

TEGEL UDVARHÁZ

eIGabor [Kard és Mágia](#) [Wilderlands of High Fantasy](#)

Alaphelyzet: Yggleif, a Kecsefaló, Yeszukai, a nomád harcos, valamint követőjük, Szemjon Mogiljevics, miután kincsekkel megrakodva tért vissza Tegel kísértetjárta udvarházából, félelmetes gyorsasággal hagyta el a falut és adott túl a birtokukba jutott értéktárgyakon. Ki tudja, hogy mi ijesztett rájuk, de Yggleif egy távolodó, az Ében földekre tartó hajó tatjáról ezt kiabálta vissza a kikötőben lófráló csőcseléknek: "Ridwik! A Relikvia! A Rumpok rettenetes romlása! Rémrege a rezidenciában!" A kalandozók által hátrahagyott cókók elsősorban érdektelen holmikot tartalmazott, a táncoló sétapálcát pedig pillanatok alatt lenyúlta valaki. Az egyik tarisznyában viszont Tegel Udvarház térképe lapult Yggleif és Yeszukai jegyzeteivel, és másnap a kikötői csehó elől felmálházott lovakkal kisebb menet indult, hogy a lehető leghamarabb meggazdagodjanak az értékes dokumentum segítségével.

Ami várható: Pörgős, nem teljesen komoly labirintuskaland a Rump-család ősi hajlékában. Mágikus talányok, beszélő festmények és a család élőholtként visszatért tagjai a nyomorúságos csontvázaktól a hatalmas lich-nagyurakig. A Judges Guild klasszikus kalandjának kiadatlanul maradt felújított változata.

Karakterek: Előre generált vagy (egyeztetéssel) otthon megalkotott, 3. szintű karakterek (alacsony létszám esetén személyenként kettő). Karakterhalál esetén a játékos a *B dossziéból* húzhat új karaktert, és az a következő helyszínek egyikén bemesélésre is kerül. A *B dossziéból* húzott karakterekért a szervezők nem vállalnak felelősséget!

Foglalások: *BETELT!*

1. Ravenheart
2. Baty
3. Bendoin
4. bard76
5. Ynas Midgard
6. Kartal_
7. Attila

_____, 3. szintű harcos

Erő: 15 (+2)
Ügyesség: 16 (+2)
Egészség: 9
Intelligencia: 11
Bölcsesség: 11
Karizma: 12 (+1)

Hp: 23

VO: 18 (+2 Ügyesség, +4 pikkelyvért, +2 nagy fémpajzs)
Kezdeményezés: +2
Támadás: +5 hosszúkard 1d8+4 (19-20/*2)
+5 dobótőr 1d4+2 (19-20/*2)
Kitartás: +6
Reflex: +0
Akaraterő: +2

Fegyverspecializáció (+2 sebzés): hosszúkard (specializált), láncos buzogány (specializált)

Képzettségek:

Lovaglás	+5
Mászás	+5
Ugrás	+5
Úszás	+5

Felszerelés: hosszúkard, pikkelyvért, nagy fapajzs, utazó köpeny, tőr, 2 fáklya, acél és kova, 50' kötél, 6 napi élelem

Pénz (50 at-ból): 6 at

_____, 3. szintű harcos

Erő: 14 (+1)
Ügyesség: 10
Egészség: 13 (+1)
Intelligencia: 16 (+2)
Bölcsesség: 10
Karizma: 15 (+1)

Hp: 31

VO: 15 (+3 gyűrűvért, +2 nagy fapajzs)

Kezdeményezés: +0

Támadás: +5 alabárd 1d10+3 (*3)

Kitartás: +4

Reflex: +1

Akaraterő: +1

Fegyverspecializáció (+2 sebzés): alabárd (specializált), csatabárd (specializált)

Képzettségek:

Állatidomítás +4

Értékbecslés +5

Hajózás +3

Kovácsolás +3

Osonás +3

Rejtőzés +3

Felszerelés: alabárd, gyűrűvért, nagy fapajzs, fáklya, acél és kova

Pénz (30 at-ból): 3 at

_____, 3. szintű íjász

Erő: 8 (-1)
Ügyesség: 13 (+1)
Egészség: 14 (+1)
Intelligencia: 13 (+1)
Bölcsesség: 15 (+2)
Karizma: 13 (+1)

Hp: 21

VO: 14 (+1 Ügyesség, +3 kivert bőrvért)

Kezdeményezés: +1

Támadás: +2 rövidkard 1d6-1 (19-20/*2)

+4/+4 hosszúíj 1d8 (*3)

Kitartás: +4

Reflex: +2

Akaraterő: +3

Képzettségek:

Hallgatózás	+5
Megfigyelés	+5
Nyomkeresés	+5
Vadonismeret	+4

Felszerelés: hosszúíj, rövidkard, kivert bőrvért, tarisznya, zsák, tekercs kötel, fáklya, acél és kova, borostömlő

Pénz (30 at-ból): 3 at

_____, 3. szintű északi harcos

Erő: 15 (+2)
Ügyesség: 12 (+1)
Egészség: 13 (+1)
Intelligencia: 8 (-1)
Bölcsesség: 10
Karizma: 7 (-1)

Hp: 22

VO: 17 (+1 Ügyesség, +4 pikkelyvért, +2 nagy fapajzs)
Kezdeményezés: +1
Támadás: +5 csatabárd 1d8+4 (20/*3)
+4 dobódárda 1d6+4 (20/*2)
Kitartás: +4
Reflex: +2
Akaraterő: +1

Fegyverspecializáció (+2 sebzés): csatabárd (specializált), dobódárda (specializált)

Képzettségek:

Hajózás +4
Úszás +5

Felszerelés: csatabárd, 10 dobódárda, pikkelyvért, nagy fapajzs, utazó köpeny, tőr, 2 fáklya, acél és kova

Pénz (40 at-ből): 1 at

_____, 3. szintű tolvaj

Erő:	10		VO:	15 (+3 Ügyesség, +2 bőrvért)
Ügyesség:	18	(+3)	Kezdeményezés:	+7
Egészség:	5	(-2)	Támadás:	+2 szablya 1d6 (18-20/*2) [+ orvtámadás 2d6] +5 könnyű számszerij 1d8 (19-20/*2) [+ orvtámadás 2d6]
Intelligencia:	9		Kitartás:	-1
Bölcsesség:	15	(-2)	Reflex:	+6
Karizma:	16	(+2)	Akaraterő:	-1
Hp:	7			

