

„Életemet egy kis vízért!!!”

6.-7.tsz. M.A.G.U.S. kaland

Bemesélés:

A játékosok a **Nament - sivatagban**, egy kisebb, kereskedő karaván kísérőiként kerülnek a játékba. A napok óta tartó, forró, monoton út alatt elfáradtak, és már ezerszer elátkozták **Orwellát** (vagy akit akarnak), amiért egy hete vállalkoztak a munkára, **Kelif** városában, mikor is egy éjjel, egy hatalmas homokvihar teljesen elpusztította a tábort. Minden állat és ember, odaveszett. Akárcsak az értékes rakomány. (*selyem bálák*). Mindent több méter homok réteg takar, az egész tábor eltűnt. A csapat sátrát, csodával határos módon, csak félig temette be a homok, így éltek túl az estét.



Pár órás vándorlás után, dél tájékán, egy magasabb dűnéről látni vélik a zöldeskék árnyalatú **Duaron - tengert**, és partján egy álmos kisvárost.

A város:

Lessa(Lessza) nem szerepel a térképeken, csak néhány, közelebbi településsel tart kapcsolatot. 3 méter magas, fehér, vályogfal védi, 2 nagy őrzött fakapuvallal, ami inkább a terjeszkedő homok, mint sem bármiféle támadó had ellen épült. Ez a vidék a senki földje, nincs komolyabb haderő a vidéken, leszámítva néhány magányos, part menti kalóz bárkát, de azok is csak ritkán vetődnek erre.



Lakói, *erv* és *dzsad* kevert vérű, kreol bőrű, sötét hajú, emberek, **Antoh** vallással, bár sok házban találni sámánikus tengerimádó totemeket.

A várost forró, sós tengeri szellő járja be, némi homokot szórva mindenfelé. Néhány magányos pálmafával is találkozhatunk az utcákon. A egykor fehér, mészkő és agyag téglából épült, döngölt, lapos tetejű, egy-két szintes, 150 épületben kb. 500 fő él. A város üvegfűjából és halászatból él.

Számottevő bűnözés nincs, a törvények szigorúak. A várost **Reinar** gróf irányítja, a rendfenntartásért a 45 fős városőrség felel, akik csak elvétve járőröznek a házak között. A helyiek, barátságos, jóra való emberek. Az árak átlagosak, a tengerből nyert dolgok szint olcsóak, luxus cikkek nincsenek.

A meleg miatt, alig lézeng valaki az utcákon. A külhoniakat megnézik, de nem kinézik.

Az ünnep:

Éppen a JK érkezésének napján tartják a helyiek, az év egyik legnagyobb ünnepét, az „*Lidércfények éjszakáját*”. Az ünnep estélyén, mindenfelé a városban, az épületek ablakaiba, ajtók mellé, közteterekre, különböző méretű és színű, különböző formájú üvegmunkákat tesznek, amikbe mécseseket raknak. Ez hangulatos, színes, lobogó, lidércszerű fényekkel borítják be a várost reggelig.



Ez idő alatt, mulatozás lesz mindenfelé. Élő zene, borjú sütés, tánc, vicces vándor mutatványosok, és csapolt sör, végtelen mennyiségben. Az amúgy, kissé visszafogottabb nép, ilyenkor kicsit kicsap a hámból.

A „Futóhomok” fogadó:

Két szintes kőépület. Teljesen beleolvad a környező házak sorába. Egy zsákutcában áll. Ez az egyetlen fogadó a városban. Egy idős, **Feron** nevű, veterán *tarini* kürtővadász törpe a tulaj, aki **Erionban** nyerte az anno kocsmaként üzemelő helyet, 10 éve.

Az emeleten van hat, kis, egyágyas, tiszta, egyszerű, tengerre néző szobája, és a dézsákkal teli, közös fürdő helyiség. Lent van a kiszolgáló rész, a söntés pult és az étkező rész. Az egész helyet tengeri motívumok, állatok, tárgyak díszítik (*horgony, háló, kagyló, halak, kötelek, lapátok, stb.*). Átlagos árak, házi ízek jellemzik. 3 helyi lakos dolgozik itt nappal. Éjszaka csak a vendégek és a fogadós van jelen.

A nap/este az ünneplést leszámítva eseménytelenül telik. Reggel, akit megtalál, azt megkörnyékez egy kedves alak, **Anton**, a gróf üzenetével:

- *A gróf délben várja őket a kastélyában, egy teára.*-

Ha utánaérdeklődnek **Aldein Reinart** grófnak, bárkitől könnyedén megtudhatják, hogy ősi erva család utolsó sarjaként él kastélyában, ami a város fölé nyúló sziklaszirten áll. Régen sokat utazott, világlátott ember, de évek óta valami nyavalya gyötri, és bolond feleségével, a világtól visszahúzódva él a szirten. Csak a kötelező városi rendezvényeken jelenik meg a nép előtt, szégyenli állapotát. Van pár halász- és kereskedő bárkája a kikötőben. A gróf az igazságos, de szigorú törvények híve.

