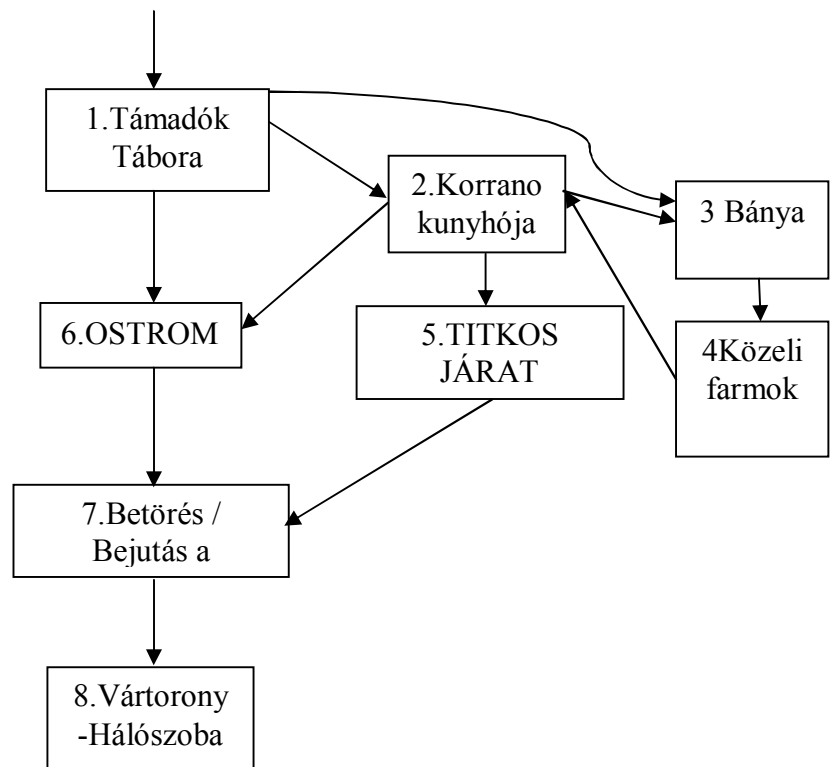


- AZ OSTROM -
Írta: Sen Delor, Szíriusz

Cselekményszál vázlat



Időpont: P.sz, 3706 Adron kvartja - A tűz és a fény hónapjai Áldozat hava 4. nap

Helyszín: Quiron-medence, Quiron tenger déli partja, Rassenai város és a szomszédos tartományok

A konfliktus:

Két szomszédos tartomány, két grófjának féltékenységi indíttatásból kialakult ellentéte, viszálya.

A közelmúlt történései:

Lyra, nemesi család lánygyermek, kiskorában eltéved egy kietlen barlangban, ami egy ősi kriptába vezetett. Itt megszállta egy ősi gonosz démoni lélek, amely addig egy álmokristályban szunnyadt. A gonosz démoni lélek paktumot kötött az akkor fiatal lánnyal, hogy ha felkutat számára egy ősi mágikus tárgyat (**amulett**), és teljesül az, hogy egy megadott időpontban (csillagok együttálása) egy ártatlan szűz lány vérének minden ok nélkül, akkor a démon busás jutalommal és szabadsággal ajándékozza meg **Lyrát**. **Lyra** hamar beletanult a boszorkány mágiába, és addig, amíg rá nem lelt egy ősi legendában a keresett tárgy feltételezett helyére, mely Quirron tenger déli partján található, kapcsolatokat épített ki, és szorgalmasan tanult.

Lyra kutatásai során, sikerült beazonosítani azt a területet, ahol ez a varázstárgy található, de nem annyira pontosan, hogy képes legyen meghatározni az ott uralkodó két gróf közül melyiknek a területén. Ekkor úgy döntött, hogy az erősebb haderővel rendelkező grófságot veszi „áldozatul”, hiszen egy erős sereg bármikor jól jöhet. Ezt a grófságot pedig **Dungar** Gróf vezette.

P.sz, 3701: **Lyra** feltűnése, nemesi származású hölgynek adva ki magát éppen üldözői ellen (rablóbanda) menekülve, futott szinte **Dungar** Gróf kezeibe, aki hősiesen megfutamította az üldözőit. *(Ha a kalandozók nagyon utána járnak, ennek a sztorinak megtudhatják, hogy ez az „üldözés” csak egy ügyesen megrendezett jelent, színjáték volt, melynek célja pont az volt, hogy Lyra közel kerülhessen Dungar Grófhoz).*

Lyra ez alatt az 5 év alatt „ártatlanul” érdeklődést mutatott a tudományok, főként a legendák megismerése és a drágakövek, bányászat, térképészet iránt.

P.sz. 3703: **Lyra** közel 2 éves kutatása során rájött, hogy a keresett mágikus tárgy (**amulett**) **Anchier Gróf** tulajdonát képező területen (hegység mélyén) van.

P.sz. 3703: **Lyra** amint erre rájött, szorosabbra fűzte a viszonyát **Anchier** Gróffal, mondhatni szerelmi viszony alakult ki **Anchier** és **Lyra** között

P.sz. 3703: **Anchier** Gróf törpe bányamérnököket hív (**Lyra** hatására, ekkor **Anchier** már nem képes önálló döntéseket hozni – ez meg is látszódik a tartomány irányításán), azzal a hamis indokkal, hogy segítség feltérképezni és feltárni a közeli hegységek érc és drágakő készleteit (természetesen **Lyra** céltudatosan irányította a feltárásokat).

Lyra mindvégig fenntartotta a viszonyát mindkét gróffal, majd 3 hónappal ezelőtt, amikor megtalálta a keresett tárgyat egy elfeledett barlangban, megrendezte a saját elrablását, melybe bevonta **Anchier Gróf** öccsét **Zondar**-t és az embereit. Célja nem más, mint háborút szítva, meggyengíteni a két grófságot, hogy tervét bevégezve, könnyű szerrel elfoglalhassa és irányíthassa, akár a démonnal közösen a két grófság területét, amely remek kiindulópont a terjeszkedésre.

Ez alatt a 3 hónap alatt **Dungar** mindent megtett, hogy diplomáciai úton érvényesítse a sérelmeit, de nem járt sikerrel, 1 hónapja szervezi a támadó sereget.

A két szembenálló gróf:

Mindkét gróft **Lyra** mágiával (szerelem varázs, rabszolgaság csókja) magához „láncolta”, vakon szerelmesek, szinte eszüket vesztették, és ez meg is látszik mindkét gróf viselkedésén.

