

Sonko: A vérengzés kardja

*m.a.g.u.s. kalandmodul 3-4. TSz-ű karaktereknek,
mely a Déli Városállamok területén játszódik.*

Prologus

Valamikor, még a Hetedkor hajnalán Dél-Ynev földjén hatalmas háborúk dúltak. A godoni magiokrácia bukása után rengeteg kóbor mágus járta a megtépázott ynevi földet. Sokan feladtak minden reményt, de akadt egy maroknyi csapat, amely nem tágitott, és bosszút esküdött Krán ellen, aki Godon bukását okozta. A megoldásnak Krán saját módszerét tekintették: jól felszerelt, mágiával támogatott hadtestek felállítását. Ez, mint kiderül a történelemből, kudarcba fulladt. De a mágusok csoportjának egyetlen megmaradt tagja – Dalorend – egy kísérletbe fogott. Megpróbálta a Külső Síkok egyikéről egy vérdémont, és megpróbálta egy fegyverbe zárni. Kísérletéhez gondos előtanulmányokat végzett: nem bízott semmit a véletlenre. A démon megkötéséhez drágakövet használt – egy tenyérnyi rubint. Végül a kardot elektrumból és ezüsből kovácsolta össze. A fegyver majdnem tökéletesre sikeredett. Dalorend nem volt feketemágus, szemmel tartotta elődei hibáját, a démon semmi módon nem szabadulhatott meg börtönéből. A kardot azután „élesben” is kipróbálta. Tökéletes szolgálatot tett: megölt vele egy aquirt. Az aquir hatalomigéi ellen viszont semmivel nem volt felkészülve: az halálán átoközönnel borította. Nem a mágust célozta elsősorban – ő úgyis elporlad egyszer, hiszen ember – hanem a kardot. Azt megsemmisíteni nem volt képes, így a kard darabokra tört, és szerte hullt a környéken. A démon kiszabadulni nem tudott, de a varázsló lelkét magához kötötte, a közöttük fennálló szimpatikus viszonyt kihasználva. Delorand több száz évig szolgált a démont, de egy reménye van a szabadulásra: ha a kard végre egységes lesz. A kard darabjai mélyen a föld alatt hevertek – mostanáig. Egy város, Kudmoore környékén van az összes darab. A remény közeleink tetszik, hogy a kard ismét egy lesz...

Előtörténet

Kudmoore városa nem a legnagyobbak között tartható számon. Ynev egyetlen történelem, vagy földrajztudósa sem említi mezővárosnál többként. Lakói földművesek, és kereskedők. De a kard darabjainak megjelenése mindent felborít. Egy törekvő és becsvágyó predoci származású tolvaj – Edanx Fours – megtalálta a kard pengéjének egyik darabját, amelyet egy pyarroni varázslótól emelt el. Később kiderítette, hogy ez egy nagyobb egész egy része. Mindössze a keresztvas egyik feléről tudja, hogy Kudmoore-ban van, és álmaiban sem merte volna remélni, hogy a többi darab is itt lapul.

De nem rontott ajtóstul a házba. Ismerőseiből, és bitófára való tolvajok csoportjából vándor rablóbandát szervezett, majd mikor elegendő pénze gyűlt össze, Kudmoore-ban hatalmas, barakkszerű épületet emelt. Lefizette a pol-

gármestert – nem volt nehéz – és kisebb küzdelmek árán a városőrséget, bár ez utóbbit nem száz százalékosan. A tolvajcéh, ha nem is nyíltan, de a város ura lett. Bevételeit tovább szaporította a céhpület szomszédságában épült bordélyház. Lázasan kutatott a keresztvas után, és végül megtalálta. A helyi szabó lánya, Lydia Cierwing tulajdonában van (aki egyébiránt az erdőben találta). Mivel Lydiának fogalma sincs, mi lehet, de díszes és szép, így nyakában lógva hordja. Edanx megbízta két emberét a lány megölésével, mikor az az erdőben kóborol, ami egyébként kedves szokása. És itt kerülnek képbe a karakterek.

