Aki meghalt, csak alszik

kalandmodul a P. sz. 3713-ból

Készítette:

Magnus (Nagy Huszár Imre)
Raon (Erdélyi István)

Tartalomjegyzék

Ynevi háttér ... 3
Kaland összefoglaló ... 3
Jelenetlista és konfliktustérkép ... 5
Jelenetlista ... 5
Konfliktustérkép ... 5
Yrryrre szektája ... 5
Névlista (a szekta tagjai) ... 6
1. jelenet: kalandindítás ... 6
2. jelenet, első próba: harc ... 10
3. jelenet, második próba: csapda ... 11
4. jelenet, harmadik próba: rontás ... 12
5. jelenet, végső összecsapás 1 – a Rituális kör ... 13
5. jelenet, végső összecsapás 2 – Assero atya kútja ... 14
Opcionális 6. jelenet: a krániak és a pyarroniak konfliktusa ... 16
Ellenfelek, barátok és bestiák ... 17
Ferdaliai városőrség ... 17
Megora tizedes ... 17
Átlagos szektás ... 17
Lerio, a vadász ... 18
Goblin harcos ... 18
Ork veterán ... 19
Ibolgh ... 19
Zombi (zaurak) ... 20
Dreonnar – kísértetként ... 21
Dreonnar – Molamothként ... 22
Pyarroni Titkosszolgálat - Pyarron Öklei ... 24
Pyarroni Titkosszolgálat – Dreina nővére ... 25
Dun Harhar – katona ... 26
Gdai Tetsvériség varázstudó ... 26

Ynevi háttér

A Manifesztációs háború befejeztével Krán és Pyarron elvileg szövetségesek maradtak, ám a háború utáni újjászerveződésekben Dél-Ynev több területén és államában is komoly érdek ellentétbe kerültek egymással. A helyzetet csak súlyosbítja, hogy egyik fél sem egységes. Mindkét oldalon feltűntek olyan hatalmi frakciók, amelyek az ellenségeik mellett a sajátjaikkal is belső harcba kezdtek a maguk vélt igazáért.

Dél-Ynev így tíz évvel a Manifesztáció bukása után már többhelyütt háború közeli helyzetbe sodródott, ahol konkrét seregek még sehol sem kerültek szembe egymással, de kisebb egységek, főként nem hivatalos akciókkal már igen. Az egyre élesedő konfliktusok többhelyütt olyan, korábban elképzelhetetlen helyzeteket eredményeztek, hogy helyi ügyekben kráni és pyarroni frakciók kerültek egy oldalra – más kráni és pyarroni frakciók ellenében.

(további részletek az MKK alapkönyv kampányban)

Kaland összefoglaló

Történetünk helyszíne a Dél Városállamok egy kevéssé ismert állama, Ferdalia, ahol új fenyegetés tűnt fel a P. sz. 3713. év tavaszán. Ferdalia távol esik a nagyhatalmi érdekek ütközőzónáitól, így egy esztendő is eltelik, mire egyértelművé válik, hogy valaki vagy valami sorra végez a térség utazóival, informátoraival, de még a felderítésre felbérelt kalandorokkal is.

Krán és Pyarron egyaránt elküldte képviselőit az ügyek kivizsgálására, azonban nekik is nyomuk veszett. A Krán-Pyarron ellentétet tükrében mindkét fél úgy véli, hogy a másik állhat az emberei eltűnése mögött, ezért új nyomozásba kezdenek.

A valóságban egyikük sem felelős. Ehelyett egy régi, több mint húsz esztendős történet éled újra, melyet annak idején a város papja, Assero atya indított útjára.
Annak idején az ő megbízásából végeztek kalandozók az akkori fenyegetéssel, egy *Dreonnar* nevű boszorkánymesterrel, aki Yrryre démonherceg híveként az ő szektáját próbálta életre hívni.
Amit akkor Assero atya tévesen mért fel, hogy Dreonnar elpusztítása nem az ügy megoldása volt, hanem segítség neki... egy előre eltervezett lépés Dreonnar és Yrryre terveiben.

Yrryrre démonherceg célja a *felmagasztosulás* útjának kifürkészése – és ebben legfőbb híve, Dreonnar halála az akaratának megfelelően történt. A boszorkánymester ezzel bizonyította, hogy tovább léphet a felemelkedésben, nagyobb szerepet kaphat a tervben, méltó a magasabb stáció elérésére. A halála volt az első lépés egyfajta haláltalan lét elérésére – élőholt kísértet vált belőle.

Az azóta eltelt évtizedekben Dreonnar teljes mértékben megismerte képességeit, és felkészült arra, hogy a felemelkedés következő stációjába lépjen. Ehhez felfedezte a város melletti, régi, elhagyatott ház alatt húzódó romokat (amely egykor Yrryre hívő város volt). Kivárta a megfelelő égi együttállásokat, és amikor eljött az idő, újraszervezte Yrryrre szektáját. A démonherceg utasításainak megfelelően pedig a megfelelő háttér kiépítése után arra érdemes személyek keresésébe kezdett, akik továbbsegíthetik a megkezdett úton.

Dreonnar célja a felemelkedés Yrryre útmutatás szerint. Ennek érdekében a térségbe tévedő, kellően erősnek tűnő lényeket sorra próba elé állítja. A próbák célja, hogy kiderüljön, a jelöltek rendelkezhetnek-e a világ befolyásolásának lehetőségeivel (játéktechnikailag: Befolyás pontokkal), mert az újabb stációba lépéshez erre van szüksége.

A kaland jelene előtti kulcsmomentum, és az események tényleges elindítója Assero atya halála volt. Ezt a szekta intézte el úgy, hogy természetes halálnak tűnjön, és hogy a látszatot fenntartsák, az egyik tagjuk (Krénius) Assero atya "utódjaként" vegye át a vén Dreina pap helyét.

Ezután kerülhetett sor a jelöltek keresésére. Ezek sorra elbuktak: akadtak közöttük pyarroni és kráni érdekeltségű ügynökök is (ezt érzékelték titkos harcnak a nagyhatalmak). Őket a helyiek Krénius atya vezetésével a pyarroni hitvilágnak megfelelő módon temették el.

Így érkezünk meg a kaland jelenéhez, a játékosokhoz.
A helyszínre érkező kalandozókat a szekta tagjai hamar felkeresik – ha már maguk nem eleve az ügy felkutatására érkeztek.
A szekta célja az, hogy a kalandozókat próbák elé állítsák. A játékosoknak minden próba végén jelenteniük kell Dreonnarnak vagy egy képviselőjének. Nem mintha ők nem tudnák pontosan, hogy a végrehajtás sikeres volt-e vagy sem, de a látszatot fenn kell tartani.

Amennyiben a kalandozók túlélték a három próbát, Dreonnar elé kerülnek – legalábbis ez Dreonnar terve. Az előre elkészített Rituális körben várja őket, hogy végezzenek vele. Ha ez megtörténik, akkor a felemelkedés következő stációjába léphet, démon válik belőle, azokkal a Befolyás pontokkal, melyet a Rituális körben szerzett.

Amit Dreonnar nem tud, vagy nem jól tud, hogy Yrryrre hazudott neki. A démonherceg mindenképpen megszerzi, amit akar, de Dreonnar végsősoron nem a felemelkedés, hanem a bukás útját járja, mert a számára legjobb esetben is Yrryrre szolgája, közdémon válik belőle.

Amiről pedig sem Dreonnar, sem Yrryre nem tud, hogy Assero atya a halála előtt rájött a mesterkedéseikre. Hogy kicsoda Dreonnar milyen úton jár, ahogy arra is, hogy Yrryrre szektája jelen van a városállamban. Jegyzetei elrejtve azóta is megtalálhatóak a Dreina templom melletti lakóházban. Ráadásul a szekta tudta nélkül készített egy kutat, ahová be lehet börtönözni a kísértetet. Az volt a terve, hogy odacsalja Dreonnart és így vet véget a történetnek.... csak mielőtt ezt meg tudta volna tenni, a szekta végzett vele.

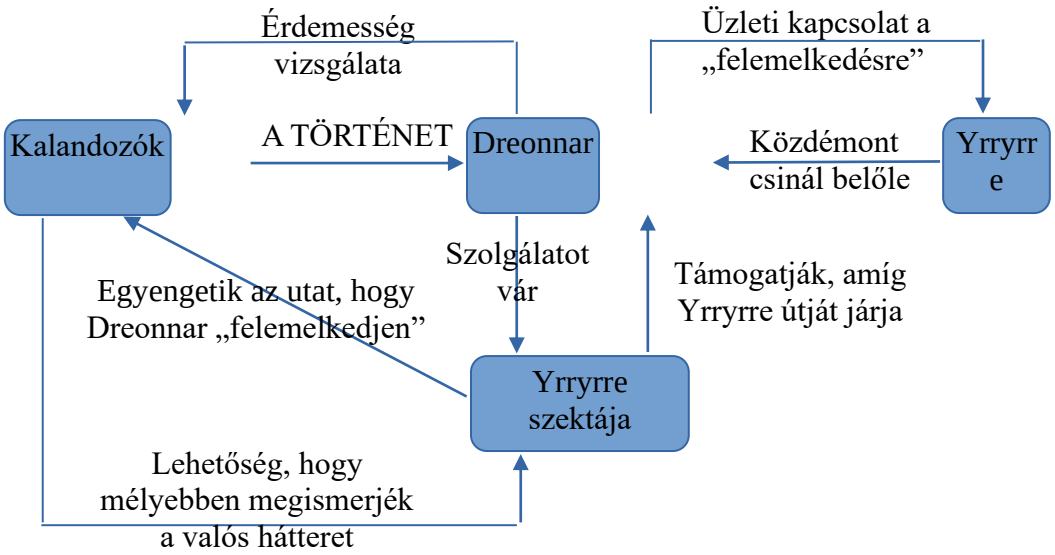
A kút pedig azóta is várja, hogy Dreonnart bebörtönözzék...

