Valheru: Végzetes vidék

Írta: Papp János (Valheru)

Helyszín: Északi-Városállamok

Idő: P.sz. 36XX

Senkiföldjén járunk majd a Sheral mentén,az Északi-Városállamok legdélebbi részén,Oserionban,egy kicsit darkosabb világban,ahol több a gonosz szörny és teremtmény mint a tündér. A játékosok lehetőleg ne ismerjék egymást,maximum pár napja,így bármilyen karakter,bárhonnan,bármely céllal befér a partyba.

"…A kis kunyhóban félhomály honolt. Egy apró alak serénykedett a sarokban. Egy korhadt faasztalon kutyult valami folyadékot. Kintről csak az itt-ott lukas tetőn kopogó eső hangja hallatszott be, bentről pedig csak az öreg-mert öreg volt már, mindenféle értelemben- sutyorgása és vihogása szűrődött ki. Kisvártatva izgatottan felugrott korát meghazudtoló fürgeséggel és aszott kezét a magasba emelve víg táncot lejtett a néma kalyibának. Egy furcsán sziporkázó, zöld folyadékkal teli üvegcsét tartott a kezében, s öröme nem volt hiábavaló. Rajta kívül nem sokan ismerték vagy tudták tartalmának egyediségét. Az öreg megszállott tudósnak sikerült az ami még a nagy pyaronni misztikusoknak sem soha. Igaz hogy vagy száz év emberfeletti munkája kellet hozza, de neki, csak neki, sikerült elkészítenie a *Sorssegítség* italát. Arcán földöntúli boldogsággal indult a tákolmány rozoga ajtaja felé. Gondolatai már csak a képzeletében felhalmozódott, értékes, sárgás fémhalom körül jártak. Útközben magára penderítette használt, lekoszlott köpönyegét, és elindult, hogy végre learassa munkája gyümölcsét. Még az ajtót sem csukta be maga után. Nem tervezte, hogy az évtizedekig otthonaként használt helyet újra viszontlássa. – Nagyot fognak nézni ezek a világfik, ha majd ide pottyannak hozzám!-kacagta eszelősen, és elnyelte az esőfüggöny határozott, de megviselt alakját…"

36xx. Északi városállamok, Déli-régió, a Sheral-la határos Oserion állam, Dean birtok.

„Egyszer volt, holnem volt...

A JK-k épp élik egyszerű, hétköznapi vagy közel sem hétköznapi életüket amikor elsötétül a világ előttük és a következő pillanatban egy ismeretlen helyre pottyannak.
Mikor feleszmélnek a pár láb magas zuhanásból, lápvidéken találják magukat, egy 30 cm mély állott, büdös vízben, hasonlóan ázott és viharvert, ismeretlen alakok szomszédságában.
Társaikkal körbevesznek egy nagyobb, moha lepte követ, amin egy szakadt, ősz, ráncos, apró alak veszettül vihogva táncol.
Az ég felhős, meleg, ragadós eső szemerkél, este van, fényt csak a kő mellé szúrt fáklya ad.
A környéken a közöst beszélik shadoni akcentussal.
A lakók átlagos,sötét hajú, világos bőrűek. Néhányan bajuszt viselnek. Van egy-két szőke és vörös lakó is de ritka.

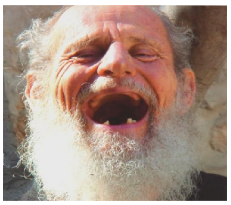
A szokatlan teleport okozta sokk:
Egészség próba -1. Akinek nincs meg, hasogat a feje és hányinger kerülgeti k6*10 percig.
/Émelygés: KÉ:-10 TÉ:-20 VÉ:-15 CÉ:-10 Varázslat: lehet E, Gy, Ügy:¾ Áll -2/

A varázslók érzik, hogy a környéken a mana háló torzult, ami egyes varázslatok sikertelenségét vagy torzulását eredményezheti.
KM: (a tér-idő-szimpátia mágia nagyon nem működik biztonságosan a régióban)

Pár pillanat(míg váltanak egymással pár szót a JK-k)múlva az öreg leugrik eléjük:

- Sikerült, sikerült! Végre itt vagytok, hogy segítsetek megszerezni! Kövessetek, gyorsan! Nincs fölösleges időnk. Vár minket az arany!!! Tengernyi arany! ARANY!!!-kiabálja már a végén és felkapva a fáklyát eltocsog egy irányba az esőbe.
(ha közben bárhogy/Pszi, mágia, fenyegetés, fájdalom, erőszak, stb./ bármiféle információt akarnak kicsikarni belőle, nem sikerül. Max. annyit mond: ARANY, ENYÉM. A fejében is csak ez forog, ködös emlékeiben is csak aranyhalmok látszódnak és valami ismeretlen itóka készítése, de összességében nagy káosz van a fejében, totál örült.)

A ma már csak **Öreg** (régen Avos Eron néven élt).



Egy 150 éves,megszállott, egykoron neves, alkimista tudós. Életkorát főzeteivel hosszabbította meg, amelyek lassacskán eszét vették. Csak egy dolog élteti, hogy megszerezze az egyszer mesében hallott koboldváros aranykészletét. Ehhez egy ritka, alig ismert ősi varázsital a Sorssegítség segítségét akarta használni. A hosszú kutatómunka eredményeképpen tényleg létre tudta hozni az italt, amivel kincsvadászokat tudott a világ bármely pontjáról magához idézni.

Más út nem vezet innen el csak az a kis, egy emberes, bizonytalan csapás, amin az öreg távozott. Minden felé mély ingovány, melyeket kisebb csoport cserjés bokrok és magányos fűzfák tarkítanak. Az öreg nem megy messze, bevárja őket, hisz őket vezetné az általa ismert célhoz.

Negyed órányi esős pocsolyataposás után az öreg a nagy ugrálása közben egy csapdába lép, amely több helyen is átszúrja a testét. A fáklya beleesik a vízbe, így sötétbe borul a környék. Csak az öreg halkuló hörgése hallatszik, de szinte rögtön belefullad a vérébe a nyaki sebétől. Megmenthetetlen. Mikor kicsit eltávolodnak testétől, lassan, bizonytalanul feltápászkodik és vadászni indul az élőkre.
///Aki a mocsárban meghal, erősebb,tudatlan élőholtként tér vissza!!!!/

A sebek és a fertőzés a vidéken:/erősebb mert nedves,koszos,beteges hely!
Ép vesztés *15% az esély.100% nál 01 dobás az esély ellen. Ha ez bekövetkezett, Egészség próba ellene.Minden be nem gyógyult seb 12 óránként újradobat. Sikertelen próba esetén elfertőződött a seb. Ha már a seb elfertőződött először a fertőzést kell megszüntetni, aztán a sebet. Lapangási idő. 8-vétés értéke óra. Táblázat szerint vétés függvényében :
- Erő csökkenés az erősődő sebláz miatt
- Egészség/csak leírtak felével/ csökkenés
- Fp vesztés
- % dobás módosító
Javulásra/fel 12 /romlásra/le 8 óránként kell dobni/Egészség próba/!!! Környezettől és ellátástól függ!!!

vétés mértéke	Hatás	módosító	Képesség csökkenés	Fp-vesztés
1	Enyhe lefolyású	5-15	1-3	1k3/nap
2	Kevéssé súlyos	15-30	2-5	1k6/nap
3	Súlyos	30-45	4-7	1k10/nap
4	Nagyon súlyos	40-55	6-9	2k10/nap
5	Kritikus	50-65	8-10	1k3/óra
6	Válságos	60-75	9-11	1k6/óra
7	Halállal fenyegető	70-85	10-13	1k10/óra
8	Halálos	80-90	12-14	2k10/óra

Sok felé a Jk-k nem mehetnek csak a kacskaringózó ösvényt követhetik tovább a sötétbe. A távolból sikolyok és hörgések hallhatók melyek hol közelednek hol távolodnak.
További egy óra séta után eláll az eső, és egy nagyobb bokros részhez érnek. A környéken erős dögszag érezhető valami bizarr csámcsogás kíséretében.
A bokrok között egy „Rémvad”(helyi csúcsragadozó) épp vacsoráját/egy farkast/ fogyasztja bőszen.
Ha valaki bemegy a bokrok közé vizsgálódni azonnal rá veti magát. Ha tovább állnak, észleli őket és az utolsó JK után ugrik. Hacsak nem teszik hangtalanul azt. Csak egy JK fér hozzá az ösvényen a harc alatt.

„Rémvad”

Élőholt, rothadó, óriás szürke medve. Csak túlütéssel sebezhető/már benne a Vé-be/. Asztrál-Mental-Méreg imm.

Méret: N
KÉ: 25
TÉ: 90
VÉ: 100/150
Tám./kör: 3x
Sebzés: 2k6+2/2k6+2/k10
ÉP: 55
Harc helyhez kötve: -20 Ké -15 TÉ -5 Vé/ Af -10 Ké, -5 Té/

Az ösvény további egy órás út után, éjközépre egy kis településre vezet.
Ezen a részen több már a fa és szilárd,füves talaj is nagyobb szigeteket alkot.

Az ég még felhős, de az eső nem kezd rá újra. Viszont idegesítő, kellemetlen moszkitó felhők lepik el őket többször is.
A település fél tucat összetákolt egyszintes, egyszerű faházból áll melyek között fapallón lehet közlekedni a vízbe. Néhány halászladik és haló áll a mocsár szélén, ill. ismeretlen eredetű gombamezők vannak kiskertekben gondozva a házak előtt. Minden sötét, mozdulatlan. A levegőt édeskés, áporodott, beteges szag tölti meg. Mikor odaérnek az ablakokban pislákoló, gyenge fény gyúl, és az ajtók lassan kinyílnak. Tétova, félénk mozgású alakok bontakoznak ki a sötétből és indulnak feléjük, de tisztes távolból méregetik csak őket nem jönnek közel. A majd három tucat ember közül kilép egy, lámpással indul csoszogva kicsit közelebb, és csak akkor látni őt alaposabban. Piszkos szürke csuhában van, és egész testét kötés fedi./Leprás/

Ő a leprás falú vezetője, **Lesoth**, volt posztókereskedő.

A csapat felé tisztelettudó, de érdektelen, semleges, de reggelig próbálja marasztalni őket, mert veszélyes éjszaka mocsár még olyannak is aki ismeri.
Megtudható információk:
- az öreget ritkán látták, volt hogy csak havonta. Mindig tartották egymástól a tisztes távolságot. Motyogva bóklászott a mocsárban és növényeket gyűjtött, de sosem léptek egymással kapcsolatba. Nem tudják hol élt.

- a falut leprások lakják, akiket északról a tartomány fővárosából Samurból szállítottak ide meghalni, hetekkel ezelőtt a régi hagyományok szerint. A városban sima lepra volt, de itt a mocsárban már megváltozott. Nem tudni hogyan terjed. Lehet a levegőben,vagy a szunyogok, állatok terjesztik, nem tudni. Mindenkinél más-más a lappangási és súlyosbodási idő. A mocsáron kívül már nem fertőz az új lepra, nem is gyógyítható, és felgyorsul a végső stádium. Nem is lép be senki önszántából a faluba.

- Az út két hétig tart kordékon a mocsáron és mezőkön át a városba északnak Samurba.

- a mocsár ahol vannak két részre oszlik. Észak/nagyobb/-Dél/kisebb/ felosztásban. A falu a déli részen van.

- most az esős időszak miatt ami hetekig tart nem járhatók a mocsár északi részén lévő csapások, utak, így erre az időre mindenki a mocsár fogja délen.

- innen délre van a helyi földesúr birtoka Lord Dean farmja, és vagy fél tucat másik kisebb tanyája a mocsár és a Sheral meredek bércei által határolt termékeny területen.

- él egy magányos, rejtélyes lény a mocsár mélyén egy csonka toronyban, akihez néhány naponta visznek halat és gombát(ebből élnek itt), cserében ő főzeteket hagy nekik amik enyhítik a fájdalmaikat.

- mostanában a mocsár természete megváltozott, sok gonosz lélek kóborol benne. Nem tanácsos éjszaka járkálni benne. Még nappal is veszélyes. Éjszaka egyenesen őrültség. Járhatalanok az ösvények,reggelig várni kell. Csak a torony felé lehet éjszaka menni,az könnyebb út.

A leprára kb, 10-12 óránként kell majd dobatni próbát az első jelek után. Ez az idő a végén változhat,csökkenhet már!!!

„Magányos rejtélyes lény”(Gyíkmágus)

Egy órányira a leprások falujától áll egy csonka, kissé ferde, romos, kő torony. Az alsó szinten derékig áll a víz, ez üres. A felső szinten él a gyíkmágus. Sima korlát nélküli kőlépcső vezet fel. Egyszerű szobája van, semmi fényűzés. Fa ágy, szekrény, asztal. Italok, főzetek, gyógynövények, szárított halak és gombák vannak a falakon és polcokon, néhány ismeretlen nyelven íródott régi könyvel egyetemben.