Bemesélés

A csapat tagjai szinte bármilyen származásúak és kasztúak lehetnek – a fontos, hogy ne legyenek elsősorban gonoszak, bár jó szerepjátékkal ez is kijátszható.

A kaland

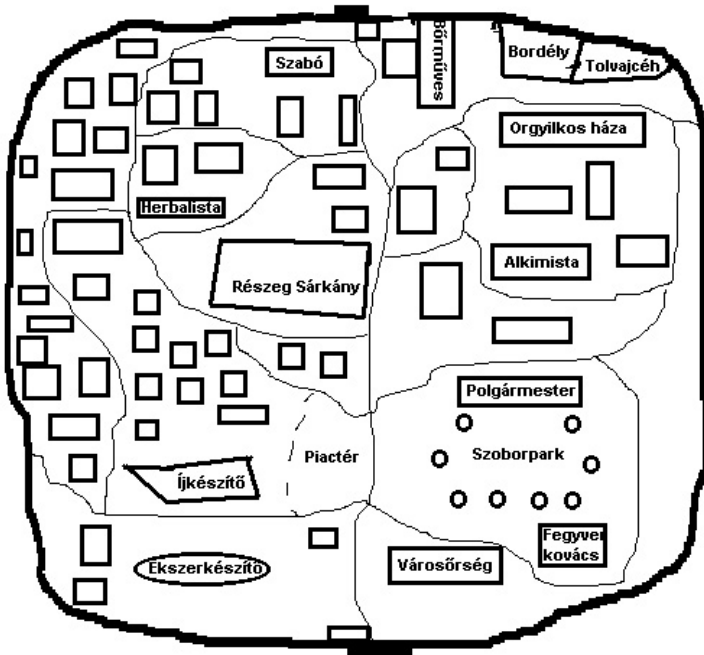
A kaland kezdetén a karakterek hosszú vándorlás után Kudmoore városa felé tartanak. A város kb. félóránnyira lehet még, amikor a közeli bokrok közül ocsmány röhögés és sikoltozás szűrődik ki. A kalandozókon kívül nincs a közelben senki. Természetesen Lydiát kapták el a rablók. Éppen ruháját tépkedik, halála előtt még örömeiket akarják lelteni benne. A rablók a tolvajok közül valók. Lydia egyébként gyönyörű teremtés: köpenyszerű fehér ruhája azonban foszlányokban lóg róla, láthatóvá téve melleit. A karakterek érkezésére a rablók idegesen, és meglepetten szembefordulnak velük. A lány csak dermedten áll, kezeivel fedve csupasz testét. A tolvajok valószínűleg nem ellenfelek a karaktereknek. Miután megölték mindkettőt, Lydia megköszöni, és jutalmul a nyakában tartott keresztvasdarabot adja a csapatnak: „*Nekik ez kellett. Nekem nem hozott szerencsét, talán nektek fog. Azon kívül, az életemért ez csekély ár. Gyertek a városba, az apám jó módú kézművesember, megjutalmaz titeket!*”. Ha kérdezik az „ékszer” illetően, csak annyit mond: az erdőben találta (ami így is van). (*Gonosz csapat valószínűleg a lányt is megöli, ekkor nehéz helyzetben van a KM, de nem kilátástalanban*)

A lány az apjához, Voro Cierwinghez vezeti a karaktereket. Az öreg szabó hálálkodik, és bár pénze nincs, örömmel látja vendégül őket, ameddig jónak látják. A szabó felesége – Nuara – testes, vidám parasztszöny. Gyorsan tyúkot vág, és egy óra múlva kész a fenséges vacsora.

