



*Gyilkosságok Esserben*

## *Gyilkosságok Esserben*



**ÍRTA:**  
**HELYSZÍN:**  
**IDŐPONT:**

*Valheru*

*Dél Ynev, Déli Városállamok – Esser városállama*  
*P.sz. 3694.*



## *Gyilkosságok Esserben*

Kedves Mesélők!

A modul alapvetően nyomozásra épül, kicsit lineárisan, de mesélhetően. A kaland elején nyugodtan hagyhatjátok a csapatotokat szabadon bókászni a városban, ha ezt szeretnék, maga a fő vonal bőven belefér bármelyik egynapos találkozó játékidejébe. Próbáljátok meg **Leriont** a lehető legtovább jó színben, álcáját meghagyva feltüntetni. Lehet, direktben azonnal végezni tudna a csapattal, ezt azonban igyekszik elkerülni, mert ki szeretné élvezni a győzelmét, halálukig játszik majd velük, nem válogatva az eszközökben. Túl sok harci helyzet nem lesz a modulban, de ezen bármikor változtathatok igény szerint. Sok a vad a környéken, és esetleg egy ellenséges kalandozó csapat is erre tévedhet, vagy a kalandozók előtörténeteiben szereplő múltbéli veszedelmekből akadhat valaki a nyomukra a városban. Csak rajtatok áll. Ennek érdekében pedig bátran írjátok át a számotokra szükséges részeket, semmi nincs köbe vésve. A cél most sem más, mint lenni szokott. Mindenki érezze magát jól!

Szórakoztató mesélést kívánok mindenkinek!



## Gyilkosságok Esserben

### Esser városállama:

A városállam kb. 80\*60 mérföld széles, fél tucat településsel. Lombhullató erdős, dimbes-dombos terület, magasabb hegysége, nevesebb folyója, tava nincsen. Fővárosa, **Esser**, egy kisváros/nevezzük ennek, bár csak kb. 250-an lakják/, amely egy sűrű erdőség közepén, az **Esserion** várból és a köré települt kis, kör alapú, csúcsos tetejű kőházakból áll. A területet az **Essermen** család irányítja, évszázadok óta. A területet elkerülték a történelem viharai, a környező hatalmak térképein semmitmondó kis folt **Esser**, amely a vár könyvtárában, (nehezen) fellelhető ősi feljegyzések szerint, a Kráni külső tartományából elvándorolt, egy, a vidéken élő nomád törzzsel összeolvadt, ranagolita család alapított. Ennek mára nyoma sem maradt. **Esser** hajdani lakói, magas, vékony, enyhén kreol, sötét szemű-hajú emberek. Az eredeti vallás idővel a helyi nomád hitvilággal felhígult, és az ezer éve erre tévedt selmovita hittérítőknél köszönhetően, mára már a városállam lakói alapvetően, a pyarronita elvek szerint élnek, de nem jellemző rájuk a vallásosság, és annak gyakorlása. Embereken kívül csak elvétve találkozhatunk más fajokkal inkább, mint utazó, sem mint helyi. De őket is mindig megnézik a környéken élők. Az erdők vadakkal telik. Az árak átlagosak, a ritkább, luxuscikkeket leszámítva, melyek ritkák, mint a fehér holló. A városállam egyedül ritka, sárga, énekes kanári madarairól híres. Ezeket tenyésztik itt nagy számban a helyiek.



## Esser városállama



## Gyilkosságok Esserben

### Előzmények.....röviden.

A város varázslója, az idős **Wess Lerion** mester, az **Essermen** ház tanácsadója, az egykori **Lady Essermen** bátya, *lar-dori* varázsló, aki antik tárgyakat gyűjtött hobbiként, és ezért évente többször is az Elátkozott vidék környékére utazott, hogy ott keresgéljen a kincsvadászok szerzeményeiből, hozzájutott egy ismeretlen eredetű, ősi, üres, de mágikus ékszerdobozhoz. Nagyon megtetszett neki a drágaköves berakása, és abbitozott díszítése, és magával vitte, Esserbe, további vizsgálatásra. Napokkal később, a vár egyik toronyszobájában berendezett laboratóriumában, a vizsgálatok során a dobozban rejtőzködő gonosz identitás, melynek neve **Sar'Alam** volt, rövid, de heves szellemi csatában legyűrte elméjét, és végérvényesen átvette teste és emlékei felett a hatalmat. Azon az estén, **Lerion** mester lelke, csendben távozott istenéhez a csillagfényes éjszakán. A város lakói erről nem tudnak, és mindez a kalandozók érkezése előtt hetekkel történt.

A hajdani **Essermen** grófot egy hónapja ölték meg, magára zárt szobájában. A feleségét rá pár napra az erősen őrzött, színein belülről bezárt lakosztályában találták holtan, a pipereasztalánál. A kalandozók érkezésekor a három gyermek él már csak. Jelenleg a legidősebb fiú, **Zerit** a gróf.

Félelmében a meggyilkolástól, a legidősebb, **Asek Essermen**, a kalandozók érkezésének napjának hajnalban, titokban, lóra szállt, és megszökött a várból. Messzire nem jutott, mivel kerülve az embereket, a csalitosba nyargalászott, lova megbokrosodott egy kígyó miatt. A vadul vágató lóval nem bírván, **Asek** beverte a fejét egy lelógó ágba és leesve, lába beleakadt a kengyelbe. A ló pedig maga után húzta az erdőt át, az országútig....

