



Expedíció

Egy sötét kor emlékei



ÍRTA: *Nagy Zsolt, alias Miracor*

HELYSZÍN: *Észak Ynev, Rualani-Sheral hegység, Fátyolvölgy – Weronax város*

IDŐPONT: *P.sz. 3716. Kyel két párja – a teremtés és a pusztítás hónapjai, Szándék hava*

”A képzelet sokkal fontosabb, mint a tudás. A tudás véges. A képzelet felöleli az egész világot.”





Kedves Kalandmesterek!

Igyekeztem egy olyan modult összerakni, ami tükrözi Ynev fantasztikus, és mágikus világát. Ynev-nek még mindig vannak rejtelsei, titkai, amik felfedezésre várnak, vagyis ez esetben a kalandozókra. Nem akartam az egész modult egy városra szűkíteni, sem pedig, hogy csak nyomozás határozza meg a kalandot. Igyekeztem feltölteni különleges helyszínekkel, félelmetes teremtményekkel, összeesküvéssel, kutatással, nyomozással, majd rengeteg kihívással és akcióval. Mindezekkel remélem sikerül majd elérni azt a hatást, hogy a játékosok beleéljék magukat a karaktereik helyzetébe és alaposan megfontolják tetteiket, hiszen mindennek vannak következményei. Egy-egy szabadban töltött éjszaka után, érezzék a félelmet, hogy egy rossz döntés a karakterük életébe kerülhet.

A modul 6. Tsz karakterek számára készült, az ellenfelek is így lettek kidolgozva. Lesznek benne úgynevezett BOSS ellenfelek, akiket a csapatok csak közös erővel képesek legyőzni. Ha netán egy JK olyan helyzetbe kerülne a modul elején, hogy külső beavatkozás nélkül elhalálozna, még segíthettek neki a túlélésben. Egy képesség dobás, társ közbelépés vagy akár egy isteni csoda is megeshet. Nem szeretnénk, hogy már az elején valaki rosszul érezze magát.

A modul a Rualani-Sheral hegység északi részében játszódik, közel az Elátkozott vidék déli határvidékéhez. P.sz. 3716. Kyel két párja – a teremtés és a pusztítás hónapjai, Szándék hava 10. napjával kezdődően. A Völgy ahol a kaland is játszódik, veszélyes környék, telis-tele félelmetes vadállatokkal, szörnyekkel, orkokkal és mindenféle átkozott teremtményekkel. Emberöltőnként egyszer az erős északi szél, elárasztja a völgyet az Elátkozott vidékről átfűjt átkozott köddel, és ekkor többnyire, félelmetes dolgok történnek.

Weronaxban épp e napokban tartják a város 300. évfordulóját. Ilyenkor az utcákon ünnepelnek későestig, a kocsmák megtelnek vendégekkel és sok idegen érkezik a városba. Bár a szörnyű felfedezés, hatással van a városiak hangulatára is.

Minden versenyen vannak olyan csapatok, akik már a bemesélést követően, igyekeznek elkerülni a kalandot. Az Ő számukra is tovább mesélhetek a helyszínekből, szörnyekből, bónuszküldetésből, esetleg valahol visszacsatlakozhatnak a kalandba, egy-két lehetséges ponton.

Jó mesélést és jó játékot kívánok!

Miracor



Érdemes tudnivalók

Legendárium

Orwella, a Kitaszított, a Rettenet és a Kárhozat Asszonya a gonoszság, a céltalan pusztítás megtestesítője. Neve egyet jelent a harmónia megszűnésével, az egyetemes értékek pusztulásával.

Ynev történelmében meghatározó, sőt sorsdöntő szerepe volt. Az ő nevéhez fűződik a virágzó ötöd kori Kyr kultúra megszűntetése, a hatodik kor a káosz korának kezdete, az Elátkozott Vidék keletkezése, az emberi faj kigúnyolására létrehozott teremtményei: az orkok, a goblinok és a káoszlények. Ynev Pyarron hithű világában a gonoszságot, s mindazt, ami a pyarroni erkölcsök szerint rossz, az Ő nevéhez társítják.

A Tinolok övezte medence, Kyria Rualan nevű tartománya adott otthont a Kárhozat Úrnőjének. Felépítette Főszentélyét, a Gra-Tinoli bérceken, megjelenésének helyszínén. Kiválasztotta főpapnőjét a Szent Ereklýe hordozóját, akit Nagyasszonynak nevezett. Pusztító mágiát adott papnőinek, megmutatta nekik az élő áldozatokban rejlő sötét isteni erőt. A kyr hatalom még most sem látta a veszélyt, amely kultúrájukat, civilizációjukat s az öröknek hitt birodalmat fenyegette. Ötvenegynéhány év után a tartomány bejelentette kiválását a birodalomból. Rualan függetlenségét a császár nem ismerte el, s a nyugati határ hetedik légióját küldte a lázadók ellen. A Rettenet Asszonyának főpapnője erre kibocsátotta felfegyverzett orkjait és ocsmány szörnyeit a hegyek gyomrából, amik a gazdag vidéket sivár rommezővé változtatták. A kyr császári sereg Pyarron előtti 3588-ban a Gra-Tinol árnyékában vereséget szenvedtek. Eztán nem más, mint a Hatalmasok tanácsának nyolc tagja indult a Kitaszított serege ellen, s pár óra leforgása alatt megtizedelte a szörnyek hadát. Az öldöklésnek Orwella és papnői vetettek véget, a Hatalmasok odavesztek az istennővel vívott varázspárbajban.

Az elkövetkezendő években nem volt tanácsos a tartomány területére lépni, kegyetlen járványok dúltak. A Kitaszított élőhalottakká változtatta kivérzett szörnyeit, így rontott ismét a birodalomra. Az ezt követő évszázadok csatáinak kimenetele váltakozó volt. A Hatalmasok két pártra szakadtak: a Tanács egyik fele Calowynre távozott, míg társaik Orwella ellen indultak. Az utolsó ütközetre Pyarron előtt 3012-ben került sor, amikor az anuriai sárkánylovasok s a túlélő Pusztítók



a császár vezetésével felmorzsolták az istennő seregét. A Hatalmasok megmaradt csoportja behatolt a főszentélybe és végzett a Kitaszított papnőivel, végül Orwellára támadt. Sogron papjai végső kétségbeesésükben felidéztek az Őstüzet, azt a mindent elemésztő erőt, amelynek azonban képtelenek voltak parancsolni. Az Őstüz annyira meggyengítette a Rettenet Asszonyát, hogy évezredekre a Külső Sötétségbe menekült.

A háború ötszáz éven át tombolt, s felemésztette a birodalom minden tartalékát. A kyr civilizáció gyors bomlásnak indult, s beköszöntött a sötét Káoszkor.

Toronban és az Északi Városállamokban és egyes kutatók szerint az Elátkozott Vidék hegyei közt is állnak szentélyeik. Toron talán az egyetlen birodalom, ahol megtűrik Orwella hitét, de jelenlétük ott sem mondható kíváncsnak.

Ha Ynev civilizáltak mondott vidékein bukkannak Orwella szentély, bálvány vagy orwellánus szekta nyomára a bevett vallások hívei, arról Pyarront vagy Dorant biztosan értesítik. Eredményül csakhamar felbukkannak az Inkvizítorok Szövetségének megbízottai, netán a Fehér Páholy által fizetett kalandozók, s könyörtelenül eltiporják a kígyófészeket.

Közelmúltban történt

Több mint hatezer esztendő elteltével is még látszanak a majd ötszáz esztendő háború nyomai. A háború helyszínéként szolgált Tinolok medencét, mai nevén, Elátkozott Vidékkén ismerjük. Az onnan távolabb eső völgyek, lassan de biztosan, újra benépesedtek. Az ott élők még mindig ismerik és félik Orwella nevét. Toronban és az Északi Városállamokban és egyes kutatók szerint az Elátkozott Vidék hegyei közt is állnak szentélyeik. Ez az állítás, bizonyosodni látszott, amikor P.sz. 3716. Szándék hava első napján Erioni felfedezők egy csoportja, a Sheral hegység egyik Észak-nyugati völgyében, feltártak egy ősi templomot. A romok alatt felfedezett titkos járatok, termek sokasága, Orwella templomainak sajátossága. A rejtett csapdák és a termekben kószáló élőholtak, ugyan csak ezt bizonyították. A csapat nem tudta feltárni az egész földalatti rendszert, a holtak folyamatos támadásai végett. Több kutató odaveszett, de haláluk nem volt hiábavaló. Az egyik teremben egy csontváz nyakán találtak egy amulettet, amin néhány kígyó egy vörös szívet zár körbe. Ez volt a végső bizonyíték. A felfedezés híre hamar elterjedt az egész völgyben, az emberek



szájáról szájra terjesztették a szörnyűséget. Mikor az eljutott Weronax Grófjának fülébe, az rögvest felvette a kapcsolatot Erioni barátjával és megkérte, hogy egy csapattal küldjön neki egy régi ereklyét még régi kalandozásaikban találtak közül. Ez az ereklye, az a bizonyos láda, amit a játékosok visznek Neki rendületlenül. A felfedezés az ereklyevadászok fülébe is ugyan úgy eljutott, kik maguk keltek útra, vagy kalandozókat béreltek fel az értékes zsákmány begyűjtésére.

Cselekmény Első fejezet

1. A csapat megérkezik a Völgybe

A kalandozók délutánra érkeznek meg a Völgybe. Pár órás lovaglás után elérik a folyót, melyet követve, estére Fynn falujában lehetnek. Fynn csak egy néhány házas kis település, alig lakják többen, mint 50 fő. A faluban egyetlen egy kis fogadó van, ahol az átutazók megszállhatnak. Az utcák szinte teljesen kihaltak, csak 1-2 férfi lődörög rajta. Alaposan megnézik a társaságot, majd hamar lesütik a fejüket és továbbsietnek. Ha a játékosok betérnek a fogadóba látják, hogy már csak pár vendég van bent, de Ők is, amikor meglátják az érkezőket, abbahagyják a beszélgetést és állnak is fel az asztaltól, bújnak bele prêmes öltözetükbe és indulnak az ajtó fele. A fogadós nagy mosollyal az arcán indul meg a csapat felé, valószínűleg nem mostanában látott kalandozókat vendégül és nagy borraalót remél.

A fogadó teljesen üres, így ha szeretnének, az emeleti szobák bármelyikét kibérelhetik. A fogadós próbál mindig kicsit magasabb árat felszámolni, mindenért.



(1. – Fogadó 2. – Vegyes piac 3. – Faluháza 4. – Kyel szentély 5. – Vadászlak)



Alig telik el fél óra, amikor hangos női kiabálásra lesznek figyelmesek. Egy rémült asszony rohan végig az utcán és több házba is bedörömböl. – Segítsetek, segítsetek, Alexi még odakint van... kint van... farkasok, farkasok. – A jajveszékélésre néhányan kinéznek az ablakból, de senki sem nyit ajtót. A kétségbeesett nő a fogadóba is beszalad. **Amikor meglátja a fegyveres csapatot, odaszalad hozzájuk, térdre borul és könyörög nekik, hogy segítsenek. Nagyon hadar, szinte alig érteni, de azért ki lehet venni nehezen, hogy mit akar. > Elmondja, hogy Ő és kis unokája épp az erdőben szedtek gyógyfüveket és megfélemedtek az időről. Későn indultak el vissza a faluba és rájuk sötétedett. Az úton hazafele, észrevették, hogy farkasok követik Őket. Rohanni kezdtek, de az erdőben elszakadtak egymástól. Ő hazafutott és csak remélte, hogy az unokája is itt lesz, de nem volt. Könyörög a csapatnak, hogy keressék meg a kislányt és hozzák Őt vissza.**

Ha a csapat elfogadja a feladatot, meséld a 1.1. fejezetet, ha nem foglalkoznak vele és folytatják a vacsorát, jöhet a 2. fejezet.

1.1. Az elveszett lány felkutatása

A kocsis kijelenti, hogy Ő és a pap, nem vállalkoznak ilyesfajta pluszküldetésre, Őket nem ezért küldték. Szobát foglalnak, és itt megvárják visszatértjüket. A vezető is itt marad, hogy vigyázzon a párosra, de a 4 kardforgató a csapattal tart.

Amiben a Nő segíteni tud:

- Elmondja, hogy a lányt Alexinek hívják és még csak 14 éves.
- A falutól, úgy 5 mérföldnyire-nyugatra lehettek a lánnyal, a kiszáradt tölgnél, mikor a farkasok üldözni kezdték Őket. Talán még percekig futottak egymáshoz közel, mielőtt elszakadtak.
- A falu nyugati határán kívül, van egy vadcsapás, azon szoktak Ők is közlekedni. Haza is azon futott végig.

A nő sokkos állapotban van, ennél többet nem tud mondani, ezt is csak sokadik nekifutásra sikerült neki.



(Ha a kalandozók megkérdezik, hogy mit kapnak a segítségükért: A Nő állítása szerint, jól ért a gyógyfüvekhez, és értékes főzeteket tud a csapatnak adni.)

Könnyedén megtalálják a vadcsapást, amit a Nő említett. **Ha elindulnak rajta, gyalog 50 perc, lóval 25 perc alatt érnek el az említett tölgyig.** Amennyiben van a csapatban nyomolvasó (*nyomolvasás Af, erdőjárás Af vagy vadászat Af*) egy sikeres észleléspróbát követően, hamar meg találja a lány és a farkasok nyomait. Ha nincs, vagy nem sikerül a próba, ez több órába telik. A nyomok a farkas odúig vezetnek.