Edanx persze azonnal megtudja mi történt. Ha nem látja a keresztvasat, úgy azt fogja hinni, még mindig a lány nál van. Ha a csapat valamely tagjánál meglátja, úgy mindent megtesz megszerzése érdekében. A kaland sok irányba szétágazhat. A szabó egy vég északi vörös selyemből készít jutalmul ruhát. Ezen kívül valakit még az úton meg-

lopnak. (az érték anyagilag nem vesztes, de azért lehetőleg olyasmint emelnek el, ami fáj az adott karakternek)

A város



A városba belépve bal oldalt egy órház tűnik fel. Az úton tovább haladva a lány a szabó házához vezeti őket. A Részeg Sárkányt nem lehet nem észrevenni, a város legnagyobb fogadója. Az egyes épületek:

Városőrség: A városőrök szálláshelye. A városőrök mind tapasztaltabb katonák, (értékeik a végén) a város biztonságáért felelnek. Huszonheten vannak, és ebből csak tíz maradt „lojális”, aki nem szolgálja a tolvajokat. Ezeket a csapat ráveheti egy, s másra. (persze ezt kezdetben nem tudják, máshonnan kell kideríteni)

Városőrségi fogda: Pincébe sülyesztett, kellemetlen szagú helyiség. Jelenleg csak egy fogoly van itt, egy városőr, aki „fellázadt” a rend ellen. Ótóle, bár valószínűtlen a találkozás, sok érdekes dolgot meg lehet tudni.

Ékszerkészítő: Hatalmas, díszes, fehérmárvány borítású ház. Díszes vaskapu vezet az udvarra, ahol gondosan ápolat bokrok, és kisebb gyalogút van. Gaur Prusus, az ékszerkészítő mindaddig szívesen látja a csapatot, amíg vásárlásról van szó. A kard részei közül az ékkő van nála. Az ékkő egy nagy, vörösen pulzáló rubin. A második emeleten van, egy szobában, csapdák védik. (KM fantáziájára bízva, milyenek)

Fegyverkovács: Impozáns szürke kőépület. Rengeteg vaslándzsa és láncing hever készen és félkészben, a városőrség részére. A fegyverkovács nem ért egyet a városban történő eseményekkel, ha faggatják, elmondja hogy egy jó álcázóképességű fickó a rablók vezére. Vásárolni is lehet nála: a lándzsákat egy aranyért, a láncingeket (MGT 1, SFÉ 2) tíz aranyért árulja. Javítani is tud, de csak vasfegyvereket (bár ilyen szinten valószínűtlen, hogy a karakterek birtokában lenne abbit, netán mithril). A kard pengéjének második

darabja is nála van, mégpedig kirakva a falra, de elsőre nem igazán feltűnő, ha megkérdezik, csak azt feleli: „pengedarab”.

Polgármester: a polgármester épülete két emeletes, kőből épült ház. Két marcona városőr vigyázza. Maga a polgármester nagyon elfoglalt ember, ha valahogy kikönyörgik a találkozást, akkor sem lesz benne sok köszönet. A végsőkig tagad mindent, akármit kérdeznek. Ha minden kötél szakad, akkor ki sem mozdul házából. A háza előtt lévő szoborpark sok giccses, össze nem illő darab gyűjtőhelye. Egy kertész állandóan gondozza a ház előtti részt, de igazából senkit nem érdekel.

Piacér: A város szíve. Itt mindent lehet kapni, ami csak szükséges. Zöldség, gyümölcs, hús bármikor kapható. Itt szinte biztos, hogy meglopják a karaktereket. (80%, hogy próbálkoznak). Árulnak továbbá mindenféle hamis varázstárgyakat (sárkányfog amulett, unikornisszarv), de ezek mindegyike hamisítvány. Az árak a megszokottak. Ami egyedül érdekes, hogy a kard markolatát itt árulja egy kalmár, mégpedig húsz aranyért.

Ijkészítő: Egy nagy műhely, benne egy mester, és rengeteg inas. Könnyű és nehéz számszeríjakat, rövid és hosszú íjakat készítenek. Az árak a megszokottak. Nyilvessző is kapható, 1e/db áron. Az íjkészítő kimarad minden városban folyó történelemből, őt nem érdekli, csak a bolt menjen.