### Bemesélés....

Az előre nem meghatározható csapatvariáns okán, nincs fix bemesélési történet. Bármilyen okból kifolyólag járhatnak erre a játékosok, ez a mesélőre van bízva, a csapat előtörténete, összeállítása alapján. Ha igényled, kedves KM, játék előtt csapatod függvényében kitalálok egyet neked.

Pl. A szomszédos uraság, **Deronkin** gróf, kinek a megboldogult **Esserman** grófné gyermekkori, plátói szerelme volt, küldi őket a várban történt rejtélyes halálesetek kiderítésére, inkognitóban.

### 1.pont - A találkozás a dombtetőn.

Késő délelőtt van, füllesztő nyári meleg. Egy domb tetején kanyargó néptelen úton mennek, a közelben már látni a domboldalon lent egy várat, és a környező házakat, egy órányi távolságra, mikor is egy ló vágató közük az út menti sűrűből, egy eszméletlen alakot húzva maga után a porban. A fickó nemesi ruhája szakadt, teste telis-tele horzsolásokkal, homlokán hatalmas búb, bal lába a kengyelbe szorult, térd természetellenes szögbe áll. Félt, alig van magánál.

Alig érteni, hogy mit mond. Csak annyi vehető ki motyogásából, hogy ő a helyi gróf, és búsán megjutalmazza őket, ha hazaviszik a közeli várba.







## Gyilkosságok Esserben

A csapat a találkozás után a várba kísérheti a sérült nemest (**3. pont**), vagy egyszerűen csak magára hagyják az úton, vagy ájultan/holtan, elrejtetik az út szélén, és simán tovább állva hamarosan beérnek a kisvárosba, **Esser**-be, ahol útjuk a fogadóhoz vezet.

### 2. pont - A „Csíkos Malac”.

Itt tartózkodásuk rövid ideje alatt, egy katona érkezik, akinek a várba kell őket kísérni mihamarabb, **Essermen** gróf kérésére, ebédre. Ha kikérdezik az őrt, kiderül, hogy a leírás alapján, ez a gróf nem az a gróf, akit találtak az úton.

*/ Itt a mesélő dolga, hogy rávegye a csapatot a meghívás elfogadására, ha ágálnak is ellene. Hivatkozhatok etiketre, rossz hírnévre, elzárásra, stb. Végül is játszani jöttek, tegyenek is érte! /*

### 3.pont – Érkezés a várba.

Ide két irányból érkehetnek. Ha a sérült nemest hozzák, ő elkerülve az embereket, a legrövidebb úton, egy vadcsapáson irányítja őket a ritkán használt észak-keleti kapuhoz, érdeklődő katonák gyűréjében. A várkapitány is jelen van épp, és mikor a csapatot vonná kérdőre, hogy kik ők és mit keresnek itt, ill. mi történt a nemessel, - akiről itt kiderül, hogy csak a gróf öccse -, érzéki a csődületre felfigyelő és odaérkező **Teja Essermen**, a sérült húga, aki rögvest átveszi az irányítást, és határozott parancsokkal elviteti testvérét az ispotályba a gyógyítókhoz, ő pedig a várkapitány ellenkezése ellenére, az őreit itt hagyva a távolabbi várkertbe vezeti a játékosokat, némi frissítővel és harapnivalóval teli tálcákkal megpakolt szolgálval egyetemben, hogy ott várakozzanak vele a gróf érkezéséig, aki csapatával, a hajnalban elszökött öccsét keresi, a környező erdőségben.

Ha a fogadóból érkeznek ide az észak-nyugati főkapun a játékosok, a gróf hívására, szintén a fentiek történnek, annyi változással, hogy a gróf időközben elindult sérült öccséért, akit egy kereskedő talált meg, de mivel idős és gyenge volt, nem tudta őt ide szállítani, de fiatal inasát rohanást ideküldte a jó hírrel, csengő ezüstök reményében. Ha esetleg a nemest elrejtették az út mellett, a vár egyik vadászlegénye találta meg, de a lényeg nem változik.

### 4.pont - Támadás a várkertben.

A várkert, 2 láb magas sövénylabirintusból, és annak közepén lévő 1 láb mély kerti tóból áll a vár elhagyott, fal menti hátsó részén. A szolgál lepakolják szállítmányaikat és sietve távoznak. Idilli, csendes minden. A tó körül hatalmas orgonák virágoznak, az egykor szép, mára elhanyagolt tóban békakórus muzsikál. **Teja** leül a tónak háttal egy kőpadra, és úrlány álcáját pillanatok alatt levetve, gyermeketeg kíváncsiságtól vezérelve, fülíg érő mosollyal faggatja a csapatot utazásaikról, életükről, tetteikről, főleg a szebb ember férfi egyéneket.



lila



## Gyilkosságok Esserben

Még a kérdéseket sem fogták fel, mikor arra lesznek figyelmesek, hogy a lány mögött a víz színe alól, lassan egy fegyveres női alak emelkedik fel. Arcán gonosz vigyor ül. Fekete ruházatot visel, de anyaga meghatározhatatlan. Kezében fekete, furcsa hosszú kard, ismeretlen kézi nyílpuska. A lányra támad, 1 köre van a csapatnak döntenie, küzdenek vagy tétlenül szemlélnek.



- Ha nem tartoztatják fel, lecsapja a lány fejét és nyom nélkül köddé válik. A lány sikolya utáni 3.-ik kör végén őrök (k6+3 fő) érkeznek, élükön a dühödt bikaként fújtató várkapitánnyal és egy eddig ismeretlennel, **Lerionnal**, aki azonnal gyilkosság vádjával, a várbörtönbe űzi őket a vizsgálat végéig.