Farkasok: 13db



Erő: 12

Gyorsaság: 14

Ügyesség: 14

Ké: 15

Té: 40

Vé: 85

Tám/kör: 2 **Fp:** 40 **Ép:** 12

Sebzés: Karom (1k6), Harapás (2k6)

Alfahím: 1db



Erő: 16

Gyorsaság: 15

Ügyesség: 15

Ké: 25

Té: 45

Vé: 85

Tám/kör: 2 **Fp:** 50 **Ép:** 16

Sebzés: Karom (1k6), Harapás (2k6)

Ha tud oldalról, vagy hátulról támadja azokat, akik több társával is hadakoznak. Ha szemből támad, általában a fegyvert forgató kézre megy.



A farkasok nem menekülnek el, az utolsó leheletükig védelmezik az odút! A 4 kardforgató közül pár, nyugodtan a farkasok áldozatául eshet, a látvány kedvéért. A lány megtalálják az odúban, csontok közt heverve. Több sebből vérzik, de még életben van. Ha visszaviszik a faluba és még nincs ellátva, a pap segít rajta. Az anya hálálkodik a megmentőknek az unokája megmentéséért és amint már biztos kezekben van, átadja a beígért jutalmat a csapatnak. *Fejenként kapnak 2 üvegcsé fájdalomcsillapítót (1k6 szegmens alatt ható: 2k6 Fp gyógyulás) és 1 üvegcsé „doppingszert” (1k6 körig tartó időtartamra: Erő, Gyorsaság, Ügyesség +1).*

Az este hátralévő részében, más nem történik.

Megszerezhető Információk

A falusiak feltűnően tartanak az idegenektől és információkat sem tudnak érdemben adni, szinte semmiről. Leginkább a kocsmárosból lehet megtudni a történeteket. Ha kérdezik, elmondja, hogy:

- A falusiak többnyire nem ilyenek, mindig segítenek a másoknak, de amióta felfedezték a völgyben az Orwella templomot, mindenki retteg.
- Néhány nappal ezelőtt, más kalandozó csapatok is megfordultak már a faluban és elég rossz tapasztalat volt az itt lakóknak. Faggatóztak, erőszakoskodtak. (Templom, ereklyék, Kik tárták fel) Innen, Weronax irányába mentek tovább.
- Első csapat (ember, elf, törpe) Második csapat (három fekete ruhás férfi)
- A templomot a várostól észak-nyugatra fedezték fel úgy 4 napi lovaglásra.

A Falu

1. – Fogadó: Kétszintes épület az alsó szinten az ivó és étkező, az emeleten pedig a szobák helyezkednek el. Otthonosan berendezett, kellemes hangulatú hely. Szőnyegek az asztalok alatt, képek a falakon, olajlámpások az oszlopokon.

2. – Vegyes piac: A piac csak a kéthetente egyszer van nyitva, a hét utolsó napján. Jelenleg zárva tart.

3. – Faluháza: Egyszintes hosszú épület, a falusi rendezvényeknek, programoknak és találkozóknak ad színhelyet. A vezető szinte mindig itt tartózkodik, de Ő is csak annyit tud elmondani, amennyit a fogadós.



4. – Kyel szentély: A kisméretű szentély egy dombon áll a falu nyugati szélén. A pap jelenleg nincs a szentély környékén, de az ajtó nyitva van. Odabent áll egy Kyel szobor, körülötte gyertyák és mécsesek égnek. Egyszerre max. 2 ember fér el bent.

5. – Vadászlak: A vadász jelenleg nem tartózkodik a faluban, az elmondások szerint a környező erdőket járja, és csak napok múltával tér vissza a faluba.

Cselekmény **Második fejezet**

2. Az út folytatódik

Másnap reggel eldönthetik, hogy folytatják az utat a városba, vagy pedig elmennek a templom felkutatására. Ez utóbbit a pap és a vezetőjük is ellenzi, hiszen a város egyébként is útba esik és jelenleg az a feladatuk, hogy elvigyék a ládát a nemesnek.

Ha ennek ellenére is a templomhoz akarnak menni, folytasd a 3. bejegyzéstől (Irány a templom). Ha a városba mennek, folytasd az alábbiakkal.

2.1. Irány Weronax

A csapat a folyót követve késő délutánra eléri Weronax városát. A városkapu már zárva van és nem áll ör előtt. Amint felhívták magukra a figyelmet, az ör, kíváncsiskodik, hogy kik Ők és mi céllal érkeztek. *Elég mogorva és kötekedő alak.* A kapun belépve a főterre érnek. A vezetőjük arra kéri Őket, hogy szálljanak meg éjszakára valamelyik fogadóban, Ő a Rémfarkast ajánlja itt rögtön jobbra. Addig pedig Ő és a pap, elmennek a nemeshez és megbeszélnek egy találkozót, holnap reggelre. Majd otthagyja a csapatot.

Innentől egészen reggelig, a csapatra van bízva, hogy mit szeretnének csinálni.

A városban még mindig nagy a nyüzsgés és még szinte minden nyitva van. Területre nem olyan nagyváros, viszont eléggé sűrűn lakott. 2-3 óra alatt bejárható. Érkezésüktől még 2 óráig vannak nyitva





az üzletek és a piac, utána már csak a fogadók és az ivók nem zárnak be. A városban szinte bármilyen áru beszerezhető, ami más nagyvárosokban is. Majdnem minden kétszeresébe kerül itt, mint máshol. Tolvajcéh nincs, de zsebesek előfordulnak az utcákon.

A **Rémfarkas fogadó** egy kétszintes épület rögtön a kapu mellett jobb kéz felől. Az erre tévedt kalandozók és átutazók, ha tehetik, mindig itt szállnak meg, éppen ezért ritkán van szabad hely. Most azonban egy két hetes renoválást követően, pont ma este nyitotta ki kapuit a vendégek előtt. Ez okból a városban jelenleg az egyetlen hely, ahol még találnak szabad szobát. Ha betérnek, egy igen csak kellemes helyen találják magukat. Szép faragott tölgyfa asztalok és székek, mesterien megmunkált bárpult, szőnyegek a padlón, hősi csatákat ábrázoló képek a falakon. A fogadó ivó részében többen is vannak, de szobát még kevesen béreltek. Ha jobban felméri a terepet, az egyik asztalnál látnak egy ember, elf, törp társaságot. Ez az egyik csapat, amit említett a csapos Fynnben.



Ké	Té	Vé	Cé	FP	ÉP
30	70	150	-	56	13

Aszt: 19 Ment: 20 SFÉ: 6

Tám/kör: 1 Sebzés: 2k6+2



Ké	Té	Vé	Cé	FP	ÉP
45	50	135	63	45	9

Aszt: 24 Ment: 23 SFÉ: 2

Tám/kör: 2 Sebzés: 2k6+2



Ké	Té	Vé	Cé	FP	ÉP
35	65	145	-	65	12

Aszt: 13 Ment: 13 SFÉ: 5

Tám/kör: 1 Sebzés: 2k6+2



Ha beszédbe elegyednek velük, udvariasan próbálják lerázni a kérdezősködőket. A törpe felajánlja, hogy mesélnek nekik küldetésükről, ha valamelyikük legyőzi őt Szkanderben, vagy italpárbajban. Ha valaki legyőzi, elmesélik, hogy egy Ősi elfeledett várost keresnek, rejtett kincsekkel és mágikus tárgyakkal. Csak annyit tudnak, hogy valahol a Rualani-Sheralban van, de már kezdik feladni a keresgélést. Lassan egy éve keresik és már bejárták szinte az egész hegységet, de semmi nyoma.

Másnap reggel a vezető keresi Őket a Rémfarkasban. Az ivóban várja, hogy lemenjenek. Ha netán máshol szálltak meg, ott is megtalálja Őket. Közli velük, hogy sajnós a nemes a mai nap nem ér rá, üdvözlí Őket a városban. A találkozót másnap délre tette, amikor is meghívta a csapatot a házába, ebédre. Addig is küldött fejenként 10 aranyat, hogy a várakozásuk, jól teljen. ***Ez egy lehetőség a csapatnak, hogy körbejárják a várost, informálódjanak és lehetőségük legyen a karaktereik kijátszására. A városban mászkálva, több lehetőségük is lesz akár szociális, akár harci tudásuk bemutatására. Itt vehetnek fel akár kisebb küldetéseket, mellékszálakat, amik később a főszálhoz is hasznosak lehetnek.***

2.2. Lehetőségek a városban

A helyszínek a térképen jelölt számukkal vannak feltüntetve!

- **(2. Kocsmasor)** Az ivók 0-tól 20 óráig nyitva vannak. Ez a második legkedveltebb időtöltésük a helyieknek és az átutazóknak is. Minden napszakban található itt jó pár ember, de természetesen esténként van a csúcsidő. Nem ritkaság itt egy jó kis kocsmai verekedés, persze csakis a szabályok betartásával **(semmi fegyver)**. Ha ezt megszegi valaki, nagyon hamar a városi fogdában találhatja magát.

Megszerezhető információk: Az ilyen helyeken mindig vannak olyan emberek, akiknek egy kis italozástól megered a nyelve. Ha betérnek, hallanak egy férfit, aki arról dicsekszik társainak, hogy találkozott három külhoni férfival, akik jó pénzt fizettek neki, hogy elvezesse Őket a könyvtárba. Másnap pedig északra kell Őket elvezetnie. Az egyik sötét sarokban kiszűrnak még egy fura alakot (Billy), aki nagyon stíroli Őket. Jó pénzért információkat adhat, a csapatna. Az asztalok kötött egy fiatal gyönyörű lány sétálgat (Lili), a férfi tekintetét mindig magára vonzva.



- **(12. Toborzó)** Ez egy lapos tetős egyszintes épület. Itt vannak azok a megbízók, akik embereket, zsoldosokat keresnek valamilyen munka elvégzésére. Legyen az akár, ház körüli munka, karaván kísérés vagy pedig egy bűnöző felkutatása és hatósági kézre juttatása.

Jelenlegi megbízások: Több nemes is van itt jelenleg, akik embereket keresnek a templom további feltárására. Az elmúlt héten már 3 csapat útnak is indult, és még mindig odavannak. Mindenki kincsekben reménykedik.

- **(8. Szörnyvadász Klán)** A Rémfarkas szomszédságában található alacsony épület, nagy udvarral, kennelekkel és a pincében kialakított ketrectermekekkel. A klán 15 főből áll, fegyverforgatók és mágiahasználók vegyesen. Kifejezetten a völgyben fellelhető szörnyekre specializálódtak. Az elfogott szörnyeket jó pénzért adják tovább gyűjtőknek, vagy pedig az aréna számára a város szórakoztatására. Ha a játékosok kíváncsiak, saját felelősségre részt vehetnek egy vadászaton és legalább megismerhetik a Völgy élővilágát.

Választható szörnyek: (Erdőszellem, Farliguan, Lápféreg)



Ké	Té	Vé	Cé	FP	ÉP
20	100	100	-	90	50
Aszt: 30		Ment: 30		SFÉ: 4	
Tám/kör: 1/2 Sebzés: 5k6					



Ké	Té	Vé	Cé	FP	ÉP
35	100	110	-	90	45
Aszt: 15		Ment: 20		SFÉ: 5	
Tám/kör: 2 Sebzés: 3k6+2					



Ké	Té	Vé	Cé	FP	ÉP
5	60	60	60	120	60
Aszt: 10		Ment: 10		SFÉ: 5	
Tám/kör: 1 Sebzés: 3k6+eg					



A Szörnyvadász klán 3x5 Fős csoportra oszlik és így mennek vadászatra. A kalandozók bármely csapattal tarthatnak és segíthetnek nekik. Első sorban a várost környékét veszélyeztető szörnyeket ejtik el, de néha, külön megbízásokat is fogadnak. Jelenleg ez a 3 szörny ólálkodik a város 30 km-es körzetében. A Farliguant és a Lápferget, nyugodtan megölhetik, de az erdőszellemre, élve van szükség, az aréna számára. Ez egy kifejezetten nagy példány és ekkorát még sosem sikerül fogságba ejteni. A csapat a segítségéért kap 1 aranyat és egy tiszteletbeli szörnyvadász címet, ami nem ér semmit, de jól hangzik.

- **(10. Domvik templom)** A főtéren található hatalmas építmény. Éjjel-nappal nyitva van a hívek előtt. A városiak fő vallása, de szívesen látnak bent más istenek híveit is, amik nem ellentétesek Domvik tanaival.

Megszerezhető információk: A pap el tudja mondani, hogy valóban igaz a hír, hogy feltártak egy Orwella templomot a völgyben. Értesítette a dorani inkvizítorokat az eseményről és Ők biztosították, hogy küldenek egy inkvizítor-papot az ügy kivizsgálására. Ha jól tudja, csak három kutató tért vissza élve a templomból, Ők jelenleg Fergel gróf vendégei. Az amulett, amit találtak, jelenleg a könyvtárban van, és a könyvtáros próbál információkat kideríteni róla.

- **(16. Aréna)** A városiak és átutazók legkedveltebb szórakozása. Egész héten nyitva van és napi három alkalommal vannak harcok. Jegyvásárlás után megtekinthetők a küzdelmek.

Küzdelmekre jelentkezés: A játékokra bárki jelentkezhet, aki megunta életét, vagy nagy pénzt szeretne szakítani. Négy féle játék van (egy-egy elleni küzdelem, csapat-csapat ellen, csapat-szörny ellen és egyéni-szörny ellen). A jelentkezésnél lehet eldönteni, hogy melyik szörny ellen szeretnének küzdeni, vagy csak a szerencsére bízni. Az emberi ellenfeleket, mindig sorsolják. El lehet azt is dönteni, hogy saját fegyverekkel, vagy az egyenlő küzdelem érdekében az aréna által biztosított fegyverekkel kívánnak harcolni. A küzdelmekre van lehetőség fogadást is kötni. Akár a résztvevő is fogadhat, de csak magára tehet, az ellenfélre nem. A jelentkezésnél arra is van lehetőség, hogy eldöntsék, milyen harcra jelentkeznek. (életre-halálra, vagy csak harcképtelenségig tartóra).



