

Kígyók, keblek, köpenyek

M.A.G.U.S. kaland

Az ETK és kiegészítőinek rendszere alapján, 3-4 fő 5. szintű kalandozónak

Helyszín: Erion, azon belül a Kereskedőnegyed és a Szegénynegyed

Időpont: P.sz. 3720. (de ennek nincs túl nagy jelentősége, szinte bármikor lejátszható)

A kalandról:

Ez egy kifejezetten rövid és egyszerű kis kaland, hosszában és összetettségében nem nagyon haladja meg a legendás Dreonnar küldetését¹. E tekintetben retronak is tekinthető, minimálisan nyomozós, elsődlegesen harci, egyetlen játékülés alatt (kb 6-8 óra) lejátszható. Az előnyét abban látom, hogy tipikus csapatösszemeselő kaland, aminek kezdetén az éppen egy helyen és időben tartózkodó karakterekből kényszerűen állítanak össze idő szűke miatt egy új csapatot, így könnyen lehet nyitánya egy új partinak. E mellett pedig könnyen beilleszthető akár erioni életútba (egy kisebb epizódként), akár egy hosszabb erioni kalandba, a benne kidolgozott NJK-k pedig akár egyben, akár külön-külön jól felhasználhatóak más kalandokhoz is.

A háttér:

Előzmények – régi dolgok:

Adott egy erioni nemes: Mernor úr. Kis hálnak számít, csak egy egészen apró, néhány háztömbnyi kerülete van a kereskedőnegyed keleti részének északi felén. Csak kétszáz éve nemes a család, nincsenek dicső kyr ősök, nincs rettentő sok bevétele sem, s annak is jelentős része elmegy a kerületben a rendet is fenntartó háziórségre. A család pyarroni hitű, főleg Dreina hite áll közel hozzájuk, így a nagy és befolyásos kyr családok lenézik őket, viszont jó kapcsolatot ápolnak az Aranyúrnő helyi egyházával. A családfő egy idősebb, ötvenes évei derekán járó fickó. Van neki egy házasságon kívül született fia: Cadwin, akit még bohó ifjúkorában, felelőtlenül és lényegében szándékolatlanul nemzett. Egy aszisz kereskedő cserfes és kissé könnyűvérű lányát ejtette teherbe. Az esettől mindkét család kiborult, házasságról a családfők hallani sem akartak (voltak már előre elrendezett tervek remek érdekházasságokra), s végül az lett belőle, hogy Cadwin Abasziszban nevelkedhet az anyja mellett, majd ha ifjúvá cseperedik, akkor Mernor családja állja a taníttatását. Ez meg is történt: Cadwin Caedonban tanult, a Caedon Gyöngyei harcos iskolában². Mivel Cadwin apja Dreina-hitű, anyja pedig Antoh-hitű volt, Dél-Quironeában felnővén szörnyülködve tapasztalta, hogy mekkora itt Toron és Tharr befolyása, milyen kiterjedt az alvilág, mennyire mélyen beágyazottak az olyan alantas szervezetek, mint a Lánctarátok és a Kobrák. Miután befejezte képzését, úgy érezte, tennie kell ez ellen, így ifjonti hévvel felcsapott kalandozónak. Társakat is talált, akik főleg Arel és a pyarroni istenek hitét vallották, s vállt vállnak vetve küzdöttek a Lánctarátok, a Kobrák, a Vérkelyhesek és Tharr egyháza ellen, többnyire olyan hercegkapitányok és városállamok nemeseinek megbízásából, akik lazítani szerettek volna Toron kínzó szorításán, vagy egyenesen felrúgták volna Abaszisz „egyezségét” Toronnal, a concordiát.

¹ ETK 406-413. o.

² <https://kalandozok.hu/cikkgyujtemeny/kieg%C3%A9sz%C3%ADt%C5%91k/kasztok/j%C3%A1tszhat%C3%B3-kasztok/harcos-f%C5%91kaszt/harcos1450079742/caedon-gy%C3%B6ngyei-r1468/>

Előzmények – újabb dolgok:

Eddig nem is lenne semmi baj, gondolhatnánk. Csakhogy miközben Cadwin és kalandozótársai némi hírnévre (és hírhedségre) tettek szert, természetesen temérdek ellenséget gyűjtöttek az említett frakciók soraiból.

Cadwin tartotta a kapcsolatot édesapjával: Mernorral, de többnyire csak levélben, mert apja felesége (Cadwin mostohaanyja) nem látta szívesen a fiút náluk, Erionban – ráadásul Cadwin állandóan úton volt, társaival fogadóokban lakott és állandóan utazott. Viszont ahogy Cadwin féltestvére, Mernor úr házasságából született lánya: Tricia egyre nőtt, érdekelni kezdte őt kalandozó bátyja, akiről csak történeteket hallott. Mernor úr nagyon szerette lányát (már csak azért is, mert Ellana nem volt kegyes hozzá és feleségéhez: Tricia előtt volt egy fiuk, aki halva született, majd két vetélés után Tricia lett az első élve született közös gyermekük, amikor már jócskán a harmincas éveikben jártak), így kiharcolta feleségénél és leegyeztette Cadwinnal, hogy évente egyszer néhány napra jöjjön el hozzájuk Erionba. Erion és Ifin között úgyszólván van térkapu, Cadwin pedig nem szűkölködik pénzben sikeres kalandozóként. Így is lett.

Cadwin tehát már néhány esztendeje, húga születésnapja környékén Erionba látogat. Ilyenkor egyedül érkezik Ifinből térkapuval, míg kalandozótársai (egy gladiátor, egy bárd és egy Arel-pap) szintén néhány napos „szabadságot” töltenek dorbézolással vendéglátóipari egységekben. A probléma csak az, hogy ez mostanra feltűnt a kalandozók néhány ellenségének is. Cadwin dicső tettei, sikeres kalandjai miatt jó kapcsolatban van Toron-ellenes erővel, a nagykirály ellen lázadó hercegek kapitányokkal, így azon kívül, hogy rá került egy afféle „halállistára”, sok értékes információnak is birtokában van. Persze ha nyíltan meggyilkoltatják vagy elrabolják Abaszisban, akkor a barátai, szövetségesei is hamar akcióba lépnek – ha viszont esetleg Erionban történne vele valami...

Előzmények – legújabb dolgok:

Így tehát Cadwin ellenségeinek egyike, egy erioni kapcsolatokkal is rendelkező magas rangú abasziszi Tharr-pap azt találta ki, hogy az erioni hittársakkal intézti el Cadwint, amikor az családlátogatáson van. Ismert egy Tharr-papot Erionban még régről, aki azóta a Szegénynegyedben fészkelő Kígyószekta vezetője lett, s megegyezett vele a dologról. Megígérte, hogy küld egy ügynököt segíteni, aki képben van Cadwin viselt dolgaival és segít, valamint a lelkére kötötte, hogy először ki kell vallatni Cadwint, mert fontos információk birtokában lehet, cserébe, ha kiszedtek belőle mindent, ők áldozhatják fel Tharnak, s biztosította róla, hogy a Háromfejű nagyon fog örülni a vérenek. A Kígyószekta vezetője azonban méltóságán alulinak érezte ezt személyesen intézni (hiszen túl nagy úr ő már ehhez), ezért lejjebb adta a feladatot egy megbízható alárendeltjének: Villásnyelvű Quassyornak. Az egész egy amolyan próbának, tesztnek állította be, amit személyesen fog felügyelni a Vérnyelőjén keresztül (a Tharr-pap ugyanis képes látni, hallani, akár beszélni is a Vérnyelője útján³). A Villásnyelvűnek fel volt adva a lecke rendesen, hogy hogyan oldja meg a problémát, de a beígért segítő: Cjenharno – a toroni ügynök, aki igyekezett követni és megfigyelni Cadwint – hamarosan remek hírrel örvendeztette meg. Úgy tűnt, a Néma meghallgatta imáit, ugyanis azt a hírt hozta a megfigyelő, hogy megtudta Mernor úr egyik házi szolgáló lányától, hogy Cadwin és féltestvér húga: Tricia másnap a Szegénynegyedbe mennek egy amolyan zarándoklatra.

³ Ynevi Kóborlások 195-198. o.

Tricia ugyanis egy búbajos, bár kissé naiv és idealista nemeskisasszony. Dreina híve, adakozó hajlamú, kedves, emberbarát, filantróp. Teljesen le van nyűgözve Dreina lányaitól: „A Dreina leányainak nevezett papnők rendje a szegények és nyomorultak segítségét tűzte ki céljául, ennek érdekében rendszeresen osztanak ételt a Szegénynegyed rászorulóit közt.”⁴ Meggyőzte bátyját, hogy látogassanak el együtt az Ételosztás terére, amikor Dreina leányai ételt teremtenek a rászorulóknak. Mernor úrnak persze nem tetszett az ötlet, de mivel Cadwin tapasztalt harcos, belement a kirándulásba azzal a feltétellel, hogy két háziőr is velük megy. Nem rejtették a dolgot véka alá, szinte az egész háznép megtudta pár óra alatt, hogy másnap a kisasszony, a messziről jött bátyja és két őr a Szegénynegyedbe mennek az Ételosztás terére. Nem tudhatták, hogy mibe sétálnak bele – ahogy szegény szobalány sem tudhatta, milyen szörnyű következményei lesznek annak, hogy ezt az egyébként nem titkos információt elpletykálja egy jóképű északi fickónak, aki olyan szépen flörtöl vele (s akinek az igazi neve még véletlenül sem Malian, hanem Cjenharno).

A megbízás napjának eseményei:

Reggel:

Tricia és Cadwin tehát két fegyveres őrrrel együtt elindultak kora reggel egy bérkocsival a Szegénynegyed déli részére. A bérkocsi csak addig tudta vinni őket, amíg volt rendes út – tehát nem jutottak messzire az Utazónegyed és a Szegénynegyed közötti nagy úttól északra. Mire a Kereskedőnegyed keleti részéből ideértek, Dreina lányai (akik amúgy sem arról híresek, hogy várnának bárkire is) már elindultak. Így néhány mérföldnyi utat kellett megtenniük gyalog, a Szegénynegyed egy viszonylag biztonságosabb részén. Ez önmagában vállalható lett volna, hiszen Tricián kívül mindenkinél volt fegyver, és nem csak dísznek, ráadásul a Tricia nyakában (csak hívőként, meggyőződésből) hordott Dreina-szimbólum barátságos viselkedésre készítette azokat a helyieket, akik hálásak voltak Dreina lányainak a tevékenységükért.