Ha ellenállnak, mágiával próbálja őket harc képtelenné tenni, de nem akarja őket **MÉG** megölni. **50E Mentál Kábítást (3 körig)használ Legyező\* szabad formában.** Pszit, mágiát is kiüti a hatása. A kábult játékosokat már nem lesz nehéz lefegyvereznie és megkötöznie az őröknek.

\* **Legyező szabad forma:** lapított csóva szerű szőnyeg alap forma, tetszőleges szögű, fentről nézve, pizza szelet formában. 1 körös.

- Ha harcba keverednek vele, és sikeresen feltartják, a 3.-ik kör végén felbukkan az erősítés. Ekkor, vagy, ha úgy érzi, hogy a lány sikeresen elmenekülhet előle, megpróbálja megölni, majd eltűnik. Ebben az esetben **Lerion** megköszöni a segítségüket, és megkéri őket, hogy az események vizsgálatáig, a vár nyugalmának helyre állításáig, legyenek a ház vendégei egy emeleti lakosztályban. Az esetleges sérült lányt elkíséri személyesen az ispotályba. Nem járhatnak a várban, estig a szobájukban kell maradniuk. őrök állnak az ajtóban. Ha nem engedelmeskednek, **Lerion** itt is kábít, és irány a tömlöc.

- Ha sérült lányt szeretnék meggyógyítani, **Lerion** nem ellenzi, de erős kíséret mellett szemmel tartja a gyógyító játékost. Csak őt, és csak egyet. A többi marad a helyén. A lányt Áldás és +33Mp gyógyítás mentheti meg a szörnyű kínhaláltól, amit a rálőtt vessző üveghegyének törött, vándorló darabjai okoznak a belső szervekben. Sikeres varázslat után a szobájában lesz szobafogságban.

Jelen állás szerint most a csapatnak vagy a várbörtönben kell pihennie, vagy a szobájában.

### 5.pont – Napközben.

Ha **Teját** meggyógyították, a lakosztálya melletti szobába zárják őket. A folyósón 2-2 őrt állítanak az ajtók elé. Vacsora előtt dulakodásra és női sikolyra lesznek figyelmesek a szomszéd szoba felől. Egy poros, kopottas fali szőnyeg mögötti apró résen át,/ha megtalálják!/ láthatják, hogy a szomszéd szobában a 4 kinti őr, őrült hévvel csépel egy nagy ruhásszekrényt, amibe **Teja** rejtőzött az utolsó pillanatban. A szekrény 5 körig áll ellent a támadásoknak.

/Lerion Asztrál(pl. Gyűlölet) varázslattal uszította a lányra őket. Bárkit megtámadnak akivel találkoznak. Ha végeztek, sorban levágják egymást, és az utolsó kiugrik az ablakon a várudvarra./

Ha a börtönben vannak, a lány elleni támadás elmarad, majd a dögsereg végez vele a leírtak szerint.



A börtönben egy közös cellába kerülnek a többi rabbal. Felszerelésüket elveszik, csak a ruha marad, és amit a KM jónak lát. Itt vacsora előtt a rabok farka módjára (**Jk\*2 fő**) nekik esnek, a fenti Asztrál- (Gyűlölet) varázs szerint.

### **6.pont - A vacsora.**

Így vagy úgy, de este a gyertya sereggel megvilágított, üresen kongó díszterembe mennek. Hatalmas, mindenféle Ynevi jóval bőségesen megpakolt asztal, és szerény társasága fogadja őket, a bezáródó ajtók mögött. Az asztalfőn a fiatal **Zerit Essermen** gróf helyezkedik el, jobbján pedig **Lerion** ül, vagy feszeng, annak tükrében, honnan jönnek a kalandozók. Leginkább a gróf beszél, **Lerion** csak a felé irányuló kérdésekre felel, normális hangnemben. **Lerion**, mint nagybátyát mutatja be, a család tanácsadójaként.

**Zerit** megköszöni nekik, ha van mit, és esetleg kisebb összeget is átadhat nekik ezért jutalmul. Ha megvádolták őket korábban, vagy ellenálltak és így kerültek börtönbe, ezért mindketten őszintén elnézést kérnek, és elmondják, hogy a vizsgálatok tisztázták őket, és ártatlanok.

Aztán eltereli a szót semmitmondó témákra, és próbálja a vacsorát csacsogással elütni.

- Itt, ha nem tudták, vagy akarták meggyógyítani **Teját**, egy érkező szolga a lány halálhírét szolgálja fel következő fogásnak a grófnak. Bár erősen próbálja palástolni magán, szakavatott emberismerők mégis láthatják rajta, hogy lesújtja a hír. **Lerion** is búskomorrá válik innentől.

A vacsora vége felé a gróf a tárgyra tér. Megkéri a kalandozókat, segítsenek neki felkutatni a gyilkost, aki tizedeli a családját. Elmeséli apja és anyja különös haláleseteit, és kifejezi aggodalmát, hogy attól tart, ő lesz a következő célpont. 30 aranyat túl felajánlani fejenként a segítségért, de csak akkor kapják meg ő is életben marad. Reggelig a ház vendégei lehetnek, addig kell választ adniuk az ajánlatra, de a történetek tükrében a szobájukat továbbra sem hathatják el. Ha nem vállalják, reggel elmehetnek.