Orvtámadás: +2d6 Hp sebzés

Képzettségek:

Csapdák állítása/elt.	+6	Osonás	+6
Értékbecslés	+3	Rejtőzés	+6
Hallgatózás	+1	Zárnyitás	+6
Mászás	+3	Zsebmetszés	+6

Felszerelés: bőrvért, szablya, könnyű számszerij, 20 lövedék, utazó köpeny, tolvajszerszámok, feszítővas, 10 m köté, mászóvas, tolvajlámpa, 4 palack olaj, acél és kova, 3 üvegcse, 2 tartalék zsák

Pénz (60 at-ből): 5

_____, 1. szintű íjász / 2. szintű tolvaj

Erő:	13	(+1)	VO:	15 (+2 Ügyesség, +3 kivert bőrvért)
Ügyesség:	17	(+2)	Kezdeményezés:	+6
Egészség:	8	(-1)	Támadás:	+3 rövidkard 1d6+1 (19-20/*2) [+ orvtámadás 1d6] +5 rövidíj 1d6 (20/*3) [+ orvtámadás 1d6]
Intelligencia:	13	(+1)	Kitartás:	+1
Bölcsesség:	14	(+1)	Reflex:	+5
Karizma:	18	(-1)	Akaraterő:	+1
Hp:	16			

Orvtámadás: +1d6 Hp sebzés

Képzettségek:

Csapdák állítása/elt.	+4	Méregkeverés	+3
Egyensúlyozás	+4	Osonás	+5
Értékbecslés	+4	Rejtőzés	+5
Jelek olvasása	+3	Történelem	+4
Mászás	+5		

Felszerelés: rövidíj, 40 nyílveasző, tolvajszerszámok, kivert bőrvért, rövidkard, hátizsák, tolvajlámpás, 3*olaj, tekeracs köté, borostömlő, 2 napi élelem, sav

Mérgek: fegyvermérég II (vér, Közepes Kitartás, 2d6 Hp/2d6 Hp), vérhullatófű (vér, Nehéz Kitartás, 2 Hp/kör, amíg el nem állítják sikeres Nehéz Gyógyítással), mindkettő egy közelharc fegyverre vagy 5 nyílveaszőre jó

Pénz (100 at-ből): 1 at

_____, 3. szintű varázsló

Erő: 14 (+1)
Ügyesség: 10
Egészség: 7 (-1)
Intelligencia: 15 (+2)
Bölcsesség: 13 (+1)
Karizma: 12 (+1)

VO: 10
Kezdeményezés: +0
Támadás: +2 tör 1d4+1
+1 célzás és érintés
Kitartás: +0
Reflex: +1
Akaraterő: +4

Hp: 7

Képzettségek:

Alkímia	+5	Filozófia	+5
Csillagjósolás*	+5	Koncentráció	+2
Gyógyítás**	+4	Teológia	+5

* Egy egyszerűbb ómen kiolvasására alkalmas (csak csillagos égbolt alatt).

** Harc után Közepes próbával 1d4, Nehéz próbával 1d4+2, Hősies próbával 1d4+4 Hp-t ad vissza.

Felszerelés: tör, köpeny, varázskönyv, tarisznya, 10 ív pergamen, ólomírón, tinta, toll, 6*üvegcsé, 2*sav, mérleg, olajlámpás, 3*olaj, acél és kova, 1 napi élelem

Pénz (50 at-ből): 9

Varázslatok: Nehézségi Fok 12+varázslatszint

0. szintű: napi 4 varázslat

___ **Fény:** fáklyának megfelelő fényt ad

___ **Mágia érzékelése:** érzékeli a mágiát és a varázstárgyakat

___ **Mágia olvasása:** mágikus szövegek olvasására

___ **Méreg érzékelése:** érzékeli egy tárgy vagy lény mérget

___ **Táncoló fények:** több kis fénygömböt teremt

___ **Trükkök:** kisebb varázstrükkök

1. szintű: napi 3 varázslat

___ **Lángoló kezek:** 15' félkör vagy 30' csóva, 6 Hp, Reflex 1/2

___ **Személyi bűbáj:** elbájol egy humanoid lényt (Akaraterő)

___ **Tensor lebegő korongja:** talaj fölött lebegő mágikus korong, teherbírása maximum 150 kg, 1 óra

___ **Pókmászás:** a varázsló képes felmászni a falakra

___ **Varázslövédék:** 2 biztosan találó mágikus lövedék egyenként 1d4+1 sebzéssel

2. szintű: napi 2 varázslat

___ **Hipnotikus minta:** a levegőben pörgő színes fényjelenség fogvatart 2d4+3 szintnyi ellenfelet (Akaraterő)

___ **Kopogtatás:** kinyitja a bezárt ajtókat

___ **Lángoló gömb:** tűzgömb 2d6 Hp (Reflex 1/2), 30'-t mozgatható, ha a varázsló mást nem cselekszik. 3 kör.

___ **Reverzió:** koncentráció időtartamáig visszatarthat egy célpontot

___ **Tahssa ellenállhatatlan szörnyű nevetése:** az ellenfelet elfogó iszonyú nevetőgörcs 3 körig harcképtelenné tesz

___ **Varázsszáj:** előre meghatározott feltételek teljesülésekor megszólaló testetlen száj (10 at értékű jádepor kell hozzá)

_____, 3. szintű varázsló

Erő:	8	(-1)	VO:	12 (+2 Ügyesség)
Ügyesség:	15	(+2)	Kezdeményezés:	+2
Egészség:	8	(-1)	Támadás:	+1 bot 1d6-1
Intelligencia:	17	(+2)		+3 parittyá 1d4
Bölcsesség:	16	(+2)	Kitartás:	+0
Karizma:	11		Reflex:	+3
			Akaraterő:	+5
Hp:	7			

Képzettségek:

Értékbecslés	+5	Növényismeret	+5
Jelek Olv.	+5	Osonás	+5
Megfigyelés	+5	Rejtőzés	+5

Felszerelés: hosszú bot, tör, parittyá, köpeny, varázskönyv, zsák, nagy fémtükör, tinta, toll, kis könyv, szenteltvíz, 2*fáklya, 5 rúd füstölő, acél és kova