- **(17. Könyvtár)** A könyvtár egy kétszintes épület. Magas lépcsősor vezet a bejáratig. Belépve hatalmas terem tárul a szemünk elé telis-tele könyvektől rogyadozó polcokkal, a poncok közt asztalokkal. A bejáratnál szemben a terem közepén egy széles csigalépcső vezet fel és le. Az emelet hasonlóan néz ki mint a földszint. Több asztalnál is ülnek, olvasnak, jegyzetelnek fiatalok és idősek egyaránt. Mindenki megtalálja a maga számára fontos könyveket a harcmódoroktól kezdve, a herbalizmuson át, egészen a mágiahasználatig. A könyvek csak helyben olvashatók. A lefelé vezető lépcső mellett kint van egy tábla, **csak személyzetnek** felirattal.

Ha ennek ellenére lemennek, a lépcső egy folyosóra vezet. A folyosó falán balra és jobbra is van ajtó és egyenest a végén is. Baloldali egy hálóterem, fürdővel és illemhellyel. Jobb oldali egy raktár és restauráló műhely. A folyosón egyenest egy kb. 5 négyzetméteres szoba található. Falain körbe polcok, könyves sokaságával. ránézésre is látszik, hogy ó-kori könyvek. A szoba közepén egy asztal van, rajta egy amulett, körülötte pedig jegyzetek, feljegyzések, vallási könyvek. Mind Orwellával kapcsolatos. Az amulett egy kígyókkal körbeölelt szív formájú vörös drágakő. Minden kétséget kizáróan a Sötét Úrnő jelképe. Váratlanul megszólítja Őket egy hang. – **Maguk meg mi a bánatot keresnek itt.** – Az egyik sarokból előlép egy öregember és kérdően néz a csapatra. Érdekes, hogy amikor bejöttek, alaposan körbenéztek, de eddig nem látták az öreget. Az öregember megpróbálja kitessekelni Őket, miután az amulettet hamar elvette az asztalról. Hiába kérdezzgetik, nem akar semmit megosztani velük, csak távozásra szólítja fel Őket.



A nemesi negyednek a kapui zárva vannak, és idegeneknek kíséret nélkül NINCS bejárásuk, ha mégis megkísérik és lebuknak, irány a fogda.



2.3. Ebéd a nemessel

A karavánvezetőjük (Enhric Molor) a délelőtti órákban érkezik vissza a fogadóba, hogy a Gróf házába kísérje Őket. Amikor eléri a nemesi negyed, kapui most szélesre nyílnak előttük. A kapuk mögött egy hatalmas udvar fogadja Őket. Körbe a falak mentén helyezkednek el a nemesi villák.

Jobbra a legnagyobb és legpompásabb épület felé vezeti Őket. A bejáráshoz érve két teljes vértés Őr is csatlakozik hozzájuk és kíséri Őket végig a folyosókon és termeken keresztül az étkezőig. Az épület belülről talán még lélegzetelállítóbb, mint kívülről látszott. Az étkezőben már meg van terítve az asztal és a gróf is ott várja Őket. Majd a székekre mutat, célozva arra, hogy foglaljanak helyet. Az asztalon mindenféle étel megtalálható, mi szem szájnak ingere. Édes fűszeres borok minden mennyiségben.

Az ebéd alatt kellemesen elbeszélget a csapattal. Sokat érdeklődik kalandozásaik után, hagyja, hogy a csapat meséljen magáról. Elmeséli, hogy régebben Ő maga is kalandozó volt. Egy nagyon sikeres kaland alatt, tetemes vagyont tett szert és ennek köszönheti, jelenlegi pozícióját is. Majd a lényegre tér. A láda, amit hoztak a számára, csak a küldetésük első fele. Fel kellene kutatni pár Ősi könyvet a templomban, és ebben aládában elhozni Neki. Ezért hajlandó fizetni, még egyszer 50 aranyat. Ha vállalják a küldetés második felét, keressék fel a városi könyvtárban Hagan Ferrert, a könyvtárost. Részleteket Ő fog tudni biztosítani a számukra. A csapattagoknak átad egy-egy pecsétgyűrűt, amivel igazolni tudják, hogy az Ő szolgálatában állnak. Így a könyvtáros, biztos segíteni fog nekik. Felhívja a figyelmüket, hogy más csapatok is keresik a templom kincseit és nem örülne, ha azok kezébe kerülne. Majd útjukra engedi Őket.

2.4. A könyvtárban

Amint találkoznak a könyvtárossal és elmondják Neki, hogy a Gróf küldte Őket, majd megmutatják a pecsétgyűrűt, a könyvtáros segít a csapatnak.

Elmondja, hogy ez az amulett Eledria Morgor – Orwella első nagyasszonyának tulajdona volt. Ez az amulett volt a szent szimbóluma. Kutatásai feltárták előtte, hogy



Eledria halálára Pyarron előtt 3012-ben került sor, amikor az anuriai sárkánylovasok s a túlélő Pusztítók a császár vezetésével felmorzsozták az istennő seregét.

A Hatalmasok megmaradt csoportja behatolt a főszentélybe és végzett a Kítaszított papnőivel. A legendák szerint Eledria a támadások előtt, elrejtett a völgyben két könyvet. Ezen könyvek segítségével képes volt átjárót nyitni a káoszsíkokra és szolgálatra szólítani démonjait. Ezek a káosz és hatalom bibliái. Aki mindkét könyvet birtokolja, óriási hatalomnak lesz parancsolója. Annyit még sikerült megtudnia, hogy a könyveket, két külön helyen rejtették el, és ha sikerül mindkettőt megtalálni, együttes erejükkel megidézhető „**Anchar Dar Lamanor**” Orwella egyik legősibb démonja. Ennek sosem szabad megtörténnie. Sajnos már így is túl sokan tudnak a templomról és szinte biztos, hogy Orwella Árnyéka és a Kard Testvériség is jelen van.

Ennél többet nem tud elmondani. Kéri, hogy siessetek Ti megtalálni elsőként az ereklyéket, és tudja, hogy a Gróf nem ezt kérte, de ha tehetitek, hozzátok vissza a könyvtárba a könyveket és majd Ő elpusztítja Őket, hogy Anchar, sohase tehesse be többet a lábát erre a síkra. A könyvekkel ne legyetek állandó kapcsolatban, ne érintsétek őket pár pillanatnál tovább, mert sötét hatalma, képes irányítani a védtelen elmét. Ha tehetitek, induljatok azonnal!

Cselekmény

Harmadik fejezet

3. Irány a templom

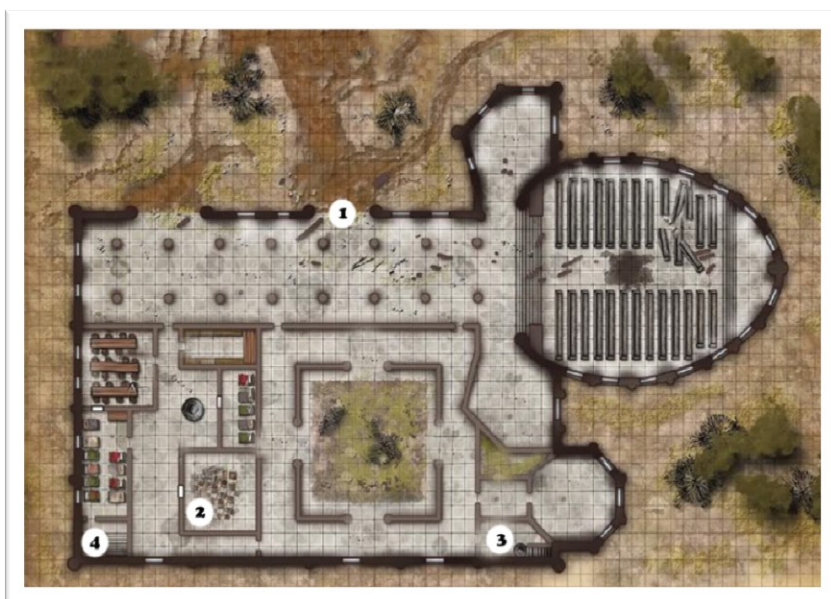
Az út, három napos lesz a romtemplomig, vagyis legalább kétszer a szabadban kell táborozniuk. Ezen az úton velük tart a pap a vezetőjük és a maradék kardforgató is. A vezetőnél van a térkép a völgyről, amit sűrűn nézeget. Az első éjszaka, kezd leszállni a köd és sűrűn borítja be a tájat. Az éjszaka így még félelmetesebbnek tűnik. (**FONTOS** – A köd félig mágikusnak tekinthető, elvégre az Elátkozott Vidékről származik. A ködben az állatok megvadulnak és ismeretlen lények is felbukkannak. Minden mágiára van 10%, hogy torzul és 2%, hogy létre sem jön.) Az örökös beosztása a kalandozók feladatuk lesz, amiben a pap kivételével, bárki részt vehet.



Az NJK-k innentől már sokkal nyitottabbak, közlékenyebbek, ha kérdezi Őket valaki.

Ha túl nyugodt a kaland, a bestiáriumból nyugodtan megtámadhatja Őket valamely szörny. *(Bárki meghalhat az NJK-k közül a küldetés során, nincs köztük kötelező karakter, de arra figyelni kell, hogy a csapat nélkülük is tovább tudjon haladni. PL.: ha elhalálozik a vezető, nem árt, ha a térképet a kalandozók magukhoz veszik, még szükségük lesz rá!)*

A csapat másnap estére éri el a templomot. Sikeres észleléspróbával, lábnyomokat fedeznek fel a templom bejáratánál, és ha nagyon figyelmesek, azt is látják, hogy a nyomok, csak befelé haladnak, kifelé nem. Az építmény talán még nagyobb, mint a város főterén álló Darton templom. Falai hatalmasak és robosztusak. Poros padlóján lábnyomok minden fele.



1. – Főbejárat
2. – Romos könyvtár
3. – Beomlott feljáró
4. – Rejtett lejáró

A templom felső része egyéb tartalommal nem bír, mint néhány régi könyvvvel. Tartalmuk nem kivehető, lapozgatás közben szétesnek, elporladnak. A templomon felismerhetőek a káosz asszon vonásai. Az oszlopokon tekergő kígyómotívumok, a falakba és padlóba vésetett démonfejek, ezt tovább erősítik.



Amint megvan a lejáró:

1. – Lejáró a templomból
2. – Élőholtak és a kutatók holtteste
3. – Kincseskamra
4. – A Káosz Bibliája, térképrészlet
5. – Beomlott folyosó
6. – Élőholtak csapata végez épp ki egy kalandozó csapatot. Titkos átjáró
7. – Földalatti járat, ami a nem sokkal messzebbi erdőben ér felszínre.

A piros pöttyök, csapdák, nyugodtan találj ki nekik valami meglepetést.



Ha átkutatják a halott kalandozó csapatot, találnak náluk hasonló gyűrűket, amit Ők is kaptak, hogy igazolják, a Grófnak dolgoznak. Ezen kívül még egy szütyő aranyat és egy papírost a toborzóból, szintén a küldetés kapcsán.

A könyvnél talált térképrészleten megjelölt helyszínt, nekik kell megfejteniük, megtalálniuk. (ha használják a vezető térképét, gyorsabban haladnak.)

A templom átkutatása több órát is igénybe vett, de az este még javában tart. A templom bármely szintjén is töltik az éjszakát, az este hátralévő részében, más nem történik. A csapat eldöntheti, hogy melyik útvonalon halad tovább. A felszínen, vagy a föld alatt. A földalatti járatok is a templom melletti erdőbe vezetnek.

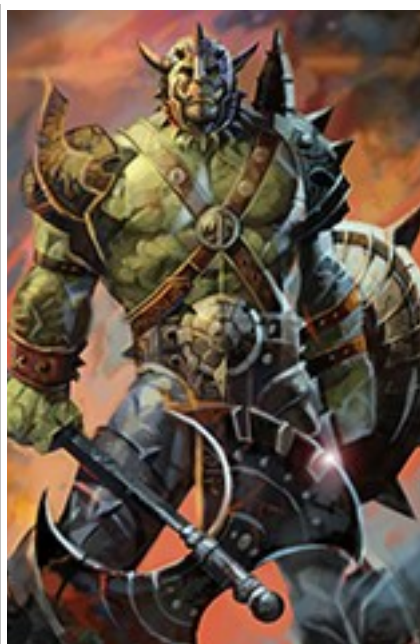
A térképen jelölt helyszín a völgy Észak-kelet részére mutat, ami innen majd 5 napos út, Weronax várost is érintve.

A felszínen fura hangokra lesznek figyelmesek a templom melletti erdőből. A hangok egyenest feléjük közelednek. Egy fiú ront ki a fák közül és siet feléjük. – Segítség, segítsetek... or... - majd több ork követi nagy iramban, hogy lecsapják, mielőtt elérné a csapatot. A fiú ügyesen cikázik a bokrok, fák között, ügyesen elkerülve a csapásokat, míg a kalandozókhöz nem ér. Innentől az orkok már támadnak mindenkire. Amikor már megy a harc, váratlanul egy újabb ork is megjelenik a hátuk mögött.

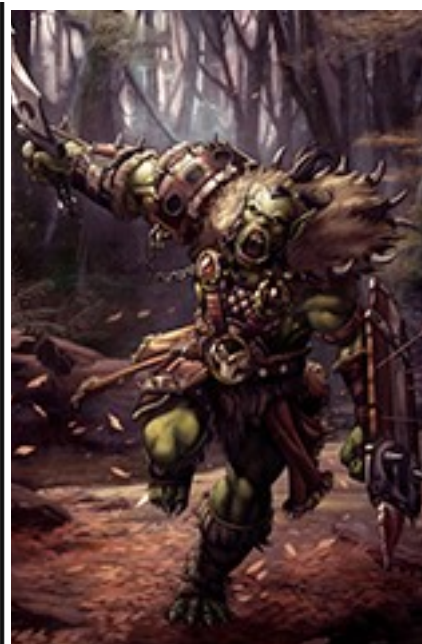
A képek között a második BOSS ork támad hátulról.