Kora délelőtt:

Viszont a Villásnyelvű és mozgósított emberei, kihasználva kiváló helyismeretüket remek csapdát állítottak, s mivel Quassyor tényleg szerette volna bizonyítani rátermettségét a Kígyószehta főpapjának, „a pénz nem számít” hozzáállással nem volt fukar a felhasznált erőforrások tekintetében: bő kézzel osztogatta az élve elfogást segítő mérgeket az embereinek. A jól megtervezett meglepetés támadás, a mérgezett nyílveszők és a túlerő megtették a hatásukat. A Tharr-pap és emberei élve elfogták Cadwint, Triciát és a két ört, majd elvitték őket a Villásnyelvű szentélyébe.

Amivel nem számoltak, hogy néhány helyi (akik a támadás alatt meglapultak, nem mertek tenni semmit, de látták az egészet) elmegy szólni Dreina lányainak arról, hogy mi történt, és hogy talán az egyik későn érkező tagjukat rabolták el (Triciát is Dreina lányának nézték a szimbólum miatt). Ez még nem lett volna önmagában tragédia a Kígyószehtások számára, csakhogy pechjükre az egyik Dreina-papnő a leírás alapján ráismert Triciára (mivel korábban beszéltek is, hogy majd eljön a bátyjával az ételosztásra), és jól ismerte azt a Dreina-papot, akihez Tricia apja: Mernor úr szokott járni. Mivel segíteni akart, az elme útján szólt a Dreina-papnak, hogy beszéljen Tricia családjával.

⁴ A Hieda-összeesküvés 10. o. és 14-17. o.

<https://kronikak.hu/wp-content/uploads/2019/11/49-XXIIKK-A-Hieda-%C3%96sszeesk%C3%BCv%C3%A9s.pdf>

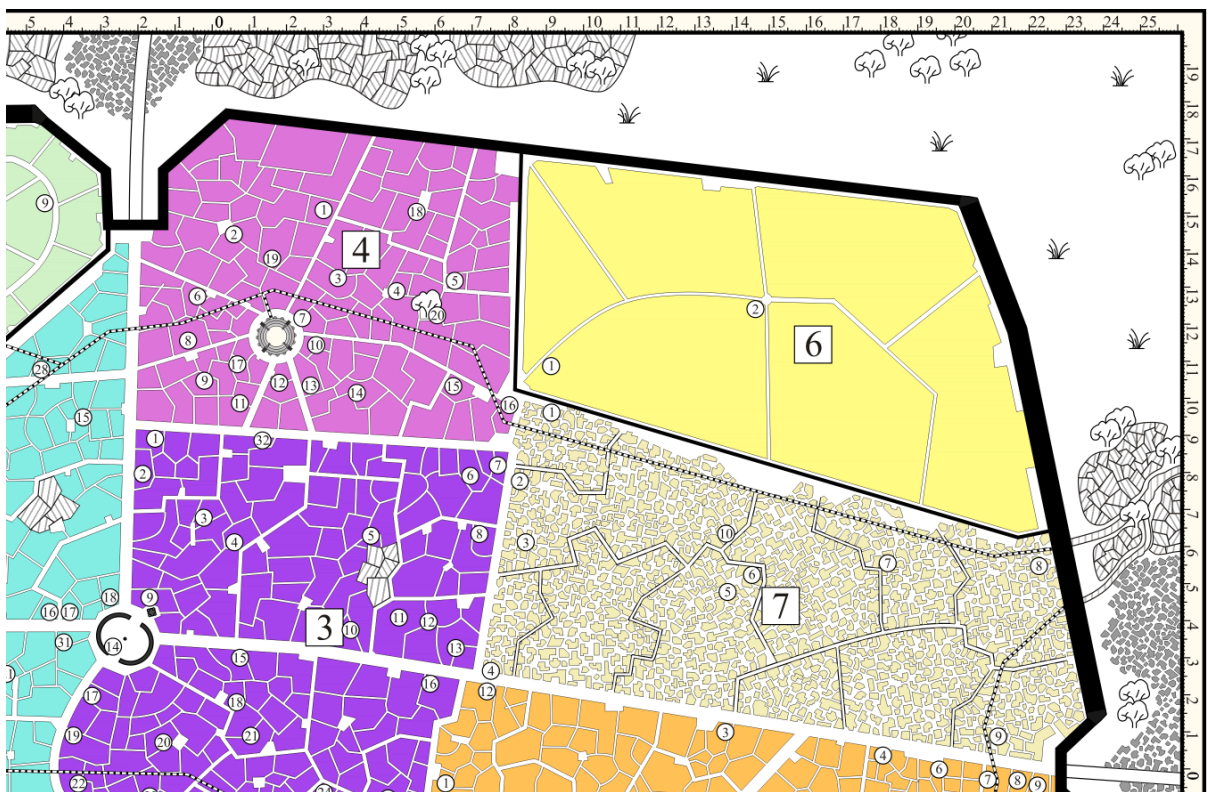
Délelőtt:

A Dreina-pap fel is kereste Mernort, aki megerősítette, hogy kb a kérdéses időpontban kellett arra járnia a lányának, a fiának és a két háziőrnek. Miután sikerült úrrá lennie első kétségbe esésén, és higgadtan megbeszélni a helyzetet a hírt hozó Dreina-pappal, az atya felajánlotta neki, hogy ismer egy felhajtót, aki egyszerre több kalandozócsapattal és magányos kalandozóval is kapcsolatban van, ráadásul nincs is túl messze innen a hely, amit üzemeltet. Mivel a Dreina-pap bizonyos kényes ügyek miatt vette már igénybe Arisztin (Sánta Arisztin, a felhajtó) segítségét, és elég jól ismeri, ráadásul mindketten bírják az elme hatalmának magasabb fokát, azt is felajánlotta, hogy „odaszól neki” az elme útján, hogy kezdjen el összeszedni egy csapatot egy gyors mentőakcióra, mire Mernor odaér hozzá.

Így történt az, hogy a Sánta Rókában tízóraiját fogyasztó Arisztin egyszer csak érezte, hogy egy régi ismerőse és ügyfele „kopogtat” az elméjét óvó pajzsokon. Fogadta az üzenetet, sóhajtott egyet, majd tízóraiját félretolva körülnézett a jelen lévő zsoldosokon, kalandorokon és kalandozókon, majd nekiállt végiggondolni, hogy kik lennének a legjobbak egy ilyen gyors és veszélyes, mentőakció jellegű feladatra.

Helyszínek:

A kalandhoz javasolt a kalandozok.hu Erion-térképe: <https://kalandozok.hu/ynev/erion/>



Mernor úr kis kerülete a Kapuk Terétől kb 4 mérföldre északnyugatra található. A Sánta Róka szintén északnyugatra van a Kapuk Terétől, de csak úgy 2 mérföldre. A Szegénynegyedet és az Utazónegyedet elválasztó nagy úttól több mint 3 mérföld északra az Ételosztás tere, s ennek az útnak kb a 2/3-ánál történt a támadás. Ehhez képest kb 3 mérföldre kelet-északkeletre található a Kigyószekta Tharr-szentélye a Szegénynegyed mélyén, közelebb a Nekropoliszhoz, mint az Utazónegyedhez.

A Szegénynegyedről bővebben: ETK 424-425. o. vagy Summarium 289-290. o. valamint a kaland háttéréhez a már fentebb hivatkozott a Hieda-összeesküvés című kaland 14-17. oldal. Ide sok különféle hangulati elemet be lehet mesélni. Ami a kaland szempontjából fontos, hogy a szegény, nyomorgó, gyakran éhező helyieken Dreina lányai próbálnak segíteni, viszont vannak ellenérdekelt felek is abban, hogy a pyarroni istenek egyházai beavatkozzanak a Szegénynegyed ügyeibe. Több helyi banda áll kapcsolatban a Lánctaratókkal és az Utazónegyed nagy rabszolgapiacának kereskedőivel, akik megvásárolják tőlük a szegények között összefogdosott embereket – főleg az erősebb fiúkat munkásnak és a szebb lányokat prostituálnak. Különféle sötét szekták és mágiahasználók is nagyon örülnek annak, hogy a Szegénynegyed olyan, amilyen, és nem akarják, hogy ez megváltozzon.

A kaland kezdete:

Így jutunk hát el oda, hogy a játékos karakterek éppen Sánta Arisztin fogadójában, a Sánta Rókában vannak (a későn kelők reggeliznek, a napi ötször evők tízóraznak, a nagy ivók még az előző esti dorbézolásból józanodnak, a questre várók tükön ülnek, a csak simán ide járók társasági életet élnek), amikor megkérdezi őket a felhajtó, hogy érdekelne-e őket egy sürgős megbízás. Pár percük van csak eldönteni, mert hamarosan megérkezik a megbízó, és addigra szeretné, ha a vállalkozókból összeállított csapat már a különteremben lenne teljes felszereléssel, indulásra készen. Kedvcsinálónak előzetesen annyit tud mondani, hogy egy nemes lányát és kísérőit kellene megmenteni, akiket elraboltak a Szegénynegyedben nemrég.

A kalandot elvállaló JK-k így némi frissítő társaságában, a Sánta Róka különtermében várhatják a megbízó érkezését és a megbízás részleteit. Nem kell sokat várniuk, attól függően, hogy mennyi idő telt el eddig az Arisztinnal való beszélgetéssel, a megbízó néhány percen, vagy maximum egy fertályórán belül megérkezik, és elmondja, amit tud. A lányát és a fiát – akiket két ór kísért a Szegénynegyedbe az Ételosztás terére – elrabolták.

Mernor úrnak sajnos nincsenek pontos információi a támadókról, egy helyi bandának gondolja őket – olyasfélének, mint a Vaskalaposok, akik Dreina lányait is támadták már meg (igaz akkor kalandozók felszámolták a bandát, levágva a főnöküket meg a fél tagságot). Nem tudhatja, hogy nem erről van szó, mivel a Villásnyelvű álruhát húzott, nem mutogatta senkinek a kígyókardját, és nem vitte magával a kénsárga köpenyes szerzeteseket és a rötcsuklyást sem (csak a felderítő Silast meg a szintén remek álcázó toroni ügynököt, Cjenharnot), hanem felbérelte az egyik szövetséges bandát, akikkel gyakran dolgozik együtt. Így valóban egy helyi banda végezte a munkát, akik különösebb álcázás nélkül, nagy sikerrel tűntek egy helyi bandának a külső szemlélők számára.

Hozott magával kisebb festett képeket Triciáról és Cadwinről is a beazonosításhoz, el tudja mondani hogy pontosan hol van az Ételosztás tere, ahová tartottak, és hogy a tudomása szerint ahhoz képest kb hol és mikor érte őket a támadás. A feladat egyértelmű: hozzák vissza őket, élve. Jelenleg otthonról 10 aranyat tudott hozni magával, ezt szánja a csapatnak előlegnek, és ha visszahozzák őket élve és épségben, további 20 aranyat ad még (összesen, nem fejenként – ez kevésnek tűnhet, de egy kismesés átlag éves jövedelme 20-40 arany az ETK szerint [ETK 340.o.], így ezzel is kb egy éves bevételét ajánlja fel). Ha a csapat nagyon alkudozik, akkor el tud menni 10+30 aranyig (10 előre, 30 utána). Persze ebből még lejön Arisztin közvetítői 10%-a, így a Sánta az előleg 10 aranyból kapásból igényelne 1-et a szolgálataiért (de hát neki is meg kell élnie valamiből). Ha megegyeztek, akkor Mernor úr és Sánta Arisztin nem is tartaná fel a játékos karaktereket, menjenek és siessenek.