Dungar Gróf – Lovagi kiképzést kapott, háborút látott és háborút járt harcos, taktikus, megfontolt, tervét mindig jól kidolgozza, nem rest segítséget kérni akár hadi technikában, vagy hadvezetésben nála járatosabb személyektől. Mágiával nincs kapcsolata, nem foglalkoztatta sosem efféle tudomány. A mágiát, mint „piszkos” eszközt a harcok során elítéli. Modora kimért, tekintélyt parancsoló. Képes könyörtelen és visszavonhatatlan döntést hozni. Jellem: Rend, Vallás: Dreina

Anchier Gróf – Tudományok területén jeleskedik, a harc, ha nem is idegen tőle, de ha lehetősége van rá kerüli. Városállamát felvirágoztatta, kiváló kereskedelmi és diplomáciai érzékkel rendelkezik. A környező városállamok igyekeznek megtartani a jó kapcsolatot vele. A mágia nem ismeretlen számára. Rengeteg tanácsadóval rendelkezik. Közvetlen, beszédes. Jellem: Rend, Vallás: Krad

Konfliktus: **Lyra** - **Dungar** gróf hitvese – a pletykák – szerint érdeklődést mutat **Anchier** gróf iránt. Az erről terjedő mindenféle szóbeszédet és terjesztőit **Dungar** tűzzel-vassal írtja. Bővebben lsb. leírás.

								
Dungar Gróf			Anchier Gróf			Lyra "Grófnő"		
Ember, ffi, 10 tsz. Lovag			Ember, ffi, nemes			Ember, nő, 12tsz. Boszorkány		
	Alap	+ Lovagi kard		Alap	+ Törkard		Alap	+ Tör
KE:	27	34	KE:	22	31	KE:	24	39
TE	95	115	TE	40	52	TE	52	70
VE	142	159 + 35 (pajzs)	VE	92	106	VE	107	119
CE	6	6	CE	6	6	CE	6	6
Támadás	2x körönként		Támadás	1x körönként		Támadás	2x körönként	
Sebzés	2k6+6		Sebzés	K6+2		Sebzés	K6	
FP	126		FP	26		FP	83	
EP	15		EP	13		EP	9	
AME	26		AME	1		AME	61	
MME	29		MME	4		MME	59	
Pszi	28 (Pyarron AF)		Pszi			Pszi	55 (Pyarron MF)	
Mana			Mana			Mana	96	

0. A megbízás:

A csapat egy jó ideje **Rasennai** város környékén kalandozik. **Dungar Gróf** szolgák/hírnökök tucatjával keresi és kutatja az alkalmas kalandozó csapatokat, hogy felbérletje őket azzal a szándékkal, hogy az Ő oldalán harcoljanak. A csapat éppen **Rasennai** város „**Arany Lóhere**” fogadójában tölti az estét, ekkor lép be a fogadóba egy hírnök és lép a csapat elé. A KM feladata hogy rábízsa a csapatot a felkérés elfogadására, mesés gazdagságot, mágikus kegytárgyat, földterületet ajánlva a játékosoknak. Amint a csapat elfogadja a felkérést, azt az utasítást kapják, hogy keressék fel a támadó sereg alaptáborát, mely Rasennai városától 2 napi útra van lóháton. A csata 4 nap múlva kezdődik. A csapat feladat kiszabadítani **Lyrat**, **Anchier** Gróf feltételezett fogva tartása alól.

1. A csapat megérkezik a támadók táborába:

Délidő van, kora nyár, napsütés.

A csapat hatalmas zörejre, hangos kiáltásokra (vezényszavak, parancsok) lesznek figyelmesek épp abból az irányból amerre tartanak. Hamarosan egy tábort pillantanak meg, sátrak, harci szekerek, ostromgépek látványa tárul eléjük. A tábor akkora hogy szinte magába kebelezi az előttük álló utat is. A kalandozó csapat érkezésére felfigyelnek az örök, akik az út azon részét figyelik ahonnan a kalandozó csapat érkezik (2 lándzsás és 2 nyílpuskás ör), még mielőtt a táborba érnének, és ezt hangos kiáltással jelzik: - *Idegenek érkeznek ... Jelentsétek **Odouart**-nak.* Az örök nem tesznek semmiféle támadó lépést, mozdulatot, inkább készenlétbe helyezkednek. A csapatot jelen esetben nem fenyegeti veszély.

Ahogy az táborhoz érnek, addigra - nagy valószínűséggel az **Odouart**-nak nevezett vezető - is

odaér és eléjük lép (ember, férfi, 45 éves, 190 cm magas, 95kg, fekete mellvért „kereszt” mintázattal, lovagi kard, kék palást):

- *Üdvözlét az utazóknak, (végig méri a csapatot) látom nem kereskedők, bár jelen esetben ez nem jelent semmit, hisz az út - mint látják (mutat a tábor felé) le van zárva, mindazonáltal (jobban szemügyre veszi őket), ... Ááá, Önök azon kóbor csapatok egyike, akik **Dungar Gróf** felhívására jelentkeztek? Uram **Dungar Gróf** busásan megfizetné a szolgálataikat, ha egy pár hétre csatlakoznának hozzánk. Mindaddig, míg velünk tartanak az élelemmel és itallal nem lesz gondjuk, a zsoldot pedig bőségesen mérik. A győzelem után pedig rettentő hírnévre tehetnek szert - mosolyodik el - ugyan mi másra vágyhatna a kalandozó szív?*

1.a, Tábor:

Az ostromlók tábora egy tisztáson található, melyet magas sziklafal határol. Nem megmászhatatlan, de meggyűlhet vele a kalandozók baja. Észak-nyugatról és délről közelíthető meg két ösvényen. A tábor szélein a katonák sátrai találhatók, ahol két őrtorony és több tábortűz is látható. A tábor központjában találhatóak a vezérek, a tábornok, és a pap. Az őrséget 2 óránként váltják. Az őrtornyokban íjászok, a sátrak közt fegyveresek járőröznek, általában 5-6 fő. Riadó esetén a külső sátrakból 3-4 kör alatt ér oda az erősítés, míg a belső sátrakból, 5-6 kör.

1.b, Fontosabb NJK a támadók táborában:

Odouart – Támadó csapat tábornoka, ember, férfi, 10 tsz Lovag: Szívén viseli urának szerelmi ügyét. Megbízhatóságáról legendás, A harcban hátulról irányítja a sereget, de ha úgy adódik, az első sorban harcol. Taktikus, jó helyzetfelismerő, jó emberismerő. Nem szívesen beszélget, sok a dolga, ha mégis akkor az alábbi információ szerezhető meg: *A csapat megtudhatja, hogy **Lyra** elrablását, egy 4-6 fős csapat követte el, élükön egy vezetővel aki nem más mint **Anchier** Gróf testvére (öccse) **Zondar**.*

Blendor - Ember, férfi kovács. Szükszavú, sok a dolga. Felszerelést nem árul és nem javít. Nem szívesen beszélget, ha mégis akkor az alábbi információ szerezhető meg: *A csapat megtudhatja, hogy érdeklődést mutat az **Anchier** Gróf tulajdonában álló bányákból kinyert ritka érdek felé, DE a bányákba nem szívesen menne le, különféle hiedelmek és szóbeszéd járja a falvakat. – a feltárás során kiszabadult különleges lények, emberáldozat, titkos szekták...stb. A bányát nem tudja merre van, de ismeri az egyik felderítő/vadász csapatot akik nemrég jártak arra, Ők tudnak felvilágosítást adni.*

Rutet - Vadász csapat vezetője – 6 fős férfiak alkotta emberekből álló csapat. Készségesen mesélnek, elmondják, hogy nem ajánlatos a bányák közelébe menni, mert **Anchier Gróf** erős védelemmel látta el. (6-10 fős csapatot véltek felfedezni).