A felesége, **Matilda**, egykoron gyönyörű asszony, bele őriült a vízbe fulladt lányuk halálába és a toronyszobájában él, bezárkózva. Naphosszat csak lányuk kedvenc dalát játssza hárfáján. Néha a városba is elhozza a szél a szomorú, ismétlődő dallamokat.

A megbízás:

A város széléről induló, kígyózó, sziklába vésett lépcsősor vezet a mészkő szirten álló, romokra épült kisebb kastélyhoz. Az úton csodás kilátás nyílik a városra kikötőjére, és a környező vidékre. A lépcső egy dísztelen, boltíves kapuhoz vezet. A kopogtatásra egy csendes, középkorú szolga nyit ajtót, aki az érkezőket egy csipkés, balkonra kíséri, ami kilóg az öböl fölé. Egy nagy, fehér, kifeszített, vászontető alatt ül az árnyékban a gróf a déli nap



alatt, egy karosszékben és a sirályok röptét szemléli, a bágyadt tengeri szélben.

Mögötte áll némán **Anton**. A szomszéd beugróban 2 néma, csuhás testőrt láttok. A gróf előtt egy üvegcsékkal, teával, gyümölcsökkel teli asztal, azon túl pedig, minden kalandozó részére, egy párnás szék vár.

- *Kérem, foglaljanak helyet.* - invitálja őket nyájasan **Anton**, majd miután a szolga mindenkinek kitölt egy csésze teát, csendben távoznak.

Amíg leülnek, a gróf többször is görcsös köhögő rohamot kap, amit a fehér kendőjével próbál palástól. (*Sikeres **Észlelés** próba = vércseppek a szájszélen és kendőn!*) Kopottas, fakó, egykoron drága nemesi ruhában van, amire vastag, csuklyás köntöst vett. Láthatólag cudar állapotban van, didereg néha, és sokat köhög. Bőre ráncos, betegesen fehér, ajka láz-vörös, szaga áporodott, hangja erőtlen, rekedt, de tekintete még mindig szúrós, tekintélyt parancsoló, egy egykor erős ember utolsó jele.

- *Köszöntöm önöket szerény hajlékomban és köszönöm, hogy elfogadták a meghívásomat. Kérem fogyasszanak bátran.*- fordul felétek a szolgák távoztával a gróf, két köhögés közben. Megvárja, ha valaki eszik-iszik valamit, csak utána folytatja.

- *A segítségükre lenne szükségem, barátaim. Mint látják a végét járom. Egy mágikus bűbáj, átok vagy mifene a bajom, amit évekkal ezelőtt aggattak rám a rosszakaróim, utazásaim során. A kutatásaim során csak egyetlen gyógymódot találtam erre. Az „Élet Cseppjét”. Ez egy egyedi, csak erre a kórra ható ellenszer. Az istenek, vagy a sors szeszélye, de kutatások során, a birtokomba került egy eszköz, amely segíthet az ellenszer megtalálásában. De nekem nincs erőm ehhez az úthoz. Ezért szeretném, ha önök keresnék és hoznák el nekem azt. Nem lennék hálátlan. Fejenként tíz aranyat kapnak most, és még harmincat, ha visszahozzák, sértetlenül az italt.*- mondja, majd kortyol a herbál illatú teából.

A mondandója után kérdőn néz végig a csapaton és a válaszukat, reakcióikat várja.

A birtokában lévő eszköz egy Fürkészre hasonlít leginkább. Kinézetre és működésre egyaránt. Egy furcsa iránytű, ami a hátlapon szereplő kyr írás alapján a gyógyital

irányába mutat mindig, és naponta 3x, képes egy varázsszó („Gessaran”) hatására a kimondó kezébe teleportálni.

A fürkész jelenleg a tenger felé mutat.

A gróf elmeséli még a csapatnak, hogy már elindult egy felbérelt külhoni zsoldos csapat az itálért a egy hete, de még senki nem tért vissza. A fürkészt ma reggel „rendelte haza” a gróf.

Este, alkonyatkor indulna a csapattal egy hajó, ami lent áll a kikötőbe. Egy 3 árbocos kereskedő bárka, a gróf egyetlen itthon tartózkodó hajója, a „Tengerszem”.

A hajóút:

Az éjszaka eseménytelenül telik a tengeren. Hajnalban azonban, ha van éber csapattag, láthatja amint a hajó egy hatalmas, gyorsan közeledő, furcsa, tejszerű, átláthatatlan ködfelhőbe kerül, ami elől a kapitány hiba próbál elmenekülni, menthetetlenül magába kebelezi a hajót. A ragadós, sűrű ködpamacsok, mint megannyi élő kacs, minden hová bejutnak a hajón, és akit beborítanak, mély, ellenállhatatlan álomba ringatnak azonnal.