Ami fontos lehet itt a kaland szempontjából: Tricia és Cadwin mágiaellenállása. Tricia nem pszi-használó, viszont egy 2. szintű Dreina-papnő épített neki 14-es statikus pajzsokat, így AME: 19, MME: 18. Cadwin 6. szintű Af-ú pszi-használó, 23-as statikus pajzsait magának építette, így AME: 26, MME: 28. Mivel a Villásnyelvű mérgeket (Pillangószárnyat és Nyelvoldót) és kínzás Mf-ot használ a vattatáshoz, mindkettejük statikus pajzsai megvannak.

A másik oldal elképzelései:

Persze a Villásnyelvű nem hülye, és tudja, hogy egy erioni nemessel packázik – még ha alsó kategóriással is. A kínzás időigényes dolog, ezért benne van a pakliban, hogy közben megzavarják – gondolt erre ő is. Azzal számolt, hogy a nemes vagy a háziórségét veti be és maga jön a lánya után, vagy kalandozókat bérel fel. Úgy becsülte, hogy hatalmas pénzeket azért nem tud megmozgatni, ezért egy néhány fős, alsó-középkategóriás kalandozó csapatra fogadott volna. Igyekezett felkészülni arra, hogy ez a kellemetlen találkozás bekövetkezhet, ezért a Kígyószekta általa vezetett Tharr-szentélyének védelmét igyekezett a lehetőségeihez mérten megerősíteni.

A Villásnyelvű erőforrásai:

Ehhez eredetileg ott volt ő maga (5. szintű Tharr-pap), a Vérszolgája, a mérgekeverő-drogfőző tanonca (és egyben szeretője): Synara, a felderítője és egyben jobb keze: Silas (5. szintű tolvaj), valamint a Tharr-szentély védelméért felelős, az irányítása alatt álló Rötcsuklyás és az általa vezetett 9 Tharr-szerzetes.

Ezekhez jött hozzá bónuszként a toroni ügynök Cjenharno (3. szintű boszorkánymester) és a Kígyószekta főpapjának Vérnyelője: Slabakh (7. szintű fejevadász) – bár ők ketten csak megfigyelőként vesznek részt az akcióban, de ha támadás érné a szentélyt, számíthatna a segítségükre.

A támadásban részt vevő bandát úgy bérelte fel, hogy az akció után még a rendelkezésére álljanak néhány napig, s megbízta őket erre az időtartamra a föld alatti részében a Tharr-szentélynek otthont adó épület védelmével, a segítségükre pedig intézett megfigyelőnek egy rakás utcakölyköt, akiket száraz kenyérral és olcsó aszalt gyümölcsökkel fizetett meg azért, hogy kószáljanak a környéken, és bárki nem ide valót látnak, arról szóljanak az örökdő banda embereinek. Ez összességében már elég biztos felszíni védelemnek tűnt, ami önmagában is elég lehet egy kisebb csapat olcsón felbérelhető kalandor ellen, de mivel tényleg nagyon be akarta védeni magát, még egy helyi „nagyágyút” is beszervezett, akivel szintén szokott a Kígyószekta feladatokat elvégeztetni. Ő nem más, mint Nagy Dong, a „Szegénynegyed Bikája”, a környék legkeményebb harcosa. Dolgoztak már együtt, Dong Tharr-hívőnek vallja magát, s a jó kapcsolat jegyében Quassyor még elmét óvó pajzsokkal is ellátta egy korábbi együttműködésük jutalmaként – ez például jól jöhet, ha pont a nyakukra küldenek valami heves északi Arel-papot.

Így már elég impozáns kis „sereg” gyűlt össze – Villásnyelvű Quassyor saját elgondolása szerint megduplázta a szentély védelmét, ráadásul számítanak rá, hogy valakik jönni fognak megmenteni az elraboltakat, így nem lehet meglepni őket, hiszen számítanak a támadásra. A hazai pálya előnye is adott, és a szétosztott élelmiszer, valamint a beígért jutalom következtében az egész környék lakossága árgus szemmel figyeli az ide érkező idegeneket, így ha nem valami elit fejevadászcsapat jön, biztosan kiszúrják őket. Elit fejevadászcsapatra viszont biztosan nincsen pénze ennek a nemesnek Cjenharno elmondása alapján, így a Villásnyelvű nyeregben érzi magát – az egyetlen tényező, ami bezavarhat, az a kalandozók.

Ami történt még:

Miután Villásnyelvűék odaértek a Tharr-szentélyhez elrendezték az őrseget, majd celebráltak egy szertartást a Háromfejű tiszteletére, amelynek keretében megköszönték a szörnyisten támogatását és hozzájárulását a sikeres akcióhoz, valamint gyorsan fel is áldozták neki a két élve elfogott háziórt. Mivel Cadwint és Triciát kísérték, meg eleve egy pyarr hitű nemesi háznál szolgáltak, Tharr ellenségeinek számítottak – a Lindigass örömmel fogadta vérüket. Ezt követően álltak neki a lényegi résznek: Cadwint a kínzókamrába vitték, hogy a szakértő Quassyor (kínzás Mf, lélektan Mf) szóra bírja az abasziszi dolgokat illetően. Triciát egyelőre azért nem áldozták fel a két őrhöz hasonlóan, mert a Tharr-pap úgy vélte, a kínzás sikere szempontjából üdvösebb, ha még életben marad, így remekül lehet fenyegetni Cadwint a húga bántalmazásával, esetleg kisebb-nagyobb részeinek levágásával (például fül, egy-két ujjperc, ilyesmi). A Villásnyelvű tehát nekilátott a munkához, amit Cjenharno és Slabakh (valamint rajta keresztül a Kígyószekta főpapja) figyelemmel kísért, miközben az egész hely és környéke készenlétben állt egy esetleges támadásra.

A Szegénynegyedben:

Cadwin és Tricia megtalálása nem túl nehéz feladat. A helyiek közül többen látták, hogy merre mentek a támadók, akik a négy embert cipelték (egy ekkora vonulás azért még errefelé is nagy feltűnést kelt, hiszen tizenegynéhány helyi fegyveres cipelt 4 eszméletlen nem helyit). Bár vannak, akik félnek beszélni, lehet találni olyan helyieket, akik szép szóval, némi élelemmel, esetleg pár rézzel meggyőzhetőek, hogy segítsenek. Persze több ilyen embert kell találni, de összességében nem nehéz lekövetni a Villásnyelvűeket a búvóhelyükre. A helyiek a száraz kenyérnek és az utolsó küldetésről a hátizsák alján maradt szárított húsnak is nagyon tudnak örülni. E mellett pedig persze a karakterek képességeitől függően működhetnek olyan technikák is, mint a papi Útmutatás varázslat vagy hasonló mágiák.

Ha a támadókról kérdezik a helyieket, hogy hányan voltak, hogy néztek ki, akkor ők beazonosítják a helyi fegyveres bandát. 13 embert láttak, akik 4 embert vittek: 3 férfit és egy szép lányt. Az álcázásnak köszönhetően nem ismerték fel a bandatagok között a Kígyószektasokat.

Amikor viszont már közel vannak a célhoz, ha alaposak, találhatnak olyan helyit, aki elmondja nekik, hogy az a környék a Kígyószekta területe, akik kénsárga köpenyben mászkálnak, veszélyesek, és egyesek szerint embert is áldoznak.

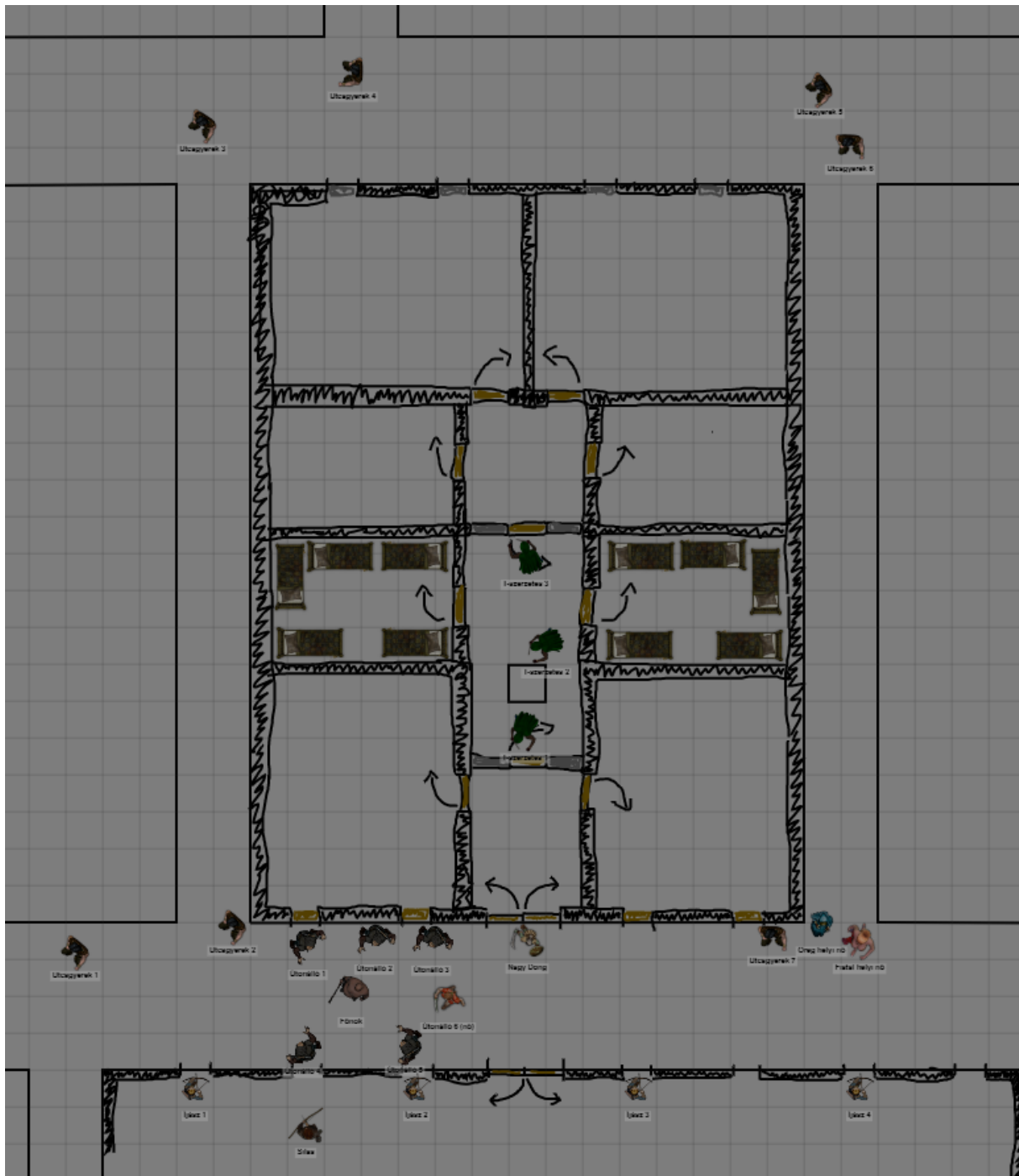
A Tharr-szentély és közvetlen környezete:

Fontos, hogy ez már ellenséges terep. Itt a Villásnyelvűnek dolgoznak a helyiek, akik közül többen némi élelemért elvállalták, hogy figyelik a környező utcákat és sikátorokat, s szólnak, ha nem idevaló figurákat látnak. Mivel az egymás közelében lakók látásból ismerik egymást, nagyon nehéz itt feltűnésmentesen közlekedni akkor is, ha van álcázás/álruha képzettségük és rongyokba bugyolálták magukat, hogy ne lógjanak ki a környezetből. A helyiek szinte kivétel nélkül emberek, soványak és koszosak. Így ha valaki láthatóan nem ember (pl törpe, udvari ork, khál), azt kapásból kiszúrják, de ha valaki a rongyai alatt nagyon tisztának és jóltápláltnak tűnik, az is feltűnő. Ha lovon jönnek és/vagy nyíltan viselt páncéllal és fegyverekkel, akkor messziről észreveszik őket. A feltűnésmentes megközelítésre csak olyan karaktereknek van esélye, akik fajukból és fizikai megjelenésükből adódóan, megfelelő álcázással és jól rejtett fegyverekkel

tényleg helyinek tudnak tűnni, valamint kimagyarázni is képesek magukat az olyan kérdésekből, hogy ki ő, honnan jött, ha helyi akkor miért nem látták még soha erre, stb.

Az első harci jelenet:

Előbb-utóbb tehát eljutnak a helyre, ahová a megmentendő személyeket vitték. Ez egy földszintes épület, amelyből lejárát vezet a pincéből kialakított Tharr-szentélybe, melynek papja a Villásnyelvű. Ehhez egy lehetséges taktikai térkép (az általam roll20-on készítettből bemásolva).



A lényeg, hogy a földszintes épület főbejárata előtt egy szélesebb utca van, ahogy a hátuljánál is, oldalainál pedig szűk sikátor fut. A főbejárat közelében lévő, a déli utcafrontra néző ablakok

nyithatóak-csukhatóak, de be vannak deszkázva, az összes többi ablakot viszont befalazták a Kígyószeztások. Emiatt az egyetlen behatolási pont az a főbejárat és a mellette lévő ablakok – ezért ezt a részt védte be elsősorban a banda. Persze tudják ők, hogy van a világon mágia, meg mindenféle emberfeletti erejű jószágok, ezért a megfigyelő utcakölykök és helyiek úgy helyezkednek el a környéken, hogy minden útvonalat belássanak és egymásra is rálássanak. Így lényegében lehetetlen észrevétlenül megközelíteni az épületet – de persze a különféle mágiák és varázstárgyak segíthetnek.

Ha a JK-k simán követik a nyomokat, akkor a térkép délnyugati része felől érkeznek a szélesebb úton. A bandavezér és 6 fő vasalt, szögekkel kivert bunkókkal felszerelt embere (5 férfi és 1 nő) a főbejáratától nem messze itt várakozik, és figyelik az utcakölykök és helyi megfigyelők jelzéseit, közben pedig beszélgetnek és támasszák a falat. A banda íjásza (4 fő) a főbejáratnál szemközti nagyobb, kétszintes épület emeleti szobáiban helyezkedtek el ablakok közelében. Ez azért jó, mert magasabban vannak, így rálátnak a Tharr-szentélyt rejtő épület tetejére is, ha esetleg valaki tetőkön ugrálással próbálkozna. Ha pedig az utcán lesz összetűzés, az emeleti ablakokból remekül lőhetnek lefelé az ellenségre, és jó a rálátásuk a védendő épület főbejára és 4 nyitható ablakára is, azaz az összes nyilvánvaló behatolási pontra.

A 11 fős bandán (1 főnök, 6 közelharcos, 4 íjász) kívül itt van még egy helyi híresség: Nagy Dong, aki konkrétan magát a főbejáratot őrzi. Továbbá a banda íjásza környékén bujkál önmagát továbbra is íjász bandatagnak álcázva Silas, a Villásnyelvű jobb keze, a szekta felderítője (vele együtt 13 ellenféllel kell számolni itt, az utcakölykök és a megfigyelő helyiek nem avatkoznak be a harcba). Neki az a parancsa, hogy mielőtt bármi mást tenne, ha megtámadják a fenti védelmet, akkor először küldjön telepatikus üzenetet mesterének (Quassyornak) arról, hogy hányan vannak és mifélek a támadók. (Mivel Villásnyelvű Quassyor kitanította az évek alatt Silast a pszi Mf-ra és régóta ismerik egymást, ez menni fog úgy is, hogy nem látják egymást, s 3-4 kört vesz igénybe⁵). Silas egyébként bár hűséges a Villásnyelvűhöz, de nem öngyilkos hajlamú, csak akkor támad a kalandozókra (ablakból íjászodva mérgezett nyílvezzőkkel) ha még a banda harcol velük. Ha mire elküldi a telepatikus üzenetet már levágták vagy elkergették a bandát (akik csak addig kemények, amíg többen vannak), akkor inkább lelép, megvárja, mire jutnak a kalandozók a szentélyben, majd lejelenti a látottakat a Kígyószeakta főpapjának.

A második harci jelenet:

Még a felszínen, de már az épületen belül várható a következő, rövid átvezető harci jelenet. A Tharr-szentélybe vezető lejáratot ugyanis 3 kénsárga köpenyes Tharr-szerzetes őrzi. Ez azért fontos, mert eddig egyik ellenfél sem volt jól láthatóan, nyíltan Kígyószeztás, mindenki helyi bandita volt, vagy legalább is nagyon jól álcázta magát annak (Silas). Nem voltak hatalmas festett Tharr-szimbólumok sem, így az első helyzet, amikor mindenképpen kiderül, kivel állnak szemben, itt van. A kénsárga köpenyes Tharr-szerzetesek nagyok, erősek, de nem túl értelmesek. Fogazott törököt forgatnak, és a lejáratot védik. Maga a lejárát egy jókora, kb egy négyzetméteres, keményfából készült, vasalt, Tharr áldását viselő csapóajtó, amibe egy tenyérnyi Tharr-szimbólumot véstek, s ahonnan meredek lépcső visz le a szentélybe. Ha eddig ki is trükközték valahogy az ellenfelet láthatatlansággal és hasonló mágikus praktikákkal, itt akkor is jó eséllyel lebuknak, mert a 3 szerzetes egy viszonylag kicsi, kb 3x5 méteres

⁵ ETK 120-121. o.

helyiségben van, és mellettük észrevétlenül elmenni és a súlyos csapóajtót felemelni még ily módon is szinte lehetetlen. A három szerzetes egyike teli torokból riadót kiabál toroni nyelven.

A harmadik harci jelenet:

A Tharr-szentély (egy lehetséges taktikai térkép – az általam roll20-on készítettéből bemásolva).



A Kígyószekta Villásnyelvű Quassyor alá tartozó szentélye az épület északi része alatt van. Egyetlen bejárata az, amit fent a Tharr-szerzetesek őriznek. A kissé meredek lépcső aljától egy méterre egy kétszárnyú, vasalt keményfa ajtó vezet a Háromfejű megszentelt területére. A befelé nyíló, kétszárnyú ajtón hatalmas vésett Tharr-szimbólum és néhány kaotikus, tekergőző kígyóminta található, valamint a bal oldalán egy belülről elhúzható retesszel kinyitható kis „kukucsáló ablak” is van fejmagasságban (kb 10 cm x 5 cm-es, pont arra elég, hogy ki lehessen rajta nézni, ki áll a túloldalt és a lépcsőn). Magán az ajtón (és a falon is) Tharr áldása van, ezért mágikusnak számít, így légiesen sem lehet csak úgy átsuhanni rajta, belülről pedig több kisebb vas retesszel és egy jókora, keresztbe tett keményfa deszkával van lezárva a kínvallatás idejére, így szétverni sem olyan egyszerű. Csak úgy berúgni nem lehet, ahhoz túl masszív (maximum legalább -6-os Erőpróbával, és úgy is csak többedik próbálkozásra), ha pedig szét akarják verni fegyverrel (csatabárdok, buzogányok és hasonlók végül is alkalmasak erre), akkor 80 STP-t kell leverni róla (ETK 384-385. o. alapján: anyaga: fa, STP: 80). Meg kell azért küzdeni az ajtóval, s eközben a mögötte lévőeknek nyilván feltűnik, hogy valami történik.

A Kígyószekta Tharr-szentélye 5 helyiségéből áll:

- A legnagyobb az oltárterem, ahol a Háromfejűnek szentelt kő oltár található, és ahol szertartásokat szoktak tartani
- A labor, ahol Villásnyelvű és Synara a mérgeket, ajzószerket és drogokat készíti (a térképen jobb oldalt, fent), s aminek van egy kicsi, rácsozott, belülről fával teljesen bezárható pinceablaka a szellőzés végett (ember nem fér be rajta, maximum nagyon kicsi gyerek férne be, ha nem lennének rácsok – de vannak). Jelenleg a fa rész is belülről be van zárva, így kívülről a sikátorból csak pár vasrács meg mögötte a fa látszik
- A Villásnyelvű szobája, ahol a Tharr-pap alszik (Synarával) és a személyes holmiját tartja, hasonló ablakkal, mint a labor, néhány polccal, szekrénnel, könyvvel, valamint a dolgozóasztal alatt egy csak erről az oldalról nyitható titkosajtóval, ami egy lejárát a csatornarendszerbe (megtalálni nehezített titkosajtó keresés próba -20%-al). Ez egy lehetséges menekülőút a Villásnyelvű számára, rajta kívül csak Silas és Synara tud róla, és mivel csak erről az oldalról nyitható, nem lehet behatolási pont a szentélybe
- A tömlöc, ahol a foglyok és leendő áldozatok vannak – egy sivár szoba befalazott pinceablakkal, minimális szellőzéssel (mondván itt hosszú távon úgysem tartanak senkit). Jelenleg nincs itt senki (de mire a kalandozók ideérnek, lehet, hogy lesz – lásd később)
- A kínzókamra, ahol épp Cadwin kínvallatása folyik – szintén befalazott pinceablak, azon kívül láncok, valamint egy asztal a különféle kínzáshoz használt eszközökkel, szerszámokkal