Ké Té Vé Cé FP ÉP
25 50 115 - 60 18
Aszt: 10 Ment: 10 SFÉ: 3
Tám/kör: 2 Sebzés: 2k6 +4



Ké Té Vé Cé FP ÉP
40 70 130 - 90 24
Aszt: 20 Ment: 20 SFÉ: 2
Tám/kör: 1 Sebzés: 3k6+7



Ké Té Vé Cé FP ÉP
25 50 110 - 65 15
Aszt: 11 Ment: 11 SFÉ: 3
Tám/kör: 2 Sebzés: 2k6+4

Miután leverték az orkokat, a fiú nagyon hálálkodik, amiért megmentették.

Bemutatkozik, Ő Aberon, a vadász fia. Elmeséli, hogy egy zsoldos csapat hurcolta magával a városból, hogy elvezesse Őket az erdő túloldalán lévő romvárosba. Nem sikerült naplemente előtt elérni a falut, és mire beértek, már mindenütt hemzsegték az élőholtak. A csapat harcba bonyolódott a holtakkal, de alul maradtak, Ő is csak alig tudott elmenekülni.

BÓNUSZ KÜLDI

Ha kíváncsiak a romvárosra, Aberon szívesen elvezeti oda Őket. Ha most útnak indulnak, az erdőn át naplemente előtt, még biztos odaérnek. A falu falain belül, élőholtak mászkálnak fel alá, több tucatnyian. A holtak, világosban nem túl aktívak, lassan mozognak, nem támadnak. A játékosoknak ekkor van lehetőségük átnézni a falut.



Romos épületek mindenütt, némelyik idősebb, mint a többi, akad itt akár több ezer éves is. Mindegyik romos, omladozott kivéve egy, a falu közepén. Ha alaposan körbejárják, valószínűleg rájönnek, hogy ez a környék legjobban védhető pozíciója. Minél jobban besötétedik, az élőholtak kezdenek egyre aktívabbak lenni, és a falakon kívülről is özönlének be a faluba. Ha a biztonságos helyen, ha máshol találtak menedéket, a holtak a pincelejáró előtt sorakoznak, és minél többen vannak, úgy veszik körbe az épületet is. Ha a

csapat felhívja magára a figyelmet, az ablakoknál álló zombik, próbálnak betörni a házba. Reggel, ahogy kel fel a nap, a holtak is kezdenek szétszóródni és visszamennek oda, ahonnan jöttek.

1. – Bejárat az épületbe
2. – Lépcső az emeletre (leszakadt)
3. – Kerti kút (mérgező a vize)
4. – Lejáró a pincébe



A lejáró ajtaja több láncsal és lakattal is le van zárva, elég időigényes a kinyitása, pláne, hogy a környéken zombik mászkálnak. Feltűnően, valami odalentről vonzza az Őket. Ha van a csapatban, aki képes rá, érezheti, hogy valami mágikus kisugárzással bír odalent. Ha sikerül kinyitni a lakatokat **-15-ös zárnyitással 3 kör alatt**, le tudnak menni, de a zombik is nagy iramban megindulnak utánuk.



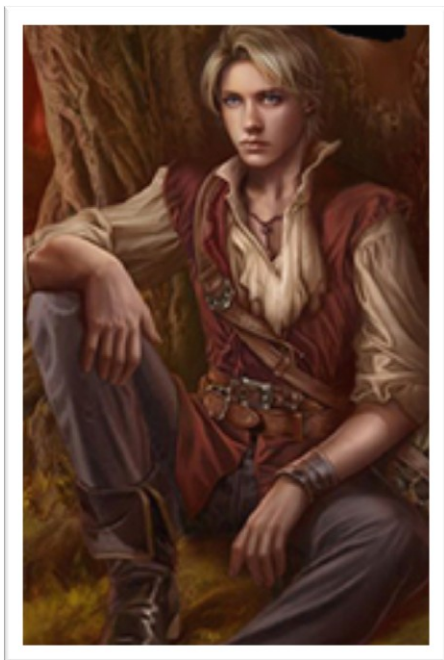
A pince jóval idősebb, mint a ház, vagy a falu épületeinek többsége. Látszik, hogy a ház előtt, más épület részét képezte. Feltehetően egy kincsestár, vagy sokkal inkább egy kriptá lehetett. ***Találnak odalent arany és ezüst tálakat, edényeket, kupákat, k100 aranyat és ezüstöt, mágikus fegyvereket, páncélokat, pajzsokat, 5 üvegcsé gyógyított (10Ép) és egy amulettet (szerencse amulett).*** Van odalent még egy díszes szarkofág is. Ha felnyitják, egy csontvázat találnak benne. Csontos újain gyűrűk, nyakában amulett (hatalom amulett) kezében pedig egy rövid furkósbot. Aki nem képes érzékelni a varázstárgyakat, még az is érzi a bot jelenlétét (bizseregnek végtagjai, feláll a szőr a hátán, libabőrös lesz). ***A bot Zyr'Nech, egy nagyhatalmú boszorkányhadúr tulajdona volt. A bot egy élő ereklýe, saját tudattal rendelkezik. 5m sugarú körben, élőholtat ébreszt egy, 1 óránál nem régebbi halottból. Aki birtokolja és képes uralni erejét, azaz legyőzi 55-ös EGÓját, képessé válik irányítani a saját tudattal nem rendelkező élőholtakat. (TSZenként max 2db.) Viszont, ha a bot győz, lassan elkezd befolyásolni birtokosa elméjét és sötét gondolatokat ülteti fejébe. (Hatalomvágyat és bizalmatlanságot.***

Reggel a holtak szétszóródnak és a csapat tovább tud haladni.

3.1. Tovább az úton

(A fiú valójában egy alakváltó démon. Ha valakivel végez, majd felfalja a lelkét, képes felvenni az alakját, utánózni hangját és némi emlékének is a birtokába kerül. Tökéletes kém és hírszerző) Az Orwella árnyéka egyik nagyasszonya idézte meg és küldte a könyvek felkutatására. A csapatot a városba érkezésüktől figyelí és most, hogy már az egyik könyv náluk van, akcióba lépett.

(Az orkokkal csak véletlen futott össze, de kihozta belőle a legtöbbet.)



Mint Aberon, a megmentéséért cserébe felajánlja, hogy főz a csapatnak, hiszen a vadász fiaként, a vadak legpompásabb elkészítésében is nagy gyakorlatra tett szert. Minden reggel mire a csapat felébred, már nagyon finom ételeket keverget egy fazékban. Ha valaki/valakik megkóstolják, valóban ez a legfinomabb étel, amit valaha ettek. A városba visszaérkezést megelőző estén még szürkület és táborverés előtt, megkér valakit, hogy segítsen neki le vadászni valami vadat (őz, vadkan) a vacsorához. Ha nem kap segítséget, fog pár nyulat. Amint kezd sötétedni és tábort vernek,

Ő a vadat kezdi kikészíteni és a tűzön, fazékban megfőzni. Egy órát elidőzik vele és a hatás sem marad el. Az ícsiklandozó illatok iránt mindenkinek összefut a nyál a szájában. *Minden alkalommal Ő eszik belőle elsőként, hogy ezzel is elhessegessen minden kétséget. (Már napok óta mérgezi a csapatot az étellel és az itallal is.)* Az éjszaka első felében nem történik semmi különös, de a másodikban, hatni kezd a mérég. (Mivel már napok óta apránként adagolja így, -4es méregellenállás dobást tehetnek) Enyhe hasfájással kezdődik és sikertelen próba esetén k6 szegmens alatt fejt ki teljes hatását. Azoknál, akiknek meglett az ellenállás k6 kör. Amint elérte a teljes határfokát, iszonyatos gyomorfájdalom és gyomorgörcs lesz úrrá a kalandozókon. A fájdalom hatására körönként k6 fájdalompontot vesztenek továbbá KÉ -10 TÉ -15 VÉ -15 CÉ -20 és az erős görcsök miatt mágiát és pszit használni is csak -2 akaraterő próbával lehetséges. Minden elrontott próba után -1, a módosító. A mérég hatóideje, általában k10 perc, ami a sikeres egészségpróba esetén, megfeleződik. Az FP-k elfogytával, a karakter elveszti az eszméletét és csak akkor kezd magához térni, amint a mérég hatóideje lejár.





Miután a csapat a méreg hatása alá került, a fiú felveszi valódi alakját és a harcot.

Anthok' Waydor (alakváltó)



Erő: 14

Gyorsaság: 20

Ügyesség: 15

Intelligencia: 16

Asztrál / Mentál: Immunis

Ké Té Vé Cé FP ÉP

60 90 170 - 75 20

Tám/kör: 2 Sebzés: 1k6+2 + kínméreg 2k6

SFÉ: 2

Intelligenciája átlag feletti, éppen ezért, különösen veszélyes ellenfél. Általában a beépülés és kémkedés a feladata, néha, hogy vezetők helyét átvegye, és úgy keverje a paklit,

hogy az az idézőjének a legjobb legyen. Ez esetben pedig, hogy a kalandozókat átverje, törbe csalja és megszerezze a könyvet.

Harc során két hosszú pengéjű fekete tört használ. több ellenfél ellen, védekező harcot folytat, majd minden harmadik körben támad +15-ös bónusszal. (támadás előtt, megvágja saját magát, így viszi fel a pengére a mérget, ami saját vére.) A harcot nem erőlteti, kivár, míg ellenfelei elájulnak. Ha vesztesre ál, menekülni próbál.

A méreg hatásának elmúltával, kezdenek jobban lenni, a görcsök teljesen elmúlnak és az eszméletlenek is magukhoz térnek. Ha átkutatják az alakváltót, nem találnak nála semmit, csak a két fekete pengéjű tört. (**Ké: 6 Té: 10 Vé: 12 Sebzés: K6+2**) Ha van rá lehetőségük és a vérét veszik, kínméregként használhatják. (**sebzése 2k6 Fp**) Az este hátralévő részében, nem történik semmi. Az utat folytatva másnap estére beérnek a városba. Itt természetesen eldönthetik, hogy mit tesznek a könyvvel. A nemesnek adják, vagy a könyvtárosnak, már rajtuk múlik.



- **Ha a nemesnek adják a könyveket,** Ő megköszöni a segítséget és kifizeti Nekik a beígért jutalmat majd útjukra engedi Őket. Ekkorra egy másik csapat, akit szintén felbérelt, már megszerezte Neki a másik könyvet is. Másnap reggel több tucatnyi emberével útra kel és elindul a könyvekkel vissza a második helyre, ami Orwella fő áldozóhelye, hogy megkísérelje megidézni *Anchar Dar Lamanort*. Ha a csapat még a városban van, dél körül a könyvtáros unokája keresi fel Őket és elmondja, hogy Nagyapját megölték a nemes emberei, mert kezdett túl sokat tudni, majd embereivel elindult észak-nyugatra. Könyörög, hogy menjenek utána és akadályozzák meg, az idézést, mert, hogy Ő egy Orwella hitű nekromanta és mindig is erre készült.

- **Ha a könyvtárhoz mennek a könyvvel,** Ő nagyon megköszöni a segítséget és garantálja, hogy megsemmisíti a könyveket, hogy ezután senki se uralhasson ekkora hatalmat a káoszsíkok felett. Kéri, hogy jöjjenek vissza másnap délután és akkor majd kárpótolja Őket fáradásukért. Másnap dél körül a könyvtáros unokája keresi fel Őket és elmondja, hogy Nagyapját megölték a nemes emberei, mert nem akarta átadni a könyveket, majd miután megszerezték tőle, több tucatnyi emberével elindult észak-nyugatra. Könyörög, hogy menjenek utána és akadályozzák meg, az idézést, mert, hogy Ő egy Orwella hitű nekromant és mindig is erre készült.

3.2. Végjáték

Ha elfogadják a lány felkérését, a városban van lehetőségük az alapos felkészülésre. Felszerelés, ellátmány vagy esetleg erősítés szempontjából. (Ha még él a pap, Ő is ösztönzi a csapatot az út folytatására. Ha eddig még nem tette, most elmondja, hogy miért is van itt és Ő is kéri a segítségüket.)

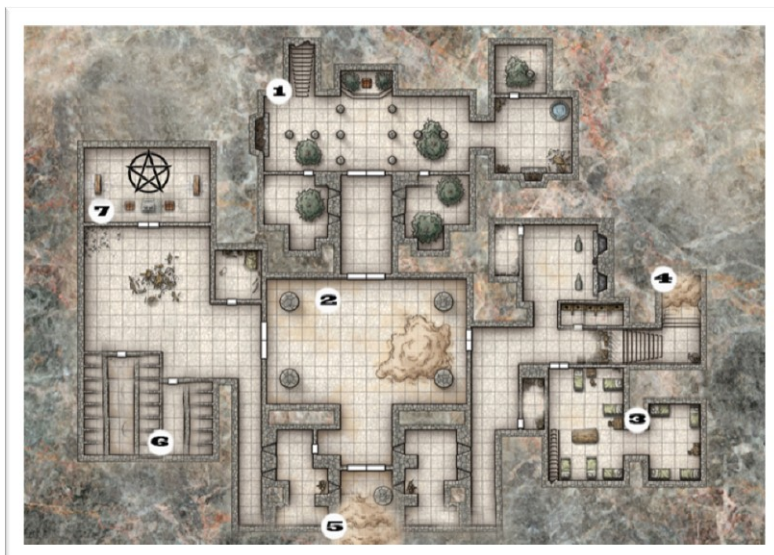
Több napos lovaglás után, eléri azt a helyet, amit a térképrészlet jelölhet. Dimbes-dombos völgy vezet be egy kis kanyonba a hegyek között. A kanyon végén egy kisebb kopár tisztás van a közepén egy messziről is jól látható rommal. A völgyben mindenütt goblin totemek és jelképek vannak, jelezve, hogy ez az Ő területük. Közeledve a romokhoz a kanyon kezdi egy csatatér látképét mutatni. Emberi és goblin holttestek mindenfelé. Nehéz megmondani, hogy kik győzedelmeskedtek. Tovább közeledve már kivehető, hogy a romok, egy ősi templom maradványai.