Pénz (80 at-ból): 15

Varázslatok: Nehézségi Fok 12+varázslatszint

0. szintű: napi 4 varázslat

___**Fény:** fáklyának megfelelő fényt ad, 90 perc

___**Mágia érzékelése:** érzékeli a mágiát és a varázstárgyakat, 10 perc

___**Mágia olvasása:** mágikus szövegek olvasására, 6 kör

___**Méreg érzékelése:** érzékeli egy tárgy vagy lény mérget

___**Táncoló fények:** több kis fénygömböt teremt, 6 kör

___**Trükkök:** kisebb varázstrükkök, 3 kör

1. szintű: napi 3 varázslat

___**Félelem okozása+:** egy 5. szint alatti lény elmenekül 1d4 körig, ha elvétí Akaraterő mentődobását

___**Pajzsvarázs:** 18-as VO lövedékek, 16-os VO egyéb támadások ellen, 15 kör

___**Sokkoló érintés:** 1d8+3 Hp sebzést okoz

___**Színes permet:** harcképtelenné tesz 1d6 teremtményt, 2d4 kör eszméletlenség ha alacsonyabb, 1d4 kör vakság ha magasabb szintűek, 6. szint alatt nincs mentődobás

___**Ugrás:** 30' hosszú és 10' magas ugrás, 10 percen belül maximum egy alkalommal

2. szintű: napi 2 varázslat

___**Gondolatok érzékelése:** felszíni gondolatokat érzékeli, 3 kör, Akaraterő mentődobás

___**Gyengítő sugár:** 1d6+1 Erőcsökkentés, célzásdobás

___**Láthatatlanság:** láthatatlanná teszi a célpontot, támadással megszűnik, 30 perc

___**Láthatatlanság érzékelése:** érzékeli a láthatatlan vagy mágikusan rejtett lényeket és tárgyakat, 15 kör

_____, 3. szintű pap, Thór követője

Erő: 14 (+1)
Ügyesség: 13 (+1)
Egészség: 13 (+1)
Intelligencia: 14 (+1)
Bölcsesség: 17 (+2)
Karizma: 14 (+1)

Hp: 17

VO: 16 (+1 Ügyesség, +4 pik-
kelyvért, +2 nagy fapajzs)

Kezdeményezés: +1

Támadás: +3 harci kalapács 1d8+1
(20/*2)

Kitartás: +4

Reflex: +2

Akaraterő: +4

Spontán mágia: gyógyítás, varázslatok beáldozásával 1d8*szint

Thór ereje: 1 alkalommal, harc erejére 18-as Erőt ad.

Élőholtak elűzése: 1d20+1, 03-05 max. 2. szintű, 06-08 max. 3. szintű, 09-11 max. 4. szintű, 12-14 max. 5. szintű, 15-17 max. 6. szintű, 18-20 max. 7. szintű, 21+ max. 8. szintű
(összesen 2d6+3 szintnyi, 1 próbálkozás/nap és +2* isteni bónusz)

Képzettségek:

Gyógyítás	+5	Mászás	+4
Jelek Olvasása	+4	Teológia	+4
Koncentráció	+5		

Felszerelés: láncos buzogány, kivert bőrvért, nagy fapajzs, Thór szent szimbóluma, 2 fáklya, acél és kova, feszítővas, 2 napi élelem, 3 tartalék zsák

Pénz (40 at-ból): 0 at

Varázslatok: Nehézségi Fok 12+varázslatszint

0. szintű: napi 4 varázslat

___ **Élelem és víz megtisztítása:** tisztává és fogyaszthatóvá teszi az élelmet és vizet

___ **Fény:** fáklyának megfelelő fényt ad

___ **Mágia érzékelése:** érzékeli a mágiát és a varázstárgyakat

___ **Mágia olvasása:** mágikus szövegek olvasására

___ **Méreg érzékelése:** érzékeli egy tárgy vagy lény mérgejét

___ **Víz teremtése:** szintenként 5 liter vizet hoz létre

1. szintű: napi 4 varázslat

___ **Áldás+:** +1 támadást ad minden szövetségese-
nek

___ **Élőholtak érzékelése:** érzékeli az élőholt ször-
nyek jelenlétét

___ **Félelem okozása+:** egy 5. szint alatti lény el-
menekül

___ **Gonosz érzékelése+:** érzékeli a gonosz lénye-
ket, tárgyakat, mágiát

___ **Kisebb sebek gyógyítása+:** 1d8+1 Hp/szint
gyógyítás

___ **Menedék:** menedéket nyújt a támadások ellen,
de nem lehet belőle támadni

___ **Parancsvarázs:** a célpont teljesít egy szóbeli
parancsot

___ **Szenteltvíz teremtése+#:** megszentel egy adag
vizet

___ **Védelem a gonosztól+#:** +2 VO és mentők,
távoltartja a gonosz és megidézett lényeket

___ **Védelem az elemektől+:** ellenállás egy elemi
erő ellen

2. szintű: napi 2 varázslat

___ **Bénítás+:** legfeljebb 3 humanoid lebénítása 4+1
kör/szintre

___ **Bűvölés érzékelése+:** érzékeli, ha a célpont
természetfeletti befolyás vagy átok alatt van

___ **Csendvarázs:** csöndet teremt egy kijelölt terüle-
ten

___ **Érzékelhetetlen jellem:** egy napig megakadá-
lyozza a jellem érzékelését

___ **Közepes sebek gyógyítása+:** 2d8+1 Hp/szint
gyógyítás

___ **Megbabonázás:** szónoklattal megbabonáz egy
tömeget

___ **Méreg lelassítása:** 1 óra/szintre megakadá-
lyozza a mérgek működését

___ **Ómen#:** isteni megérzés egy cselekedet való-
színű kimeneteléről

___ **Porördög:** kisebb elemi lény megidézése

___ **Reverzió:** visszatart egy célpontot

___ **Szellemfegyver:** mágikus, magától támadó
isteni fegyver

___ **Wyvernőr:** őrt álló testetlen erő; 10 perc/szint
bénulás

_____, 3. szintű pap, Morg Baljós Szemének követője

Erő: 12 (+1)
Ügyesség: 9
Egészség: 9
Intelligencia: 8 (-1)
Bölcsesség: 14 (+1)
Karizma: 10

Hp: 17

VO: 18 (+6 szalagvért, +2 nagy fémpajzs)
Kezdeményezés: +0
Támadás: +3 láncos buzogány 1d8+1 (20/*2)
Kitartás: +3
Reflex: +1
Akaraterő: +4