Az ellenfelek elhelyezkedése:

3 Tharr-szerzetes az oltárterem nagy, kétszárnyú ajtaját őrzi belülről. Mögöttük van az oltárnál a Rötcsuklyás és a Villásnyelvű Vérszolgája. Utóbbi csak azért érdekes, mert 30 méter sugarú körben remekül érzékel, és a 10 E-nél gyengébb láthatatlanságon is átlát⁶. Az a feladata, hogy jelezze, ha ilyen, más számára láthatatlan ellenfelet lát. Beszélni képtelen, de van egy kereplője, így ha ilyet lát, akkor bal kezével rámutat és követi a mozgását, jobb kezével pedig pörgeti a kereplőjét – ebből tudja a Rötcsuklyás, hogy hol kell keresnie a láthatatlan behatolót. Egyéb

⁶ ETK 187. o.

iránt gyerek méretű, harcolni nem harcol. Az oltárterem bal felső sarkában lévő asztal körül, a kízókamra bejáratánál örökdió a harmadik kénsárga köpenyes trió, így összesen a Rőtcsuklyás, a Vérszolga és 2x3 Tharr-szerzetes van az oltárteremben. Fontos, hogy az általuk használt és az értékeiknél külön feltüntetett harci drog 1k6 kör alatt hat, a hatása pedig 1k6x10 percig tart. Emiatt nincsenek előre bedrogozva, hanem csak akkor dörzsölik a bőrükbe cuccot, amikor riadó van, és bármelyik pillanatban jöhet az ellenség. Ha Silas tud üzeni odafentről telepátiával a Villásnyelvűnek, hogy itt az ellenség, akkor már ezt követően megteszik ezt, ha azonban a kalandozóknak sikerül csendben intézniük a dolgukat odafent, akkor lehet, hogy csak akkor kezdik a harci drogot magukra kengetni, amikor a JK-k már az oltárterem masszív kétszárnyú ajtajánál vannak.

Villásnyelvű Quassyor (a Tharr-pap), Cjenharno (a toroni ügynök) és Slabakh (a Vérsnyelű) a kízókamrában vannak Cadwinnel és Triciával. Mire a kalandozók ideérnek, már mindenképpen tart a kívvallatás legalább néhány órája. A Villásnyelvű levágott Cadwin bal füléből egy jókora darabot, valamint szögeket nyomott a jobb kezének körmei alá, de végül is azzal kezdte el igazán megtörni, hogy elkezdte vagdosni, majd korbáccsal csapdosni Triciát. Cadwin elkezdett beszélni, de igyekezett részben hamis, részben nem túl jelentős információkat mondani, valamint az időt húzni. Cjenharno segített Quassyornak kérdéseket feltenni és elemezni a válaszok igazságtartalmát, a Vérsnyelű (és rajta keresztül a Kígyószekta főpapja) meg csak csendben nézte az egészet. Ezt az „idillt” zavarják meg a kalandozók.

A fő ellenségek reakciói:

A Villásnyelvű és a Vérsnyelű mindenképp a szentély védelmére kel (néhány lehetséges taktikájukat lásd a 25-26. oldalon), ha a kalandozók bejutnak az oltárterembe. Nem hagyhatják, hogy a Háromfejűnek szentelt területet bemocskolják az ellenségei, így amint jelzik a támadást a szerzetesek, kijönnek a kízókamrából az oltárterembe és harcolnak a betolakodókkal. Cjenharno azonban már más tésztát, ő ugyanis nem tartozik a Kígyószekta alá, az ő főnökei Abaszisban vannak, és nagyon nem akar itt meghalni az erioni szegénynegyedben. A Vérsnyelű és a Villásnyelvű után kióvakodik ugyan harmadikként, de csak azért, hogy a sarokról óvatosan megnézzék, hogy mi a helyzet. Ezt követően több reakciója lehet:

- Ha úgy érzi, hogy minden oké, nyeresre állnak a védők, akkor ő is becsatlakozik segíteni a sarok takarásából egy Izzó idegek varázslattal (ETK 248. o.) az egyik ellenségre, a maradék manájából meg varázsol magára egy Villámvértet (ETK 242. o.), ha mégis veszélyesre fordulna a helyzet
- Ha rosszra fordul a helyzet, akkor visszalopakodik a kízókamrába, Cadwint gyorsan szívén szúrja a törével (vagy elvágja a torkát, a lényeg, hogy megöli), Triciát pedig túsul ejti, hogy alkut ajánljon: a lány életét az ő életéért, azaz elengedi a lányt, ha futni hagyják (és a karaktereknek az isteneikre és a számukra legszentebb dolgokra kell esküdniük, hogy nem verik át)
- Ha amikor kinéz a sarkon, eleve úgy érzi, hogy a védőknek esélyük sincs és minden elveszett, akkor visszalopakodik a kízókamrába és gyorsan megöli Cadwint is és Triciát is. A véres törét ledobja a kízóeszközök közé az asztalra, aztán bemegy a tömlőcbe, telekinézissel (ETK 120. o.) magára zárja a tömlőc ajtaját (az ajtó és az ajtófélfá közötti kis résen át rálát a reteszre, így rá tudja magára zárni). Meghempergőzik a mocsokban a tömlőc padlóján, majd felkészül élete legmeggyőzőbb alakítására, mi

hogy pontosan mi volt és hogy ment az egész küldetés, és ha úgy érzi, hogy jól, akkor felajánlja nekik, hogy szívesen közvetítene nekik munkát máskor is.

Ha Cadwin meghalt, de Triciát megmentették, akkor Mernor úr sokkal borúsabb, de azért hajlandó kifizetni a beígért összeget, mivel legalább az örököse megmenekült, és belátja, hogy a kalandozóknak nem lehetett könnyű dolga. Ha Cadwin és Tricia is meghalt, akkor viszont nem érdekli, hogy a kalandozók hány bandatagot és szektást öltek meg, sem hogy milyen veszélyeknek tették ki magukat, mivel nem teljesítették a megbízást (hozzák vissza élve a gyerekeit) nem hajlandó fizetni. A dolog további forszírozására pedig dühösen és ingerülten reagál – nem elég, hogy elvesztette a gyermekeit, még le is húznák a kalandozók egy el nem végzett, elbénázott küldetésért.

A kaland következményeként a JK-k felírhatják Tharr erioni Kígyószektáját ellenségnek. Ha Cadwin meghalt, akkor a kalandozótársai (egy gladiátor, egy bárd és egy Arel-pap) felkereshetik később a csapatot, hogy érdeklődjenek a történetek felől, s akár fel is ajánlhatják nekik, hogy vegyenek részt egy küldetésben ők is, amiben bosszút állnak Cadwinért Tharr hívein. Ez azonban már egy másik történet...

Novák Róbert (Lord Nova)

2020. 07. 05.



Mellékletek

Szereplők:

- Sánta Arisztin: közvetítő, felhajtó (a Sánta Róka tulajdonosa)
- Mernor úr: a tényleges megbízó (az eltűnt lány apja, erioni nemes) (54 éves)
- Tricia: az eltűnt lány (erioni kismanesi család lánya) (18 éves)
- Cadwin: Tricia féltestvére, caedon gyöngye, kalandozó (35 éves)

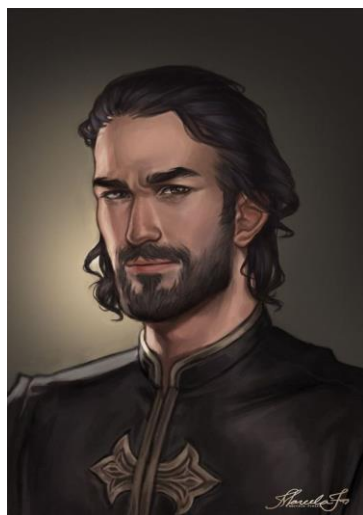
Ellenfelek:

- Villásnyelvű Quassyor: a Kígyószekta Tharr-papja (5. szintű Tharr-pap)
- Cjenharno: a toroni ügynök (3. szintű boszorkánymester)
- Slabakh: a Kígyószekta főpapjának Vérszelője (7. szintű fejedelmester)
- Synara: a Villásnyelvű pártfogoltja, tanonca, szeretője (drogfőző, méregkeverő)
- Silas: a Villásnyelvű jobb keze, a Kígyószekta felderítője (5. szintű tolvaj)
- Nagy Dong: a Szegénynegyed Bikája, a Kígyószekta embere (5. szintű harcos)
- A Szegénynegyed útonállói: 11 fő (1 főnök, 6 közelharci, 4 íjász)
- A Tharr-szentély őrsége: 1 Rőtcsuklyás, 9 Tharr-szerzetes, 1 Vérszolga

Képek



Mernor úr



Cadwin



Tricia



Nagy Dong



Silas



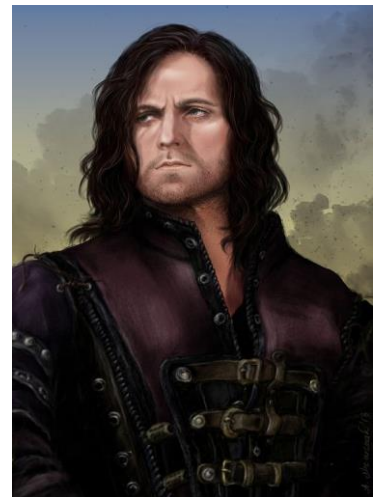
Útonállók



Villásnyelvű



Synara



Cjenharno



kénsárga
köpenyes
Kígyó-
szektások

Kígyószekta növendéke
Tharr szekta tagja, Szegénynegyedbeli **4**

Rene 2303

Szférák **Halál, Lélek**

Ha a Kígyószekta szolgálója bestiaként megöl egy kalandozót, akkor az irányítója Sorába kerül, és kalandozónak minősül. [⊕+] Célpont, a kígyószektához tartozó kalandozó választhat magának egy képzettséget. Mostantól csak ezzel a képzettséggel rendelkezik. Ha rendelkezett a képzettséggel a képesség használata előtt, akkor azt II-es fokon kapja meg.

6	Démonológia
8	Orvtámadás
5	Vallás

2

Kígyószekta szolgálója
Tharr szekta tagja, Szegénynegyedbeli **2**

Rene 2304

Szférák **Halál, Lélek**

A pakliban tetszőleges számú Kígyószekta szolgálója lehet. Bestiaként csatolható. Csatlakozás: toronyszint/küldetés.
MP: X, Szám: 3, Támadás: 7, Sebzés: 1
X= 4 mínusz a Jelenben lévő Szegénynegyedbeli kalandozók száma.

7	Lopózás
4	Orvtámadás
4	Rejtőzés

I

Tharr-pap
Toroni; a Háromfejű papja **4**

Boros-Szakszai 0046

Szférái **Halál**

[⊗] Ha éber, irányítója fordulónként egyszer ingyen aktivizálhat egy bestia akadálylapot.