Részeg Sárkány: Óriási utazófogadó, a kereskedőkaravánok részére fenntartva. Szállás a sufnitól a középszintűig terjed. Ital is van, minden mennyiségben. A kocsmárostól is meglehet tudni rengeteget, de az ő tudása pénzbe kerül. És az átutazók levámolásában már van gyakorlata. Maga a kocsmáros egy testes, tipikusan szakmabeli alak. Nagy hanggal hirdeti árúját, és hogy milyen jó is az ő fogadója. Egy esetleges kocsmái verekedésbe ő is beszáll, és kellemetlen meglepetéseket okozhat a karaktereknek, ugyanis kiszolgált zsoldos, és nagy pofonokat tud kiosztani. (értékei a modul végén)

Alkímista: Mogorva ember, tele mindenféle füstölgő, párolgó és fortyogó lével és üvegcsével. A városlakók nagy ívben kerülnek. Csak a tolvajcéhnek hajlandó mérgeket keverni. Hosszas unszolásra esetleg haszontalanságokat hajlandó elsózni a karaktereknek. A varázslókat meg egyenesen utálja. Csak Edanx-szal beszél, vele elég jól kijön. A városon kívül, másfél órányira gyalog van egy háza, ahol a mérgeket keveri. Mindig titokban megy el, és kever valamit, hogy a kémény füstöljön, és fény szűrődjön ki a házból.

Herbalista: Egy alacsony kis kunyhóban éldegélő ember, kertjében mindenféle különféle növényeket termeszt. Öreg, szakállas figura, nem lehet több ötven évesnél, de mellig érő fehér szakála öregít rajta. Szereti a bajt, ő könnyen rávehető, hogy „véletlen” kifecsegen dolgokat. Persze aztán ő nem látott, nem hallott semmit. A pipázás a szenvedélye, rengeteg féle pipát árul, még több féle pipa-füvel. A tolvajoknak is ad el kénytelen-kelletlen dolgokat, főleg légiméreg-alapanyagokat.

Bőrműves: Tagbaszakadt, középkorú férfi, nem szereti a társaságot. Ócska bőrpáncélokot árul, és mindenféle bőrből készült dolgot. A vele szemben lakó szabót nagyon utálja, ha csak lehet keresztbe tesz neki. A karakterek pedig kívá-

ló alkalmat szolgáltatnak erre. Edanx besúgója, minden gyanúsát jelent, és szinte állandóan éberem őröködik.

Orgyilkos háza: Zárt kőépület, egyetlen ajtó van benne, és szűk kémény. Bejutni a falak lerombolásán kívül két módon lehet: Edanx kulcsával, amit mindig magánál tart, valamint egy belülről lezárt csapóajtóval, amit nagyon nehéz észrevenni (-60% a titkosajtó keresésre)

Tolvajcéh: Egy mogorva, megerősített, szürke terméskőből rakott falú épület. Mintegy raktárként, és néha rögtönzött hálólhelyként szolgál a tolvajoknak. Három emeletes, közvetlen a bordély mellé épült. Az első szinten van a „műhely”, itt javítják a szerszámokat, és itt is alszanak. A második szint a kincseké, itt összesen 375 ezüst, 2313 réz, és 8 arany van egy pénzes ládában. Vannak itt továbbá kupák a kocsmából, sok ruha, és egy pár apróság. A harmadik szint a tető, vész esetére az onnan kivetett kötelekkel megsáklyázva Edanx kéményének tetejét, átcsúszhatnak a másik oldalra.

Bordély: Edanx másik jó bevételi forrása. Itt hét nő van. Maga a bordély két emeletes, az első az örök, a második a vendégek és a lányok szintje. A fizetség 250r, amit a lenti őrnek kell odaadni. A bordélyt négy testőr vigyázza állandó jelleggel. A nők közül négy közönséges, átlagos örömlány, de a többi már érdekesebb:

- Nantilia, egy félelf nő, alig húsz éves. Nagyon gyenge fizikumú, ennek ellenére mindig ellenáll. Különböző szép nő (16-os szépség), és kedves is. Ha valamelyik karakter meg akarja szöktetni, akkor készséggel elmond mindent, amit tud – ami nem sok, csak az örök váltása, meg hogy a szomszédos épület a tolvajok bázisa.
- Srapnela al Sahred, szegről-végről rokona a nagy mágusnak. Ő is varázsló, kezén egy fém pánt van, ami megakadályozza a varázslásban. Szenvtelen, meg nem alkuvó természetű, ha meg akarják szöktetni, már majdnem kész tervvel áll elő: van egy varázslótorny a innen fél napnyira, ha oda eljut, kifüstöli innen az összes tolvajt. Csak a kijutás a problémás.