A sziget:

/Örült Merton szigete. Mf Legendaismerettel már halhattak róla egykor, bár még nem tudják, hogy itt vannak. A kyr nekromanta magus(Merton Aseh”aa) szigete ez. Itt élt míg meg nem örült és eltűnt a történelem homályában. 1-2 napi távolságra, délre a Nament sivatagtól, van a sziget a tengeren. Sok itt az ősi kyr rom, amiket benőtt a dzsungel az évszázadok alatt. A sziget partjain, körben, sok helyütt a dzsungel alatt mára, embermagas, fekete, groteszk, mágikus dolomitok állnak, Merton egyik egykori munkái, amelyek megakadályozzák a szigeten a térmágiát, asztrál mágiát, pszi telekinézist és gátolják az élőholtak szigetre lépését. De a szigeten már lehet nekromanciát használni. Ez a korlátozás csak elsütés után derül ki. A felhasznált mana mennyiségtől függő hangos csattanás, mint a villámbeccsapódás mellékhatásánál! Ez egy erős aura/burok a sziget körül!/



Madárcsicsergésre és folyamatos dobverésre ébrednek, de legalább kipihenten. A nap állása alapján kora délután lehet.

A hajó egy kisebb folyó torkolatban vesztegel, 30 méterre a tengertől. Egy áramlat felsodort a sárgás, lassan hömpölygő folyón, de itt a homokos aljzaton megfeneklett, megdőlt. A légénység nincs a hajón.

Körbe sűrű dzsungel veszi körbe a folyót. Látni innen egy kisebb, enyhén füstölgő vulkánt, és egy kisebb, kopár hegységet a távolba. Nagyon meleg, párás levegő van. A fürkész a folyásiránnyal ellentétesen mutat.

Elhaló, éles, sikolyt hallanak a közeli fák felől, majd egy alak tántorog ki az sűrű aljnövényzetből a bárka felé. A fényre kiérve látni, hogy a kapitány az. Elbukik, hátban több nyílvezzővel. A dobverés folyamatosan belengi a környéket. Ismeretlen nyelvű kiabálásokat hallanak a bárka körül, és a következő körben mindenfelől nyílvezzők záporoznak rájuk.

20 vessző. Aki nem volt elbújva, könnyen találatot kaphat. 20 db d100 dobás, 33% hogy betalál. Ha talált, d100 dobás, hogy 40% Ép sérülés. K6+méreg (4.szintű k10s, k3 óra, gyengeség/bódulat)

Ordítva, 50 fehérre festett, agyagos hajú, fekete bőrű bennszülött vad rohan a bárka felé. Testükre csontokat erősítettek, foszlott ágyékkötőben vannak. 1 kör alatt elérik a bárkát és 2 kör alatt fel is másznak az oldalán. Csak akkor vonulnak vissza, ha felük odalesz. Nem mennek messzire, folyamatosan szemmel tartják a bárkát és a csapatot. Ha valaki utánuk menne a sűrűbe, nyílvezzőkkel tartják távol az illetőt.



Az égbolton baljós felhők gyülekeznek, a tenger felől. 1 órán belül hatalmas trópusi vihar lesz, ami reggelig tart.

Ha nem hagyják el a bárkát, a támadás 15 körönként ismétlődik, még 2x.

Utána nem támadnak többet.

A továbbiakban ott ólálkodnak körülöttük majd, néha 1-1 lövést is megeresztenek feléjük, jelezve, nem mondtak még le teljesen a vacsoráról.



A fürkész a csapatot egy tizenkét kilométeres erdei túrára (3 óra) vezeti a sziget belsejébe, egy dombosabb részhez, ahol is egy sűrűn benőtt, kis, ősi kyr toronyromhoz érnek, aminek a közepén, a padlóban egy sötét nyílást (2m széles, 18 m mély) találnak, lefelé a mélybe. Már lassan esteledik, mire ideérnek, a bennszülöttek folyamatos zaklatása mellett, a meleg, ragadós, szakadó esőben.

A barlangrendszer:

1.

A nyíláson leereszkedve(*kell 20m kötél!*), egy 50m széles, 22m mély cseppkő barlangba érnek, pár méterre lejjebb talán mint a tengerszint. Alján egy iható, tiszta vizű, sok, színes (ártalmatlan) hallal teli, 4m mély tó van. Fülledt a levegő és nagy a csend. Csak a cseppkövekről néha lecsöppenő vízcseppek hangja visszhangzik idelent. Csak a fenti nyílásból leszűrődő fény ad némi világosságot. A barlang keleti oldalán, egy 5m-es párkányon áll egy régi, hatalmas 2 szárnyú fa kapu. (**Mágikus!**) Kilincs vagy zár nem látszik raja. Csak egy fadoboz van az alján, benne 13 apró fakocka, jelekkel, és egy ismeretlen nyelvű felirat felette. (*Kapu_engedj_be!*) (**Ősi kyr nyelvismeret Af!**) Egy 15 tagú mélyedéssorba kell a betűkockákat a megfelelő helyekre berakni, a nyitáshoz. A megoldás után a kapuszárnyak lassan, csikorogva kitárulnak feléjük.