A torony körül térdig ér a mocsár. Van egy kisebb(10 láb széles) szárazulat(csak vizes, nedves, pocsolyás rész) a toronytól ötven lábra, ahol egy nagy korhadt fa áll. A fán van egy nagy réz kong, azt kel kongatni ha üzenni akarunk neki. Ide teszik neki az adományokat a leprások.

„Gyíkmágus” „Say-Lesyy”

2.2m magas ezüst pikkelyes lény, aki sziszegve beszéli a közös nyelvet. Fekete csuhában jár, kezében lándzsa, oldalán hosszú kard.

Alap/lándzsa/kard:
Méret: E
KÉ: 35/39/41
TÉ: 64/76/78
VÉ: 108/120/124
CÉ: 6
Tám/kör: 3 vagy 2 fegyverrel
Sebzés: 2k6+4 vagy k10+4 vagy k10+4
AME: 82
MME: 84
Méregell.: 5

Mocsári Gyík Csontváz(pikkely bőr lóg rajtuk mint valami láncing):
KÉ: 20
TÉ: 40
VÉ: 80/130
Tám/kör: 1
Sebzés: 2k6+2 /másfél kezes kard/
Asztrál-Mentál-Méreg imm.
Csak túlütés./már VÉ benne/
ÉP: 15
SFÉ: 2 (pikkelybőr)

ÉP: 18
FP: 70
Mana: 100 (Boszorkánymesteri mágia)
/Tűzalak,villám mágia,vérdermesztés,vakság okozás,izzó idegek,fájdalom,szilánkokra robbantás/3kg/közep.pajzsig/!!!!!! Pszi: Kyr metódus: 80Pp SFÉ: 3 (Pikkelyek)
Harc helyhez kötve: -20 Ké -15 TÉ -5 Vé/ Af -10 Ké, -5 Té/

A torony körül a vízszint alatt rengeteg, az évek alatt gyarapodó, általa készített mindenféle fegyveres csontváz fekszik, melyeket magához tud szólítani baj esetén.
Első kör 4k6+2 és utána körönként 2k6+1. Addig védekező harcot folytat, majd a háttérből varázslatokkal operál.
Harc több ellenfél ellen:
3nál -5, és minden +1 ellenfél még -5. A levonás 2 fegyvernél 4-ről indul és a levonást minden kör elején a JK dönti el hogy TÉ vagy VÉ, ill. hogy osztja el azokon.
A környék erősen nedves vidék, vezeti az elektromosságot/méterenként /-5sp/ csökkenés. (Villám mágia!!)

Esetleges kongás után tíz perccel érkezik a lény és megvizsgálja a helyszínt.
Alapból semleges, nem támad. - Mit akartok?- kérdi pár méterről, sziszegve közös nyelven. Nem barátkozik, csak lényegre törően beszél.
Megtudható információk:
- jól ismeri a vidéket, környéket, itt lakókat (az öreget ő sem ismeri jobban), csak a falut és Dean birtokot.
- jó pénzér árul gyógyító italokat/reggelre kész /1ép/2fp=3a/, főzeteket, de mérgeket nem csak ellenmérgeket készít, ha kell
- ittléte okáról, terveiről, magáról és múltjáról nem beszél, szűkszavú ilyen téren
- a leprát ismeri, de nem tudja gyógyítani, csak a fájdalmakat csökkenteni a végén főzetekkel.

A déli termőföldek:

A faluból kivezető rövid /1 órás/út: kis csapás vezet a mocsárt átszelő főútra. Egy vékony töltés,földsáv, dél felé, amin épp elfér egy szekér akár. Fél láb magasan emelkedik a vizszínt fölé. Nyílt, szürkés vízfelület, néhány göcsörtös fatörzs mindenfelé.
Itt támadja meg őket Jk*2 számú komisz, emberszerű, óriás mutáns mocsárlégy a magasból. Sikeres Észlelés próba vagy első támadásuk meglepetésszerű lesz.

„Mutáns Mocsárlégy”

Méret: E
KÉ: 40
TÉ: -
VÉ: 100
CÉ: 45
Tám/kör: 1/2
Sebzés: 2k6 (sav) csak fp sebez
FP: 46
ÉP: 16
AME: -
MME: -
Méreg.imm.: 7
Harc magasabbról legyeknek: már bele van számolva
Jk harc alacsonyabbról: -2 KÉ, -10 TÉ, -5 CÉ
Találat: d6 1: fej 2: hát 3: mellkas 4: karok 5: lábak 6: újra dobás
Pajzs 4, vért sfé*2, ruha,kötél,hátizsák 1, fegyvernyél 2, penge 4 találat után használhatatlan!!!!

Délre fordulva másfél óra séta után érnek a mocsár szélére. Itt emelkedik kicsit a talaj és a baljós, szürke, nyálkás tájat, zöldellő mezők és dombok váltják fel.
Állandó szél és borus idő jelemző,sok esővel erre is. Valahogy olyan színtelen,szürke a világ is.
Néhány távolabbi farmház látszik a távolban, pár kisebb birkanyájat, és megannyi aranylón hullámzó búzamező. Az út egy nagyobb tanyaközpont felé visz. A háttérben már ott magaslik a Sheral, mint természetes határfal, ami körbeöleli a völgyet délről, mint egy kifli. Egy távoli vízesést is látni innen.
Egy régi fahíd vezet fel a partra.Mögötte az út porában egy koszos kislány fekszik eszméletlenül, fején kisebb zúzódással.
Játék közben elcsúszott és beverte a fejét egy kőbe.
Émee a neve és 7 éves. Kicsit bolond szegény, beszél minden féle sületlenséget.(Sárkányok, orkok, koboldok, manó,

tündérek, szörnyek, minden mi az eszébe jut.
Velük tart, ha hagyják, csak a kapunál rohan előre az anya karjaiba nevetve. Ha nem akarnak vele menni, vidáman elszalad „goblint ölni.”

A Sheralből eredő kisebb folyó, amely a mocsárt vizét táplálja, partján áll egy szorosan összeépült épületcsoport, egy fél óra/2km/ séta után. Megerősített kőfalai vannak,piros cserepe teteje, melyek egy kisebb seregnek is ellenállnának támadás esetén. Saját kis kútja is van középen a piactéren. Az egyik épület oldalából nagy fakerék lóg a folyóba, ami vízimalomként üzemel.
Az érkezők elé pár (10fő) fegyveres alak indul kivont fegyverekkel a kapuból már látótávolságból, mögöttük helyiek kisebb kíváncsi tömeg a kapuból bámul rátok. A tekintetekben érdekek csapatnál kíváncsisággal vegyes félelem látható, amúgy bizalmatlan félelem.
A fegyveresek bizalmatlanok veletek és elszántnak tűnnek.
Átlagos fickók, vörös, szegecselt posztó vértekben, -melybe egy légy szimbólum van hímezve feketével-, hosszú kardokkal, könnyű fémsisakokban.
- Lord Dean nevében megálljatok idegenek,- harsogja az elől haladó idősebb, ősz, férfi/**Oser** őr parancsnok/, és kardjával rátok mutat. A kilenc mogorva társa mellé zárkózik.- Mi dolgotok erre? És hogy kerültetek ide? Az országút járhatatlan hetek óta!- és alaposan végigmér titeket.

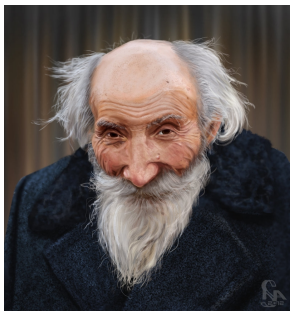
A csapat reakciójától függ a folytatás.

KÉ: 32 TÉ: 65 VÉ: 120 Tám/kör: 1 Sebzés:k10+1 FP: 38 ÉP: 11 Sfé: 1 Ame: 3 Mme: 4 Méreg ell: 4

Az őrség a nemrég történt események fényében ilyen bizalmatlan, gyanakvó és kissé ellenséges.
De ezekről semmiféle információt nem adnak ki, hanem rögvest a lord elé vezetik őket közrefogva.

A Dean ház:(hívjuk falunak)
A központi kis piactéren még 2 őr csatlakozik a többihez, és követelik a fegyverek leadását. Az eseményt váratlanul Lord Dean érkezése szakítja meg, aki türelmetlenül kirobog a legnagyobb épületből, öreg, sánta, pupos, sunyi tanácsnokával –Te’mer-el a nyomában.

Lord Dean és **Te’mer** és a „falu” lakói /értékeik elenyészők,nem ellenfelek harcban!/



A lord a helyi Bíró: 42 éves alak szikár,vidám kedélyű,barátságos középkorú alak,inkább nagygazda mint nemes.a relytett dolgokról semmit nem tud,eltünt lányát akarja vissza.
Te’mer: 70 éves öreg.tanácsadó.a lord vérszerinti apja,de ez titkos.nagy méregkeverő az őreg!!
ő a legidősebb a környéken mindenről tud. a Darton pap jó barátja volt, de nem ismerték egymás valódi énjét. tényleg őrkapitány volt a városban de egy megvesztegetés miatt elítélték és ide került az akkor még működő bányába/kis bánya volt,1 tellér,1 tucat elítélt és fél tucat őr!/az akkori földbirtokos lánya szerelmes lett az elítéltbe,és segített neki a szökésben.az balul sült el/mindenki/őr+fogoly/ meghalt a mérgezésben/ ezért behorták a testeket a bányába és rájukomlasztották a tartóoszlopok elfűrészelésével azt,és balesetnek állították be a dolgot.hivatalosan ő is meghalt, kis külső jellemzők megváltoztatásával a földbirtokos földjén dolgozott mint új ember. sokan amúgy sem ismerték az elítélteket.ez 41 éve volt.aztán szépen végigment a helyi ranglétrán,és ma „titkolt” fia „megjátszott” tanácsadója.senki nem simeri múltját.
idős,szenilis, de még látszik egykor vállas volt,sunyi,ravaszkás az öreg,”egykori városőrség kapitány voltam Samurban, azok voltak csak a szép idők”mondogatja gyakran, a régi szép emlékeket felemlegetve .tud a toronynál lakó lényről és hogy képes a leprát gyógyítani, ha az természetes eredetű.

Mindig van nála egy szintelen üvegcse. Méreg magának, ha lelepleznék! Megihatja vagy elég, ha eltőri a zsebébe és a vérébe kerűl. Azonnal hat, és habzó szájjal kimúlik tőle.!!!
8.szintű, kábulat/halál hatás!

A Jk itt dobjanak egészség próbát. Akinek nincs meg, viszkető érzés közepette néhány kisebb fekélyes sebet talál magán, valami ruhával takart helyen.Max. Fp-1(Lepra jelei) Sikeres Észlelés próbánál látják, hogy senki nem figyel erre fel(mármint az esetleges tétova vakarózásra a lorddal való beszélgetés közben) csak az öreg tanácsnok a lord oldalán.
Miután megbeszélnek mindent,(ha említik a leprás faluban jártukat, a népek érezhetően egy lépést hátra tőlük).
A lord bevezeti őket a tárgyalóterembe és elmondja nekik miben kéri a segítségüket. Nagy éves ünnepi lakomát rendeznek az aratás kezdetének tiszteletére a piactéren 2 nap múlva, este. Addig is megszállhatnak a vendégházban,a söntés felett. 6 egyszerű szoba, melynek ablakai a borús,búzamezőkre néz.

Amiket elmond:

- nincsenek lovak a környéken,csak pár szarvasmarha a kocsikhoz és szántani. 2 hete valamilyen rejtélyes kór végzett az összes lóval 1-2 nap alatt.azóta meg nem tudtunk újakat venni a vásárba,mert úgye járhatattlan az út

- a falu a mocsárban élő ritka halfaj halászatából él. A halból/Salhey hal/ ritka és keresett fekete festékanyagot/tintát/ nyernek ki és ezt adják el a fővárosban. A hal ehetetlen és csak egy adott helyen él a mocsárban a folyótorkolatnál.Mostanában alig találnak belőle...

- egy éve megváltozott a környéken valami, és a mocsárban is sokkal gonoszabb, veszélyesebb lett.

- mostanában a mocsári úton támadások voltak, és embereket raboltak el

- egy hete a környék egyetlen papja(Calver a Darton-pap) is eltűnt a segédjével egyetemben, a szokásos mocsári gyógyfűkereső körútja közben

- néhány napja az egyik farmot is támadás ért éjjel. A lord lánya(Lyn) ott éjszakázott, mert a vadászatból visszafelé a kíséretét elverte egy zápor. Mindenkit megöltek a támadók, de a nőket és gyerekeket elhurcolták. A férfiakat haláluk előtt kegyetlenül megkínozták, és mindent felgyújtottak. Most mindenki retteg a környéken. Egy haldoklótól megtudták, hogy valami agyaras, vörös szemű lények voltak a támadok. A nyomok alapján igen sokan voltak, több mint három tucatnyian.