Az este eseménytelenül telik mindenki számára. **Ettől az estétől Lerion esténként a gróf testét használja Mentál mozaikok segítségével mint bábját, a gróf szobájából nyíló titkosajtón keresztül, ami a közraktárba nyílik, aki mindenről semmire sem emlékszik reggelre, ha bármikor is számon kéri tőle esti kalandjait. Sőt, egy idő múlva személyes támadásnak, sértésnek veszi és ennek megfelelően reagál is.**

### **7.pont – Döntés.**

Reggel a szobájukba viszik a reggelit, a kissé bicegő gróf vezetésével, aki kíváncsian várja válaszukat.

Ha igent mondanak, **Zerit** örömmel csapja össze vadászkesztyűs kezeit, és megszünteti a védőőrizetet, majd dolgára siet. Nagyvonalúan megengedi, hogy a fogadóban az ő kontójára megszálljanak néhány napra.

Ha nem, szépen összepakolnak és mehetnek dolgukra...haza. ☺ Vagy bármi.



### 8.pont – Egy kis nyomozás.

Bárhol kezdenek a nyomozást, de a tükör az első nyom, vezesd őket hozzá. Ha igényét látod, itt kicsit elkalandozhatnak a városban, csak késő délután kapják meg azt **Lerion**-tól.

#### Városi szóbeszéddek:

- A bányában állítólag haramiák tanyáznak, bár az őrség ezt nem tudja megerősíteni, ha kérdezik.
- Pár hete látni véltek egy sötét csuhás, botos alakot egy esős este, aki a város melletti csalitosban bókászott. De lehet, hogy csak túl sokat ivott a szemtanú.
- Az vadászmester kopója, a játékos, minden várbéli gyerek kedvence, Kop, eltűnt egy este a várból. Azóta se híre, se hamva.
- Démonszikla, egy közeli kopár dombtető álló kiszáradt tölgyfa, a legendák szerint itt démonok csatáztak egykor.
- Ha átkutatják a várkertet és a tavat, megtalálhatják a kis tükröt a meder alján. Nem rég kerülhetett bele, még nem algás. Átlagos eszköz, bármelyik városi piacon kapható egy ezüstért. Hátlapjára a **Killa** név van belekaristolva. Ezt a tükröt **Lerion** is odaadhatja nekik segítség gyanánt, ha aznap késő délután találkozik velük a várban. Állítása szerint tegnap, a kert átvizsgálásakor találta egy őr.
- Ha valahogy visszanézik a tükör történetét, azt láthatják, hogy **Zerit** dühösen dobja azt a tóba a támadás előtti este. (Összeveszett a lánnyal aznap este, és a tükröt emlékebe kapta tőle egykoron.) Ez **Lerion** kifigyelte egy bokorból.
- Ha **név** után érdeklődnek, kis körbe kérdezősködéssel a várban élőkől, városlakóktól megtudhatják, hogy **Killa** egy külhoni, csinos, fiatal örömlány, aki a fogadóban lakik, rendel. Pár hete érkezett a városba. Nappal alszik, éjszaka dolgozik. A gróf „titkos” szeretője, sokszor látják a fogadó felé csámborogni **Zeritet**, álruhában, magányosan. Felismerni vélik bicegéséről.
- A gróftól kérdezve, az nem tagadja le, hogy ismeri a lányt, de összesen ennyit mond, és távozik, csip-csup ügyeire hivatkozva.

A fogadó leghátsó szobáját bérlő **Killa**. Csendben dolgozik, nem zajong, a fogadós szerint. Tegnap óta nem látták, de nála ez nem ritka. Ajtaja zárva, a kulcs belülről a zárba. **Sikeres Zárnyitással, vagy Erőből feltörhető a zár.** Bent feldúlt szoba fogadja a belépőt, mintha kerestek volna itt valamit. Az egyik függöny behúzva, a másik hiányzik, és az ablak résnyire behajtván. A szoba falán véryomok látszódnak mindenfelé. **A nyomok alapján a lányt megölték és testét az ablakon át kidobták a hiányzó függönybe csavarva. Rövid kutakodás után egy gyűrött papír fecni találnak, rajta egy bizonytalan női gyöngybetűkkel írt szóval: „közraktár”.** (A gróf íratta, **Killával** halála előtt.)

Közben a gróf egész napos vadászatra indult, a várkapitány járőrözik a környező erdőségben, **Lerion** pedig szokásához híven, „bezárkózott a laboratóriumába”, estig.





## Gyilkosságok Esserben

### 9.pont – Közraktár.

A raktár a város szélén, közvetlenül a temető mellett áll, tetejének fele már szinte az erdő lombjait súrolja. Ennek meg is lett a következménye, mert a legutóbbi nyári vihar által letört súlyos faágak beszakították tetejét, minek következtében elázott a bent tárolt termény, áru. Amit menteni tudtak, áthordták a vár raktárába, és a javítási munkákat mostanság tervezték elkezdni. Most használaton kívül áll az üres épület, leszámítva a sarokba lepakolt javítási faanyagot.

Bent dohos sötétség honol, csak a tetőrésen beszűrődő lábnyi fény oszlop vetül a poros fapadlóra. A félemeleten, a sarokban találják a lány testét, a falnak fordítva. Szőke, egykoron gyönyörű, göndör haja vértől összeragadva borul arcára, fél testét beborítva. Mintha valamiféle bűrszütyőt tartana összekulcsolt kezeiben. (Üres, csali!)