5	Démonológia
7	Vallás
6	Vallás

2

Vérnyelő
Toroni Tharr-hívó, a zettegett vadász **5**

Boros-Szakszai 2198

Szférák **Halál, Lélek**

Jelenbe kerülésekor irányítója elforgathat egy Tharr-hívó, pap kalandozót, ekkor a Vérnyelő alapszintje véglegesen 1-gyel nő.
[⊗] Ha harcban sebzést okoz, minden okozott sebzéspon után gyógyul egy szintet.

9	Orvtámadás
3	Pusztítás
5	Vallás

3

(A kalandhoz is ihletet adó MAGUS kártyák. Forrás: <https://mk.deltavision.hu/>)

NJK-k és mellékszereplők



Erion Szegénynegyedének útonállói:

Tám: 1 ÉP: 10
KÉ: 30 FP: 20
TÉ: 60 SFÉ: 1
VÉ: 100 ME: 0

Sebzés: 1k6+2
Vasalt bunkó, furkós bot,
egykezes buzogányfélék



Útonállók főnöke:

Tám: 1/2 ÉP: 12
KÉ: 30 FP: 30
TÉ: 70 SFÉ: 1
VÉ: 100 ME: 0

Sebzés: 3k6+2
Nagyobb, erősebb, nagyobb a
bunkója (kétkezes buzogány)

Távolsági harchoz használhatnak rövid íjakat vagy parittyákat:

Tám: 2
KÉ: 25
CÉ: 10
Táv: 90 vagy 100
Sebzés: 1k6 vagy 1k5

(Ha valaki szokta használni a Bátorság értéket az ETK 371. o. alapján, akkor az övék 8-as)

Nagy Dong, a Szegénynegyed Bikája (5. szintű harcos)



Erő: 18 ÉP: 15
Gyorsaság: 16 FP: 65
Ügyesség: 16 SFÉ: 2
Állóképesség: 17
Egészség: 18 KÉ: 21
Szépség: 8 TÉ: 78
Intelligencia: 10 VÉ: 104
Akaraterő: 12 CÉ: 6
Asztrál: 10
Érzékelés: 15

AME: 26 (0 tudatalatti +26-os épített statikus pajzs)
MME: 28 (2 tudatalatti +26-os épített statikus pajzs)

Képzettségek:

Fegyverhasználat: tuskés buzogány MF
Kínokozás (tuskés buzogánnyal) MF
Pajzshasználat AF
Belharc AF Mászás 21%
Földharc AF Esés 56%
Ökölharc MF Ugrás 52%

Felszerelés: tuskés buzogány, kis pajzs, kés, megerősített bőr mellény alkar- és lábszárvédőkkel (törzsön, alkarokon és lábszárakon SFÉ: 2), marcona ábrázat.

Harcértékek:



Ököllel: (MF)
Tám/kör: 2, KÉ: 31, TÉ: 82, VÉ: 105, Sebzés: 1k6+4
+ugrás (+10 VÉ) VÉ: 115

Tuskés buzogánnyal: (MF)
Tám/kör: 2, KÉ: 33, TÉ: 100, VÉ: 127, Sebzés: 1k6+6
+kis pajzs (+20 VÉ) VÉ: 147
+ugrás (+10 VÉ) VÉ: 157

Ha a tuskés buzogányát a kínokozás MF-al használja, akkor max 2 ÉP-t sebezhet, viszont +1k10 FP sebzés adódik a találataihoz, a túlütéseinek sebzése pedig kettővel szorzandó.


Ezt a taktikát előszeretettel használja, mert egyrészt élvezi, másrészt az élve elfogott, legyőzött ellenfél sokszor jobb, mint egy hulla.

(Nagy Dong viszont elit harcosnak számít, így az ő Bátorság értéke 16-os)

 <p>Tharr-szerzetes Toroni Tharr-bizó. A Szörnyisten fanatikus szolgája. 3</p>	<p>Tharr-szerzetes</p> <p>KÉ: 20 ÉP: 12 TÉ: 50 FP: 20 VÉ: 85 AME: 5 CÉ: - MME: 5 Tám: 1 Sebzés: 1k6+2</p>	<p>Méregre immunis Intelligencia alacsony Szórtelen, szarus bőrű Regenerál körönként 1 FP-t és 2 óránként 1 ÉP-t Harci drogok, ajzószer Fogazott török és egykezes kardok</p>	<p>Fogazott törrel: +harc drog:</p> <p>Tám: 2 Tám: 2 KÉ: 35 KÉ: 50 TÉ: 68 TÉ: 88 VÉ: 97 VÉ: 122 Sebzés: 1k6+2 Sebzés: 1k6+4</p>
 <p>Rőtcsuklyás Toroni, Tharr szerzetesének szörnyura. 5</p>	<p>Rőtcsuklyás</p> <p>KÉ: 45 ÉP: 20 TÉ: 85 FP: 45 VÉ: 110 AME: immunis CÉ: - MME: immunis Tám: 1 Sebzés: 1k10</p>	<p>Méregre immunis Intelligencia átlagos 1 SFÉ-s különleges csuha</p> <p>Regenerál körönként 2 FP-t és óránként 1 ÉP-t</p> <p>Fogazott török és egykezes kardok, kígyókard a legjobbknak</p>	<p>Hosszú karddal: +harc drog:</p> <p>Tám: 2 Tám: 2 KÉ: 56 KÉ: 71 TÉ: 109 TÉ: 129 VÉ: 136 VÉ: 161 Sebzés: 1k10 Sebzés: 1k10+2</p>

(A Tharr-szerzetesek és a Rőtcsuklyás értékei az Ynevi Kóborlások 175-176. o. alapján)

(Ha valaki használná a Bátorság értéket, az övék 20-as, mert fanatikusnak számítanak)



Vérszolga

(ETK 187.o. alapján)
(40 MP & 5 liter vér)

Egyszerre két-három parancsnak tud engedelmeskedni, beszélni nem tud, harcolni nem tud, viszont 30 m sugarú körben remekül érzékel, a 10 E-nél gyengébb erősítésű láthatatlanságon is átlát. Harcértékei nincsenek, a fájdalmat nem érzékeli, megsebezni 70 feletti támadó dobással lehet. Mivel 5 liter vérből készült, ezért 10 ÉP-je van.

Erő	14
Gyorsaság	20
Ügyesség	18
Allóképesség	14
Egészség	14
Szépség	13
Intelligencia	14
Akaraterő	14
Asztrál	14
Érzékelés	18

Név: Silas, a Kígyószekta felderítője
Faj: ember (erioni)
Kaszt: tolvaj
Jellem: Halál, Rend - Krák
Vallás: Tharr
Szülőföld: Erion, Szegénynegyed
Egyéb: Erion Szegénynegyedének kígyószekta Tharr-papjának jobb keze, a Kígyószekta felderítője, szeme és füle

Szint:	5	TP:	
---------------	---	------------	--

KÉ	31	ÉP	8
-----------	----	-----------	---

TÉ	44		
-----------	----	--	--

VÉ	95	FP	58
-----------	----	-----------	----

CÉ	38	FP/szint	k6+3
-----------	----	-----------------	------

Pszi-képzettség
Iskola: pyarroni
Foka: MF
Max Pszi-pont: 23
Pszi-pont/szint: +4

Pszi-pajzsok		
	Asztrál	Mentál
Tudatalatti	4	4
Statikus	23	23
Dinamikus	-	-
Egyéb	-	-
TME	27	27

Mana-pontok
Max MP: -
MP/szint: -
Feltöltődés: -

Vértezet: könnyű bőr
MGT: 0
SFÉ: 1

Pajzs: -
MGT: -
VÉ: -

Fegyverek	Fok	Tám	KÉ		TÉ / CÉ		VÉ / Táv			Sebzés
			Fegyv.	Össz.	Fegyv.	Össz.	Fegyv.	Össz.	Ugrással	
rövid íj	MF	2	5	41	CÉ: 4	52	Táv 90	95	110	1k6
fúvócső	AF	3	8	39	CÉ: 7	45	Táv 30	95	110	tű
dobótőr	MF	2	10	41	11	65	2	97	112	1k6
tőr	AF	2	10	41	8	52	2	97	112	1k6

Képzettség	Fok	Képzettség	Fok	Képzettség	Fok
fegyverhaszn.: rövid íj	MF	csomózás	AF	mászás	99%
fegyverhaszn.: fúvócső	AF	hátbaszúrás	AF	esés	65%
fegyverhaszn.: tőr	AF	írás/olvasás	AF	ugrás (+15 vé ha van hely)	75%
fegyverdobás: dobótőr	MF	vallásismeret (Tharr)	AF	lopózás	99%
értékbecslés	AF	pszi (pyarroni)	MF	rejtőzködés	98%
kocsmái verekedés	MF	építészet	AF	kötéltánc	50%
belharc	MF	álcazás/álruha	AF	zsebmetszés	55%
mellébeszélés	AF	zsonglörködés	AF	csapdafelfedezés	33%
kötéléből szabadulás	AF	zárnýtás	33%	titkosajtó keresés	23%

Beszélt nyelv	Szint
közös	5
köz-toroni	5
kyr-toroni	3
aszisz	2
dzsad	2

Vagyon: 1 arany, 7 ezüst, 35 réz
Felszerelés: rövid íj és egy tegez nyílvevő, fúvócső és kilőhető tűk, 2 db tőr, 4 db dobótőr, nagyon könnyű bőr páncél, ami nem gátolja a mozgásban, könnyű ruházat, puha talpú lábbeli, mérgek a nyílhegyekre és a tűkre.
A Kígyószekta egyik Tharr-papjának jobb keze, felderítője és orgyilkosa, a pszit is ő tanította neki. Tehetséges, értelmes, villámgyors utcakölyökből lett tolvaj.
(Kiváló futó III, Erős immunrendszer II, Függség III, +3x15 Kp HP-ból)

Erő	13
Gyorsaság	13
Ügyesség	13
Allóképesség	14
Egészség	14
Szépség	14
Intelligencia	15
Akaraterő	15
Asztrál	15
Érzékelés	14

Név: Villásnyelvű Quassyor
Faj: ember (erioni)
Kaszt: Tharr-pap
Jellem: Halál, Káosz - Kiméra
Vallás: Tharr (a Háromfejű, a Néma)
Szülőföld: Erion, Szegénynegyed
Egyéb: Erion Szegénynegyedének Tharr-papja, egy kisebb „gyülekezet” vezetője (főnöke Erion rontásérseke).