- 1. – Főbejárat
- 2. – Oltár mögötti titkos lejáró

Ez a rom, jóval kisebb, mint az előző volt és funkciója is más lehetett. **(Meséld a kép alapján.)** A templom felső részét, szemmel láthatóan már lehet évezredek óta nem használta senki. Még a goblinok is messziről elkerülték. Belsejében romos, omladozó falak és oszlopok. Számtalan helyről behatolható a templom belsejébe. Átkutatva észreveszik, hogy órákkal ezelőtt itt még táboroztak. Tovább kutakodva, megtalálhatják a titkos lejárót is.

- 1. – Lejáró az emeletről
- 2. – Hatalmas vaksötét csarnok
- 3. – Orwellá híveinek hálótermei
- 4. – Beomlott folyosó
- 5. – Beomlott hatalmas barlangjárat
- 6. – Áldozati emberek és goblinok
- 7. – Áldozati oltár és idéző pentagramma



Amint leérnek az alsó szintre, egy nagyobbacska csarnokban találják magukat, és egy fekete köpönyeges alak lép eléjük az egyik oszlop mögül. Arcán épp akkora meglepődés látszik, mint sajátjukon. Száját épp kiáltásra nyitja, hogy riadóztassa a többieket. Sikeres kezdeményezővel megakadályozhatják. (KÉ-je 35)



1 fekete köpönyeges alak van az 1-es és 2-es csarnok közötti átjáróban, 2 a 2-es csarnokban, 4 a 3-as hálótermekben, 2 a 6-os celláknál. A nemes és a három megmaradt katonája a 7-es áldozati oltárnál vannak, és már folyik a rituálé. Amint felfedezik a csapatot, mindenki a 2-es csarnokba siet, hogy útjukat állják, kivéve a nemes az embereivel. Ha legyőztek mindenkit, már csak az a dolguk, hogy megzavarják, a nemest az idézési folyamatban és legyőzzék embereit. A nemes emberei elsősorban igyekeznek mindent megtenni, hogy meggyőzzék a kalandozókat, hogy álljanak át az oldalukra és szolgálják Orwellát. Elképzelhetetlen mértékű vagyont és óriási hatalmat kapnak ezért cserébe.

A termekben lévő ellenfelek a karavánt kísérő katonák értékeivel rendelkeznek.

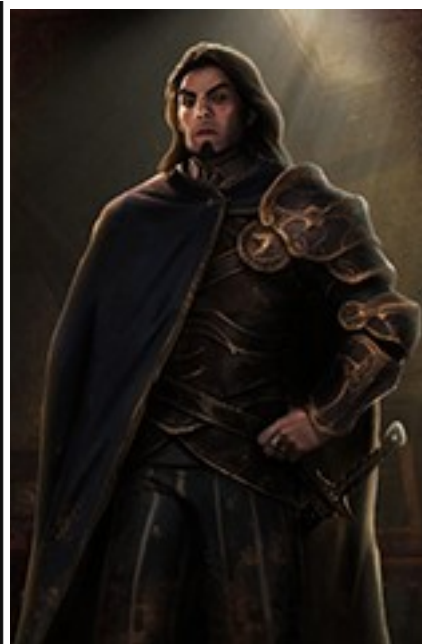
Ha a csapat elutasítja, jöhet a harc.



Ké	Té	Vé	Cé	FP	ÉP
50	80	145	-	56	12
Aszt: 26		Ment: 30		SFÉ: 5	
Tám/kör: 2		Sebzés: 2k6 +2			



Ké	Té	Vé	Cé	FP	ÉP
40	50	120	-	60	13
Aszt: 2		Ment: 4		SFÉ: 4	
Tám/kör: 1		Sebzés: 2k6+2			



Ké	Té	Vé	Cé	FP	ÉP
40	55	125	-	50	14
Aszt: 11		Ment: 3		SFÉ: 3	
Tám/kör: 2		Sebzés: 1k10			

Utolsó lehetőségig védik az idéző biztonságát és mindent megtesznek, hogy befejeződjön a szertartás. **Ehhez innentől még 8 körre van szükség!**



Fergel csak akkor hagyja abba az idézést amint védőit legyőzték és még több mit 2 kör lenne vissza a befejezéshez. Ekkor elemi mágiát használva próbája harcképtelenné tenni támadóit. (van még 25 Mp-ja, botjában még 30.)



Ké	Té	Vé	Cé	FP	ÉP	PSZI	MP
25	45	90	-	56	12	43	60

Aszt: 48 Ment: 48 SFÉ: 2 + 15/aura 3 körig

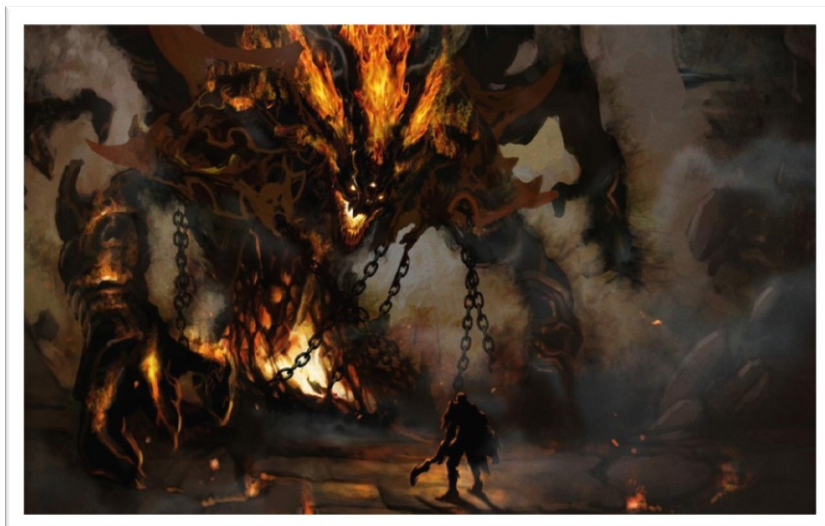
Tám/kör: 1 Sebzés: 1k6

Ha legyőznek mindenkit, megakadályozzák *Anchar Dar Lamanort* eljövetelét és megmentenek mindenkit a völgyben. A könyveket megint csak megszerzik és már a jó szándékukra van bízva, hogy mit tesznek vele. Visszavihetik a városba a könyvtáros unokájának, ahova már a Dorani és Lar-dori invízió is megérkezett. Ők

elveszik a könyveket és egyik Doranba, mások Lar-dorba kerül. A kalandozókat kitüntetik és Weronax város polgári címet ajánl fel Nekik. Házzal, földdel és ranggal.

Ha elfogadják a nemes embereinek ajánlatát, vagy nem sikerül időben megállítani a Gófit az idézés sikeresen befejeződik és *Anchar Dar*

Lamanor eljő. A démon végez az idézőjével, hiszen Ő nem a Nagyasszony, Aki uralkodni tudna felette. Majd a nekromanta embereivel is, kik oktanul, segítségére siettek. Ezután pusztító tűzalakot vesz fel, végigsüvít a folyosókon (6k6 Fp-t sebez, azoknak, akik csak a közelében vannak), ki a felszínre és végtelen pusztításba kezd.





Weronaxba már megérkezett a Dorani és a Lar-dori Inkvizíció, Kik rögtön megérik a démon hatalmát, amint belépett erre az anyagi síkra. Rögvest útnak indulnak, hogy felvegyék a harcot a démonnal. A harc kimenetele kétséges. A csapat, ha jól mérték fel az erőviszonyokat és nem próbálták meg útját állni a démonnak, ismét magukhoz vehetik a könyveket és a templom kincseit. Ezután, eldönthetik, hogy visszatérnek a városba, vagy inkább elhagyják a völgyet.



Mellékletek

Weronax város



1	Főkapu
2	Kocsmasor
3	Főtér
4	Rémfarkas fogadó
5	Fogda és Őrtorony
6	Alkimista műhely
7	Kovács
8	Szörnyvadász klán
9	Piac
10	Domvikl templom
11	Belső kapu
12	Toborzó
13	Madarus Villa
14	Fergel Rezidencia
15	Feneketlen kút
16	Aréna
17	Könyvtár
18	Városi iskola

Rövid városleírás

A várost 15m magas kőfal veszi körbe, melynek kiugró őrhelyein, számszerűjász katonák állnak. Weronax három városrészből áll! Külváros (1,2,3,4,5,6,7,8,10,15), belváros (9,12,16,17,18) és a nemesi negyed (11,13,14). Napközben a bel és külváros, szabadon járható, de este az átutazók csak a külvárosban tartózkodhatnak. A nemesi negyedbe csak meghívásra mehet be bárki és akkor is csak kísérettel. Amikor a kalandozók a városba érnek, már javában zajlik az alapítás 300. évfordulója. A kéthetes ünnep utolsó előtti napja. Ilyenkorra már a nagy felhajtás véget ért, de azért még sok ember van az utcákon. A főtéren kirakodó vásár, színpad több fellépővel és artistával. Este 18 órása, viszont szinte teljesen kiürülnek az utcák és mindenki hazatér otthonába. Esténként városőrök járőröznek az utcákon 3 fős csapatokban és ellenőrzik, hogy az átutazók ne tartózkodjanak illetéktelen helyen. A zavargókat, törvényszegőket általában egy estére a zárkába zárják, étlen-szomjan, de reggel elengedik. Két nagy fő szabály van a városban. Ne lopj, ne ölj! Ha valakit lopáson kapnak, alaposan ellátják a baját majd utána egy napra irány a fogda. A gyilkosokat, ha a bíróság elítélte, karjait hátrakötözve ledobják a városfalról és a többit az éjszakai vadakra bízzák.

Mellékletek

Emberék

Karavánt kísérő személyek

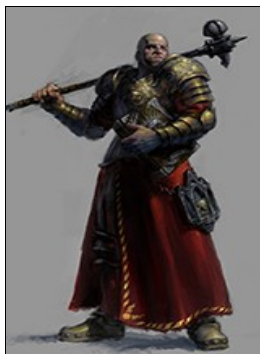


Enhric Molor

VEZETŐ

Egy Erioni nemes bérelte fel, aki a kalandozókat is, hogy kísérje el a karavánt Weronaxba és vigye el a ládát a Grófnak. Nem tudja, hogy mi van a ládában és nem is érdekli, Neki csak az a fontos, hogy teljesítse a megbízást.

KÉ	TÉ	VÉ	CÉ	FP	ÉP	PSZI	MP	ASZT	MENT
35	50	110	15	45	12	0	0	2	2
TÁM/KÖR		1	SEBZÉS		1k10	SFÉ	1		



Madal Sacralor

INKVIZÍTOR

Madal a Dorani inkvizíció papja és Erionban csatlakozott a karavánhoz, hogy eljusson Weronaxba. Érkezésének oka, hogy kivizsgálja, valós-e az Orwella ereklyéjének felbukkanása és jelent-e valami veszélyt.

KÉ	TÉ	VÉ	CÉ	FP	ÉP	PSZI	MP	ASZT	MENT
20	45	110	0	50	10	25	28	28	27
TÁM/KÖR		1	SEBZÉS		2k6	SFÉ	3	Áldott fegyver	



Freed, Villo, Pede, Zedor HARCOS KÍSÉRET

Négy zsoldos katona, akiket Eric Moor bérelt fel a karaván kíséretére.

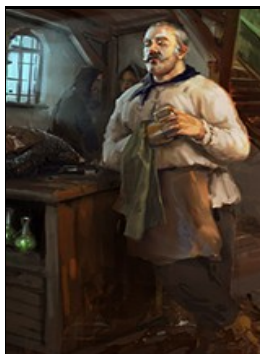
KÉ	TÉ	VÉ	CÉ	FP	ÉP	PSZI	MP	ASZT	MENT
35	50	100	0	50	10	0	0	3	1
TÁM/KÖR		1	SEBZÉS		1k6+2	SFÉ	3		

A városőrség katonái, szintén ezen harci képességekkel rendelkeznek.

Megjegyzés

A kardforgatók nem szükséges NJK-i a modulnak, ha szeretnéd Őket használni, nyugodtan vidd Őket tovább, de akár egy-egy harc alkalmával, el is fogyhatnak. A vezető és a pap, jó lenne, ha legalább Weronaxig eljutnának, míg találkoznak a Gróffal, de utána már rájuk sincs feltétlen szükség.

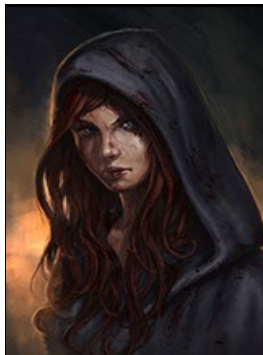
1. fejezet - Fynn falu



Allender Allari	CSAPOS
Fynn falu egyetlen fogadójának kocsmárosa. Mindig lelkesen fogadja vendégeit, legyen az bárki. Jól ismeri a falut és emlékszik minden átutazóra. Jól informált, hallott a templomról is, Nagyjából a fellelhetőségét is tudja. Weronaxban a Rémfarkas fogadót ajánlja, amit bátya vezet.	

**Ezelin Zagar****ANYA**

Evelin a falu szélén lakik unokájával. Ritkán jár be a faluba, akkor is csak élelmiszerért és élelemért. A falusiak tartanak tőle, mert azt hiszik, hogy boszorkány, pedig csak ügyes herbalista. Jól ért a gyógyfüvekhez és a gyógyításhoz. A falusiak titokban hozzá járnak nyavalyáikkal, de ennek ellenére, megvetik Őt. Egyedül a vadással van jó viszonyban.