Dragda, egy kissé testes asszonyosság, valójában Edanx besúgója, állandóan kérdez, és ráadásul élvez a „munkáját”.

A kard darabjai

A kard hat darabból áll, melyek csak akkor állnak össze, ha mind a hat együtt van, de külön-külön is illeszkednek. Ha a darabokból legalább négy már megvan, egy hét elteltével a hordozó megálmodja, hol van még egy darab. Ez az álom csak egyszer, és egy karakternek jelenik meg!

A markolat: A piactéren árulja egy kereskedő húsz aranyért. Egyértelműen meg lehet állapítani a rendeltetését. A kard többi részéhez ránézésre Fegyverismeret Af szükséges.

Keresztvas első darabja: Ez van Lydiánál.

Keresztvas második darabja: A fegyverkovácsnál van. Ha felszabadul a város, odaadhatja, egyébként tizenöt arany alatt nem adja oda.

Penge első darabja: Edanx zsebében lapul, nem válik meg tőle semmi módon.

Penge második darabja: Srapnela tornyában van, ha kiszabadítják, jutalmul adja a karaktereknek.

Ékkő: Az ékszerész házában van, a második emeleten.

A kaland menete

A karakterek megérkezésétől számítva az idő:

(A kaland akkor zajlik így, ha a karakterek semmit nem tesznek, tehát ez csak vázlat, valószínűleg nem így fog zajlani minden.)

2. nap: Valakit meglopnak. A lopások ettől kezdve a KM hatáskörébe tartoznak.

5. nap: Edanx tudomást szerez a keresztvas hollétéről.

7. nap: Hamis váddal beviszik a karaktert, akinél a keresztvas van, és elveszik tőle. Három nap után kiengedik.

10. nap: Edanx minden darab hollétét kideríti.

11. nap: Edanx megöli az ékszerészt, megszerezve a követ.

12. nap: A kovácmestert is holtan találják, a penge sehol.

14. nap: A piactéri kereskedő is halott.

20. nap: Edanx elindul a varázslónó tornyához.

22. nap: A torony is lerombolva, a penge immár teljes. Edanx félistenné kiáltja ki magát, és nekiáll a karakterek lemészárlásának. A kard ereje miatt vajmi kevés esélyük van.

A kard

A kard maga egy gyönyörű, az ékkő fényétől vörös fényben játszó aranyszín hosszúkard. Értékei:

KÉ: 17 **TÉ:** 18 **VÉ:** 14 **Tám/kör:** 1 **Sebzés:** 2k6. Már így magában elég erős a penge, de a Vérengzés kardja nevet nem hiába kapta: harc közben a használó elméjében elkezd motoszkálni a vágy, hogy elborítsa a harci láz. Ez ellen asztrális ellenállást lehet dobni, alap erőssége első körben 10, és minden harci körben 6-tal növekszik. Ha a karakter elvét a próbát, vagy enged a csábításnak, akkor minden harci körben a KÉ-je, TÉ-je, VÉ-je +2-vel, a sebzése pedig +1-gyel növekszik, egészen +15-ig. De ha az ellenfelek elfogytak, a karakternek Akaraterőpróbát kell dobnia, hogy a démon átveszi-e felette az irányítást. Következő alkalommal a asztrális vágy ugyanolyan erősségről folytatódik, az Akaraterőpróbára -2 járul, következőleg -4, és így tovább. A használó előbb-utóbb a kard befolyása alá kerül. Erről később.

Ha a kardot összeilleszti valaki, vagy elveszi mástól, akkor megjelenik neki a démon és Dalorend szelleme. Először a démon próbál hatni:

„Fogadj el társként, és szolgáljak az idők végezetéig, megígérem! Olyan hatalmat adok neked, amihez foghatóról álmodni sem mertél. A kard segítségével uralkodóvá



teszlek! Csak cseppents egy csepp vért a sajátodból a kardra. Ha hívni akarsz, kiáltsd: ragul'thas!"