Jelenetlista és konfliktustérkép

Jelenetlista

1. Kalandindítás
2. Első próba: harc
3. Második próba: csapda
4. Harmadik próba: rontás
5. Végső összecsapás
    - Romváros, Rituális kör
    - Assero atya kútja
6. Opcionális: a pyarroniak és a krániak konfliktusa

Konfliktustérkép



Yrryrre szektája

A nyolc tagból álló szekta célja Yrryre céljainak elérése mellett is az, hogy a maguk felemelkedésének útját kutassák. Mindig csak egyvalaki, a szekta vezetője járhat az úton, a többiek támogatják ebben. Ha felemelkedett vagy elbukott, akkor a sorban következőé lesz a lehetőség.

Valamennyi szektatag ismeri a múltban történteket, ezért fokozott óvatossággal járnak el. A városban élők nem tudják róluk, hogy Yrryrre hívei. Figyelnek az álcájukra, segítik egymást, és összefogva vigyáznak arra, hogy ne bukjanak le.
Ha kockázatos helyzetbe kerülnek, azt a városőrségre (Megora segítségével) vagy Dreonnarra hagyják.

Névlista (a szekta tagjai)

A szekta az próbákban elbukott kalandozók által hátrahagyott varázstárgyakat használja (zárójelben ott van a Dreonnar által rendelkezésükre bocsátott varázstárgy neve).

Bertul	írnok
Grevias	az intéző (rontásérme)
Krénius atya	Assero atya utódja (gyógyital)
Lerio	a vadász (kaméleon tetoválás, hőlepel, auramásoló, Dreonnar mérge)
Mantol	a kovács
Megora	a városőrség tizedese (Szalamandra vért, Tűznyelv)
Utler cwa Ferdal	Dreonnar álneve, a szekta vezetője
Selan	a kocsmáros
Vegrand	a temetőőr (lidércfény)

1. jelenet: kalandindítás

A kalandozók bevonását Pyarron, Krán is megteheti, de a Krán-Pyarron konfliktustól független háttér esetén akár maguk is a helyszínre keveredhetnek.

A helyszínen érdekelt felek és céljaik:

- **Pyarroni Titkosszolgálat:** céljuk mindenekelőtt a nyomozás és felderítés, és csak másodsorban a fenyegetés semlegesítése. Ezt az óvatosságot az eddig ügynökök/megbízottak eltűnése táplálja.
  A feladatra saját emberekből csak kisebb erőket vethetnek be , mivel a veszély a befolyási övezetükön kívüli területen van, és ez jelenleg nem ér meg nekik többet – egyelőre. Ezért is sokkal jobb megoldás számukra, ha kalandozókat bízhatnak meg a feladattal.

  Az érdekkonfliktus Yrryrre szektával nyilvánvaló.
  Amennyiben kráni erőkkel találkoznak, a helyzettől függő megoldást választanak.

- **Kráni erők:** valójában külső kráni (Krán határain kívüli) érdekcsoport. Számukra csakis a kiemelkedés lehetőségei fontosak, ezért nem feltétlenül keverednek érdekellentétbe Yrryre szektájával.
  Megvizsgálják, hogy az itteni, már több, a kiemelkedés útján járó lényt elpusztító entitás érdemes lehet-e a figyelmükre.
  Miután megismerik Dreonnart és tevékenységét, lehetőséget akarnak adni neki, hogy áttérjen a Legnagyobb Úr útjára. Ennek megfelelő időpontja a kaland végi Rituális kör szertartás, ahol Dreonnar eleve döntési helyzetbe kerül. Ha nem tér meg a Kosfejes útjára (Yrryrre-t választja), távoznak – már ha tudnak és a helyzet megengedi.
  Alapvetően nem ellenségesek a pyarroniakkal, de ha azok megpróbálnak az útjukba állni, akkor egyszerűen eltakarítják az akadályozó tényezőt.

Történések:

- Amikor a Játékosok megérkeznek, *Grevias* úgy véli, hogy érdemesek lehetnek Dreonnar felemelkedésének támogatására, ezért megpróbálja felbérelni őket.

- A felbérlés helyszíne *Kalandorok tanyája* taverna, amely község kocsmájaként, utazók szállásaként szolgál. A felbérlést Yrryrre szektájának vezetője *Grevias* intézi. Hivatkozási alapja, hogy a helyi nemes *Utler cwa Ferdal*, aki már nagyon öreg, szeretné felbérelni őket (mint fegyvereseket/varázstudókat/kalandozókat) néhány feladat elvégzésére:

    - 1. feladat: a helyi vadász (*Lerio*) látott egy orkot és fél tucat goblint az erdőben. Feladatuk, hogy végezzenek a felderítőkkel.
    - 2. feladat: a kocsmáros (*Selan*) összeveszett egy beszállítóval, aki lezárta a pincéjét. Ráadásul csapdákat és valami rémet is emlegetett, amivel őrizteti a helyet. Feladatuk, hogy kitisztítsák a pincét minden csapdától és rémtől.
    - 3. feladat: néhány hete erre járt egy kalandor csapat és egy összecsapás eredményeképpen egy öt fős városőr csapatot átokkal sújtottak. Azóta azok megbolondultak és sziklát törnek. Eltántorítani nem hagyják magukat, aki odamegy, azt (most már) megtámadják. Feladatuk, hogy élve és átok nélkül hozzák vissza őket.

A jutalom:

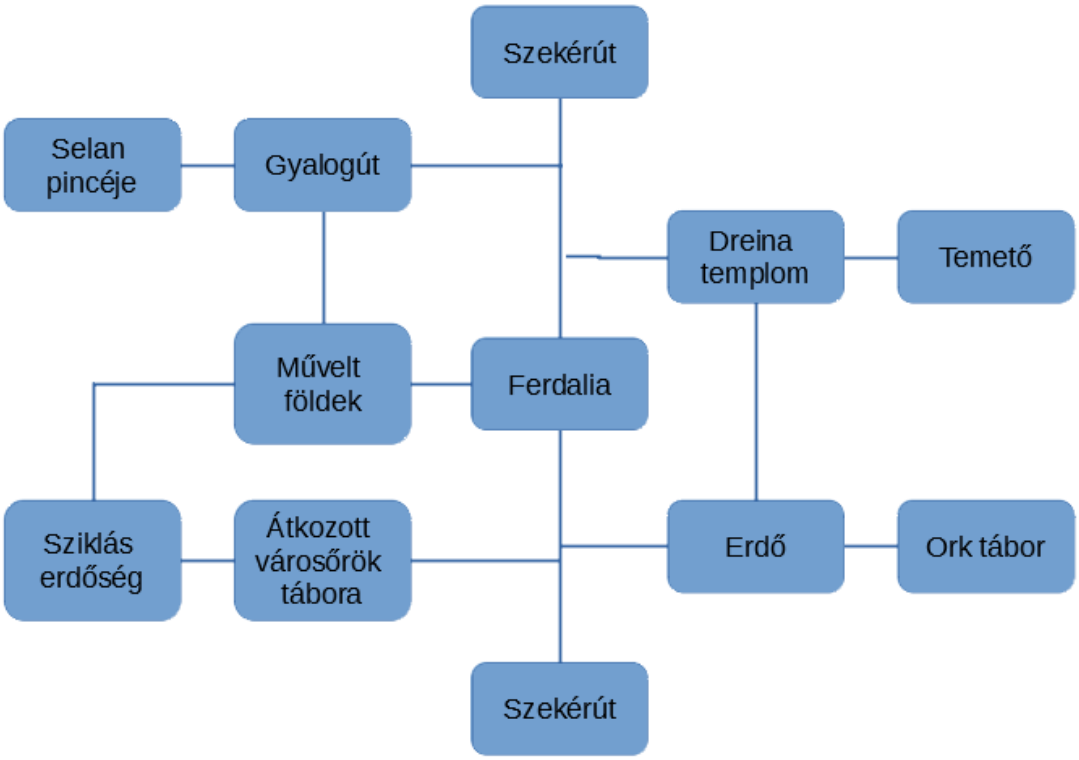
- *cwa Ferdal* nem túl gazdag, legfeljebb Vagyon 3-nak megfelelő pénzt tud kínálni, azonban jóban van a helyiekkel, akik jutányos áron megszámítják neki az egykori kalandozók felszerelését. Minden résztvevő választhat feladatonként egy tárgyat, amit majd ő vesz meg nekik a helyiektől.

- A Kalandorok tanyájában számos jó minőségű felszerelés van a falon és a polcokon elhelyezve, az előző kalandozó csapatok „hagyatéka”: páncélok, fegyverek, herbalista receptúrák (sebet, betegséget gyógyító kenőcsök és porok). A mágikus felszerelések a szekta tagjainál vannak.