2.

A kapu mögötti sötét folyosó 30m hosszú, 3m széles és 2.5m magas, és enyhén lejt. Melegebb van itt mint eddig, de szárazabb a levegő. Nem természetes járat, törpe munka lehet, mesterien kivitelezett kőkockákból álló mennyezet, padló és fal. Mikor az utolsó JK a folyosó felénél jár, a kapu becsapódik mögötte, és fejmagasságban, egy félrecsúszó kőlap mögötti fülkében, egy kék kristály felderengő fényében, egy csont homokóra lesz látható, ami átbillenve kezd a homokpergetésbe, és utána a kőlap visszacsúszik a helyére. Felhangzik egy örült kacaj is a folyosón, és a következő pillanatban megremeg a talaj alattuk, és néhány sós tengervíz csepp kezd csöpögni egyre erősebben a mennyezetből, mindenfelé. A folyosó végét egy faajtó zárja el.

3.

20m hosszú, 10m széles, 2m magas terem.

Teljesen üres, sötét terem. További 3 fa ajtó nyílik innen tovább, minden irányba 1-1. A mennyezet tele van combvastag lyukakkal. Polipkarok élnek itt.

„Polipfal”

Amint valami élő halad alattuk át, kicsapnak a lyukakból, és leérnek a padlóig(2m).

Ké: övük minden körben, 3 tucat csáp csapkod össze-vissza a teremben fentről.

Ha tud egy áldozatot több csáp is támad. **Tűz duplán sebzi őket!**

Té: 95 VÉ: 90 1 csáp=25fp Túlütésnél levágtad azt! Tám/kör: 6

Seb: megragad, -k10 sp és elkezd a vért szívni! -5sp/kör.

Szabadulni csak erőpróbával lehet. (-1) Minden + csáp még-még -1 a próbára.

A szobán 2 kör alatt lehet átérni.

4.

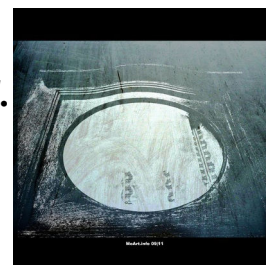
6m hosszú, 5m széles, 2.5m magas sötét, üres terem. Van **a terem közepén a padlóba egy titkos csapóajtó, amit egy csapda véd. (-20% csapda ker.),** különben a kinyitónak kőgolyó a nyakba fentről(-5k10sp /vért nem véd/ és -5sp=1ép). A csapóajtó alatt egy rongyba göngyölt **rúna fegyver van. (63 mp)**
(Olyan fegyver, amit a csapat használni is tud!)

5.

20m hosszú, sötét folyosó, kelet felé. Végén fa ajtó. 10m után északra egy ajtó. /Csapda ajtó(-10% csapdaker.), nem nyitható, csak hosszú pengék csapódnak ki belőle.(-6xk10sp és -5sp=1ép)/
Jobbra, 15m után is van egy ajtó.

6.

25m sötét folyosó. Dél felé tart, végén ajtó. A keleti falon középtájt egy hatalmas, 3m hosszú varázs tükör van. /**Aki belenéz, Mentál ell. 55E ellen. Ha nincs meg, véglegesen -3 Ak. Csak papi mágiával, / 38M és 12kör/ lehet semlegesíteni a hatást./**
Széttörni nem lehet. Vagy letakarják vagy nem néznek rá.



7.

15m hosszú sötét folyosó dél felé, végén ajtóval.

8.

15m hosszú, 15 széles terem. Egykoron lakórész volt. Mára minden elporladt. Egyik végén egykori árnyékszék, másikon főző fülke lehetett. A méretek alapján törpék vagy goblinok élhettek itt. Délre van egy ajtó. Fémes ütések, csoszogás hallatszik a túloldaláról.

9.

10m hosszú, sötét, emelkedő, beomlott végű folyosó, észak felé. Lehetetlen kibontani.

10.

20m hosszú, sötét folyosó, kelet felé. Végén fa ajtó. Jobbra is van egy ajtó 5m után. 10m után, egy tál friss gyümölcs van a padlón. Teljesen ártalmatlan, nem mérgezett.

11.

15m hosszú sötét folyosó dél felé, végén ajtóval jobbra.

12.

20m hosszú, sötét folyosó, kelet felé. Félúton ajtó jobbra. Végén ajtó.

13.

7*7m, sötét terem. Bent jóval melegebb van mint a folyosón. Egy díszes fém láda van a terem túloldalán. Nyitva, és fényesen csillog benne érméknek tűnő dolgok halma. **(Ha valaki belép, lávatóba esik(-5k10sp/kör). A padló illúzió csak.)** A láda valós, egy párkányon van, de szinte üres, a pénz is csak illúzió. Van benne egy papírka, rajta kyr szöveg: „Bolond, mit hittél?”

14.