**Alexi Zagar****ELVESZETT LÁNY**

Evelin unokája. Miután szüleit elragadták az éjszaka teremtményei, nagyanyja vette magához. 14 éves fiatal, kifejezetten széplány. Tanulatlan, de a gyógyításhoz jól ért. Minden vágya, hogy Weronaxba mehessen és orvosnak tanulhasson.

2. fejezet - Weronax város**Rémfarkas fogadó****Barro és Sintia****KOCSMÁROS**

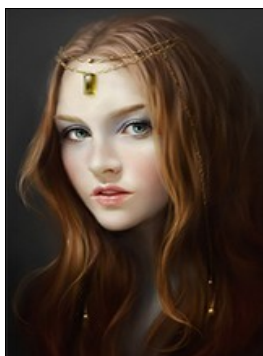
Alexander Balari bátya és a Rémfarkas fogadó tulajdonosa. Egykori kalandozó. 15 év kalandozás után ment nyugdíjba és építette meg fogadóját. Ismert ember a városban. A pincében még mai napig megvannak egykori felszerelései és emlékei a régi szép időről.

KÉ	TÉ	VÉ	CÉ	FP	ÉP	PSZI	MP	ASZT	MENT
35	50	95	20	55	14	15	0	18	19
TÁM/KÖR		1	SEBZÉS		1k6+2	SFÉ	1		

**Binly****TOLVAJ**

Billy egy kalandozó tolvaj, aki folyton folyvást járja Ynev tájait, izgalmakat és ellopható kincseket keresve. Nagyon jó informátor. Tud a városba érkező Orwella hívókról is. Ha sokat fizetnek neki, azt is kideríti, hogy a nemesi negyedbe vannak valamelyik nagy ember vendégeként. Nagy Nőcsábász, de valamiért egyetlen hódítása sem sikerül mostanában.

KÉ	TÉ	VÉ	CÉ	FP	ÉP	PSZI	MP	ASZT	MENT
60	40	120	30	45	10	16	0	20	20
TÁM/KÖR		3	SEBZÉS		1k6+eg	SFÉ	1		

**Lily Grey****BOSZORKÁNY**

Lily egy fiatal és gyönyörű lány. (18 szépség) Jelenleg Ő is a Rémfarkas fogadó vendége. A fogadós és a nemesség is tudja róla, hogy boszorkány, de erejét eddig még mindig csak jó cél érdekében használta. Nagyon kiváló gyógyító, ezért a nemesség védelmét élvezi. Billyt teljesen magába habarította és elérte, hogy, más Nőre rá se tudjon úgy nézni, hogy ne Őt látná benne. Ezzel bünteti kicsapongó életvitele miatt, mert szerelmes a tolvajba és nem akarja, hogy másé legyen. Billy csakis miatta hagyott fel kalandozó mivoltával és maradt itt a városban, mint jó polgár.

	Ragnar Delever									
	KALANDOZÓ 1									
	Egy Ex-lovag, aki két társával járja a Rualani-Sheralt egy elhagyatott ősi várost keresve, ahol a legendák szerint temérdek kincs és nagyhatalmú tárgy van elrejtve. A városról annyit tudnak, hogy valahol a Sheral ezen részén lehet és korokon át újra és újraépült, de mindig bukásra volt ítélve a tárgyak sötét hatalma folytán.									
	KÉ	TÉ	VÉ	CÉ	FP	ÉP	PSZI	MP	ASZT	MENT
	30	70	150	0	56	13	17	0	21	22
	TÁM/KÖR	1	SEBZÉS	2k6+2	SFÉ	6				

	Ank' Moor Taratuff									
	KALANDOZÓ 2									
	Egy Törpe harcos, aki két társával járja a Rualani-Sheralt egy elhagyatott ősi várost keresve, ahol a legendák szerint temérdek kincs és nagyhatalmú tárgy van elrejtve. A városról annyit tudnak, hogy valahol a Sheral ezen részén lehet és korokon át újra és újraépült, de mindig bukásra volt ítélve a tárgyak sötét hatalma folytán.									
	KÉ	TÉ	VÉ	CÉ	FP	ÉP	PSZI	MP	ASZT	MENT
	35	65	145	4	65	12	0	0	3	3
	TÁM/KÖR	1	SEBZÉS	2k6+2	SFÉ	5				

	Mara L' Larasym									
	KALANDOZÓ 3									
	Egy Elf harcos, aki két társával járja a Rualani-Sheralt egy elhagyatott ősi várost keresve, ahol a legendák szerint temérdek kincs és nagyhatalmú tárgy van elrejtve. A városról annyit tudnak, hogy valahol a Sheral ezen részén lehet és korokon át újra és újraépült, de mindig bukásra volt ítélve a tárgyak sötét hatalma folytán.									
	KÉ	TÉ	VÉ	CÉ	FP	ÉP	PSZI	MP	ASZT	MENT
	45	50	135	63	45	9	16	0	19	20
	TÁM/KÖR	2	SEBZÉS	2k6+2	SFÉ	2				

2. fejezet - Weronax város

Rémvadász Klán

	Fall Gemen									
	Rémvadász vezető 1									
	A rémvadász klán egyik vezetője. Egykori gladiátor, aki az arénában nyerte el szabadságát. Most a város védelméről gondoskodik társával Fillel és a környék szörnyeit vadássza, hogy ezzel is biztonságosabbá tegye a környéket. Az aréna és más megrendelőknél is fognak szörnyeket.									
	KÉ	TÉ	VÉ	CÉ	FP	ÉP	PSZI	MP	ASZT	MENT
	45	60	115	20	50	12	0	0	2	2
	TÁM/KÖR	2	SEBZÉS	2k6	SFÉ	3			Mágikus fegyver	

	Fill Gemen									
	Rémvadász vezető 2									
	A rémvadász klán egyik vezetője. Egykori gladiátor, aki az arénában nyerte el szabadságát. Most a város védelméről gondoskodik társával Fallal és a környék szörnyeit vadássza, hogy ezzel is biztonságosabbá tegye a környéket. Az aréna és más megrendelőknél is fognak szörnyeket.									
	KÉ	TÉ	VÉ	CÉ	FP	ÉP	PSZI	MP	ASZT	MENT
	45	55	120	0	55	13	0	0	2	2
	TÁM/KÖR	1	SEBZÉS	2k6+2	SFÉ	4			Mágikus fegyver	

A többi rémvadász a karavánt kísérő katonák értékeivel bírnak

2. fejezet - Weronax város

Toborzó



Shara Forer

Toborzó

A városi toborzóban dolgozik, Ő teszteli a jelentkezőket, hogy megfelelnek-e az általuk vállalt feladatra. A gróf fizeti, hogy embereket küldjön a templom feltárására, átkutatására és az ott találtak elhozására. Mindenkinek ad egy pecsétgyűrűt, hogy igazolják a megbízás elfogadását. (a Gróf pedig szimpatikus mágiával, nyomon követhesse Őket)

KÉ	TÉ	VÉ	CÉ	FP	ÉP	PSZI	MP	ASZT	MENT
40	55	130	20	60	12	16	0	20	20
TÁM/KÖR		2	SEBZÉS		1k6	SFÉ	1		

2. fejezet - Weronax város

Aréna

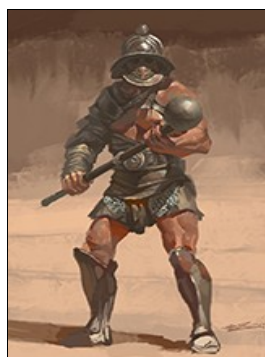


Thraex

Gladiátor 1

A városi aréna gladiátora. Szabad ember, csupán a pénzért és a dicsőségért harcol. Nincs családja, csak a küzdelem élteti.

KÉ	TÉ	VÉ	CÉ	FP	ÉP	PSZI	MP	ASZT	MENT
40	55	115	0	50	12	0	0	4	2
TÁM/KÖR		1	SEBZÉS		1k10+2	SFÉ	3		

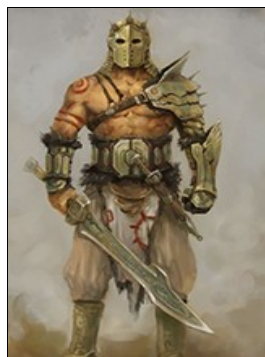


Secutor

Gladiátor 2

A városi aréna gladiátora. Szabad ember, csupán a pénzért és a dicsőségért harcol. Nincs családja, csak a küzdelem élteti.

KÉ	TÉ	VÉ	CÉ	FP	ÉP	PSZI	MP	ASZT	MENT
35	50	110	0	55	13	0	0	3	3
TÁM/KÖR		1	SEBZÉS		2k6+2	SFÉ	2		

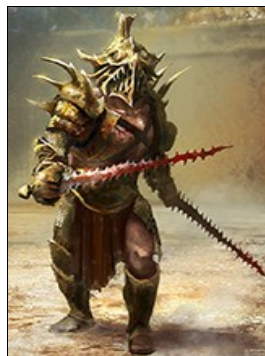


Murmillo

Gladiátor 3

A városi aréna gladiátora. Szabad ember, csupán a pénzért és a dicsőségért harcol. Nincs családja, csak a küzdelem élteti.

KÉ	TÉ	VÉ	CÉ	FP	ÉP	PSZI	MP	ASZT	MENT
40	50	110	10	55	12	0	0	2	2
TÁM/KÖR		2	SEBZÉS		2k6	SFÉ	1		



Essedarius

Gladiátor 4

A városi aréna gladiátora. Szabad ember, csupán a pénzért és a dicsőségért harcol. Nincs családja, csak a küzdelem élteti.

KÉ	TÉ	VÉ	CÉ	FP	ÉP	PSZI	MP	ASZT	MENT
35	60	145	0	60	14	0	0	2	2
TÁM/KÖR		2	SEBZÉS		2k6+2	SFÉ	4		



Algor Lassat

Domvik pap

Uwel pap a város szolgálatában. Tudomása van a templom felfedezéséről és arról is, hogy a visszatérő felfedezők, jelenleg a Gróf vendégei. A Dorani Inkvizíciót is Ő értesítette. Szívesen segít a kalandozóknak fegyvereik megáldásával vagy sebesülésük meggyógyításában egy csekélyke adományért a templom számára.

KÉ	TÉ	VÉ	CÉ	FP	ÉP	PSZI	MP	ASZT	MENT
20	40	95	0	45	10	21	28	25	26
TÁM/KÖR		1	SEBZÉS		1k6+2	SFÉ	0	Áldott fegyver	



Giron Tuff

Törpe kovács

Az egyetlen törp a városban, ezért a gyerekek sűrűn látogatják, hogy ámuldozzanak rajta. Tehetséges kovács és fegyverforgató. Egykoron Ő is kalandozóként keveredett a városba, de végül itt talált otthonra. Szívesen segít más kalandozóknak és mesél ezelőtti életéről, akár órákon át.

KÉ	TÉ	VÉ	CÉ	FP	ÉP	PSZI	MP	ASZT	MENT
25	45	100	0	65	12	0	0	4	4
TÁM/KÖR		1	SEBZÉS		1k6+4	SFÉ	1		



Hagan Ferrer

Könyvtáros

Hagan már életének javát leélte, javát a könyvtár szolgálatában. Itt dolgozik és itt is él. Állandóan az Ősi írásokat tanulmányozza, remélve, hogy talál valami érdemlegeset. Jelenleg a Gróf megbízásában dolgozik, hogy a romok közt talált amuletről, megtudjon minél többet. Nap, mint nap ér el újabb áttöréseket. Ő jött rá a Bibliák fellelhetőségére, használatára és veszélyeire. Valamint a leírások alapján a második templom esetleges helyére.



Elisa Ferrer

Könyvtáros unokája

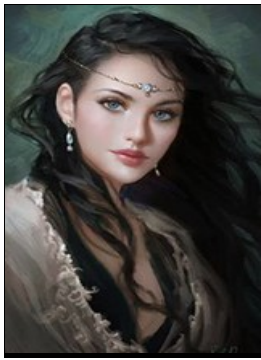
Hagal unokája. 14 éves fiatal lány. Ő vezeti a könyvtár felső közösségi, olvasó részét, míg nagyapja, kutatásait végzi. Jó barátnője Illidia Madarusnak. Sokat látni Őket együtt a városban és az iskolában. Ez utóbbi helyre csak barátnőjét kíséri, de Ő maga nem vehet részt az oktatáson.



Marius Fergel

Gróf

Egy Toroni Nekromanta, aki már évtizedek óta kutat Orwella ereklyéi után. Ezúttal szerencséje volt és rábukkant a völgyre. Nemesnek álcázva magát és mágiáját előnyére fordítva, beépült a város mindennapi életébe. Kutatókat fizetett expedíciók indításár, hogy keressenek Ősi építményeket, romokat a völgyben, majd jelentsenek Neki és majd a feltárást is finanszírozza. A templom felbukkanása után az egyik túlélő sajnálatára elfecsegte felfedezését mielőtt visszatért hozzá, ezért utóbb, életével fizetett. A felfedezést követően, magához rendelte Orwella árnyéka szekta tagjait.

	Mira Fergel	Grófné
	Mira semmit sem tud férje valós személyéről, azt hiszi, hogy valódi Gróf és, hogy jó ember. Kedves teremtés. Ha a kalandozók bebizonyítják neki, hogy férje valóban nem az, akinek tartja, segít a csapatnak. Megmutatja férje dolgozótermét, ahova mindaddig nem léphetett be. Ott végérvényesen bebizonyosodik, hogy Marius, Orwella híve és Toron szülötte. Mira innentől segít bármiben.	