Spontán mágia: sebkozás, varázslatok beáldozásával 1d8*szint

Élőholtak elűzése: nem képes rá

Képzettségek:

Gyógyítás +4
Hallgatózás +4
Megfigyelés +4

Felszerelés: láncos buzogány, nagy fémpajzs, Morg szent szimbóluma (nyakba akasztott kristálygolyó), zsák, feszítővas, tolvajlámpás, olaj*5, 2 napi élelem, 2 rúd füstölő, imatekercs
Speciális felszerelés (Morg Baljós Szemének kincstárából): súlyos sebek gyógyítása ital (3d8+5), bénítás megszüntetése ital, szalagvért

Pénz (40 at-ből): 5 at

Varázslatok: Nehézségi Fok 12+varázslatszint

0. szintű: napi 4 varázslat

___ **Élelem és víz megtisztítása:** tisztává és fogyaszthatóvá teszi az élelmet és vizet

___ **Fény:** fáklyának megfelelő fényt ad

___ **Mágia érzékelése:** érzékeli a mágiát és a varázstárgyakat

___ **Mágia olvasása:** mágikus szövegek olvasására

___ **Méreg érzékelése:** érzékeli egy tárgy vagy lény mérgét

___ **Víz teremtése:** szintenként 5 liter vizet hoz létre

1. szintű: napi 4 varázslat

___ **Áldás+:** +1 támadást ad minden szövetségesnek

___ **Élőholtak érzékelése:** érzékeli az élőholt szörnyek jelenlétét

___ **Félelem okozása+:** egy 5. szint alatti lény elemenekül

___ **Gonosz érzékelése+:** érzékeli a gonosz lényeket, tárgyakat, mágiát

___ **Kisebb sebek gyógyítása+:** 1d8+1 Hp/szint gyógyítás

___ **Menedék:** menedéket nyújt a támadások ellen, de nem lehet belőle támadni

___ **Parancsvarázs:** a célpont teljesít egy szóbeli parancsot

___ **Szenteltvíz teremtése+#:** megszentel egy adag vizet

___ **Védelem a gonosztól+#:** +2 VO és mentők, távoltartja a gonosz és megidézett lényeket

___ **Védelem az elemektől+:** ellenállás egy elemi erő ellen

2. szintű: napi 2 varázslat

___ **Bénítás+:** legfeljebb 3 humanoid lebénítása 4+1 kör/szintre

___ **Bűvölés érzékelése+:** érzékeli, ha a célpont természetfeletti befolyás vagy átok alatt van

___ **Csendvarázs:** csöndet teremt egy kijelölt területen

___ **Érzékelhetetlen jellem:** egy napig megakadályozza a jellem érzékelését

___ **Közepes sebek gyógyítása+:** 2d8+1 Hp/szint gyógyítás

___ **Megbabonázás:** szónoklattal megbabonáz egy tömeget

___ **Méreg lelassítása:** 1 óra/szintre megakadályozza a mérgek működését

___ **Ómen#:** isteni megérzés egy cselekedet valószínű kimeneteléről

___ **Porördög:** kisebb elemi lény megidézése

___ **Reverzión:** visszatart egy célpontot

___ **Szellemfegyver:** mágikus, magától támadó isteni fegyver

___ **Wyvernór:** őrt álló testetlen erő; 10 perc/szint bénulás

_____, 3. szintű tengerész

Erő: 16 (+2)
Ügyesség: 16 (+2)
Egészség: 14 (+1)
Intelligencia: 10
Bölcsesség: 10
Karizma: 15 (+2)

Hp: 30

VO: 17 (+2 Ügyesség, +1 Tengerész, +4 láncling, +2 kis fapajzs)

Kezdeményezés: +2

Támadás: +5 szablya 1d6+2 (17-20/*2)

+5 dobódárda 1d6+2 (20/*2)

Kitartás: +4

Reflex: +3

Akaraterő: +1

Javított kritikus: szablya (17-20/*2)

Képzettségek:

Hajózás +5
Lovaglás +5

Mászás +5
Úszás +5

Felszerelés: szablya, láncling, kis fapajzs, utazóköpeny és birkabekecs, 10 dobódárda, 3 fáklya, 3 napi élelem, bogrács, ásó

Pénz (60 at-ből): 2 at

_____, 3. szintű barbár

Erő: 12 (+1)
Ügyesség: 5 (-2)
Egészség: 13 (+1)
Intelligencia: 10
Bölcsesség: 12 (+1)
Karizma: 11

Hp: 33
(-5-ig eszméleténél)

Képzettségek:

Gyógyítás	+4
Mászás	+4
Növényismeret	+3
Ugrás	+4

VO: 13 (+5 láncvért, -2 Ügyesség)

Kezdeményezés: -2

Támadás: +4 kétkezes csatabárd
1d12+1 (*3)

Kitartás: +5

Reflex: +0

Akaraterő: +3

Felszerelés: kétkezes csatabárd, láncvért, szarvas sisak, 4 fáklya, gyógyfüvek*4, tekercs kötéll (50'), ásó, bogrács, 6 napi élelem, 2 zsák, WORG szent szimbóluma

Pénz (110 at-ból): 5 at

Ambróziusz Armiger, kleptomán, amnéziás könyvelő, 3. szintű tolvaj

„B” dosszié

Erő:	11	VO:	11 (+1 vaskos főkönyv – kis fapajzs ekvivalens)
Ügyesség:	10	Kezdeményezés:	+4
Egészség:	10	Támadás:	+2 tör 1d4 (19-20/*2) [+ orvtámadás 2d6]
Intelligencia:	13 (+1)		+2 főkönyv 1d6 (*2) [+ orvtámadás 2d6]
Bölcsesség:	12 (+1)	Kitartás:	+1
Karizma:	6 (-2)	Reflex:	+3
Hp:	9	Akaraterő:	+2

Orvtámadás: +2d6 Hp sebzés

Képzettségek:

Csapdák állítása/elt.	+3	Osonás	+3
Értékbecslés	+4	Rejtőzés	+3
Hamisítás	+4	Zárnyitás	+3
Jelek Olvasása	+4	Zsebmetszés	+3
Könyvvitel	+4		

Felszerelés: tör, vaskos főkönyv, könyökvédős csuha, toll, tinta, 10 lap pergamen, gyertya, acél és kova, pecsétgyűrű, pecsétviasz, szemüveg