25m hosszú, 15m széles, több helyen, sárga kristályokkal be világított terem. Egy kert foglalja el. A korlátokból, növényekből, sövényfalak vannak alkotva, melyek a mennyezetig érnek, és labirintus szerűen vannak elhelyezve. Több percig el lehet bennük bolyongani. A hely békés, nyugodt. Színes virágok mindenfelé, bogarak, méhecskék. Északra, délre és keletre van egy-egy ajtó innen, de csak az útvesztőn át lehet megközelíteni őket. *A bolyongási idő 2k6 kör – Int 10 feletti része.*



/Minél tovább itt van valaki annál inkább nem akar elmenni innen. Minden itt eltöltött körben a 2. -tól számítva, Asztal próba 40E+2E/ minden újabb kör. Ha sikertelen, itt marad örökre, nem akar önszántából elmenni innen. Ha kikerül a teremből, megtörik a varázs./

15.

12m hosszú, 7m széles sötét terem. Az idők során beomlott, sok a lim-lom. Áll itt egy porod, dohos szekrény is. **(Umlich)**
Ha belekotornak a törmelékebe, találhatnak egy kis dobozkát, amiben egy zöld ital van. **(5ép-s gyógyital)**

16.

10x10m sötét, üres terem. Minden égtáj felé van egy ajtó. Itt egy **(Árny)** várja őket, kiéhezve.

17.

15m hosszú sötét folyosó észak felé, végén ajtóval jobbra.

18.

25m hosszú folyosó kelet felé. 10m után szemből(mindegy merről) egy üvöltő óriási szellemszerű emberfej kezd egyre sebesebben közeledni a szemközti irányból.

(2e tűz eltünteti!) Az áldozatára ráborul mint egy lepel. Nehéz eltávolítani, ragadós és mérgező. **Lassú méreg, k6 óra semmi/kábulás.** A folyosó mindkét végén 1-1 ajtó áll.

19.

8x8m nagy sötét terem. A varázsló egykori dolgozószobája. Minden porlik, korhadt. Asztalok, székek, stb. régi könyvek. Déli falon rejtekajtó. (-10% **titkos ajtó ker.**) Egy kyr kötetben (több órányi olvasást igényel!) olvashatnak, láthatnak rajzolatokat a varázsló egyik ősi ellenfeléről, egy királyvampírról. Itt le vannak írva képességei, gyengéi is!

(Int. próba -2 mód., ha sikerül, a megbízó gróf arcára hasonlít!)

20.

25m hosszú sötét folyosó, észak felé. Mindkét végén 1-1 ajtó.

21.

20m hosszú sötét folyosó kelet felé. Végén 1-1 ajtó.

22.

15x15m nagy, 4m magas sötét terem. Teljesen üres leszámítva a falak mentén sorakozó élethű kőszobrokat. Van vagy 2 tucatnyi. Különböző humanoid lények. Elfek, orkok stb. **A sort a csapat elhunyt tagjai zárják, kő alakban.**

A falon felettük ez áll kyr nyelven: „*Ide jöttetek, és itt is maradtok. A feltámadást meg kell szerezni!*”

A felirat alatt a falban van 5 karvastag nyílás és alattuk egy éremnyi nyílás szintén. Nem lehet beléjük látni.

Be kell nyúlni a vastagabb nyílásokba és az alján lévő színes üveggolyót kell kivenni és aztán a ki nyílásba dobni.

A golyó színétől függő esemény történik:

1. lyuk- Fekete szurokszerű savas anyag. Könyékig marja a kart, ami használhatatlanná válik. (-3ép, 12fp veszteség) Alján kék golyó van.

2. lyuk- Kis kígyó él bent. A marása -2fp és -2 Eg. próba. Különb. 3k6fp/k3 görcs! Alján fekete golyó van.

3. lyuk- Pengék vágódnak a karba. -4k6sp (-6sp=1ép) és 3épnél a kar használhatatlanná válik. Alján sárga golyó van.

4. lyuk- Lángba borul a kar. -3k6sp (-4sp=1ép). Alján zöld golyó van.



5. **lyuk**- Egy arany koponya van benne(30a), és annak fogai között a piros golyó.

A golyók hatásai:

Sárga: a meghalt játékos/ok szobrai életre kelnek(feltámadnak). Halál pill. Felszereléssel, full mana, pszi, stb.

Fekete: egy csapóajtón(-20% titkos ajtó ker.) leesik az áldozat egy kürtön át, 8m mélyre. Nem lehet lelátni, levilágítani, mert kanyarog. Lent zombik közé esik, egy sötét verembe. -4k6sp zuhanás(Áll. feletti ÉP) ami -20% eséssel elkerülhető.

Lent 12 zombi van. 6 fér hozzá egyszerre.

(vakharc: -20 Ké,-60 Té, -70 Vé)

(túlerő (-20 harcértékekre) 2 fegyvernél csak -15)

(harc helyhez kötve (-20Ké,-15Té,-5Vé))

Kék: dárdák a plafonból, mindenhol. -3k6sp/fő /-6fp=-1ép/

Piros: eléjük gurul egy nyílásból egy rúna kis pajzs(63mp) +25VÉ

Zöld: semmi nem történik.