- a katonái nagy része elment a mocsárba a nyomok után, de ők sem tértek még vissza, és attól tart nem is fognak. A fővárosból pedig nem tud segítséget kérni az utak járhatatlansága miatt.

Ha segítenek neki visszaszerezni a lányát, hajlandó búsás fizetséget (40 Arany, max. 50ig megy el) adni érte. Ha nem érdekli őket, végső kétségbeesésében jelzi, hogy a lepra helyi fajtája halálos, de ő tud ebben is segíteni. Ismer valakit, aki ismeri az ellenszert.(blöfföl) /Csak Te'mer tudja, hogy az öreg gyíkmágus ott él a mocsárban és hogy ő ismeri a lepra ellenszerének titkát. /De ő csak a halál küszöbén árulja el, itt hallgat.

A faluban van egy „mindenes"(Zelkad/48 éves/)/15 éve él itt/ akinél minden átlagos dolgot beszerezhetnek átlagos áron, és aki a helyi fogadós is, és egy idős törpe mester (Peston/411 éves veterán/)/10 éve éll itt/, aki mindenféle általános kovács munkát vállal. Ő is a falu szélén lakik a malom mellett, a kis kovácsműhelyében. Mindkét alak készséges, de nem túl barátságos, bizalmatlan. Az elvállalt munkát, üzlete teljesítik, de semmi több.

Zelkad és Peston
Estig szabadon bóklászhatnak a környéken, de senki nem akar velük különösebben beszélgetni. Ha pénzt ajánlanak, bár felcsillan a szemekben a mohóság, a félelem kerekedik felül, és a válasz: nem, holnap sötétedéskor pedig vacsorára hívják őket.

A kinyerhető információk: (mágia, fenyegetés, kínzás, stb.)

- nincsenek lovak a környéken,csak pár szarvasmarha a kocsikhoz és szántani. 2 hete valamilyen rejtélyes kór végzett az összes lóval 1-2 nap alatt.azóta meg nem tudtunk újakat venni a vásárba,mert úgye járhatattlan az út

- a falu a mocsárban élő ritka halfaj halászatából él.A halból/**Salhey hal/ ritka és keresett fekete festékanyagot/tintát/ nyernek ki és ezt adják el a fővárosban. A hal ehetetlen és csak egy adott helyen él a mocsárban a folyótorkolatnál.Mostanában alig találnak belőle...**
A folyótorkolattól keletre horgásznak a helyiek, a legközelebbi farmról járnak oda. A vízen, jó 10-15m mélyen a mocsár partjától ülnek egyedi horgász"stégjeiken" egész nap. Van vagy 6 ilyen „szék". Ezek a vizfelszín fölé nyúlnak vagy 1 m-re, keskeny, magas faszékek,mint valami torony. Itt ülnek a horgászbottal fent.

- **egy éve megváltozott a környéken,de leginkább a mocsárban valami, sokkal gonoszabb, veszélyesebb lett.**

- néhány napja az egyik farmot támadás ért éjjel. A Lord lánya ott éjszakázott, mert a vadászatból visszafelé a kíséretét elverte egy zápor. Mindenkit megöltek a támadók, de a nőket és gyerekeket elhurcolták. A férfiakat haláluk előtt kegyetlenül megkínozták, és mindent felgyújtottak. Most mindenki retteg a környéken.

- Lyn szép,de **elég kacér lányka, gyakran cseréli az udvarlóit**, apja megrovásai ellenére is

A"faluban" és környékén következők történhetnek, történnek:

- szkanderverseny lesz késő délután. A győztes ingyen ihat este az ivóba, és megküzdhet a helyi bajnokkal, is a törpe kováccsal. **A törpe Ereje: 20. Mindketten Erőpróba, körönként -1,-2, stb. módosítóval. Aki elrontja, az veszít.**
A versenyzők: katona/erő: 17 molnár/erő: 18 parasztlegény/erő: 16

- lehet nem legálisan fogadni is. Erre kaphatók a **helyi pár/3/ katona/össz.max.2-2e/mecs/ ill.Zelkad/max.3e/mecs/ is.** Zelkad a molnárt favorizálja,a katonák pedig a társukat!!!

- a vendégház árak: **szoba/10r//fürdő/5r/hátul nagybb dézsa az udvaron/reggeli/ebéd/vacsors/5r/**

- itt eszik és sörözik este a kovács naponta és a katonák is itt étkeznek amit a lord áll.

- az **ivóban világos sört árulnak /1r/korsó/, édes vörösbort/3r/kupa,diópálinkát/6r/üveg**/

- a legszimpatikusabb Jk-t megkörnyékezi egy parasztasszony, az érkezésük után 1-2 órával, akinek a flúgos lánya(Émee)/7 éves/ elszökött ma az érkezésük után „találkozni a hercegével" a meghalt apja által készített fakarddal és állítólag a vízesés/délre bő óra/4 km/ felé látták vágtázni „fa lován". Ha valaki utána ered, a vízesés környékén, a nádasban megtalálja őt jajveszékelve, amint egy idősebb/Tod//18/ éves(molnárlegény), megszállott tekintettel, éppen erőszakoskodik vele, már félsikerrel. A reakció a Jk-é. A cselekmény végén a legény vízbe fojtja a lányt, hogy el ne árulja tettét. A testet a víz az esti lakomára viszi el a faluig ahol megtalálják azt. Mikor kihúzzák a teste, az élőholtként támad a népre.
A nádasban egy hegyibarbár felderítő is bújkál, és az esetlegeses Jk-ra támad orvul. Ha a Jk-k többen vannak akkor a barbárok is. Ha nem jött ide senki,akkor végeznek a molnárinassal a bűntet után és 2 testet visz le a víz este.

- 5 percre/kb.350m/ a „falutól" nyugatra van egy szépen tartott Darton szentély az egyik domb oldalában(kisebb kövekből összehordott oltárral, méteres fakerítés körben,deszka tető,facölöpökon)egy magányos,nagy tölgy alatt, és mellette egy kis temető/24 db sír/. **A hely érdekessége hogy ha ezt érzékelni tudják, sem a temető, sem a szentély nem felszentel/megszentelt terület, átlagos kisugárzású/csak álca volt/**

- ha valaki „hivatásos" fehérnép társaságra vágyik, az egyik távolabbi/bő másfél óra/6 km/ gyalog/ kecske farmon él **Hilmada a lányaival, Roxannal és Letildával**, aki szívesen rendelkezésükre áll az átutazóknak. Rendes, olcsó,átlagos tanyasi/higénia,műveltség,stb/ lányok, nők/**5r egy kör/15r egy este/, de nem szívlelik a „leprásokat"!!**
/Ergo=Takarodj innen, te átkozott leprás!!!/mottó

- Sheral lábánál dél-keletre a földeken túl /1,5 órára/, fél órára a vízeséstől, van egy esténkénti szellemlakta hely. egy régi udvarház romjai.
///tényleg csak romok már.alig látszanak ki a kővek a fű alól.senki nem jár ide,nyugodt,csendes minden. éjszaka azonban látható itt egy szép,fehér,áttetsző fiatal szellemlány,aki a kövek között sétál és ismeretlen nyelven hadar valamit. nem bánt senkit,a közelébe merészkedőket/3m/,sikitva lerohanja de nem okoz sebzést,áthalad a testen,enyhe borzongást okozva csak. de a környéken lakóknak ez is elég, nem zargatják a helyet. ha valaki ettől sem hagyja békén, majd 1 órára eltünik aztán ismét megjelenik.(mágikus/áldott fegyverrel sebezhető,első találat után sikítva örökre eltűnik)
ha valaki távolabbról megfigyeli,keres valamit a fűbe. **Észlelés -2 fellelhető egy apró,rozsdás alaktalan bross.**ezt

keresi. Ha odaadják neki, fáradt sóhaj kiséretében eltűnik örökre, és a helyén marad a fűbe egy gyűrű/Fürkész gyűrű!///

-régi szén-bányajárat dél-nyugatra a falnál.bányaszerencsétlenség volt anno,sok halottal. most elhagyatott,beomlott.csak egy félig összeomlott,üres fabódega és egy feborult, elrohadt csillekocsi jelzi az egykori bánya helyét.
///Nyomolvasással észlelhető hogy valaki járt erre nemrég. A nyomok a bódegában egy sarokban lévő rejtett csapóajtóhoz/gyűrű is jelzi ha van!/ vezetnek. De nem nyitható,itt nem találni semmilyen nyító mechanizmus.///
Csak varázsszóra nyílik: „Amare Lamotore Sepite"
Lent egy fémlétrán kell lemészn,i de csak néhány métert. Aztán egy hullaszagú fülkéből/itt van tűzszerszám és pár fáklya is/ indul lefelé egy sötét,keskeny,kanyargós járat,ami a koboldvárosba, a város egyik börtöncellájába vezet, rejtve. Ezt tízen valahány éve ásták a koboldok, bűvölte meg mesterük, hogy itt is támadhassák a felszínt. De sosem használják. Még! Itt álldogál egy inaktiv zombi, nyakában egy bőrtáskával./ő vitte az üzenetket le és fel/
Te'mer járt itt napokkal azelőtt. Itt jár le „szövetségséhez" a koboldhadúrhoz rendszeresen. Egykoron elfogták a koboldok és magukkal hurcolták a mélybe őt. Ott a halál helyett inkább eladta a lelkét a kínzások alatt,és áruló lett. A hadúrnak kémkedik és cselekszik jó pénzért. segít az invázió előkészítésében.a koboldhadúr parancsára mérgezte meg a lovakat a környéken,hogy elvesszen a „lovasság" és a hírek gyors terjedése. Tőle tudták a lány tartozkodási helyét is a támadáskor.
A jk-k megérkezése után nem jön erre, megijed, fél a lelepleződéstől, nem szól „urának". A szobájában a dolgozóasztal lapja alá rejtett fiókban a titkos naplójában/benne van minden róla!/ van a nyítószó felírva: **„Amare Lamotore Sepite".** Ezzel lehet mindkét irányból nyitni a fedelet. **A fiókot alap sikeres Titkosajtó ker. próbával megtalálható, de védi egy egyszerű tűcsapda is.-10% Csapdakeresésre! Mérgezett! 6.szintű/-2 próba/ -3k6 Fp/ k6 óra Teljes Bénulás**

-a mocsár szélén áll egy fogadó/"Rőt iszap"/, ami egy éve bezárt.a tulaj a fővárosba ment mert itt becsődőlt,mióta a mocsár megváltozott.egy gyógyiszap fürdő üzelemt ott, sokan jártak ide az országból anno. most már az iszap ha órákig benne vagyunk,kicsipi a bőrt,ártlmas,senki nem látogatja a helyet,teljesen kihalt. az esős időszak kezdete elött pár hettel egy szekta telepedett le ott.valamiféle engedélyük is van az északi inkviziciós szövetségtől amit a lordnak be is mutattak, hogy itt élhetnek és megkapták használatra a kihasználatlan fogadót is. valami új keletű, békés vallás, amely elfogadja a pyarroni paktum szabályait és teljes mértékben alárendeli magát annak.
kis,zárt közösség,csak hetente járnak a faluba kereskedni.mindig hárman jönnek, és mindig ugyan azok. állítólag anno Calver atya is meglátogatta őket,de mindent rendben talált, hóbortos városi népségnek nevezte őket, és többet nem foglalkozott velük. fa faragásokat, és gyógynővényeket, gyógyteákat hordanak a faluba, amit leginkább élelmiszerekre és használati tárgyakra cserélnek.nem beszédesek és kerülik az embereket.álmodozó,bolond népség./// („Rőt iszap" fogadó): a mocsár szélén áll a 2 szintes fogadó/vörös cserepes,rakott kőfalú, bedeszkázott ablakok és ajtók/. A lápra néz. Itt a láp inkább iszaptó. Van egy fedett/fa tákolmány/ rész a iszap felett a parton ott ültek a vendégek anno. Kis ősvény vezet le a tóhoz. Amúgy nádas végig a part!!
Itt élnek a szektások.lásd lent! ☺

-a közelgő háború miatt az éves adószedő idén korábban jött a fővárosból, de az időjárás viszontagságai miatt itt ragadt kiséretével, és a falutól távolabb táboroznak egy réten, fél órára / kb. 2km / a falutól és a főúttól nyugatra.senkit nem engednek az őrök a közelébe /// a kék díszes sátor és a 3 fehér kisebb katonai sátor, kifogott hintó, némán áll az esőben. nincs itt senki,elhagyatott a hely. teljesen kipakolták,nincs itt semmi. **Nyomolvasás Af -:látható hogy dulakodás, heves,rövid harc volt itt.- A nyomok/sok/ a mocsár felé vezetnek, kb. 2 naposak-a lovakat is elvitték/valszeg darabolva!**/.//Te'mer jelentette a koboldoknak a „pénzesládát" amit azok rögvest begyűjtöttek.//