Ezután eloszlik. Dalorend kétségbeesetten próbál a karakterek lelkére hatni:

„Ne hagyj, hogy becsapjon! Engem már több ezer esztendeje fogva tart! Pusztítsátok el a kardot minél hamarabb! Én készítettem, és addig nem nyugodhat lelkem, amíg meg nem semmisül! Kérlek, ne hagyjatok tovább szenvedni! A nevem Dalorend, ha bármikor hívni akartok, a karddal a kézben mondjátok fennhangon a nevem!” – ezzel eloszlik ő is. Ha hívják, hálálkodik, és elmondja, hogy a kardot egyféléképp lehet megsemmisíteni – izzóra kell hevíteni, majd sonioni opál porát kell rá szórni. Az opál „véletlenül” van az ékszerkészítőnél, borsos áron (kétszázötven ezüstpénz, vagy ha halott már, akkor egy kis keresgélés a házában).

Amikor a démon átveszi az irányítást, a használó magába dőfi a kardot, és felhasítja vele saját magát. Ekkor testén át sikkapu nyílik, és megjelenik a vérdémon. Értékei a modul végén, és még annyi, hogy a kard megsemmisül, a demont pedig semmi nem kötelezi, hogy visszatérjen saját síkjára...

- Ha megfogadják Dalorend tanácsát, akkor a kard óriási fényjelenség közepette elanyagtalanodik, és Dalorend szelleme megköszöni, és jutalmul utolsó erejével egy ajándékot teremt: a kard mását. Ez azonban démon nélküli, értékei: TÉ: 18, KÉ: 16 VÉ: 17, Tám/kör: 1 Sebzés: k10+1.

Befejezés

Több szál lehetséges: ha a karakterek kiszabadítják Srapnelát, akkor az eltűnik szó nélkül három napra, majd egy vasgőlemmel tér vissza, amely módszeresen elkezd szétrombolni a tolvajcéhet. Végül 2k10 tolvaj halála után, megtörik rajta a jeleket. A harc hírére azonban odasiet a városőrség, és ha a karakterek is beszállnak a küzdelembe, akkor megkezdődik az öldöklés a lojális rész, és a zendülők közt. A zűrzavarban az alkimista elmenekül, ha nem figyelnek rá. A Részeg Sárkány kocsmárosa is bekapcsolódik, de már ököl helyett az eddig szögön lógott pallosával, szerencsére a felkelők oldalán. Edanx ekkor menekül, az alább leírt trükkökkel. A tolvajok beveszik magukat a házába, és onnan a lőrészzerű ablakokon lődöznek kifelé.

Ha Edanx terve sikerül, kikiáltja magát félistennek, és a város egyetlen urának. Nekitámad a karaktereknek, és ha nem fékezik meg, a kard negyedik használatakor elszabadul a démon. Ezt pedig vajmi kevés eséllyel állítják meg. Ha mégis, úgy megérdemlik az érte járó max. tp-t.

Ha helyreáll a rend, a polgármestert elsöpri a népharag, és a kocsmárost, Idiant teszik meg új vezetőnek. A városőrség újjászerveződik. A karakterek összesen 500 ezüstpénzt kapnak, és korlátlan ingyen ételt-italt, szállást a kocsmában.

Jutalmazás

A megölt ellenfelek a náluk feltüntetett tp érték 10-120%-a, a KM megítélése szerint. A Tp természetesen a csapatnak jár, azután vagy egyenlően, vagy a KM szerint el kell osztani. Az alább leírt értékek persze csak irányadók.

Edanx legyőzése: 200 Tp

Lydia kiszabadítása: 100 Tp

Srapnela kiszabadítása: 300 Tp

A félelf lány kiszabadítás: 200 Tp

Ha a karakterek összerakják a kardot: 400 Tp

Ha Edanx rakja össze a kardot: -200 Tp

Ha senki nem kerül fogságba: 100 Tp

A huszadik előtt hány nappal oldották meg a küldetést: minden nap +40 Tp

Ha a demont megfékezik, mikor elszabadul: 1800 Tp

Edanx minden áldozata -50 Tp

Ha valaki a démon befolyása alá kerül: -200 Tp (meg persze az adott karakter halála).