A Gróf és Grófné személyes testőrsége



Lazargul MarcTestőr 1

Lazargul és Dendric városi emberek. Tisztában vannak vele, hogy a Gróf, nem az, akinek mindenki tartja, de azt nem tudják, hogy mire is készül. Őket azért fizetik, hogy az udvarban lássanak el testőri feladatokat és ennek eleget is tesznek, minden áron.

KÉ	TÉ	VÉ	CÉ	FP	ÉP	PSZI	MP	ASZT	MENT
35	45	110	0	50	10	0	0	2	2
TÁM/KÖR		2	SEBZÉS		2k6	SFÉ	3		



Dendric Salamon

Testőr 2

Lazargul és Dendric városi emberek. Tisztában vannak vele, hogy a Gróf, nem az, akinek mindenki tartja, de azt nem tudják, hogy mire is készül. Őket azért fizetik, hogy az udvarban lássanak el testőri feladatokat és ennek eleget is tesznek, minden áron.

KÉ	TÉ	VÉ	CÉ	FP	ÉP	PSZI	MP	ASZT	MENT
30	50	115	0	55	12	0	0	3	4
TÁM/KÖR		2	SEBZÉS		2k6+2	SFÉ	4		



Archan Malador

Őrség parancsnok

Archan Malador a városi csapatok parancsnoka, Neki csak a városvezető parancsol. Csapatai a város védelmén kívül, más feladatokat jelenleg nem lát el. Ha segítséget akarnak Tőle kérni, Ő Madarus-hoz irányítja Őket.

KÉ	TÉ	VÉ	CÉ	FP	ÉP	PSZI	MP	ASZT	MENT
20	55	120	0	45	8	0	0	3	3
TÁM/KÖR		1	SEBZÉS		2k6	SFÉ	5		

	Hassadyr Hasat	Tanácsadó
	Fergel Gróf tanácsadója, egy Dzsad politikus a legrosszabb fajtából. Tisztában van a Gróf személyével és terveivel, a legjobb tudásával segíti azt. Lefizet, megzsarol embereket, hogy a helyzet mindig nekik kedvezzen. A városiak félnek tőle és utálják. Ha megjelenik valahol, mindig síri csend támad.	

**Anless Madarus****Városvezető**

Alexis a várost alapító Axel Madarus leszármazottja. 80-as éveiben jár és már az egészsége sem a régi. A Madarusok generációról generációra öröklik a város vezetését. Halála után fia, Lassyr veszi át helyét. Alexis Mostanában nagyon beteges és befolyásolható, nincs képbén a város dolgaival és a Gróf is igyekszik, hamis információkkal félrevezetni.

**Lassyr Madarus****Városvezető fia**

Lassyr sejti, hogy nincs minden rendben a Gróf háza tájékán, de nem tudja, hogy mi nem stimmel. Billyvel nyomoztat, a Gróf után. Arra gyanakszik, hogy Ő mérgezi édesapját, hogy elorozza a vezetői címet, és sejtelve sincs, hogy a helyzet ennél sokkalta rosszabb.

KÉ	TÉ	VÉ	CÉ	FP	ÉP	PSZI	MP	ASZT	MENT
30	55	115	15	55	12	15	0	18	19
TÁM/KÖR		2	SEBZÉS		1k6+2	SFÉ	2		

**Illidia Madarus****Városvezető lánya**

Illidia 17 éves, még a helyi iskolába jár politika és diplomácia tanra. Erion vezetésében szeretne nevet szerezni magának és a nevének köszönhetően, erre z esélyei is meg vannak. Tanulmányai alatt volt szerencséje bepillantani a városi dokumentációkba és rájött arra is, hogy Hassadyr és a Gróf, nem teljesen azok, akiknek vallják magukat. Azt viszont még nem derítette ki, hogy kik.

**Samael Morro****Alkimista**

Ő egy öreg boszorkánymester, aki a város falain belül próbál új életet kezdeni. Mindenki elől titkolja múltját és mint alkimista kezdett el dolgozni a külvárosban. Egyedül a vadász tudja róla, hogy ki is valójában, de Ő is hallgat, mert az életét köszönheti Neki és a méregmágiájának.

KÉ	TÉ	VÉ	CÉ	FP	ÉP	PSZI	MP	ASZT	MENT
15	40	80	5	40	7	25	48	30	30
TÁM/KÖR		varázs	SEBZÉS		varázs	SFÉ	0		

**Nico Seeb****Vadász**

Ő az a személy, aki a városból a legjobban ismeri a völgyet és teremtményeit. Minden héten legalább három napot a vadonban tölt vadászattal. 14. születésapján a fiát is magával vitte, hogy megmutasson Neki egy titkos helyet, amit csak Ő ismer. Ez egy ősi romváros volt, tele élőholtakkal.

KÉ	TÉ	VÉ	CÉ	FP	ÉP	PSZI	MP	ASZT	MENT
35	50	120	20	45	12	0	0	3	4
TÁM/KÖR		3	SEBZÉS		2k6+2	SFÉ	2	Áldott fegyver	

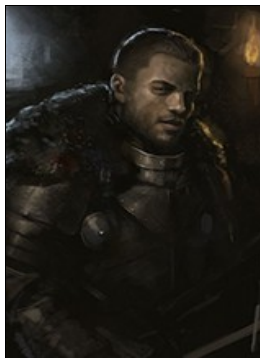
**Aberon Seeb****Vadász fia**

Mivel apja sokat van távol az erdőket járva, Aberon rossza társaságba keveredik. Éjszaka az utcákon lófrálna, néha még a városból is kiszöknek haverjaival, hogy így vágjanak fel a többiek előtt. Sajnos Aberon ezzel szeret dicsekedni és ez néha rossz fülekbe kerül. Az alakváltó is így szemelte ki magának. A kalandozók városba érkezése első estéjén, Aberon még önmaga, de reggeltől már a démon.

**Morgorien****Kard Testvériség 1**

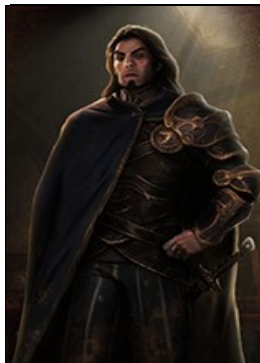
Az Orwella Árnyéka e csapatának a feje. A Gróf kérte fel Őket, hogy mielőbb jöjjenek a völgybe és házába, mert hatalmas felfedezést tett, ügyük érdekében. Morgorien egy idős, de mégis ereje teljében lévő férfi. A kalandozók érkezését megelőzően egy héttel jöttek a városba és megérkezésüket követő nap, még a Gróffal vannak.

KÉ	TÉ	VÉ	CÉ	FP	ÉP	PSZI	MP	ASZT	MENT
50	80	145	0	56	12	24	0	26	30
TÁM/KÖR		2	SEBZÉS		2k6+2	SFÉ	5		

**Minorat****Kard Testvériség 2**

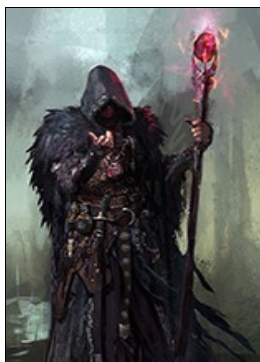
Minorat és Morgurin, testvérek. Még gyermekkorukban fogadtak örök hűséget a szektának és Morgoriennek. Azóta ahová Ő megy e testvérpár is követi. Hisznek Orwella visszatértében és ellenkezőjéről, senki meg nem győzheti Őket. Mindhárman tarkójukra tetoválva viseli Orwella jelképét.

KÉ	TÉ	VÉ	CÉ	FP	ÉP	PSZI	MP	ASZT	MENT
40	50	120	0	60	13	0	0	2	4
TÁM/KÖR		1	SEBZÉS		2k6+2	SFÉ	4		

**Morgurin****Kard Testvériség 3**

Minorat és Morgurin, testvérek. Még gyermekkorukban fogadtak örök hűséget a szektának és Morgoriennek. Azóta ahová Ő megy e testvérpár is követi. Hisznek Orwella visszatértében és ellenkezőjéről, senki meg nem győzheti Őket. Mindhárman tarkójukra tetoválva viseli Orwella jelképét.

KÉ	TÉ	VÉ	CÉ	FP	ÉP	PSZI	MP	ASZT	MENT
40	55	125	0	50	14	0	0	3	3
TÁM/KÖR		2	SEBZÉS		1k10	SFÉ	3		

**Marius Fergel****A Gróf kicsit másképp**

Miután Marius megszerezte a könyvet a kalandozóktól, vagy egy másik csapattól, majd beszélt a könyvtárossal is a Főtemplom hollétéről, reggel első dolga, hogy felkeresse azt és beteljesítse sorsát a Démon megidézésével és irányításával.

KÉ	TÉ	VÉ	CÉ	FP	ÉP	PSZI	MP	ASZT	MENT
25	45	90	3	56	12	43	60	48	48
TÁM/KÖR		1	SEBZÉS		1k6+2	SFÉ	2	+15 aura	

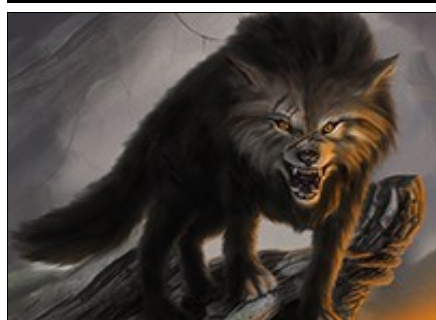
Az Orwella Árnyéka emberei a főtemplomban, a karavánt kísérő katonák értékeivel bírnak.

Bestiárium



Déli Farkas

Megjelenése	Gyakori	Ké	15
Megjelenők száma	2k6+2	Té	40
Előfordulása	Déli Erdők	Vé	85
Termet	Átlagos	Cé	0
Fájdalomtűrés	40	Tám/kör	2
Életerő	12	Sebzés	(1k6) (2k6)
SFÉ	0	Asztrál	Állati
Méreg ellenállás	12	Mentál	Állati



Déli Alfahím

Megjelenése	Néha	Ké	25
Megjelenők száma	1	Té	45
Előfordulása	Déli Erdők	Vé	85
Termet	Átlagos	Cé	0
Fájdalomtűrés	50	Tám/kör	2
Életerő	16	Sebzés	(1k6) (2k6)
SFÉ	0	Asztrál	Állati
Méreg ellenállás	13	Mentál	Állati

Csak más farkasok társaságában mutatkozik, egymaga sosem.



Megjelenése	Nagyon ritka	Ké	20
Megjelenők száma	1	Té	100
Előfordulása	Erdők	Vé	100
Termet	Óriási	Cé	0
Fájdalomtűrés	90	Tám/kör	1/2
Életerő	50	Sebzés	5k6
SFÉ	4	Asztrál	30
Méreg ellenállás	18	Mentál	30

Erdőszellem

Féldémon

Területhez kötődő teremtmény. 200 kilométerenként maximum 1 található. Az aréna vagyonokat fizet egy élő példányért. Átlagosan 4-5m magasak, de előfordulnak magasabb példányok is.



Farliguan

Megjelenése	Ritka	Ké	35
Megjelenők száma	1	Té	100
Előfordulása	Erdők	Vé	110
Termet	Nagy (2-3m)	Cé	0
Fájdalomtűrés	90	Tám/kör	2
Életerő	45	Sebzés	3k6+2
SFÉ	5	Asztrál	15
Méreg ellenállás	15	Mentál	20

Átlagosan 2-3m magasak, de előfordulnak magasabb példányok is.



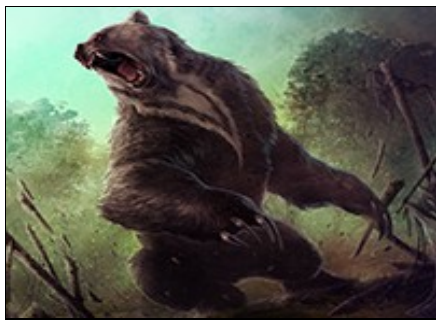
Megjelenése	Ritka	Ké	5
Megjelenők száma	1	Té	60
Előfordulása	Láp-Mocsár	Vé	60
Termet	Óriási	Cé	60
Fájdalomtűrés	120	Tám/kör	1
Életerő	60	Sebzés	3k6+eg
SFÉ	5	Asztrál	10
Méreg ellenállás	Immunis	Mentál	10

Lápféreg	Csápkorongját ellenfele mellé csapja a földre, hogy az azt higgye, elhibázta. Utána a föld alól, mint egy méregfog csap prédájába. Nagyon sebez, a többit pedig a bénító méregre bízta.		
----------	---	--	--



Megjelenése	Gyakori	Ké	20
Megjelenők száma	1k4	Té	45
Előfordulása	Bárhhol	Vé	75
Termet	Átlagos	Cé	0
Fájdalomtűrés	35	Tám/kör	1
Életerő	10	Sebzés	1k6
SFÉ	0	Asztrál	Állati
Méreg ellenállás	10	Mentál	Állati

Vadkan



Megjelenése	Átlagos	Ké	10
Megjelenők száma	1	Té	90
Előfordulása	Bárhhol	Vé	70
Termet	Nagy	Cé	0
Fájdalomtűrés	70	Tám/kör	2
Életerő	30	Sebzés	3k6
SFÉ	2	Asztrál	Állati
Méreg ellenállás	14	Mentál	Állati

Déli-Grizli



Megjelenése	Gyakori	Ké	15
Megjelenők száma	2k10+10	Té	40
Előfordulása	Bárhhol	Vé	60
Termet	Kicsi	Cé	0
Fájdalomtűrés	20	Tám/kör	3
Életerő	6	Sebzés	1k6
SFÉ	0	Asztrál	Állati
Méreg ellenállás	10	Mentál	Állati

Dögevők

Elsősorban dögevőket esznek, de mielőtt beköszöntene a hideg évszak, hogy földalatti járataikban átvészeljék a telet, rátámadnak bármire. Erejük a tömegben van.			
--	--	--	--

	Megjelenése	Ritka	Ké	50
	Megjelenők száma	1k6	Té	70
	Előfordulása	Erdők, Mocsár	Vé	120
	Termet	Nagy	Cé	0
	Fájdalomtűrés	60	Tám/kör	2
	Életerő	30	Sebzés	2k6
	SFÉ	1	Asztrál	6
	Méreg ellenállás	14	Mentál	8
Rémfarkas				

	Megjelenése	Átlagos	Ké	40
	Megjelenők száma	1k6	Té	50
	Előfordulása	Barlang	Vé	80
	Termet	Nagy	Cé	0
	Fájdalomtűrés	40	Tám/kör	1
	Életerő	20	Sebzés	2k6
	SFÉ	1	Asztrál	Állati
	Méreg ellenállás	12	Mentál	Állati
Barlangi gyíkszörny				

	Megjelenése	Ritka	Ké	25
	Megjelenők száma	2k10	Té	40
	Előfordulása	Romtemplom	Vé	100
	Termet	Emberi	Cé	0
	Fájdalomtűrés	0	Tám/kör	2
	Életerő	10	Sebzés	1k10+2
	SFÉ	3	Asztrál	5
	Méreg ellenállás	Immunis	Mentál	5
Zombi Harcosok				
Csak mágikus fegyverrel pusztíthatók el végleg.				
Rátámadnak bárkire és bármire, ami háborgatja a templom nyugalmat.				

