A lélek árnyai

*A **XXIX. KalandorKrónikák Szerepjátékos Találkozó kalandmodulja***
4-6. szintű karakterek részére

ÍRTA: Virág Laca
HELYSZÍN: Déli Városállamok
IDŐPONT: Psz. 3725

Tartalom

I. Hangulatkeltő novellák ... 3
1. Kísértő múlt ... 3
2. Hová tettem? ... 4
II. Bevezető ... 6
3. Régmúlt ... 7
4. Közelmúlt ... 7
5. Előtörténet ... 9
6. Bemesélés ... 12
7. Helyszín ... 13
III. Időtábla (kalandozók helyes döntései alapján) ... 14
IV. Időtábla (kalandozók helytelen döntései alapján) ... 15
V. Lein környéki térkép ... 17
VI. Várostérkép ... 18
VII. Első nap eseményei ... 19
8. Ismerkedés a várossal ... 19
9. Bemutatkozás ... 20
10. Arsen Dalin sátra ... 21
11. Alsóváros ... 22
A Harang fogadó ... 22
A Nemes Korsó fogadó: ... 23
Darton templom ... 23
12. Fellegvár ... 23
VIII. Második nap ... 26
13. Falu térkép ... 27
14. Tisztás térkép ... 29
Békés szcenárió ... 30
Ellenséges szcenárió ... 32
15. Leinben zajló események ... 32
IX. Harmadik nap ... 33
16. Ork tábor térkép ... 33
Játéktechnika ... 34
Ork harckészültség ... 35
Ork tábor felderítése ... 36
17. Leinben zajló események ... 39
X. Negyedik nap ... 39

18. Visszatérési idősávok ... 39
19. Szembesítés ... 40
20. Ostrom ... 41
21. Mirko visszatérése ... 42
22. Fellegvár eseményei ... 43
23. Hercegi lakrész térkép ... 43
24. Negyedi nap (Végjáték) ... 45
Kudarc ... 45
Királydráma ... 45
Félsiker ... 45
Teljes siker ... 45
25. Finálé ... 46
XI. NJK-k ... 47
26. Az összeesküvők ... 47
Arsen Dalin (álnév) ... 47
Gajdar ... 49
Bogur ... 53
Rőtszemű Monokli ... 54
27. Pyaroni Államszövetség képviselői ... 55
Kallan ... 55
Mirko ... 56
Laidex con Marlotas ... 58
Ahrastal ... 59
Kermol ... 60
28. Új-Godon képviselői ... 61
Carmennis ... 61
Haldon con Marlotas ... 62
29. Számkivetettek ... 63
Ramn ... 63
Hjaja ... 64
Molo ... 65
Djan ... 65
Ork harcosok, portyázók, warg ... 66

I. Hangulatkeltő novellák

1. Kísértő múlt

Kora tavaszi szellő szűrődött be a hercegi lakrészbe mellyel Haldon herceg és a vele szemben álló hosszúkás arcú öregúr is megfelelő forrást kaptak egy spontán, de szinkron sóhajhoz. A lakrész nagysága lehetővé tette volna, hogy akár egy lovas osztag tiszteletét tegye az uralkodónál. A fenséges berendezés, a faragott és lemezelt ládák, a márványasztal, a hatalmas kandalló mind-mind megfelelő kellékei lettek volna egy könnyed és nyugodt pihenésnek. Mégis a jelenlévők csak a hivatásukra és az eljövendő sorsdöntő eseményre tudtak gondolni. Ruházatuk alapján a külső szemlélő szerzeteseknek vélhette az egymással szemben álló alakokat. Haldon esetében a nyakban hordott hercegi medalion árulkodott királyi származásról. Carmennis hosszú, bíborvörös tunikáját az egyik ládán pihentette. A teremben tartózkodó magába meredő, fiatalos arcú herceg és segítője egy helyben álltak s meredten egymás szemébe néztek. Végül az idős pap törte meg a csendet:

- *Hogyan segíthetnék Ő Felségének?* - kérdezte Carmennis finoman

- *Ennyire gondterheltnek tűnik az arcom? Vagy talán gondolatolvasásra is képes vagy?* – válaszolt nyersen Haldon.

Carmennis mély levegőt vett mint, aki hosszú fejtegetésbe kezd.

- *Hosszú időbe telt, míg mindezt sikerült elérnünk. Lein jövője biztosított. A kialkudott apanázs révén Új-Godonnak meghódolt területeken…*

- *Gorvik?* - szólt megint élesen közbe Haldon

- *Ez az ország már nem létezik.* – Carmennis határozott, de nyugodt hangon reflektált Haldon felvetésére, aztán folytatta az alábbiak szerint.

- *Helyette új országot építünk. Amire nekünk szükségünk van az mind megvan benned: tettvágy, elhivatottság, élvezed a Domvik egyház teljes támogatását, továbbá…*

- *Az apanázs sem lesz haszontalan az ügy érdekében.* - Haldon ismét megszakította Carmennis monológját, majd ő folytatta látván, hogy Carmennisban benn akadt a szó. - *Megértem miért akarsz nyugtatni, nem vagyok naiv. Ha a békemegállapodást holnap aláírjuk, azzal hosszú időre garantáljuk Lein békéjét. A Laidex részéről biztosított apanázs megfelelő lesz arra, hogy saját földet szerezzek Go… illetve Új-Godonban és megalapozzam a jövőm… akarom mondani a békét.*

Carmennis az őszinte szavakat követően kicsit felvonta szemöldökét, mint aki olyan tanítványra tekint, aki nem megfelelően vizsgázik.

- *Édesapátok, Theoderik mindent megtett Lein biztonságáért, sikeresen kiűzte a nomádokat. A fivéred Laidex jelentősen megritkította az orkokat, bár még nem világos előttem, hogy pontosan melyik törzs lehetett, leginkább a Mindent látókra gyanakszom. De ez most mellékes is. Bármennyire is neheztelsz, a te sorsod más, és Domvik engedelmével meghatározóbb is lehet. Meggyőződésem, hogy Új-Godonba visszatérve már mindent másképp fogsz látni. Felségednek most nem a kísértő múltra kell koncentrálnia, hanem a fényes jövőre. Menjen ki az emberek közé a városba és szórakozzon, ahogy azt fivére, Laidex is teszi.* – mondta Carmennis, majd kitekintett a herceg lakrészének széles ablakán.

Haldon Carmennis mellé állt és letekintett a fellegvárbeli lakrészéből. Lein alsóvárosában már tumultus volt látható, emberek szokatlan áradata foglalta el a várost. A várost körülölelő faházakon túl több száz sátor volt látható. A falak és a házak között már a tömeg ráhangolódott

a holnapi ünnepségre, ez egyértelműen hallható volt a fellegvári ablakból is. Ismét Haldon szólalt meg.

- *Értem, hogy mit szeretnél mondani. A manifesztációs háborút követően Laidexnek sikerült stabilizálni a régiót, kiírtotta az amundok, orkok, goblinok, vagy nomád, kráni csoportosulások maradékait…*
- *Domvik kegyelméből* – vágott közbe ezúttal Carmennis
- *Nyilvánvalóan* - folytatta Haldon – *most úgy gondolod, hogy jobb lenne, ha a vészterhes időszakot lezárnánk ezzel a megállapodással, hiszen az emberek békére vágynak.*
- *Valahogy így.* – mondta Carmennis

2. Hová tettem?

A dombok hullámokként terültek el a varázsló szeme előtt megannyi fodor formájában, amiken keresztül kell gázolnia. Üveges zöld szemei a látóhatárt kémlelték, bár messze járt gondolatban ahhoz a helyhez képest, ahol volt. Beletúrt rövid, de bozontos hajába, hogy a napi verítéket a homlokáról is letörölje, mely az egész napos fáradságos baktatás eredménye volt. Ezt követően a domboldal egyik részében észrevett egy kisebb tanyát. Bár teste elcsigázottnak tűnt, mégis akarata révén a fáradtságot lesöpörte a válláról és megindult a tanya irányába. Oldalán vezette lovát, mely egy kisebb szekeret húzott, benne különböző formájú és nagyságú ládákkal, rajtuk erős pántok és díszes rajzolatok. A megkettőzött tempónak köszönhetően hamar a tanya közelébe ért, és a földön dolgozó öregasszonyt meg is szólította.

- *Elnézést öregasszony!* – vetette oda Mirko.
- *Öreg vagyok és asszony is, de a nevem Messe Lorett, kérlek ezután így hívj.*
- *Értem. Nem látott valahol egy száz karátos spinellt? – kérdezte Mirko*
- *Spin... micsodát? Hívom az uramat, talán ő tudja. Gaid, gyere ide, itt egy öreg keres valamilyen spirált.* – válaszolta zavarodottan
- *Spinelt hölgyem.* - reflektált Mirko
- *Ó, én ismerem Önt, láttam már benn a városban. Maga a nagy Mirko varázsló. A bűzlő és áporodott ruházatáról szagodat már messziről lehet érezni. Asszony, vigyázz, mert mindjárt elbájol Téged! – mondta Gaid viccelődve a varázslóval*
- *Nem áll szándékomban. Csak egy drágakövet keresek, egy száz karátos spinelt.* – replikázott ingerülten Mirko miközben próbálta türtőztetni magát és karját erősen az oldalához szorította.

  Gaid nem törődött a varázsló által elmondottakkal és a feleségéhez fordult, majd egy vállrándítással közölte vele, hogy menjen be a házba, mert épp dolga lenne benn. Mirko érzékelte, hogy levegőnek nézik, ezért tekintetét egyenesen a Gaidra emelte, aki innentől kezdve már nem tehetett úgy, mint aki nem hallgatja meg figyelmesen a varázslót.
- *Egyszerűbb mindkettőnk számára, ha most csöndben maradsz és hagyod, hogy kutakodjak*. - mondta Mirko sejtelmesen, majd egy pillanat alatt bejutott Gaid emlékeinek tárházába.

  Mirko megpróbált több dolgot is felidézni a földműves közelmúltbeli pillanataiból. Először is a közeli lankákon tett utazásaira koncentrált. Az emelkedő dombokon túl sziklás területre juthat könnyedén az utazó, ahol a jövedelmező kiddóni bányák voltak megtalálhatóak. A varázsló tudta, hogy a helyi földművesek élelemmel látták el a bányászokat, míg a bányászok - ahol tudtak - elraktak maguknak egy-két kődarabot, amikkel a parasztoknak tudtak fizetni a biztosított élelemért. Így előfordult, hogy vagyonok cseréltek gazdát pár darab kifliért. Mirko

mérhetetlen kíváncsisága a kövek iránt arra sarkalta, hogy lefölözze az itteni cserekereskedelem hasznait, ugyanakkor nem szólt a hercegség elöljáróinak a dombvidékeken zajló fekete kereskedelemről. Ugyanis sem a bányászok, sem a földművesek, de még a helyi földbirtokosok közül sem sejtette senki, hogy ezen kis kavicsok, amiket a föld hord magában bizony hatalmas mágikus erővel is bírhatnak. A helyiek csak a fémek és a nemesfémek kitermelésével voltak elfoglalva, amelyek kitermelését a hercegség katonasága szigorúan felügyelte. Mirko kedvére válogathatott a csodás spinelek, ametitek, füstkvarcok között a parasztoknak fizetett ezüstökért cserébe. Az előbbiekben említett módszer segítségével nemrégiben Mirko kezébe került egy szenzációs száz karátos spinnel és az Emlékfelidézés diszciplínájával felidézte, hogy bizony a kissé szenilis Gaidtól vásárolta potom kettő ezüstért majd egy hete. Viszont rongyos ruházata megtréfálta Mirkot és bizony a korábban zsebében tárolt követ valahol a Lein felé hazavezető út során elhagyta, mert az kicsúszott a zsebe egyik lyukán. Már hosszú ideje nem járt el a varrónőjéhez, így az utóbbi időben egyre gyakrabban fordultak elő vele hasonló balesetek.

Az emlékolvasás során felidézte Gaid minden olyan emlékét, amikor bányásztól kapott valamilyen ásványt, majd azt továbbadta valamilyen helybéli kereskedőnek; nem merült-e fel a beszélgetések során a keresett kő. Gaid emlékei homályosak voltak az elmúlt napokat illetően szenilitása miatt, ezért a megannyi kő közül egy sem felelt meg az általa kívántnak, így belátta, hogy hiába kutakodik az elméjében. Ezt a száz karátos spinellt bizony egyszer és mindenkorra elvesztette.

- *Teringettét*! - rivallt fel Mirko, majd nagyot csettintett a kezével, amikor is a sok rongyos foszlány közül egy kődarab repült ki és találta el egyenesen Gaid-ot az arcán. – *Mégiscsak megvan!* – kiáltott ismét Mirkó és el se búcsúzva, felmarkolva a keresett követ egyenesen visszaindult a szekeréhez. Három sóhajtással később a következőt hallotta a rámeredő Gaidtól.
- *Aztán vigyázzon kegyelmes uram a hazafelé vezető úton, nehogy megtámadják a koboldok*! – mondta hangosan Gaid, ezen a vidéken a beszélgetések jelentős része ilyen hangerőn folyt. – *Egyre gyakrabban tűnnek fel a domboldalakon, nem csak a hegység bányáiban. Nagyon gonosz kis jószágok!*

Mirko megállt és visszafordult, majd hangosan így szólt delejes hangján:

- *Futottam már össze velük az utazásaim során és kaptak is tőlem rendesen. Nem hiszem, hogy megpróbálnának még egyszer tengelyt akasztani velem.*
- *Ha maga mondja.* – zárta le a beszélgetést Gaid

Mirko elővett egy kisebb ládikát, melyben számtalan papíros volt található, majd egy madártollat és azzal kihúzott a listájáról egy sort. Majd visszahelyezte a ládába a papírost és a ládát gondosan lezárta. A szekérre felült és a lova fölé csapott ostorával mire a szekér megindult a göröngyös úton. Az út szerpentineken végighaladva Lein városába vezetett. A városba visszatérve a szokásos útvonalon baktatott szekerével a varázslótornyáig. Az Alsóváros kapuját ezúttal nehezebben érte el, mert a faházakból álló külső gyűrűt még egy külön az ünnepségre épített sátortábor vette körül. A külső városon átaraszolva végül sikeresen elért a városkapuhoz. Az ott álldogáló őrök ügyet sem vetettek a hóbortos öregre. Szekere könnyedén kerülte ki a Harang fogadó előtt mulatozó közönséget, akik közül páran Mirko háta mögött gúnyosan kezdték imitálni a varázsló testtartását. A Harangtól nem messze található Darton templom előtt megállította szekerét. A templomot körülvevő temető mellet álló férfira azonnal ráismert. A környékbélieknek ő volt Ahrastal, a Darton-pap, aki

hollófekete hajáról, csuhájáról volt felismerhető mindenki számára. Ahrastal is nyomban meglátta a felé forduló Mirkot:

- *Üdvözöllek Mirko! – köszönt Ahrastal Mirko-nak.*
- *Viszont én is! – köszönt vissza Mirko.*
- *Hosszú ideje nem láttalak Téged a tornyodon kívül. Mi járatban?* – kérdezte Ahrastal
- *Tanulmányúton voltam, a megszerzett ismereteket fogom a tornyomban tovább tanulmányozni.* – válaszolt vissza Mirko üveges tekintettel a szekeréről, majd tovább haladt a dartonita templom mellett egyenesen a fellegvár felé. Mikor már hallótávolságon kívül volt, a következőt jegyezte meg Ahrastal.
- *Úgy nézem, hogy szépen lassan be kell soroljalak a nekrográfia valamelyik osztályába, ha ezt így folytatod tovább. De vajon melyikbe?*

II. Bevezető

A modul, amit kezedben tartasz egy hosszabb kampánynak az átirata, hogy megfeleljen az egynapos rendezvény követelményeinek. Ebből adódóan a modul előtörténete és a cselekménye összetett, talán több olvasatra ismerhető meg igazán. A kaland leginkább a háborús történeteket meghatározó sorsfordító eseményekre koncentrál, melynek a hátterében egy összeesküvés áll. A kalandozók olyan - hol könnyebb, hol nehezebb - döntési helyzetekbe fognak kerülni, amikor el kell tudniuk dönteni, hogy ki barát és ki ellenség, kinek kell segíteni és kit legyőzni. A külsőségek helyett a szereplők által elmondott információkat kell jól megítéljék. Egy rossz döntés könnyen több ezer ember pusztulásával, továbbá egy egész hercegség bukásával is járhat. Ezért fontos, hogy a kritikus döntési helyzeteket a mesélő a megfelelő részletezettséggel írja le, hogy a játékosoknak meglegyen a lehetőségük a jó döntésre.

Ezekben a döntésekben természetesen fontos szerepet játszhat a kalandozó előtörténete, jelleme, rendje vagy éppen a vallása. A ranagoliták - bármelyik kaszt tagja legyen is - esetében a modul fontos kérdése, hogy miért ne csatlakozzanak az összeesküvőkhöz. Az összeesküvők bár ranagoliták, mégis hazátlanok, mondhatni roninok, az egyikőjük kifejezetten kráni renegát. A kráni renegát voltából adódóan nem csak hontalan, de még üldözött is, így a játékosok ugyanennek az üldöztetésnek tennék ki magukat. Az összeesküvéshez való csatlakozás esetén ez a tartományúr a végjátékban a kalandozókon fog elégtételt venni, így a ranagolitákkal kapcsolatban ezen veszély pontos felismerése kifejezetten kritikus az ő életük és a kaland végkimenetele szempontjából is. Ezen veszélyről minden ranagolita tudomást szerez majd pusztán a vallása miatt a kaland megfelelő szakaszában, így a ranagolitáknak is kifizetődőbb a modul megfelelő végigjátszása.

A történetemben igyekeztem klasszikus fantasy elemeket használni és nem elmenni akár túlságosan gótikus, high fantasy vagy sötét (dark) irányba. Ebből eredeztethető, hogy a klasszikus fajokon túl - elf, félelf, törpe, udvari ork - a később (az MT, Summarium, UT által) elérhetővé vált fajok nagyrészét a kaland helyszínén az átlagember vagy nem ismeri, vagy

kifejezetten ellenérzéseket táplál irántuk a szabálykönyvekben foglalt leírásoknak megfelelően. A kaland során a kalandozók tetteikkel és jó szerepjátékkal ezeket az ellenérzéseket leküzdhetik és a helyi lakosságot a saját oldalukra állíthatják. Eleinte azonban célszerű lesz a különös fajú karakter álcázása. A kaland helyszínén három papi méltóság, több tanonc is tartózkodik, valamint a hercegi család tagjai. Ők kellően iskolázottak ahhoz, hogy megfelelően ítéljék meg a játékos szándékait, ha interakcióba kerülnek vele. A méltóságoktól kapott védelem birtokában a játékosnak már nem lesz félnivalója a helyiektől.

Végezetül szeretném megköszönni mindenkinek, aki segített a kaland összeállításában! Komattrénak a szerkesztési munkát, Öcsémnek a térképeket, Petinek az NJK képeket, tesztmesét, Luinak a lektorálást köszönöm! Továbbá a többi tesztmese résztvevőinek is köszönöm a visszajelzéseket!

3. Régmúlt

Történetünk Khiddón hercegség területén fog játszódni, és a cselekmény a P.sz. 3725. Adron Harmadik (Lángok) hava 12. napjával fog indulni a kalandozók számára. Khiddón hercegség története, valamint a terület egysége egészen a Godorai birodalomig visszavezethető, azonban maga a hercegség ynevi léptékkel mérve relatíve fiatal államalakulatnak tekinthető. Alapítása P.sz. 2968-ban történt meg öt városállam (Lein, Artha, Qunzais, Gassyhta) egyesülésével. A közelmúlt történelmét két fontos esemény határozza meg. A khiddóni bulla elfogadása, mely részletesen meghatározza a herceg hatalmának (Psz. 3610) korlátait, melyet Qunzais fellázadása miatt volt kénytelen elfogadni a herceg. A lázadás eredete (Psz. 3609) a hercegi hatalom elnyomó és túladóztató szellemére volt visszavezethető, mely a hercegi hatalom korlátozásával járt. A másik fontos esemény még Xyrothgabbargularthuseix démonúr bebörtönzése (Psz. 3033), mely a shadoni, majd új-godoni, vagy pyarroni inkvizíció erőfeszítéseinek eredményeképpen valósult meg. Bár az ynevi kronológia szerint 3699 végén a démonúr ismételten kiszabadul és rászabadítja gyermekeit a hercegségre, a kaland nem ezen történetre fókuszál, és eseményei közvetlenül nem kapcsolódnak a démonúr eljöveteléhez vagy a korábbi lázadáshoz. Khiddón sajátossága, hogy északra tőle található egy korábban betelepült nomád törzs, melynek visszaszorítása századokkal korábban megtörtént, azonban a betörések időnként ma is előfordulnak.

4. Közelmúlt

Theoderik Khiddón korábbi hercege még a nomádokkal szemben tűnt ki hőstetteivel. A család legendáriuma szerint az édesapja csapta le azt a sámánt, aki Xyrothgabbargularthuseixt megidézte. Annyi azonban mindenképp igaz az édesapáról, hogy rendkívüli személyiség volt. A mai Khiddón területét - beleértve egészen krán határáig - pacifikálta. Az utókor elismeréssel említi a nevét. A Khiddóni Egyetem alapítása Artha városában is az ő nevéhez fűzhető. A békés idők sokáig fennmaradtak. Halála előtt két fiára hagyta a hercegségét. Khiddón keleti régióját a fiatalabbik Haldon, míg a nyugatit Laidex kapta Lein városával együtt. Az apa választása nem volt véletlen. Laidex a hadi stúdiumokban sokkal előrébb járt Haldonnál, míg

Haldonra békeidőbeli jó hercegként tekintett. Megeskette őket, hogy nem fognak egymásra támadni. Halálát követően azonban a testvérek mégis egymás ellen fordultak. A névleges béke akkor szakadt meg, amikor Haldon nem nyújtott segítséget Laidexnek egy ork törzs - a Számkivetettek - betörése során. Laidexnek ebben a csatában sikerült meggyengítenie a Számkivetetteket oly mértékben, hogy ma már csak kevéssé merik megközelíteni a hercegség területét. Ugyanakkor Laidex herceg nagy gondot fordít Gilana felesége és két fiúk ápolására is.

Hercegsége: Laidex birodalma jelenleg 4 kisebb erősségre és egy nagy központi várra (Lein), továbbá több száz kisebb falura terjed ki. Igyekszik várakkal megerősíteni a birodalmát, azonban az állandó háborúzás rengeteg pénzét emészti fel. Több bányája van a hegységekben, melyek megalapozzák hadseregének felszereltségét és erődítményeinek az erősségét. Uralma alá megközelítőleg 200.000 ember tartozik. Az állandó hadsereg rendkívül erős és magas lélekszámú: 10.000 Fő. Magasan képzett harcosok (minimum 1. TSz harcos). Végszükség esetén további 40.000 Főt tud mozgósítani. Laidex messze földön híres hadvezetési képességeiről, hadserege feltétel nélkül hű hozzá. Laidexet segíti egy nagyhatalmú Krad pap: Kallan, aki talán még Laidexnél is jobb stratéga. Kallan a politika területén mutat rendkívüli erényeket. Laidex fő bizalmasa, mágiaellenállását és a birodalmában uralkodó papi tevékenységet neki köszönheti. Kallan felfogadott egy Lar-dorban tanult bölcset, Mirkot (10. TSz varázsló), hogy legyen segítségére Laidexnek a vár védelmi mágiarendszerének a kiépítésében. Mindazonáltal Kallan a pyarroni inkvizíció egyik vezetője a térségben, így minden egyházi kérdésben is ő dönt. A Domvik hívőket megtűri, a hercegség csak pyarroni templomépítésre fordít költséget, de nem tiltják más megtűrt vallások szentélyeinek a felépítését. A hercegség területén emberek, orkok, továbbá a hegymélyekben rejtőző koboldok szoktak tartózkodni. Más humanoidok nincsenek jelen a hercegségben, a rasszok tekintetében is majdnem 80 %-ban a pyarroni jegyek figyelhetők meg. Laidex nem üldözi sem az elfeket, sem a törpéket vagy más emberhez hasonló fajokat. Az orkokat, goblinokat, wiereket, azaz a meg nem tűrt egyéneket rövid úton megölik az inkvizíció szolgái. Fivére Haldon hosszú időre elhagyta Khiddón keleti területeit és Új-Godonban paplovagnak állt. Ott egy kiváló Domvik pap, egy bizonyos Carmennis figyelmét is felkeltette. Carmennis hosszú ideje figyeli e távoli régió sorsát (Khiddón) és kapva kapott az alkalmon, hogy Haldon segítségére siessen. Carmennis rendkívül nyitott Domvik papnak tekinthető, aki magától értetődően tud diplomáciai megbeszélésekbe bocsátkozni más istenek papjaival. Úgy gondolta, hogy a Laidex és Haldon közötti hosszas viaskodást diplomáciai úton rendezni kell. A rengeteg egyeztetést követően megállapodásra jutottak a testvérek úgy, hogy Laidexé lesz a teljes hercegség, azonban Haldon részére köteles meghatározott összegű apanázst biztosítani a hercegség jövedelméből. A megegyezés és az apanázs része publikus információ, azonban a pontos összeg és a kifizetés módja nem. Laidex az apanázs jelentős részét Domvik egyházának fogja adományozni, amely szervezet így nagyobb elánnal fog tudni fellépni az eretnekekkel szemben. A közelmúlt egyik fontos eseménye még, hogy Shadon elfoglalta Gorvikot, ezzel létrehozva Új-Godont. A hatalom fenntartásához a hercegség erőforrásait ilyetén próbálja felhasználni Carmennis. P.sz. 3725. Adron Harmadik (Lángok) hava 12. napját választották a megállapodás aláírására. Az egyezmény tető alá hozatala a két pap, Kallan és Carmennis keze munkáját dicséri.