Pénz: 6 at

Koncepció: Ambróziusz éveken keresztül végezte szorgos munkáját az udvarház egy dohos és szűkös kamrájában egy háromlábú szék, egy íróállvány és egy szerény priccs társágában, nem törődve a furcsa zajokkal és az ajtón időnként bekukkantó csoffadt alakokkal. A Rump család könyvelésében megmagyarázhatatlanul megjelenő kisebb-nagyobb extra tételek révén hamarosan tekintélyes vagyont emelt el a rábízott pénzekből, amit rövid kiruccanásai során szarkaként gyűjtött csecsebecsékkel egészített ki. Mikor az összeg kellemsen meghízott, és már a főkönyv tételeiben is egyre bajosabb volt elrejteni, úgy döntött, hogy a két megpakolt zsákot ideiglenesen biztonságba helyezve rövid felderítőutat tart, hogy tiszta-e a terep. Kisebb kerülők és mellékvágányok után elérkezett az idő: már csak fel kellett markolni az elsikkasztott vagyont, és... és hol a fenében is volt az a nyomorult kamra? Mintha itt lett volna a... nem, nem is, a trónterem mellett? Hm... és merre is volt a trónterem? Hol is vagyok pontosan? Mintha jobbról léptem volna a szobába... vagy mégsem?

Orlandó, sápadt alanyi költő, 3. szintű varázsló

„B” dosszié

Erő: 12 (+1)
Ügyesség: 10
Egészség: 8 (-1)
Intelligencia: 18 (+3)
Bölcsesség: 11
Karizma: 9
Hp: 6

VO: 10
Kezdeményezés: +0
Támadás: +2 ököl 1d4+1 (*2) (de mégis, mi értelme van a minket elsöprő, elkerülhetetlen sorssal szembeszegülni?!)
Kitartás: +0
Reflex: +1
Akaraterő: +3

Képzettségek:

Álcázás	+3	Szabadulóművészet	+3
Előadás	+3	Poétika	+6
Filozófia	+6	Történelem	+6
Jóslás*	+3		

*Drámai, poétikus formában. Egy egyszerűbb ómen elmondására alkalmas.

Felszerelés: poros, pókhálós fekete bársonyköpeny, fekete ruházat, éjszín kesztyűk, hollótoll, tinta (fekete), fekete bőrbe kötött verseskötet ódákkal, rég meghalt szerelme egyetlen hajtincse

Pénz: talán még akad két-három réz – de mit jelent holmi csillogó sár annak, akit adáz végzet árnyéka nyomaszt?!

Koncepció: Lavínia! Egyetlen Lavíniám! Miért hagytál el engem, a te Orlandódat?! Miért van, hogy a sötét végzet elragadott az élők közül? Miért nem adatott meg, hogy egymáséi legyünk? De nem baj! Talán azért vagyunk, hogy szenvedjünk. Talán előre megíratott, hogy a komor, szenttelen világ nem könyörült két ifjú szerelmesen. Hát ezért élek még. Hogy létezésemmel, szenvedésemmel is rád emlékeztek, Lavínia! És hogy egyszer még a tiéd lehettek! 🗡️

Varázslatok: Mit ér a talmi varázs, ha nem hozhatja vissza az én Lavíniámat? De azért erre arra akad még pár varázslat...

Nehézségi Fok 13+varázslatszint

0. szintű: napi 4 varázslat

___ **Fény:** fáklyának megfelelő fényt ad, 90 perc

___ **Mágia érzékelése:** érzékeli a mágiát és a varázstárgyakat, 10 perc

___ **Mágia olvasása:** mágikus szövegek olvasására, 6 kör

___ **Méreg érzékelése:** érzékeli egy tárgy vagy lény mérget

___ **Táncoló fények:** több kis fénygömböt teremt, 6 kör

___ **Trükkök:** kisebb varázstrükkök, 3 kör

1. szintű: napi 4 varázslat

___ **Félelem okozása+:** egy 5. szint alatti lény elmenekül 1d4 körig, ha elvétí Akaraterő mentődobását

___ **Láthatatlan szolga:** testetlen szolgáló erő, 30 kg teherbírás, 90 perc

___ **Színes permet:** harcképtelenné tesz 1d6 teremtményt, 2d4 kör eszméletlenség ha alacsonyabb, 1d4 kör vakság ha magasabb szintűek, 6. szint alatt nincs mentődobás

___ **Varázslövédék:** 2 db, egyenként 1d4+1 sebzésű, automatikusan találó energialövédék

2. szintű: napi 3 varázslat

___ **Mel savas nyila:** célzásdobást igényel, 2d4 sebzés 2 körig

___ **Reverzió:** koncentráció időtartamáig viszatart egy célpontot (Akaraterő), 6. szint fölött hatástalan

___ **Tükörképás:** 1d4+1 illúzióképmás, 6 körig

Kispajzsos Szabadszakáll, paranoiás, hipochonder törpe, 3. szintű harcos „B” dosszié

Erő:	16	(+2)	VO:	16 (+5 láncvért, +1 kis fém-pajzs)
Ügyesség:	11		Kezdeményezés:	+1
Egészség:	15	(+2)	Támadás:	+5 csatabárd 1d8+4 (20/*3) +4 dobódárda 1d6+4 (20/*2)
Intelligencia:	12	(+1)	Kitartás:	+4 [+2 mérgek és varázslatok ellen]
Bölcsesség:	13	(+1)	Reflex:	+1
Karizma:	8	(-1)	Akaraterő:	+2
Hp:	27			

Fegyverspecializáció (+2 sebzés): csatabárd (specializált), dobódárda (specializált)

Képzettségek:

Bányászat	+3	Hallgatózás	+4
Értékbecslés	+4	Kovácsolás	+3

Felszerelés: csatabárd, 10 dobódárda, pikkelyvért, kis fém-pajzs, 3 zacskó pemetefűcukor, törpeellenes pamflet, lámpás

Pénz: 340 at, nagyon jól őrzi

Koncepció: Kispajzsos Szabadszakáll a törpe bányászok társadalmának kollektivista rendszere és megcsontosodott hagyományai vették rá ősi nemzetsége elhagyására. Meggyőződése, hogy Viharvár ura, a maradi nézeteket valló Vassisakos Nordre önkéntes száműzetése miatt felbérelt gyilkosokat küldött a nyomába, hogy eltegyék láb alól és megfosszák jól megérdemelt vagyonától. Irtózik a mindenhol ott lappangó betegségektől, mérgektől és kosztól. De Kispajzsos Szabadszakáll nem hagyja, hogy a külső körülmények legyőzzék. Nem ám. Vassisakos Nordre megemlegeti még egyszer a nevét!