-Te'mer megkéri a csapatot nézenek körbe az elhagyatott fogadónál,mert neki nagyon gyanús az a társaság. Indoka csak annyi: **„A zsigereibe érzi, hogy valami nem stimmel ott!"** A lord csak akkor fog lépni az ügyben ha találnak valami bizonyítékot ellenük. Ellenszolgáltatás gyanánt felajánl nekik egy régi ékszert.Családi őrökség! a lord anyának nyakéke,amit még anno elrakott annak halálakor**. Egy ezüst nyaklánc,elf munka, smaragdokkal ékesítve. Értékbecslés Af: Kb.15a értékű.**
///Te'mer evvel akar a Jktól-vagy a szektától megszabadulni.Neki mindegy ki,csak fogyjanak. ☺

Aznap kora este/szkander döntönél pl./ még:
A JK-k eddigi lepra tünetei alig, de súlyosbodnak/Max. Fp-2/. Akinek még nem volt, az dobjon -1 Egészség próbát, vagy újfent náluk is jelentkezik

Másnap késő reggel ébredéskor:
A JK-k eddigi lepra tünetei alig, de súlyosbodnak/Max. Fp-4/. Akinek még nem volt, az dobjon -2 Egészség próbát, vagy újfent náluk is jelentkezik

HarMásnap este:
A JK-k eddigi lepra tünetei alig, de súlyosbodnak/Max. Fp-6/. Akinek még nem volt, az dobjon -3 Egészség próbát, vagy újfent náluk is jelentkezik

Harmadnap reggel:
A JK-k eddigi lepra tünetei alig, de súlyosbodnak/Max. Fp-8/. Akinek még nem volt, az dobjon -4 Egészség próbát, vagy újfent náluk is jelentkezik

Az ünnepi vigalom/harmadik este/:

Átlagos ételek-italok, de az rengeteg.
Ekkora az JK-k eddigi lepra tünetei alig, de súlyosbodnak/Max. Fp-10/. Akinek még nem volt, az dobjon -5 Egészség próbát, vagy újfent náluk is jelentkezik/Max.Fp-1/

Ekkor a vacsora közben, már jócskán éjszaka, egy alacsony alak robban be az ünneplők közé, a lord asztala elé, mögötte tétova katonákkal. Egy kisírt szemű, piszkos, rémült, kifulladt, fiatal fiú.
- Lord Dean. A Hamor farm. Megtámadták.- kiáltja legyengülve, és ájultan esik a földre.

A lord azonnal felugrik, felborítva az asztalát és parancsokat kezd ordítani. Azonnal oda akar sietni. A katonáit összetoborozza/6fő/, és hevesen megkéri a csapatot tartsanak vele. -Vagy legalább néhányan,- aztán rohanvást indulnak a felhős,csillagtalan,viharos éjszakába fáklyákkal.
Akik csatlakoznak, kisvártatva, búzamezőkön átvágva, a nemes nyomában, egy közeli, a mocsár szélén álló tanyaházhoz érnek. Minden csendes, érintetlen. Aztán jobban megnézve a fáklyák fényében feltűnik néhány mozdulatlan test a sötétben a földön.
A tanyát megtámadták, de senkit nem öltek meg, csak leütöttek. Megvannak a férfiak, nők, gyereke, vagy fél tucatnyian. Inkább csak az ingóságokat, használati tárgyakat, birkákat vitték el.
Ha valaki ért hozzá, a nyomokból jól kivehető, hogy a mocsárból jöttek és oda is távoztak, vagy hárman voltak legalább, és nagyon nagy(óriási) lábnyomokat hagytak.

A nyomok a mocsárba vezetnek, de a lord nem követi őket. Tud ahol segít, itt hagy két embert és visszaüget a házába. Reggelig szeretne visszavonulni és átgondolni a dolgot. El is indul gondolataiba mélyedve vissza.

A nyomok: elég könnyen követhetők, mert nagyok és frissek.
Északra a mocsárba vezetnek.
Egy -bő órás -caplatás után a víz egyre mélyebb és a nyomok eltünnek. Észlelés próba!!!
Egy távoli fényforrást látnak a sötétben./+sült hús szagát érezni/
Egy táborba érnek, egy kisebb dombnál/3m/, ahol három hatalmas alak üldögél egy nagy tábortűznél és birkákat sütnek egy hatalmas kőtömb árnyékában**. A domb körül a víz derékig ér, lassú,bizonytalan és körülményes a mozgás. Lővés ellen álló célpontok!!!! Lehetetlen odalopakodni**

vagy rohanni. **Harc helyhez kötve!!!A tűz fényköre 20 lábig ér, onnan pedig 4 kör odaérni**. Amint valaki belép a fénybe egy mély kiáltás után mind felugrik és várakozó harcállásba áll. Egyikőjük elbújt a kőtömb mögé(őrszem, íjjal,) és ő jelez társainak. A többi (három)védlmezőn elé áll kardal.

„Mocsári óriások” 4fő

Méret: Ó (6m)
KÉ: 25/32
TÉ: 60/75
VÉ: 110/125
CÉ: 10/20
Tám/kör: 2
Sebzés: 3k10+4(kard)/(10sp=1ép)///3k6+4(íj)/(8sp=1 ép)
FP: 100
ÉP: 22
SFÉ: 2 (bőrvért)
Tűzre, méregre imm.!!!!!!!!!!!!!!!!!!!
AME: 4
MME: 25

Nagyon nagy „aszisz” kinézetű fickók, prémes,vastag bőrruházatban.
Harc helyhez kötve: -20 Ké -15 TÉ -5 Vé/ Af -10 Ké, -5 Té/

Jk harc alacsonyabbról: -2 KÉ, -10 TÉ, -5 CÉ

Ha beszélnek velük, a tűzhöz hívják a Jk-kat és tömören elmondják tört közös nyelven, hogy erre kóborolnak egy ideje, de a vezérüket elrabolták valakik, pár napja vadászat közben. A nyomok alapján sokan voltak, és a mocsár mélye felé vették az irányt. Segíthetnétek megkeresni a vezérüket. Cserébe egyedi, értékes arany ékszereket adnának nektek. Egy kis tarisznyával:(15a) értékben.
Állításuk szerint azt a vidéket jól ismeri egy a mocsárban élő magányos lény, aki egy toronyban lakik. Talán ő tud segíteni nekik a keresésben.
Az mocsári óriások valami ősi, érthetettlen babonára,legendára hivatkozva nem akarnak velük tartani a mocsár belsejébe.

Ha felkeresik a gyíkmágust, ő megérzi rajtuk a mágikus lepra szagát, és miután elmesélik a történteket, ő is kér egy szívességet a segítségér. Ha már esetleg végeztek vele, az egyik naplójában találhatnak utalásokat a továbbiakra nézve:
- a mocsár és környéke el van átkozva, minek hatás egy éve egyre csak erősödik, délről észak felé
- megérzi rajtuk a leprát és elmondja, hogy a mocsár mélyén van egy lejáró egy ősi több tízezer éves koboldvárosba, aminek mélyén ott van egy tekercs/egy fehéren lüktető,sárgás papírusz/, amely tartalmaz egy ritka területtisztító rituálét, amivel fel lehetne szabadítani a vidéket a rontástól, ha megtalálnák annak kiindulási helyét, és akkor a lepra már újra gyógyítható lenne. Más megoldás nincs.
-ad egy térképet darabokban a lejárathoz és ad mindenkinek egy /5 ÉP vagy 10 Fp/ gyógyitalt, ennyit tud segíteni. Halála estén a könyvben van egy térkép ami oda vezet, és egy ládában vannak a gyógyitalok.

Távozásukkor elkezd szakadni az eső!!!

A térképet sajnos össze is kell rakni./Live/

Odaúton a szakadó esőben:

„Mocsárjárók” /4db/
Méret: E
KÉ: 30
TÉ: 80
VÉ: 110/160
Tám/kör: 3
Sebzés: k5/k6+1/k6+1+méreg
ÉP: 18
Asz-Men-Méreg imm.

Méreg: 6.szintű, fegyverméreg, azonnal hat, -2k6fp/bénulás(k6 kör)

Hínárral, békalencsével benőtt, borított humanoid kóborló rothadó élőholtak, csak túlütéssel sebezhetők/benne a Vé-be/. A víz alól ugranak elő, váratlanul**(első köri támadások +30TÉ).** Nagyon nagyon fürgék és vadak.

Közben a lord statáriumot rendel el reggel, minden farmot kiürített, és bezárkózik a „várába” a népével, ahol az időjárás változását akarja kivárni, hogy majd segítségért küldessen a fővárosba. Nem tud adni katonát, max. felszerelést a csapatnak, ha felkeresik.

Ekkora az JK-k eddigi lepra tünetei alig, de súlyosbodnak/Max. Fp-12/. Akinek még nem volt, az dobjon -6 Egészség próbát, vagy újfent náluk is jelentkezik.

„...Le a föld alá...”

Bárhogy is jutnak ide,ide érnek végre./3 órás út/
Sikeres +1 Észlelés próba estén találtok a közelben egy faágról lelógó, szakadt de díszes, kisméretű, bőr vadászkesztyűt./Lyné/

A lejárat egy ősi épület romjainál található.
A környék kihalt, csendes, még az eddigi környék állatvilágának megszokott hangjai sem hallhatók.(békák, madarak, stb.) Köd üli a tájat.
A legnagyobb rom aljában van egy nagyobb 3m magas, 6m széles fémmel vasalt fakapu, ami zárva.
A porban látható, hogy pár napja egy nagyobb csoport járt erre. Van egy legyekkel teli, megfeketedett, nagyobb folt is a földön a kapu mellett.

A kapun nem látni zárszerkezetet, csak egy furcsa kerék amin van hat üres hely. Középen pedig hat ábrás, elmozdítható elem. Az jobb oldalon lévő három üres elem mellett egy vigyorgó lény pofája látható/kobold/(kopott kép: agyaras, lapos pofa, apró, mélyen ülő szemekkel), míg a bal oldalon ugyanez a pofa utálkozva látszik.

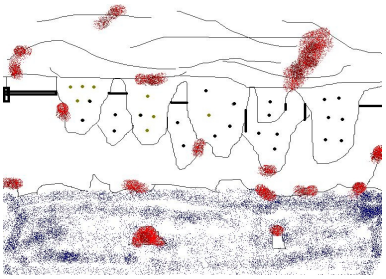
Az ábrák elég kopottak és színtelenek, de rövid elemzés után kivehetőek.

A hat szimbólum:
Nap/Egy másik,(nem olyan, mint a kapun)lény/ork/ pofája/Hóhér/Zsákot cipelő alak/ Aranyrúd/Ágy

Minden tévedés után random irányból erős savpermet éri a csapatot/(5láb zóna). Sebzése: 2k6sp. Tárgyak, felszerelések veszélyben!!!

A helyes megoldás: a koboldok által kedvelt három dolog jobbra az utáltaké pedig balra rakandó. A sorrend mindegy.

Jobb: Arany/Ágy/Hóhér(szeretik az aranyt, szeretnek lustálkodni és kínozni)
Bal: Ork/Munkás ember/Nap(utálják a munkát,orkokat,napot)



A kapu kattan, és befelé nyílik lassan, nyikorogva. Visszazárni belülről hasonló módon lehet. Bent sötétség és dohos, áporodott levegő honol. Egy kopott, kőpadlós, de földbe vájt járat van a kapu mögött, ami enyhén lejt délnek.

Pár óra után, már jócskán a mocsár alatt jártok, vagy még távolabb, a járat levegője egyre szárazabbá válik, és kisvártatva egy nagy barlangba értek, annak is a felső részére, egy kisebb párkányra. A párkány szélén, előttetek egy érdekes szerkezet terpeszkedik magányosan. Egy lift, amely lefelé vezet a mélybe. Könnyen kezelhető, nagy lift, fakorláttal, elfér rajta vagy félszáz ember. Kicsit recsegve-ropogva, lengedezve, lassan, nyikorogva indul lefelé és vagy negyven láb mélyre megy egy másik peremhez, amit 20 kör alatt tesz meg.