Szint:	5	TP:	
---------------	---	------------	--

KÉ	11	ÉP	10
-----------	----	-----------	----

TÉ	41		
-----------	----	--	--

VÉ	103	FP	55
-----------	-----	-----------	----

CÉ	3	FP/szint	k6+2
-----------	---	-----------------	------

Pszi-képzettség
Iskola: pyarroni
Foka: MF (+kyr pszi o.)
Max Pszi-pont: 26
Pszi-pont/szint: +4

Pszi-pajzsok		
	Asztrál	Mentál
Tudatalatti	5	5
Statikus	26	26
Dinamikus	-	-
Egyéb	-	-
TME	31	31

Mana-pontok
Max MP: 45
MP/szint: k3+6
Feltöltődés: ima

Vértezet: dreggis
MGT: 0
SFÉ: 1

Pajzs: -
MGT: -
VÉ: -

Fegyverek	Fok	Tám	KÉ		TÉ / CÉ		VÉ / Táv			Sebzés
			Fegyv.	Össz.	Fegyv.	Össz.	Fegyv.	Össz.		
kígyókard	MF	1	6	22	14	65	15	128		1k10
korbács	AF	2	4	15	6	47	0	103		1k3

Képzettség	Fok	Képzettség	Fok	Képzettség	Fok
fegyverhaszn.: kígyókard	MF	lélektan	MF	alkímia	AF
fegyverhaszn.: korbács	AF	etikett	MF	építészet	AF
kultúra (toroni)	MF	ének/zene	AF	kínzás	MF
helyismeret (Erion)	60%	szexuális kultúra	MF		
erkölcs	MF	álcázás/álruha	AF	Extrái egy „sima” Tharr-paphoz	
vallásismeret (Tharr)	MF	tánc	AF	képest: a kínzás MF-al igazi	
írás/olvasás	MF	hátbaszúrás	AF	kínzómaster, építészet AF-al tudja	
pszi (+kyr pszi ostrom)	MF	méregkeverés/semlegesítés	AF	a Szegénynegyedben, melyik	
történelemismeret	AF	herbalizmus	AF	épület mennyire veszélyes.*	

Beszélt nyelv	Szint
közös	5
köz-toroni	5
kyr-toroni	5

Vagyon: 3 arany, 5 ezüst, 15 réz
Felszerelés: vérszín dreggis (SFÉ: 1), kígyókard, korbács, Szent Szimbólum (Tharr három fejét [oroszlán, kígyó, bak] ábrázoló nyakék, vérben edzett acél)
Lélek és Halál szféra +Tharr egyedi varázslatai (ETK 185-187.o.)
*A herbalizmussal és az alkímiával pedig valamivel jobb „kotyvasztó”, mint egy átlagos Tharr-pap, tud készíteni mérgeket és ajzószeret az embereinek.

Erő	15
Gyorsaság	18
Ügyesség	17
Allóképesség	17
Egészség	16
Szépség	9
Intelligencia	13
Akaraterő	16
Asztrál	12
Érzékelés	17

Név: Slabakh, a Vérnyelő
Faj: ember (erioni)
Kaszt: Vérnyelő fejdadász
Jellem: Halál - Mantikor
Vallás: Tharr
Szülőföld: Erion, Szegénynegyed
Egyéb: Az Erion Szegénynegyedében fészkelő Kígyószekta főpapjának Vérnyelője, Tharr szent örült fejdadásza

Szint:	7	TP:	
---------------	---	------------	--

KÉ	32	ÉP	12
TÉ	80		
VÉ	120	FP	82
CÉ	7	FP/szint	k6+3

Pszi-képzettség
Iskola: pyarroni
Foka: MF (+ feyv. slan)
Max Pszi-pont: 29
Pszi-pont/szint: +4

Pszi-pajzsok		
	Asztrál	Mentál
Tudatalatti	2	6
Statikus	29	29
Dinamikus	15	10
Egyéb	-5	+5
TME	41	50

Különleges képességek:
Regeneráció: körönként 1 Fp-t, kétóránként 1 Ép-t regenerál.
Mérgező a bőre, körme, nyála.*

Vértezet: feyv. sodrony
MGT: 0
SFÉ: 3

Pajzs: alkar- és lábszárvédők
MGT: 0
VÉ: +15

Fegyverek	Fok	Tám	KÉ		TÉ / CÉ		VÉ / Táv			Sebzés
			Fegyv.	Össz.	Fegyv.	Össz.	Fegyv.	Össz.	+ a.v.	
vérnyelő lagoss	MF	2	11	48	20	110	20	150	165	1k6+9+**
+ugrás (+15vé)									180	
abbitacél tör	AF	2	13	45	11	91	11	131	146	1k6+3
dobótör	AF	2	10	42	11	91	2	122	137	1k6+3
Retraquers		2	11	43	8	88	4	124	+15	1k6+4

Képzettség	Fok	Képzettség	Fok	Képzettség	Fok
fegyverh.: lagoss	MF	pszi (pyarroni + pár slan)	MF	kínokozás (egykezes vágó)	MF
fegyverh.: hosszú kard	AF	harc helyhez kötve	AF	fegyverrel max 1 Ép de x2 Fp)	
fegyverh.: rövid kard	AF	hátbaszúrás, csapdaállítás	AF	mászás	63%
fegyverh.: tör, korbács	AF	kötélékből szabadulás	AF	esés	60%
fegyverdobás: dobótör	AF	csomózás, úszás, futás	AF	ugrás (+15 vé ha van hely)	75%
fegyverdobás: bola	AF	nyomolvasás/eltüntetés	AF	lopózás	77%
pusztakezes harc: Retraquers		vallásismeret (Tharr)	AF	rejtőzködés	77%
belharc, földharc	MF	mágiaismeret (vérmágia)	AF	veszélyérzék	50%
írás/olvasás, lovaglás	AF	álcázás/álruha, vakharc	MF	egyensúlyérzék	72%

Beszélt nyelv	Szint
közös	5
köz-toroni	5
kyr-toroni	5
**6. szintű azonnal ható kínméreg, mely 2k10/1k10 Fp még.	

Vagyon: 3 arany, 9 ezüst, 27 réz	*+Mérgekre kb immunis (+4 méregellenállás)
Felszerelés: vérnyelő lagoss: a sima lagosshoz képest +3 +6 +6 +2, mágikus, és minden 5. támadásával képes mérgezni**;	abbitacél tör: kiváló, abbit, védekezésre alakított, szélesebb keresztvasú tör, sima törhöz képest: +3 +3 +9 (+áldott)
6 db dobótör, fejdadász sodronyng, alkar- és lábszárvédők, különféle mérgek.	
Slan pszi diszciplínák: tetszhalál, zavarás, testsúly változtatás, érzékelhetetlenség	
Fejdadász sebzésbónusz: +3 (hozzáadva a sebzés értékekhez)	

Erő	13
Gyorsaság	17
Ügyesség	17
Állóképesség	14
Egészség	15
Szépség	15
Intelligencia	17
Akaraterő	15
Asztrál	15
Érzékelés	17

Név: Cjenharno, a toroni ügynök
Faj: ember (toroni)
Kaszt: boszorkánymester
Jellem: Rend, Halál - Hastin
Vallás: Tharr (a Háromfejű, a Néma)
Szülőföld: Quironea
Egyéb: A Quiron-tenger partvidékéről származó, Tharr-hitű fickó, aki Toron határain kívül szolgálja a Birodalmat.

Szint:	3	TP:	
---------------	---	------------	--

KÉ	24	ÉP	8
TÉ	37		
VÉ	89	FP	34
CÉ	27	FP/szint	k6+1

Pszi-képzettség
Iskola: pyarroni
Foka: MF
Max Pszi-pont: 20
Pszi-pont/szint: +4

Pszi-pajzsok		
	Asztrál	Mentál
Tudatalatti	5	5
Statikus	20	20
Dinamikus	-	-
Egyéb	-	-
TME	25	25

Mana-pontok
Max MP: 21
MP/szint: 7
Feltöltődés: Hatalom Itala

Vértezet: -
MGT: -
SFÉ: -

Kedvenc varázslatok:
Mágia felfedezése, Bagolyszem,
Izzó idegek, Villámvért

Fegyverek	Fok	Tám	KÉ		TÉ / CÉ		VÉ / Táv			Sebzés
			Fegyv.	Össz.	Fegyv.	Össz.	Fegyv.	Össz.	ugrással	
tőr	AF	2	10	34	8	45	2	91	96	1k6
dobótőr	AF	2	10	34	11	48	2	91	96	1k6
fúvócső	AF	3	8	32	CÉ: 7	34	Táv 30	89	94	tű
kézi nyílpuska	AF	2	3	27	CÉ: 14	41	Táv 30	89	94	1k3

Képzettség	Fok	Képzettség	Fok	Képzettség	Fok
fegyverhaszn.: tőr	AF	lovaglás, úszás	AF	lopózás	55%
fegyverhaszn.: fúvócső	AF	hátbaszúrás	AF	rejtőzködés	40%
fegyverhaszn.: kézi nyíl.	AF	kínzás, kínzás elviselése	AF	mászás	10%
fegyverdobás: dobótőr	AF	emberismeret	AF	esés	10%
pszi	MF	mellébeszélés	AF	ugrás (+5 VÉ ha van hely)	25%
írás/olvasás	AF	kultúra: toroni	AF	Az álcázás/álruha MF-al és a sok	
méregkeverés/semlegesítés	AF	kultúra: aszisz	AF	nyelvvel és kultúrával jól tudja	
herbalizmus	AF	kultúra: erv	AF	álcázni magát, az	
álcázás/álruha	MF	kultúra: pyarroni	AF	mellébeszéléssel és kínzással*	

Beszélt nyelv	Szint
köz-toroni	5
kyr-toroni	5
közös	5
aszisz	5
erv	3
dzsad	2

Vagyon: 5 arany, 15 ezüst, 35 réz
Felszerelés: tőr, álruha – dobótőröket, fúvócsövet és tüket, kézi nyílpuskát és lövedékeket csak akkor hord magánál, ha olyan bevetésen van. Ilyenkor ezeket mérgezi, csak a méreg célpontba juttatására kellene ezek a távolsági fegyverek.
A pszi MF miatt képes telepátiával jelteni a feletteseinek.
*pedig elég jól tud egyszerű, világi eszközökkel is információhoz jutni. Mivel jóképű és viszonylag művelt ember, könnyen barátkozik, ha erre van szükség.

Az Ultimator, Tharr bosszúálló küldötte

Ultimator

Előfordulás: idézett
Megjelenők száma: 1
Termet: Ó
Sebesség: 90 (SZ)
Támadás/kör: 5
Kezdeményező érték: 45
Támadó érték: 85
Védő Érték: 165
Célzó Érték: -
Sebzés: 2K6+5/K6+2/2K10+3/2K6+1
Életerő pontok: 45
Fájdalomtűrés pontok: 135
Asztrál ME: immunis
Mentál ME: immunis
Méregellenállás: immunis
Pszi: -
Intelligencia: átlagos
Max. Mp.: 60/60/60
Jellem: káosz-halál
Max. Tp: 4500

Az Ultimator Tharr bosszúálló lény, mely megidéztek, amint egy Tharr pap vére az oltár alá kerül. A templomokban kiontott vér azonnal megindul, és egy sétáló ember sebességével csorog az oltárhoz, majd aláfolyva megidézi az Ultimátort. A küldött a Lindigassról érkezik, és vérért veszi a Tharr pap gyilkosának, közben pedig tekintet nélkül elpusztít mindent és mindenkit, aki útját állja.