**Egy kisugárzó varázsjelet raktak rá, mozdításra indul.=> 8k6 Sp-s tűzkitörés. Tűzbe borítja az egész raktárt, eltüntetvén az esetleges nyomokat.**



### 10.pont – A továbbiakban.

A lángoló raktár oltására érkezők között lesz egy barna csuklyás, rőzsehordó paraszt, **Luca**, aki „kirakóst összerakva”, mesél a kalandozóknak egy idegen, fekete csuhás alakról, aki érkezésük fél órával, a temetőn át az erdő felé tartott sietve. **(Mentál mozaik, Írás (Hamis emlék). 20E. A „beírást” teljesen törölték, 55E.**



A temető végében, a kerítésnél semmiféle nyomot nem találnak, ami arra utalna, hogy nemrég erre járt volna valaki.

Itt **Lerionnak** az elterelés a célja, a hamis információval. Azt próbálja „beadni” a kalandozóknak, hogy egy ismeretlen varázló járja a vidéket, és hogy ő a felelős a tűzcsapdáért is.

Este, lefekvéskor az egyik kalandozó párnája alatt egy üzenet várja őket: „Ispotály, ma este. Asek.”

Ha odamennek, jön a **11.pont**.

Ha nem, a támadásról és mézszárlásról reggel értesülnek a fogadóstól. A várórség kérhet tőlük segítséget, a titkos ajtó felderítésében, a reggeli végén. **12.pont**.

Vagy később, 1-2 órával a reggeli után, szintén a városórség kér segítséget a nyomok alapján gyanús **Lerion** laborjának feltörésére. **13.pont**.

### 11.pont - Mézszárlás az Ispotályban.

Az ispotályba érve egy mézszárlás szemtanúi lesznek. Már javában dúl az öldöklés. A szárnyban fekvő betegeket és ápolóikat csócsálják mindenféle élőholt vadak. Rothadó, bűdös, vörösen izzó szemű



## Gyilkosságok Esserben

medvék, farkasok, kutyák, köztük a vadász ebe is, de ezt csak utána tudhatják meg. Már szinte senki nem él az ispotály lakói közül, s mivel lefekvés után érte őket a meglepetésszerű támadás, még segítséget sem nagyon tudtak hívni, a várban csend és nyugalom honol. Gurgulázó, elhaló hörgésük csak a helyi termekben visszahangzik. Levervén a dögöket, megtalálják a rejtekajtót, ami a vár mögötti erőbe vezet, utat adva a rémek seregének. **Asek** réműlettől torz arccal fekszik ágyán, élettelen, üveges szemekkel a mennyezetre bámulva. Ha **Teját** anno sikerült meggyógyítaniuk, most őt is holtan találják a padlón, szétmarcangolt teste vértócsájában. Valószínűleg este szökött ide, beteg bátyát megnézni.

Segítség képen megérkezik az őrség is, más nem, a harc végére.

### 12.pont – Út a vadonba.

Két bátrabb őr elindul velük vagy nélkülük, visszakövetni az állatok nyomait, ahol is megtalálhatják a vártól nem messze a barlangot, ahol az idézések történtek. Ismeretlen nyelvű feliratok és ábrák a barlang falán, fehér krétával. Egy jel elég sokszor ismétlődik. Egy oltáron pedig a várkapitány és néhány emberének kivézettett maradványai hevernek.

A falakon lévő jel, megtalálható a varázsló laboratóriumában lévő ékszerdobozon is. Erről az egyik velük lévő őr beszél, az egyik szolgálólány párja. A lány takarítani volt a laborba, mikor még járnia kellett hetente, (hetek óta nem volt már), és akkor látta a polcon egy ékköves dobozka oldalán. Annyira megfogta a dobozka szépsége, hogy percekig forgatta kezében, és így jól emlékezett a rajta lévő furcsa jelre. El is mesélte ezt az őrnek, aki most felfedezni vélte a hasonlóságot.

### 13.pont – Labor.

**Lerion** még mindig sehol. A labor mindig zárva, **-20% Zárnyitás, vagy 80 SP**. A terembe jogtalanul lépőket a tükördémon támadja meg, van elég tükröződő felület hozzá. A harc után átkutathatják a helyiséget. A kutatási naplóban megtalálják az eddigi eredményekről a leírást, melyekből kiderül, hogy ez a doboz valamiféle ősi mágikus identitás bebörtönzésére szolgál(t), melynek nevét jelenti az idegen jel. A bejegyzésnek itt vége szakad, csak pár csepp vérnymoma látszik a papíron. A bejegyzés nyolc hetes, az első gyilkosságok előtti.

Sikeres észleléssel feltűnhet nekik egy könyv, ami kilóg a polcról, valószínűleg sietve tették vissza. Ebben egy idézés leírása szerepel, egy testcseréhez.

**Lerion** mostanra változtatott eredeti tervén, és már a kalandozókat is meg akarja ölni, mert érzi lebukott, ezért egy utolsó csapdát készít nekik, a Démonsziklánál. Csalinak **Zeritet** használja. Szeretne velük kicsit eljátszozni. Régi emlékeiben szerepelt egy kalandozó csapat, akik életét vették, és ezért olthatatlan gyűlöletet érez irányukba.

Ekkor robban be az ajtón az katona, véresen és elhadarja, hogy a gróf hazatartó csapatát orvul megtámadta **Lerion** táborozáskor, és megölt mindenkit mágikus pokoltűzével. Ő is csak azért élte túl, mert épp a bokorban könnyített magán a támadáskor, és nem vette észre a tébolyult varázsló. A grófot elrabolta, és a Démonszikla felé vették az irányt. Ő félt követni őket, inkább erősítésért jött, és



## Gyilkosságok Esserben

hozzájuk küldték a kapuból társai. Ha útra kelnek, senki nem tart velük, félelemből. A vadontól és egy esetleges várostámadástól.