5. Előtörténet

A közelmúlt eseményei két hatalmi központ - Laidex által képviselt Pyarroni Államszövetség és Haldon által képviselt új-godoni erők – körül forogtak, azonban a két hatalmi erő megállapodását egy háttérből figyelő kegyetlen és ravasz Ranagol pap tervezi meggátolni. Tremmer del Lesque ranagol pap lesz a kulcsfigurája és irányítója a Khiddónban lefolyó közeljövőbeli eseményeknek. Segítői Bogurt, az áruló ork vajákos, és Gajdar, a renegát vad ork kráni fejvadász. Tremmer még egy évvel korábban vetődött erre a távoli vidékre új-godoni otthonától, mikor már nyilvánvalóvá vált, hogy Shadon seregei legyőzik Gorvikot. A hercegségben uralkodó politikai bizonytalanság roppant mód megtetszett neki, ezért úgy döntött, hogy hosszabb időt fog eltölteni Khiddónban. Álcája révén (pyar kelmekereskedő) hamar belopta magát a helyi arisztokraták szívébe. Az ő szempontjából a Khiddónban fekvő területen két számára ellenséges rendház fészkelte be magát: nevezetesen Krad és Domvik szolgái. Legfőbb ellenlábasainak tekinti őket, és el akarja távolítani őket a területről. Nehezíti a dolgát, hogy Kallan (Krad pap) szoros együttműködésben teszi meg lépéseit Domvik szolgáival, ezért egyelőre az ellenséges papok túl nagy falatok lennének a számára.

Hatalomittas tervének megvalósításához Lein városát szemelte ki célpontként. A várost és a környező falvakat akarja teljesen a hatalma alá vonni, ezért már hosszú ideje jár a városba kereskedő álcáját felhasználva, hogy felderítse, miként valósíthatná meg tervét. A felderítést már egy éve végzi (P.sz. 3724. Krad kvartja és Ifjak hava időszakában érkezett Lein városába). Egy szerencsés véletlen adott okot neki arra, hogy egy gondosan kitervelt összeesküvés révén próbálja meg a hatalmukat annulálni egyszer és mindenkorra. A helyi varázslónál, Mirkonál is megfordult, amikor álcáját felhasználva portékáját kínálta részére. Mirko óvatlan volt, és számos varázstárgyát elől felejtette a fogadó asztalánál. Tremmer azonnal kiszúrta, hogy egy becsüs szelencét láthat végre, amelybe papi mágiával élőszemélyből kiszakított lelket lehet zárni. Oly kevesen képesek ezt a tárgyat elkészíteni a hazájában, mégis itt, egy távoli kis pyar hercegségben az orra előtt hevert. Megfogant benne a gondolat, hogy a szelencét el kell lopja valamilyen módon Mirkotól. Hosszú ideig távolról követte őt, hogy kifigyelje, merre járkál a varázsló szabadidejében, de nem mert közvetlenül rátámadni. Megfigyelte, hogy a varázsló gyakran vándorol el távoli hegyvidéki területekre ásványok után kutatni egyedül. A kis szekerével jó pár varázstárgyát mindig magával cipelte, hogy azokkal kísérletezhessen. Úgy gondolta, hogy egy rajtaütés vagy tolvajlás révén valahogy megkaparinthatja a kívánt szelencét. Ehhez a környékbeli koboldok nyújtottak neki segítséget. A „Khiddón területén végzett kereskedelme", azaz varázsló követése révén egy hegyi úton átvezetett útja során koboldok támadták meg Tremmert (kb. 8 héttel az 1. nap előtt). Valódi hatalmának kinyilvánítását követően (papi mágia) a koboldok megrettentek a paptól és könyörögtek, hogy ne semmisítse meg őket. Tremmer látta, hogy a koboldok kimerültek és éheznek, ezért felajánlotta, hogy élelmet hoz nekik abban az esetben, ha ők is megtesznek neki egy szívességet. Megkérte őket, hogy lopjanak el a varázslótól annyi varázstárgyat amennyit csak tudnak, és különösen a szelencét vegyék el tőle, majd azokat szolgáltassák be a részére. Egyúttal megadta a koboldok részére azon közeli falvak pontos helyszínét, amelyeket a koboldok eleség gyanánt könnyen felkereshetnek. A koboldok a kérésnek sikeresen eleget tettek, bár jópáran ott hagyták a fogukat. A varázslót csak színleg támadták, hogy eltereljék a

figyelmét, amíg páran a szekeréről elcsenték a varázstárgyakat, szám szerint hármat. A szelencét, és két további tárgyat (1 db amulett és 1 db térkapu pálca) átadták Tremmernek, és nyolc hete fosztogatják a környékbeli falvakat élelem - azaz falusiak - után kutatva. Ennek okán a környékbeli falvak folyamatos kobold-támadásoknak vannak kitéve nyolc hete.

Tremmer a szelence birtokában már meg tudta csinálnia a holt szolga nevezetű varázslatot (ETK Papmágia, Ranagol Nagy Arkánum, 183. old). Csak az volt a kérdés, hogy kin? Rájött, hogy a környékbeli ork törzs főnöke - Ramn, a Számkivetettek vezére - lenne számára legmegfelelőbb célpont, ugyanis az ork törzsfő vezetésével, az ork harcosok felhasználásával elpusztíthatja a fővárost Leint, ha a herceg serege nincs a közelben.

A Számkivetettek a Mindentlátók törzséből vált ki és húzódott délre még egy évszázaddal korábban. A Számkivetetteknél nincs kialakult tradicionális hierarchia, mint ahogy az a többi ork törzsben megfigyelhető. A törzsön belül időnként fel-fel sejlik a torzsalkodás 2-3 harcos nemzettség között a vezéri nemzettségi címért. Az ork törzs lélekszáma nem lehet több 5.000 főnél. Ebből a valódi harcos sem lehet több 1.000 főnél (1. TSz harcosok a vadork értékeivel). A sámán-nemzettség mindössze három (név szerint: Hjaja, Molo és Djan) sámánból áll, továbbá egy darab vajákos (Bogur) alkotja a vajákos-nemzettséget. A Számkivetettek eleinte megpróbáltak a városállamokhoz viszonylag közel, de az emberi tevékenységtől kellő távolságban letelepedni; Laidex egy alkalommal nagy pusztítást végzett soraikban és emiatt megpróbáltak visszahúzódni az ember lakta területekről. Állandó szállásterületük egyelőre nincs. Az ideiglenes szállásterület környéke csak épphogy tudja eltartani a törzsét élelemmel. A koboldokkal folytatott cserekereskedelem révén tudták harcosaikat fegyverekkel ellátni, míg a koboldok a szűkös élelemforrás miatt voltak kénytelenek az orkokkal együttműködni. A Számkivetettekhez csatlakozott még Gajdar, egy ork (kráni) fejvadász, akit a Mindentlátók hat hónapja üldöztek el (lásd előtörténet).

Bogur, az ork törzs vajákosa már régóta kereste a kiutat a szorult helyzetből. A koboldok vezetője - Rőtszemű Monokli - beszélt neki egy titokzatos emberről, aki segített enyhíteni a koboldok élelem-szűkösségén pár héttel korábban. A kobold törzsvezér felajánlotta, hogy megszervez egy találkozót Bogur és a titokzatos ember között, hátha tud segíteni az ork törzsön is. Bogur titkon Ranagol hívő, és fő motivációja a kaland során, hogy elszakadhasson a törzstől, vagy a törzset magát Ranagol rabigájába hajtsa. A kobold vezető, Bogur, Gajdar és Tremmer közötti találkozóra hat héttel a 1. nap előtt került sor. Az összeesküvők elhatározták, hogy tőrbe csalják Ramn-t, a törzs vezetőjét, hogy Tremmer a holt szolgájává tegye. Egyúttal Bogur bemutatta Tremmernek Gajdart, aki nem rég érkezett meg a Számkivetettekhez. A lopott varázstárgyak közül Tremmer megtartotta magának a szelencét, a pálcát megkapta Bogur, míg az amulett Gajdarhoz került.

Négy héttel az 1. nap előtt került sor arra a találkozóra, amikor Tremmer holt szolgájává tette Ramn-t. A találkozó elvileg egy a koboldok és orkok közötti cserekereskedelemről szóló megbeszélés lett volna, amire Ramn-t a közvetlen testőrsége, Bogur és Gajdar kísérték el. A találkozó során Gajdar, Bogur és a koboldok megtámadták és megölték a testőrséget, Tremmer sikeres Holt szolga varázslatot hajtott végre Ramnon, így az köteles engedelmeskedni a

papnak. A Holt szolga varázslatnak azonban van több hátulütője is. Tremmernek egy mérföldes körzeten belül kell tartózkodnia Ramn helyzetéhez képest, ami jelenleg a Számkivetettek ideiglenes szálláshelyét jelenti, ha parancsolni akar neki. Ramn külseje rendkívüli módon megváltozott a varázslat hatására, szemei vörösen izzanak. Az ármányos cselszövést követően Bogurral és Gajdarral együtt Ramn visszatért a törzshöz. Bogur a harcos és sámán nemzettségnek azt a hamis képet festette le a történtekről, hogy Ramn-t a tárnák mélyén megszállta a Mindentlátók ősi héroszának (Ugguz Zah Raq) szelleme, aki azért jött el, hogy az orkok megsemmisítsék Khiddón hercegségét, egyúttal visszatérjenek a Mindentlátókhoz. Ramn rémisztő megjelenése elegendő volt arra, hogy az ork törzs elfogadja Bogur magyarázatát a sámán-nemzettséget kivéve.

A sámán-nemzettség - Hjaja, Molo és Djan – tudta, hogy Bogur hatalma nem alkalmas arra, hogy az ősi hérosz szellemét megidézze, vagy bármilyen formában hatással legyen rá, ezért önkéntes száműzetésbe vonultak. A sámánok egy emberek által lakott faluhoz közel húzták meg magukat, de igyekeznek nem felhívni magukra a figyelmet és kitalálni valamit Bogur ármánykodásával szemben. Egyelőre nem tudtak rájönni, hogy pontosan mi történt Ramn-nal, de azt tudják, hogy Gajdar és Bogur azok, akik ezt tették vele. A legjobb tippjük az, hogy Bogur megátkozta Ramn-t, de hogy mivel, azt nem tudják. Sejtik, hogy valamilyen formában Gajdar keze is benne lehet a dologban. Azonban sem Tremmer személyéről, sem a koboldokról (normál gazdasági kapcsolatokat kivéve) nem tudnak semmit.

Ramn jelenleg Leintől távoli magas hegységekben rejtőzik egy elhagyatott régi bányában, és csak Bogur útján tartja a kapcsolatot a külvilággal, akit megtett helyettesének. Tremmer tartja itt direkt. Orkok számára olyan lett a vezérük mintha egy hérosz szállta volna meg, ezért nagyon félik őt. Minden parancsát feltétlenül teljesítik. Háromnaponta egyszer beszél a törzs elöljáróival, ugyanis Tremmernek nincs több ideje szolgája irányítására (rohangálni oda-vissza Lein és a szállásterület között). Ramn a bányában berendezett saját lakrészébe húzódik vissza, melytől az egész törzs előtt egy misztikus hérosz benyomását kelti.
A Számkivetettek harci képességei nem elegendőek egy frontális ütközetben a hercegség katonai arzenáljával szemben. Ezt Tremmer is tudja, ezért elhatározta, hogy a Lein közelében állomásozó katonai erőket – mindösszesen 2.000 fő – mindenképpen el kell távolítani Lein közeléből, hogy Leint az ork harcosok el tudják foglalni. Négy hete gondolkodik azon, hogy ezt hogyan lehetne megvalósítani.

Két esemény gyors cselekvésre késztette:

- Egyrészről értesül arról, hogy megtörtént a megegyezés a két fivér között, így a viszály egyszer és mindenkorra megszűnhet a szerződés aláírásával
- Továbbá fülébe jutott, hogy Mirko elkezdte keresgélni az elveszett varázstárgyakat. A varázsló a helybelieket zaklatja kérdésekkel, hogy nem láttak-e valahol egy száz karátos spinelt, vagy egy rúnakardot, esetleg egy szelencét. A helyiek nem sok jelentőséget tulajdonítanak ezen fejleménynek, mert eléggé hóbortosnak ismerik a varázslót eleve.

Tremmer tudta, hogy lépnie kell. Terve kettő fő elemből épül fel:

1. Megkéri Bogurt, hogy a szerződés aláírása előtti napon a hozzá hűséges orkokkal együtt dúljon fel pár falut annak érdekében, hogy háborút provokáljon ki, és arra késztesse a Lein közelében állomásozó 2.000 fős sereget, hogy elinduljanak az ork tábor felé.
2. Ki kell iktatnia a varázslót, nehogy kiderüljön, hogy több varázstárgya eltűnt, ami akár le is buktathatja őt, továbbá a békekötést is meg kell akadályoznia. Gajdart kérte fel, hogy likvidálja a varázslót azon a napon és azon az órán, amikor a szerződés aláírásra kerülne. Gajdar az ünnepséget megelőző éjjel bejut a városba, és a pteroptája segítségével a varázsló tornyában elrejtőzik (Éjközépkor, amikor nincs fenn a két hold, egy felső teraszon száll le és lopakodik be a toronyba, majd a pteroptája tovaszáll). Terve, hogy másnap este az ünnepség időpontjában végrehajtja a merényletet, addig bőven kihúzza étlen szomjan a toronyban. Mivel a szerződést a varázsló tornya közelében a belső vár főterén tervezik aláírni köztudottan, ezért Gajdar és Tremmer célja az, hogy a varázsló holtteste az aláírásra összegyűlő nemesi kompánia elé, mellé, vagy közé essen. A lezuhant varázsló holtteste egy üzenetet is fog hordozni, lásd később a merényletnél.

Ismerve a fivérek között fennálló korábbi feszültséget ez könnyen megakadályozhatja a végső békekötést. A Lein környéki csapatoknak legalább két napos menetelésbe kell fogniuk, mire elérik az ork szálláshelyet. A merénylet éjszakáján Tremmer elhagyja Leint és az ork szállásterület egy mérföldes körzetébe siet, hogy Ramn képében parancsot adjon az ork csapatoknak a Lein elleni támadásra. A merénylettől számított negyedik napra a kobold-tárnákon keresztülvágva fognak Lein falai alá érkezni. Tremmer álcája révén előbb fog érkezni, hogy hamis jótevőként figyelmeztesse a várost a közelgő veszélyre. Így vélhetően beengedik majd a város falain belülre. A város védtelen lévén nem lesz képes ellenállni az ork seregnek, ezért azok feldúlják az Alsóvárost. Tremmer eközben a Fellegvárban tartózkodó méltóságok megölésére törekszik a levegőben érkező Gajdar és Bogur segítségével. Amennyiben sikeres az akció Tremmer Lein urának kiáltja ki magát, és megalapítja az első Ranagolita hercegséget a Déli Városállamok területén. A kalandozókon áll vagy bukik, hogy ebből mi valósul meg.

6. Bemesélés

A kalandozók sokféle indíttatásból választhatják úticéljuknak Lein városát. Lehetnek a Pyarroni Titkosszolgálat vagy az új-godoni inkvizíció ügynökei, esetleg pusztán átutazóban járnak a városban. Egy rövid közjátékot követően az események kellős közepén fogják találni magukat. A megkötéseket illetően annyi elmondható, hogy a városban a vad orkokat, goblinokat, ismertté vált wiereket semmilyen formában nem tűrik meg, így amennyiben ezen fajú karaktert akar valaki indítani, akkor kénytelen lesz az álcázásról is gondoskodni, máskülönben a pyar vagy az új-godoni inkvizíció szolgái fogják rövid úton láb alól eltenni. Akin megjelennének az egykori gorviki, kráni jellegzetességek, mint külső jellemzők, az könnyen számíthat megvető megjegyzésekre, beszólásokra egy kocsmában. Ebben az esetben a kalandozónak megfelelő mesével kell előállnia, hogy honnan származik. Máskülönben ököllel kell bizonyítania a származását.

Amund: az amundokat a manifesztációs háború miatt nem kedvelik a helybeliek, de a pyarroni egyház nem üldözi őket. Ezért a városba be tudnak lépni, azonban a kráni, gorviki jegyeket magukon viselőkhöz hasonlatos bánásmódban lesz részük, ha nem álcázzák magukat. Biztos beszólnak neki, hogy pl.: „egy Amhe-Ramun elég volt egy évtizedre", amiből konfliktus lehet. Az Alsóvárosba be tud jutni, utána minden rajta múlik.

Khál: a khálokat nem ismerik a helybeliek, ezért a megjelenése nagy riadalmat vált ki, ha a kalandozó nem álcázza magát. A helyiek támadólag lépnek fel a kalandozóval szemben, vasvillával és furkósbottal, majd egy pap (Kermol) avatkozik közbe és állítja le a csőcseléket. Ezt követően a nagymacskát a birkózóversenyre invitálja. Az Alsóvárosba is csak akkor fogják beengedni, ha megnyeri a birkózóversenyt.

Dzsenn: a dzsennek jobbára dzsadnak kinéző emberek, így különösebb álca nélkül járhatnak Lein falain belül. Ha nem bizonygatja látványosan a kocsmában mentális képességeit, akkor nincs mitől tartania.

Gnóm: a khálokhoz hasonlatosan ismeretlenek a helyiek számára, de Kermol vagy Kallan megfelelő tisztelettel bánik a játékossal, ha interakcióba kerülnek vele.
Az előbbiekben felsorolt problémás származású kalandozók Álcázás/álruha Af képzettséggel könnyedén be tudnak jutni a városba és ott sem fognak lebukni, hacsak direkt el nem árulják magukat.

A többi más fajú - **elf, félelf, törpe, udvari ork** - kalandozó biztonságban érezheti magát.

7. Helyszín

Lein városa Khiddón hercegségének egyik fontos központja, mely azon öt fontos város közül az egyik, amelyek a Khiddón hercegséget közösen megalapították. A város egy kiszögellésre épült rá és két részre osztható: Alsóváros és Fellegvár. A folyó délnyugati partján terül el azon a kiemelkedésen, ami lassan emelkedve eléri azt a hegység vonulatot, amelynek északi részén Grach'vaar városa is megtalálható. Az Alsóvárosban található kettő fogadó - a Harang a szegényebb utazók számára, és a Nemes Korsó kifejezetten nemesi célközönségnek - egy ortodox Darton templom, továbbá egy piactér. A Harang nem messze az Alsóváros kapujától található. A Nemes korsó a belső vár falára van ráépítve, de a teteje nem éri el a belső fal tetejét. A Darton templom és a piactér az Alsóváros közepén helyezkednek el. Az Alsóváros házai jól építettek, lakóik vegyesen foglalkoznak a környékbeli földek művelésével, fém- vagy fakereskedelemmel, kézművességgel és a folyón a tenger felé irányuló kereskedelemmel. A folyó ezen szakasza, csak kifejezetten folyami hajózásra ácsolt hajók állomásoztatására vagy utaztatására alkalmas. Lein egyfajta gyűjtőpontként szolgál a Khiddónból származó, de kereskedésre szánt nemesfémek és áruk számára. Innen indítják tovább a hajókat Artha irányába, mely a végső állomás még a Hat Város Szövetsége előtt. A Fellegvárban található a hercegi palota és a varázslótorony, továbbá egy nagy várudvar, ahol majd a hercegek közötti békeszerződést tervezik aláírni az első napon. Az Alsóvároson kívül számos fából épült ház

található kisebb-nagyobb fakerítésekkel körbe-véve, vagy sáncokkal ellátva. Távolabb szántóföldek és szőlőtőkék figyelhetők meg, míg a folyóparton északi és déli irányban is füzérként sorakoznak a malmok. Az egyezményre való tekintettel számos sátor telepedett meg a közeli ugaron hagyott földeken, ahol különböző vigasságokkal mulattatják magukat a népek. A város légköre nyugodt, az ünnepség öröme tükröződik mindenkin.