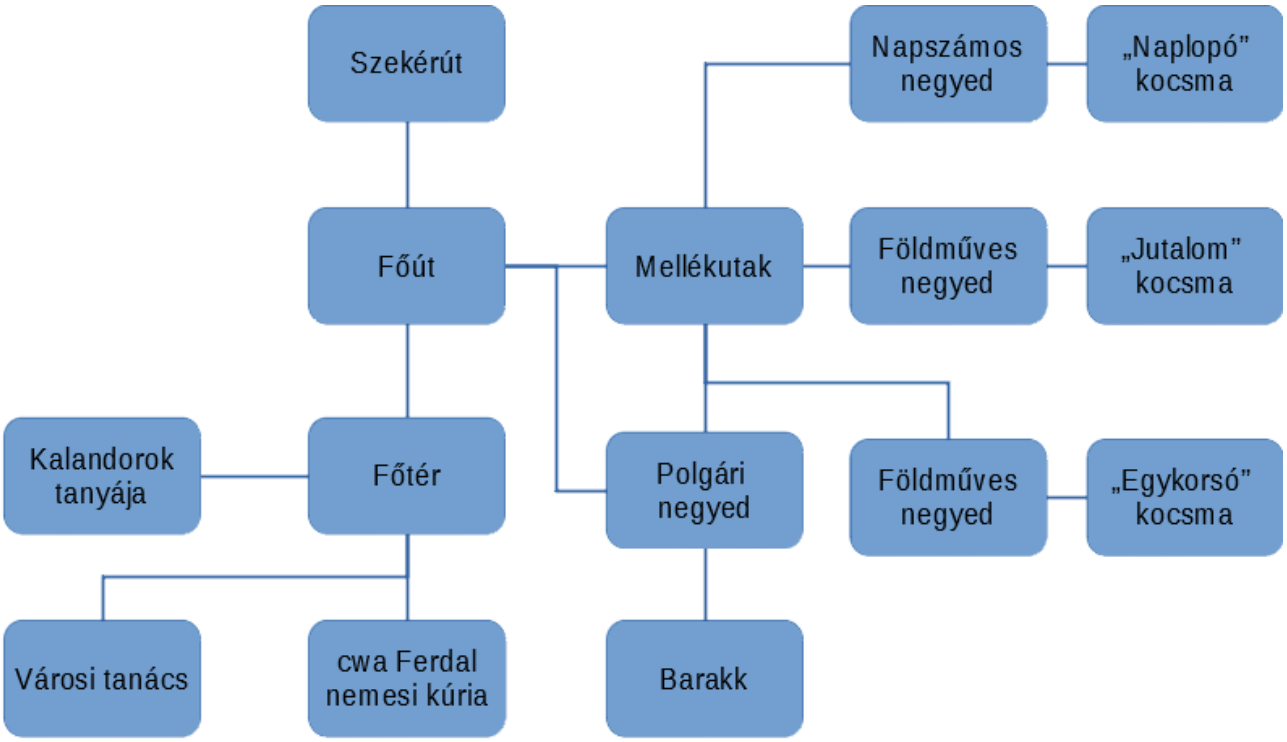
Ha a karakterek nem mennek bele a küldetések elvállalásába:

- Ha nyomozni kezdenek, akkor Dreonnar egyértelműen kellően veszélyesnek ítéli őket.
- Ha rájönnek, hogy a többi kalandozó ugyanezeket a próbákat hajtotta végre, akkor Dreonnar egyenesen a Rituális körbe csalja őket, a végső próbára.
- Ha ez nem működik (függetlenül nyomoznak), akkor a néhai kalandozók/ügynökök nyomai is ezen három próba felé vezetnek: itt buktak el és végezték a temetőben. Dreonnar tesztjei arra szolgálnak, hogy felmérje, milyen erősek; Bp-al rendelkező lényeket próbál keresni és a hatókörzetében már mindent megölt, aki Bp-al rendelkezett.

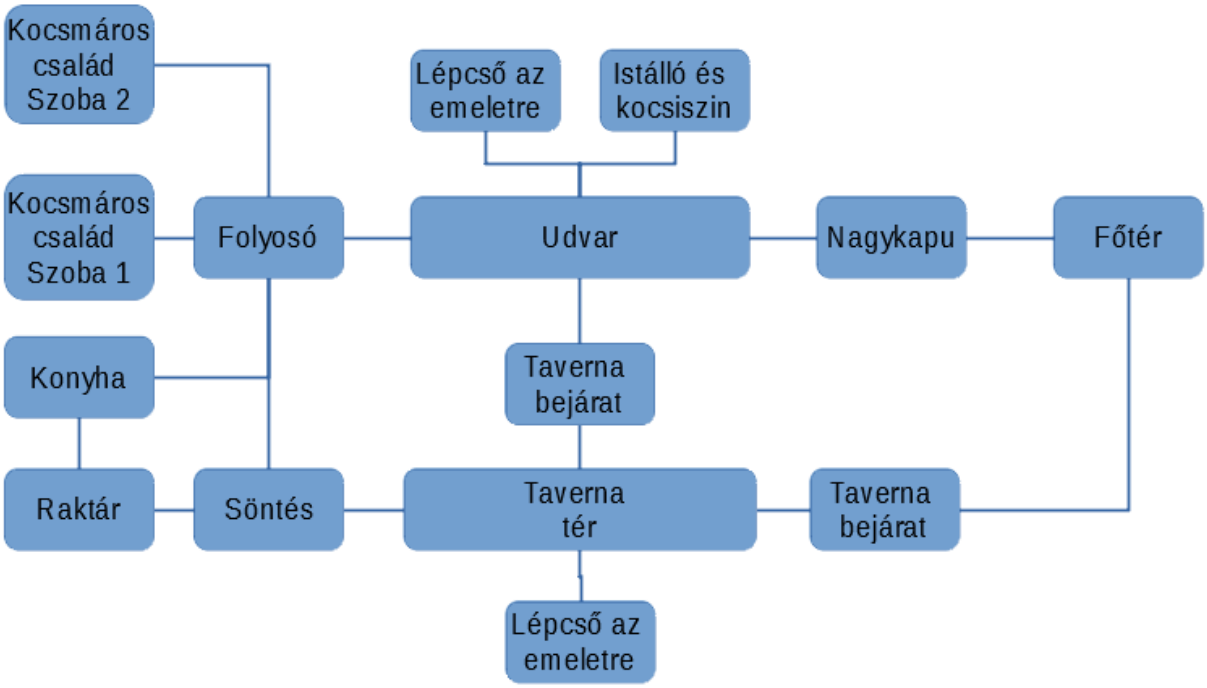
Ferdalia és környékének térképvázlata



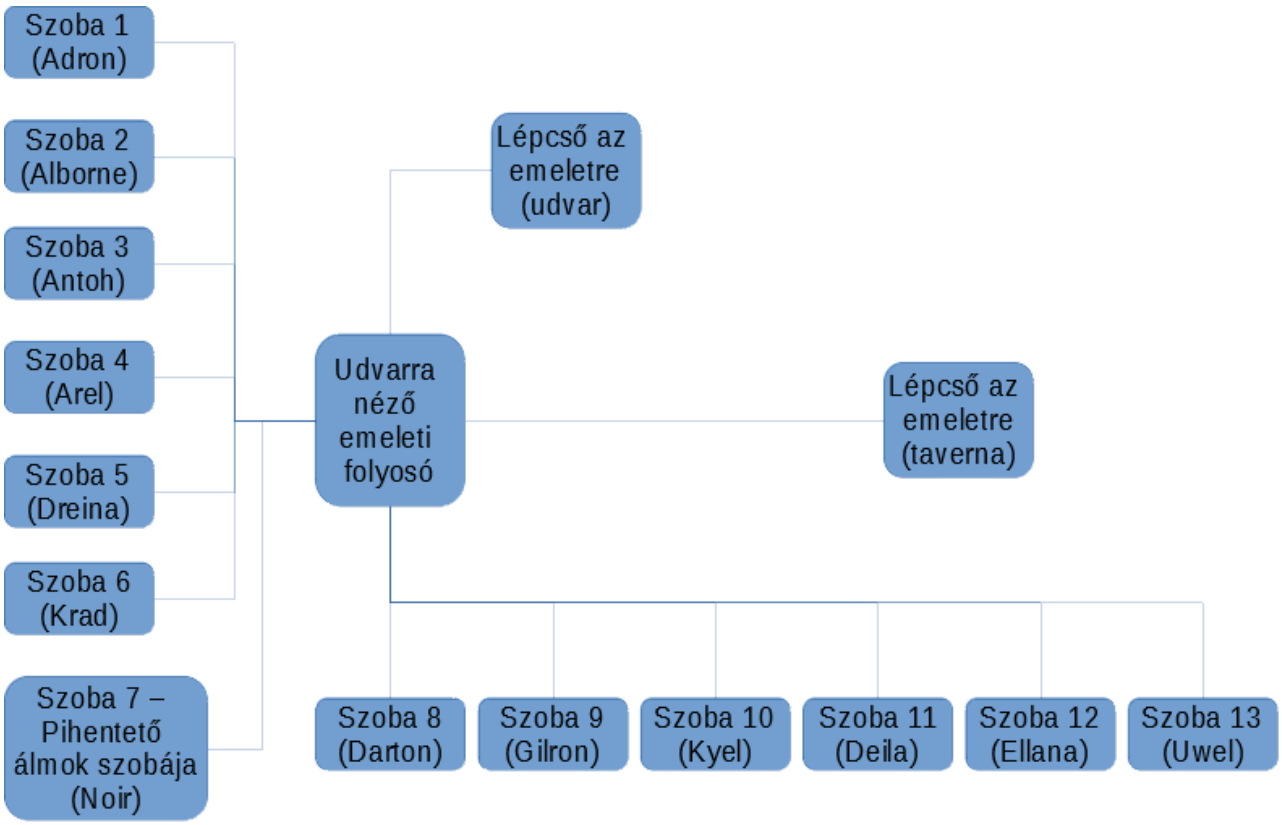
Ferdalia városának vázlata



Kalandorok Tanyája földszint



Kalandorok Tanyája emelet



2. jelenet, első próba: harc

Összefoglalás: A helyi vadász (Lerio) látott néhány orkot és tucatnyi goblint az erdőben. Mivel a cwa Ferdal nemesi család feladata a katonai erő kiállítása (de nincsen nekik), ezért most zsoldosok felbérlésével oldanák meg a feladatot.
Lerio el tudja vezetni őket a táborhoz, a feladatuk, hogy végezzenek a felderítőkkel. A városőrségnek egyrészt ez nem feladata, másrészt kevesen vannak, harmadrészt „letolják magukról a felelősséget”.