Az Ultimator jó három és fél-négy láb magas, humanoidra emlékeztető lény, bár három feje van, közepén egy oroszlán, valamint egy kígyó és egy bak. Színe a vörös különböző árnyalataiból áll, bőre sima, kemény, mégis rugalmas, csak úgy dagadnak izmai, ereje 22-esnek számít. Sötétebb lemezek, mintegy vétekként, szelvényekként alkotják védelmét. (Sfé: 2) Bár túlvilági küldött, rendelkezik Fp-vel és Ép-vel, és hagyományos fegyverekkel kárt lehet benne tenni. Szemei izzó vörösek, hangja megrettentí az állatokat. Két izmos, karmos lábán lépked, két kezével támad, fegyverként általában kardot és korbácsot használ. Érzékelése kiváló, az emberének háromszorosa. Rendelkezik ultralátással, és egy különleges, a vért megmutató érzékelési formával. A vérmágiára teljesen immunis.

Az Ultimator egy körben ötször támadhat, kettőt kezeivel, egyet-egyet fejeivel. A kezek sebzése 2K6+5, (kard: 2K10+5, korbács: K6+4) a bak öklelése K6+2, az oroszlán harapása 2K10+3, a kígyóé 2K6+1. A Kígyófej sikeres harapása egészségpróbára kötelezi, -2-vel, az áldozatot, ami ha sikeres, csupán további K6 Fp-t sebződik, ha nem, vérárama megbénul pár pillanatra, vére kásássá válik, és a kábultság módosítói lesznek rá érvényesek, K6 körre. A fejek egyenként, akár varázsolhatnak is támadás helyett, mindjárt 60-60 Mp-ból gazdálkodik. Az Oroszlán a természet, a kígyó a lélek szféra, míg a bak a vérmágia varázslatait alkalmazhatja. Mp-it vérivással, vagy vérel való érintkezéssel szerezheti vissza, minden elfogyasztott Ép-nyi vér +2 Mp-t jelent.

Az Ultimator nem tárgy, nem alkuszik, csak gépiesen, átlagos intelligenciával üldözi a gyilkost, vagy a gyilkosokat, ameddig csak tudja, azaz ha azok el nem tűnnek (például a teleporttal nem tud mit kezdeni). Csak akkor tér vissza az oltár alá, ha megölte, vagy végleg elveszítette célpontjait szem elől. (Csepp és tenger, Észak lángjai alapján, S)

A Kígyószekta trükkjei

Kígyószekta Vérizzítója (méreg)

Az ETK 383. oldalán lévő, Vérizzító nevű gorviki mérleghez nagyon hasonló, de mind erejében, mind hatásában gyengébb valamivel ez a toroni receptúra, amit a Tharr-szerzeteseket is ellátó mérlegkeverők fejlesztettek ki. 5. szintű fegyverméreg (tehát Egészségpróba -1-el), ami a véráramba jutva fejt ki azonnali (1k10 szegmens), egyszeri hatását. Áldozata mind enyhébb, mind súlyosabb esetben perzselő kint érez egész testében (Fp-vesztés), kiveri a hideg veríték, Gyorsasága és Ügyessége pedig ideiglenesen lecsökken. Sikeres próba esetén 2k6 Fp-t veszít, Gyorsasága 3-al, Ügyessége pedig 2-vel csökken 5 körre (s ezzel -5 KÉ, -5 TÉ, -5 VÉ, -2 CÉ is együtt jár). Sikertelen próba esetén 4k6 Fp-t veszít, Gyorsasága 6-al, Ügyessége pedig 4-el csökken, de ugyan úgy 5 körre (s ezzel -10 KÉ, -10 TÉ, -10 VÉ, -4 CÉ is együtt jár). Egyetlen komolyabb előnye a gorviki Vérizzítóval szemben, hogy előállítás egyszerűbb és olcsóbb, így egy adag ára 3 arany. Ez már az eladási ára, az előállítási ára ennek töredéke (pár ezüst).

Kígyószekta harci trükkje: „Vérlánc” (Vérizzító + Vérbéklyó)

A taktika lényege, hogy a Kígyószekta Tharr-papja és egy vagy több fegyverese együttműködik. A fegyveresek mérgezett nyílvesszővel, dobótőrrel vagy hasonlóval a veszélyes ellenfél vérebe juttatják a fentebb ismertetett Kígyószekta Vérizzítója nevű mérget. A kín itt másodlagos, a fontos az, hogy ha ellen is áll valamelyest a mérlegnek, akkor is lelassul. Így a Tharr-pap sokkal jobb eséllyel tudja alkalmazni ellene a Vérbéklyó varázslatot (ETK 185.o.), ami ellen a mágiaellenállás Gyorsaságpróba. Mivel a Vérbéklyó „olcsó” varázslat, ezt a trükköt alacsony szintű Tharr-papok is alkalmazhatják. A trükk menete: 1. kör: a Tharr-pap kiadja a parancsot egy jelszóval (pl azt mondja vérlánc toroni nyelven), még ebben a körben lőnek emberei mérgezett nyíllal, s ha láthatóan betalál, akkor a 2. körben a Tharr-pap elvarázsolja a 3 szegmenses Vérbéklyót. Ha elsőre nem sikerül így sem (mert a lecsökkent Gyorsaságával is megdobta a próbáját a kiszemelt áldozat), de van még Mp-ja a papnak, akkor 2 szegmens pihenő után újra próbálhatja – tehát még a 2. körben.

Kígyószekta harci trükkje: „Futó úti Bástyát” (kyr pszi ostrom + varázslat)

Ez a taktika olyankor használatos, amikor a Tharr-pap és testőrei, szerzetesei olyan ellenféllel kénytelenek harcolni, aki nagyon erős és veszélyes harcban, viszont jó eséllyel támadható az elméje pszivel és mágiával (pl magas szintű harcos, akinek nincs pszije, csak egy kalandozó társa épített neki statikus pajzsokat, vagy csak alapfokú pszije van, ezért nem olyan erősek a mentális védművei). A lényeg, hogy a Tharr-papot védő fegyveresek feltartják a veszélyes ellenfelet akár az életük árán is, legalább 1 körig, hogy közben mögülük a Tharr-pap nyugodtan tevékenykedhessen.

1. lépés: kyr pszi ostrom: a Tharr-pap 1 szegmenses meditációval megtámadja az ellenfél mentális statikus pajzsait (ETK 122. és 129. o.), mivel 1 pszi pontért 2-t bont, ez a legtöbb ellenfél ellen működik, akinek nem slan statikus pajzsai vannak.

2. lépés: kivonás a forgalomból: olyan varázslattal, ami ellen mentális mágiaellenállás lenne:

- Bénítás (ETK 157.o.): 3 szegmens, 12 Mp, 5 m hatótáv, szintenként 1 kör hatóidő
- Rángó hús (ETK 186.o.): 2 szegmens, 8 Mp, 30 m hatótáv, 1 kör hatóidő (növelhető)
- Vérdermesztés (ETK 187.o.): 5 szegmens, 25 Mp, 12 m hatótáv, szintenként 1 körig

A Kígyószekta gyakoribb mérgei:

Hullanyál - 2. szintű

A Boszorkánybörtönben használatos hullamérgek közül a leginkább elterjedt. Gyors hatású, az áldozat izomrendszerére fejt ki a hatását, s ez rövid ideig tart. Sikeres egészségpróba esetén semmilyen hatással nincs, sikertelen dobáskor viszont görcsöt okoz. Nem szabad figyelmen kívül hagyni, hogy minden egyes, újból a szervezetbe jutott adag egyel emeli a mérge szintjét. Ehhez csupán az szükséges, hogy az utolsó előtti és az utolsó sérülés között egy óránál kevesebb idő teljen el. Mivel ez a legerjedtebb mérge, ennek az ellenszere is meglehetősen közismert. Minden egyes, a szervezetbe került adag Hullanyál hatásának leküzdéséhez ugyanannyi ellenmérget kell felhasználni.

Pillangószárny - 5. szintű

Meglepően hatékony mérge, amelyet bódító hatása miatt gyakorta használnak kábítószerként, leginkább mégis a vallatásoknál jut fontosabb szerephez. Nevét egyesek a használatával jövő látomásokból eredeztetik, mások eskü alatt állítják, hogy egyik komponense egy rendkívül ritka éjjeli lepke. Gyorsan ható kontaktmérge, a tarkóra vagy csuklóra szokás megfelelő elővigyázatossággal feldörzsölni. Sikeres egészségpróba esetén csak rosszullétet okoz, ha a dobás sikertelen, kábulatot, méghozzá közepes ideig. Ebben az állapotban alkalmazzák - többnyire sikerrel - különböző vallatások során. Igazi ismerői kitűnő eredménnyel használják ki az általa keletkezett látomásokat. Ha alkalmazója Mf-on jártas a Kínzás képzetségben, akkor elérheti, hogy áldozata 10 percenként dobja az akaratéprőbát. Egy adag ára 25 ezüst.

Altató

3. szintű, idegrendszerre ható (II.) mérge, mely vagy hatástalan (semmi) vagy alvást okoz. Gyorsan hat, de csak rövid ideig. Fegyverre kenhető, enyhén zöldes színű gél, készítése a legtöbb vajjacos előtt ismert. Ára adagként 5 ezüst.

Nyelvoldó

7. szintű fegyvermérge, azaz a véráramba jutva fejt ki hatását, de az idegrendszerre hat (II.). Émelygést vagy különös bódulatot okoz. Hatása gyors és közepes ideig tart. Az ilyen mérge áldozata nem bódul el teljesen, azaz tudatában van a kívülvilágnak, harcértékei csak a kábultságnál leírt értékekkel csökkennek, azonban szinte teljesen elveszíti akaraterejét (-10). Ilyen körülmények között szinte bármit elmond, amire csak vallatói kíváncsiak. Eredetileg kráni ügynökök alkalmazták szerte Yneven - egyik legrettegettebb eszközük volt. Az évek során a recept titka kiszivárgott, s ma már minden valamirevaló mérgekeverő ismeri. Ára adagként 2 arany.



Bónusz trükk: „Vérriasztó” (Vérszolga + kereplő)

(Jobb szélén, képen) a Kígyószekta „nagy találmánya”:

Vérszolga és kereplő (a kettő együtt pedig a Néma áldásával működő, láthatatlan behatoló-detektáló és jelző rendszer).



Novák Róbert (Lord Nova)

2020. 07. 05.