A barlang hatalmas tér, van vagy ötszáz láb széles. A falakon vörösen foszforeszkáló ismeretlen kristálymezők vannak, ezek adnak valamicske gyenge, kísérteties fényt a helynek. Az alján valamiféle barlangi tó lehet, bár elég mélyen van.(kb.60m). A terem közepén, mint óriási cseppkövek, lógnak több ezer éves, többszintes építmények tucatszám, kb. tíz lábbal a víz fölé nyúlva. Tízen öt láb hosszú, fapallós kötéllétrák kötik össze őket egymással az épületek felső részein. Méreteik és számuk alapján egy várost alkotnak, amely akár ezer lelkes is lehetett. Egykoron. Most kihaltnak tűnik az egész. Sötét minden, sok helyen a hidak is hiányoznak, vagy elszakadva lengenek a gyenge fuvallatokban a mélység felett. Ránézésre, ha használják is valakik, maximum csak egy kisebb részével teszik, a többi elhagyatottan áll. Kobold város: civil: 220 fő, őr 150 fő.

Harc estén minden tömbbe való érkezéskor a civilek menekülnek többről tömbre, riadóztatva, csak végszűkségből harcolnak. K6 sebeznek és -10 minden értékük, viszont minden tömbben állomásozik 8 kobold őr**, és minden riadó utáni 5. körben még 8 érkezik valamerről. Addig lesznek, jönnek amíg el nem fogynak./kb.150/**

„Koboldváros”

Fényforrást a területen csak a vöröses kristályok távoli derengése ad, ez lesz érvényes az egész régióban, ha nem lesz külön említve más.

Harc félhomályban: KÉ: -15 TÉ: -30 VÉ: -35 CÉ: -70
A koboldok kétszáz láb infra-ultra látással rendelkeznek, őket ez nem sújtja.

Ha valaki a városból, hidakról a tóba esik, kb. 14-18 lábat zuhan. A vízbe érkezés sebzése: 4-5k6 Fp+vért SFÉ! Állóképesség feletti összeg Ép-ből megy le! (Sikeres Esés felezi a kidobott sebzést!)
A víz nyolc méter mély, tiszta, kellemesen hűvös, életnek nincs nyoma, pár kisebb barlangi hallat leszámítva. Egy alapos keresés után van egy nehezen mászható tizenöt méter magasra kaptató mászófal, ami a lift alsó pereméhez vezet fel vissza a vízfelszíntől. (+5% Mászás, de 15 sikeres próba feljutni.) Visszaesésél fentiek érvényesek!
A lift alsó szintjétől egy vastag, széles, nyitott kőlépcső vezet fel az első épülethez a magasba jó harminc méteren át.

A lépcső tetején egy ajtó nélküli nyílás van az épületen, és ott üldögél pár alak, akik rohanvást indul felétek fegyverekkel mikor meglátnak a lépcső alján titeket.
A dulakodásra egy harangszó válaszol, amelyhez lassan több távolabbi is csatlakozik, majd nem sokkal utána érkezik egy sokkal nagyobb csapat a város felől akik a második központi csarnoknál állítanak csapdát a JK-knak.

„Kobold őrszemek”:JK*2/fő/ Hangosan rohamoznak le a lépcsőn.

Méret: E
KÉ: 35/ 39*szálfegyver
TÉ: 65/77 +20roham első körben /97
VÉ: 110/122 -25 /98/
CÉ: 28
Tám./kör: 1
Sebzés: K10/ 1,8m lándzsa/
FP: 48
ÉP: 9
Aszt.ell: 15
Ment.ell: 30
Méreg ell: imm.
SFÉ: 3 /zöldes pikkelyes bőr/

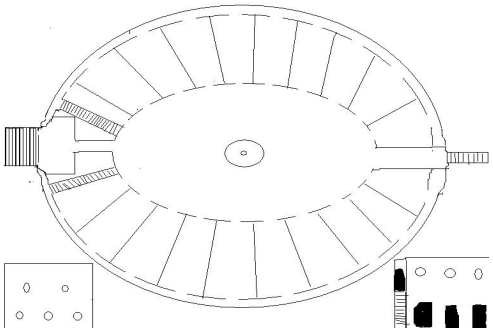
1.5m magas, 75kg zöldes pikkelyes lények, vörös, mélyen ülő szemekkel, agyaras, lapos pofával, koszos, szakadt, ócska leplekben, csizmákban. Rohamoznak! **Vadak, de ha lehet mindenkit, még ha súlyosan is sérült, de el akarnak fogni, ezért az utolsó végzetes ütés mindig ájulást okoz, nem sebez.**

///Ha elfogtak mindenkit, akkor a cellákba viszik őket erős őrizet alatt/3*túlerő min./, lefegyverezve, megkötözve, addig míg magukhoz nem térnek.///
Ha győztek, a nyílás mögött, még mindig a harang zúgással a háttérben, egy központi terembe jutnak, ahol egy kis vízzel teli kőmedencébe/3*5láb, fél láb mély/ áll. A mennyezetről, cseppkő által levezettet víz csepeg abba. Innen körbe rengeteg apró, egy légterű lakó helyiség nyílik. Ezekben laknak a kobold családok. Ajtókat sehol nem látnak, max. egy-egy függönyt a nyílás előtt. A bejárat mellett van két szűk lépcső amely fel vezet a felső szintre. Ott is ilyen az elosztás, csak ott ablakok nyílnak a belső térre, az ajtók a hátul futó folyosóról nyílnak. A harangokat leszámítva minden csendes, csak pár apró kobold kölyök fut el előletek visítva egy másik idevezető irányba. Ha átnézitek a termeket, minden szinte teljesen egyforma. Olcsó, koszos, régi tárgyak, bútorok, bűzös, szürke kásák, ismeretlen eredetű szárított ennivalók mindenfelé. Egy szisztémára épült a város összes tömbje, kivételt csak néhánynál(lent részletesen) tapasztalhatunk. Van olyan ahol több elvezető járat van, amik a hidakhoz vezetnek, melyek a tömböket összekötik. Az első néhány lakott, a többinél már leszakadt
a híd, nincs átjárás.

Mikor átérnek a második tömbbe, már várják őket. Mikor a terem közepe felé járnak. A bejárati és kijárati nyílások elé erős, fém hálókat engednek, hogy ne tudjanak elmenekülni, és a felső emeletekről mérgezett nyilakkal kezdik el lőni őket a koboldok. Ha bemenekülnek. egy hálóterembe, spórákkal teli zsákokat dobnak utánuk, amik mérgező hatásúak. A földszinten kobold lándzsások/sokan, 20-30 fő/irányonként/ védekező harcban tartják őket távol a feljáróktól. **A cél az ártalmatlanítás és nem a pusztítás!!**
Kobold íjászok: /20fő/
KÉ: 40
CÉ: 34 40+mozgás a célzó ell.
Tám/kör: 1
Sebzés: k6+méreg/4.szintű semmi/alvás azonnal/

///Ha elfogtak mindenkit, akkor a cellákba viszik őket erős őrizet alatt/3*túlerő min./, lefegyverezve, megkötözve, addig míg magukhoz nem térnek.///

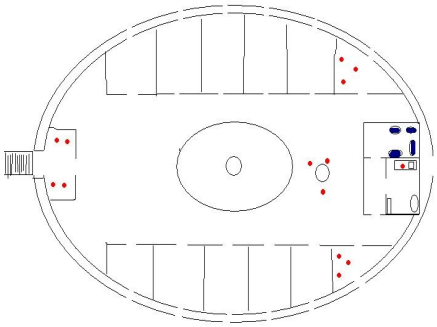
<u>Alap tömb:</u>



Néhány alaptömb/színesítés/:
-kínzótömb:itt egy 2k6+2 kobold nő és gyerek kínozza épp a terem közepén a vizesmedencében álló oszlopokon felkötött katonák/lordé/ testét.már haldoklanak,sikolyaik messze szállnak.ide hozzák a Jk-at is kínzásra a börtönből ha tétlenek ,6 őr van itt
-a könyvtár: nagy oszlopos csarnok tele régi,poros könyvekkel.őr nincs,1-2 öregebb kobold lézeng itt csak.zsákutca/leszakadt híd/ha keresnek, mindenki **1x30% ra dob,és talán talál értékes könyvet,íratot./k6 arany/db értékben**/
-a fürdő: a teremben egy hatalmas kőmedencében dagonyázik iszappban vagy kb.20 kobold és 6 őr/zsákutca nincs csak 1 bevezető híd/

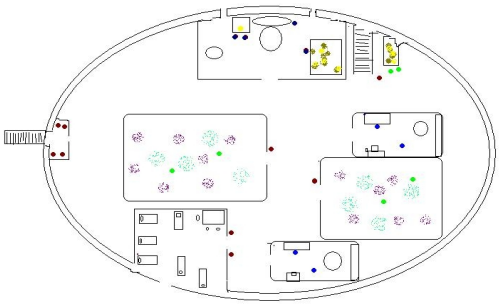
-a piac: a lakóházak között nincs medence hanem „bolhapiac” szerű kipakolás látható. kb.40 kobold és 6 őr/áthaladó forgalom,csomópont/

Börtön tömb



Piros pötty: Kobold őr
Kék pötty: Kalandozók felszerelése
Bejáratnál őrszoba/6 kobold/.
Középen a szokásos vizes medence. Mellette 3 kobold őr kockázik egy asztalnál.
Keletre a őrparancsnok szobája és a raktár ahol az elkobzott dolgokat tartják.
Északon és délen 5-5 cella ahol a JK ébrednek/+3ÉP,+24FP/ megkötözve és betömött szájal, külön cellákban. A sebeiket valami bűzös nyálkával kenték be, melyek láthatóan gyógyultak a kényszerpihenő alatt. Alhattak vagy 12 órát.
Ekkora az JK-k eddigi lepra tünetei alig, de súlyosbodnak/Max. Fp-14/. Akinek még nem volt, az dobjon -7 Egészség próbát, vagy újfent náluk is jelentkezik
A cellasorok végén 1-1 őrszoba megint 5-5 kobolddal.
A csomók szimpla csomók, Kötélből Szabadulás Af -al már bonthatók. Ill. Sikeres Erőpróba -3 -vel, lazíthatók, téphetők. A méreg gyorsan hatott, de legalább nincs utóhatása.
Cellák: kis üres terem, kis ablakkal. Az ajtó tömör fa, bár kissé már korhadt. Kis kémlelő nyílás van rajta. Sikeres Erőpróba -3 -al kifeszíthető, kirúgható.
Hangoskodásra 3 őr megy oda és ha kell, bedobnak újabb spórás zsákokat.
Ha nem tesznek semmit, pár óránként 3 kobold őr elvisz valakit a trónterembe kízásra.Ez ájulásig tart és elég változatos.
az északi oldal eslő cellájában van egy rejtett ajtó/-10% keresésre/ is ami a bányához vezet vissza/vészkijárat/.itt jár-ki be a futár az üzenetekkel

Bányatömb

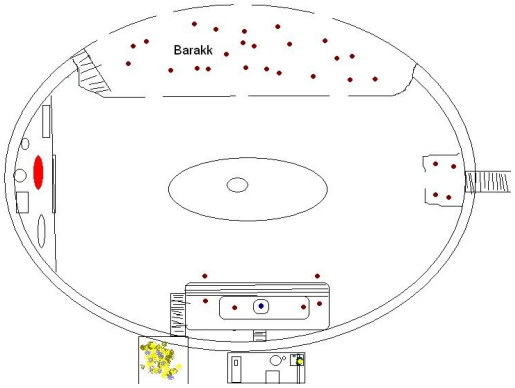


Piros pötty: Kobold őr
Kék pötty: Kobold „munkás”/kovács/szakács
Zöld pötty: Rabszolgák láncon/gyerek/nő
Bejáratnál őrszoba./négy kobold őr/. Középen két nagyobb termőterület ahol gombát, mohát, barlangi növényeket termesztenek a rabok. Kis lápás világít a munkások mellett, egy dárdára akasztva. Kis fakerítés veszi kőrbe ezeket, aminek kapujában egy-egy korbácsos őr áll.

A rabok szállásánál is délen két őr áll. A két kisebb középső terem a konyha, itt koboldok főznek.
Északon van a kohó és kovácsműhely, itt olvasztják az aranyrögöket. Itt dolgozik négy kobold kovács. Közvetlenül mellettük jobbra van a lépcső felfelé a tárnába, ahonnan csákányozás hangja hallatszik. Ennek feljáratánál is áll egy őr, aki a két összeláncolt rab gyereket őrzi, akik a bentről egy verembe dobált fémet hordják talicskán a kohóba a nagy verembe. Kis lápás világít a munkások mellett, egy fali kampóra akasztva.

Kobold munkások: Értékeik mint az őröknek csak -5 érték mindenből és a fegyverük/kalapács, konyhakés, bárd, stb./ is k6 sebez.