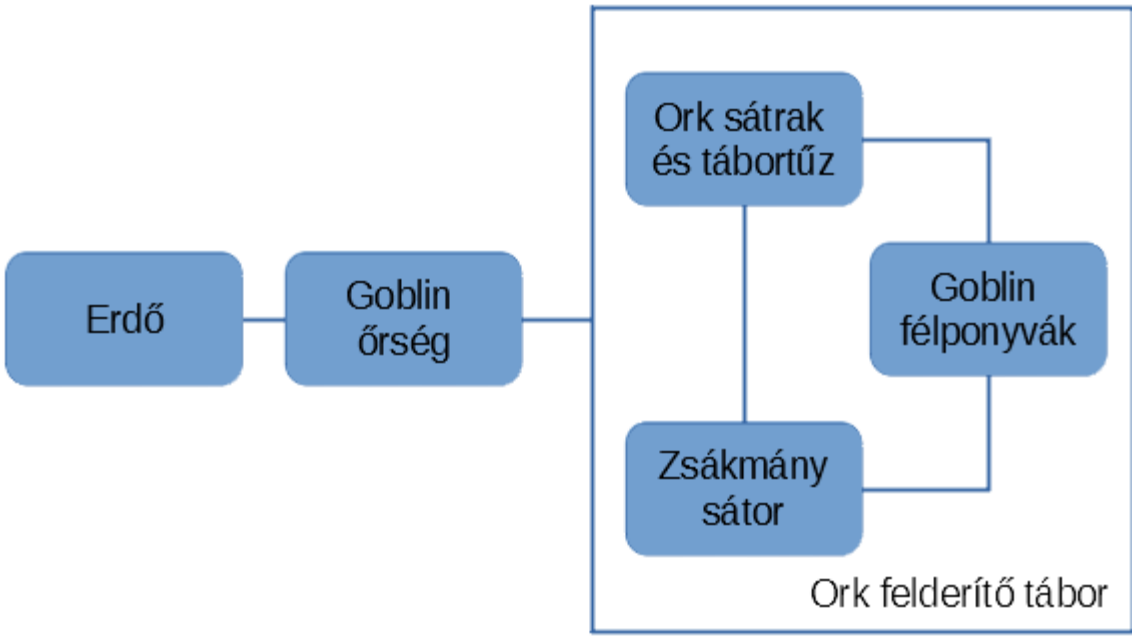
Háttér: az orkokat és a goblinokat valójában Dreonnar bérelte fel, hogy táborozzanak a környéken és olykor hajtsanak végre feladatokat neki. A feladatok elsősorban a kalandozók likvidálásából állnak. A módszer az, hogy Lerio elkíséri az áldozatokat a tábor felé, azonban azt soha nem érik el. Amikor megállnak táborozni (enni, éjszakára pihenni stb.), megtámadják őket.

A támadási taktika:

- A goblinok körbeveszik a tábort (lopakodva/rejtőzve), majd mérgezett rövid íjaikkal és fúvócsöveikkel megpróbálják levadászni a kalandozókat.
- Az orkok a közelben várakoznak, mivel a vértjeikben nem mernek közelebb lopakodni, nehogy meghallják őket (a Fegyver hatótáv szerinti "Nagy távolság" elején-közepén tartózkodnak).
- Az orkok fegyverei kalandozók fegyverei.
- Az orkok annyit tudnak, hogy
  - egy helyi bérelte fel őket (rettenetes leírást adnak Greviasról).
  - a kapcsolatot egy másik emberrel tartják, aki az erdőket járja és vadászik (Lerio).
  - a jutalmuk a „könnyű” zsákmány volt, melynek egy részét mindig át kellett adni.
  - eleinte egy teljes ork felderítő csapat voltak (5 ork felderítő, több tucatnyi goblin), de a kalandozók miatt megfogyatkoztak.

A kalandozók tábora olyan, amilyennek elrendezik.

Az ork felderítők tábora

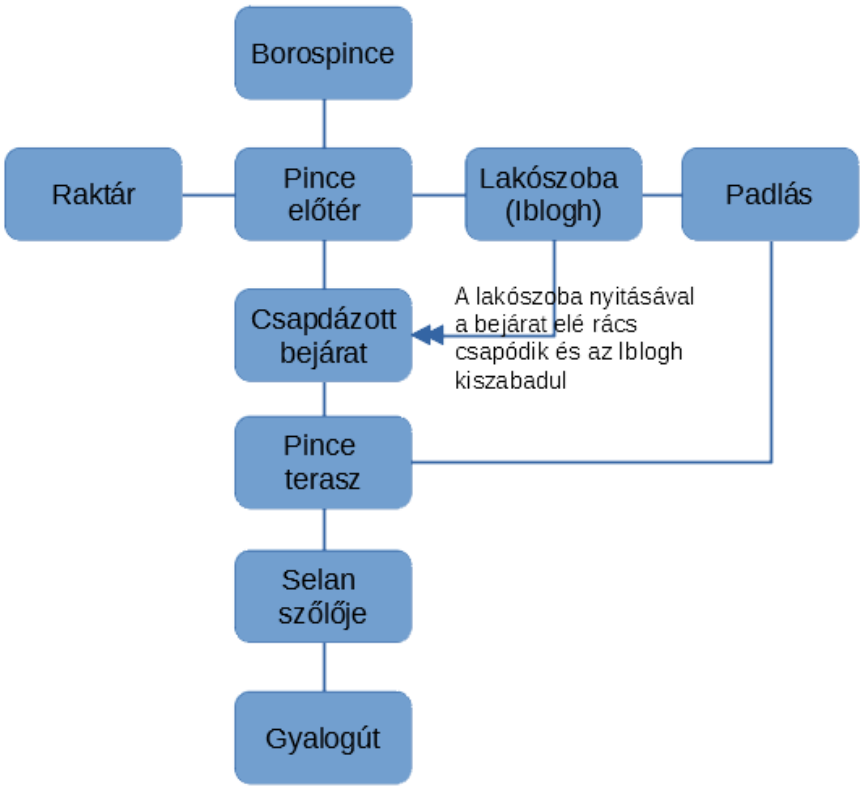


3. jelenet, második próba: csapda

Összefoglalás: A kocsmáros (Selan) összeveszett egy beszállítóval, aki lezárta a pincéjét. A beszállító csapdákat és valami rémet is emlegetett, amivel őrizteti a helyet.
Feladatuk, hogy kitisztítsák a pincét minden csapdától és rémtől.

Háttér: Selan tényleg összeveszett egy bor és pálinka beszállítóval, ez adta a következő ötletet. A szőlőt és a gyümölcsöst már hónapok óta nem műveli senki, a pince valóban be van zárva. A pincerendszer nem túl nagy, pár csapda is van elhelyezve – mintha csak a rosszindulatú tulaj hagyta volna ott. Az egykori tulaj elment szerencsét próbálni máshova (értsd: Selanék végeztek vele és elásták).
A csavar, hogy a bejárati szoba mellé egy iblogh-ot telepítettek, amit rendszeresen táplálnak is, hogy megfelelő nagyságú legyen. Az iblogh-ot fentről etetik, a padlásról, ahonnan az ajtók is mozgathatók kötelek és karok segítségével (így tudják visszaterelni a megfelelő helyre és elszedni a kalandozók felszerelését).
Ha valaki belép a pincébe és kinyitja az iblogh ajtaját, akkor a bejárati ajtó bezárul és kénytelen megküzdeni a lénnyel.

Selan pincéje



4. jelenet, harmadik próba: rontás

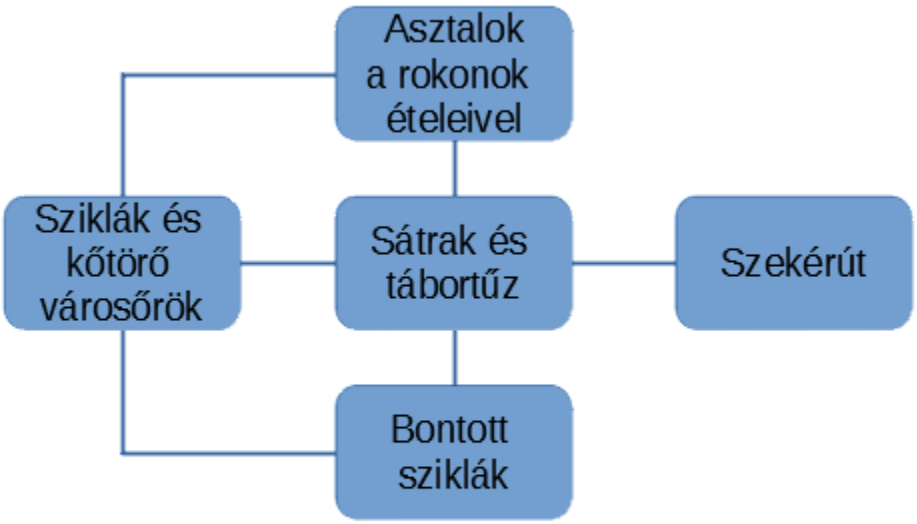
Összefoglalás: Néhány hete erre járt egy kalandor csapat és egy összecsapás eredményeképpen egy öt fős városőr csapatot Rontással sújtottak. Azóta a városőrök megbolondultak és sziklát törnek. Eltántorítani nem hagyják magukat, aki odamegy, azt (most már) megtámadják.
Feladatuk, hogy élve és Rontás nélkül hozzák vissza őket.