Egy kis ajtó van a teremben 2 szobor takarásában dél fel.

23.

5 szögletű terem. 20 m széles, 4m magas. Teljesen üres, fehér márvány padlós. Egy boltív vezet lefelé a végéből kelet felé. **Amint belépnek ide, a terem padlója kettényílik és ők lezuhannak a mélybe!**

24.

30m széles, sötét terem, ami medenceként működik.

Ide zuhannak le 8m magasról. 3K6sp. Esés % segíthet. Bokáig érő, meleg vérrrel teli a padló. Innen nincs több ajtó.

A terem közepén lebeg egy kosárkában, fehér párnán, egy üvegcsse. Átlátszó folyadék van benne. (**Sima víz!**) Ha valaki hozzáér, egy hang szólal meg a fejük felett.

-„, Lám elértetek ide és most legféltettebb kincsemre, az Élet Cseppjére fáj a fogatok???. Akkor ideje találkoznotok a kedvenc gyermekemmel! HAHAHAHAHA...” És ezt követően a fürkész eltörik hangos pendüléssel.

Közben a medencében lévő vér örvényleni kezd a kosár körül, és 1 kör alatt testet ölt egy 3m magas vérlény.

Zavaró sikolyt hallat létezése idejére(Zavaró körülmény, -10 minden harcértékre!)

A vérlény halála után egy kis csigalépcső nyílik a terem közepén, amin a vér elfolyik sebesen. Csak követni tudják.



25.

5x5m sötét szoba. Ide vezet a szűk, 15m mély csigalépcső a vércsarnokból. Középen egy nagy rács van, ami elvezette a vért. Kelet felé emelkedve indul egy folyosó.

26.

80m hosszú, emelkedő, sötét folyosó. A levegő egyre hűvösebb, frissebb. A végén fény látszik, és tengermorajlás hallatszik.

A felénél járva az útnak, hangos dübörgések közepette remegni kezd a talaj, és mögöttük feltűnik a vízáradat, ami elöntötte a járatokat, és most útol éri őket is, ha nem futnak.

27.

8x8m sötét terem. Bent 7 zombi törpe munkás csákányozza a falat, a mennyezethez láncolva. Majd a betolakodók felé fordulnak.

28.

5x5 m nagy sötét szoba. A varázsló hajdani dolgozószobájából nyílik, rejtve. Valaha pompás lehetett a bútorzat, mára ez is az enyészete lett. Hálószoba lehetett. Egy korhadt ládában az ágy alatt, található 100 aranyat, 2 fehér italt (4ép/db) és egy barna italt(átváltozás itala = 1 évre kecske lét).

29.

Egy kisebb barlang, 10m széles. A tengerre nyílik közvetlenül. Mögöttük a járatot elönti a víz. Itt egy sziklaperemről egy kis dokkhoz vezet le az út ahol egy fém rúdon egy lila kristály áll, alatta pedig fa tálban fa puzzle darabok lebegnek. Ha megfogna egyet is, a kristály lüktetni kezd és elkezd elszívni az életerejüket. Gyengülnek. **30 kör van kirakni a kirakóst, különben elvesznek, és szellemként őrzik tovább a dokkot.**

Ha kirakják, a vízből egy fekete, elhagyatott, szellem hajó emelkedik ki mellettük, ami lassan elindul a tenger felé. Ezen lassan, de biztosan, 1-2 nap alatt haza hajózhatnak a városba. Nincs legénység, magától megy, tudja a célját.

30.

Sötét, 7m hosszú délnek tartó folyosó.

A hajó besiklik este a város melletti öbölbe, és partot érvén köddé válik. Az esetleges városi szemtanúk csodálkozó pillantásai közepette ki cammogtok a térdig érő vízből a sötétbe. Gyorsan szállnak a hírek, mert ha magatoktól nem indultok, fél órán belül feltűnik **Anton** mögöttetek, és a grófhoz invitál titeket.

A gróf ismételten a balkonon ül, úgy mint legutóbb. Csak két bágyadt fáklya világít a környéken, a távoli oszlopokon. Elküldi Anton-t és is a többi szolga mellé pihenni, csak 2 csuhás testőre marad vele és ti. A felhők közül kibukkan/ak a teliholdak, vörös és ezüst fényárba úszik itt fent minden.

„Lám lám. Sikerült amiért indultatok, barátaim?- néz rátok mohó szemekkel, de még mindig láztól remegő testtel.

a) Ha átadják neki az üvegcsét: rögvest megissza azt. Ízlelgeti, majd csalódottan felkiált: -„Ez Víz!”