1.c, Támadó sereg:

Közkatoná: A közkatonák többnyire pajzsot és lándzsát használ, de közelharcban rövid, vagy hosszúkardot is forgathatnak.

Nyílpuskás: A nyílpuskások az őrtornyokban őrködnek, de esetenként részt vesznek a lenti őrködésben is. Fegyvereik a nyílpuska és a rövid kard.

Lovas: A táborban ritkán lehet felszerelkezett lovassal találkozni, de ha még is, érvényes a harc magasabbról, esetleg a lovas roham. Fegyverük a hosszúkard.

Hadvezér: - **Lovasok** Két szárnynak, két hadvezére van. Csatában a lovasok vezére, lovon harcol, de a táborban csak gyalogszerrel látható. Nappal páncélban, este posztóban. Fegyvere a lovagi kard.

Pap: (Domvik Pap) - A harcokban sosem vesz részt. Többnyire a táborban marad és ápolja a sebesülteket.

1.d, Tábori látnivalók:

Küzdőtér: Lehetőség van részt venni a viadalban, ökölharc, késharc és természetesen fogadhat is a csapat akár saját akár más versenyzőre. A viadatok általában minden kora délután kezdődnek.

2. „Korrano” küldötte:

A táborba érkezés napján a késő délutáni órákban a csapatot egy igen vékony testalkatú, fiatal küldönc fiú (keresi meg. Közli a csapattal, hogy őt **Korrano** küldte, aki egy idős bölcs, nem messze pár órányi útra. Fontos ügyben kéri a csapatot. A fiatal fiú régóta az idős bölcs mellett van, segítője és tanonca. Mondhatni remete életet élnek, annyit tud az idős bölcsről, hogy régen a kér fiatal gróf tanítója volt, és gyermekkorától ismeri őket. Szeretné a csapatot megkérni, hogy akadályozzák meg a vérontást. A csapat dönthet úgyis, hogy nem látogatja meg **Korrano**t.

Korrano: Bölcs tanító, a két gróft fiatal korukban tanította, majd ahogy felnőttek fő tanácsadója volt, érzelmileg nagyon erős kötelék fűzi a két grófhhoz. A **Dungar** Gróf 5 éve, **Anchier** Gróf közel 3 éve döntött úgy hogy megszakít minden kapcsolatot az öreg bölcsel (nyilvánvalóan **Lyra** hatására) Ha a csapat meglátogatja (4-5 óra gyalog), akkor megtudhatják, hogy **Korrano** a háttérben settenkedő gonosz cselszövésre gyanakszik, más nem fordíthatja így egymás ellen a kér gróft. **Korrano** mesélhet a közelmúltban megkezdődött bányászatokról, esetleg említheti, hogy **Lyra** nem egyszer felkereste és furcsa legendákról, hiedelmekről kérdezgette. Akár még egy titokzatos legenda is szóba kerülhet, amely egy ősi amulettet említ. **Korrano** megkéri a csapatot, hogy még mielőtt a vérengzés elkezdődik, jussanak be **Anchier** Gróf várába és derítsék ki mi történt. Elmondja a csapatnak, hogy tudomása van egy titkos járatról, amely egyenesen **Anchier** Gróf várboritonébe vezet. Az út a járaton át nem veszélytelen, de bízik a csapat rátermettségében. Ezt a járatot egy ősi örült mágus: **Gemor** építette, és egyenesen az ő mágus tornyához vezetett, amely romjaira épült Anchier Gróf erődje, meghagyva és újjáépítve a központi vártornyot. **Korrano** mesélget a közeli bányászatokról, a KM-nek lehetősége van itt felhívni a csapat figyelmét.

3.Bánya helyszíne: A barlang bejárata kb. 10 méter széles, egy rövid 20 méteres folyosó után egy előcsarnokba (20x30m) ér, itt van a védő csapat fő bázishelye. Innen nyílnak jobbra, balra fülkék (rabszolgák ketrecai, ásatáson dolgozók szállása, egyéb őrség 1.tsz harcos) Akár a táborból akár Korrano-tól érkehetnek ide. A bányát kettős védelemmel látták el. A bejárat előtt egy 6 fős udvari orkokból álló gladiátor csapat védi (1. tsz), nyilvánvalóan nem jelentenek komoly ellenfelet a kalandozóknak. A bányát belül viszont egy eléggé összeszokott csapat védi (Tharr hívó csapat – **Teodlan** - Tharr Pap (7 tsz.), 2 fő fejvadász (6 tsz), 2 fő nyilpuskás (6 tsz.), **Szatira** - Boszorkány (10 tsz).

A felszíni védő csapat, amint kiszúrja a kalandozó csapatot, megálljt parancsol és kéri a jelszót. A játékosok természetesen nem tudhatják mi az ellenben ha megemlítik **Lyrát** vagy hogy „**Lyra** küldte őket”, lehet esélyük a harc elkerülésére. A felszíni csapatból 1 fő, mindenféleképpen elindul jelentést tenni a bányába, az idegenek érkezéséről. Amennyiben nem kerül sor harcra, úgy a barlangból előbukkan **Teodlan** és kérdőre vonja az érkezőket. (**Teodlan** vigyáz arra, hogy ne lépjen ki a barlangból és a vérgát megfelelő védeltséget adjon neki.). A csapatot nem engedik be, amint megpróbálnak belépni sor kerül a harcra.