Háttér: a városőrök a szekta nyomára akadtak. Ez viszonylag új ügy, ők az első kalandozók, akik az eltávolítással próbálkozhatnak.
A Rontást Dreonnar bocsátotta rájuk. A helyiek (rokonaik) rendszeresen látogatják őket és visznek nekik enni, inni. Amíg nem akarják eltántorítani őket a sziklatöréstől (ami úgy egy órányira van a kisvárostól), addig békések a rokonokkal. Másokat szó nélkül megtámadnak, ha meglátják.

A Rontás
(hátteret lásd Mágia könyve, Rontások táblázat)

A Rontás érzelmi töltetet hoz létre: ellenállhatatlan vágyat, hogy sziklát törjenek.
Elemei: Állandóan körülötte van
Módosító: 0
Egy percen belül kell kielégíteni a vágyat.
Kiváltó ok: a sziklák közelsége
Tárgya: sziklák.

Az átkozott városőrök tábora



5. jelenet, végső összecsapás 1 – a Rituális kör

Összefoglalás: Dreonnar egy régi, romos ház pincéjében akadt rá egy járatra, mely egy rég betemetett, ősi, hatodkori városhoz tartozott. A város nagyobbik része valóban teljesen betemetett, azonban egy része még mindig áll – az utcák, házak labirintust képeznek. A rituális kör egy téren van, mely fölé kupolaként borul a föld és a szikla, oldalát pedig romos házak alkotják. Ezekben a házakban van Dreonnar főhadiszállása is.
A főtéren a földre vésve van a Rituális kör. Ennek célja, hogy Dreonnart segítse az átalakulás folyamán. Minden lény, amit megöl ebben a démoni körben az erejét gyarapítja. Ezen tudást Yrryrrétől szerezte – semmiképpen nem a saját tudását tükrözi.

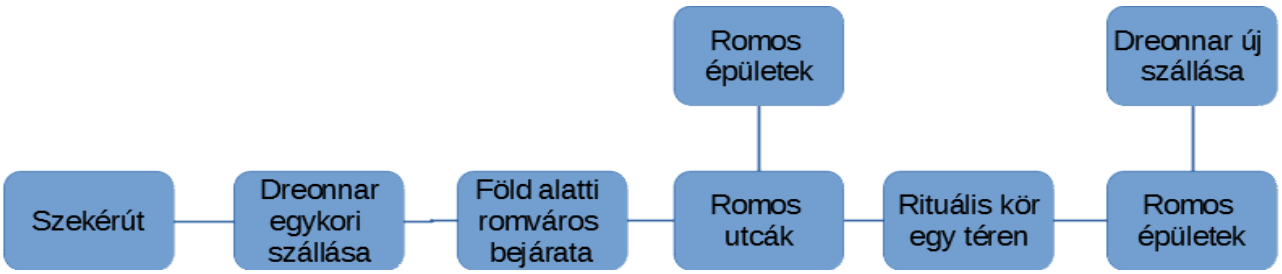
A Rituális kör
A Rituális kör egy Démoni birtok varázslat, mely már több ezer éve létezik és szolgálja Yrryrre érdekeit.
A 10 ynevi láb sugarú körben Démoni aura érvényesül, ami hat mindenkire, akinek nincs Démoni aurája. Az alábbi szabályok érvényesek:

- minden Ép sebződés után egy Bp-ot von el a sebződést elszenvedőtől, melyet a Démoni Aura megkap. Ha ez nem lehetséges, akkor két Ép sebzést szenved el az alany egy helyett.
- Minden Befolyás pont használat után további egy Befolyás pontot von el, mindkét Befolyás pontot megkapja a Démoni Aura.
- Minden Befolyás pont használat után további egy Befolyás pontot von el, mindkét Befolyás pontot megkapja a Démoni Aura.
- A Rituális kör induló Befolyás pontjainak száma: 30 Bp.
- Ha valaki Alku-t kötött Yrryrre-vel, akkor ha a körön belül hal meg (pusztul el, semmisül meg), akkor 2 Fő cselekedet alatt átalakul és Molamoth-á (szolgadémon) változtatja.
- Az átalakult Molamoth
  - Démoni Aurája 1-es lesz.
  - Az újonnan létrejött Molamoth megkapja a Rituális kör aktuális Bp-jainak felét, mely egyben az induló, aktuális Bp-jai száma lesz. (a démonok max Bp-ja minden 10 begyűjtött Bp után +1-el nő) .

A Rituális körben résztvevők

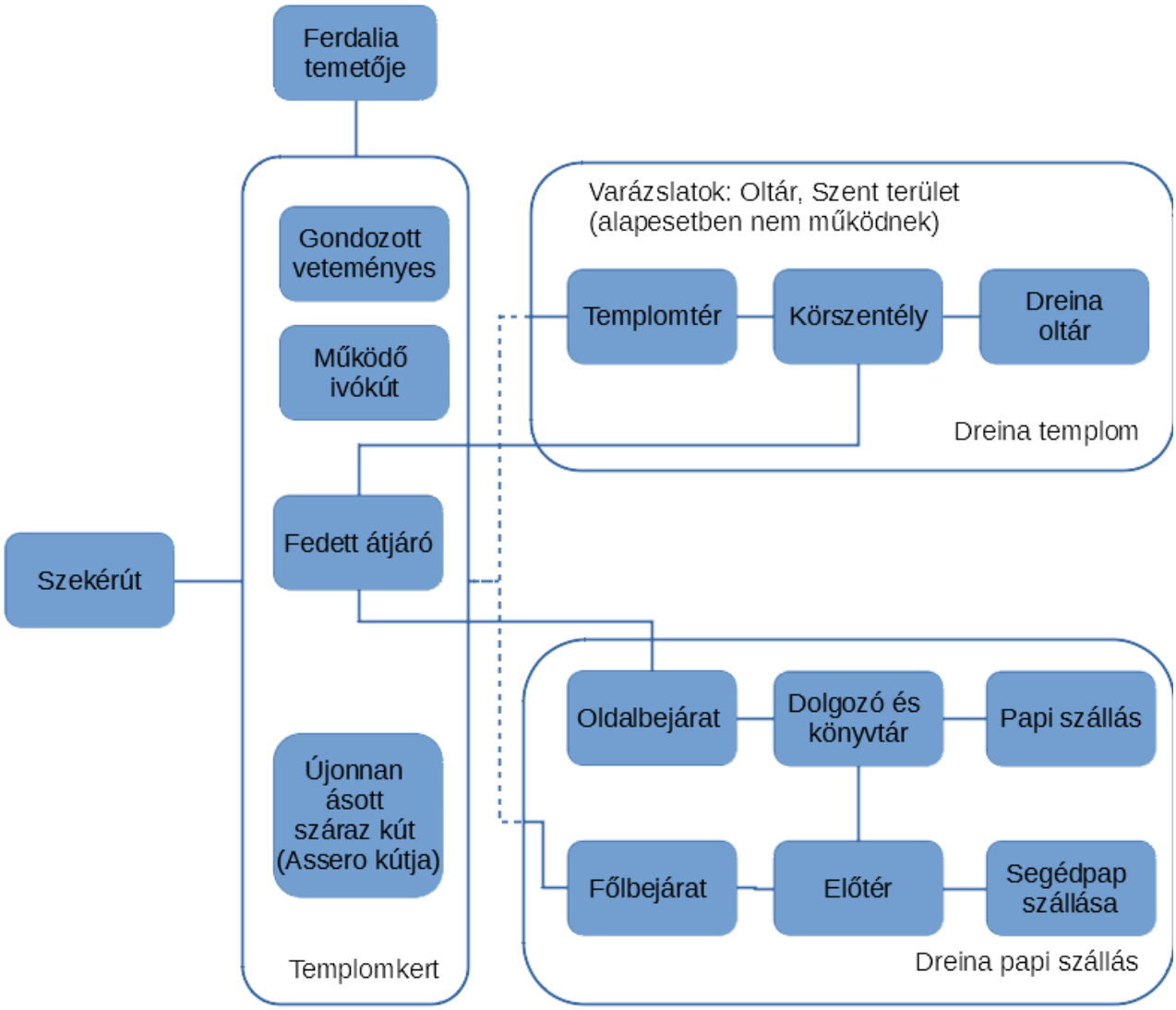
- Dreonnar ha csak teheti, itt lesz, hogy felemelkedjen.
- Azokat, akik érdemesek megpróbálják a szektások idecsalni: Vagyon, felszerelés, zsákmány, a „szekta központja”, „Dreonnar itt van” ígéretekkel.
  - Ha sikeresen csalják a helyszínre a kalandozókat, akkor a szektásokkal is meg kell küzdeni.
  - Ha nem tudnak velük tartani vagy nem tudnak róla, mikor jönnek ide, akkor kizárólag Dreonnarral és teremtményeivel kell megküzdeni.
- Ha Dreonnar a Rituális körben hal meg, akkor „felemelkedik” – átalakul – és Yrryrre közdémonja, egy Molamoth lesz belőle. Démonként pedig a célja a lelkek (Befolyás pontok) begyűjtése, aminek rögtön neki is lát, a reményei szerint leharcolt kalandozók megölésével.