Dalto Diavolo, önimádó dalnok, 3. szintű íjász

„B” dosszié

Erő:	10	VO:	12 (+2 bőrvért)
Ügyesség:	10	Kezdeményezés:	+0
Egészség:	8 (-1)	Támadás:	+3/+3/+3 ismétlő számszeríj 1d6 (19-20/*2)
Intelligencia:	11		+3 vívókard 1d6 (18-20/*2)
Bölcsesség:	11	Kitartás:	+2
Karizma:	10	Reflex:	+1
Hp:	19	Akaraterő:	+1

Képzettségek:

Előadás	+3	Megfigyelés	+3
Lovaglás	+3	Szabadulóművészet	+3

Felszerelés: mithrillberakásos malikarri ismétlő számszeríj, 30 mesterlövedék, olajozott altániai rinocéroszbőr tokban tartott óacél vívókard, bőrköpeny, buggyos selyeming, egérszürke pantallók, viridisztáni kordovánbőr csizmák, arcvíz, gyöngyház- és rézberakásos koboz, fegyverolaj*6, illatszer*4, *szerelemi bájital*

Pénz: 8 at

Koncepció: Dalto Diavolo előtörténetének elmondása estéket vehetne igénybe. Szerencsére nem csak este osztja meg nagyívú tetteinek, pikáns hódításainak és önnön nagyszerűségének titkait a társasággal, hanem minden adódó alkalommal. És alkalom mindig van. Mindenről önmaga jut eszébe. Dalto Diavolo. A dalnok. *Igen*.

Kelemen, gyilkos kőműves, 3. szintű harcos

„B” dosszié

Erő:	9	VO:	14 (+1 Ügyesség, +3 kivert bőrvért)
Ügyesség:	13 (+1)	Kezdeményezés:	+1
Egészség:	13 (+1)	Támadás:	+3 csákány 1d6+2 (*4) +3 véső 1d4+2 (19-20/*2)
Intelligencia:	9	Kitartás:	+6
Bölcsesség:	10	Reflex:	+0
Karizma:	7 (-1)	Akaraterő:	+2
Hp:	27		

Fegyverspecializáció (+2 sebzés): csákány (specializált), véső (specializált)

Képzettségek:

Csapdák áll./elt.	+4	Mászás	+3
Kőművesség	+4	Ugrás	+4

Felszerelés: csákány, véső, rendezetlen kinézetű poros bőrzeke és malteros kötény, mérő-ón, mérőrúd, spakli, malteroskanál, kalapács, szegek, zsák gipsz, palack pálinka, lámpás, olaj, tekercs kötél, feszítővas, napi elemőzsia

Pénz: 35 rt

Koncepció: A Tegelfalván élő Kelemen Vitéz Ruang Rump, a család egy még élő tagja bérelte fel kisebb javító munkálatokra. A felújítás az udvarházban ólálkodó élőhalottaknak köszönhetően nem volt könnyű meló, de valahogy mégis ment a dolog, és Kelemen korlátozott helyismeretre is szert tett*. A bűnök évszázados súlya alatt hanyatlásnak indult Rump nemzetség hajléka azonban rossz hatást gyakorolhatott idegállapotára, mert egyre ingerültebben és gyanakvóbban reagált a környezeti ingerekre. A minap, amikor felesége a napi elemőzsiával betoppant a Déli Szárny felújítás alatt álló budoárhelyiségébe és elővigyázatlanul fellökte a falnak támasztott csákányt, Kelemennek vérbe borult az agya és szerszámot ragadva legott agyoncsapta a pimasz némbert. Mikor felocsúdott a dührohamból és rádöbbenet tette súlyára, gyorsan egy közeli falifülkébe vonszolta a vérbe fagyott tetemet, majd egy sor téglával és némi glettel hirtelenjében eltakarta a szörnyűséges kriptát. Már éppen a kijárat környékén járt, amikor rádöbbenet, hogy a fizetségét tartalmazó átalvető valahogyan a rögtönzött sírban maradt. A kapzsiság felülkerekedett a rémületén, és Kelemen ismét a tett színhelye felé vette az útját... de hol is volt az?

* Extra képzettségként lehet rá dobni: Helyismeret (Tegel udvarház) +3

Vitéz Godfréd Gontrán, előkelő vendég, 4. szintű harcos

Erő:	11	VO:	16 (+5 mellvért, +1 kis fém-pajzs)
Ügyesség:	11	Kezdeményezés:	+0
Egészség:	12 (+1)	Támadás:	+4 fattyúkard 1d10+2 (19-20/*2)
Intelligencia:	12 (+1)		+4 dobótőr 1d4 (19-20/*2)
Bölcsesség:	12 (+1)	Kitartás:	+5
Karizma:	10	Reflex:	+1
Hp:	34	Akaraterő:	+2

Fegyverspecializáció (+2 sebzés): fattyúkard (képzett, specializált)

Képzettségek:

Állatidomítás	+4	Történelem	+5
Heraldika	+5	Zárnyítás	+4
Lovaglás	+4		

Felszerelés: fattyúkard, mellvért, kis fém-pajzs, achát oroszlánmedál aranylánccal (390 at), illatszer, szappan, meghívólevél, egy palack brandy (~*gyógyital*, 3 korty), tolvajszerszámok (csakis az illem határain belül, de ha kell, hát kell), egy láda elegáns ruhákkal és a legkiválóbb brandyvel (420 at, a lovagteremben maradt).

Csillagok gyűrűje: a levegőbe feltartott gyűrű körül lassan örvénylő halovány fényű csillagok a *hipnózis* varázslathoz hasonlóan 6 körig megbabonáznak 1d6 lényt, akik hajlamosak lesznek az egyszerűbb sugallatok befogadására. Töltetekkel működik: jelenleg 15.