III. Időtábla

(kalandozók helyes döntései alapján)

	1. nap	Város
12/20	Kalandozók érkezése	
15/20	Birkózó verseny	
16/20	Találkozó Arsen Dalinnal	
17/20	Merénylet	
	3 óra pihenő	
	2. nap	**Város**
	3 óra pihenő	Haldon és Carmennis maradnak a városban
	12 óra (9 km út, 4km síkság, 5km hegyvidéki terep)	Vendégek a sátraikat lebontják, csak Arsen Daliné marad meg.
15/20	Faluba érkezés	Mirkot felravatalozzák a fellegvár főterén.
	1 óra Fiú megtalálása, kommunikáció az orkokkal	
	2 óra út a tisztásra	
18/20	Érkezés a tisztásra	
	1 óra Gajdar elleni harc félhomályban	
	2 óra pihenő	
	3. nap	**Város**
	4 óra pihenő	Menekülők elérik a várost. 4/20
	8 óra út az ork táborig (a szurdok egyik könnyebben járható útját használják ki)	Laidex elindítja a sereget 8/20
12/20	Ork táborba érkezés	Mirkot eltemetik a Darton templomban 10/20
	Csapdák kikerülése 30 perc	
	Wargok területe 30 perc	
	Felderítés 30 perc	
	Bogur sátra 30 perc	
	Ketrec 30 perc	
15/20	Bogur a barlangban van 30 perc	

	Bogur 2 órát vár Gajdarra	
16/20	Bogur visszatér a Barlangba	
17/20	Az orkok maradéka elhagyja a tábort	
	Pihenő 3 óra	
	4. nap	**Város**
	Pihenő 3 óra	
	10 óra visszaút a városba (sámán segítséggel egy a hegyben rejtőző patak által vájt barlangot használnak ki)	
13/20	Visszaérkezés a városba	
16/20	Arsen Dalin megérkezik a városba	
16,5/20	Orkok megindítják az ostromot / Arsen Dalin feltűnik a várkapun	
17/20	Orkok elérik a városkaput / Mirko feltámad / Arsen Dali eléri a fellegvár kapuját	
18/20	Térkapu nyitása Arsen Dalin által	
19/20	Arsen Dalin bejuta a hercegi palotába / Mirko eléri a fellegvár kapuját	

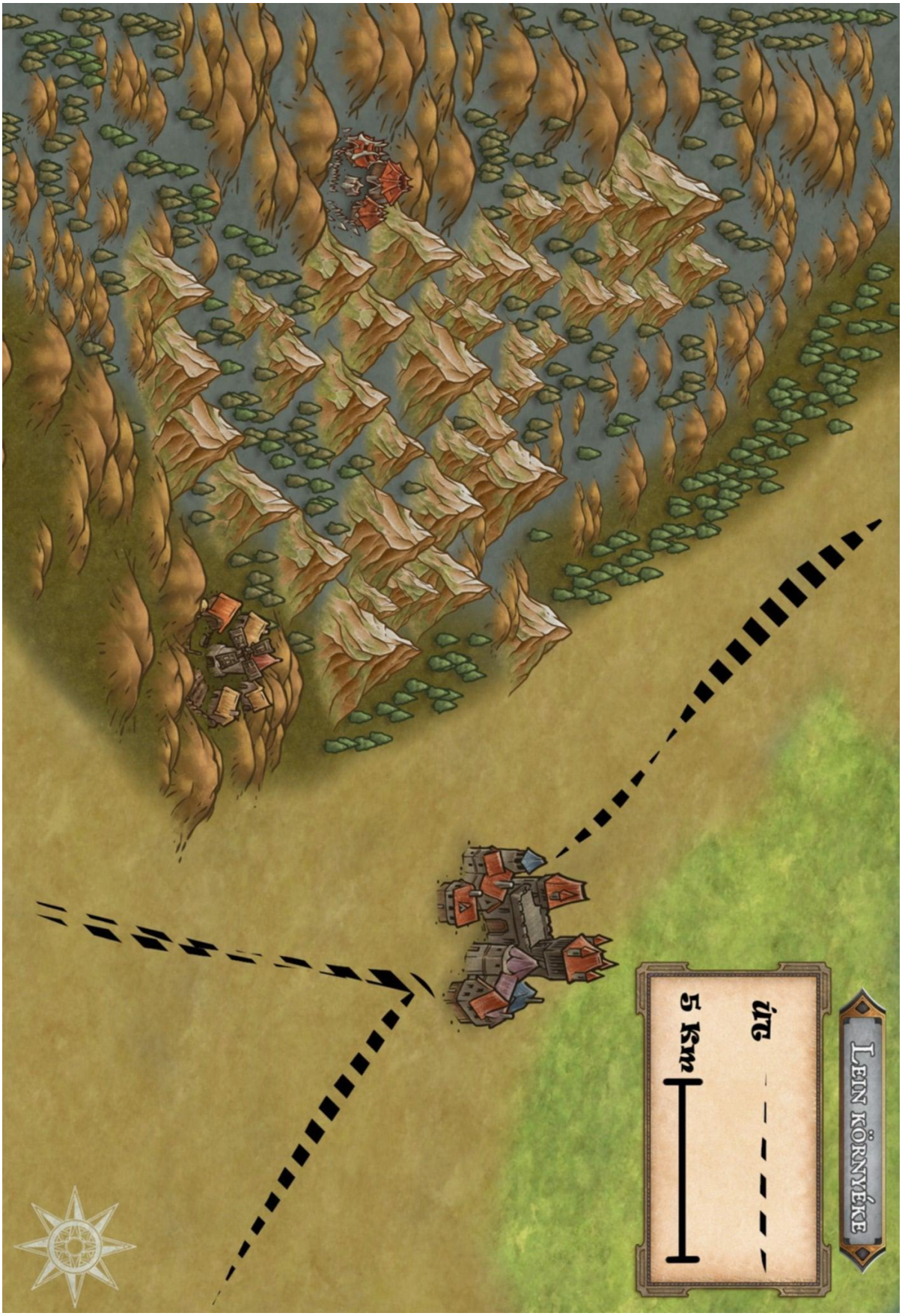
IV. Időtábla

(kalandozók **helytelen** döntései alapján)

	1. nap	**Város**
12/20	Kalandozók érkezése	
15/20	Birkózó verseny	
16/20	Találkozó Arsen Dalinnal	
17/20	Merénylet	
	3 óra pihenő	
	2. nap	**Város**
	3 óra pihenő	Haldon és Carmennis elhagyják a várost
	12 óra (9km út, 4km síkság, 5km hegyvidék)	Sátrakat lebontják, csak Arsen Daliné marad meg.
15/20	Faluba érkezés	Mirkot felravatalozzák a fellegvár főterén.
	1 óra Fiú megtalálása, HARC az orkokkal	
	2 óra út a tisztásra MF Nyomolvasás esetén	
18/20	Érkezés a tisztásra	

	1 óra	
	2 óra pihenő	
	3. nap	**Város**
	4 óra pihenő	Menekülők elérik a várost. 4/20
	12 óra út az ork táborig Segítség és térkép nélkül	Laidex elindítja a sereget 8/20
16/20	Ork táborba érkezés	Mirkot eltemetik 10/20
	Csapdák kikerülése 30 perc Kalandozók kimaradnak ezen eseményekből	
	Wargok területe 30 perc Kalandozók kimaradnak ezen eseményekből	
	Felderítés 30 perc Kalandozók kimaradnak ezen eseményekből	
	Bogur sátra 30 perc Kalandozók kimaradnak ezen eseményekből	
	Ketrec 30 perc Kalandozók kimaradnak ezen eseményekből	
15/20	*Bogur a barlangban van 30 perc Kalandozók kimaradnak ezen eseményekből*	
	Bogur 2 órát vár Gajdarra Kalandozók kimaradnak ezen eseményekből	
16/20	Bogur visszatér a Barlangba	
17/20	Az orkok maradéka elhagyja a tábort	
	Pihenő 3 óra	
	4. nap	**Város**
	Pihenő 3 óra	
	15 óra visszaút a városba (ork segítség nélkül)	
18/20	Visszaérkezés a városba	
16/20	*Arsen Dalin megérkezik a városba Kalandozók kimaradnak ezen eseményekből*	
16,5/20	*Orkok megindítják az ostromot / Arsen Dalin feltűnik a várkapun Kalandozók kimaradnak ezen eseményekből*	
17/20	*Orkok elérik a városkaput / Mirko feltámad / Arsen Dali eléri a fellegvár kapuját Kalandozók kimaradnak ezen eseményekből*	
18/20	Térkapu nyitása Arsen Dalin által	
19/20	Arsen Dalin bejut a hercegi palotába / Mirko eléri a fellegvár kapuját	

V. Lein környéki térkép



VI. Várostérkép

VII. Első nap eseményei

(max. 2 óra mesélési idő)

8. Ismerkedés a várossal

A várost két gyűrű veszi körül: egy fából épített külvárosi rész és egy sátortábor. A város körül egy kb. 2000 fős sereg is táborozik, amely Laidex közvetlen irányítása alatt van.

A sátortáborban a környékbeli kereskedők kínálják portékájukat a gyanútlan arra járók részére. Kint bolyongva egy hatalmas sátorra figyelhetnek fel a járókelők, mely az embertömeget különösen vonzza. Ez a sátor a játékok színtere, ahol a helyiek nagy elánnal vetik bele magukat a különböző kihívásokba:

Labdajáték: egy felugró céltáblát kell gyorsan eltalálni, amihez a kalandozónak gyorsaságpróbát kell dobnia. Találatonként (sikeres Gyorsaság próba esetén) öt rézzel gazdagszik a szerencsés versenyző. A nevezéshez tíz rezet kell fizetni és háromszor lehet próbálkozni.
Kőhajítás: Fél ember nagyságú követ kell elhajítani minél messzebb. Legalább 16-os Erő kell a nevezéshez, és további tíz réz. Három további versenyző van (16, 17, 18-as erővel). Az ellenpróbákra irányadó szabályok szerint kell eldönteni ki lesz a győztes.
Egyensúlyozás: Egy hosszú kötélen kell végigmenni, lehetőleg leesés nélkül. Ehhez sikeres ügyességpróbát kell tenni. A nevezés tízréz és a nyeremény tizenöt réz. Kötéltánc képzettségpróba +20 %-kal dobható.

A fő attrakció a mai napon a birkózóverseny. Számos környékbeli lakó nevezett a viadalra, azonban ami igazán érdekessé teszi a birkózást, az nem a jelentkezők nagy száma (kb. 30 fő), hanem kettő személy, nevezetesen Laidex és Haldon. Kallan és Carmennis kifejezett könyörgései ellenére mindketten beneveztek, hogy bizonyíthassák az alattvalóik előtt vitézségüket. Diplomáciai szempontból rosszabb helyzetben nem is lehetnének az előkészítő papok (Carmennis és Kallan). Bármelyik herceg nyeri meg a viadalt, a másik egészen biztosan megsértődik, és még a békekötés is kudarcba fulladhat, ami egyértelműen diplomáciai katasztrófa lenne. A birkózóverseny díjazása mindössze egy arany értékű serleg, és a nyertes ingyen ihat egész nap az Alsóvárosban. A nevezéshez elegendő tíz rezet letenni az asztalra. A kiemelkedő díjazás miatt ez a legnépszerűbb verseny.

A kalandozók éppen akkor térnek be a sátorba, amikor azt látják, ahogy a nevező pulttól nem messze a két daliás herceg épp aláírja a nevezési lapot testőrségük gyűrűjében, és leadják fejenként a tíz darab rezet. Továbbá értesülnek a fődíjról is, mert közszemlére teszik a míves aranyserleget, amelyért folyni fog a küzdelem. Valamint az egyik kikiáltó (Modern nevén: „posztoló”) erélyes hangjával szócsöve segítségével a sátor minden zugába eljuttattja az információt, hogy a fényes serleg lesz a verseny győztesének a jutalma.

Ha a kalandozók passzív szemlélői lennének a versenynek és maguktól nem avatkoznának közbe, akkor leültetik őket a városőrök a tribünre. Nem sokkal azután, hogy helyet foglalnak egy fiatal szemmel láthatóan - a mindent látó női szemmel ellátott Ezüsttenyér szent szimbóluma alapján - Dreina pap, Kermol lép közelebb hozzájuk (Kallan legátusának - azaz hivatalos kíséretének - a tagja, de ezt rögtön nem árulja el). Megkéri a kalandozókat, hogy közülük valaki - lehetőleg minél többen - álljon be a versenybe. Győzelem esetére magas aranyjutalmat ígér (3 arany, nem vicc, tényleg nagy a tét). Ha a karakterek kérdeznék, hogy miért van erre szükség, akkor csak annyit mond, hogy egy helyi hatalmasságnak tennének nagy szívességet ezzel a gesztussal. Ha a kalandozók továbbra is vonakodnának, akkor Kermol felhívja a figyelmüket arra, hogy nevezésükkel most nagy szolgálatot tennének, ami az egész régió sorsát is meghatározhatja. Fontos, hogy ez ki legyen hangsúlyozva a kalandozók számára, mert további eseményeket fog befolyásolni a modulban.

Amennyiben a karakterek kötélnek állnak, akkor könnyedén győzhetnek a hercegek ellen, mert egyikőjük sem képzett birkózó (-25 KÉ/TÉ/VÉ). Az egyszerűség kedvéért az első sikeres támadás egyben győzelmet is jelent. Pszi, mágia - ha nem látványos - természetesen használható, a papok direkt nem fogják látni a csalást. Ha a kalandozók maguktól neveznének és mindkét herceget legyőzik, Kermoltól akkor is megkapják a három aranyat utólag.

Játéktechnika: A játék során kizárólag a hercegekkel vívott körök számítanak, így csak a hercegekkel szembeni küzdelmet kell lejátszani, ami szám szerint kettő küzdelmet jelent.
Fontos felhívni a figyelmet a harcművész főkasztú karakterekre, akikkel szemben a birkózás képzettsége nem alkalmazható, így nekik dobni sem kell a győzelemhez, csak nevezni, majd nevetni. A győzelmet az jelenti, ha mindkét herceg kiesik. Harcművész főkasztúak esetében látványos földharc technikát írjunk le, (kimura, guillotine, ogosi) amivel a herceget a kalandozó ártalmatlanná teszi.

9. Bemutatkozás

Az egész eseményt az audiencia nagy üdvrivallgása kíséri, bárki is legyen a győztes. Amennyiben a kalandozók valamelyike lesz a bajnok, akkor nyomban megkapja a díját és már kezdhet is inni az Alsóvárosban. Nemsokkal a verseny lezárását követően Kermol felkeresi a győztes kalandozót, és ha még nem találkoztak volna, akkor bemutatkozik neki. Kermol kifizeti a három aranyat, továbbá megkéri a győztest és annak kompániáját, hogy csatlakozzanak vezetőjéhez, Kallanhoz, aki jelenleg az egyik sátorban tartózkodik.

Kallan nagyon hálás a kalandozónak, aki segített elkerülni a diplomáciai fiaskót. Miután a karakterek bemutatkoztak nekik – és ha a csapat nem Ranagol, Tharr vagy Morgena hívőként mutatkozik be - a három aranyon felül felajánlja, hogy engedélyt ír nekik, hogy beléphessenek a Fellegvárba az esti ünnepségre. Kicsit hagy időt a karaktereknek, hogy meséljenek magukról, hogy jobban megismerhesse őket. Ha valamelyik kalandozó itt felfedné, hogy ő amund, vadork, khál, goblin (Álcázás/álruha Mf képzettséggell ez is elfedhető), akkor megköszöni a kalandozó őszinteségét, továbbá javasolja, hogy tartsa fenn az álcáját, hogy a helyi kisemberekben ne keltsen riadalmat. Az egyszerű földművesek ellenérzéseit a manifesztációs

háború, a korábbi nomád és ork betörések eseményeiből vezeti le Kallan. Ha lenne olyan kalandozó, aki nomád, egykori gorviki, kráni háttérrel rendelkezne és felfedné kilétét Kallan előtt, annak a kalandozónak további kérdést tesz fel, és ellő egy Igaz szó varázslatot alap erősítéssel:

- Miért hagyta el a szülőföldjét?
- Mi a viszonyulása Ranagolhoz, Tharthoz vagy Morgenához?

Ha a kalandozók megnyugtatóan felelenek a kérdésekre, akkor Kallan nem faggatja őket tovább és meg fog bízni bennük. Kallan számára az elfogadható, ha a kalandozó egyik istennek sem a híve, továbbá nem akar visszatérni szülőföldjére. Kelmor is jelen van a megbeszélés során, így követni fogja Kallan útmutatásait a döntését követően. Továbbá Kallan a bemutatkozás után a kalandozókról szerzett ismereteket megosztja Carmenissel.

Ha egy karakter ranagolita, akkor célszerű már az elején más származásúnak tettetni magát, vagy eleve kint maradni.

A bemutatkozást követően felhívja a figyelmet arra, hogy az esti ceremónián érdemes megfelelő öltözékben megjelenni, hacsak az illető nem akarja az udvari etikett szabályait megszegni. Arsen Dalint a karakterek figyelmébe ajánlja, aki messze földön híres kelmekereskedő és egészen biztosan tud megfelelő felöltőt biztosítani a kalandozóknak az ünnepségre. Amint Kallan ezeket elmondta, menten kimenti magát, hogy már az esti előkészületekkel kell foglalkoznia és távozik. Meghagyja a karaktereknek, hogy ha bármi szokatlant érzékelnek, akkor azt Kermolon keresztül jelezzék neki. Azzal átadja a most firkantott engedélyeket a kalandozóknak és távozik.

10. Arsen Dalin sátra

(Érdemes elolvasni a jellemzést, hogy ez a rész megfelelően emlékezetes legyen.)

Amennyiben felkeresik a sátrát a kalandozók, akkor abba belépve elsődlegesen a méregdrága pompa fog szembeötleni. Különböző ynevi régiókból származó előkelő ruházat lelhető fel nála, melyekért borsos árat kér, ám bérbeadásról is lehet szó. Arsen Dalin egy hatalmas asztal mögött áll és éppen beszélget egy vásárlóval, amikor a kalandozók belépnek. Azonnal észreveszi a kalandozókat és hamar odasiet hozzájuk, bemutatkozik, és kifejezi reményét, hogy következő vásárlói is ugyanolyan elégedettek lesznek, mint az előzők. Érdeklődik, hogy kinek az ajánlása alapján tértek be, és amikor megemlítik Kallan nevét, akkor azonnal megenyhül, addig rendkívül hideg a karakterekkel. A beszélgetés során az öltözékeket használva próbálja faggatni a karaktereket, hogy kik ők és honnan származnak. Amennyiben díszes fegyverrel bírna egy karakter (pl.: lovag vagy bajvívó), akkor igyekszik ahhoz illő ruházatot ajánlani, megismerve közben a karakter kasztját. Ha valaki Álcázás/álruha Af képzettségének megfelelő álruhában van, akkor azon átlát, de nem árulja el a karaktereknek; úgy tesz mintha nem szúrná ki az álcát. Fontos, hogy ha valakinek csak álcázás/álruha AF-ja van, akkor a fajt mindenképpen megismeri Tremmer, így a problémás származást (khál, amund, wier, vadork) később a kalandozó majd az egész csapat ellen fordíthatja.

Ha valaki 3 vagy az alatti szinten beszélné a pyart, akkor igyekszik kitalálni az illető származását vagy beszéltetni az illetőt, hátha maga elárulja. (Intelligenciapróbával találja ki a származását, karakterenként külön dobjuk. A próbákat a beszélgetés után dobja ki a mesélő, nehogy emiatt fogjanak gyanút a játékosok.)
Ha a faj és a származás ismert Tremmer számára, továbbá a kalandozó jellemző eszközei (kardművész kard, szent szimbólum) láthatóak, akkor kikövetkezteti a kasztját is.
Az egész jelenet inkább az ismerkedésről szól a karakterek és Arsen Dalin között. Ha kifejezetten kérdeznék a kalandozók a környékbeli közelmúlt eseményeiről, akkor csak annyit mond, hogy

- általában átutazóban szokott megszállni a városban.
- a koboldokról egy túlélt támadást leszámítva nem sok mindent tud, de nagyon veszélyesnek tartja őket.
- orkokat nem látott már jóideje a környéken.
- az ügyfélkörét illető kérdéseket elhárítja.

Fontos, hogy ezen mondatokat csak külön célzott kérdésre adott feleletként hallhatják.
Amennyiben nemesi öltözéket vásárolna a karakter, akkor az fejenként egy aranyba fog kerülni. Bérlés esetén napi 1 ezüst a díj.

11. Alsóváros

A kalandozók a városba érkezve a főkapun kell áthaladjanak, ahol kivételesen az őrök nem kérnek tőlük pénzt az áthaladásért. Az őrök ruházata és felszerelése egy kék vászonnadrágból, továbbá ingből, valamint a szolgálati fegyverekből és vértezetből állnak. A külső városban a fegyverzet mindössze sodronying, lándzsa, sisak és rövidkard. A Fellegvárban a fegyverzet félvértet, alabárdot és hosszúkardot jelent, úgyszintén sisakkal zárva. A városban jó a közbiztonság. A fogadókban a következő infókat tudhatják meg kicsit érdeklődve:

- A Harang fogadó
  - a környező falvakat az elmúlt 1-2 hónapban koboldok zargatják. Embereket is vittek el, vagy félig megettek.
  - az egyik nagyon részeg ürge esküdözik az életére, hogy előző este egy hatalmas sárkányt látott a varázsló tornya fölött. Senki nem hisz neki és kinevetik.
  - sokan koccintanak Laidexre az asztaloknál, hogy már jóideje nincs gondjuk az embereknek az orkokkal.
  - egy bácsi azt kérdezi egy másik öregúrtól, hogy „Te tudod mi az a spirál?” (lásd 2. Hangulatkeltő novella)
  - két parasztasszony beszélget arról, hogy most már nagyon elegük van a varázslóból. Van, hogy napokat jár-kel a megművelt földjeiken kavicsokat keresgélve és közben letapossa az összes búzát. Nem tudják, hogy kinek jelentsék vagy mitévők legyenek.
  - kérdésekre megtudhatják, hogy három varázstárgy volt, amit rendszeresen kérdezgetett: amulett, térkapu pálca, és egy szelence

- A Nemes Korsó fogadó:
  (nemesekkel beszélgetésbe elegyedve vagy hallgatózva)
  - Mirko túl sokat és túl hosszú időre megy el a városból, ha visszatér akkor is csak bezárkózik. Az se biztos, hogy az esti ceremóniára eljön…
  - Ingyen nem lehet összehozni a békét. Valamekkora összeget biztosan fizet Laidex Haldonnak. Vajon mekkora ez az összeg és hol lehet? Én úgy tudom nem egy konkrét összegről szól. Hosszú időn át nyújtott segítségről, biztos hadi célokat szolgál.
  - Ahrastal (Darton pap) miért nem jön kocsmába sosem? „Mert ő halál komolyan veszi az ivást." (A három testőr film 1993) Mindig csak a temploma környékén van. Mindig azt mondja az a biztos, hisz van munkája.

- Darton templom
  Ahrastal a helyi templom vezetője, akit öt tanonc segít a munkájában. A templom közelében várakozva vagy nézelődve a következőkre lehetnek figyelmesek a kalandozók:
  - Sok holttest látható templom közelében, amelyeken karmolás és harapás nyomok láthatóak, melyek a kobold támadások következtében keletkeztek. A holtak főként szekéren érkeznek be a városba pokróccal lefedve. A tanoncok szentelik meg nyughelyeket és temetik el. Kérdésre elárulják, hogy olyan sokszor voltak kénytelenek használni a mágiákat, hogy már teljesen kimerültek. Félnek, hogy aszkézist kell majd gyakoroljanak.
  - Tanoncok tanakodnak, hogy a városon kívül is kell majd új temetőket nyitni, ha a koboldok továbbra is ekkora veszélyt jelentenek.
  - Ha beszélnének Ahrastallal, akkor készségesen áll rendelkezésre:
    - a koboldok 1-2 hónapja látják el a dartonitákat rendszeresen munkával.
    - ha Mirkoról kérdeznék, akkor elmondja, hogy szerinte a varázsló rossz úton jár, és túlságosan belemélyed a rajzolataiba és azokba az ásványokba, égkövekbe, amiket a hegyekben talál. Talán elindult a Megszállottá válás útján is… Példának hozza fel, hogy kb. egy hónapja égen-földön keres három varázstárgyat (amulett, szelence és utazópálca). Ezt kérdezgeti az emberektől. Arra már nem emlékszik, hogy milyen tárgyak lehetnek ezek, de szerinte csak a varázsló hóbortja ez az egész.
    - pár poénnal még szórakoztatja a karaktereket, mert nagy tréfamester (lásd előtörténet)

12. Fellegvár

Este Antoh órájában (17/20) elkezdődik az ünnepélyes ceremónia a szerződés aláírása érdekében. A ceremónián minden nemes (a hercegek, Kallan, Carmennis), Ahrastal és a testőrségek vesznek részt. A Fellegvár udvara gyertyákkal és fáklyákkal megfelelően megvilágítva és feldíszítve várja este az arra érdemeseket. Egy külön pulpitust építettek külön erre célra, amit csak a hercegek közelíthetnek meg. A pulpituson egy díszített asztal található, rajta egy szerződéssel. A Fellegvárba csak fegyver nélkül lehet belépni, így minden

kalandozónak le kell adnia a fegyverét a Fellegvár kapujánál. Ha valamelyik karakter nem lenne hajlandó kötélnek állni, akkor kénytelen lesz a kapuból végignézni a ceremóniát. Álcázás/álruha Mf képzettséggel egy tőrnél nem nagyobb fegyver becsempészhető. A falakon Rúnamágia Af képzettséggel számos rajzolatra felfigyelhet a hozzáértő, ezek jobbára Térgát varázsjelek, és Kémszem varázsjelek.

Arsen Dalin is részt vesz rajta, de igyekszik a figyelő nemesi csoport legvégén helyezkedni a Fellegvár kapujához közel. Ha a kapuban állna kalandozó, akkor a merénylet után egy érzékeléspróbával észreveheti, hogy Arsen Dalin hagyta el először a Fellegvárat.

Az este során Gajdar megöli Mirkot. Gajdar toronybeli rejtekhelyéből előbújva egyszerűen Mirko mögé lopakodik és hátulról leszúrja sequorral. A holttestre sequorral rávés egy feliratot: „A falvakat felprédáltuk, most ti jöttök. Számkivetettek"

Utána Mirko holttestét kidobja a torony ablakán és egyenesen a békeszerződő asztalra esik. Véres felirat a hátán. Gajdar felmászik a torony tetejére és a feje fölött két kézzel tartja a mara-sequort és egy hangosat füttyent. Kb 10-20 másodpercet követően egy pteropta elkapja a karmaival ezt a kardot és azzal együtt Gajdart is a levegőbe emeli, így Gajdar elmenekül.

Ezen eseményt követően Arsen Dalin rögtön elindul az Alsóváros irányába és végül elhagyja a várost (kb. fél óra alatt kijut). A Fellegvárban kisebb pánik tör ki, a városőrök nem tudják, hogy mitévők legyenek, de Laidex viszonylag hamar visszanyeri a helyzet feletti uralmát, megkettőzi az őrséget és lezárja a várost éjszakára (se be se ki senki legálisan). A nemes vendégek visszatérnek lakrészükbe. A szerződések aláírását elhalasztják.