A Rituális kör és romváros térképe



5. jelenet, végső összecsapás 2 – Assero atya kútja

A Dreina templom és környéke



Összefoglalás:

- Krénius, a „tanítványa” végzett Assero atyával.
- Assero tudta, hogy figyelik és sok mindent lejegyzett rejtett naplójában.
  - A galambjait „macska” ölte meg, mielőtt üzenetet küldhetett volna.
  - A hely elég kieső ahhoz, hogy mágiával ne érjen el olyanokat, akiknek érdemes lenne üzennie.
  - Megpróbálta felbérelni az egyik kalandozó csapatot, hogy vigyenek el üzenetet a Dreina Egyházba, de nem sikerült: a kalandozók meghaltak.
  - Mindeközben megépítette a kutat.
  - A kalandozós ügy után Dreonnar végzett vele.
- Krénius nem tud a kútról, mert sem a naplót nem találta meg, sem az utolsó éjszaka nem tudta figyelni Assero-t.

- A Dreina templom „szunnyad”, mert Krénius nem igazi Dreina pap, bár a szertartásokat látszólagosan elvégzi.
  - Nincs is „szakrális próba”.
  - Ha van Dreina pap a csapatban, hamar felismerheti a valós szakralitás hiányát.
- A kút valóban egy kút, víz nincsen benne, kiszáradt.
  - Az oldalát és az alját rúnák díszítik.
  - A tetejére egy hatalmas vaslapot szánt Assero (az alján szintén rúnákkal).
  - Utána be akarta temetni (kövekkel és földdel) az egészet: „sírdomb”.
  - Ha Dreonnar a kútba kerül, az csapdába ejti: nem tud mozdulni és misztikus képességet alkalmazni.

Dreonnar kizárólag abban az esetben megy a Dreina templom közelébe ha

- veszélyesnek ítéli a helyzetet – azaz a kalandozók rájöttek mi történik, de nem akarnak a Rituális kör közelébe menni.
- a következő lépésük az lenne, hogy elmennek és értesítenek nagyobb erőket.
- nem érzi azt, hogy csapdába akarják csalni.

Ekkor felvonultatja azt az erőt, amit még feltűnésmentesen meg tud oldani: a szektások közül 2-3 tagot, akikkel megpróbál rajtaütni a kalandozókon. A zombikat őrségben hagyja a romvárosban.

Opcionális 6. jelenet: a krániak és a pyarroniak konfliktusa

A két fél alapvetően eltérő célokkal és érdekekkel érkezett Ferdaliába. A pyarroniak elveszett társaikat keresik, míg a krániak a Kosfejes útjára szeretnék terelni Dreonnart. Bár a két cél alapvetően eltérő, látszólag nem is keresztezik egymás útját, mégis az ősi konfliktus előbb-utóbb fellángol.

Ha a nyomozás során a pyarroniak a krániakba ütköznek vagy a krániak akadályozzák őket (akár csak közvetve is), előbb-utóbb megpróbálják eltakarítani őket. Ilyenkor a Likvidátori jogkörrel rendelkező Pyarron Öklei a lehető leghatékonyabb módon (mérgezéssel, éjszakai rajtaütéssel, csapdaállítással, városőrség bevonásával stb.) lépnek akcióba. A legrosszabb számukra a nyílt konfliktus a Rituális körben. Ha addig nem léptek akcióba, itt - mikor rájönnek, hogy a krániak Dreonnart maguknak akarják – biztosan véres konfliktusba bonyolódnak a krániakkal.

A krániak azt kutatják, hogy ki lehet alkalmas a kiemelkedésre a területen. Tény, hogy Dreonnarnak adhatnak esélyt, de szükség esetén elpusztítják. A pyarroniak számukra érdekes probléma: lehetnek közülük érdemesek. Csak akkor támadják meg őket, ha a Dreonnarral kapcsolatos terveiket keresztezik, ami legkésőbb a Rituális körnél megtörténik. Ezt a tényt felülírhatja a Gdai Testvériség varázstudójának *Ártó kihívása* (egyedi vonás, lásd ott): ha méltó célpontot lát a pyarroniakban, akkor máris adott a konfliktusuk.

A területre a felderítéshez a pyarroniak négy főt küldenek Pyarroni Öklei közül és egyet Dreina nőverei közül. A krániak egy Gdai Testvériség varázstudóval és négy Dun Hahrar katonával szeretnék végrehajtani a feladatot.

Ellenfelek, barátok és bestiák

Ferdaliai városőrség

Atlétika 2, Érzékelés 2, Fegyverhasználat 2, Mentalitás (Őrző) 2, Státusz 2, Tűrőképesség 2

Ép: 12 Mágikus védelem: 4 Befolyás pont: -
Páncélzat: bőrpáncél (SFÉ: 1)

Fegyver neve	TÁV	IR	HM	HÉ	Harci képességek
Fegyvertelenül	KH	2	1	3	Gyors fegyver, rövid
Rövid kard	KH	2	4	6	
Alabárd	KH	2	6	8	távoltartás, átütő erő, nagy csapás, fegyvertörő, nagyobb sebzés, pontatlan
Csákány	KH	2	4	6	nagy csapás, nagyobb sebzés, átütő erő, pontatlan

Megora tizedes

Atlétika 2, Érzékelés 2, Fegyverhasználat 3, Mentalitás (Őrző) 2, Státusz 3, Tűrőképesség 2

Ép: 12 Mágikus védelem: 4 Befolyás pont: 5
Páncélzat: Szalamandra vért (SFÉ: 3), tűz ellen 6-os SFÉ

Fegyver neve	TÁV	IR	HM	HÉ	Harci képességek
Fegyvertelenül	KH	3	1	4	Gyors fegyver, rövid
Tűznyelv	KH	3	4	7	Tűzpenge +4 Ép sebzés
Alabárd	KH	3	6	9	távoltartás, átütő erő, nagy csapás, fegyvertörő, nagyobb sebzés, pontatlan

Varázstárgyak
Szalamandra vért, Tűznyelv

Átlagos szektás

Atlétika 2, Befolyásolás 2, Érzékelés 2, Fegyverhasználat 2, Lopózás/rejtőzés 2, Mentalitás (Zsarnok) 2, Műveltség/kultúra [Yrryrre szekta] 2, Mesterség (saját) 3, Státusz 2, Személyes Aura 2
Egy meghatározó Jellemző: +1

Ép: 10 Mágikus védelem: 6 Befolyás pont: -
Páncélzat: -

Fegyver neve	TÁV	IR	HM	HÉ	Harci képességek
Tőr	KH	2	2	4	Gyors fegyver, rövid

Lerio, a vadász

Atlétika 2, Befolyásolás 2, Érzékelés 2, Fegyverhasználat (íjak +2) 2, Lopózás/rejtőzés 2 (3), Mentalitás (Zsarnok) 2, Műveltség/kultúra [Yrryrre szekta] 2, Mesterség (saját) 3, Státusz 2, Személyes Aura 2

Ép: 10 Mágikus védelem: 6 Befolyás pont: -
Páncélzat: -

Fegyver neve	TÁV	IR	HM	HÉ	Harci képességek
Tőr	KH	2	2	4	Gyors fegyver, rövid
Rövid íj	K	4	3	7	Pontos, kétkezes, Méreg(!)

Méreg(!): Dreonnar mérge van a nyílvesszőkön

Varázstárgyak
Kaméleon tetoválás, Hőlepel, Auramásoló

Goblin harcos

Atlétika 2, Érzékelés 3, Fegyverhasználat 2, Lopózás/rejtőzés 3, Ösztön (vadász) 2, Státusz 2, Tolvajlás 2, Tűrőképesség 2

Ép: 12 Mágikus védelem: 4 Befolyás pont: -
Páncélzat: -

Fegyver neve	TÁV	IR	HM	HÉ	Harci képességek
Fegyvertelenül	KH	2	1	2	Gyors fegyver, rövid
Tőr	KH	2(3)	2	3(4)	Gyors fegyver, rövid, pontos
Rövid kard	KH	2(3)	4	5(6)	
Fúvócső	R	2	1	4	Pontos, max 1 Ép-t sebezhet, Méreg(!)
Rövid íj	K	2	3	5	Pontos, kétkezes, Méreg(!)

Méreg(!): Tűrőképesség módosító +2, Fegyverhasználat módosító +2, Sebzés: 1 Ép, Gyengeség -1 módosító, Sikertelenség körig tart, azonnal hat
Mivel a hatása nem maradandó, ezért Fájdalom típusú sebet okoz, ami a Hatóidő lejártával megszűnik!