### 14.pont – Démonszikla.

Mire odaérnek, mindjárt lassan hajnalodik. Már messziről látják a grófot, megkötözve, eszméletlenül lógni a domb tetején álló fáról 1.5 láb magasan. Lassan forog, mint a kötözött sonka. Alatta kis tábortűz ég, de még nem okoz neki sérülést, nem kaptak magasra a lángok. **Leriont** nem látni sehol.



/Macska –egér játékot akar velük űzni, kiélvezni a gyötrelmeiket, nem egy halálos varázslattal akar azonnal végezni velük!/  
Zónáját érezhetik a varázslók, a dombtetőn a fa körül, de ő maga 2. fokon légiessé vált ( 1 órára ), és a domb talajába süllyedt 2 láb mélyen, ott várakozik. A fára felrakott egy Kémszem jelet, azon át figyeli a környéket. Egy támadó varázslattal kezd, ha a közelébe érnek. =>A legbutábbnak kinéző, szellemileg legsebezhetőbb játékosra Asztrál mozaik, Gyűlölet ( 32E. 6.kör) az előtte állóra. Aztán, ha harc alakul ki, a harc 3.ik körében Tűzszőnyeg= 7k6 sp 3 körig. Aztán, ha nem sikerül a varázslat vagy nem okoz sérülést, Tűzszőnyeg= 7k6sp 3 körig.

Aztán kisajtol! 5s és -3k6FP 20lábban belül. A kör végére ismét 60Mp van az elméjében!

pl. 40Mp Fényaura (20E)=>/végleges vakság!/A legelől álló játékosra, 2 körig.

Ha a Kémszemet hatástalanítják, megszüntetik, előlebeg mögöttük, fel 5 láb magasra és onnan folytatja tovább, nevetve.

### 15.pont – A vég.

Miután végeztek **Lerionnal**, és leszedték a fáról a grófot és hazavitték, otthon a megmaradt katonák és városiak örömmel ünneplik őket, senki nem remélte, hogy élve visszatérnek majd. A gróf pár órányi alvás után magához hívatja őket, és megköszöni nekik hősiességüket. Kapnak egy kisebb vagyont is jutalmul, a megbeszélteken felül. Újra béke és nyugalom száll a vidékre..... egy időre.

**Vége.**



## Gyilkosságok Esserben

### Függelék:

#### Zerit Essermen gróf

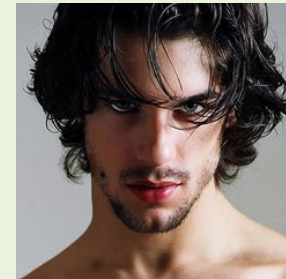
Átlagos testalkatú, jóképű férfi. 1,75 láb magas, 75kg, 27 éves. Kedvenc időtöltése a vadászat és a nők. Párt hete lett gróf, öröklés jogán. Eddig nem sokat foglalkozott a birtokkal, de most megpróbálja jól csinálni, rendszeres kiszökéseit a fogadóban tanyázó örömlányhoz leszámítva, akihez egyre mélyebb érzelmek fűzik. A kaland közbeni esetleges vádaskodásokat nehezen tűri, végső esetben fogdával bünteti a rágalmakat.



Méregell.: 4 Bátorság: 6 Mme/Ame: 30/30 /**Lerion** stat. pajzsai./

#### Asek Essermen

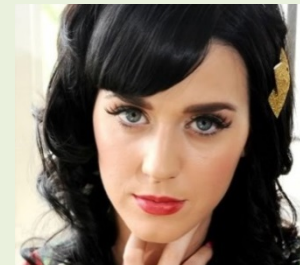
Magasabb, vékonyabb bátyánál. 1,84 láb magas és 80kg-ot nyom. 22 éves. Mindig gőgös, nemesi stílusban próbál feltűnni. A történet során, haláláig az ispotályban tartózkodik, törött lábbal. Értelmesen nem lehet vele beszélni, folyton hisztériázik, félve sír a párnájába fordulva, vagy a nyugtató teáktól bódultan motyog magában.



Méregell.: 4 Bátorság: 3 Mme/Ame: 30/30 /**Lerion** stat. pajzsai./

#### Teja Essermen

A három testvér legfiatalabb, roppant szemrevaló tagja. Alacsony, telt lány. 1,65 láb magas, 65 kg, 20 éves. Roppant kíváncsi, rajong a legendákért, külhoni mesékre. Szeretne kitörni a városból, egy megfelelő kőrre vár. Gyakran esik futó szerelembe átutazó, jóképű vendégekbe. Ha a támadást túléli, ő is az ispotály vendége lesz, esetleges gyógyulásáig vagy a haláláig.



Méregell.: 4 Bátorság: 4 Mme/Ame: 30/30 /**Lerion** stat. pajzsai./

#### Righ Teherson várkapitány /5.Tsz. Harcos/

47 éves, 1,74 láb magas, 130kg férfi. Gyerekkora óta a várban él, és védi azt. Katonái szeretik, és tisztelik. Szereti a hasát, és a jó borokat. Ha ideje engedi, pipára gyújt. Mély öblös hangú férfi. Titokban szerelmes az **Essermen** lányba. Vértet nem hord, ki hízza már. Oldalán kopottas hosszú kard.(MF)



KÉ: 25 TÉ: 80 VÉ: 125 Tám: 2x Seb: k10

Fp: 65

Ép: 12

Mme/Ame: 25/25 /**Lerion** stat. pajzsai./

Méregell.: 5 Bátorság: 12



## Gyilkosságok Esserben

### **Várkatonák** (80 fő):

A vár címere a két lábon álló vörös medve, ezt viselik sárga átalvetőjükön. Könnyű fém sisakban és láncingben vannak, **alabárd**dal és **rövid kard**dal felfegyverezve (60 fő), ill. van egy **könnyű nyílpuskás** osztaguk (20 fő), akik a várfalon teljesítenek szolgálatot.