A védő csapat védelmi taktikája: A bejáratot kívülről 6 udvari okr gladiátor és egy „Vérszolga” őrzi (70 felett lehet megsebezni, 10ÉP, kutya termetű és 10E-ig látja a láthatatlant és 30m-ig kitűnően érzékel). A bejáratot egy vérgát varázslattal védik, melyet a Tharr Pap hozza létre, az alábbi fajok kevert vérével: ember, ork, törpe. Ezen fajok képviselői számára jelent a vérgát akadályt. Erőssége 44 – Mágia ellenállás: Asztrális, ehhez 62 MP-ot használt fel. Az udvari orkok szabadon mozoghatnak a vérgáton keresztül. A csapat feladata az ásatások helyszínenek védelme, és a fenntartása a rituálékhoz. Az „odatévedt” idegeneket elfogják, kihallgatják. A vérgát még a háborús helyzet miatt is fontos, hiszen a támadó seregek nem tudnak átjutni rajta. A két nyilpuskák kihasználva a vérgát adta lehetőséget, a barlangon belül maradva, kb 20 méterre a bejáratától, egy kiépített rejtkehelyről lőnek. A két fejvadász feledata a vérgáton átjutók feltartása. Védekező harcot folytatnak, amíg nem kapnak más parancsot. Ha valaki átjuk (ha többen akkor az általa legveszélyesebbnek véltet), akkor a Tharr pap Pszi támadást (25 pszi pont = 50 erősség) alkalmaz, az asztrális statikus pajzsot rombolja le, hogy fogjul ejtse azt. Ezt követően egy „űzés evilági lényeg ellen” varázslatot (35MP), (lélekölő félelem és menekülés, de mivel nem képes a vérgát miatt így ájulás következhet be.). Ezután „fanatizálást” varázsol a fejvadászokra és az íjjászokra. A

*boszorkány tűzmágiát használ: „futótűz (5k6 sebzés, 26MP, varázslási idő: 2 szegmens, 15 körig üldözi a célpontot, 150m sugarú körben), „füstvarázs” (5MP, 5méter sugaru kör). 2 üvegcsé hatalom ital van nála. A boszorkány amint látja, hogy veszélyben vannak, árnykaput nyitva visszatér **Lyra** közelébe jelentést tenni.*

Ha sikeresen legyőzik a védő csapatot, kiszabadíthajták a rabszolgákat, - akik hálás köszönések közepette, már menekülnének is el a helyszínről -, ha kikérdezik őket, akkor csak annyit tudnak mondani, hogy mindig elvittek közülük egy-egy rabszolgát, de az sosem tért vissza.

Ha jobban körbejárják a területet, megszáradt, alvadt vér vonalakat fedezhetnek fel amelyek egy irányba mutatnak, melynek végén egy nagy gödröt találnak, a keresett tárgyat már elvitték. Azonban nyers féldrágakő darabokat találhat a csapat (kb. 100 arany értékben)

A **KM** tetszése szerint rászabadíthat a csapatra pár barlangokban élő veszedelmes állatot.

4. Közeli Farm: Akár a táborból akár **Korrano**-tól érkehetnek ide.

A farmon csak hebegő, habogó kétkézi munkásokat találnak, mindenféle zagyvaságot mesélnek, kitalációk, emberáldozatok, emberrablások, félelmetes szörnyek a közeli bányákban.

5. Titkos Járat: „Örült Gemor” termei

A termék egyedi mikroklimáját mágia tartja fent. A titkos járat olyan védelmi rendszerrel van ellátva, hogy az elpusztítsa önmagát és mindenkit, aki belépett, amely azonnal aktivizálódik mihelyest a kalandozó csapat leért a felvonóval.

A tábor mögött húzódó hegyvonulat csúcsai között lévő eldugott völgyben, egy szakadék felett átívelő rozoga fahíd vezet a csarnok belsejébe, ahol egy ócska, korhadt fa felvonó várja a mélybe utazókat.

- **1. A felvonó a mélybe.**

A kürtő falai kőcövekéből állnak, amin rúnák izzanak. A lift nem állítható meg. 300 méter mély. Elszívja a fal a manát. 10Mp = - k6FP. Melegebb van, min. 10 C fokkal.

Amint leértek, egy kis fehér gyöngy gurul a lábatok elé egy üregből, és aztán a fal több pontjáról édesvíz kezd beömleni a járatba, ami idővel az egész rendszert ellepi majd. A sebessége 0,5 méter/kör.

A termeket a víz 30 kör alatt lepi el, sorban. A járat rendszer fokozatosan felfelé emelkedik. Mindenhol sötétség, kell fényforrást vinniük.

- **2. terem**

*45 *20* 10 méter széles. 24 méter hosszú folyosó vezet ide, amit 12 kör alatt lep el a víz.*

5 láb mély, zöldes, sós tenger vizet tartalmaz. (Benne gyilkos, élőholt ragadozó halak.)

A terem vagy úszva, vagy a vízen lebegő, lakozott fa korongokon átugrálva kell hátrahagyni. A korongok egymástól 2-3 méterre vannak. Fém láncokon vannak rögzítve az aljzathoz. Sikeres Erő próba -4 eltépni. Sikeres Ugrás vagy Ügyesség próba -2 kell az átjutásra. Aki ront, vízbe kerül, ahol a halak támadják. Kimászni csak sikeres Ügyesség próba és sikertelen haltámadás után lehet, 1 kör alatt 50% hogy pont a beleesésnél van a közelben hal, ha ez ellen nem tesznek. A korongokon max. egy ember fér el, nem túl nagyok. A kijutáshoz északra 4 korong, keletre 13 korong van. A terem közepén egy nagyobb korong, kb. 3x mint a többi. Azon egy közepes faláda. Benne egy fehér gyöngy. A csapat érkezésekor a ládás sziget elmerül a víz aljára. A láda rögzített az aljzathoz, és nyitva van. Ide kb. 6 korong vezet.

„Keah” 6 db (Élőholt mutáns, 2 fejű sügér, farkas méretű.)	
	KE: 10
	TE: 70
	VE: 80/130
	CE: 30
	ÉP: 10
	SFÉ: 2 (pikkelyek)
	Tám/kör: 2x = harapás
	Seb: k6+2
	Ellenállás: Méreg, Asztrál, Mentál
	Mf Úszás = -10KÉ,-10 TÉ-VÉ,-10 CÉ
	Af Úszás = -15KÉ,-20 TÉ-VÉ,-30 CÉ
	nincs Úszás = -50VÉ és merülés
túlütésnél EP sebzés vagy vízbe rántja Vízbe rántásnál Ügyesség próba (Ügyesség – ahány EP-t sérült volna módosítással.	

• **3. terem**

Az ide vezető folyós 30 méter hosszú, 15 kör alatt ér ide a víz.

33 *20*15 méter nagy terem.

A terem olyan, mint egy 10 méter magas erdei dzsungel. Mindenhol a falak mentén méteres, sűrű, dús, zöld növényzet, a talaj pedig fekete termőföld. Színes madarak, rovarok, kisebb rágcsálók láthatók. A fák magas lombjában élnek a „Fesset”-ok. A terem közepén áll egy nagyobb fa, magányosan, körülötte tisztás. Belépéskor a fa törzsében egy odú hasad, hangos reccsenéssel, amibe egy újabb gyöngy lapul. Ide vezet egy kis ösvény, erre a tisztásra, ami 10 méter nagy, és folytatódik a fától tovább kifelé.

„Worih” : Béka és kaméleon keveréke, zöld humanoid lények. Infra látással rendelkeznek:15m.