Egyedi vonások
Hőlátás: lásd misztikus képességeknél
Gyenge: -1 módosítót kapnak a Fegyverhasználatra, ha közelharci fegyvert forgatnak
Ügyes: +1 módosítót kapnak Fegyverhasználatra, ha lőfegyvert használnak
Rondák: -1 módosítót kapnak a Befolyásolás próbáikra, ha nem goblin vagy ork közegben vannak
Falkataktika: +2 módosítót kapnak a Harctéri tapasztalat [Taktika] Jellemzőjükre, ha legalább négyen támadnak egy célpontot

Ork veterán

Atlétika 3, Érzékelés 3, Fegyverhasználat 3, Harc két fegyverrel 3, Harctéri tapasztalat 3, Lopózás/rejtőzés 2, Mesterstílus [Ork romboló stílus] 2, Ösztön (vadász) 3, Státusz 3, Személyes aura 2, Tűrőképesség 4, Vértviselet 2

Ép: 14 Mágikus védelem: 6 Befolyás pont: 8
Páncélzat: mellvért (SFÉ: 4, mozgást gátló, nehéz vért), sisak (lásd mellvért)

Fegyver neve	TÁV	IR	HM	HÉ	Harci képességek
Fegyvertelenül	KH	6	1	6	gyors fegyver, rövid
Buzogány	KH	4	4	9	Átütő erő, fegyvertörő, gyors, nagyobb sebzés
Közepes pajzs	KH	6	1	6(8)	Pajzs (SFÉ: 2), védekezésre alkalmas

Ork romboló stílus
Az orkok erejükre építve sajátítják el a stílust, mely a buzogány tüskés fejével történő minél nagyobb tépett sebek okozására alapoz (Nagyobb sebzés). Ezt követően tanulják meg használni a nyél másik felét, a szár marok alatti, hüvelyknyi részét, melyet a tüskés fej utáni gyors után és visszacsapásokra használnak. (Gyors)

Egyedi vonások
Egészséges [1 Kp]: az orkvérűek egészségesebbek másoknál. A természetes betegségek elleni Tűrőképesség próbára +1 módosítót kapnak.
Hőlátás [3 Kp vagy 1 Bp]: az orkvérűek természetes látásuk mellett rendelkeznek Hőlátással is, a misztikus alkalmazásnál megadott módon.
Kiváló szaglás [2 Kp]: az orkvérűek szaglása kivételes. Ha a szaglás szerepet játszik, akkor az Érzékelés Jellemzőjükre +2 módosítót kapnak.
Nagyon erős [2 Kp]: az orkvérűek erősebbek az átlagosnál. Minden olyan Atlétika próbára, melyben az erő szerepet játszik, +2 módosítót kapnak.
Nagyon kitartó [2 Kp]: az orkvérűek kitartása legendás. Minden olyan Atlétika próbára, melyben a kitartás szerepet játszik, +2 módosítót kapnak.
Ragadozó hozzáállás [2 Kp]: az orkvérűek ragadozó jellegű kisugárzása, bárminden helyzetben megmutatkozik. Minden olyan próbára, melyben a Befolyásolás (Megfélemlítés) szerepet játszik, +2 módosítót kapnak.
Ádáz kinézet [-2 Kp]: az orkvérűek kifejezetten hátrányos benyomást keltenek átlagos ynevi mércével mérve. Ha a kinézet szerepet játszik, akkor a Befolyásolás Jellemzőre -2 módosítót kapnak.
Lobbanékony [-2 Kp]: az orkvérűek természetükből adódóan nehezen uralkodnak az indulataikon. Ha az érzelmek szerepet játszanak, akkor a Befolyásolás és a Személyes Aura Jellemzőkre -1 módosítót kap.
Összeférhetetlen [-2 Kp]: az orkvérűek szociális képességei elmaradnak az ynevi átlagtól. Ha a szociális képességek szerepet játszanak, akkor -1 módosítót kapnak a Befolyásolás, Műveltség/kultúra Jellemzőkre.

Ibolgh

Atlétika 3, Érzékelés 3, Fegyverhasználat 3, Harc két fegyverrel 3, Lopózás/rejtőzés 2, Ösztön (vadász) 3, Személyes aura 4, Tűrőképesség 4

Ép: 14 Mágikus védelem: 8 Befolyás pont: 15
Páncélzat: -

Fegyver neve	TÁV	IR	HM	HÉ	Harci képességek
Kétkezes buzogány	KH	3	6	9	átütő erő, fegyvertörő, nagy csapás, lassú fegyver, kétkezes, védekezésre alkalmatlan
Köpet	R	3	1	4	Pontos, Méreg (!)

Méreg(!): Tűrőképesség módosító +1, Jellemző módosító 0, Sebzés 0 Ép, Hatása: bénultság, Hatóidő: közepes (sikertelenségx10 perc), aktiválási idő: azonnal
Ha valaki megvágja az Iblogh-ot, új száj nyílik rajta, mellyel újabb köpeteket zúdíthat az ellenfeleire. Az Iblogh alapesetben egyszer támad közelharcban és egyszer köp. Az újabb szájakat köpésre továbbra is Befolyás pontok felhasználásával alkalmazhatja.

Zombi (zaurak)

Ösztön (vadász) 2, Halálaura 2, Tűrőképesség 6

Ép: 16 Mágikus védelem: 6 Befolyás pont: -
Páncélzat: Halálaura (SFÉ: 2)

Fegyver neve	TÁV	IR	HM	HÉ	Harci képességek
Fegyvertelenül	KH	0	1	1	gyors fegyver, rövid
Rövid kard	KH	0	4	4	

Anyagi testtel rendelkező, tudattalan élőholt (1. osztály)
A teste rendelkezik a „nehéz vért” előnyeivel (Átütő erő vagy Nagy csapás fegyverei sebzik)

Dreonnar – kísértetként

Atlétika 1, Befolyásolás 3, Érzékelés 3, Fegyverhasználat 2, Lélektan 3, Lopózás/rejtőzés 3, Mágiahasználat 3, Mentalitás (zsarnok) 3, Méregkeverés/Herbalizmus 3, Misztikus erő forrás (mana pont) 2, Műveltség/kultúra 2, Rituálék 3, Rúnamágia 2, Státusz 3, Halálaura 3, Tűrőképesség 2

Ép: 12 Mágikus védelem: 7 Befolyás pont: 20
Páncélzat: Halálaura (SFÉ: 3)
Mana pont: 12

Fegyver neve	TÁV	IR	HM	HÉ	Harci képességek
Fegyvertelenül	KH	2	1	3	gyors fegyver, rövid
Plammor Thys	KH	2	4	6	Méreg (!)

Méreg(!): Tűrőképesség módosító 0, Jellemző módosító: 0, Ép sebzés: 0, Hatása: ájulás, Hatóidő: egyszeri, aktiválási idő: azonos körben
Mivel a hatása nem hosszú ideig tartó, ezért pillanatnyi kiesést okoz, a következő körben fel is ébred a célpont.

Varázstárgyak
Hatalom itala (+8 Mp) x6, Vernikas varázslóbotja, Plammor Thys a Ragályhalál

Misztikus egyedi vonások

Légies test
Légies és anyagi testtel rendelkező, kísértő élőholt (4. osztály)
Akaratával tud váltani a légies és anyagi teste között. Védekezés jellegű cselekedetként alkalmazhatja.

Életerő szívás
Akaratával képes felidézni az Életerő szívás formulát és mana pont nélkül alkalmazni.

Varázslatlisták
Alapvető formulák: Mágia érzékelése, Mágia fürkészése, Lángteremtés, Fényvarázs, Perzselő ütés, Űzés
Alapvető formulák II: Keresés, Harci mágia, Holtak elűzése, Gyógyulás felgyorsítása, Őrző, Lassítás/gyorsítás
Alapvető formulák: Tű/csapás/nyíl, Aura/Vért/Penge, Befolyásolás, Köd/Felhő/Vihar, Fal/Szőnyeg, Hullámzás/Mozgatott Aura
Alapvető formulák: Asztrális érzékelés, Bájolás, Érzelem keresése, Érzelem befolyásolása,
Alapvető formulák: Varázsjel, Bélyeg, Rúna, Szimbólum, Mágikus Aura, Hívókör
Alapvető formulák: Élőholt hívás, Életerő szívás, Bomlás elodázása, Holtak érzékelése, Élőholt parancsnoklás, Holtak nyelve
Alapvető formulák: Tudat érzékelés, Gondolat keresése, Parancs, Gondolatolvasás, A tudás tárháza, Feledés
Alapvető formulák: Rontás érzékelése, Rontás megszüntetése, Betegség azonosítása, Betegség befolyásolása, Átokfejtés, Átok megszüntetése
Fejlesztett formulák: Őrző aura, szimpatikus mágia, destrukció, misztikus segítség, védelmező aura
Fejlesztett formulák: Betegségvarázs, Átokvarázs, Rontás, Átok, Rontás vagy betegség átadása, Misztikus gát
Fejlesztett formulák: Érzelem átirányítása, Érzelemkeltés, Lélekaltatás
Fejlesztett formulák: Életerő átadása, Életerő rablás, Élőholt teremtése, Felruházás, Öregítés

Dreonnar – Molamothként

Atlétika 2, Befolyásolás 3, Érzékelés 3, Fegyverhasználat 2, Lélektan 3, Lopózás/rejtőzés 3, Mágiahasználat 3, Mentalitás (zsarnok) 3, Méregkeverés/Herbalizmus 3, Misztikus erő forrás (mana pont) 2, Műveltség/kultúra 2, Rituálék 3, Rúnamágia 2, Státusz 3, Démoni aura 1, Tűrőképesség 2

Ép: 12 Mágikus védelem: 11 (13) Befolyás pont: 20+a kalandozók által a Rituáliskörben elhasznált Bp-ok fele

Páncélzat: Démoni aura 1
Mana pont: 12

Fegyver neve	TÁV	IR	HM	HÉ	Harci képességek
Fegyvertelenül	KH	5	1	5	Molamoth – méreg (!), gyors fegyver, rövid
Plammor Thys	KH	3	4	6	Molamoth – méreg (!)

Molamoth méreg (!): lsd. Mérgező Démoni képesség

Varázstárgyak
Hatalom itala (+8 Mp), Vernikas varázslóbotja, Plammor Thys a Ragályhalál

Démoni képességek
Démoni aura 1

- Manaszaglász (misztikus adomány ; mp nélkül használhatja): a Molamoth kiszagolja a mágiát. Naponta egyszer alkalmazhatja a Mágia érzékelése alkalmazást. Felfedezni ezen képességét nehéz, mert úgy működik, mintha 1 sikerességű Leplezés lenne rajta.
- Rothadás (misztikus jel): a démoni aura hatóterületén belül minden anyag rothadásnak indul. Ennek első jelei azonnal látszódnak, még ha kis mértékben is. Hosszabb, egy órát meghaladó tartózkodás esetén olyan állagot vesznek fel, mintha tíz évet rohadtak volna. Ezen túlmutató időtartam esetén arányosan nő a kár mértéke.
- Minden Befolyás pont használat után további egy Befolyás pontot von el, mindkét Befolyás pontot megkapja a Démoni Aura birtokosa.