KÉ: 19/27 TÉ: 49/47 VÉ: 100/99 CÉ: 31 Tám: 0,5x/1x Seb: 2k6+2/k6+1/k6+1

Sfé: 2 Fp: 25 Ép: 8 Bátorság: 8 Mme/Ame: 3/2

### **Wess Lerion** /6.Tsz. Varázsló/

Magas, vékony alak, világoskék –fehér köpenyben. Idős, ősz szakállú, meleg, barna tekintetű, jó indulatú egyén képét mutatja a világ felé. Mindenki tiszteli és kedveli, a család és a vár/os legfőbb bizalmát élvezti évtizedek óta.

Valójában, mára már, az egykori tanácsadó testébe bújt ősi, gonosz lélek, **Sar'Alam** ő. Hatalma még csekély, eredeti önmagához képest, de napról napra erősödik. Gyűlöli a kalandozókat, és érkezésüktől kezdve egy halálos játékba kezd velük, amelynek végkifejletét a Démonsziklánál tervezi kivitelezni. Végig a csapatnak próbál imponálni. Segíti, informálja őket, amíg nem fenyegetik terveit. Végső soron a gróf ellen is felléphet nyíltan a kellő bizonyítékok birtokában. A vár irányítását akarja megszerezni, bármi áron és a kalandozókat megölni. Nemrég ismét elutazott rövidebb időre, a csapat érkezése előtt, hogy újra hóbortjának hódoljon. Ez idő alatt a környező vadonba begyűjtötte a nyersanyagot a zombivad seregéhez, amiket egy barlangba rejtegetett felhasználásukig. A necromancia érezhető auráján a hozzáértőknek, de ha számonkérlik rajta, élettani állatkísérletekre hivatkozik.



A csapat érkezése előtti estétől éjszaka a gróf elméjét uralva, a testét használva hajtja végre a gyilkosságot és a rémtetteit, aki semmire sem emlékszik reggelre.(Emlék törlés, 55E) Elméje már a gonosz varázslóé, de az még az új, gyarló emberi testben sínylődik, bár az erősebb lett mint eredetileg volt. Most még legyőzhető.

Jellem: Rend, Halál.

KÉ: 20 TÉ: 70 VÉ: 120 CÉ: 30 Fp: 65 Ép: 12 Tám: 1x, Seb.: K5/bot

Pszi: 6.Kyr. Max.pp: 46 Mme/Ame: immunis. Méregre immunis.

MP: 60





## Gyilkosságok Esserben

### Élisa

1,8 láb magas, csinos sötét hajú, idegen arcú néma női alak, fekete, meghatározhatatlan anyagú ruházatban, furcsa fekete, törhetetlen hosszú karddal, és kézi nyílpuskával felfegyverkezve. Ez a lény nagyon sokban hasonlít a tudósok által *Adachnaonak*, vagy *Tükördémonnak* is nevezett teremtményre. Sar'Alam saját készítésű harcosa, mely csak mestere halálával válik az enyészetté. Naponta 1x lehet megidézni, harcba küldeni, de ez az összes manájába kerül gazdájának, és tükröződő felület kell hozzá. (Lásd a *Adachnaonál leírtakat*, *Bestiárium*, 7. oldal) *Csak túlütés sebzi. (már benn van Vé-be!) Normálisan sebzi minden mágia, gyengébb kicsit mint az eredeti Tükördémon!*



KÉ: 65 TÉ: 95 VÉ: 170 CÉ: 65 Seb: 2x/2x 2k6/k6 Ép: 45 Mme: 45 Amme: imm. Méregell.:imm.

### Jonass :

A „Csíkos malac” fogadósa. Barátságos, jó kedélyű, nyílt ember. A környék alap információit tudja megosztani, egy kupa borért is a csapattal.

Méregell.: 4 Bátorság: 4 Mme/Ame: 3/3



### **Killa:**

- 22 éves, csinos aszisz örömlány. Befűzte a grótot és csak arra várt, hogy az nőül vegye.



### **A környék helyszínei:**

#### Jessana kunyhója:

- az öreg vajákos (5 Tsz. Boszorkány ) Öreg/70 éves/, kissé szél fújta eszű fogatlan, ráncos anyóka. Színes virágokkal van körbeültetve a viskója, közelben színes pávák járkálnak. Anyáskodó, barátságos. Faragot, szalagos furkós botja van, azzal jár-kei a vidéken.





## Gyilkosságok Esserben

Ké: 16/18 TÉ: 25/32 VÉ: 80/94 CÉ: 2 1x k6 seb. Ép: 5 Fp: 40 Mp: 40 Méregell.: 4 Bátorság: 8  
Mme/AMe: 30/30 Pp:25

### Régi szénbánya:

- környékbeli **orvvadászok, erdőkerülők** székhelye. Este vannak csak itt, napközben mindig üres, a vadont járják. Vad húсок, prémek, gombák vannak a táborukban.