És a következő pillanatban meglepetésszerűen támad a legközelebbi JK felé. A következő körben ezt teszik testőrei is.

b) Azt állítják nincs náluk: elkiáltja a varázsszót, de nem történik semmi. Ebből tudja, hogy megszerezték az italt, de vagy megitták, vagy elhagyták, vagy csak visszatartják. A következő pillanatban meglepetésszerűen támad a legközelebbi JK felé. A következő körben ezt teszik testőrei is.

c) Megszerezték, de nem akarják átadni neki: bármilyen okból. Meglepetésszerűen támad a legközelebbi JK felé. A következő körben ezt teszik testőrei is.

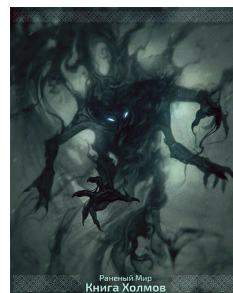
Első áldozatát dühében megpróbálja lehajítani a magasból a tengerbe. **Ha ez sikerül, 10k6sp Áll.feletti ÉP, sikeres esés % fele sebzés!**

A harc után, a felriadt szolgák és **Anton** döbbenetben állnak a gróf valódi kiléte előtt. A városiak reggel felgyújtják a kastélyt, és ünneplik a hős megmentőket. Ha átkutatják előtte a kastélyt, sok értékes dolgot találhatnak....mint a szintén vámpírrá lett bolond feleséget a toronyszobába zárva....vége!

Függelék:

Árny:

Ké: 0
TÉ: 50/90 hátulról, meglepve
Vé: 90/140 (mára +50 benne van)
Tám/kör: 1
Seb: k10
Ép: 30



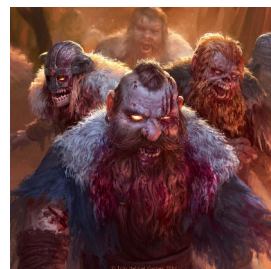
Bennszülöttek(sok):

Ké: 25
TÉ: 65
Vé: 100
Cé: 27/24 fúvócső/rövid íj
Tám/kör: 1
Seb: k6+1 dárda méreg 4.sz. bódulat/alvás
Ép: 9
Fp: 38
Méreg ell: 2
Mme: 2
Ame: immunis



Törpe Zombik(7fő):

Ké: 0
TÉ: 10
Vé: 40/90 (mára +50 benne van)
Tám/kör: 1
Seb: k10
Ép: 15



Umlich:

Ké: 45
TÉ: 95/109
Vé: 130
Tám/kör: 3
Seb: 2k10/2k10/2k10
Ép: 30
Fp: 110
Méreg ell.: 11
Ame/Mme: imm.

Zombik (12fő):

Ké: 0

TÉ: 10/15/20 alap/félhát./hátról

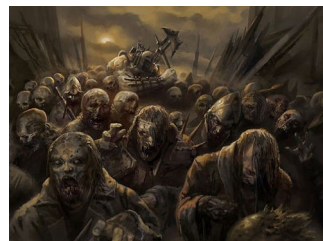
Vé: 40/90 (mára +50 benne van)

Tám/kör.: 1

Seb: k6

Ép: 15

(csak túlütéssel sebezhető)



Vérlény:

Ké: 40

TÉ: 135

Vé: 150/200

Tám/kör: 2

Seb: 3k6/3k6

Ép: 120

Méreg ell.: imm.

Ame/Mme: imm.

Csak mágikus fegyver sebz. Csak túlütéssel sebezhető.

Alap regenerálódás: 5ép/kör a vérmedencéből de csak a maxig.

Minden okozott sebzése őt gyógyítja. 1-1 arányban az Ép, és 3-1 arányban Fp.

Tűz sebz. más elem nem. (3sp=1ép)

Villámot elvezeti maga köré.

Bal vámpír testőr(Kasel): lar-dori fickó

Ké: 32/39

Té: 80/101

Vé: 120/**170**/137/**187**

Tám/kör: 1

Sfé: 6 Félvért

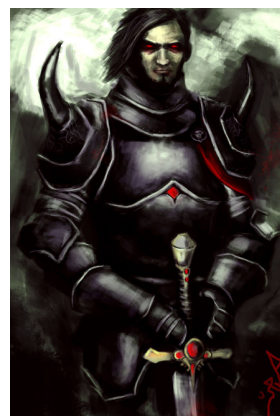
Ép: 45

Seb: 3k6+7 rúna(63mp) pallos

Méreg, Mme/Ame: imm.

Csak ezüst vagy varázs fegyver sebz. (1ép/kör gyógyul)

40E félelem keltés és akaratátvitel, mágikus tekintet+15E.



Jobb vámpír testőr(Weng): tiadlani fickó

Ké: 32/45

Té: 80/110

Vé: 120/**170**/150/**200**

Tám/kör: 2

Sfé: 4 Pikkelyvért

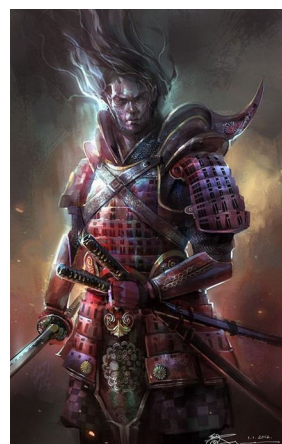
Ép: 40

Seb: k10+5 rúna(63mp) mesterkard

Méreg, Mme/Ame: imm.