Ügyes
A Molamoth rendkívül ügyesen forgatja a keze ügyébe kerülő rövid, könnyű fegyvereket. Amennyiben ezeket használja, a Fegyverhasználatra +2 módosító járul.

Gyors
A Molamoth gyorsasága felülmúlja az átlagot, melyet remekül tud hasznosítani a harctereken is.
A Harctéri tapasztalat Jellemzőre +1 JT módosítót kap.

Erős
A Molamoth bár nem látszik, igen erős.
+1 módosítót kap az Atlétika próbákra, ahol az erő szerepet játszik.

Mérgező
A Molamoth karmai olyan anyagot termelnek, mely az Yneven honos lényekre kínméregként hat.

Molamoth méreg:
Tűrőképesség módosító -1
Jellemző módosítása: 0
Sebzés: +4 Ép
Hatása: Rosszullét/gyengeség
Hatóidő: maradandó
Aktiválási idő: azonnali

Ellenálló (Asztrál, Mentál)
A Démonok alapvető gondolkodása eleve más, ezért magasabb az alapellenállásuk is. Közülük is kiemelkedik a Molamoth, melyet mágiával igen nehéz befolyásolni: +2 módosítót kapnak az asztrál/mentál alapú varázslatok elleni próbáikra.

Pyarroni Titkosszolgálat - Pyarron Öklei

Álcázás/álruha 4, Atlétika 3, Érzékelés 4, Fegyverhasználat 4, Harc két fegyverrel 4, Harctéri tapasztalat 2, Lelkierő/pszi 3, Lopózás/rejtőzés 4, Mentalitás [Vadász] 3, Misztikus erő forrás [pszi] 2, Mesterstílus [Mandredna] 2, Műveltség/kultúra 1, Ösztön [Bűbájos] 2, Státusz 2, Személyes Aura 2, Tűrőképesség 2

Ép: 12 Mágikus védelem: 6 Befolyás pont: 35
Páncélzat: Láncing (SFÉ 2)
Pszi pont: 12

Fegyver neve	**TÁV**	**IR**	**HM**	**HÉ**	**Harci képességek**
Fegyvertelenül	KH	5	1	6	Gyors fegyver, rövid
Tőr (x2)	KH	5	2	7	Gyors fegyver, rövid, pontos, **Mandredna:** nagyobb sebzés, átütő erő
Dobótőr	R	5	2	7	Dobófegyver
Fúvócső	R	5	1 Ép	6	Pontos, Méreg (!)
Alkar és lábszárvédő	KH	5	1	6	Pajzs

Méreg(!): Tűrőképesség módosító 0, Jellemző módosító: 0, Ép sebzés: 0, Hatása: ájulás, Hatóidő: egyszeri, aktiválási idő: azonos körben

Csapattaktika: Ha legalább ketten képesek együttműködni a harc során, akkor a Harctéri tapasztalat és Mesterstílus Jellemzőikre +2 JT módosítót kapnak.

Fegyelmezett: Ha valami okból mégis úgy döntenek, hogy nem engedelmeskednek a kiadott parancsoknak, az a központjukba való visszatérésükig hátrányt okoz számukra – a Státusz Jellemzőre -2 JT módosítót kapnak. Ha Pyarron Öklei között maradnak, akkor parancsmegtagadónak tekintik őket (ezért hat rájuk), ha nem, akkor a megszokott csapatmunka és erőforrások hiánya miatt. A -2 JT módosító addig él, amíg a parancsmegtagadás körülményei fennállnak.

Hűséges Pyarronhoz: Ha mégis arra kényszerülnének, hogy Pyarron ellen tevékenykedjenek, ezt nem tudják hatékonyan megtenni, olyan meghasonlást okoz a lelkükben – ilyenkor -2 JT módosító kapnak a Mentalitás vagy Ösztön, valamint az Álcázás/Álruha Jellemzőkre.
Pyarroni pszi
alapvető alkalmazások

Varázstárgyak
-

Pyarroni Titkosszolgálat – Dreina nővére

Atlétika 2, Érzékelés 2, Fegyverhasználat 2 [Íjak +2], Gyógyítás 2 [Elsősegély +2], Harctéri tapasztalat 2, Lelkierő/pszi 3, Lopózás/rejtőzés 2, Misztikus erő forrás [mana] 2, Misztikus erő forrás [pszi] 2, Mesterstílus [Tellano] 2, Műveltség/kultúra 4, Ösztön [Őrző] 3, Rituálék 2, Státusz 2, Személyes Aura 3, Tűrőképesség 2, Vallás [Dreina] 3

Ép: 12 Mágikus védelem: 10 (7+3) Befolyás pont: 35
Páncélzat: Láncing (SFÉ 2)
Pszi pont: 12
Mana pont: 12

Fegyver neve	TÁV	IR	HM	HÉ	Harci képességek
Fegyvertelenül	KH	3	1	4	Gyors fegyver, rövid
Tőr	KH	3	2	5	Gyors fegyver, rövid, pontos
Dobótőr	R	3	2	5	Dobófegyver
Rövid íj	K	5	3	8	Pontos, kétkezes, **Tellano:** gyors, nagyobb sebzés

Beavatás: a hit hatalma

Kegyelt: A karakter +2 KKT Személyes Aura módosítót kap az Asztrálmágia, Mentálmágia alapú alkalmazásokkal szemben dobott próbák esetében, amennyiben az kifejezetten a karakterre irányuló és ártó hatású varázslat.

Népszerű: A Státusz [kapcsolatok] Jellemzővel tett próbákhoz +2 JT módosítót adhat, amennyiben a nép gyermekeitől kérnek segítséget.

Árvákat óvó: A karakter -2 JT módosítót kap a Státusz, Személyes Aura és Mentalitás Jellemzőkre, amennyiben a fenti szabályt nem tartja be. A módosító mindaddig fennmarad, amíg a helyzetet nem korrigálja.

Hőlátás

Érzékeny a Nekromanciára: az elfvérűek természetükből fakadóan érzékenyek a Nekromancia típusú mágikus alkalmazásokra. Ezek ellen -2 KKT módosítót kapnak a Mágikus Védelem próbájukra.

Gyenge: az elfvérűek gyengébbek az átlagosnál. Minden olyan Atlétika próbára, melyben az erő szerepet játszik, -1 KKT módosítót kap.

Pyarroni pszi
alapvető alkalmazások, fejlesztett alkalmazások

Formulák
Alapvető formulák I, Alapvető formulák II, Szentelés alapvető varázslatok, Lélekút alapvető varázslatok

Varázstárgyak
-

Dun Hahrar – katona

Atlétika 2, Érzékelés 4, Fegyverhasználat 4, Harctéri tapasztalat 4, Mentalitás [Katona] 2, Mesterstílus [Dun Harhar gyalogos] 2, Profán mágia 1, Státusz 3, Személyes Aura 2, Tűrőképesség 3, Vértviselet 4

Ép: 13 Mágikus védelem: 6 Befolyás pont: 20
Páncélzat: Pikkelyvért (SFÉ 4, kemény vért)

Fegyver neve	TÁV	IR	HM	HÉ	Harci képességek
Fegyvertelenül	KH	8	2	8	Gyors fegyver, rövid
Lándzsa	KH	8	5	11	Távoltartás, pontos, Dun Harhar alapképzés: átütő erő, Nagyobb sebzés
Rövid kard	KH	8	5	11	
Közepes pajzs	KH	8	2	8	Pajzs, védekezésre alkalmas

Mesterstílus: Vörös Hold alapképzés
Harcmodor I (lándzsa): átütő erő
Harcmodor II (rövid kard): gyors

Profán mágia: gyógyító ráolvasás, harci szellemet növelő ráolvasás

Gdai Testvériség varázstudó

Befolyásolás 2 (meggyőzés +2), Érzékelés 2, Fegyverhasználat 1 (tőrök +1), Lélektan 2, Mágiahasználat 4, Mentalitás [Zsarnok] 4, Misztikus erő forrás [mana] 3, Műveltség/kultúra 1 (kráni +1), Rituálék 3, Rúnamágia 2, Státusz 2, Személyes Aura 3, Tűrőképesség 2

Ép: 12 Mágikus védelem: 7 Befolyás pont: 20
Páncélzat: -
Pszi pont: -
Mana pont: 18

Fegyver neve	TÁV	IR	HM	HÉ	Harci képességek
Fegyvertelenül	KH	0	1	1	Gyors fegyver, rövid

Beavatás: őserő

Formulák
Alapvető formulák I, Alapvető formulák II, Általános tapasztalati formulák – fejlesztett, Általános tapasztalati formulák – titkos, Asztrálmágia – alapvető formulák, Jelmágia – alapvető formulák, Jelmágia – fejlesztett formulák, Nekromancia – alapvető formulák, Betegségek, rontások, átkok – alapvető formulák, Mentálmágia – alapvető formulák, Mentálmágia – fejlesztett formulák, Forma alkalmazások (Tűz) – alapvető, fejlesztett, titkos

Varázstárgyak
Hatalom itala 6 db

Egyedi vonások
- Tudáséhes
- Ártó kihívás