**6 fő.** Nem harciasak. Szakadtak, tépettek, bűdösek, torzonborzak. Szekerce, bunkó, rövid íj.

Bátorság: 6 /Mágia vagy ÉP sebzésnél menekülnek!!!/ Méregell.: 5

Ké: 8/13 TÉ: 18/28 VÉ: 68/78 CÉ: 9/15 1x k6 seb. Ép: 6 Fp: 14  
Mme/AMe: 2/2



### Rabok a várbörtönben:

Bátorság: 15 Méregell.: 3

Ké: 20 TÉ: 25 VÉ: 70 2x k2 seb. Ép: 5 Fp: 15 Mme/AMe: 2/2

### Élőholt vadsereg:



2 medve, 6 farkas, 4 kutya. (Csak túlütés, már benne van Vé-be!)

Medve: KÉ: 10 TÉ: 60 VÉ: 120      Ép: 35      k6+1/k6+1/k6+1

Farkas/Kutya: KÉ: 15 TÉ: 50 VÉ: 130      Ép: 18      k6







## Gyilkosságok Esserben

1: Fazekas műhely

2: Kovácsműhely

3: Kis vízimalom

4: Piactéri bódék

5: Ács műhely

6: Pékbolt

7: Kádár műhely

9: Tó

10: Kocsmá

11: „Csíkos Malac” fogadó

12: Szabó műhely

13: Hentesbolt

14: Asztalos műhely

15: Kanári tenyésztő

16: Rózsás pihenő pavilon

17: Esserion vár észak-nyugati kapuja

18: Temető

19: Megsérült raktár

### „Csíkos Malac” fogadó

A fogadó teljesen átlagos, kétszintes, kisebb kőépület fél tucat vendégszobával a város közepén, cölöplábakon állva, egy tóra épülve. Átlagos árak, barátságos kiszolgálás, közös fürdő és illemhely az udvar tóparti oldalán.

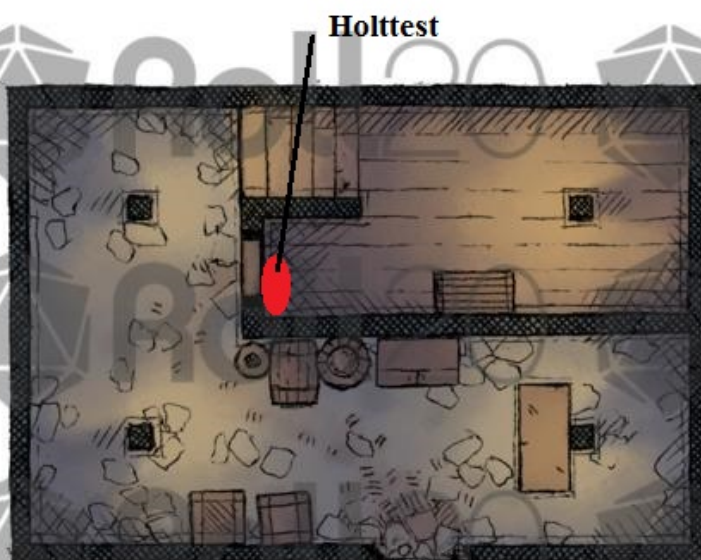




*Gyilkosságok Esserben*



***Közraktár: /15x10 láb fa építmény/.***







## Gyilkosságok Esserben

### Esserion vár:

Régi, hatalmas alapterületű kővár, 15 láb magas falakkal. Fénykorában több ezren lakták, mára ez lecsökkent 150 főre. Falai rengeteg ismert és ismeretlen titkos járatot rejtenek. Sok helyiség kong az ürességtől, percekig sétálhatunk néptelen, porlepte termeibe a nélkül, hogy bárkibe is botolnánk. Több szintes felszínalatti folyosórendszerét egy omlás miatt szinte teljesen hanyagolták az évszázadok alatt, ide vezető lépcsőjén ma is hatalmas lakat lóg. A lakótorony alatti, éjjel-nappal őrzött rúnatermén, a szintén itt kialakított, ugyancsak jól őrzött kincstáron, valamint a gazdasági épület alatt húzódó pincén kívül, teljesen elhagyatott a több száz lábnyi hálózat.

**A rúnaterem:** mindig 2 katona őrzi, és csak **Lerion** mehet be. / minden reggel ellenőrzi a rúnákat!/  
A kulcs a nyakában lóg. Az ajtó nagy, nehéz, vasalt, kemény tölgy. **SP: 80** . A zár rajta, régi, de bonyolult. **-20% Zárnyitás.**+Csengettyű=> Órszobába, Laborba.

### A vár rúnavédelme:

- Térgát varázsjel : 5E, 45láb körben.
- Tűzgát varázsjel: 5E elemi tűz, 45 láb körben.
- Természetes anyagmágia: 3E, 44 láb körben.
- Kirekesztő varázkör: 30MP,=> élőholtak, szellemek, kísértetek.





- 1: Észak-keleti kapu
- 2: Észak-nyugati főkapu
- 3: Főudvar
- 4: Istálló
- 5: Kaszárnya
- 6: Konyha
- 7: Lerion tornya. Alul lakik, fent a labor.
- 8: Raktár
- 9: Ispotály
- 10: Ékező
- 11: Várkert
- 12: Déli őrbástya
- 13: Könyv/Irattár
- 14: Várbörtön
- 15: Kis udvar
- 16: Romos galambtorony
- 17: Lakótorony
- 18: Sas/Őrtorony