	Megjelenése	Átlagos	Ké	30
	Megjelenők száma	1	Té	50
	Előfordulása	Erdők	Vé	80
	Termet	Átlagos	Cé	0
	Fájdalomtűrés	50	Tám/kör	3
	Életerő	20	Sebzés	1k6
	SFÉ	0	Asztrál	Állati
	Méreg ellenállás	17	Mentál	Állati
Rozsomák				
Rátámad bárkire és bármire, aki, vagy ami az útját keresztezi. Nem csak táplálékszerzésből öl, de csupán kedvtelésből is. Fp-k el fogytával, nem veszti eszméletét, tovább harcol.				



Megjelenése	Ritka	Ké	25
Megjelenők száma	1k6	Té	50
Előfordulása	Északi Erdők	Vé	115
Termet	Nagy	Cé	0
Fájdalomtűrés	60	Tám/kör	2
Életerő	18	Sebzés	2k6+4
SFÉ	3	Asztrál	5
Méreg ellenállás	13	Mentál	5

Ork Harcos 1

Az Orkok többnyire hármas csapatokban járnak. Az Északi Azbodan Fennsíkjáról jönnek portyázni.



Megjelenése	Ritka	Ké	40
Megjelenők száma	1	Té	70
Előfordulása	Északi Erdők	Vé	130
Termet	Nagy	Cé	0
Fájdalomtűrés	90	Tám/kör	1
Életerő	24	Sebzés	3k6+7
SFÉ	2	Asztrál	8
Méreg ellenállás	14	Mentál	8

Ork Harcos 2

Az Orkok többnyire hármas csapatokban járnak. Az Északi Azbodan Fennsíkjáról jönnek portyázni.



Megjelenése	Ritka	Ké	25
Megjelenők száma	1k6	Té	50
Előfordulása	Északi Erdők	Vé	110
Termet	Nagy	Cé	0
Fájdalomtűrés	65	Tám/kör	2
Életerő	15	Sebzés	2k6+4
SFÉ	3	Asztrál	6
Méreg ellenállás	12	Mentál	5

Ork Harcos 3

Az Orkok többnyire hármas csapatokban járnak. Az Északi Azbodan Fennsíkjáról jönnek portyázni.



Megjelenése	Idézett	Ké	50
Megjelenők száma	1	Té	80
Előfordulása		Vé	130
Termet	Embei	Cé	0
Fájdalomtűrés	75	Tám/kör	2
Életerő	20	Sebzés	1k6+2 (+2k6)
SFÉ	2	Asztrál	Immunis
Méreg ellenállás	Immunis	Mentál	Immunis

Anthok' Waydor	Alakváltó Démon
-----------------------	-----------------

A kalandozók csak egyszer találkozhatnak vele a kalandban. Akkor is bevezethető, ha a kalandozók úgy gondolnák, hogy idő előtt, elhagyják a völgyet a könyvel, vagy nélküle.



Megjelenése	Ritka	Ké	5
Megjelenők száma	40+5k10	Té	30
Előfordulása	Romváros	Vé	70
Termet	emberi	Cé	0
Fájdalomtűrés	0	Tám/kör	1
Életerő	5	Sebzés	1k6
SFÉ	0	Asztrál	3
Méreg ellenállás	Immunis	Mentál	2

Éőhóltak

Csak mágikus fegyverrel pusztíthatók el végleg.
Sokaságuk jelenti az igazi veszélyt.



Megjelenése	Átlagos	Ké	30
Megjelenők száma	2k10	Té	45
Előfordulása	Éőzaki Erdők	Vé	70
Termet	Átlagos	Cé	0
Fájdalomtűrés	40	Tám/kör	2
Életerő	15	Sebzés	2k6
SFÉ	0	Asztrál	Állati
Méreg ellenállás	12	Mentál	Állati

Éőzaki Farkasok

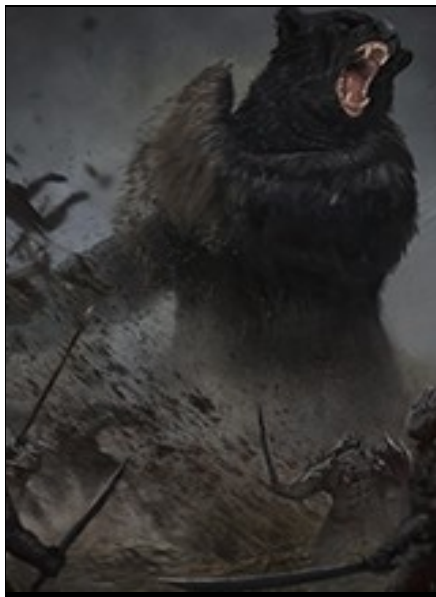


Megjelenése	Ritka	Ké	40
Megjelenők száma	1k6	Té	65
Előfordulása	Éőzaki Erdők	Vé	120
Termet	Nagy	Cé	0
Fájdalomtűrés	30	Tám/kör	3
Életerő	25	Sebzés	1k6+3
SFÉ	2	Asztrál	7
Méreg ellenállás	16	Mentál	7

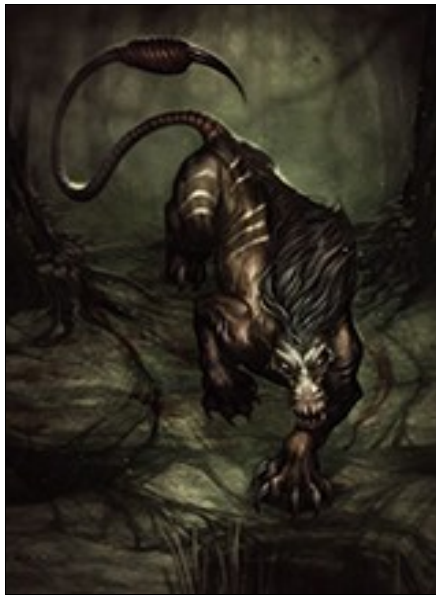
Óriáőpók



Megjelenése	Ngyon ritka	Ké	10
Megjelenők száma	1	Té	70
Előfordulása	Északi Erdők	Vé	100
Termet	Nagy	Cé	0
Fájdalomtűrés	120	Tám/kör	2
Életerő	40	Sebzés	3k6
SFÉ	5	Asztrál	Immunis
Méreg ellenállás	Immunis	Mentál	Immunis
Átkozott	Féldémon		
Csak éjszaka lehet vele találkozni! Többnyire váratlanul támad a figyelmetlen kalandozókra. Zúzófegyverek sebzése, feleződik.			



Megjelenése	Nagyon ritka	Ké	20
Megjelenők száma	1*	Té	140
Előfordulása	Azbodanban	Vé	40
Termet	Óriási	Cé	0
Fájdalomtűrés	150	Tám/kör	1/2
Életerő	60	Sebzés	5k6+10
SFÉ	10	Asztrál	50
Méreg ellenállás	20	Mentál	50
Démon Medve	Féldémon		
Csakis az Északi fennsíkon, Azbodanban lelhető fel. Az egyetlen teremtmény, mitől még az orkok is rettegnek. Fél évszázadonként csak egyszer látják, de akkor hatalmas pusztítást végez.			



Megjelenése	Nagyon ritka	Ké	40
Megjelenők száma	1k6/2	Té	60
Előfordulása	Északi erdők	Vé	110
Termet	Átlagos	Cé	0
Fájdalomtűrés	50	Tám/kör	3
Életerő	25	Sebzés	2k6+egs.
SFÉ	2	Asztrál	5
Méreg ellenállás	Immunis	Mentál	5
Kirlan			
Ha valakit farkával megsebez, az köteles egészségpróbát dobni -2 vel. Ha elvéti 1k6 szegmensén belül, lebénul. Ha megdobta, 3k6 Fp vesztes.			

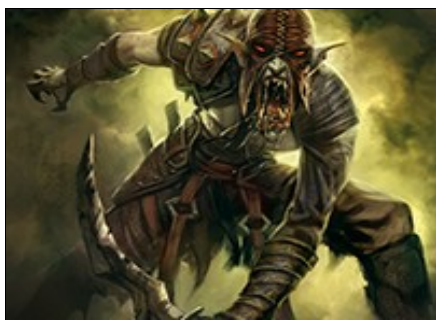


Megjelenése	Ritka	Ké	15
Megjelenők száma	1	Té	60
Előfordulása	Erdők	Vé	50
Termet	Nagy	Cé	0
Fájdalomtűrés	50	Tám/kör	2
Életerő	40	Sebzés	2k6+2
SFÉ	2	Asztrál	5
Méreg ellenállás	Immunis	Mentál	5
Troll	Megjelenése, csak ködben.		
Ha nem égetik el a maradványait, 1 nap leforgása alatt újra kifejlődik a darabokból.			



Megjelenése	Átlagos	Ké	10
Megjelenők száma	1k6/2	Té	70
Előfordulása	Barlangokban	Vé	120
Termet	Nagy	Cé	0
Fájdalomtűrés	70	Tám/kör	1
Életerő	30	Sebzés	3k6
SFÉ	5	Asztrál	2
Méreg ellenállás	16	Mentál	2

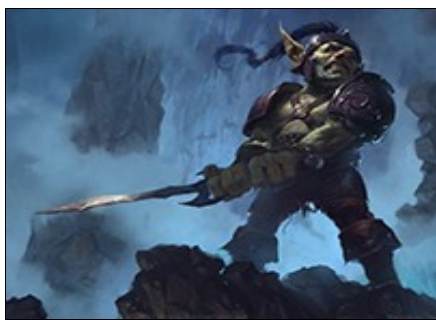
Ogre



Megjelenése	Gyakori	Ké	45
Megjelenők száma	1k10+4	Té	55
Előfordulása	Észak-Kelet	Vé	110
Termet	átlagos	Cé	0
Fájdalomtűrés	30	Tám/kör	2
Életerő	15	Sebzés	1k6+2
SFÉ	2	Asztrál	4
Méreg ellenállás	14	Mentál	4

Gomlin Harcos 1

A Goblinok vegyes csapatokban támadnak.



Megjelenése	Gyakori	Ké	45
Megjelenők száma	1k10+4	Té	50
Előfordulása	Észak-Kelet	Vé	100
Termet	átlagos	Cé	0
Fájdalomtűrés	30	Tám/kör	2
Életerő	15	Sebzés	1k6+2
SFÉ	2	Asztrál	4
Méreg ellenállás	13	Mentál	4

Gomlin Harcos 2

A Goblinok vegyes csapatokban támadnak.



Megjelenése	Gyakori	Ké	50
Megjelenők száma	1k10+4	Té	50
Előfordulása	Észak-Kelet	Vé	100
Termet	átlagos	Cé	0
Fájdalomtűrés	30	Tám/kör	2
Életerő	15	Sebzés	1k6+4
SFÉ	2	Asztrál	4
Méreg ellenállás	12	Mentál	4

Goblin Asszaszin 1

A Goblinok vegyes csapatokban támadnak.



Megjelenése	Gyakori	Ké	30
Megjelenők száma	1k6	Té	20
Előfordulása	Észak-Kelet	Vé	80
Termet	átlagos	Cé	45
Fájdalomtűrés	30	Tám/kör	2
Életerő	15	Sebzés	1k6+2
SFÉ	2	Asztrál	4
Méreg ellenállás	14	Mentál	4

Goblin Íjász

A Goblinok vegyes csapatokban támadnak.



Megjelenése	Gyakori	Ké	35
Megjelenők száma	1k4	Té	60
Előfordulása	Észak-Kelet	Vé	100
Termet	átlagos	Cé	0
Fájdalomtűrés	30	Tám/kör	2
Életerő	15	Sebzés	1k6+2+egs.
SFÉ	2	Asztrál	4
Méreg ellenállás	14	Mentál	4

Goblin Asszaszin 2

A Goblinok vegyes csapatokban támadnak.

Mérgezett pengével támad, melynek hatása, kábulás.



Megjelenése	Ritka	Ké	35
Megjelenők száma	1	Té	50
Előfordulása	Bárhol	Vé	100
Termet	Átlagos	Cé	0
Fájdalomtűrés	40	Tám/kör	2
Életerő	40	Sebzés	1k6+2
SFÉ	0	Asztrál	6
Méreg ellenállás	15	Mentál	7

Vérszipoly

Csak a ködben lelhető fel.

Minden támadást követően annyit gyógyul, amennyit sebez.