Pénz: 124 at

Koncepció: Vitéz Godfréd a Rump család meghívására érkezett Tegelbe. A megsárgult, pecséttel lezárt pergament a családi levéltárban találta tragikus hirtelenséggel elhunyt nagybátyja hátrahagyott iratai között; a keltezés ugyancsak régi, hetven éves volt. Hogy a néhai Egmont Bácsi miért nem nyitotta fel a levelet, azt már az idők homálya fedi: de az illem és a leszámolás azt parancsolja, hogy a szíves invitálásnak eleget tenni annyi mint önmagunkkal szembeni kötelességet teljesíteni – különösen ha Tegel bájos vidéki kúriájáról van szó. Vitéz Godfréd és lakájai tegnap este érkeztek az udvarház kapui elé, és az épületet meglehetősen elhanyagolt állapotában találták. Köszöntésükre senki sem érkezett a házigazdák közül; mi több, a termeket megmagyarázhatatlan mélabú és kellemetlen szagok lengték be. Ami pedig a vendégszeretetet illeti, arról jobb nem is beszélni: az estére a lovagterembe húzódo társaságot faragatlan módon ghoulok csapata támadta meg, és a kétségbeesetten védekező lakájokat elhurcolták, majd szörnyűséges körülmények között elfogyasztották. Ez már azért mégsem járja! Bárki is legyen most az udvarház feje, ez a túrhetetlen eljárás azonnali magyarázatot követel! Egy Gontrán nem hagyhatja csak úgy annyiban a nevén és csatlósaiban esett sérelmeket!

Malevol testvér, iszákos békaimádó, 3. szintű pap (Tsathoggusz követője) „B” dosszié

Erő:	11	VO:	11 (-1 Ügyesség, +2 nagy fapajzs)
Ügyesség:	7 (-1)	Kezdeményezés:	-1
Egészség:	13 (+1)	Támadás:	+2 buzogány 1d8 (20/*2)
Intelligencia:	8 (-1)	Kitartás:	+4
Bölcsesség:	13 (+1)	Reflex:	+0
Karizma:	11	Akaraterő:	+4
Hp:	23		

Spontán mágia: sebokozás, varázslatok beáldozásával 1d8*szint

Élőholtak fölötti uralom: 1d20+1, 03-05 max. 2. szintű, 06-08 max. 3. szintű, 09-11 max. 4. szintű, 12-14 max. 5. szintű, 15-17 max. 6. szintű, 18-20 max. 7. szintű, 21+ max. 8. szintű (összesen 2d6+3 szintnyi, 1 próbálkozás/nap, zombik és csontvázak fölött korlátlan)

Képzettségek:

Koncentráció	+4	Teológia	+2
Méregkeverés	+2		

Felszerelés: buzogány, nagy fapajzs, Tsathoggusz szentségtelen szimbóluma, 2 fáklya, acél és kova, zsák, szentségtelen víz*4, tömjén*4, olvasó, mohazöld csuha

Pénz: 0 at

Koncepció: Ha a kolostorban kifogyott a szent ambrózia, és az apát is elzárkózik egy újabb hordó csapra verésétől, itt az idő vizitációt tartani a Rumpok udvarházában. A halottak úgysem veszik hasznát annak a sok jó óbórnak és nemes párlatnak. Különben is, aki prédikál, az megszomjazik, márpedig Malevol testvér prédikálni fog – és sokat!

Varázslatok: Nehézségi Fok 11+varázslatszint

0. szintű: napi 4 varázslat

___ **Élelem és víz megtisztítása:** tisztává és fogyaszthatóvá teszi az élelmet és vizet

___ **Fény:** fáklyának megfelelő fényt ad

___ **Mágia érzékelése:** érzékeli a mágiát és a varázstárgyakat

___ **Mágia olvasása:** mágikus szövegek olvasására

___ **Méreg érzékelése:** érzékeli egy tárgy vagy lény mérget

___ **Víz teremtése:** szintenként 5 liter vizet hoz létre

1. szintű: napi 4 varázslat

___ **Áldás+:** +1 támadást ad minden szövetségesnek

___ **Élőholtak érzékelése:** érzékeli az élőholt szörnyek jelenlétét

___ **Félelem okozása+:** egy 5. szint alatti lény elmenekül

___ **Jó érzékelése+:** érzékeli a jó lényeket, tárgyakat, mágiát

___ **Kisebbségek okozása+:** 1d8+1 Hp/szint sebzés

___ **Menedék:** menedéket nyújt a támadások ellen, de nem lehet belőle támadni

___ **Parancsvarás:** a célpont teljesít egy szóbeli parancsot

___ **Szentségtelen víz teremtése+:** megszenteltelenít egy adag vizet

___ **Védelem a jótól+:** +2 VO és mentők, távoltartja a gonosz és megidézett lényeket

___ **Védelem az elemektől+:** ellenállás egy elemi erő ellen

2. szintű: napi 2 varázslat

___ **Bénítás+:** legfeljebb 3 humanoid lebénítása 4+1 kör/szintre

___ **Bűvölés érzékelése+:** érzékeli, ha a célpont természetfeletti befolyás vagy átok alatt van

___ **Csendvarás:** csöndet teremt egy kijelölt területen

___ **Érzékelhetetlen jellem:** egy napig megakadályozza a jellem érzékelését

___ **Közepes sebek okozása+:** 2d8+1 Hp/szint sebzés

___ **Megbabonázás:** szónoklattal megbabonáz egy tömeget

___ **Méreg lelassítása:** 1 óra/szintre megakadályozza a mérgek működését

___ **Omen#:** isteni megérzés egy cselekedet valószínű kimeneteléről

___ **Porördög:** kisebb elemi lény megidézése

___ **Reverzió:** visszatart egy célpontot

___ **Szellemfegyver:** mágikus, magától támadó isteni fegyver

___ **Wyvernőr:** őrt álló testetlen erő; 10 perc/szint bénulás

Quintusz Terciusz Brutii, jól táplált bürokrata, 3. szintű tolvaj

„B” dosszié

Erő:	13	(+1)	VO:	13 (+1	Ügyesség, +2 bőrvért)
Ügyesség:	13	(+1)	Kezdeményezés:	+5	
Egészség:	13	(+1)	Támadás:	+3 rövidkard 1d6+1 (19-20/*2) [+ orvtámadás 2d6]	
Intelligencia:	11			+3 dobótőr 1d4+1 (19-20/*2) [+ orvtámadás 2d6]	
Bölcsesség:	12	(+1)	Kitartás:	+2	
Karizma:	8	(-1)	Reflex:	+4	
Hp:	16		Akaraterő:	+2	

Orvtámadás: +2d6 Hp sebzés

Képzettségek:

Csapdák állítása/elt.	+4	Nyomkeresés	+4
Egyensúlyozás	+4	Osonás	+4
Értékbecslés	+3	Szabadulóművészet	+4
Megfigyelés	+4	Zárnyítás	+4

Felszerelés: bőrvért, rövidkard, dobótőr*6, fekete ruhák skarlátvörös mintákkal, tinta, toll, pergamen*20, pecsétgyűrű, pecsétviasz, acél és kova, gyertyák*2, tolvajlámpás, olaj*3, tekercs kötél, feszítővas, kalapács, véső, tolvajszerszámok, Visszafizetési Határozvány (aláíratlan), Ellenőrzési Kézikönyv I-III. kötet

Pénz: 23 at

Koncepció: „Mint azt az Ellenőrzési Kézikönyv II. kötet 327–344. oldala leszögezi, valamint a felső kánonjog gyakorlatának precedense is egyértelműen megerősíti, visszatérítési megbízás nem adható ki harmadik fél részére, ha a visszatérítést igénylő fél a visszatérítés időpontjában, vagy a visszatérítést követő öt éven és hat hónapon belül élőhalott kontamináció előidézésében, vagy élőhalott kontamináció általi személyes érintettségében vétkesnek vélelmezhető (lásd XIV. Melléklet, „Élőhalotti ismérvek és kizáró tényezők”). A jogosulatlan vagy rosszhiszeműen igénybe vett visszatérítés esetén a Hivatal visszafizetési eljárás keretében bírság kiszabásának folyamatba tételét helyezi kilátásba.”

A Hivatal folyó hó 13.-án Quintusz Terciusz Brutii kollégát bízta meg a jogorvoslat érvényesítésével, amely magában foglalja a Rump család nevére kiállított Visszafizetési Határozvány egy meghatalmazott családtag által történő hiteles aláírását, valamint a hátralékok és kamatos kamataik, mindösszesen 1783 aranytallér vagy ekvivalens értékű mobil és likvid ingóság, értékpapír vagy közjegyző által hitelesített mágikus eszköz haladéktalan visszafizetését.

<p style="text-align: center;">A Rumpok átka</p> <p>A karakter csak R betűvel kezdődő szavakkal kommunikálhat. Ha elvétí, az átok beteljesedik rajta és néhány Hp-t veszít.</p> <p style="text-align: center;">(Kötőszavakra, névelőkre nem vonatkozik)</p>	<p style="text-align: center;">A Rumpok átka</p> <p>A karakter csak R betűvel kezdődő szavakkal kommunikálhat. Ha elvétí, az átok beteljesedik rajta és néhány Hp-t veszít.</p> <p style="text-align: center;">(Kötőszavakra, névelőkre nem vonatkozik)</p>
<p style="text-align: center;">Rettenetes ráfizetés átka</p> <p style="text-align: center;">???????????</p>	<p style="text-align: center;">A rém ráolvasása</p> <p>A karakter egy-egy alkalommal használhatja a következő szentségtelen varázslatokat: <i>Tarzog Továbbfejlesztett Tűzbűbája:</i> Ellenállhatatlan hipnotikus hatással ruház föl egy tüzet (pl. máglya, tűzserpenyő, stb). <i>Hipnopoláris Jégfal:</i> Megbabonázó erejű sarki fényekkel övezett jégfalat teremt, elolvadásig. <i>A Síkokon Túli Kontaktus:</i> A karakter kapcsolatba lép egy síkokon túli, rendkívül intelligens entitással, aki tanácsokkal vagy tárgyakkal segítheti.</p> <p>Minden alkalmazás 1d100 évvel öregíti használóját.</p>
<p style="text-align: center;">Rárontó Rory regéje</p> <p>A karakter minden körben elsőként támad, de testi épségére való tekintet nélkül (Akaraterő mentő kell az elmeneküléshez – akkor is, ha ez életbevágó)</p>	<p style="text-align: center;">Rudenz, a Ravasz rontása</p> <p>A karakter terveit roppant kockázatosakká válnak: ha sikeresek, nagyon sikeresek; ha sikertelenek, nagyon sikertelenek.</p>

<p style="text-align: center;">A rőt rontás</p> <p>A karakter végzetes erőt képvisel, ha vörös ruhákat visel (legalább három ruhadarab kell vöröses legyen): minden harci találata kritikus esélyes. De aki a rontással él, a rontás által is vész...</p>	<p style="text-align: center;">A ritka rémlátomás rorátéja</p> <p>Ha nem szakítják félbe, a karakter három kör leforgása alatt veretes és végzetterhes szavaival a legrettenetesebb romlás és kárhozat bugyriának képzetét nyitja meg célpontja lelki szeméi előtt. Akaraterő vagy halál, sikeres mentődobás esetén 3d6 Hp sebzés.</p> <p>(A már kárhozottakra gyakorolt hatás – kísérletek hiányában – még ismeretlen)</p>
<p style="text-align: center;">A rusztikus rúna</p> <p>A karakter megmagyarázhatatlan úton-módon elsajátítja a rusztikus rúna felrajzolásának képességét. Ez a varázsjel bizonyos eséllyel visszatartja az élőhalottakat (Karizma ellenpróba), menedéken használva biztos pihenést nyújt (Jelek Olvasása próba, képzetlenül is megpróbálható, a mesélő dobja).</p>	<p style="text-align: center;">Roskatag rettenet</p> <p>A karakter szörnyűséges öregedésen megy keresztül. Harcban minden körben, amikor rá kerül a sor, 1d6-tal kell dobnia; ha a dobás eredménye 1, az elhatalmasodó szenilitás hatására kimarad a cselekvésből.</p>
<p style="text-align: center;">Radu Rumpula átka</p> <p>A karakter frissen szerzett vámpirikus képességeivel élőkből vagy frissen meghaltakból vért szívva gyógyíthatja sebesüléseit és ezen felüli életerőhöz is juthat.</p> <p>Hogy milyen hátulütőkkel? Hátulütőkkel?! Vámpírnak lenni jó!</p>	<p style="text-align: center;">A romok rejtélyei</p> <p>A karakter időnként megmagyarázhatatlan, kriptikus sugallatokat kap a környékén található értékekről és veszélyekről, de a tudásnak ára van...</p> <p>(A mesélőtől kell kérni, hogy fedje fel a titkokat. A kérés egyre kockázatosabb...)</p>