Fent egy rövid, apró, új keletű járat indul a lépcsőtől. Egy gyenge lápácskánál rongyos, félvak, legyengül, koszos, csendes nők, és gyerekek /6fő/ láncra verve csákányozzák a falakat arany után, amit egy gödörbe dobnak a lépcső mellett. 2 kobold őr vigyáz rájuk, korbácsokkal és fegyverekkel. Itt dolgozik Lyn Dean is, aki még most is igen gyönyörű lány. A lány ha kiszabadítják, a csapat legszebb emberébe azonnal szerelmes lesz, és tapad rá ,mint a pióca, még harcban is, ami lehet zavaró is majd!///**pl. a harc,lövés pillanatában rácsimpaszkodik a jk-ra/-30CÉ/és sírva kéri,-ne engedje hogy újra elfogják!! a gyógyitalt kiüti/eltőrik/vízbe esik/ a kezéből a jknak a félhomályba, mert tapad, mert valamitől megriadt!stb.///**



Tróntömb:

Piros pötty: Kobold őr

Kék pötty: Kobold hadúr
Óriás piros potty: Élőholt mocsári óriás
Sárgás halom: kincs/ temérdek arany ékszerek, érmehalmok, tárgyak 1500a értékben.
Kis sárga-kék pont: sarokban: keresett formula gyíkmágusnak

Középen a szokásos vizes medence.
Északon a kobold barakk van. Bent kobold sereg. Mindig van bent 30 kobold legalább, ha maradtak még a városban.
Két szintes lakóépület az őröknek.
Keleti oldal: Hatalmas /8m*6m/kapu mögött egy csarnokban, a hajdani eltűnt óriás maradványai megláncolva, melyekből a hadúr egy titkos gyilkológépet csinált túlvilági praktikákkal, amit a felszín ellen akart indítani. A hadúr utasítására átszakítja a kaput és elindul a JK-felé. Ha bármikor meghal a hadúr, akkor is így tesz. A koboldok sikoltva menekülnek az útjából ha meglátják.

„Élőholt óriás gyilkológép"

Méret: Ó/6láb/
KÉ: 35/távfegyver*KÉ övé!
TÉ: 90
VÉ: 90/140
Tám/kör: 2+1 /spec/
Sebzés: 3k10+4/3k10+4/spec
ÉP: 100
Aszt-Men-Méreg imm.

Jk harc alacsonyabbról: -2 KÉ, -10 TÉ, -5 CÉ
A z óriás élőholt testére felkerült három koponya a nyakára/vörös,zöld,kék szemű/, melyek körönként 1./2./3. támadnak 1-1-1, más ellenfélre mint akivel harcol ép, ha kell.
Első: villámot köp/20láb-ig/ lő CÉ: 30 Sebzés: 3k6sp
Második: tűzet köp(20láb-ra) CÉ: 30 sebzés: 3k6sp
Harmadik: savat köp/20láb-ig/ CÉ: 30 Sebzés: 3k6sp
A két karján logó láncok messzire elérnek, mint egy szálfegyver. Evvel hadonászik. Csak túlütéssel sebezhető/benne a VÉ-be/.
Képes a tömbök között közlekedni, döngve átugorja a távolságokat.

„Kobold hadúr"

Méret: E
KÉ: 45
TÉ: 80
VÉ: 110/160
CÉ: 40
Tám./kör: 2
Sebzés: k6+4
ÉP: 35
Ame: imm
Mme: imm
Méregell: imm.
Mana: 70 (Boszorkánymesteri mágia)

/**Tűzalak,villám mágia,vérdermesztés,vakság okozás,izzó idegek,fájdalom,szilánkokra robbantás/3kg/közep.pajzsig/!!!!!!!!!!!!!!!**
Pikkelyes bőr: 3 SFÉ:
Védőköpeny: +2 SFÉ!
Van 2 hatalom itala és egy hatalom amulett a nyakában.
Csak túlütéssel sebezhető/benne a Vé-be/!
Halála előtt/5Ép-nél/ átok varázs/dobás hogy kire/:50Mpből.alap 16E erre erősít rá 28Mpvel+14et.Így lesz 30E.Vagyis -3 az egészségpróbára.maradék 22Mpből átkoz.Ha nincs meg, gyengeség.-11 Té,Vé.csak papi átokűzés 50E ellen!!!!

2 m magas,szikár alak,zöld kámzsában,kezében bottal. Az egykori kobold hadúr testét bitorló élőholt varázshasználó vezeti jelenleg a koboldok vad de ostoba társadalmát a városban évtizedek óta. Mikor egy régi járatban beszakadt a hadúr alatt a talaj, és belezuhant egy ősi, lezárt terembe, elméjét azonnal megmérgezte az eddig dühödten várakozó gonosz kóbor lélek és átvette felette az irányítást. Azóta hatalma csak nőt, így új testéből élőholtat csinált, hogy még

elpusztíthatatlan legyen. Épp most készült a régi riválisával leszámolni, a gyíkmágussal és aztán egy kobold királyságot akar létrehozni a felszínen,megszerezve a vidéket magának. Háborúra készűl! Pont most lett kész ördögi művével, az óriási gyilkológéppel.
Általában a trónon ül és a várost irányítja, illetve terveit szövögeti, ha nem a szobájában olvasgat régi tekercseket. A népe érzi, hogy valami készül, de félnek vezérüktől így követik őt.
Harc estén megvárja a koboldjait/ max. 30 fő/ és hogy mi a vége. Csak utána száll be,ha kell.
Ha győznek, megpróbálja őket maga mellé állítani jó pénzért. A háborúhoz!!
Beszéli majd az összes felszíni nyelvet
Ha megtámadják, testőrei/6fő/ fala mögül hívja gyermekét és a háttérből támogatja azt mágiával. Ha közelharcra kényszerül, botjával küzd mesteri színen.
Ha elválalják,meg kell őlni a gyíkmágust, elsőnek. Ha már halott, akkor a lordot és embereit. Ha akarnak mehetnek a titkos járaton/elárulja a jelszót/ de Te'merről nem beszél,egyenlőre meghagyja őt adunak.

„Élőholt Kobold testőrők": 4 fő
Fekete pikkelyes koboldok,fekete lepelben,csuklyában.Jóval nagyobbak/1,8m/ tásaiktól.Gonoszság és halál lengi őket körbe.Mozdulatlanok a parancsig.
Kezükben 2 kezes tűskés buzogány. Élőholtak!!!!!/benne a beVé már!/

KÉ: 18/20
TÉ: 70/75
VÉ: 95/100/145/150
Tám/kör.: 1
Sebzés: 3k6+4+méreg*
Ép: 22
Ame/Mme/méreg.: imm.
Sfé: 4 /fekete pikkely
méreg/ 6.szintű azonnali fegyverméreg semmi /kábulat/KÉ: -15 TÉ: -20 VÉ: -25 k6*3körig

A hadúr nyakában lóg két csontkulcs.
Az egyik a kincstárat, a másik privát termét nyitja.

Az ajtók a trón mögött vannak rejtve a falban. Senki nem léphet a trón mögé! Poros lábnyomok vezetnek ide.
A gyűrű itt is meleg,ha van!!!! **A kincstár egy fali szőnyeg mögött a trón mögötti falon** van ,**sikeres % Titkos ajtó ker.** megtalálható

Ez az első szoba(4*4 láb), itt közel 200a/2kg/ értékben vannak arany ékszerek, tárgyak, érmék egy kis faládában ami a szoba közepén áll nyitva. A szoba talaján a por teljesen összejárt. A **szoba hátsó fala újabb**, még titkosabb ajtót rejt**,-10%** ami mögött van a fő kincstár. De ezt ki gondolná? Erre jó a fürkész gyűrű ha van!

☺ Ez (6*6láb) is egy sima terem, csak arany van bent, hasonló összeállításban mint az előbb/csak jóval több kb. 1200a/12kg/ értékben), de ezek zsákokban vagy a földre szórva vannak.

A privát szobája is már jobban el van rejtve, **-15 % Titkos ajtó ker.**
A szobában van egy érdekes kisebb láda, az rejti a tekercset ami ősi nyelven vagy elf vagy törpe, kráni, nomád vagy közös nyelven van írva. Minél ritkábbi nyelven legyen, de valaki el tudja azért olvasni, ill. 2db gyógyitalt(kék) 1db szellemi friss italát(zöld),1 db (fehér) ital méreg./6.szintű) 3k6fp/6k6 sp és 5a 5e. És egy papírdarab: ***„...az embereim .....mindenhol ott vannak.....a múlt beszédes.....drága „kapitányom"".....*** felírattal. sajnos a többi rész elmosodott,olvashatatlan

A láda nyitó mechanikája:
Három mondat és erre kell 20 betűből kirakni a választ, hogy kinyíljon a zár.
1: Amire mindenki vágyik: „**HATALOM**"
2: Amit mindenki szeretne: „**ÖRÖKÉLET**"
3: Amit mindenki akar: „**ARANY**"

A hadúr halála után a közelben lévő/a blokkban/ koboldok fejvesztve menekülnek, sokan a mélybe ugranak.

Mikor visszaindulnak /3órás út délnek/ egy magányos élőholtba botlanak félúton. Egy fatörzs mögül cuppog eléjük.

Ő **Calver**, az eltűnt „Darton-pap".

Sikeres Észlelés próba estén feltűnhet nekik két dolog.

Egy: az öreg szakadozott rongyai alól valamilyen tetoválásszélei lógnak ki.(Megvizsgálva közelebbről: Fekete kosfej a szív felett!)
Kettő: a nyakában lóg egy kis acél hollószárny, bőrszíjon
Ké: 10 TÉ: 25 VÉ:100 Tám/kör: 2 Seb: k5 /élőholt,túlűtés benne a VÉ-be!/
A szent szimbólum a nyakában szép, de nem isteni eredetű, csak dísz. A tetoválás viszont mágiát sugároz.

Az öreg ,egy a múltjában történt incidens miatt ,Gorvikból menekült, rejtőzködő Ranagol-pap, aki itt telepedet le vagy húsz éve már, és aki Darton-papjának adta ki magát a helyieknek. Senki nem ismerte valódi mivoltát, múltját. Megtalálta a vízesés mögötti barlangrendszert, amit Ranagolnak szentelt, és egy itt talált könyv alapján felátkozta a vidéket az itteni oltárkövével, hogy azt urának ajánlja. Sok időt töltött itt, a világ felé azt mutatta, „csak meditálni járt erre a nyugodt helyre."Tényleg sokat kóborolt a mocsárba. Gyógynövényeket keresett, és hobbiként halálos csapdákat készített/egy ilyen végzett a bolond öreggel is/.
Egy kis „Elátkozott vidéket" akart létrehozni itt, valljuk be, sikerrel. Az egyik ilyen körútján a koboldok végeztek vele, mert túl közel merészkedett birodalmuk kapujához. Saját átka pedig belőle is élőholtat csinált.

Kiérnek a mocsárból,már estellik. A lány mindenképpen haza akar menni egyből,és próbálja erre rávenni a „párját" is. ☺
Mehetnek a lordhoz/közelebb van/ vagy egyből a gyíkmágushoz is./bár éjszaka halálos az út oda!!!/

Ekkora az JK-k eddigi lepra tünetei alig, de súlyosbodnak/Max. Fp-16/. Akinek még nem volt, az dobjon -8 Egészség próbát, vagy újfent náluk is jelentkezik/Max.Fp-1/
Mikor is....
Visszaérve a lord falujához estére,örömmel fogadják őket,bár a lepra jeleire távolságtartók és undorodok lesznek, a lord ha visszahozták a lányát kifizeti az igért pénzt és hálából megint megvendégeli őket a piactéren egy azzonali ünnepséggel/Te'mer üti ki magát a leggyorsabban, gyorsan el is húzzák aludni az öreget.ivott mint a gödény!!!/ Lyn pedig a célpontját próbálja becsalni az ágyába!!!és éjszakára marasztalja is őket a lord.
Ha náluk van a temérdek arany/vagy ha Lyn tud róla, akkor elkotyogja Te'mernek/, vagy látszik náluk a kincs, a falu néhány/8/ tagja pár/6/ katonával megpróbálja megszerezni majd, ha tudja. Éjszaka vagy mikor alig őrzik, lesből, stb. Ha lord észleli a támadást, attól függ hogy kihez áll embereivel,hogy ki áll jobban. Ha kell ő is rámegy az aranyra. Nagyon sok pénz az!!!! ☺
Ha visszatérnek Te'mer érdeklődik a mélység kincseiről. Ő látta az aranyat, mikor megvesztegették.
Ha nem feltételezi az aranyat náluk, eltünik este, többet senki nem látja./ő lemegy érte, aztán bármi!/
Ha Te'mer észleli az aranyat náluk,az ünnepség során megmérgezi az italokat egy halálos méreggel. A méreg órák múlva hat, reggel a napfelkeltekor/bárhol járjanak is a Jk-k akkora, megkeresi őket.
-5 Egészség próba. ha sikerül, gyengeség/-25 Ké,Vé+Gyors/Ügy10 feletti része,-20Té+Gyor/Ügy/Erő 10 feletti része ERŐ/2, ÁLL-2, Gy/Ü ¾ k6+1 órára,varázs/pszi van!
ha nem, k6+1 óra fájdalmas, mozdulatlan görcsbe merevedés.mindent lát,érez de nem tud reagálni/a fájdalom miatt nem lehet varázsolni se, csak pszizni/
Te"mer lassan végigjár mindent a faluba tőrrel és nyílpuskával és elvágja a torkát minden bénultnak,senkinek nem kegyelmez. Közben unottan motyog, fütyürészik. Sokkal fittebb és fürgébb, mint eddig mutatta. Még a fiát is megöli. Itt senki nem tud ellenállni a méregnek. ///Aztán indul a jk-után, bárhol járnak is. Őket hagyja utoljára.
Ki akarja szedni belőlük az arany helyét, ha elrejtették azt. Kínozni fogja őket a kovácsműhelyben, ha kell.///
Ha valaki még áll a méreg után legyengülten kiállhat Te'merrel.
„Te'mer" kapitány:
KÉ: 20 TÉ: 50 VÉ: 90 CÉ: 26 Tám/kör: 1 Sebzés: k6/tőr/ k6+1 nyílpuska
ÉP: 10 FP: 35 Méreg.imm.: 3 pszi/Af/: 14 stat.AMe/MMe: 14/14 term: 5/4 össze: 19 / 18
Ha mindenki ki van ütve a méregtől, segítő angyal gyanánt érkezik kicsit később, a jajgatásukra Lyn, aki nem ivott este///nem bírja az alkoholt///,és a gyilkolás idején épp az árnyékszéken volt. Leüti az öreget hátulról egy péklapáttal. De nem tud segíteni rajtuk direktben. Kicsit kivan a halottak láttán. ☹
De...közbe!
A hegyi törzs opciónális rész, simán kihagyható, ha akarja a KM!!!
Éjszaka arra ébrednek, hogy támadás érte a falut: egy hegyi barbár törzs leereszkedett a Sheral oldalán tegnap és kispihenés után, portyára indultak este a vigalom hallatán.
Kb. 3/30 -35fő/tucatnyian vannak, hegyesre köszörült fogú, kopasz, tetovált, szakálas alakok, szőrmés bőr öltözékben, egyszerű fegyverekkel, durva, ismeretlen nyelve üvöltözve. Gyenge felszereltségüket féktelen vadságukkal és vérszomjukkal egyensúlyozzák.
A „ház" teteje több helyen lángokban áll a feldobált fáklyáktól, az/4m magas/ falakra minden oldalról támadva/+kapu/ kezdetleges létrákon/5db/7ember/létra/ próbálnak feljutni.

Harc magasabbról:	Ké.+2	Té: +5	Cé: +5
Harc alacsonyabbról:	Ké: -2	Té: -10	Cé: -5

A vörös vezér a déli falon megy fel majd!!!! ☺
Ha nem éjszakáznak itt, a zuhatagnál táborozik a törzs éppen, és jó őrszemeik vannak. ☺

„Hegyibarbárok”

Fegyverrel:/csatabárdok/parittya	vörös vezér/2k.csatabárdal
KÉ: 18 / 25	35
TÉ: 50 / 62	85
VÉ: 110 /122	155
CÉ: 15 /parittya/	-
Tám/kör: 1x	1x
Sebzés: k10+2/ k5	3k6+4
FP: 32	45
ÉP: 13	16
AME: 2	3
MME: 4	5
Méreg imm.: 5	8

Ha segítenek az ostromlókon,itt érdeklődnek utána a túlélőknél a pap felől megtudhatják:
- rengeteget járt a vízeséshez meditálni, pihenni, de senkit nem szívlelt ilyenkor maga mellett.

/////Ha reggel érnek ide:

Ekkora az JK-k eddigi lepra tünetei alig, de súlyosbodnak/Max. Fp-18/. Akinek még nem volt, az dobjon -9 Egészség próbát, vagy újfent náluk is jelentkezik/Max.Fp-1//////

A vízesés/és ami mögötte van!/:

Egy közepes, 15m magas vízesés van a terület déli részén ami a Sheralból ered. Aljában egy nagyobb tó, és innen indul az a kis folyó, amely egész évben táplálja a mocsár vízkészletét is.
A folyó itt még csak 3 láb széles és 1.5 láb mély. A mocsárba 6 láb szélességgel és 3 láb mélységgel csatlakozik már.
A tó körül egyszerű nádas nő, ember magasan, amely sok állatnak ad otthont./békák, kacsák, halak/
A vízfüggöny mögé nem vezet út, be kell úszni alá.
Itt a sziklafalon látható egy mélyedés, melynek hátuljából egy ismeretlen járat ered a helység belsejébe. Itt rejtőzik a Ranagol szentély.
Rövid „barlangászás a sötétben” után egy csapdába botolhatnak, szó szerint.
Dárdák egy kő mögül. K6+1 darab, /k6 sebzés/darab+méreg./ fúródik az áldozatba váratlanul.
Méreg: 7. szintű azonnali fegyverméreg. 3k6sp/bénulás k6 óra/Olyan csapda mint ami az öreggel is végzet a mocsárban anno/

A következő kanyar után egy mozgatható kőlaphoz érnek, ami elzárja útjukat.
Nem nyitható, van rajta egy luk./olyan madárszárny forma!!!!/ ☺ igen ide bele kell az ....
Az ajtón megint egy nagy rejtvénytábla a nyitómechanika a kulcs berakása után: (az abc-s!)
Abc szerint kell sorba rakni a szavakat. Ennyi!

Mögötte egy nagy barlangterem van. Orrfacsaró bűz fogadja őket.
Bent vörös gyertyák égnek, és a hely elég „rondán fest”.
A falak és a padló vérben ázott/mára rászáradt/, mindenfelé csontok, dögök rohadnak.
És mozgást is észlelnek. A szemközti falon van egy nagy fa X, amire egy testet szögeztek, Ez az egykori segéd teste, aki felnyitott mellkassal, kibelezve rángatózik, élőholt szemeivel az érkezőket kutatja, és dühösen hörög rátok.
Illetve egy nagy 2,5 láb magas, emberszerű, hús és csont massza indul feléjük az egyik sötét sarokból.

„Vérgólem”

Méret: N
KÉ: 15
TÉ: 85
VÉ: 100/150
Tám/kör: 2
Sebzés: k10+2/k10+2
ÉP: 60
AM.-ME-Mér.: Imm.
Csak túlütéssel lehet sebezni/benne a VÉ-be/!
Embercsont páncélzata van: 4 SFÉ!

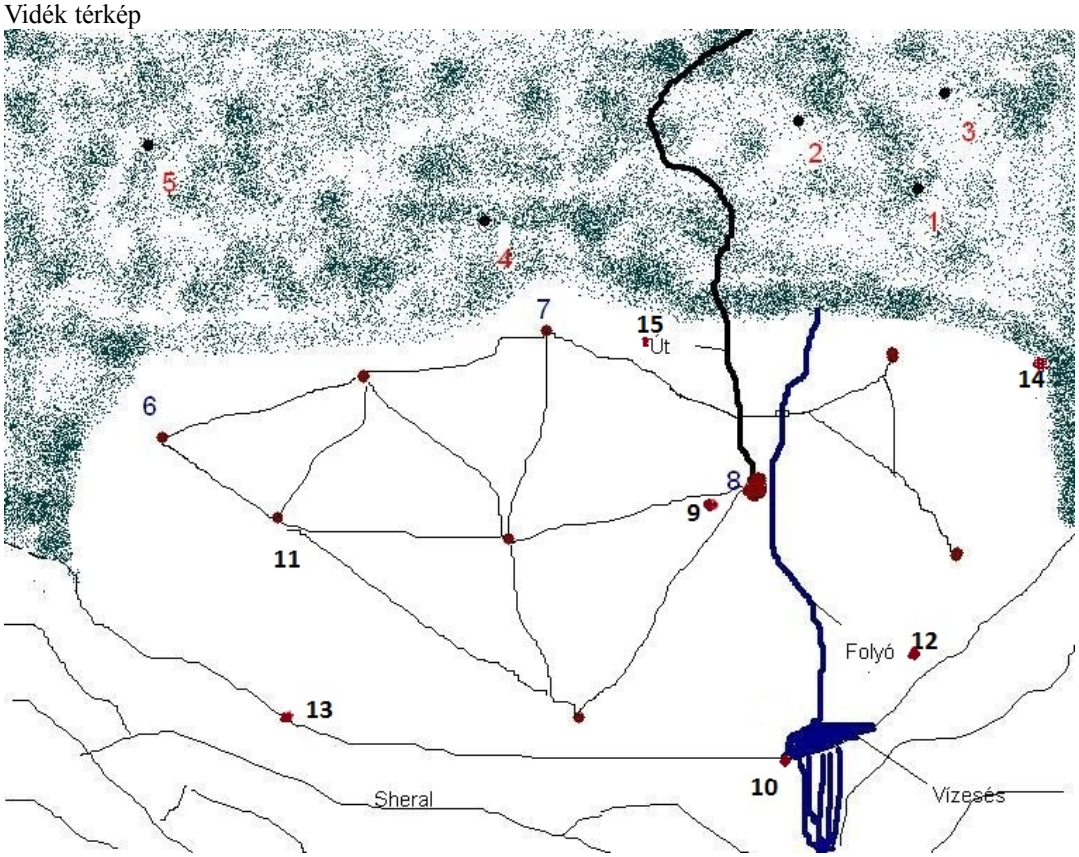
Ha valakit megsebez, a beadott ütés után gyógyul a köv. kör elején harmad annyit Fp-nél Épnél fele annyit, mert magába szívja a közeléből a gazdátlan vért, húst, harc közben.

Az fali X előtt egy véres, kosfejű oltár áll a földön, melyen egy megszáradt emberi szív dobog hangosan a kosszarvak között.

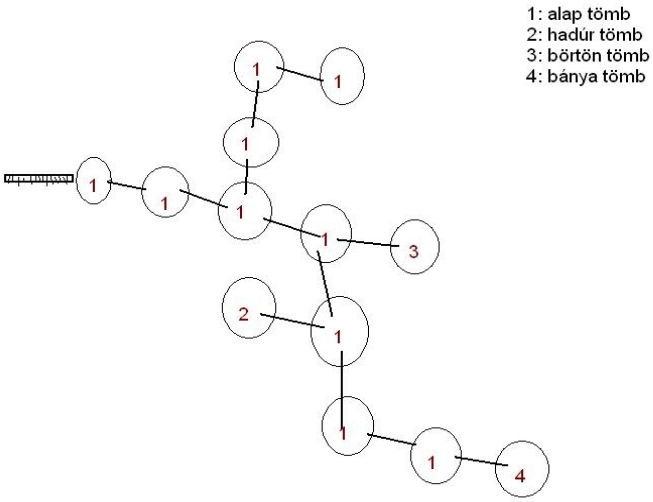
Más semmi nincs itt, ami érdekelhetné őket.
A szívet el kell pusztítani, és fel kell olvasni a rituálé szövegét utána, hogy megszüntessék az átkot. A felhők is szépen felszakadoznak az eddig folyton borús égen,és a vidékre visszaköltöznek a színek.Az élőholtak is eltűnnek a mocsárból.Marad a moszkítóhad,ingovány,béka.stb.

Ezután már visszafelé a vízeséstől a gyíkmágus meg tudja gyógyítani a leprájukat, de akikkel addig találkoznak és érintkeznek, megfertőznek,bár csak „sima" leprával. Ennyi....
Itt a vége fuss el véle!!!" ☺

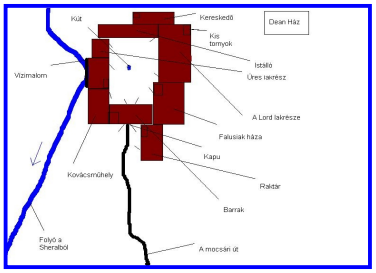
Függelék:
Vidék térkép



1: Érkezési hely
2: Leprások falúja
3: Gyíkmágus tornya
4: Mocsári óriások tábora
5: Lejárat a föld alá
6: A felgyújtott tanya
7: Az éjszaka kifosztott tanya
8: Dean ház
9: Temető
10: Barlangszentély
11: „Fehérnép" háza
12. „a szellemlakta udvarház" romjai
13. a beomlott bánya
14. a „Rőt iszap"
15. az adószedő sátra



Koboldváros



„Fürkész gyűrű”:
vékony,kecses,sárgaréz gyűrű,rajta egy apró kis szem díszítéssel <u>hatása:</u>
Észlelés érték 10 feletti részét *10% plussz titkosajtó keresés képzettséget ad viselőjének,
akinek jelez is folyamatos melegséggel, ha van titkosajtó-fiók,stb. a közelben/3m-es körben/
ha kilép a távból megint hideg lesz.