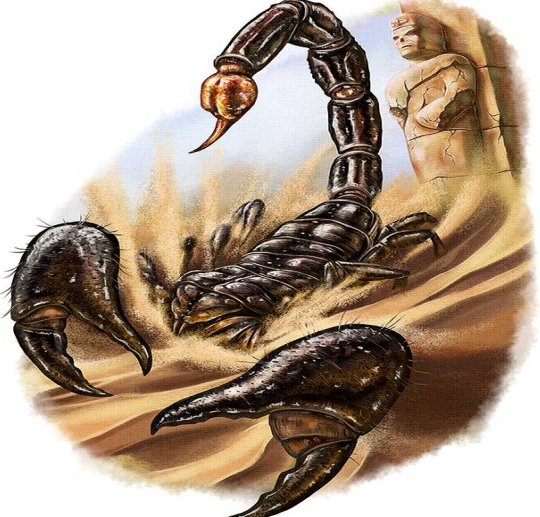
Goblin méretűek, 1 méter magasak. Fúvócsővel vannak felfegyverkezve. A lombok közül támadnak, 7-10 méter magasról, a talajra nem jönnek le. A méreggel lebénított áldozatokat hihetetlenül hatalmasra nyitható szájukkal egyben bekapják, és megemésztik (mint egy mélytarisznya). Ez a táplálék elég nekik évtizedekig is. Nagyon jól másznak. 140% a fán a mászásuk. Ha valaki a közelükbe ér, feljebb, arrébb másznak. Csak 01-nál rontanak, vagy egyéb negatív módosítók miatt.

„Worih” 12 db (Béka és kaméleon keveréke, zöld humanoid lény, goblin méretű.)	
	KE: 20
	TE: 50
	VE: 90
	CE: 50
	ÉP: 6
	FP: 25
	SFÉ: 1 (kemény bőr)
	Tám/kör: 2
	Seb: 1 + méreg
	Asztál ellenállás: immunis
	Mentális ellenállás: 15
	Méreg ellenállás: 8
Méreg: 5.szintű (-1 módosító) semmi/bénító k10 szegmens alatt hat és k6 óráig tart	

- **4.terem**

30 *25*10 méter nagy terem. Az ide vezető folyós 18 méter hosszú, 9 kör alatt ér ide a víz. Itt már 5 fokkal melegebb van.

A terem meleg és homok borítja. Középen egy 2m oszlop, rajta kőszobor, ismeretlen szereplővel, aminek van egy gyöngy a homlokán, ami megcsillan belépéskor. A homok alatt 4 Óriás Skorpió várakozik a terem 4 sarkában. A Skorpiók farka végén elemi tűz ég, azzal csap oda áldozatának. A szemközti falon van a kijárat. A homok alá infra nem lát.

„Óriás Tűz Skorpió” 4db	
	KE: 30
	TE: 80
	VE: 110
	CE: -
	ÉP: 15
	FP: 40
	SFÉ: 5 (kitin páncél)
	Tám/kör: 3
	Sebzés: k10/k10/ k6+2k6 elemi tűz
	Asztál ellenállás: immunis
	Mentális ellenállás: immunis
	Méreg ellenállás: immunis

Sikeres dobásnál (Észlelés -2) vagy ha direkt keresésnél a szobor hátuljában van egy mélyedés. Ebben van egy sárga üvegcsé!!! (Gyógyítal 8 ÉP)

- **5.terem**

35* 28* 15 méter nagy terem. Az ide vezető folyós 32 méter hosszú, 16 kör alatt ér ide a víz.

A terem hideg, és hó-jég borítja. Több elszáradt, megfagyott fa is áll bent, Egy gyönyörű nő áll a terem közepén, egy fának dőlve és a csapatot nézi kíváncsian, kihívóan.

A nyakában egy gyöngy lóg.

Hószellem:

Összes nyelvet megérti. Nem támad, csak ha őt támadják.

A gyöngyöt csak cserealapon adja át.

Amit kér érte: egy csók!

Akit megcsókol, (Egészség próba -3) vagy lassan fagyott, száraz fává változik.

Körönként 3k6 SP vesztes. Teste fájdalmas görcsök alatt elfásul, megmerevedik. Ép elfogytával = teljes átalakulás. Az átalakulás alatt sem harcolni, sem varázsolni, pszi-t használni nem lehet. Csak a boszorkány halálával lehet megszüntetni a hatást, de akkor sem lesz semmiféle gyógyulás, marad az egészségi állapot az a már elszenvedett sérüléseket figyelembe véve.

Ha megtámadják, vagy csókja hatástalan, hangos kacaj után támad, légies alakban! Ezt 1 szegmes alatt eléri. Aztán csak mágikus fegyver sebzí. Ő pedig életerő elszívással támad. Túlvilági lény.

	„Hószellem” 1db
	KE: 30
	TE: 90
	VE: 130
	CE: -
	ÉP: 20
	FP: 40
	SFÉ: 5 (kitin páncél)
	Tám/kör: 2
	Sebzés: k3/k3 ÉP!
	Immunis: Ame, Mme és Méreg
	Asztál ellenállás: immunis
	Mentális ellenállás: immunis
	Méreg ellenállás: immunis
	Minden 2. körben Halálsikoly= 2k6 sp, aki hallja.
	Halálakor felrobban: 6k6 sp fagysebzés.

• **6. folyosó és Troll verem**

Folyosó: 16 méter hosszú, emelkedik. 8 kör alatt lepi el a víz.

A folyosó végén egy zsákutca. Itt a falon egy kristálykoponya. Ennek kell a nyílásain a koponyaüregbe belerakni a gyöngyöket. (szem,orr,száj)

Egy fél méteres csapóajtó nyílik alatta a falon.

Csak lefelé lehet ereszkedni, 3 méter mélyre. Ez egy sziklapárkányra vezet, ami alatt a Troll verme van, 5 méter mélyen. Innen kellő fénynél látni a Troll rongykupacát ahol alszik és a kút alját, ahol ledobják az áldozatokat.

*Terem a folyosó végén: 30*20 *5 méter.*

A Troll alszik. Sikeres lopózással lemászhatnak a vermébe és újabb sikeres lopózással a kürtőjárat alja is elérhető a terem túloldalán.

Ha felébresztik, azonnal támad.

A kivezető kürtő felfelé a padlótól mérve 8 méter magas. A mennyezet 5 méter magasan van.

„Troll „/ mindenben megegyezik a Bestiárium 197. oldalán lévővel, kivéve az alábbiakban:/	
	KE: 40
	TE: 95
	VE: 130
	CE: -
	ÉP: 40
	FP: 110
	SFÉ: 5 (kitin páncél)
	Tám/kör: 2x pallossal vagy 3x pusztakézzel
	Sebzés: 3k6+5/ 3k6+5 vagy k10+3/k10+3 /k6
	Immunis: Ame, Mme és Méreg
	Asztál ellenállás: immunis
	Mentális ellenállás: immunis
	Méreg ellenállás: immunis
	2 rozsdás pallos van nála, ha ellenségesen közelítenek felé. Ha nem, pusztá kézzel támad.

Kijutás a Troll veremből: 5 méter magasan kell elkezdni mászni a 3 méternyi járaton felfelé, ami 1 méter széles, és a várbörtönbe vezet, a legalsó szintre, egy zárt kamrába.

6. Ostrom:

AZ OSTROMLÓ sereg a játékosok segítsége nélkül nem képes bejutni az védekezők várába.

Az ostromot három részre lehet osztani: 1. eljutás a várig a hegyi szerpentin úton, 2. várostrom és az 3. erődön belüli harc.

6.1: hegyi út: Az út két oldalán magas hegységek terülnek el, a szélessége folyton változó 6-10 méter között. Négyszer kényszerülnek harca a támadó csapatok (4 nap, minden nap végén sáttortábor, sebesültek ellátása):

„A” : nyílpuskások támadnak a hegyekből (kb. 20-40 méter magasan szétszórva) (30 nyílpuskás, a támadó sereg nehezen birkózik meg velük, 5 körönként 2-et leszednek)

„B” : fejjavadások támadása, főleg füst és méreg bombákkal, majd ezek felhasználása után közelharcban (10 méter magasban bújnak meg, számuk: JK száma x 3). Méregbomba: idegméreg, gyengeség, bénulás. (egészség próba + 2vel, tünetek megjelenése: k6 szegmens, időtartam k6 óra)

„C” : védő sereg közkatonáiból álló század (100 fő) + védő torlasz fából (100 „Strukturális pont”)

„E” : a hegyi út itt ér egy tisztásra, a tisztásról a védő csapat lovasai rohamoznak (20 lovas).

„D” : Ostrom

6.2.: Várostrom: A várat körben végig „vérgát védi” ugyanazokkal a tulajdonságokkal, ami a „BÁNYA” fejezetnél lett részletesen kidolgozva. HA a csapatnak nem sikerül átjutni és/vagy semlegesíteni a „vérgát” varázslatot, úgy kénytelen visszafordulni és megpróbálni a bejutást a titkos járaton keresztül (**5. fejezet**). A támadó sereg létrákkal próbál feljutni a vár tornyaiba és a várfokra, de sikertelen a „vérgát” varázslat miatt.

6.3.: Harcok az vár belsejében: A csapatnak a központi vártoronyba kell eljutnia, és ott is a legfelső szintre, ahol a királyi lakosztály található. A tornyokról folyamatosan lövik őket, és ekkor már a két csatamágus is mágiát használva harcolni kezd. A központi vártorony alsó épület szintjén a várbörtön található.

7. Bejutás a Várbörtönbe:

Bármelyik módját is választotta a csapat (titkos járat vagy ostrom), a börtönszint kínzócellájában találják magukat.

HA a csapat NEM járt a bányánál, akkor a bányát őrző csapattal itt kell megküzdenie.

Innen egy lépcső vezet fel egy folyosóra ahol a rabok cellái helyezkednek el.

Az egyik cellában **Zondar (Anchier Gróf** öccse) raboskodik, aki segítségért könyörög. Ha kiszabadítják, elmondja, hogy éppen egy rituálé kezdődött, amikor ide lehurcolták, a csapatnak sietnie kell, hogyha meg akarja állítani azt. Tud egy titkos járatot, ami egyből a királyi lakosztályba vezet. (KM dönthet arról, hogy a járatot védik-e csapdák)

8. Királyi lakosztály:

Mire ide ér a csapat, az idézés folyik. A csapat, amikor belép a következő kép „Lyra által megrendezett” jelent fogadja: a szoba közepén egy baldachinos ágy, melyen egy fekvő meztelen férfi alakot és egy rajta ülő köpenyt és fátyolt viselő női alakot vélnek felfedezni. Az ülő alak

kezében egy kés, és épp valamiféle éneket/verset mormol, révülten hintázik a kikötözött alak felett. A helységet fekete, sikoltó köd lények őrzik, akik akkor manifesztálódnak, ha a csapat belép ide. Csak mágikus fegyverek sebzik őket, és csak túlütéssel sebezhetők. Ha a ködlények ÉP-t sebeznek, azt magukba szívják (megnövelik vele a sajátjukat, ami így a kezdeti érték fölé is mehet).

A szobában **Lyra** egy nagy kétajtós szekrényben bújt el, csak arra vár, hogy a kalandozó csapat végezzen a bedrogozott csalinak használt lánnyal **Kyarával**, aki a meztelen grófon ül és egy verset kántál. Ha ez megtörténik, akkor abban a pillanatban a csalinak használt lány teste szétszakad és kiszakad belőle egy démon **Ash' Ahanur**. A Démon megpróbál időt húzni és egyességet ajánlani a csapatnak, ha a csapat ezt nem fogadja el és rátámad, akkor **Lyra** is előbújik és segít a démonnak a harcban.

Amennyiben a csapat szemmel láthatóan nem akar végezni a csalival, akkor **Lyra** előlép és hangosan ezt kiáltja, miközben a játékosok felé mutat: Pusztítsd el őket Tharr nevében, ekkor **Kyara** elindul a kalandozó csapat felé kést rántva Tharr rituális vérmágiájának szavait kántálva: - Nyíljon seb rajtad, véred táplálja a Lindigasst.

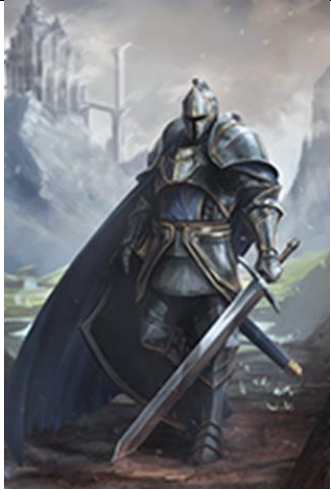
!!! **Kyra** egy ártatlan szűz lány, aki semmiféle mágiával nem rendelkezik, **Lyra** célja az, hogy a lánynak ártatlanul és ok nélkül kell meghalnia, ez szerepel a démonnal kötött egyességben, paktumban.

Amennyiben a csapat épp ellenkezőleg nem végez, hanem megmenti a csalinak használt lányt, **Lyra** ezt látva egy titkos ajtón keresztül (ami a szekrényből nyílik) megpróbál elmenekülni. A csapatnak van esélye ezt megérezni/meghallani, és ez által megpróbálni végezni **Lyrával**.

			
Ash' Ahanur		Ködlény	
Démon			
	Megjelenés: 1db	Megjelenés: JK száma/2 db	
KE:	45	30	
TE	120	85	
VE	155	145 (túlütés benne van)	
SFE	3 (bőre savas)	-	
Támadás	2x + 1x harap	2x	
Sebzés	2k6+2; k6+2	2k6+2	
FP	120	nincs	
EP	50	20	
AME	immunis	immunis	
MME	immunis	immunis	
Pszi	Pyarron MF 50	Pyarron MF 30	
Mana	0 + 3/kör Papi Halál szféra / Boszorkánymesteri		

- VÉGE -

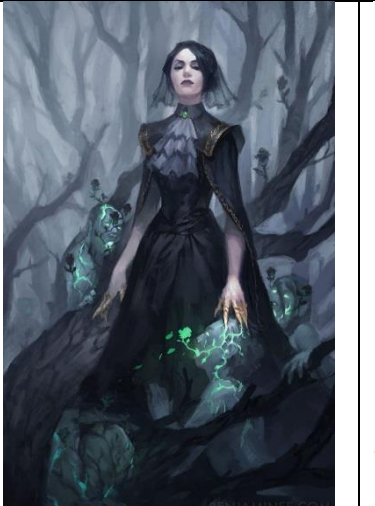
Támadó sereg

												
Odouart - Tábornok			Közkatona (1000 fő)			Nyílpuskás (100 fő)			Lovas (50 fő)		Hadvezér (2 fő)	
Ember, ffi, 10 tsz. Lovag			Ember, 5. Tsz, Harcos			Ember, 5 tsz. Harcos			Ember, 5 tsz. Harcos		Ember, 7 tsz. Lovag	
	Alap	Lovagi kard		Kard	Lándzsa		Kard	Nyílp.		Könnyű kopja		Lovagi Kard
KE:	27	34	KE:	37	35	KE:	37	33	KE:	37	KE:	34
TE	95	115	TE	87	85	TE	77	53	TE	83	TE	95
VE	142	159+35	VE	138+35	137+35	VE	128	102	VE	112+35	VE	141+35
CE	6	6	CE	6	6	CE	6	67	CE	6	CE	6
Támadás	2x körönként		Támadás	2x	2x	Támadás	2x	2x	Támadás	1/2x	Támadás	2x
Sebzés	2k6+6		Sebzés	1K10	1K10	Sebzés	1k10	K6+1	Sebzés	2k6	Sebzés	2k6+4
SFE	5		SFE	4		SFE	1		SFE	3	SFE	5
FP	126		FP	63		FP	63		FP	63	FP	91
EP	15		EP	13		EP	13		EP	13	EP	13
AME	26		AME	3		AME	4		AME	4	AME	23
MME	29		MME	3		MME	4		MME	4	MME	23
Pszi	28 (Pyar.-AF)		Pszi			Pszi			Pszi			19 (Pyar.-AF)
Mana			Mana			Mana			Mana			

Védő sereg

												
Bolvard - Tábornok			Közkatona (500 fő)			Íjjász (50 fő)			Lovas (20 fő)		Csatamágus (2 fő)	
Ember, ffi, 10 tsz. Lovag			Ember, 5. Tsz, Harcos			Ember, 5 tsz. Harcos			Ember, 5 tsz. Harcos		Ember, 8 tsz. Varázsló	
	Alap	Lovagi kard		Kard	Lándzsa		Kard	Nyíl p.		Könnyű kopja		Varázsló bot
KE:	27	34	KE:	37	35	KE:	37	33	KE:	37	KE:	22
TE	95	115	TE	87	85	TE	77	53	TE	83	TE	56
VE	142	159+35	VE	138+35	137+35	VE	128	102	VE	112+35	VE	131
CE	6	6	CE	6	6	CE	6	67	CE	6	CE	5
Támadás	2x körönként		Támadás	2x	2x	Támadás	2x	2x	Támadás	1/2x	Támadás	1x
Sebzés	2k6+6		Sebzés	1K10	1K10	Sebzés	1k10	K6+1	Sebzés	2k6	Sebzés	K5
SFE	5		SFE	4		SFE	1		SFE	3	SFE	1
FP	126		FP	63		FP	63		FP	63	FP	59
EP	15		EP	13		EP	13		EP	13	EP	8
AME	26		AME	3		AME	4		AME	4	AME	62
MME	29		MME	3		MME	4		MME	4	MME	61
Pszi	28 (Pyar.-AF)		Pszi			Pszi			Pszi		Pszi	57 (Kyr)
Mana			Mana			Mana			Mana		Mana	80

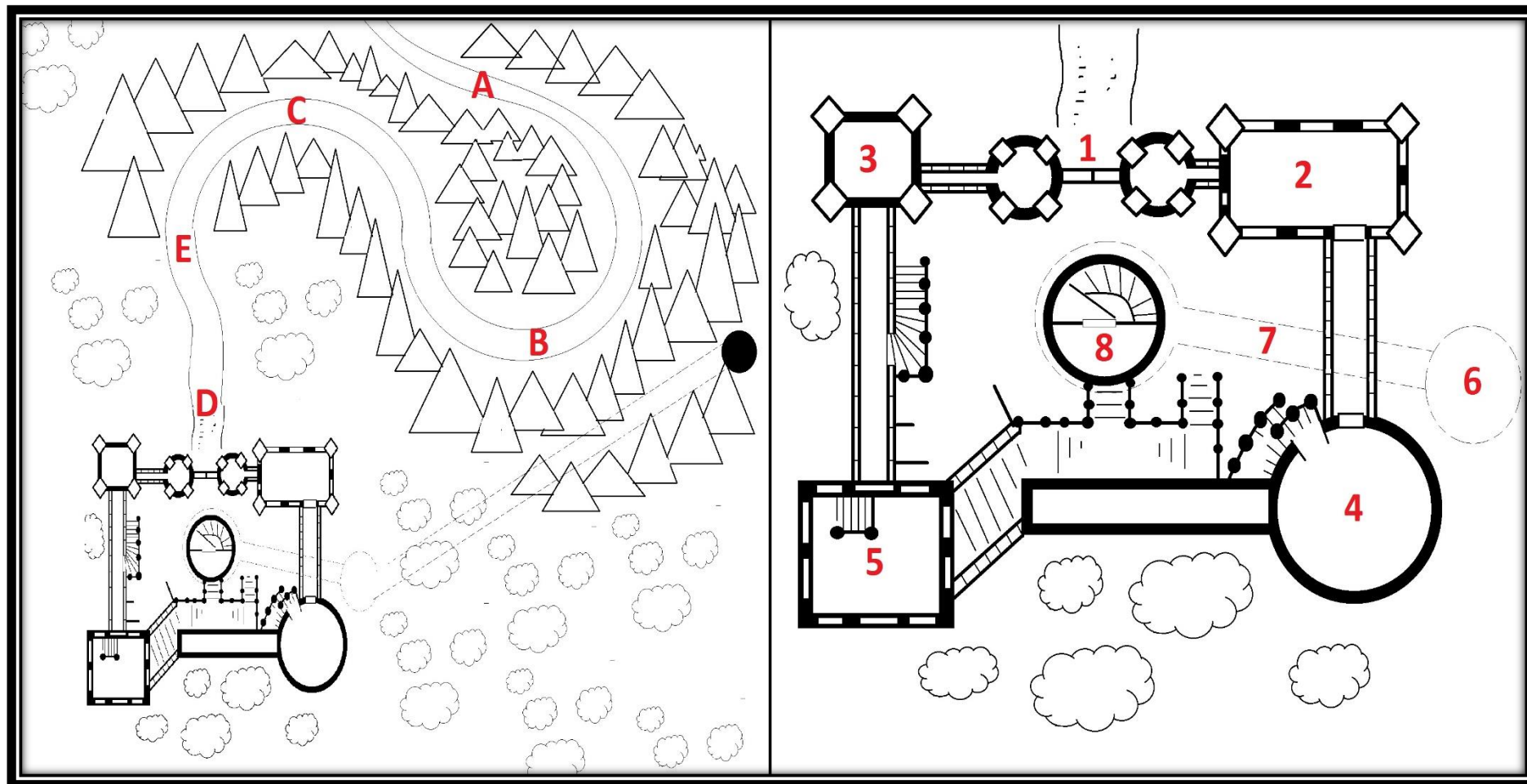
Bányát őrző csapat

										
Teodlan		Fejvadász - Vérnyelő (2 fő)		Nyílpuskás (2 fő)			Szatira		Ork csapat (6 fő)	
Ember, ffi, 10 tsz. Tarr Pap		Ember, 6. Tsz, Fejvadász		Ember, 6 tsz. Harcos			Ember, 8 tsz. Boszorkány		Udvari Ork, 1 tsz. Gladiátor	
	Korbács		Fejvadászkard		Kard	Nyílp.		Tőr		Béltépő
KE:	26	KE:	48	KE:	45	38	KE:	32	KE:	36
TE	68	TE	90	TE	78	-	TE	46	TE	64
VE	124	VE	140+19 hárítás	VE	129	-	VE	98	VE	106
CE	1	CE	6	CE	6	67	CE	6	CE	-
Támadás	2x	Támadás	2x	Támadás	2x	2x	Támadás	2x	Támadás	2x
Sebzés	K6	Sebzés	K6+2	Sebzés	K6+1	K6+1	Sebzés	K6	Sebzés	K6+4
SFE	2	SFE	2	SFE	2		SFE	2	SFE	2
FP	95	FP	83	FP	74		FP	62	FP	29
EP	10	EP	12	EP	13		EP	11	EP	16
AME	54	AME	45	AME	45		AME	44	AME	2
MME	54	MME	4	MME	4		MME	48	MME	4
Pszi	48 (Pyar. MF)	Pszi	24 (Pyar. MF)	Pszi			Pszi	44 (Pyar. MF)	Pszi	
Mana	90	Mana		Mana			Mana	64	Mana	

Tábor

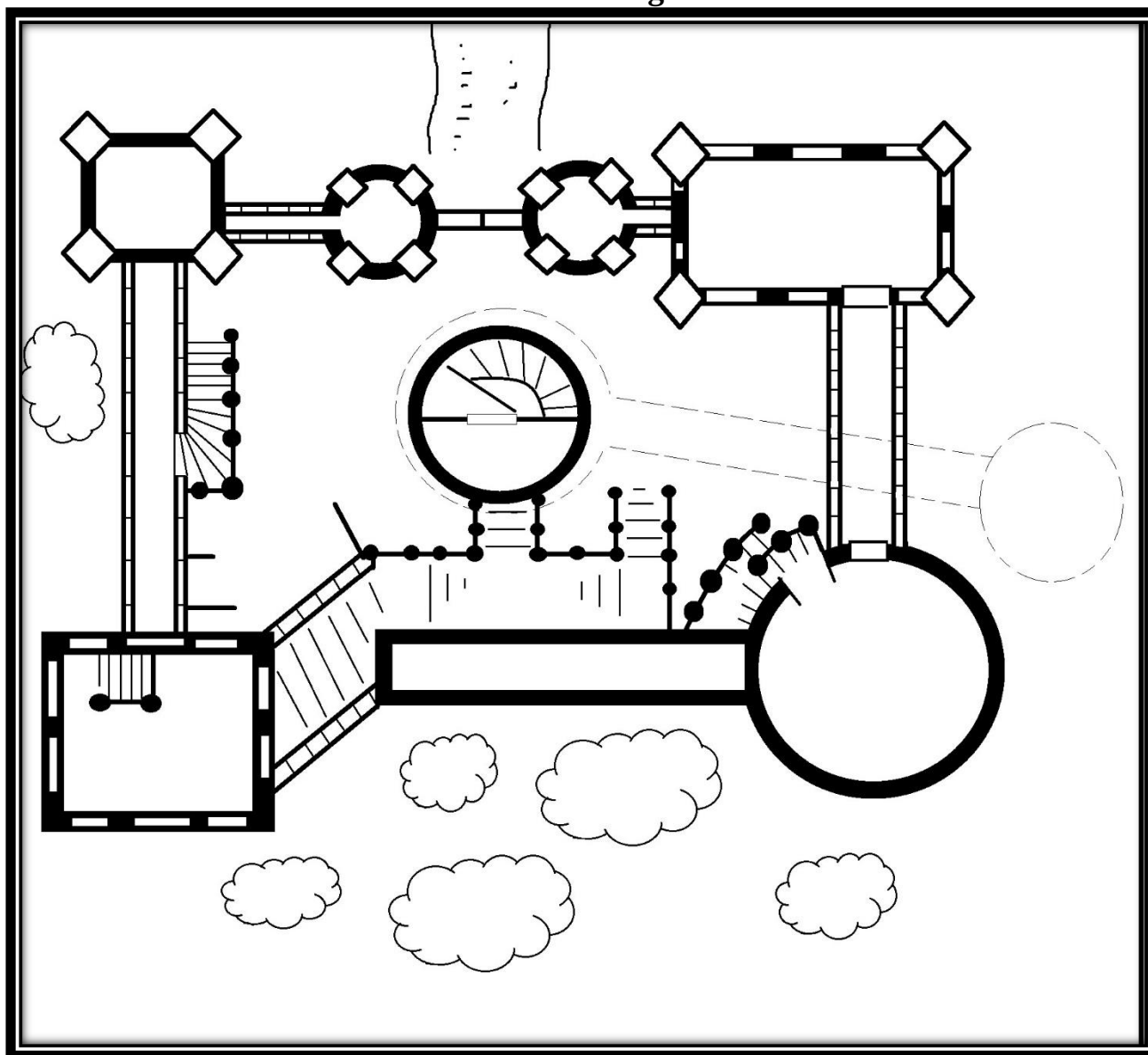


OSTROM



A	Rajtaütés – Íjjászok a hegyekben	1	Várkapu	6	Titkos barlang
B	Rajtaütés - Fejvadászok	2	Kaszárnya	7	Titkos Járat
C	Rajtaütés - Közkatonák	3	Őrtorony	8	Királyi lakosztály
D	Várkapu – Forró szurok / olaj	4	Őrtorony		
E	Rajtaütés – Lovas roham	5	Őrtorony		

OSTROM – Segédlet



Bánya