Nem Játékos Karakterek

Tolvajok

A tolvajcéh tagjai, egyszerű és többnyire középszintű tolvajok. Posztóvértet, és rövidkardokat forgatnak. Összesen ötvenen vannak. Képzettségeik közül a 45%-os zsebmetszést, és a 40%-os lopózást és rejtőzést érdemes megemlíteni.

KÉ:	14	Sebzés:	k6+1
TÉ:	29	Tám./kör:	1
VÉ:	90	Ép:	4
SFÉ:	1	Fp:	19
AME:	6	Jellem:	Káosz
MME:	6	Mp:	-
Méregell.:	5	Max. Tp:	10
Ψ:	-	CÉ:	13

Vérdémon

A kardba börtönzött démon. Minden csapásával automatikusan egy Életerőszívást is alkalmaz, amit saját gyógyítására fordít. Két és fél láb magas, lucskos testű, vörös pulzáló erekkel behálózott iszonyat. Feje egy orkéra emlékeztetne, ha nem lennének szarvai, és pengeszzerű fogai. Közönséges fegyverek, és az őselemek nem sebzik...

KÉ:	65	Sebzés:	3k6+4
TÉ:	98	Tám./kör:	2
VÉ:	160	Ép:	50
SFÉ:	0	Fp:	90
AME:	Immunis	Jellem:	Káosz, Halál
MME:	Immunis	Mp:	-





Méregell.:	Immunis	Max. Tp:	1800
Ψ:	6. sz. Mf.	CÉ:	-

Testőrök

Kiszolgált zsoldosok, akik most a bordély őrzéséből tartják el magukat. Hosszúkardot és láncinget viselnek. Nyolcan vannak négyes csapatokban vigyáznak a bordélyra.

KÉ:	30	Sebzés:	k10+1
TÉ:	45	Tám./kör:	1
VÉ:	103	Ép:	11
SFÉ:	2	Fp:	29
AME:	3	Jellem:	Rend, Halál
MME:	4	Mp:	-
Méregell.:	8	Max. Tp:	20
Ψ:	-	CÉ:	5

Edanx Fours

A tolvajcéh megalapítója és jelenlegi vezetője. Minden vágya a kard megszerzése, és mindent meg is tesz ennek érdekében. 5. Tsz-ű tolvaj. Hosszúkarddal harcol, és rengeteg trükkje van. Van egy kézi nyílpuskája, amelyben egy adag igen erős mérge van: 8.szintű. azonnal ható, hatása görcs/bénulás. Mindkettő egy óráig tart. Van továbbá egy kis vászonsztyűben egy adag kis ragacs, amelyet kiengedve, és egy karakterre dobva (Támadó Dobás, a meglepetés módosítóival), az -40 VÉ-t kap, és csak sebessége felével képes mozogni. Van továbbá egy kis pajzsa is. Míves, jó minőségű láncinget visel (SFÉ 2, MGT 0)

KÉ:	36	Sebzés:	k10+1
TÉ:	40	Tám./kör:	1
VÉ:	129	Ép:	10
SFÉ:	2	Fp:	47
AME:	21	Jellem:	Káosz, Halál
MME:	22	Mp:	-
Méregell.:	6	Max. Tp:	200
Ψ:	5. sz. Af	CÉ:	17

Galit Idian

A Részeg Sárkány kocsmárosa. Régen zsoldos volt, ma már visszavonultan éldegél. Rendet tart a kocsmában, és akinek ez nem tetszik, könnyen kap a szemé közé. Mesterfokú Ökölharca van, és 18-as ereje. Vértet nem visel. 4. Tsz-ű harcos. A vele való összetűzés a városőrség beavatkozását vonja maga után, bár általában már későn szoktak érkezni. Egyébként jókedélyű, vidám figura.

KÉ:	16	Sebzés:	k6+4
TÉ:	48	Tám./kör:	2
VÉ:	104	Ép:	15
SFÉ:	0	Fp:	54
AME:	21	Jellem:	Rend
MME:	22	Mp:	-
Méregell.:	8	Max. Tp:	50
Ψ:	-	CÉ:	6