Kermol felkeresi a karaktereket, hogy csatlakozzanak Kallan-hoz a lakrészében, mert lenne egy megbízása a részükre. Kallan megbízza a karaktereket, hogy egy 50 fős felföldi falut (Pom) keressenek fel, és kísérjék be az ott lévő falusiakat a városba, nehogy felprédálják őket a vadak vagy az orkok, koboldok. (A túlélő 40 főt találják később meg a ketrecben és 10 fő meghalt, az ő holttesteik a faluban megtalálhatóak). A díjazás összege egy ezüst minden visszakísért lakó után. A várost éjjel legálisan nem hagyhatják el, másnap indulhatnak. Kermol elkíséri őket, egyfajta útbaigazítóként (illetve ő kíséri majd vissza a falusiakat, ha a kalandozók más útvonalon érkeznének később vissza a városba, más szerepe nincs).

A varázslótorony: A torony 5 szintes (15 méter magas, a harmadik szinten árnyékszékkel). Minden szintjén található egy nagyobb szekrény benne ruházattal, varázstárgyakhoz szükséges alkotóelemekkel, és a hozzájuk kapcsolódó leírással. Ezek a tárgyak nem mágikusak, csak előkészítés alatt lévő mágikus tárgyaknak szánta őket a varázsló. A berendezést illetően a torony rendkívül elhanyagolt. A környezet leginkább egy gyűjtögető ember lakhelyére emlékeztetheti a betérőt. A varázsló asztala a tetőtér alatti szinten (negyedik szint) található. Az asztalon szerteszét hevernek varázstárgyakról készített rajzolatok. Továbbá a karakterek felfedezhetik, hogy az egyik belső falban található egy széf, amely egy varázsjellel van védve. A széfben van számos varázstárgy és mágikus drágakő is, amiről még nem tudhatnak a karakterek. Az asztalon felfedezhetik a hiányzó varázstárgyakról készített rajzokat.

Számos védővarázskört is észrevehetnek, amennyiben Rúnamágia Af-ban járatos valaki a karakterek közül:

- Tércsapda varázsjel, 50 M sugarú kör (1E).
- Védő varázskörök: Őselemek 100 E, Asztrál, Mentál, Elemi erő, TAM, Tér, Idő, Szimpatikus mágia (50 E).

A Tércsapda Varázsjel és a Védő Varázskörök egy ketrec kellős közepén találhatóak. A ketrec zárva van. A hozzá tartozó kulcs az egyik – varázsló asztalában található - rejtett fiókban van (sikeres Titkosajtó keresés próbával megtalálható). Mind a ketrec, mind a kulcs mágikus tárgynak számítanak, amiknek a későbbiekben lesz jelentősége. Továbbá az asztalon található egy amulett, benne három darab 10 E/karátos szerpentin. A hozzá tartozó leírás a varázsszóval együtt könnyedén megtalálható. Egy-egy varázsszó elmondásával a kövek kifejtik hatásukat. Egy kő 1k6 percig működő megértés mozaik formájában működik, ami azt jelenti, hogy a JK által nem beszélt nyelv is megérthető így 1k6 percig.

A lomokon kívül a ketrec a széf és az asztal, ami emberi módra átkutatható a toronyban. Más nem található a toronyban. Ha valamelyik elmés kalandozónak eszébe jutna akár a védő varázsköröket, akár a ketrecen található varázsjeleket, esetleg a széf varázsjelét megtörni, akkor az modulborító eseményekkel járhat, egyúttal a kalandozók is meghalhatnak könnyedén. A vonalak megtörése Rúnamágia Mf képzettséggel lehetséges, de még kell egy ügyesség és egy intelligencia próbát dobni minden rajzolat (ketrec, védőkör, széf) esetében. Sebészi pontossággal kell eltalálni jól azt a rajzvonalat, amitől kontrolláltan szabadul fel a mana. Ha elvéti a kalandozó bármelyiket, akkor a helyszínen tartózkodók 10k10 Sp-t

kénytelenek elszenvedni, és ha túlélnék, akkor kapnak egy boszorkánymesteri átkot permanensen. A torony teteje lerepül és az Alsóvárosra hullik, számtalan embert maga alá temetve.

Ha megkérik Ahrastalt a kalandozók, akkor elvégzi azt a speciális dartonita mágiát (Holtak útja, intelligencia és ügyesség próba -10-el, hogy ne lehessen egy kicsi képesség javítással megdobni), ami alapján Mirko utolsó perceit illetően képet kaphatnak: valaki mögé lopakodott és leszúrta egy sequornak látszó tárggyal, miközben Mirko a varázstárgyait keresgélte. Ahrastal ezek után megjegyzi, hogy további varázslatra tőle ne számítsanak a közeljövőben, mert (papi mágia szerinti) imákat már ellőtte és fél, hogy aszkézist kell már alkalmaznia, hogy újra tudjon varázsolni. Ezzel minden Darton pap így van az Alsóvárosban.

VIII. Második nap

(max 2 óra mesélési idő)

Laidex készenlétbe helyezi a hadsereget, továbbá felderítőket küld ki a városból, hogy megtudja, milyen ellenséges tevékenység zajlik a közelben. A felderítők egyik csapatát fogják alkotni a kalandozók, hiszen ők már Kallantól megkapták a feladatukat. Kermol átad nekik egy térképet, ami elvezeti majd a karaktereket a felföldön fekvő faluhoz. További információkat is megoszt, mégpedig azt, hogy a hátas állatok (ló, teve, öszvér, stb.) nem alkalmasak a felföldi utazásra, mert nagyon szoros, helyenként ember számára is nehezen járható utak vezetnek a faluhoz. Kermol megosztja azt is, hogy ha támadás indult Lein felé, akkor mégis ez a legvalószínűbb út, amin támadnának az orkok Laidex megérzése alapján, mert számukra a hegységből való leereszkedés - akár fegyveresen is - korántsem olyan megerőltető, mint a felfelé irányuló menetelés. Így több mint valószínű, hogy a kalandozók fognak először összefutni az orkok előörseivel. Kalandozók megkapják a szükséges felszereléseket az úthoz, majd jó szerencsét kíván nekik. Ha a kalandozók visszavinnék a kölcsönzött ruhát Arsen Dalinnak, akkor hűlt helyét találják. Csak a sátra maradt ott pár szolgájával egyetemben. A szolgák számára nem ismert Arsen Dalin alteregója, ezért azon kívül, hogy üzleti ügyben elutazott az úr mást nem tudnak elmondani.

13. Falu térkép

Az utazás a falu (Pom) felé eseménytelenül telik. 12 órányi járóföldre fekszik, így a kalandozók a kora esti órákban érhetik el, feltéve, ha reggel elindultak. Mivel mindkét hold fenn van, ezért félhomály van (KÉ-15; TÉ-30; VÉ-35; CÉ-70) a terepen és a faluban is. A faluhoz közelebb érve hangos ork beszédre, helyenként gyereksírásra és könyörgésre lehetnek figyelmesek a karakterek egy sikeres érzékeléspróba esetén. Elf, félelf, Khál karaktereknek nem kell dobni. Ha valamelyik kalandozó közelebb szeretne lopakodni egy sikeres lopakodás- és rejtőzéspróba esetén szeme elé tárul a falu, illetve annak maradványa. A falut felprédálták, de a lakosság nagy részét elhurcolták. Három ork (sámánok) egy gyerek túlélőt lökdös, illetve felváltva ork nyelven ordítoznak vele. Kívülről nézve az orkok fenyegetőnek tűnnek. Lélektan Af képzettséggel, vagy játékosi kérdésre megállapítható az orkok viselkedésén, hogy a három ork legalább annyira rémült, mint a gyerek, akit rángatnak, faggatnak. Az orkok csak törik a közöst (1. szint), ezért ork és pyar nyelv keverékével próbálják kiszedni a gyerekből, hogy pontosan mi történt a faluban. Fontos, hogy első látásra tűnhet úgy is, hogy a három ork fenyegetőleg lép fel, de hosszabb megfigyelés és a játékosok aktív közreműködése esetén kiderül az igazság, hogy a három ork sámán nem jelent fenyegetést.

A párbeszéd, ami lezajlik a sámánok és a gyereke között:

> *Hjaja: lenni itt orkok? (pyar) *Közben rángatja a kisfiút, egyre ismételve és hangosabban mondva, erre figyelhetnek fel a kalandozók.**
> *Molo és Djan: Hagyd, nem érti mit mondasz! (ork)*
> *Kisfiú: *visítva* Segítség! Ne egyetek meg! Segítség!*
> *Hjaja: Hányan lenni? Mikor lenni? (pyar)*
> *Molo: Hagyjuk el a falut, mert túl nagy feltűnést keltünk. (ork) *Közben az eget kémleli.**
> *Hjaja: Várjatok, meg kell tudnunk mi történt itt! (ork)*
> *Molo: Az, aminek látszik, Bogur a harcosaival lerohanta a falut, felprédálta és a falusiakat a szállásterületre vitte! (ork)*
> *Djan: Valószínűleg már a koboldok kezén vannak. (ork)*
> *Molo: Csak idő kérdése mikor botlunk járőrökbe, hagyjuk itt a gyereket, túl nagy feltűnést kelt. (ork) *Továbbra is az eget kémleli.**
> *Djan: Egyetértek, félő, hogy már háborúban állunk. (ork)*
> *Hjaja még ork nyelven faggatja kicsit a fiút, de kb. fél órát követően minden reményét elveszti és visszavonulnak a rejtekhelyükre. A fiút nem bántják.*

Lényeges pontja a kalandnak, hogy a karakterek miként lépnek fel a sámánokkal szemben. Ha megtámadják őket, akkor egészen más fordulatot fog venni a végjátéka a modulnak. Ha békésen közelítenek feléjük, akkor a végjáték könnyebb lesz a kalandozók számára. Fontos, hogy a fenti körülményeket teljesen tisztán lássák, ha senki nem ért ork nyelven (és nem találták meg a szerpentin amulettet, mert nem mentek be a varázstoronyba) a csapatból, akkor külső megjelenést írja le a mesélő, a sámánok nem lépnek fel támadólag. Többnyire a fegyverükre támaszkodnak. Asztrál próbával érzékelhető jelentős aggodalom az arcukon.

14. Tisztás térkép

- <u>Békés szcenárió:</u>

Ha a karakterek nem támadják meg a sámánokat és megszólítják őket, akkor elmondják, hogy ők nem bántottak senkit és szabad elvonulást kérnek. Hjaja ennél bátrabb; felajánlja a karaktereknek a segítségét, és kéri a kalandozókat, hogy egy biztonságosabb helyen beszéljenek. Elmennek a sámánok szálláshelyére kb. 2 órányi járásra a falutól, ha a sámánok által használt rejtett ösvényen mennek. Számtalan vízmosást és kiszögellést, rejtett üreget kihasználva a gyorsabb és észrevétlen haladás érdekében.

Kermol felajánlja, hogy gondoskodik a túlélő fiúról a faluban, vagy akár vissza is kíséri Leinbe. A túlélő fiú – a sokkos állapotot leszámítva – ép bőrben van. Később, ha rátalálnának a kalandozók a túlélő falusiakra, akkor Kermol lesz az, aki vissza tudja őket kísérni Leinbe, ha a kalandozók inkább a – sámánok javaslatára - a gyorsabb és észrevétlen úton szeretnének visszatérni.

A sámánok rejtekhelye a felföldön egy fenyőerdő közelében fekvő, magas füvű tisztás mellett található. A sátrat úgy építették fel, hogy csak 20-30 méterre megközelítve tűnhet fel egy megfelelő szakértelemmel rendelkező utazó számára. (Nyomolvasás Mf, vagy elf, félelf karakter, khál vagy érzékeléspróba -2-vel). Ezen körülményeknek az ellenséges szcenárió esetén lesz jelentősége.

A sámánok sátra kör alakú - hasonlatosan a mongol sátrakhoz - és a közepén van egy lyuk a bográcS, illetve a felszálló füst számára. A lyukat a fenyőfák ágai árnyékolják be. A sátorban a szükséges élelmen és használati tárgyakon felül számos térkép található. A sámánok bevezetik a kalandozókat a sátorba és a földre terített gyékényekre ülve előadják a történetüket.
Hjaja kezdi, aki beavatja a karaktereket a törzs dolgaiba (rövid összefoglaló az Előtörténet c. fejezet azon része kapcsán, amit a sámánok ismernek). Előadja azt is, hogy az orkok nem akarnak háborút. Szerintük a gonosz ork vajákos (Bogur) és a nemrég érkezett ork merénylő Gajdar a felelősök mindenért. Bogur valamilyen átokkal befolyásolja a törzs vezetőjét Ramn-t, kb. 1 hónapja. A falu lakóit az orkok elhurcolhatták és valószínűleg a koboldoknak átadták étel gyanánt. Szeretnék megkérni a kalandozókat, hogy hatoljanak be az ork szállásterületre és öljék meg Bogurt és Gajdart is, akik a faluban történt szörnyűségekért felelnek. Hjaja kihangsúlyozza, hogy az elrabolt falusiak lehet még a szállásterületen vannak, így a még életben lévőket megmenthetik és visszavihetik a városba. Hjaja teljes meggyőződéssel állítja, hogy Bogur megölésével Ramn átka is szertefoszlik, és minden további ellenségeskedés megszüntethető. Ez az egész eseménysorozat 15 percbe telik maximum.

Gajdar neve és a Számkivetettek megemlítése a kráni és a ranagolita kalandozók számára ismerős. Az üldözött renegát ork kráni fejvadász története ismertethető a Mindentlátóknál történt mészárlásig. A menekülése, és az, hogy hol talált menedéket, most lesz világos a kalandozó számára. A játékos maga dönti el, hogy ezek után a sámánok vagy a többi kalandozó számára mit hoz nyilvánosságra. Fontos kihangsúlyoznia a KM-nek Kronk kráni külsőtartománybeli hadúr személyét, akivel szembehelyezkedni öngyilkosság.

A sátoron kívüli események: Gajdar már korábban kiszimatolta, hogy hol rejtőznek a sámánok. Pteroptáját távol a mezőtől hagyta, hogy ne keltsen feltűnést. Bogur utasítására kell likvidálnia a sámánokat, mert fenyegetést jelentenek a törzs egységére. Gajdar megfigyeli a tisztást; rejtőzve, lopakodva mozog a tisztás szélén, továbbá ork lévén mindig figyel, hogy a szél által hordott szagok se árulják el. Ha minden karakter és a sámánok beléptek a sátorba, akkor a sátor közelébe lopózik, kivár kb. 15 percet és utána támadásba lendül.

Játéktechnika:

Ha valamelyik kalandozó felderítené a tisztást vagy a környékbeli erdőséget, akkor Gajdarra rá lehet bukkanni a megfelelő ellenpróbák megtétele esetén. https://www.kronikak.hu/2024/06/20/vertek-pancelok-lopakodas-rejtozkodes/

Ha valamelyik kalandozó vagy kalandozók kinn maradnak és nem mennének be a sátorba, akkor Gajdar megpróbálja az egyiket lopakodva, rejtőzve megközelíteni. A magas fű miatt erre csak alap próbákat kell dobnia. Utána hátba szúrással (sequorral) próbálja megölni. Ha van másik kalandozó a tisztáson, akkor azt a hagyományos eszközeivel megpróbálja gyorsan megölni, és a sátorban lévőket likvidálni. Amennyiben a sátorban lévő három sámán a karakterekkel együtt kijönne a zajra, akkor elhajítja a mérgesgáz-gránátját. A szabad levegőn nem lesz halálos hatása, de a Gajdar NJK-nál leírtak szerint dobni kell egészségpróbát (semmi /eszméletvesztés k6 percig).

Amennyiben minden kalandozó és a sámánok is bent vannak a sátorban, akkor Gajdar kb. 15 perces várakozást követően felmászik a sátorra és bedobja mérgesgáz-gránátját. Utána megáll a sátor előtt és mindenkit megtámad, aki kijön (Lásd.: Gajdar harcmodor).

A további fejlemények több eseménytől is függenek:

Amennyiben Gajdar meghal: Megtalálják a kalandozók az egyik hiányzó varázstárgyat (védő amulett). A karakterek visszaindulhatnak, hogy mindezt elmondják a városi vezetésnek, vagy mehetnek tovább az ork szálláshely irányába az eredeti küldetéssel, továbbá az új küldetésük alapján megölni az ork vajákost. Ha a sámánok közül valaki vagy mindegyik túléli, akkor csatlakoznak a kalandozókhoz, hogy segítsék őket az útjuk során. Elmondásuk szerint számos rejtett utat és alagutat ismernek a környéken, amellyel jelentősen lerövidíthető az utazásuk. Ha a sámánok mind meghaltak a találkozó során, akkor a karakterek felfigyelhetnek számos térképre a sátorban, Térképészet Af képzettséggel a jelölések olvashatóak. A rejtett alagutakról és utakról így is tudomást szerezhetnek. A rejtett utak ismeretében nyolc órányi járóföldre rövidül az egyébként 12 órás táv, amellyel el tudják érni az orkok szállásterületét. Ha visszaindulnának Leinbe, akkor a sámánok nem tartanak velük, inkább elrejtőznek az erdő mélyén. A Leinbe való visszaút könnyebb, mindössze nyolc órába telik, így második nap végére érhetnek vissza, ha közben még pihenőt is tartanának. Ha a kalandozók lemondanak a pihenésről, akkor a fáradtság szabályait kell megfelelően alkalmazni.

Amennyiben Gajdar elmenekül a Pteroptával, akkor elindul az ork tábor szálláshelye felé (kb. 1 óra alatt teszi meg az utat), hogy csatlakozzon az ork sereghez és elkísérje Bogurt. Továbbá értesíteni próbálja Tremmer del Lesquet Ramnon keresztül. Így a falusiak mindenképp meghalnak és a kalandozók az ork szálláshelyen csak az orkok hűlt helyét találják.

- Ellenséges szcenárió:
  Ha a sámánokkal szemben bármilyen formában támadóan lépnek fel, akkor a sámánok elmenekülnek. A menekülési taktikájuk a különválás. Mivel töviről hegyire ismerik a környéket, ezért csak Nyomolvasás Mf és Erdőjárás (hegyvidék) Mf képzettségekkel lehet követni őket. Ha a Nyomolvasás Mf hiányzik, akkor elveszítik a kalandozók a nyomukat és Gajdar kivégzi a tisztáson a három sámánt. Ha az Erdőjárás Mf hiányzik, akkor a tempó megkettőzésével lehet tartani a sámánokkal a lépést, de ebben az esetben a tisztásra a kalandozók a fáradtság módosítóval érkeznek meg. Támadást követően a sámánok már bizonytalanok, a háttérinformációkból semmit sem hajlandóak megosztani és amint lehet menekülőre fogják. A kalandozók a térképeket ettől még használhatják, ha rájönnek (Térképészet AF) mit ábrázolnak.

15. Leinben zajló események

Ha sikerült megakadályozni a hercegek közötti torzsalkodást a birkózó verseny során, akkor Haldon úgy dönt, hogy marad Leinben (testőrségével egyetemben). Az őrséget a város körül megkettőzik. Ha nem tettek semmit a kalandozók a birkózó verseny során, akkor Haldon és Carmennis elhagyja Leint a testőrségével együtt és kivonul a városból, a karakterek hiába győzködnék az ellenkezőjéről (se Lélektan, se Emberismeret nem működik). Az ünnepség eseményeit beszüntetik, a sátrakat, amik a város előtt találhatóak felszedik, egyet kivéve. A kelmekereskedő sátra marad csak meg a város falain kívül. Ha a városban maradtak volna a kalandozók, akkor csak a magányos sátor jelenti az egyetlen baljós előjelet a jövőt illetően. Ha szeretnék átkutatni, akkor sikeres Lopakodás és Rejtőzés próbával lehet, akkor csak a díszes kelméket találják meg. Sikeres Zsebmetszés képzettségpróbával öt ruha elvihető: az első próbát büntetés nélkül lehet dobni. Utána a többit -10 %-kal, a hátrányt fokozatosan emelve, tehát -10,-20, és így tovább. Azért a szolgák nem teljesen idióták.
Amennyiben Haldon és csapata maradtak, akkor az ork veszély elhárításáig elhalasztják a szerződés aláírását. A Vendégpalotában száll meg Haldon és testőrsége. Mirkot felravatalozzák a Fellegvár főterén.

Fontos rögzíteni, hogy ha a kalandozók a délelőttöt a városban töltenék és csak délután indulnának el a falu felé, akkor az események egy részéről lemaradnak. Gajdar sikeresen likvidálja a három sámánt, és az ork tábort is csak harmadik nap estéjén érhetik el.

IX. Harmadik nap

16. Ork tábor térkép

Amennyiben a sámánok közül az egyik túlélte a támadást, vagy hasznosították a térképeket, még a második nap délután (12/20) érik el a kalandozók az orkok ideiglenes szálláshelyét (8 órányi járóföld). Az előbbi segítségek nélkül este érik el a tábort (12 órányi járóföld és 16/20).

- Játéktechnika:

1. A szállásterület körül számtalan üregcsapda van, amik bár egyszerűek (egy gödör, karókkal kiszögelve), mégis könnyen beleeshet az ember. Ha valaki úgy kutakodna a tábor körül, hogy nem jelenti be a Csapdakeresést, akkor -5 ös ügyességpróbát kell dobnia, máskülönben beleesik az egyik ilyen csapdába, és súlyos sérülést szenved (4k6 Fp). Amennyiben az ügyességpróba sikeres, akkor is beleesik, de csak ennek a sebzésnek a felét, 2k6 Fp-t szenved el a karakter. Akaraterőpróbát is dobni kell, hogy nem kiáltja-e el magát az illető, ezzel riasztva az egész ork tábort. A kikecmergés módosító nélküli ügyességpróba függvénye. Amennyiben sikeres a próba k6 kör alatt ki tud jönni a kalandozó. Sikertelenség esetén k6 fp-t szenved a próbálkozás miatt a karóktól és benn marad a gödörben. Ha az egyik karakter dob egy sikeres Csapdafelfedezés képzettségpróbát, akkor könnyedén átjuthatnak a kalandozók a csapdák vonalán.

2. A csapdák vonalát követően számtalan (3k6) warg található, akik bár nem jelentenek komoly kihívást a kalandozó számára, mégis könnyedén riaszthatják az ork tábort. Mivel ezen wargok nagyon elcsigázottak, ezért élelemmel könnyedén lekenyerezhetőek. Esetleg mágiával hatva rájuk elkábíthatóak, vagy a figyelmük elterelhető például illúzióval. A wargok felfedezéséhez a kalandozóknak érzékelespróbát kell tenniük Lopakodás és Rejtőzés közben (ezekre is sikeres próba kell). Átjutva ezen megpróbáltatásokon juthatnak el a tényleges szállásterülethez.

3. A szállásterülethez érve a kalandozók csak akkor maradhatnak észrevétlenek, ha sikeres Rejtőzés képzettségpróbát dobnak (-15%), vagy olyan fedezék mögé rejtőznek, ahonnan a tábort nem tudják megfigyelni. Mozogni akkor tudnak, ha Lopakodás képzettségpróbájuk (-10%) is sikeres. A kalandozóknak gondoskodniuk kell arról is, hogy a szagukat ne érezzék meg az orkok. (Nyugodtan lehet predatoros ötletekkel jönni.) Máskülönben a sikeres próbák ellenére kb. 2 óra elteltével a szagok miatt Bogur harckészültséget rendel el és elkezdik átkutatni a környéket. Ez játéktechnika szempontjából azt jelenti, hogy már nem elegendő a sima fedezék az észrevétlenséghez.

Az ork sámánok segítségével a csapdák és a wargok is könnyedén kikerülhetőek. (Az ork sámánoknak a wargok engedelmeskednek és ezért csöndben maradnak.) Továbbá figyelmeztetik a kalandozókat az orkok éles szaglására, így a módosítók nélkül dobhatnak (-15% Rejtőzés, -10% Lopakodás nem alkalmazandó). A sámánoknál vannak olyan herbalista főzetek (sámánonként 2 db), amikkel a szagok elrejthetőek kb. 1 órára.