Csak ezüst vagy varázs fegyver sebzi (1ép/kör gyógyul)

40E félelem keltés és akaratátvitel, mágikus tekintet+15E.



Arthur Reinar gróf

Vámpírúr/12.tsz Boszorkánymester

Ké: 50

Té: 130/120 vért nélküli célterületre támad

Vé: 150/200

CÉ: 25

Tám/kör: 2

Ép: 50

Védőköpeny: +2 SFÉ

Seb: k6+12+méreg (9.szt. 3K10fp/6k10 fp) (-6sp=1ép)

Mana: 84 4x 1 kör alatt töltődik

Méreg, Mme/Ame: imm.

Csak ezüst vagy varázs fegyver sebzi (1ép/kör gyógyul)

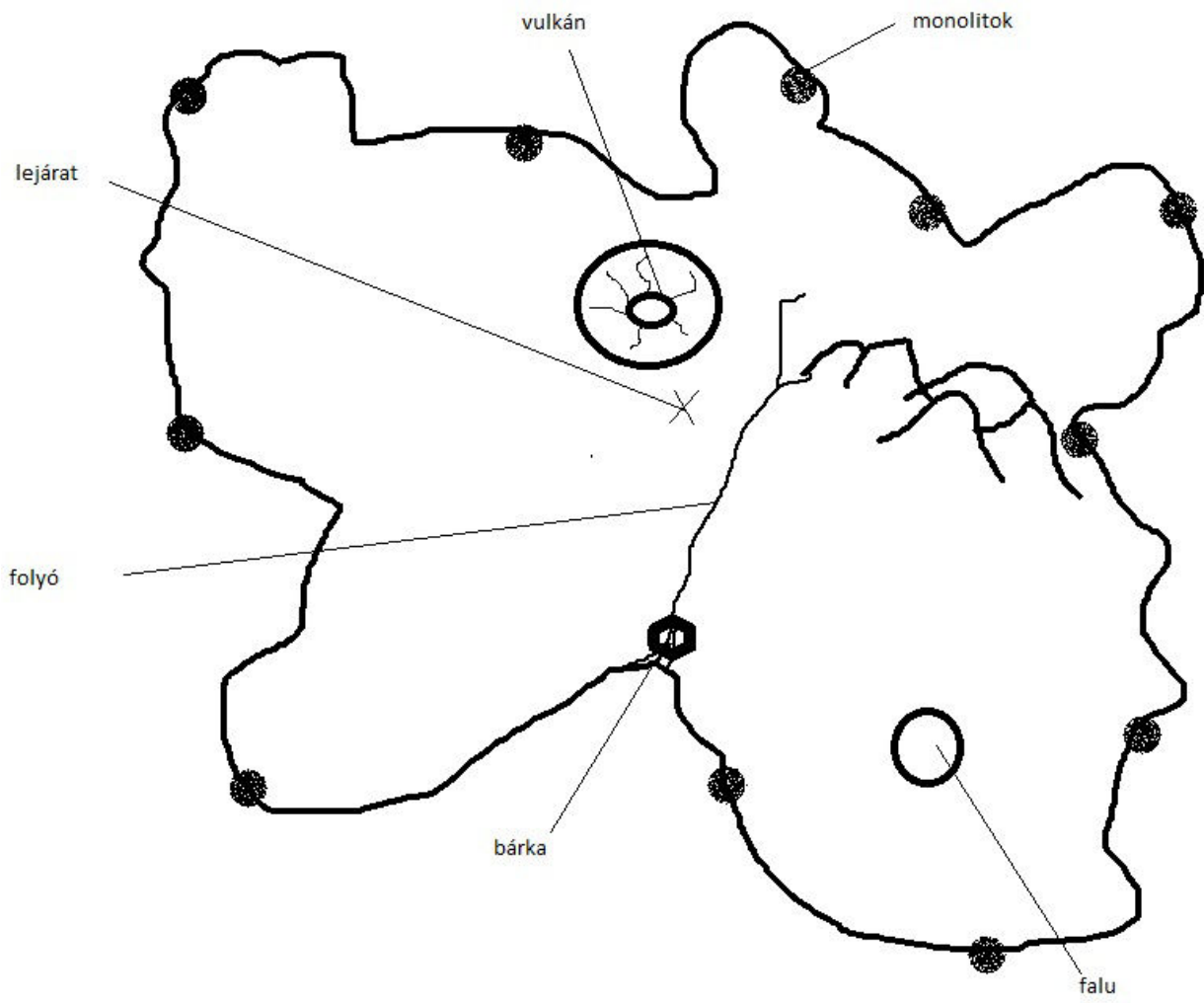
1 kör alatt légiesség vagy állati forma.

1km körben időjárás manipulálása.

80E össze Asztál/Mentál mozaik.



Sziget:



Barlangrendszer:

