

## 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

<b>Erő:</b>	10		<b>VO:</b>	15 (+3 Ügyesség, +2 bőrvért)
<b>Ügyesség:</b>	18	(+3)	<b>Kezdeményezés:</b>	+7
<b>Egészség:</b>	5	(-2)	<b>Támadás:</b>	+2 szablya 1d6 (18-20/*2) [+ orvtámadás 2d6] +5 könnyű számszerij 1d8 (19-20/*2) [+ orvtámadás 2d6]
<b>Intelligencia:</b>	9		<b>Kitartás:</b>	-1
<b>Bölcsesség:</b>	15	(-2)	<b>Reflex:</b>	+6
<b>Karizma:</b>	16	(+2)	<b>Akaraterő:</b>	-1
<b>Hp:</b>	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 kötél, mászóvas, tolvajlámpa, 4 palack olaj, acél és kova, 3 üvegcse, 2 tartalék zsák

**Pénz (60 at-ből):** 5

\_\_\_\_\_, 1. szintű íjász / 2. szintű tolvaj

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

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

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

\_\_\_\_\_, 3. szintű pap, Morg Baljós Szemének követője

<b>Erő:</b>	12	(+1)	<b>VO:</b>	18 (+6 szalagvért, +2 nagy fémpajzs)
<b>Ügyesség:</b>	9		<b>Kezdeményezés:</b>	+0
<b>Egészség:</b>	9		<b>Támadás:</b>	+3 láncos buzogány 1d8+1 (20/*2)
<b>Intelligencia:</b>	8	(-1)	<b>Kitartás:</b>	+3
<b>Bölcsesség:</b>	14	(+1)	<b>Reflex:</b>	+1
<b>Karizma:</b>	10		<b>Akaraterő:</b>	+4
<b>Hp:</b>	17			

**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, imatekerics  
**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 mérgejét

\_\_\_ **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 láncing, +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, láncing, 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

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

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

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

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

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

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

\_\_\_ **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

\_\_\_ **Kisebbség 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

<b>Erő:</b>	13	(+1)	<b>VO:</b>	13 (+1	Ügyesség, +2 bőrvért)
<b>Ügyesség:</b>	13	(+1)	<b>Kezdeményezés:</b>	+5	
<b>Egészség:</b>	13	(+1)	<b>Támadás:</b>	+3 rövidkard 1d6+1 (19-20/*2) [+ orvtámadás 2d6]	
<b>Intelligencia:</b>	11			+3 dobótőr 1d4+1 (19-20/*2) [+ orvtámadás 2d6]	
<b>Bölcsesség:</b>	12	(+1)	<b>Kitartás:</b>	+2	
<b>Karizma:</b>	8	(-1)	<b>Reflex:</b>	+4	
<b>Hp:</b>	16		<b>Akaraterő:</b>	+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;"><b>A Rumpok átka</b></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;"><b>A Rumpok átka</b></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;"><b>Rettenetes ráfizetés átka</b></p> <p style="text-align: center;">???????????</p>	<p style="text-align: center;"><b>A rém ráolvasása</b></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;"><b>Rárontó Rory regéje</b></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;"><b>Rudenz, a Ravasz rontása</b></p> <p>A karakter terveit roppant kockázatosakká válnak: ha sikeresek, nagyon sikeresek; ha sikertelenek, nagyon sikertelenek.</p>

<p style="text-align: center;"><b>A rőt rontás</b></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;"><b>A ritka rémlátomás rorátéja</b></p> <p>Ha nem szakítják félbe, a karakter három kör leforgása alatt veretes és végzetterhes szavaival a legrettenetesebb romlás és kárhozat bugyrainak 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;"><b>A rusztikus rúna</b></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;"><b>Roskatag rettenet</b></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;"><b>Radu Rumpula átka</b></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;"><b>A romok rejtélyei</b></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>