Láthatatlansággal ki lehet váltani a próbákat, de a szagok elrejtését nem. Így ha valaki Láthatatlanság evilági lények mágia segítségével gyalogol be a táborba, akkor az riasztani

fogja az orkokat, függetlenül attól, hogy az illetőt magát nem fogják látni. Egy órának kell eltelnie így mire a harckészültséget elrendeli Bogur.

- Ork harckészültség:
  Amennyiben az orkok rátalálnak egy kalandozóra – ezt úgy határozzuk meg, hogy ahol állt a kalandozó, ahol a sikertelen próbát tette – megjelenik 10 ork portyázó és 4 ork harcos, továbbá 10 %-os valószínűséggel Bogur. Ezután k6 körönként megjelenik 10 ork portyázó és 2 ork harcos mindaddig, amíg a teljes 40 fős ork portyázó és 10 fős harcos állomány meg nem jelenik. Legvégül, ha eddig nem jelent volna meg Bogur, akkor megjelenik, de ezúttal az élőholt Ramn is az oldalán van. Ez komoly kihívást jelenthet a kalandozók számára. Ha már úgy éreznék, hogy felül kerekednek az orkok tömegén, akkor Gajdar (ha él) akcióba lendül Arsen Dalinnal (alias Tremmer del Lesque) egyetemben, aki eddigre már megközelíti annyira a kalandozókat, hogy varázsolni tudjon rájuk. Tremmer csak akkor avatkozik közbe, ha még délután (17/20 előtt) történik a harckészültség elrendelése, mert este(17/20 után) már ő is a hegy túloldalán van.

A negyven fős portyázó, valamint a tíz fős ork harcosból álló harci különítmény támadásait egy-egy dobással állapítsuk meg körönként az egyszerűség kedvéért. A portyázók és a harcosok sebzése megegyezik a kidobott sebzés és a harcban lévők számának szorzatával, ha az talál. A sebzés egyenlő arányban oszlik el azon kalandozók között, akiknek a VÉ-jét meghaladta a támadó dobás. Pl. egy 30 fős ork portyázó támadása során 150-es támadás érték jött ki dobással együtt, ami három karakter VÉ-t haladta meg, akkor kidobott k6*30 SP ezen három kalandozó között oszlik el hármas érték esetén 30-30-30 arányban.
A kalandozókra érvényesülnek a túlerő módosítói. Tehát ha a kalandozók hatan vannak akkor, még 6*3 = 18 Fő ellen módosító nélkül harcolhatnak. Kisebb lélekszámú kalandozócsapatnál ez a szám értelemszerűen arányosan alacsonyabb (5*3, vagy 4*3 stb.). Egy kalandozót 6 ork harcos (karddal) és további 6 lándzsás (mivel szálfegyver) tud körbe venni, így max -45 (KÉ/TÉ/VÉ) módosítóval kénytelen harcolni. Mind az orkok mind Tremmer halálig harcolnak. Ramn alkalmazza a Hadvezetés Mf képzettségét és utasítja a csapatát, hogy mindig az éppen leggyengébb kalandozóval legyenek elfoglalva, amíg meg nem ölik. Ez játéktechnikailag azt jelenti, hogy a sebzés már nem fog eloszlani, hanem a KM által választott leggyengébb kalandozóval szemben fognak érvényesülni. Ramn kihívja párbajra a legerősebb harcost a kalandozócsapatból. A kiálló kalandozóval szemben nem fog érvényesülni a túlerő. Ha senki nem állna kötélnek, akkor maga támadja meg az egyik legerősebb harcost, de így érvényesülni fognak a túlerő módosítói is. Bogur a szerencsevadászokat, vagy papokat próbálja lekötni. Tremmer a varázshasználókra koncentrál.
Fontos kihangsúlyozni, hogy a sámánok semmilyen körülmények között nem emelnének kezet a törzsfőre, még így élőholt formában sem. Ezért ha a kalandozók a törzsfő megölését terveznék, vagy harcba elegyednének vele, akkor a kalandozók ellen fordulnak és jeleznek a törzsnek, még ha ez a kínos pusztulást is jelenti számukra.

- <u>Ork tábor felderítése</u>

  Ha a tábor nincs riasztva, a kutakodó kalandozók sikeres Rejtőzés (-10%) és Lopakodás (-15%), valamint érzékeléspróba esetén a következőket állapíthatják meg:

  - Általános felderítés: A szállásterület nagy része meglepő módon üres, mintha a törzs 90 %-át a föld nyelte volna el. Egy órás felderítést követően megállapítható, hogy a táborban most kevesebb, mint 100 ork tartózkodik. Azok közül is a portyázók száma mindösszesen 40 fő, a valódi harcosokból mindösszesen 10 fő tartózkodik a táborban (kb. 30 percet vesz igénybe).
  - Bogur sátra: Bogur délután nincs a sátrában, Nyomolvasás Af esetén a nyomok egy közeli barlanghoz vezetnek, ha követné a kalandozó. A barlangban történő eseményeket alább írom le (kb 30 percet vesz igénybe).
  - Ramn barlangja: Ramn a délután során – kivéve a párbeszédek időszakát - bambán néz maga elé, és nem reagál, hacsak a kalandozók nem állnak meg direkt a szeme előtt. Barlangjában öt portyázó és egy harcos biztosítja a testőrséget. A harcosnál van egy kürt, aminek a használatával (1 szegmens) jelezni tud a barlangon kívül lévő orkoknak. Ha a kürt megszólal, akkor az Ork harckészültség részben foglaltakkal kell folytatni, a különbség csak annyi, hogy Ramn már jelen van.
  - A ketrec: A táborban vannak a falusi túlélők (teljes lélekszámban) egy külön ketrecben elzárva. Ha a falusiak közelébe lopakodna valaki a kalandozók közül, akkor nagyon megörülnek a kalandozóknak, és a következő információkat tudhatják meg tőlük:
    - Az ork vajákos vezeti az orkokat (maguktól elmondják).
    - Három napja rohanták le az orkok a falujukat. Ide hozták az embereket, hogy később átadják őket a koboldoknak. A falusiak mindenképp el akarják kerülni azt, hogy kobold vacsoraként végezzék (maguktól elmondják).
    - Az orkok nagyon jó szaglással rendelkeznek, ha nem gondoskodik a kalandozó az elrejtéséről, akkor hamar megtalálhatják (maguktól elmondják).
    - Az ork vajákos napközben rendszeresen bemegy a barlangba és csak késő délután jön ki (kérdésre mondják el).
    - Tegnapelőtt este a vajákos egy fényes kék kapun keresztül érkezett vissza a táborba. A kapu a tábor közepén nyílt meg és a teljes ork tábor ledöbbent, hogy az ork vajákos lépett át a kapun (maguktól elmondják).
    - Az orkok akkor kezdtek el szedelőzködni, amikor a falusiak a táborba megérkeztek. Egyenesen a tárnákba vezetett az orkok útja. Hogy a tárnák hova lyukadnak ki, azt a falusiak nem tudják.
  - Ha ezt az információt az egyik ork sámánnak elmondják, akkor azonnal megosztja a karakterekkel az aggodalmát: valószínűleg a kobold tárnákat használva az orkok átmentek a hegység túloldalára. Ezeket a régiókat azért kerülték az orkok, mert nem akartak a közvetlen emberi tevékenységnek kitenni magukat. Az ösvénnyel a hegyvidéki út sok viszontagságát el tudják kerülni és könnyedén Lein közelébe lehet érni.

Kb. 30 percet vesz igénybe ez a felderítés

Az események a nap folyamán, ha a kalandozók nem keltik fel az orkok figyelmét valamilyen otromba módon:
A délután során kb. fél órára Bogur a barlangban van és Ramn-nal, valójában Arsen Dalinnal (alias Tremmer del Lesque) tárgyal. Ha a kalandozók közül valaki belopakodna, akkor kihallgathatja, hogy miről beszélnek éppen, továbbá egy sikeres érzékeléspróbával, vagy célzott kérdés után észreveheti, hogy Bogur övén látható egy fényes pálca (ez a második hiányzó varázstárgy, a térkapupálca). A következő dialógust sikerül elkapnia a kalandozónak (legalább kráni nyelv 2 kell hozzá, hogy értsék):

Bogur: A sereg jelentős része már átért a kobold tárnákon és a hegység túloldalán vannak. Egészen biztos, hogy Laidex serege nincs Lein közelében?
Ramn: Meggyőződésem, hogy legkésőbb holnap elindulnak a szállásterület felé.
Bogur: A meggyőződésnél több kell. Az egész hadjáratnak ez a legkritikusabb pontja.
Ramn: Feldúlták a harcosaid a környező falvakat, ahogy kértem?
Bogur: Természetesen, a foglyul ejtett emberek jelentős részét már átadtam a koboldok vezérének Rőtszemű Monoklinak, az utolsó felprédált falu túlélői vannak csak a táborban. Velük mi legyen?
Ramn: Maradjanak ott, ahol vannak. A kobold vezér megkapta a fizetségét már busásan. Rendelkezésre fog állni, amikor támadunk. Gajdar hol van?
Bogur: Ha végzett a sámánokkal, akkor legkésőbb estére a táborban kell lennie.
Ramn: Rendben! Várd meg, amint megérkezik, indítsd el a tárnákon át a fennmaradó csapatot a lojális koboldokkal együtt! Gajdart küldd közvetlenül hozzám a szokásos találkozóhelyre!
Bogur: Miért?
Ramn: A sámánok likvidálása nem lesz elegendő, másoknak is meg kell halnia! (Itt a kalandozókra gondol.)

Ezután Bogur visszatér a sátrába és estig ott vár. Ha Gajdar estig nem érkezne meg - mert meghalt -, akkor Bogur - feltéve, hogy még él - meglátogatja Ramn-t megint.
Ekkor a következő párbeszéd zajlik le (legalább kráni nyelv 2 és érzékeléspróba kell hozzá, mert suttognak):

Bogur: Gajdar késik. Ilyen még nem fordult elő. Nem várhatunk tovább. Mi legyen? Biztos, hogy megindulnak felénk Lain csapatai?
Ramn: Egészen biztos. Sejtem mi lehet az oka annak, hogy késik. De ne aggódj, gondom lesz erre is.
Bogur: Szólnod kell a törzshöz szerintem. Csak a Te parancsodra engedelmeskednek!
Ramn: Rendben, de csak röviden, mert Ramn-nak is át kell érnie a tárnán.

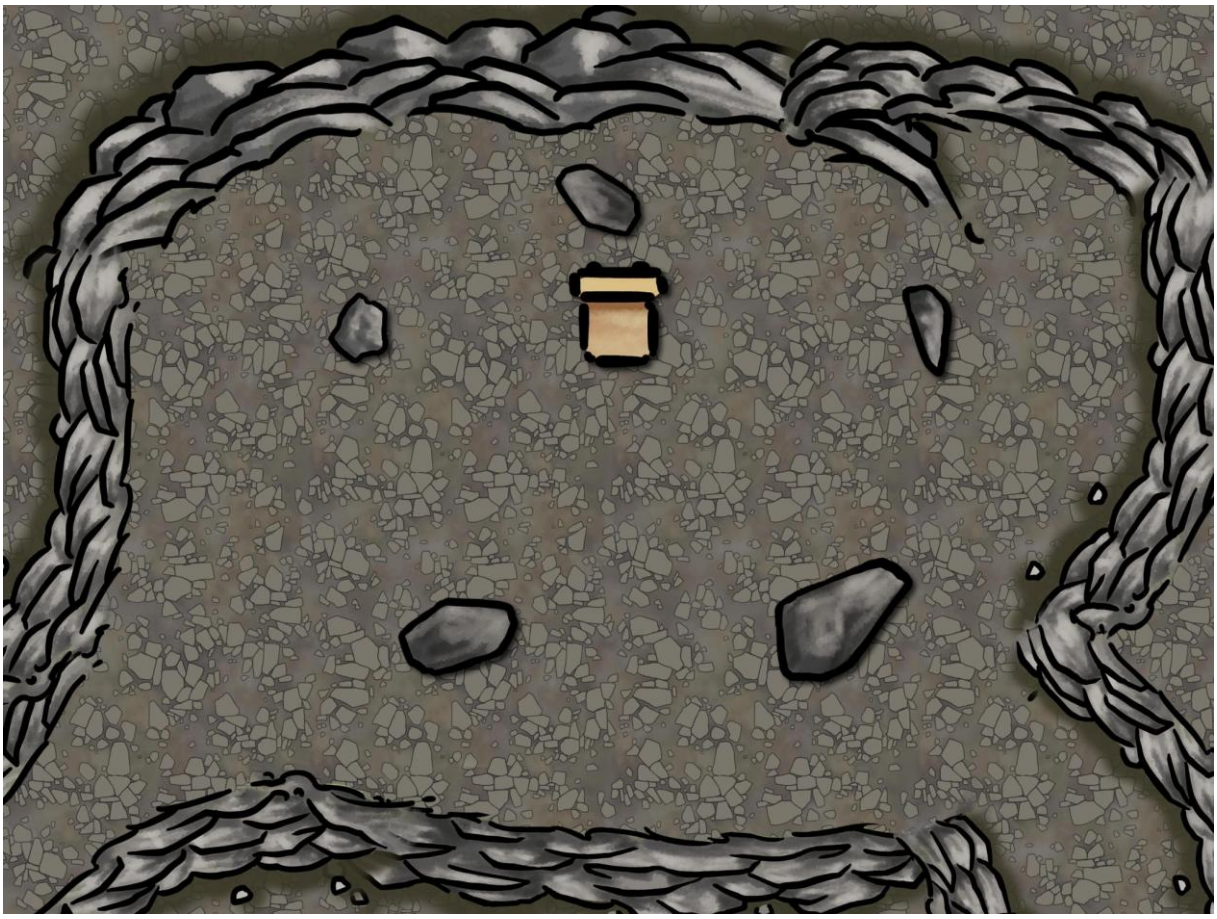
Az előbb említett két párbeszédet követően Ramn kimegy a barlangból, és felszólítja hangos rivallással az orkokat, hogy csatlakozzanak a hegy túloldalán várakozó sereghez, kerülőúton vonuljanak Lein városa alá, és az ő vezetésével ostromolják meg a várost. Végül azzal zárja a mondandóját, hogy: „Harcra!”

Az öt portyázót és egy harcost leszámítva teljesen kiürül a tábor. Ők a falusiakat fogják itt őrizni, ha két nap múlva megjelenne itt a leini sereg.

Tremmer este már a tárna túloldalán van, és onnan irányítja Ramn-t. Itt várja Gajdart. Gajdar - ha él - tájékoztatja Tremmert, hogy a kalandózok félig már ismerhetik a tervét. Az orkok elindulnak Lein városának irányába még hajnalban, átvágnak a tárnákon és a sűrű növényzetet álcaként használva Lein városa ellen vonulnak.

A pálca használata: Bogur asztalán található egy kráni írásos pergamen. Hangalakilag kiolvasva egy kyr szót (Térkapu) jelöl. Ez a varázsszó, amivel aktiválni lehet a pálcát. Naponta egyszer használható. Két hely között nyitható vele kapu; a használó aktuális tartózkodási helye és egy olyan között, ahol az illető már járt, vagy szemmel látható távolságban van. Ha a városba akarnának kaput nyitni, akkor Mirko tornyának a védőkörén belül jön létre a kapu. Így egy mágikus ketrecbe érkezhetnek, amit légiességgel sem tudnak áthatolni (ennek részletezését lásd negyedik nap). Ha a városon kívülre nyitnák a kaput, akkor az megfelelően létrejön.

A pálca használata nélkül is visszatérhetnek Lein-be, Így egyébként az orkok ketrecében lévő falusiakat is megmenthetik. A sámánok iránymutatásával vagy a térképeikkel tíz órára le lehet rövidíteni az utat, enélkül 15 órába telik mire visszaérnének. Ha sem a sámánok nincsenek velük, és a térképeket sem hasznosították, akkor a normál terepen összefuthatnak Laidex embereivel, akik különböző szorosokon próbálnak meg feljutni a felföldre, hogy ott egyesüljenek újra egy sereggé. Erre alapból 30 % az esély, Erdőjárás (Mf) hegyvidéki terepen képzettséggel 60 %.



17. Leinben zajló események

Menekülők, sérültek jajveszékelve érik el a városfalakat. Főleg orkok által elkövetett támadásokról számolnak be, páran koboldoktól származó sérüléseket is szereztek. Felderítők, igazolják, hogy orkok rohanták le a környező falvakat. Laidex figyelemmel a törékeny politikai helyzetre úgy dönt, hogy kockázatot vállal és megpróbálja felsorakoztatni seregét a felföldön, hogy az ork sereget a saját terepén verje meg. Ehhez a hágókon kell átvezetni a seregét, amely hosszú időbe telik, de úgy gondolja, hogy ezzel a húzással meg tudja semmisíteni az ork sereget (akikből nem néz ki sokat a korábbi tapasztalatai alapján), egyúttal helyreállítania a békét, ami feltétlenül szükséges a békeszerződés aláírásához. Laidex serege élére áll, Kallanra bízza családja biztonságát és Haldonra a várat (ha nem hagyta el). Ha Haldon elhagyta volna a várat az meggyőződésén semmit sem változtat. A 2.000 fős sereg még reggel megindul az ork tábor felé, az indulástól számított második napra érnének oda.

Eltemetik Mirkot a Darton templom egyik sírboltjában. Ahrastal vezeti a szertartást, de már aszkézisben van, így nem mer mágiát alkalmazni. Ahrastal úgy gondolja, hogy egy napot várhat, elég, ha másnap áldja meg Mirko holttestét. Tanítványai az ork támadásokkal kapcsolatos sebeket igyekeznek ellátni, Carmennisel és Kallannal egyetemben (nagyban kimerítik a papi mágiából eredő energiáikat). Carmennis és Kallan a következő nap nem tudnak majd mágiát alkalmazni a sok gyógyító mágia és áldás ellövése, valamint a szükséges aszkézis miatt. Ha Haldon nem hagyta el Leint, akkor ő és csapata szintén segítenek a sérülteken. Haldon is mágikus kifáradásban lesz holnap.

X. Negyedik nap

18. Visszatérési idősávok

- A karakterek a pálca segítségével a harmadik nap délután (13/20) is visszaérkezhetnek, ha sikerül Bogurtól még a barlangban valahogy elcsenni, vagy a sátrában, miután visszatért a barlangból a Ramnnal folytatott megbeszélésről. Így a várost katonailag kiürített állapotában láthatják viszont. A pálcát elvileg korábban nem tudják megszerezni, és ezért előbb nem is tudnának vele visszatérni.
- Ha a sámánok segítik a kalandozókat, vagy a térképeket hasznosították, akkor gyalogszerrel a negyedik nap kora délután (15/20) már visszatérnek, ugyanis a sámánok egy, a hegy mélyében aláereszkedő patak által vágott ösvényt használnak a visszatérésre. Sámánok nélkül ez a művelet a térképek megléte esetén és Térképészet Af képzettséggel is megvalósítható.

- Ha gyalogszerrel teszik meg a visszautat a sámánok segítsége nélkül, akkor a negyedik nap este (18/20) érhetnek vissza, azután, hogy Arsen Dalin már visszaért a városba, de még azelőtt, hogy az ork sereg Lein alá érne.
- A gyalogszerrel megtett út során nem tudják a falusiakat bevárni, ha esetleg megmentették volna őket, így a falusiak visszatérnek a felföldi kis falujukba.

A kalandozókon múlik, hogy a megszerzett információkkal mikor és mit kezdenek, ezért a végjáték szempontjából nem mindegy, hogy mit és mikor lépnek meg. Az alábbiakban úgy részletezem az eseményeket, mintha a kalandozók nem avatkoznának közbe.

Alsóváros eseményei: Arsen Dalin (Tremmer) a kora esti órákban (16/20) rohanva érkezik meg a városhoz (rikítózöld selyemruhában: ennek lesz jelentősége) és figyelmezteti a lakókat, hogy egy hatalmas ork horda tart a város felé. A városlakók beengedik és nagyon örülnek a nagylelkűségéért, hogy figyelmeztette a városlakókat, egyúttal kétségbe vannak esve, hogy mitévők legyenek. Ha kérdezik, hogy miért nem menekült inkább el a környékről, akkor azt hazudja, hogy számára Lein jelenti a biztonságot. Az ork sereg Tremmer érkezését követően érkezik a város alá. A két esemény között durván egy óra telik el. Tremmer az ostrom megindításáig az Alsóvárosban marad, de a védfalra felmászik (érzékelespróbával észrevehető). Különös módon az orkok pont ebben a pillanatban indítják meg a támadásukat (16:30/20), amikor Arsen Dalin gyönyörűszép rikítózöld ruhában megjelenik a várfalon. Ramn vérgőzös szeme baljóslatúan mered a városra és ebben a pillanatban elkiáltja magát: „Harcra”. Az ork sereg durván ezer főből áll, mert az ostromra a portyázókat is harcra fogták. Fegyverzetük egyszerű kétkezes fegyverekből, lándzsákból, hosszúkardokból és pajzsból állnak. Főként bőrvértet viselnek.

19. Szembesítés

Ha a kalandozók számára valamilyen módon ismert lenne, hogy Arsen Dalin valójában Ranagol pap, és megpróbálnák őt vagy a tervét leleplezni, Carmennissel, vagy Ahrastallal szembesíteni, akkor ezen törekvésük többféleképpen is végződhet attól függően, hogy korábban milyen információkat osztottak meg Kallannal (lásd: Bemutatkozás), illetve milyen titkokra jött rá Tremmer még az ismerkedés közben (lásd: Arsen Dalin sátra). A szembesítés tulajdonképpen Tremmer Leinbe való visszaérkezését követő időponttól bármikor megtörténhet. Akár az Alsóvárosban Carmennis vagy Ahrastal, esetleg Haldon előtt, vagy a Fellegvárban Kallan szeme előtt is megtörténhet. De úgy is alakulhatnak az események, hogy a kalandozók nem hívják segítségül az előbbiekben említett méltóságokat, és megpróbálják maguk elszámoltatni Tremmert.

- Tremmer a szembesítés során támadásba megy át, először szóban majd, ha a szavak kevésnek bizonyulnak, akkor tettekkel. Az ismerkedés során szerzett információkat igyekszik a kalandozók ellen fordítani. Ha valaki rejtegeti a származását (amund, khál, kráni, ork, renegát fejvadász, pl. kiszúrt mara-sequort), akkor Tremmer felfedi ezt a titkot - amennyire csak a

körülmények engedik - nyilvánosan, pl.: Lerántja egy amund karakter csuklyáját a piactéren és a következőket mondja: "*Látjátok, itt van ez a kékszemű szörnyszülött, aki Amhe-démonokat fog zúdítani ránk. Az orkok támadása csak az előszele egy sokkal nagyobb háborúnak. Most győzzétek le, amikor még gyenge!*" Fontos, hogy foggal-körömmel védi magát, ezért ha a JK ranagolita (pl.: kráni renegát fejvadász, vagy kráni elf), akkor is feldobja, mert Leinből a saját hercegségét akarja létrehozni, és senkit nem tűr meg a feje felett. Természetesen ha Tremmer nem tudott semmire sem rájönni, mert például a JK-nak Álcázás/álruhája Mf képzettségük van, vagy egészen egyszerűen nincs semmi, amit fel tudna használni, továbbá, ha a karakterek őszinték voltak a bemutatkozáskor, akkor azonnal menekülőre fogja (lásd: Tremmer del Lesque: harcmodor).

- Ha valamelyik kalandozó a bemutatkozás során nem volt őszinte és van felhasználható információ vele szemben, akkor a helyzetet meg kell magyarázza a méltóságoknak. A KM engedje meg, hogy a JK előadja az ő történetét. Hogy sikerült-e kimagyaráznia magát, azt egy asztrálpróbával kell eldönteni (Kallan, Carmennis, Haldon, Ahrastal NJK-k kapcsán kell dobni). Ha a kalandozók a falusiakat megmentették, akkor nincs szükség asztrálpróbára. Ha a próbadobás nem sikerül, akkor a város elöljárói letartóztatják és a Fellegvár börtönébe vitetik a lebukott kalandozót hat őr kíséretében. A többi kalandozó - ha nincs vaj a fülük mögött - akkor szabadon cselekedhet, de Tremmert már csak úgy tartóztathatják fel, ha megtámadják, ami egyben a város lakóinak az ellenségességét is kiváltja.

20. Ostrom

Az orkok elérik a városkaput, és egy faltörőkos segítségével (17/20) megrohamozzák azt, továbbá létrák segítségével igyekeznek bevenni az Alsóváros falait, főként a kapu környékén támadnak. A védők számottevően kevesebben vannak. Az Alsóvárosban mindösszesen 150 fő, míg a Fellegvárban további 50 fő biztosítja a védekezést. Továbbá az 1.500 főnyi lakosságból sokan elmenekültek a rémhírek hallatán, így alig 750 fő maradt benn a várban, akik semmilyen módon nem hadra foghatóak.

Több korábbi eseménytől is függ, hogy miként alakul az ostrom.

- Ha Haldon a városban van, akkor rögtön a védekezés élére áll, és az Alsóvárosba vonul testőrségével, hogy megszervezze a védelmet. Ez játéktechnikailag azt jelenti, hogy egy teljes napig ki fog tudni tartani Lein védekezése így is, hogy a biztonságát védelmezni hivatott csapatok már távol járnak Leintől. Haldon azonnal utasítást ad hírvivők kiküldésére, hogy értesítse Laidexet a támadásról.
- Ha Haldon nincs a városban, akkor az orkok legkésőbb éjfélre (20/20) elfoglalják a várost.
- Ha Gajdar él még, akkor a hírvivőket a pterroptájával látványosan megöli. A hullákat a város közepére ejti a repülő hüllője segítségével. Carmennis szorosan Haldon mellett tartózkodik, és igyekszik megóvni a herceg testi épségét, azaz ő is az Alsóvárosban van.

- Ha Gajdar már halott, akkor a hírvivők gyorsan eljutnak Laidexhez, aki a hadseregével együtt nyomban a város segítségére siet. Az ötödik nap estéjére tud visszatérni.

21. Mirko visszatérése

Amikor az orkok elérik a városkaput (17/20), Mirko bosszúállóként visszatér és feltámad a sírboltból, mely a Darton templomban található. Mikor kijön a sírtboltól elgyötört, sápadt arcából és testtartásából látható, hogy már nem evilági lény. Az eseményről Ahrastal rögtön értesül, ugyanis történetesen a legközelebbi várfalon áll, ahonnan megfelelő kilátással rendelkezik a Darton templomra. Mirko megjelenését követően elmormol egy varázslatot (Holt beszéd). A következő - kiáltozó - beszélgetés játszódik le, amikor Ahrastal és az élőholt Mirko egymás szemébe néznek:
Ahrastal: Hiába mennél Mirko a tornyodba a köveidért, nem jókor támadtál fel! (Holt beszéd)
Mirko: Engem a kövek már nem érdekelnek, csak hogy bevégezzem aljas gyilkosom sorsát. (Holt beszéd)
Ahrastal: „Hát végül nem megszállott lettél, hanem bosszúálló." (pyar)

Mirko felkap egy hosszúkardot az egyik holtan fekvő katona mellől és elindul a Fellegvár felé. Útjából mindenki félre áll, mert a lakosság – a katonákat is beleértve – rettegnek tőle.
A „feltámadása" hatalmas pánikot vált ki az Alsóvárosban, így a kalandozók bárhol is legyenek a városban, értesülnek az eseményről, ugyanis a pánikoló tömeg futva, menekülve azt üvölti:
Mirko a bosszúálló visszatért, jaj nekünk!

Ahrastal rájön, hogy talán szerencsésebb lett volna holt nyelven megfogalmazni az utolsó mondatot, mert a környéken pánik tör ki a Darton templom körül. Mirko ösztönösen megindul Tremmer pozíciója felé. Egy dolog tudja kis időre megtántorítani, ha megállítják és megmagyarázzák neki (holt nyelven, amihez vagy az ismert varázslat vagy Ahrastal kell), hogy a varázstárgyaival talán könnyebben bosszút tudna állni (magától ez nem jut eszébe). Ahrastal – a körülményekre tekintettel – felhagy az aszkézissel és újra feltölti manapont készletét, így a kalandozók rendelkezésére áll. A kalandozók Mirkotól az alábbi információkat tudhatják meg konkrét kérdéseket feltéve:

- Mirko gyilkosságának kitervelője Tremmer del Lesque (ez lehet nem mond semmit a kalandozóknak). Ha a külső megjelenésének a leírására kérik, akkor Arsen Dalin leírását elevenítsük fel, amikor még a modul elején találkoztak vele a kalandozók.
- Mirko emlékszik a jelszóra (Szelence), a tornyában lévő széfet a kalandozók ki tudják nyitni. A varázstárgyak segítségével könnyebben le tudják győzni az ellenséget, és még az ostromot is vissza tudják verni még további egy napig. Ha a hírvivőket Gajdar felprédálta, akkor ez még egy opció, hogy egy napig feltartóztatva legyen az ork sereg. A széf tartalma és formája Mirko NJK leírásánál található.
- Elmondja, hogy a mágikus ketrec kulcsa az asztala fiókjában található, ha még nem találták meg.

22. Fellegvár eseményei

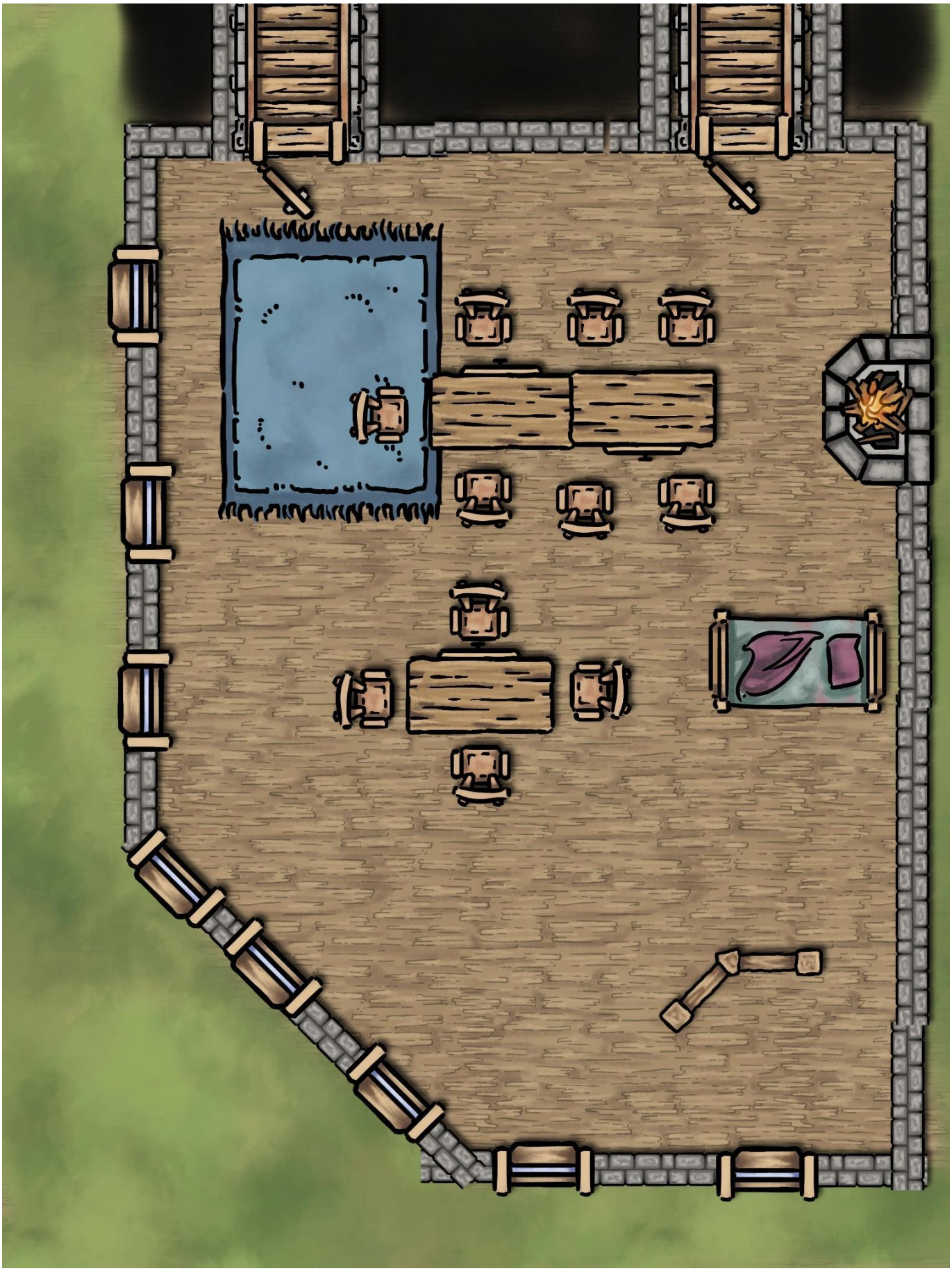
Az ostrom megindításával egyidejűleg Tremmer kísérletet tesz arra, hogy bejusson a Fellegvárba. Ha nem akadályozza meg valamelyik karakter, akkor az iménti hőstettével igyekszik bizonyítani hűségét, amit a Fellegvár kapitánya elfogad és átengedi, hiszen a szerződés aláírásakor is a Fellegvárban volt. Ha a kalandozók nem rendelkeznek írásbeli engedéllyel (birkózóverseny kihagyása miatt), akkor nem léphetik át a Fellegvár kapuját szabályosan. Ebben az esetben kell Álcázás/álruha képzettség, vagy valamilyen ötlet, hogy bejussanak.

Ha Bogurt nem bántották a kalandozók és nem vették el tőle az térkapu pálcát, akkor Tremmer a pálca segítségével bejuttatja (18/20) a Fellegvárba. Bogur az ork sereg mögött várakozik egy köves tisztáson 100 kobolddal egyetemben, hogy Tremmer megnyissa a térkaput. Tremmer megnyitja a kaput a köves mező és a Fellegvár udvara között, de nem tudja, hogy az a védőkörben fog létrejönni Mirko tornyában. A Fellegvár őreinek nem tűnik fel Tremmer pálcasuhintása az udvaron, mert az ostrommal vannak elfoglalva. A pálca aktiválását követően a térkapu megnyílik az átjáró Bogur és a koboldok, valamint Mirko tornya között. A Kobold csapat és Bogur a ketrecben találják magukat. Tremmer felismeri a koboldok visítását a toronyból, ezért felsiet, hogy segítsen nekik kijutni a ketrecből. Kis keresés után megtalálja a kulcsot, és kinyitja a koboldoknak és Bogurnak a ketrec ajtaját. A koboldok megtámadják a Fellegvár őreit, akiket pont annyira lekötnek, hogy Arsen Dalin (menekülést színlelve: „Jaj, mentsetek meg a koboldoktól!”) be tudjon menni a hercegi palotába. Mirko akkor éri el a Fellegvár kapuját, amikor Tremmer bejut a hercegi palotába (Félelem órája 19/20). A hercegi palotába bebocsátást nyer, miközben a Fellegvár katonáinak figyelmét lekötik a koboldok. Ha Bogur halott és Tremmer nem tudja használni a pálcát, akkor Láthatatlanság evilági lények előtt (**fontos evilági**) varázslatot lő el (10 MP-al kevesebbel kezdi a későbbi harcot később), és rögtön bemegy a hercegi palotába.

Akárhogy jut be Tremmer a hercegi palotába, mindenképp Kallan közelébe férkőzik, és – hacsak a kalandozók nincsenek jelen – sikeresen hátba szúrja. Ezt követően a hercegi palota katonáit is megöli.

23. Hercegi lakrész térkép

Ha Gajdar él, akkor csatlakozik a Fellegvár ostromához. A hercegi család megsemmisítését megelőzően, de Kallan és az őrök likvidálását követően ér oda Tremmerhez a hercegi palotába. Ugyanakkor, amikor Bogur és Rőtszemű Monokli is. Az összeesküvők számára váratlan fejleményként Mirko betoppan a hercegi palotába és – hacsak a kalandozók nincsenek jelen – Tremmer, Gajdar, Bogur és Rőtszemű Monokli közösen könnyedén végeznek az élőholt Mirkoval, (Tremmer egyedül is könnyedén elbír vele), aki így nem fog tudni bosszút állni és lelke egyszer és mindenkorra megsemmisül. Ezt követően az összeesküvők végeznek a hercegi család tagjaival (a hercegnővel és két kisfiukkal). Az NJK leírásban rögzített harcmodorral küzdenek az összeesküvők halálig a kalandozókkal szemben.



24. Negyedi nap (Végjáték)

- **Kudarc:**
  Tremmer győzelmét jelenti, ha nem jutnak ki a hírvivők a várból, azaz nem fordul vissza Laidex serege, és sikerül megölnie a Fellegvárban lévő hercegi palotában tartózkodó Kallant és a hercegnőt kettő gyerekével egyetemben. Tremmer győzelméhez hozzá tartozik még, hogy Mirko (bosszúállóként) is meghal és a karakterek nem képesek egyik eseményt sem megakadályozni. A várost elfoglalják az orkok, végül Haldon és Carmennis is hősi halált halnak (feltéve, ha jelen vannak). Amikor Laidex értesül az eseményekről öngyilkosságot követ el, serege feloszlik. Tremmer kikáltja a Lein Ranagolita Hercegséget.

- **Királydráma:**
  A fenti összes esemény bekövetkezik, de Tremmer, Bogur, Gajdar és Rőtszemű Monokli is meghalnak a kalandozók kezei által. Ez akkor valósulhat meg például, ha egy kalandozó területre ható mágiája a hercegi családot is halálra sebzi. Továbbá az események ismeretében Laidex itt is öngyilkos lesz. A Ranagolita Hercegség nem jön létre, de Laidex családja egyszer és mindenkorra kihal érzékeny veszteséget okozva a pyarroni államszövetségnek.

- **Félsiker:**
  Laidex seregét sikerül visszafordítani, ami csak akkor valósulhat meg, ha Gajdar a kaland harmadik napján már halott. Sikerül legalább a hercegi családot megmenteni. Elfogadható kudarcok: Haldon és Carmennis már nincsenek Leinben, mert az első napon azt elhagyták, Kallan meghal Tremmer keze által. Tremmert, Bogurt, Rőtszemű Monoklit megölik a kalandozók a Fellegvárban. Mirko bosszúállóként túléli az eseményeket és lelke visszatér a lélekvándorlás sodrába. Ramn lelke visszatér a testébe. A félsiker siker lehet még, ha Gajdar élne és ezáltal nem fordul vissza a sereg, de kinyitják a varázsló széfét a játékosok, akkor hozzájuthatnak a varázstárgyakhoz. A varázstárgyak segítségével üzenhetnek Laidexnek, és feltartóztathatják egy napig a teljes ork sereget.

- **Teljes siker:**
  Laidex serege visszafordul, azaz Gajdar halott a harmadik napon, Kallan és a hercegi család megmenekül. Haldon és Carmennis a városban maradtak. Tremmert, Bogurt, Rőtszemű Monoklit megölik a kalandozók. Esetleg már az Alsóvárosban megállítják Tremmert, így Bogur, Rőtszemű Monokli és a koboldok nem tudnak bejutni a Fellegvárba. Mirko bosszúállóként túléli az eseményeket és lelke visszatér a lélekvándorlás sodrába. A széfet kinyitották a kalandozók és azzal felvértezve - - Tremmer megsemmisítését követően – visszaszorítják az orkokat. Ramn lelke visszatér a testébe.

25. Finálé

Siker esetén az elhalálozott kalandozókat feltámasztják és a varázstárgyakkal megjutalmazzák.

Félsiker: nincs feltámasztás, de ha kinyitották a széfet, akkor a varázstárgyakat megtarthatják.
Félkudarc: meghalt kalandozókat nem támasztja fel senki, a varázstárgyakért a város lakói között öldöklő küzdelem indul meg, amiben vagy részt vesznek a kalandozók vagy nem.
Kudarc: a kalandozók eldönthetik, hogy elmenekülnek valamilyen módon, vagy vállalják a hősi halált.

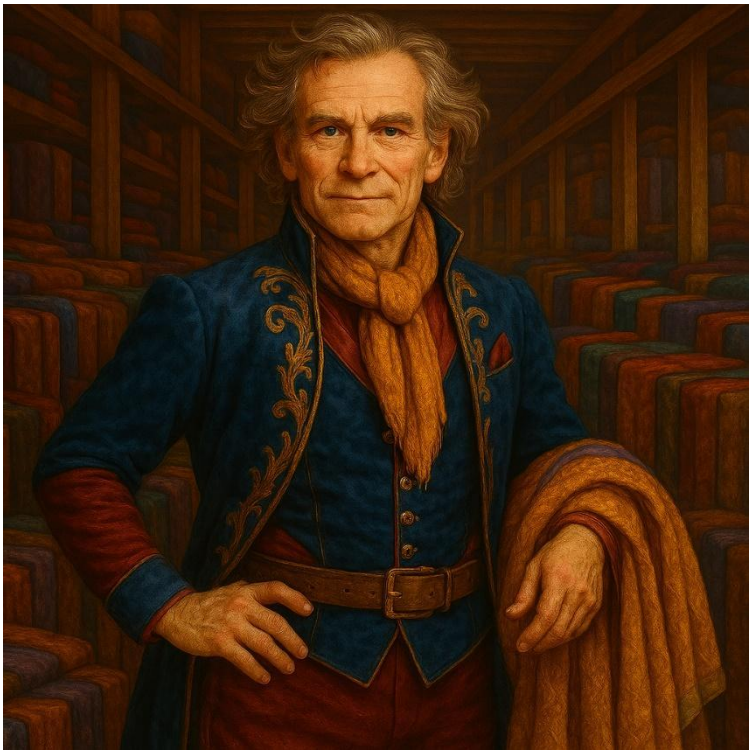
Ranagolita kalandozók esetében, ha valamilyen formában csatlakoznak a kalandban az összeesküvőkhöz, akkor a Kudarc eseményei játszódnak le a városban. A különbség csak annyi, hogy Kronk merénylői – egy kráni fejvadász különítmény - emiatt nem fognak megenyhülni. Leinbe bejutva megölik Gajdart és mindenki mást is, aki a segítségére volt (Tremmer, Bogur, és a kalandozók).

Minden más esetben a Ranagolita finálé nem különbözik a többi finálétól.

XI. NJK-k

26. Az összeesküvők

- **Arsen Dalin** (álnév)
  Valódi név: Tremmer del Lesque
  8. szintű Ranagol pap, kelmekereskedő
  Jellem: Halál Rend
  Életkor: 50 év
  Mottó: A sikertelenségre rengeteg magyarázat van. A sikerre csak egy: Ranagol.



Külső megjelenés: mindig a pyarroni divat szerint öltözködik, ékszert elvétve hord, nem hivalkodva. Fegyver nem látható nála, áldozótőrét nem mindig hordja magánál, csak akkor, ha utazni megy. Ekkor mellénye alatti kis tokban tartja, rejtve a vizslató szemek elől. Arca nem tükröz gorviki jegyeket, mert vegyes „házasságból" származik. Határozott arcélei vannak, melynek szűk ajkai kölcsönöznek szigorú tekintetet. Pyarroni kereskedő-álcájának fenntartása érdekében parókát hord, melyet vizslató szemek hamar észrevehetnek. Ebből azonban csak a pyar divatnak való megrögzött megfelelési kényszerre tehetnek következtetést. Kosfejes tetoválása a homlokán található, amelyet vékony rétegű alapozóval és maszkmesteri munkával fed el, továbbá rendszeresen használ frufrus parókát is.

Élete Gorvik Lumada tengerparti városában kezdődött (3675), egy ottani kereskedő család sarjaként látta meg napvilágot. Almar del Lesque (gorviki kereskedő) és pyar ágyasa frigyéből származik. Édesapja mindig is a kosfejes úr elkötelezett híve volt és ezen tanok mentén nevelte fel fiát, több más hasonló módon született gyerekével együtt. A túlélés érdekében a fiúkat rendszeresen egymással is versenyeztette, hogy megismerjék a kosfejes úr tanítását (a legerősebb marad életben elvét). Így már viszonylag korán, gyerekkorában versengenie kellett testvéreivel, és ezen versengésből győztesen került ki és foglalta el a kereskedő család jövendőbeli örökösének a pozícióját. Az ügyfeleit töviről hegyire ismeri, akiket személyes ajánlások útján édesgetett magához. Csak úgy nem lehet vele találkozót kérni, hűséges szolgái révén tartja már a kapcsolatot ügyfélkörével. Hiányoznak belőle az elemi humánum

legfontosabb jegyei (együttérzés, hűség, nagylelkűség), de tudja, hogyan tettessen ilyet, amikor más vallásúak között tevékenykedik. Lein városában már több mint egy éve tevékenykedik és sikerült a környékbeli nemesekkel megkedveltetni magát, mert kiváló portékáját nemesi szemmel mérve elfogadható áron kínálja. Az elmúlt egy évben sikerült kapcsolatot teremtenie a helyi kobold törzs vezetőjével, Rőtszemű Monoklival, aki részére biztonságos tippeket adott arról, hogy mikor nem kell helyi őrjárattól tartaniuk, így a koboldok az emberrablásaikat megfelelő biztonságban tudták végrehajtani.

Belső motiváció: Külső ismertetőjegyeinek hála viszonylag korán kapcsolatba tudott kerülni pyarroni kereskedőcéhekkel. Álcáját felhasználva mindig is az volt a célja, hogy valahogy bejusson Kránba és felkeltse az ottani hatalmasságok figyelmét, hogy érdemesnek találják arra, hogy őket szolgálja. Kereskedőtevékenysége során számtalan kereskedő családot irtott ki és tett el láb alól annak érdekében, hogy nagyobb befolyásra tegyen szert. Jelenlegi kereskedő területe messze sodorta eredeti lakóhelyétől. A déli városállamokban él, történetesen Lein városában, melynek kereskedő céhében rangos helyet vívott ki magának. Célja a régió teljes átalakítása és a Ranagol vallás elterjesztése. Mi több; önálló ranagolita állam kialakítása és vezetése.

Viselkedés, személyiség jegyek: rendkívüli módon kimért és koncentrált. A beszélgetőpartnere legkisebb rezdülését is figyeli és beszélteti. A beszélgetések során sokszor dobja fel a labdát, hogy másokat olyan helyzetbe hozzon, amikor kénytelenek elkotyogni olyan információkat, amelyek számára hasznosak. Nem tud nevetni a vicceken. Ilyenkor általában vigyorog, nevetést tettet. Amennyiben valaki számára ismert lesz a valódi vallása (és az illető nem Ranagol hívő), akkor azzal szemben kíméletlen. Legbelül végtelenül lenéző. Fontos, hogy a személyiségét tulajdonképpen elfojtja, ezért ha istenét is gyalázza valaki a jelenlétében, nem fog támadólag fellépni, sőt kifejezetten egyetértő lesz az illetővel, ha a külső körülmények nem teszik lehetővé az előbbiekben említett belső indíttatások kifejezését. Megpróbál a bizalmába férkőzni az illetőnek és egy kiszolgáltatott helyzetben áldozótőrével hátba szúrni őt. A felépített tervét holmi istenkáromlás miatt nem fogja késleltetni. A játékos karakterek elsősorban az elfojtott énjével ismerkedhetnek meg és csak szerepjáték (vagy mágia, pl.: Emlékolvasás, ha sikeres) révén neszelhetik meg, hogy nem mindent árul el magáról. (Se **lélektan, se emberismeret** képzettségek nem használhatóak vele szemben.)
Halálakor a következőt mondja: *Nem tudjuk miért harcolunk, amíg nem vesztettünk.*

Kalandozásai során megismerkedett Gajdarral, egy kráni ork renegát fejvadásszal, az előtörténetben leírt módon. Gajdarral közösen tervezik megvalósítani megalomán tervét.