A szekta:
a világ szemében:
-a világ felé csendes,békés,álmodozó,elvont egyedek, egyszerű, kamilla szagú,sárga csuklyás kámzsába.nem beszélnek senkivel,csak amennyit kell.ha valaki megakarja őket nézni,szívesen elkísérik a szállásukra vendégségbe, de soraik zártak, nem lehet csatlakozni
kereskedni mennek a városba,minden 5.nap.mindig úgyanaz a 3 egyén.
valójában:
-tényleg a fővárosból jöttek.menekültek,mert lebuktak ott.
tényleg van papírjuk,ők hamisították./mestermunka/
a békés szekta igazából **Tharr** hitű.
mindenféle kétes/alakok a tagjai.
nappal a mocsárba mennek szertartásokat végezni,gyógynövényeket szedni,stb , de ez csak álca.
ők szokták megtámadni a karavánokat a főúton a mocsár mélyén, de az esőzések miatt ők is „pihennek” most.
tudnak a koboldokról, de eddig sikerült elkerülniük őket a mocsárban
kannibálok
az áldozataikat feláldozzák,megkínozzák,megölik,megeszik az orgiákon és a maradékokból díszítik áldozati helyüket ami a fogadó pincélyében van
Calver tényleg idejött szimatolni,de bár gyanús volt neki a csapat, nem talált árulkodó nyomokat
mikor meg a nyomukba eredt a mocsárban, elkapták a koboldok és vége lett
Te’mer is szemmel tartja őket, de csak távolról,mértékkel.pont kapóra jönnek a jk-k neki.
a lord hitt a papírnak,nem foglalkozik velük
a fogadó szobáiban laknak fent,lent az ivóban élik a napi életüket,főzik a teákat,fargnak,énekelnek,fogadják a vendégeket, mindent ami látszat
lent,hátul a pincében van az „éléstár” és a szentély.mindenféle véres csontok a falakon,díszesen faragva,díszitve,vér és bő mindenhol,és egy oltárkő középen.fáklyák körben a falon.hátul pedig a főpap szobája.nincsenek csapdák.viszont undorító büdös van,gusztustalan a hely

A főpap: Tharr pap/wier/ „Usea Lesy”
a 12 báránya : mind vakon követik „isteni” úrukat és prófétáját

-4 nő
Teora(szép vőrős mestekurva) 1.
Amira//fekete rövid haj,tini arc/fejvadászlány 2.
Kelwa/ősz,idősebb vajákosnő/ 1.
Pesira/zsebes szőke,vézna lány/ 2.
-8 férfi/
Kalos(kopasz,középkorú,szótlan, köpcös aligátorvadász) 2.

Jestor(foghíjas, szalmaszőke,szeplős,vigyori kínzómester) 1.
Mao(dagadt,barna kereskedő) 1.
Garwer(nagydarab,magas,veterán katona) 2.
Qent(félszemű, szikár,párducléptű felderítő) 2.
Fepiz(bajszos,fekete,göndör alak faragómester) 1.
Abastor(magas, vékony,bamba fickó betőrő) 1.
Desix(kreol,vékony,fürge, apró hamisító) 1.

A faluba mindig Pesira/Mao/Garwer jár kereskedni./csak rejtett tőreik vannak/
ha direkt támadás éri őket a 2. kat a /értékeket használja/fő fegyvereit

Harcértékek: 1.-es és 2.-es kategória szerint.fegyverrel

	1.	2.	
KÉ:	25	40/42	
TÉ:	40	50/70	
VÉ:	90	105/120	
CÉ:	4	25/35	
Tám/kör:	1x	2x	
Sebzés:	k6/tőr/	k6+2/k10+2/stb.	
Fp:	20	42	
Ép:	8	12	
Ame:	5/15	6/16	felrakott 10E stat pajzs mindnek
MmE:	3/13	4/14	felrakott 10E stat pajzs mindnek
Méreg:	3	5	
Vért:		1 /rejtett bőrvért ruha alatt/	

Kalos és Qent mindig a felderítő a mocsárban íjjal.Ők vigyáznak felváltva a menedére is a nádasból. Éles madárhangon vijjognak, ha baj van.
Nincs semmi érdekes a lakhelyűkön,némi apróp énz,/2k6e/ a fegyvereik átlagosak.
A szobák mind a lakót tükrözik felszerelésükben,tisztaságukban.
és végül:

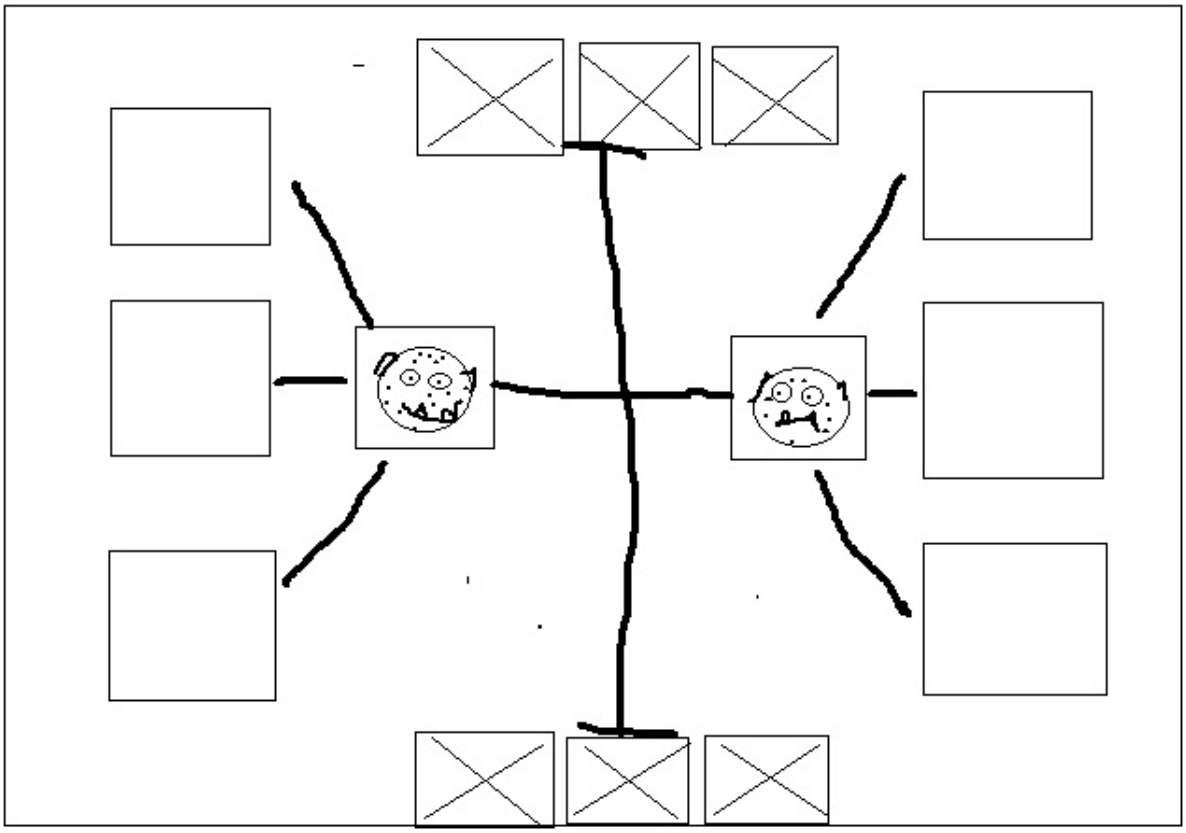
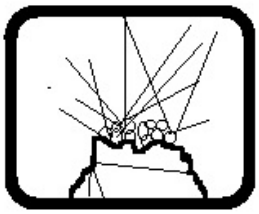
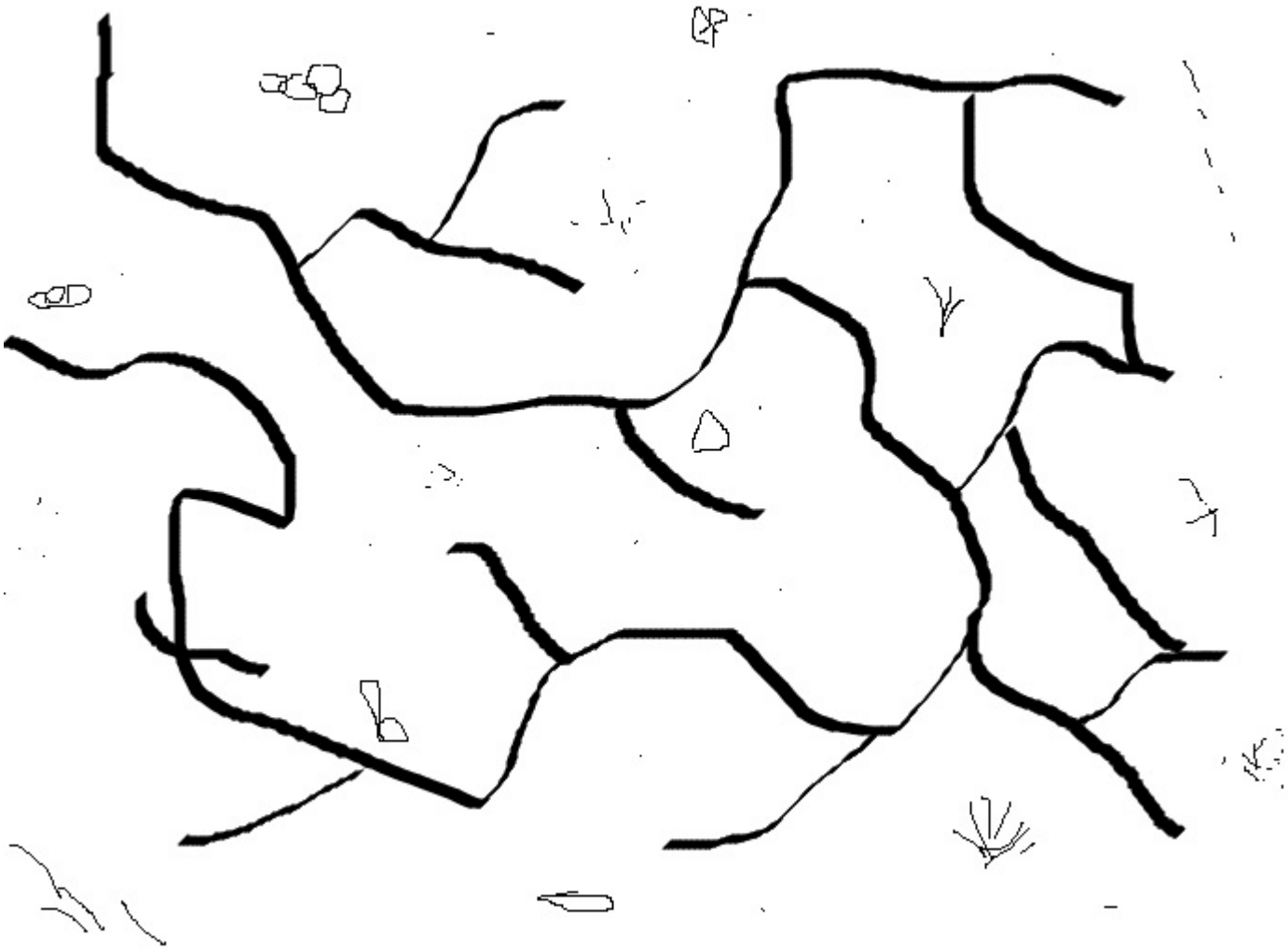
„Usea Lesy" Tharr pap 5.tsz wier

laba hajú,szakálas magas/2m/,szikár alak,intelligen, csillogó kék szemekkel

KÉ: 15/25/23
TÉ: 50/58/69
VÉ: 100/102/121
CÉ:4
Tám/kör: 1x
Sebzés: k6/k10+1
Fp: 50
Ép: 11 +5 Ép tartalék vérből!!!!
Ame: 31 stat: 26 term: 5
Mme: 31 stat: 26 term: 5
Méreg: 7
Pszi: mf/5.szint/ 26
Mana: 45 Lélek/Halál szféra
/Csapás 8mp/Ízzó vér 22mp/Fanatizálás 15+5mp/Szétzúzás 15mp/Véráldozat 24mp/Vérzés 25mp/stb.+wier képességek
Egy 63MP rúnakardja van a szekrényében, ha van ideje avval harcol. amúgy tőr.

a r a n y

ö r ö k é l
e t

h a t a l o
m

ablak
béka
cipő
dió
eke
fa
gát
ház
ivó
juh
kalapács
lakat
morzsa
nap
oszlop
pénz
rozsda
sötét
tömlöc
udvar
vár
zár