Értékek:

Erő: 13	
Állóképesség: 15	
Gyorsaság: 16	
Ügyesség: 15	
Egészség: 12	
Szépség: 14	
Intelligencia: 16	

Képzettségek:	Fok/%
1 Fegyverhasználat	Mf
Kultúra (gorvik)	Mf
Helyismeret (Déli városállamok)	60%
Erkölcs	Mf
Vallásismeret (Ranagol)	Mf
Írás/olvasás	Af

Akaraterő: 18	Pszi	Mf
Asztrál: 17	Nyelvismeret (gorvik)	Af (5)
Érzékelés: 14	Történelemismeret	Af
	Lélektan	Af
ÉP: 8	Hátbaszúrás	Mf
FP: 67	Méregkeverés/semlegesítés	Mf
	Álcázás/álruha	Mf
Áldozótőr	Térképészet	Af
Tám/kör: 2	Etikett	Af
KÉ: 33	Kínzás	Af
TÉ: 90	Herbalizmus	Af
VÉ: 119	Színészet	Mf
Seb: 1k6+2	Rúnamágia	Af
	Ősi nyelv ismerete kyr	Af
Pszi: 39	Erdőjárás hegyvidék	Af
Mana: 72	Szakma (kelme kereskedelem)	Mf
AME: 47	Alkímia	Af
MME: 46	Kocsihajtás	Af
	Értékbecslés (Kelme)	Mf
	Heraldika	Af
	Lovaglás	Af
	Nyelvismeret (ork)	Af (2)
	Nyelvismeret (krán)	Af (1)
	Nyelvismeret (pyar)	Af (5)

Harcmodor: Főleg mágiát használ, elsődlegesen a lélek, természet szféra varázslatait használja (Szent tűz, Csapás), a halál szférához (illetve Ranagol egyedi mágiájához) akkor nyúl, ha nem tudna lebukni. Ha kiutat keres akkor a Láthatatlanság evilági lények előtt varázslatot alkalmazza. Így gyakran megy mások háta mögé és Pszi roham + Hátbaszúrás Mf + Támadás hátulról + Meglepetésszerű támadás módosítóit alkalmazva áldozó tőrével szokott ölni. A tőre mérgezett 10. szintű idegméreg. (Ájulás/halál (k10 kör alatt)) Ellenméreg hiányában k10 kör alatt beáll a halál, addig még görcs módosítóival tehet valamit a karakter.

A hátteréről semmi nem ismerhető meg képzettségekkel (pl.: Történelemismeret, Vallásismeret (Ranagol).

- **Gajdar**

7. szintű vad ork fejvadász
Jellem: Halál
Életkor: 19 év

Mottó: Ha te vagy én, akkor inkább ÉN, mint te.

Külső megjelenés: barnás, szürkés bőre megfelelő színt kölcsönöz neki a hegyvidéki terepen való könnyű elrejtőzéshez. Szemei (bal kék, jobb sárga) mindig a prédára figyelnek meredten.

Bőrből készült nadrágot és csizmát hord, melyek az egyenetlen terepen történő mozgását segítik elő. Nyakában a Mirkotól lopott varázsamulett lóg, melyet a fejvadászvért alá rejtve hord álcázva. Hátán mara-sequor, oldalán sequor. Övén kis dobótőrök. Ezeket láthatóan hordja, mivel nem megy emberek közé.

Viselkedés, személyiségjegyek: Ha társalgásba elegyedik, akkor tőmondatokban beszél. Nem ismeri sem az etikettet sem a tiszteletet, csak amit erőszakkal vívtak ki. Agresszív, konok és lenéző mindenkivel szemben, aki nem vallja a Kosfejes úr igazságát magáénak. Szereti megfélemlíteni áldozatát, az emberi módon történő megtévesztés (hízelgés, talpnyalás) számára ismeretlenek és nem is alkalmazza őket. Ha a karakterek foglyul tudnák ejteni, akkor szótlan marad és minden erejével csak a szabaduláson jár az agya.
Belső motiváció: Igazi véreb, aki ekként is viselkedik mindenkivel. Ha valakit erősebbnek ítél magánál, akkor azt igyekszik becserkészni, ha gyengébbnek, akkor megöli nyomban. Ha kell átharapja a torkát. Mióta nincs se rend se törzs, ahova tartozhatna, azóta mint gazdátlan kutya tengeti napjait, számára Tremmer del Lesque olyan személyiség, mint kuvasznak a gazdája. Nála is mindig bepróbálkozik, hogy esetleg erősebb-e Tremmernél, de eddig minduntalan Tremmer bizonyult a felsőbbrendűnek a szemében.

Élete: A Mindentlátók törzséből származik. Fiatal korában megmutatkoztak az orkok között ritkán tapasztalható rendkívüli értelmi képességek, melyek a még szokatlanabb önuralmi készségekkel és kiváló fizikummal párosultak. Ennek köszönhetően még a törzs meglévő kráni kapcsolatai révén különleges képzésben akarták részesíteni. Minden megmaradt befolyásukat és vagyonukat latba vetették és elküldték a külső tartományok egyik fejvadász iskolájába. Tették mindezt azért, hogy jó pontokat szerezzenek a kráni külső tartományok egyik vezérénél, aki esetleg így a törzsnek megfelelő szállásterületet ajánlhatott volna ismét Kránban. A szabad rendek egyik iskolájában az egyik legkiválóbb tanonccá vált, és lehetőséget kapott, hogy a klasszikus kráni hagyományok szerint képezzék ki. Így teljes értékű fejvadásszá vált. A kiképzését követően számos sikeres merényletet hajtott végre, javarészt a külső tartományok területén egy Kronk nevezetű ork hadúr megbízásából. Előrelépdelve a ranglétrán úgy gondolta, hogy egy nap sikeresen fogja majd elérni a fejvadászrendben a vezetői szerepet. Ezt mindenképpen a Mindentlátók visszaköltöztetésére szerette volna felhasználni, azonban erre maga Kronk mondott nemet. Amikor világossá vált, hogy nem rendelkezik érdemi befolyással úgy döntött, hogy korábbi törzséhez, a Mindentlátókhoz mindenképp visszatér. Az árulást a kráni fejvadászcéhek nem tűrik el semmilyen formában, így természetesen az üldözésébe fogtak. Gajdar nem kisebb ambícióval érkezett vissza törzsébe, minthogy visszaállítsa régi hírnevét és mint törzsfő visszavezesse a Mindentlátókat a korábbi kráni szállásterületre. Ennek érdekében megölte a korábbi törzsfőt és magának vindikálta a törzs feletti hatalmat, ami részéről a ranagolita hagyományok követését jelentette. A kráni fejvadászok fellelték Gajdart és a Mindentlátók szálláshelyét. Gajdar Pteroptájának segítségével el tudott menekülni, nem sikerült megölniük. A Gajdart üldöző fejvadászok eltökélték, hogy Gajdar törzsén példát statuálnak és kiirtották majd a törzs felét és majdnem minden vajákost. Gajdar a Számkivetetteknél tudott menedékre lelni. A Számkivetettek a Mindentlátók törzséből vált ki és húzódott dél, délkeleti irányba a pyar városállamok közelébe még kettő évszázaddal korábban. Mai vezérük, Ramn minden orkot befogad a törzsébe,

amelyek elhagyják a kráni szállásterületet, így Gajdarral is így tett. Hiába kérlelte a három főből álló ork sámán tanács (név szerint: Hjaja, Molo és Djan), hogy ezúttal tegyen kivételt, Ramn nem hallgatott rájuk. Gajdar az orkok és a koboldok között fennálló kereskedelem segítségével került ismertségbe Tremmer del Lesque-vel, akivel később szorosra fűzött üzleti kapcsolatot alakított ki és számos merényletet hajtott végre a megbízásából a környéken. Elsődleges feladata a kaland során Mirko (Lein városának helyi varázslótornyában lakó) varázsló likvidálása, majd 20 órán belül a három sámán elintézése (Hjaja, Molo és Djan), majd fegyveres kíséretet adni Bogur és Tremmer del Lesque részére, akik egy mérföldes távolságból követik majd az ork törzset.

Értékek:

Erő: 19
Állóképesség: 21
Gyorsaság: 18
Ügyesség: 18
Egészség: 20
Szépség: 9
Intelligencia: 12
Akaraterő: 12
Asztrál: 12
Érzékelés: 19

ÉP: 16
FP: 83

Mara-sequor
Tám/kör: 2
KÉ: 48
TÉ: 106
VÉ: 178
Seb: 2k6+8

Sequor
Tám/kör: 2
KÉ: 46
TÉ: 93
VÉ: 170
Seb: 1k6+7

Vért alkarvédő: +18 VÉ
Benne vannak fegyverek vé-ben.
Pszi: 27
AME: 29
MME: 29

Képzettségek:	Fok/%
Ökölharc	Mf
14 Fegyverhasználat	Af
3 fegyver dobása (dobótőr, hajítóbárd, dárda)	Af
Pszi	Af
Úszás	Af
Csapdaállítás	Af
Futás	Af
Álcázás/álruha	Mf
Hátbaszúrás	Mf
Mászás	40%
Esés	20%
Ugrás	50%
Lopakodás	85%
Rejtőzés	90%
Csapdafelfedezés	15%
Kötelekből szabadulás	Af
Vakharc	Mf
Nyomolvasás/eltüntetés	Af
1 Fegyverhasználat Mara sequor	Mf
Idomítás (Pteropta)	Mf
Nyelvismeret (ork)	Af (5)

Mérgesgáz-gránát (3 db)
Tám/kör: 1
KÉ: 36
TÉ: 80
VÉ: 126
Seb: lásd méreg leírás

Háttérismeret: Ranagolita vagy kráni kalandozó az ork sámánok sátrában történt ismertetőt követően tudják, hogy Gajdar renegát kráni fejvadász. Ismerik, hogy Kronk külső

tartománybeli hadúr hajtóvadászatot indított ellene. Az is egyértelmű a játékosok számára, hogy ha bármilyen formában közösködnének Gajdarral, vagy szövetséget kötnének vele, akkor Kronk ugyanolyan hajtóvadászatot fog indítani velük szemben is.

Pteropta:

Megjelenés: 1
ÉP: 60
Fp: 88
SFÉ: 2

KÉ: 10
TÉ: 80
VÉ: 90
Sebz: 1k10 karom/2k10 szarukával/3k6 farok

MME: 6
AME: állati

Tám/kör: 1 (2) két embert is tud támadni egyet (szemben állót) szarukávás szájával és egy másikat (mögötte lévőt) farokkal. Karommal akkor támad csak, ha már megragadja a magatehetetlen áldozatot.

Harcmodor:

A szemtől szembeni harcot nem kedveli, inkább becserkészi áldozatát, alkalmazva magas rejtőzés, lopakodás képzettségeit, mindig álcázza szagát, így az orkok számára is nehezen észrevehető. Hátbaszúrás képzettséget előszeretettel alkalmazza. A sámán sátrából kilépők mögé próbál lopózni, és leszúrni az illetőt, feltéve, ha nincs vért az ellenfelén. Ha olyan személy jön ki, akin szemmel láthatólag vért van, akkor pszi rohammal növeli győzelmi esélyét egy normál támadás esetében. Továbbá sokszor alkalmazza a Hatodik Érzék, Képességjavítás diszciplínákat is harc előtt illetve alatt, ha a helyzet úgy hozza.
Képességjavítás: 8 pszi (+4 erő, +4 TÉ +4 SP), 6 kör

Hatodik Érzék: 5 pszi, 60 kör. Ha valaki elrontaná a lopakodását, akkor abba az irányba néz, ahonnan a hangot hallotta és alkalmazza a diszciplínát. Azaz tuti kiszúrja, hogy ellenség közelít-e.

Pszi roham: 1 Pszi /2 TÉ páncélozott erős karakter esetén minden pszi pontját elhasználja.
A finálénál közvetlenül küzd, mindenkivel szemben max. diszciplínát alkalmaz, ha nincs kimerülve. Tremmer gránátja idegmérget tartalmazó gázfelhőt enged ki magából (4. szintű semmi/ eszméletvesztés 4k6 körig). A hatás azonnali, 1k10 szegmens alatt kifejti a hatását. Van egy különleges tulajdonsága: ha valaki 10 körig van kitéve a hatásának, akkor mentődobás nélkül meghal. Nyakában egy 10 E jáspis drágakövet tartalmazó amulett lóg (+1 minden méreg alapú támadás esetén (de csak méregre, betegségre v átokra, rontásra nem).

Pteropta: harcban a Bestiárumban foglalt értékkel tud harcolni. Ha Gajdar füttyel jelez, akkor a füttytől számítva 3 kör alatt tud felgyorsolni úgy, hogy Gajdar kardját el tudja kapni, ezzel őt a magasba emelni. Tehát Gajdarnak 4 kör kell, hogy elmeneküljön. (1 kör fütty, 3 kör repülés)

- **Bogur**

6. szintű vad ork vajákos
Jellem: Káosz
Életkor: 25 év

Motiváció: Bogur a Számkivettetek törzsében az egyetlen vajákos, tudományát az apáról fiúra átadott metódus formájában tanulta. Bogur részt kér a harcos nemzetségek folyamatos csatározásából a vezetésért, sőt, maga akar törzsi vezetővé válni. Ahhoz viszont túl ostoba, hogy felfigyeljen arra, hogy nem több egy eszköznél Tremmer del Lesque sokkal nagyobb játékában.
Kinézete: hasonlóan a Mindentlátókhoz sötétbarna bőre van, és vörös punk frizurája, sárgás szemekkel. Bőr ruházatot hord, amit szinte soha nem mos ki. Övén a vasmarkon kívül nem nagyon látható semmi.

Értékek:

Erő: 13
Állóképesség: 11
Gyorsaság: 15
Ügyesség: 16
Egészség: 14
Szépség: 9
Intelligencia: 13
Akaraterő: 14
Asztrál: 14
Érzékelés: 16

ÉP: 7
FP: 45

Vasmarok
Tám/kör: 2
KÉ: 29
TÉ: 80
VÉ: 135
Seb: 1k6+2

AME: 2
MME: 4
MP: 21

Vasmarok méreg
Kobramarás 5. szint
Semmi/Görcs

Képzettségek:	Fok/%
Ökölharc	Mf
2 fegyverhasználat	Mf
Úszás	AF
Futás	Af
Hátbaszúrás	Mf
Erdőjárás (hegyvidék)	Mf
Kocsmai verekedés	Af
Etikett (törzsi)	Af
Méregkeverés	Mf
Tetoválás	Mf
Mászás	40%
Esés	40%
Ugrás	100%
Nyelvismeret (ork)	Af (5)
Nyelvismeret (krán)	Af (4)
Kultúra (Számkivetettek)	Mf
Helyismeret	60%
Alkímia	Af
Herbalizmus	Af
1 fegyverhasználat	Mf

Harcmodor:
Szereti a rontásokat alkalmazni: Fájdalom, Izzó idegek, vagy Bélsorvadás. Ha Mana-pontjai elfogytak a mérgezett vaskarmokkal védi magát, vagy használni próbálja a pálcát és Tremmer közelébe akar kerülni vele.

- ## Rőtszemű Monokli

Jellemzés: Vörös szeméről és furán kidudorodó koponyacsontjáról kapta nevét. Aljas kis mocsok, aki bárkit megöl fél ezüstért, vagy cupákos ember combért. Annyi a különbség a bestiárumbeli értékhez képest, hogy a TÉ/VÉ-hez +10-et kell hozzá adni.

Értékek:

ÉP: 9
Fp: 48
SFÉ: 3 (Sodronying és sisak)

AME: 25
MME: 30

Pszi: immunis
Méregellenállás: immunis

Monokli harcértékek:
Tám/kör: 1
KÉ: 42
TÉ: 90
VÉ: 157
Sebz: 1k6+2 szablya és kis pajzs

Kobold harcértékek:
Tám/kör: 1
KÉ: 44
TÉ: 72
VÉ: 144
Sebz: 1k6+1 rövidkard + kispajzs

27. Pyaroni Államszövetség képviselői

- **Kallan**

  9. szintű Krad pap
  Jellem: Élet
  Életkor: 49 év
  Mottó: *A tudás hatalom.*
  Mp: 74

Kinézete: Magas és vékony, jólfésült sötétbarna haja van. Szűk szemgödrei és lapos arcéle enoszukei eredetet sejtet. Fekete bársony felöltőt, fekete süveget hord. A tartása egészen délceg, már-már lovagi erényeket tükröz.

Motiváció: Magas műveltséggel rendelkezik, kiváló író és szónok. Megannyi értekezés szerzője, amik leggyakrabban az egyházszervezéssel és a védelmi erősségek megerősítéséről szólnak. Célja, hogy Lein hercegség egy biztos helyőrséggé váljon a kráni hegységek árnyékában. Ezért az elsődleges tennivalóként a hercegek megbékítése a célja, utána a környék stabilizálása és őrposztok építése. Carmennist régóta ismeri és nagyra becsüli. Kettejük közös munkája a békeszerződés. Reményeik szerint ez képezi majd a jövőbeli hercegség biztonsági garanciájának alapját.

Értékek:

Erő: 13
Állóképesség: 14
Gyorsaság: 12
Ügyesség: 10
Egészség: 15
Szépség: 14
Intelligencia: 16
Akaraterő: 16
Asztrál: 17
Érzékelés: 11
ÉP: 13
FP: 65

AME: 48
MME: 47

Buzogány
Tám/kör: 1
KÉ: 12
TÉ: 99
VÉ: 111
Seb: 1k6+1

SFÉ: Rúnás sodronying (93 MP): 5
Pszi(pyar): 35
MP: (élet, lélek): 79

- **Mirko**

10. szintű ember varázsló
Jellem: Rend
Specialitás: Rúnamágia, Drágakőmágia
Életkor: 62 év
Mottó: Nincs szebb a száz karátos csiszolt gyémántnál. Hová is tettem?

Élete: Mirko Lar-dorban látta meg napvilágot egy hosszú évszázadokra visszavezethető varázslócsalád gyermekeként. Szülei, nagyszülei szegről végről a lar-dori iskolához kötődnek, vagy oktatóként, vagy a varázslóiskola részére láttak el szolgálatokat. Mirko tehetsége idejekorán megmutatkozott és hamar elmélyült a varázsrajzolatokban. Tehetségét kibontakoztatta, és a pyaroni titkosszolgálat embereként számos hasznos eszközzel látta el Pyarron ügynökeit az élete során. Lar-dorban beavatást nyert a drágakő mágia misztériumába, amelyet szinte megszállott módjára kezdett el űzni. A Pyarroni Titkosszolgálattól már az 50-es évei elején visszavonult. Tevékenységét áthelyezte Lein városába, ahol a herceg jóváhagyásával és Kallan Krad pap felügyelete alatt folytatta tovább tanulmányait. Tevékenységét nem rejtette véka alá, és gyakran járt-kelt a környékbeli falvaknál, melyek legtöbbje a hegyek közelében feküdt. Főként ásványok után kutatott, de olyan varázstárgyak is érdekelték, amelyeket nehéz elkészíteni az összetevők titkossága miatt. Tornyában rengeteg varázstárgyat tárolt, ugyanakkor utazásaira is magával vitt számos darabot. Innen eredeztethetőek a kaland bonyodalmai.

Külső megjelenés: Rövidre nyírt fekete haját semmilyen más módon nem gondozza, mélyen ülő üveges zöld szemei egészen kísérteties hatást keltenek, mintha a lélek már eltávozott volna belőle Ritkán mosakszik, ezért áporodott a csuhája és a nadrágja. Meglehetősen kellemetlen szagot áraszt. (pláne holtan). Ruhája sötétkék csuhából és bőrövből áll, ami alatt vászonnadrágot és egy nagyon elhordott inget visel.
Viselkedés, személyiségjegyek: Csak az általa megválasztott témáról szeret beszélni, arról egész hosszan, és - hacsak a beszélgető partnere nem mond valamilyen új és számára érdekes információt - a beszélgetések átmennek monológba. Csak a munkája érdekli, és ez óvatlanná, egyúttal érdektelenné tette környékbeli események kapcsán. Ha jobban odafigyel a környezetére hamar felfedezhette volna, hogy Tremmer mire készül.
Bosszúállóként: A személyisége teljesen eltorzult a szörnyű gyilkosság miatt, amit elszenvedett. Emlékei tiszták, de érzelmi megnyilvánulásai egy öntörvényű őrült személyiségre utalnak. A Kyr pszit tudja még használni, de más képességének nincs birtokában. Emlékszik azonban a varázslótornyában lévő széf felnyitásának a varázsszavára,

így amennyiben a karakterek segítenék a bosszúja végrehajtásában, úgy meggyőzhető (Holt beszéd mágia, 3MP) abban, hogy nyissa fel a széfet. Bosszújának alanya Tremmer del Lesque, hiszen ő tervelte ki a meggyilkolását, mely az egész régió elveszejtésével fenyeget.

Értékek Bosszúállóként

Hosszúkard
Tám/kör: 1
KÉ: 16
TÉ: 44
VÉ: 86
Seb: 1k10

AME: immunis
MME: 75
Pszi: (65) Kyr

Ép: 10
Mivel élőholt, ezért csak túlütéssel sebezhető.

A hiányzó varázstárgyak leírása, a képek így jelennek meg.

Jáspis amulett: Egy nyolcszögletű arany foglalat kellős közepén található egy tíz karátos jáspis drágakő. A viselője +1-et adhat Méregellenállásához.
Térkapu pálca: Tíz karátos gyémántot tartalmaz a hosszú fűzfavessző végén kialakított acél foglalat. A pálcán Mágikus Aura Varázsjel található. Továbbá a gyémánt 100 MP-t tárol arra célra, hogy naponta egyszer térkaput lehessen megnyitni. A kapu a kyr „Térkapu" szó kimondása esetén nyílik meg. Csak oda nyitható, ahol már járt a használó, vagy szemmel látható.
Szelence: Egy aranyozott és gravírozott kör alakú tálka. A fedelén kyr szimbólum található. Ősi nyelv (kyr) Af képzettség megléte esetén a lélek jelképe ismerhető fel. A tárgy élő lélek testből való kiszakítása esetén tárolja a lelket. A szelence birtokosa parancsolhat a léleknek, aki így feltétlen engedelmességgel köteles a parancsokat teljesíteni.

Harcmodor:
Rohamon kívül mást nem igazán vet be és rögtön Tremmerre támad, ha meglátja.

Varázstárgyak a széfben, összesen négy polc van:
Első polc, amire az van ráírva, hogy Sonortól kölcsönbe: 5 db Sárkánykirály / 10 db Sárkány lehelet itala/ 4 db sárkánybot
Második polc: Rúna mellvértek (+1 SFÉ), szám szerint 10 db; 69Mp Rúna hosszúkardok szintén 10 db, 1db 69 MP rúnás pallos
Harmadik polc: Varázstekercsek, 50 E elemi erő kitörésekkel és 40 E különböző elemi mágikus (fagy, tűz, fény, sötétség) varázslatokkal meghatározott formában (csóva, kupola, aura).
Negyedik polc: 5 db szelence (Kérdés esetén Mirko elárulja, hogy mire valók, azaz testből kiszakított lelkek tárolására), drágakövek, amelyekbe varázslatok vannak beletöltve. Az egyikben telepátia van, ez Fürkészéssel megállapítható. Ezzel még tudnak üzenni Laidexnek.

- **Laidex con Marlotas**

7. szintű Lovag
Jellem: Rend
Életkor: 45 év
Mottó: *Szép nők, dicsőséges csaták, mi kéne még? Ja igen, oktatás…*

Élete: Khiddón területén látta meg a napvilágot, Theoderik herceg és Gertera hercegnő frigyéből származik. Már egészen kiskorától kezdve a jövőbeli hercegség vezetőjének nevelték. Kallan vette gondjaiba és kiváló fegyverforgatót, majd vezetőt faragott belőle és testvéréből Haldonból. A fiatalkora jobbára eseménytelenül telt, melyet nagyrészben a felkészülése határozott meg. Már fiatal korában eljegyezték Gilanával a Hat város egyik szenátorának a lányával, ami megerősítette a pozícióját. Lovagi tanulmányait Viadomoban folytatta, ahol az Oroszlánszív Lovagrend tagjává vált. Gyerekkorában Gertera (édesanyja) volt az, aki a hercegek közötti vetélkedést elfogadható mederben tartotta. Megkoronázták Khiddón hercegének Leinben P.sz. 3720. évben. Azóta megszakítás nélkül tölti be a tisztséget.

Személyiség: Megnyerő személyisége van. Arisztokrata születésének ellenére mindenkivel nagyon közvetlen. Eléggé élvhajhász, és minden versenyszerű tevékenységben nagy örömét leli, legyen az sport vagy társasjáték.
Külső megjelenés: Magas, tagbaszakadt, vastag nyakú és hosszúkás arcú férfi világosbarna hajjal és zöld szemekkel. Rendszerint kék selyemruhákat visel, de nem hivalkodóan. Külső megjelenésre egy átlagos nemes látszatát kelti.

Értékek:

Erő: 17
Állóképesség: 14
Gyorsaság: 12
Ügyesség: 10
Egészség: 15
Szépség: 17
Intelligencia: 11
Akaraterő: 16
Asztrál: 17
Érzékelés: 13

ÉP: 13
FP: 68

AME: 48
MME: 47

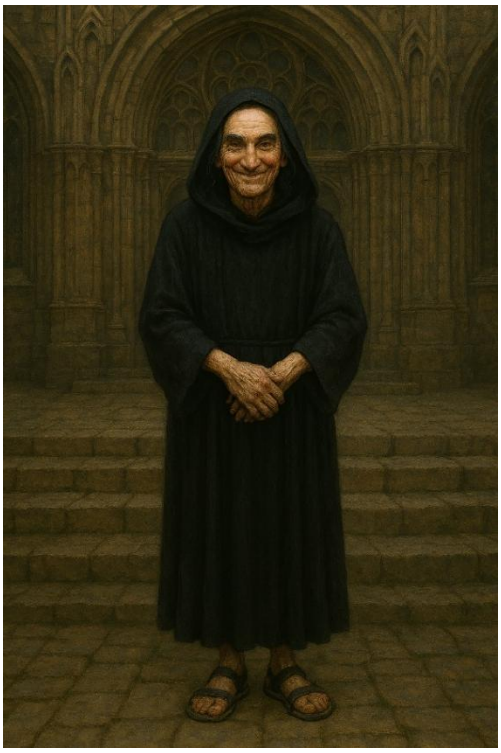
Kétkezes buzogány
Tám/kör: 1
KÉ: 9
TÉ: 99
VÉ: 125
Seb: 2k6+15

SFÉ: (Mithril teljesvért) 10

Puszta kéz
KÉ: 18
TÉ: 86
VÉ: 105

- **Ahrastal**

8. szintű Darton pap
Jellem: Rend
Életkor: 61 év
Mana: 68 MP



Mottók:
(Köszönés után) Te biztos, hogy élsz? Jól van, lélegzel, akkor biztos.
(Ha untatná valaki) Érdekes téma, de erre akkor térjünk vissza, ha már meghaltál, több idődd lesz kifejteni.
A Wier nem válik vízzé… se tűzzé, se földé, se levegővé.
Értem, hogy felzaklat a varázsló halála. Mit szólnál hozzá, ha felkelne?
Én gondoskodom arról a városban, hogy a holtak ne kezdjenek el futkorászni mindenfelé.
Esküvőkön: Amíg a halál el nem választ… jó esetben.

Élete: Erionban született a Szegénynegyedben hatodik gyerekként. Fiatalkorát nélkülözéssel töltötte mindaddig, amíg a Darton egyház egyik képviselőjével meg nem ismerkedett. Az illető átutazóban volt Erionban, varkocsba fogott barna haja és férfias arcvonásai, fekete páncélja felkeltette a gyerek érdeklődését. Az átutazó személy pedig külön felhívta a figyelmét, hogy kerülje a dartonita hit ortodox ágát. Ez azonban csak olaj volt a tűzre. Az ifjú csatlakozott Darton ortodox egyházához és hosszú, keserves éveket húzott le a Nekropoliszban, ahol pappá szentelték és vezető pappá vált. Leinben nyugdíjas éveit tölti jelenleg.

Személyiség: Kicsit egykedvű, de alapvetően jóindulatú. Az első találkozás során a mottóját mindig előszedi, a karakterekhez is így szól hozzá először. Szereti a favicceket, amikből párat el is süt a karaktereknek. Végtelenül nyugodt, ami a magas akaraterőnek és asztrálnak is betudható. Nem szereti szócséplést, de segítőkész és udvarias.
Külső megjelenés: Hollófekete haja és szeme van. Sápadt és ráncos arca. Vékony testalkatú, hosszú fekete csuhát és sarut hord.

***Értékek*:**

Erő: 6
Állóképesség: 12
Gyorsaság: 9
Ügyesség: 10
Egészség: 12
Szépség: 9
Intelligencia: 16
Akaraterő: 18
Asztrál: 18
Érzékelés: 9

ÉP: 8
FP: 75

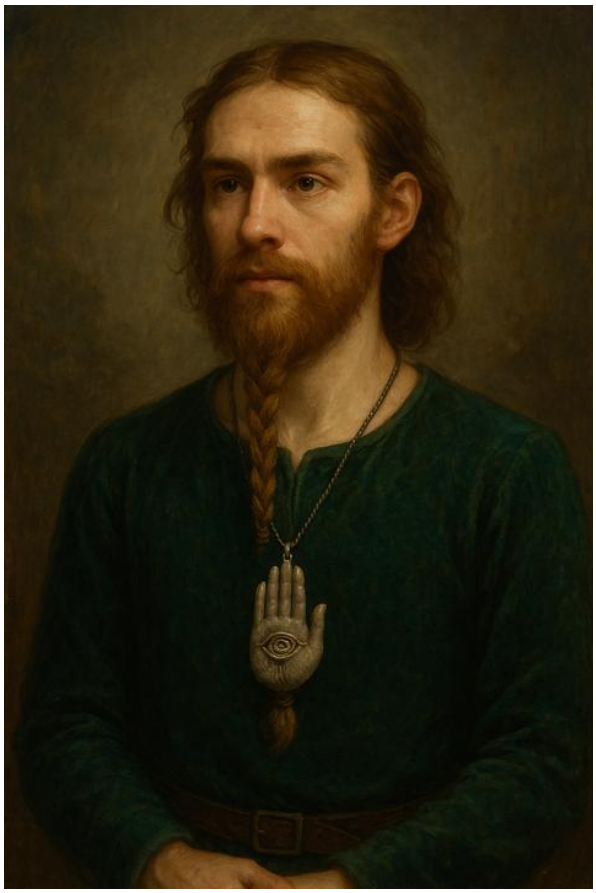
AME: 47
MME: 47

Tőr
Tám/kör: 1
KÉ: 15
TÉ: 45
VÉ: 128
Seb: 1k6
SFÉ: 0

Pszi(pyar): 39
MP: 70

- **Kermol**

  3. szintű Dreina Pap
  Jellem: Rend Élet
  Életkor: 21 év



Külső megjelenés: Világosbarna haja van és hosszú, bozontos, világosbarna szakálla, melyet befonva hord. Vékony testalkatú, szemöldökcsontja kicsit előreugrik, így kihangsúlyozza mélyen ülő barna szemeit. Zöld bársonyruhát hord, nyakában a szent szimbóluma (Ezüsttenyér, benne mindent látó női szem.)

Személyiség: Végtelenül lojális, segítőkész és kitartó személyiség. Szeret irodalmi kifejezéseket használni társalgásai során, és mindig kész a kompromisszumra.

Ép: 7
Fp: 28

Mp: 9
AME: 21
MME: 20
Bátorság: 10

Buzogány
KÉ: 8
TÉ: 30
VÉ: 95
Sebzés: 1k6

Alsóvárosi katona: (Lándzsa)

Tám/kör: 1
KÉ: 8
TÉ: 22
VÉ: 78
Sebzés: 1k10

ÉP: 5
FP: 15

SFÉ: 3

AME: 1
MME: 2

Fellegvári katona: (Hosszú Kard + Pajzs)

Tám/kör: 1
KÉ: 15
TÉ: 44
VÉ: 125
Sebzés: 1k10+1

ÉP: 8
FP: 25

SFÉ: 5

AME: 2
MME: 4

28. Új-Godon képviselői

- **Carmennis**

7. szintű Domvik pap / 3. szintű szerzetes.
Jellem: Rend
Életkor: 55 év
Mottó: *Olyanokról nem írnak, akik nem tesznek semmit.*

Élete: Eredetileg szerzetesi pályára készült, azonban az északi tartományokat átszövő boszorkányhálózat miatt kénytelen volt az inkvizícióhoz csatlakozni és később papi pályára lépni. Papi pályája azonban továbbra is kettős maradt. Karrierjét még szerzetesként kezdte, amely körülményeket nem is hagyta el teljesen, hiszen továbbra is egy szerzetesi rendházban él, azonban a papi tanácsait és tevékenységét közvetett módon ügynökein keresztül fejti ki. A pályája során rengeteg eretnek elfogásában segédkezett, azonban a büntetés kiszabásában sosem akart részt venni.

Kinézete: Alacsony, vékony, kopasz ember, aki ugyanakkor rendkívüli erőt tud sugározni szavaival. Egyszerű az öltözéke, bíbor színű csuhát visel kék övvel átkötve, nyakában Domvik szent szimbóluma.

Motiváció: Rendkívüli befolyása van mindenre, ami a hercegségben történik. Nagy tisztelője Haldonnak, és igyekszik minden segítséget megadni a részére. Nyitott Domvik papnak tekinthető, aki nem átall szövetséget kötni a nagyobb jó érdekében. Igyekszik háttérben maradni, a khiddóni hegyekben található kolostor falain belül élő hű szolgáin és csatlósain keresztül tartja szemmel a királyságot. Szolgái mindent szemmel tartanak és mindenkit figyelnek, persze óvatosan és teljesen észrevétlenül. Személyesen csak ünnepségek során mutatkozik a herceg mellett. Fontosabb kérdések tekintetében személyesen ad tanácsot Haldonnak, amikor pártfogoltját személyesen meglátogatja.

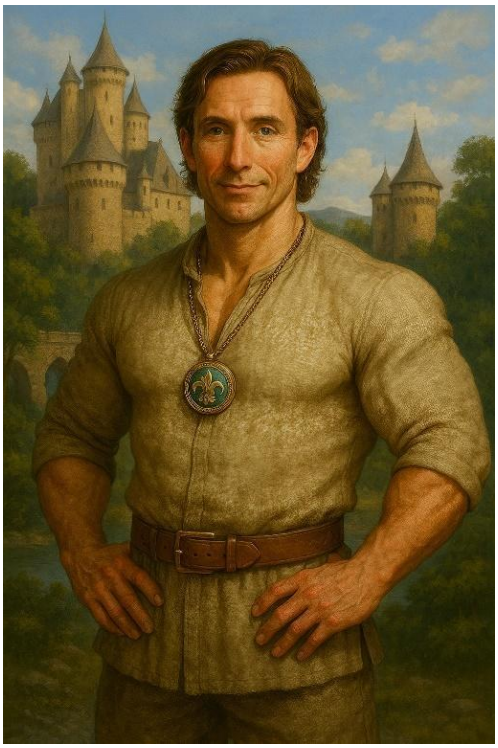
***Értékek*:**

Erő: 9	ÉP: 11	**Tőr**
Állóképesség: 16	FP: 67	Tám/kör: 1
Gyorsaság: 10		KÉ: 15
Ügyesség: 8	AME: 57	TÉ: 45
Egészség: 17	MME: 59	VÉ: 128
Szépség: 10		Seb: 1k6
Intelligencia: 14	Pszi: 49	
Akaraterő: 18	MP: 79	SFÉ: 5
Asztrál: 16		
Érzékelés: 9		

3. szinten Siopa diszciplínákat és szerzetesi mágiát, 7. szinten papi mágiát (élet, természet, lélek) használ.

- **Haldon con Marlotas**

6. szintű Paplovag (Leiosz Thaira)
Jellem: Rend
Életkor: 41 év
Mottó: *A Paplovag mindig győz!*



Élete: A Laidexnél elmondottak az előélete és fiatalkora kapcsán rá is igazak, azzal a különbséggel, hogy ő egyéni döntés alapján Új-Godonba vándorolt, hogy ott kitanulja a paplovagság mesterségét. Fokozatosan előre lépvén a ranglétrán felkeltette Carmennis figyelmét, aki élénk érdeklődést mutatott a heves vérmérsékletű ifjú iránt és gondnoksága alá vette. Kallan meggyőzte Haldont arról, hogy mindenki számára megfelelő lenne a testvérviszály befejezése. Az új-godoni lovagrendje részére biztosított megváltást Carmennis alkudta ki Kallannál. A legátust név szerint Haldon vezeti Leinbe, de szinte mindenben Carmennisre hagyatkozik.

Személyiség: Heves vérmérsékletű, ha bárki megsérti, abból könnyen lehet párbaj. Ugyanakkor igényli az iránymutatást. Kellő tisztelettel könnyen kezelhető.

Külső megjelenés: Vékony, de izmos testalkatú, fiatalos arca van. Szintén világosbarna hajjal rendelkezik és zöld szemekkel. Egyszerű ruházatot hord, csak hercegi medalionja árulja el nemesi származását. Nem szeret pyarroni divat szerint öltözködni. Főleg lenvászonból készült tunikát és nadrágot hord egy bőrövvel átkötve.

Értékek:

Erő: 17
Állóképesség: 14
Gyorsaság: 12
Ügyesség: 10
Egészség: 15
Szépség: 17
Intelligencia: 11
Akaraterő: 16
Asztrál: 17
Érzékelés: 13

ÉP: 13
FP: 68

AME: 56
MME: 58

Pallos
Tám/kör: 1
KÉ: 9
TÉ: 86
VÉ: 95
Seb: 2k6+12

Puszta kéz
KÉ: 9
TÉ: 66
VÉ: 95

SFÉ: 8
(Mágikus abbitacél teljes vértezet)

29. Számkivetettek

- **Ramn**

  8. szintű vad ork vezér, harcos / Homonkuluszork
  Jellem: Káosz Élet
  Életkor: 25 év
  Mottó: *Harcra születtem.*

  Élete:
  A Számkivetettek ork törzs vezéri nemzetségében látta meg a napvilágot. Életét szakadatlan élethalálharc jellemezte, mely a rivális nemzetségekkel szembeni hatalom megszilárdítása érdekében zajlott. Ramn eltökélt híve annak, hogy a Számkivetetteknek nincs semmi okuk visszatérni a Mindentlátókhoz. Miután megszilárdította hatalmát a törzsben, felvette a kapcsolatot a közeli kobold populációval, akik a környező hegyekben rejtőznek. Segítségükkel megfelelő számú fegyverhez és némi ellátmányhoz tudott jutni, cserébe fegyveres védelmet szolgáltat a koboldok részére, ha azokat támadás érné. Törzsét vasmarokkal, de a betyárbecsület tiszteletben tartásával vezeti.

  Személyiség: Hirtelen haragú és labilis, de megfogadott szavát mindig megtartja. Öntörvényű sok tekintetben, még ork mércével mérve is. Nem mindig fogadja meg a sámán nemzettség szavait. Egyszerű szavakkal beszél, de sokszor használ teátrális gesztusokat. Ez törzsi vezetőként fontos számára.
  Külső megjelenítés: A Mindentlátókhoz hasonlóan sötétbarna bőrszínnel rendelkezik. Hosszú, bozontos fekete haja van, és élénkkék szemekkel rendelkezik. Teljes vértezetet hord és kőgolyóval harcol, mely egyben a vezetői jogát reprezentálja. Arcán számtalan forradás található a korábbi harcok emlékeként.

  Élőholtként: Szeme vörösen izzik, mozgása gépies, mindenben kénytelen Tremmer del Lesque akaratának engedelmeskedni. Amíg nincs egy mérföldes körzetben, addig a trónján ül mozdulatlanul.

  Harcmodor:
  A kalandozók Ramn-nal élőholt változatában futhatnak össze a barlangjában, vagy akkor, ha harckészültségben van a tábor. Így a fenti 171 (149) VÉ valójában 221 (199). Előszeretettel alkalmazza Harciláz Mf képzettséget, harckészültség esetén már úgy érkezik meg a kalandozókhoz, hogy harci lázban van. A Holt szolga varázslatnál nincs részletezve, hogy pontosan milyen szabályok irányadóak. Technikailag Ramn nem zombi, hanem inkább egy homonkulusz. Testét mágia irányítja, de a struktúrájának az elpusztításával ez is megsemmisíthető. Nem kell mágikus fegyver a sebzéséhez, de a test mindenben úgy viselkedik, mintha a lélek benne lenne. A Természetes Anyagok Mágiája nem hat rá. Tremmer tulajdonképpen elrabolta Ramn lelkét, ezért annak minden tulajdonságával rendelkezik, így képzettség és harci képesség terén is bírja az életében szerzett tulajdonságokat, annyi különbséggel, hogy most már csak túlütéssel sebezhető.

Értékek:

Erő: 21
Állóképesség: 17
Gyorsaság: 16
Ügyesség: 16
Egészség: 22
Szépség: 8
Intelligencia: 10
Akaraterő: 9
Asztrál: 7
Érzékelés: 15

ÉP: 19

AME: -3 (immunis, ha élőholt)
MME: 0 (immunis, ha élőholt)

SFÉ: 6 (Acél teljes vértezet sisakkal)
Koboldok által kovácsolt

Kőgolyó
Tám/kör: 1 (harci lázban 2)
KÉ: n/a
TÉ: 107
VÉ: 171 (+50 ha élőholt)
Seb: 2k10+11

Harci láz alatt:
3 kör míg bepörög

Kőgolyó
Tám/kör: 2
KÉ: n/a
TÉ: 127
VÉ: 149 (+50 VÉ)
Seb: 2k10+12

Képzettségek:	Fok/%
Ökölharc	Mf
2 Fegyverhasználat	Af
Úszás	Af
Futás	Mf
Nehézvért viselet	Mf
Erdőjárás (hegyvidék)	Mf
Kocsmai verekedés	Af
Törzsi Etikett	Mf
Hadvezetés (gyalogság)	Mf
Mászás	63%
Esés	80%
Ugrás	100%
Kötéltánc	10%
Kultúra (Számkivetettek)	Mf
Helyismeret	60%
Pajzshasználat	Af
Harci láz	Mf
1 Fegyverhasználat Kőgolyó	Mf
Vakharc	Mf
Nyelvismeret (ork)	Af (5)

- **Hjaja**

5. tapasztalati szintű ork sámán
Jellem: Káosz élet
Életkor: 30 év
Külső jellegzetességek: Barnás, feketés bőre van, nagy, kicsit kidülledő sárga szemei és vastag állkapcsa. Mivel már benne jár a korban ezért erősen kopaszodik, de a még meglévő ősz haját hosszúra és szabadon hagyja. Többféle vadból származó bőrből készült zekét és nadrágot hord. Kezében kétkezes csatabárd.

ÉP: 16
Fp: 64
SFÉ: 1 (Posztóvért)

Méreg: 8

AME: 8
MME: 4

MP: 28

Herbalizmus Mf
Méregkeverés/semlegesítés Mf

Csatabárd kétkezes
Tám/kör: 1/2
KÉ: 21
TÉ: 68
VÉ: 96
Sebzés: 2k6+10

- **Molo**

  2. tapasztalati szintű ork sámán
  Életkor: 20 év
  Jellem: Káosz élet
  Külső jellegzetességek: Vékony arca és élénkkék szemei vannak, erős testalkatú, mokány. Jobbára medvebőr ruházatot hord, nyakában egy különböző fogakból kirakott lánc.

ÉP: 16
Fp: 31
SFÉ: 1 (Posztóvért)

Méreg: 7

AME: 6
MME: 3

MP: 10

Herbalizmus Af
Méregkeverés/semlegesítés Af

Csatabárd kétkezes
Tám/kör: 1/2
KÉ: 21
TÉ: 43
VÉ: 82
Sebzés: 2k6+10

- **Djan**

  1. tapasztalati szintű ork sámán
  Jellem: Káosz
  Külső jellegzetességek: vöröses haja és szemei vannak, ami a fekete bőrrel egészen ördögi kinézetet kölcsönöz neki. Kevés ruházatot visel, az ágyékkötőn kívül nem nagyon látható rajta semmi. A kétkezes csatabárdra támaszkodik, ha éppen pihen.

Életkor: 16 év
ÉP: 16
Fp: 28
SFÉ: 0

Méreg: 7

AME: 6
MME: 3

MP: 10

Herbalizmus Af
Méregkeverés/semlegesítés Af

Csatabárd kétkezes
Tám/kör: 1/2
KÉ: 21
TÉ: 39
VÉ: 79
Sebzés: 2k6+10

- **Ork harcosok**

ÉP:12
Fp: 35
SFÉ: 3

Méreg: 6

Bátorság: 10

AME:0
MME:0

Tám/kör: 1
KÉ: 28
TÉ: 79
VÉ: 142
Sebz: 1k10 +2
1k6+1 hosszúkard és pajzs

- **Ork Portyázók**

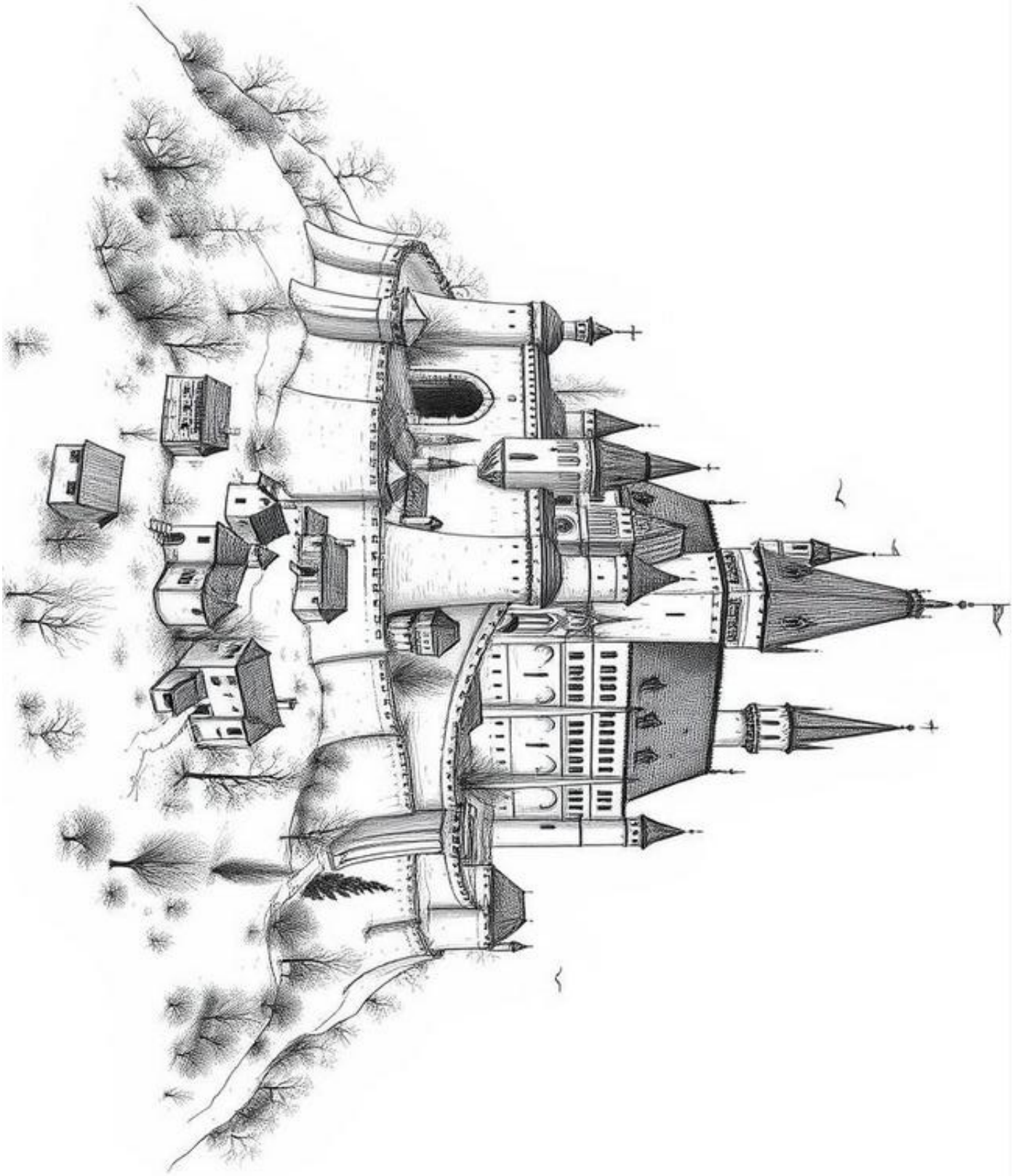
ÉP: 8
Fp: 25
SFÉ: 1

Bátorság: 6

AME:0
MME:0

Tám/kör: 1
KÉ: 25
TÉ: 69
VÉ: 122
Sebz: 1k10 +1 Lándzsa

- **Warg**

Megjelenés: 3k6
ÉP: 22
Fp: 57
SFÉ: 0
MME: 5

Tám/kör: 1
KÉ: 22
TÉ: 55
VÉ: 75
Sebz: 1k6 +1