
Börtönsziget

7-10. szintű kalandozóknak
A Shandin bajnokság modulja

Hajótörés:

A Játékosok a Quiron tenger déli partján szálltak hajóra és Tiadlanba igyekeznek. A hajójuk az út második hetében viharba kerül, és egy zátonyon hajótörést szenvednek. Arel szeszélyéből és Antoh kegyelméből a kalandorok életben maradnak. A lovaikat nem hozhatták magukkal az útra. Az eladásukról gondoskodjatok. Ha mégsem válnának meg tőlük, akkor sajnos elpusztultak a viharban. A hajó legénysége vagy vízbefúlt (néhányuk teste a parti sziklán hever) másokat az árbocok és a kötélzet ütött agyon. A kalandozók kabinjaikban voltak.

A hajón vászont és gyümölcsöt (almát, aszalt szilvát, mazsolát) szállítottak, csak a tatja van víz felett, ahol a kabinok vannak. Értékes dolgok nincsenek, a kapitány kabinját kitakarította néhány hullám a nyitott ajtón keresztül. A kalandozók holmijai sértetlenek, bár nedvesek. A hajótörés éjjel történik hajnal előtt (apálykor) két órával. A külső bányába a rabok (200) és az örök (25) hajnal után 1 órával érkeznek (azaz 6 órakor, mert ekkorra csendesedik el kellőképpen a vihar), és 4 órát dolgoznak (más napokon 4 órakor kezdik a munkát). Délután viszont 14 órakor jönnek és 20 óráig dolgoznak. Sötétedés után máglyák világítanak. Az őrség 20 normál és 5 elit katonából áll, és bármikor riaszthatnak egy ugyanakkora különítményt, amely csónakkal érkezik és egy boszorkánymester vezeti őket.

Az örök közt 5 íjász, a csónakosok közt 15 íjász van. Az íjászok nem elit katonák, és mindig a raboktól távolabb állnak. Hátról nem számítanak veszélyre. A katonák jól ismerik egymást, hiszen hosszú ideje össze vannak zárva. '

A rabok a munka végeztével a legközelebbi torony mellett található köfelvonón és az ugyanitt ideiglenesen lebecsátott létrán keresztül bemásznak a várba. A vár fala 10 méter magas, ahol nincs kész, ott 3-5 méter magas. Ott 10- 10 ór áll mindig. Elhelyezkedést lásd a térképen.

Őrség: A várfalon, ami 200 méter hosszú 20 méterenként van egy ór, ezek sétálgatnak, és egymást figyelik. 5 elit ór állandóan körbejárja a várat, a nem kész falszakaszoknál lemásznak belülré, majd visszamászva folytatják útjukat a fal tetején. A fal 2 méter széles, a mellvéd is egy méter széles, kis lőrésekkel. Félóra alatt tesznek meg egy kört. Tornyonként 5 ór és 1 Tharr szerzetes őrködik. Itt pihenek a többiek is, (tornyonként 30 ór) ezek bármikor riadóztathatók. Itt a tornyok belső oldalán található egy ajtó, ahol fel lehet jutni a toronyba.

A kapunál, és a zsilipnél a kis tornyokban 3-3 ór van. A falszakaszokon 4-4 ór van. Itt van a rohamcsapat is a zsilip belső részén lévő rámpán. A Tharr szentélyben 1 Tharr pap és 2 szerzetes van fenn mindig, a többiek szobáikban pihennek, de bármikor előronthatnak a nagy zajra.. A rabok szállását éjjel 10x2 ór őrzi kívül, 10x3 belül ahol mindig van 5 elit ór is. Persze ha a rabok dolgoznak, csak fele annyi ór van itt. A belső bányát munkaidőben 100 ór őrzi, éjjel 10. Itt kb. 1000 rab dolgozik. A műhelyeket, a raktárt, a Tharr szentélyt 3-3 ember, az őrség épületet és a nőket 10x2 ember őrzi. Ezek nappal is ennyien vannak. A fegyverterem előtt 2 elit ór áll mindig.

Összesen 600 őr (ebből 300 ért az íjhoz) 100 elit katona, 10 fejedő, 20 Tharr szerzetes, 10 Tharr pap 5 boszorkánymester van itt.

500 ellátó személy (ebből 400 rab), 1400 kőitermeléssel foglalkozó rab van. 200 női rabszolga szórakoztatja a katonákat, segítenek a konyhán is, ők mosnak és takarítanak. Persze ezt csak akkor ha másra nem használhatók.

Tehát mindi van egy 25 fős készenléti csoport főleg íjászokból. Ezekkel mindig egy boszorkánymester tart. A 25-ből 5 elit katona. A hátsó csatornánál belül a rácsnál strázsál két katona. A tornyokban az alsó ajtónál mindig van két-két elit őr is. Erről néhány rab tud is. Azt gondolják, hogy valamit rejtegetnek ott, talán szörnyeket, vagy démonokat.

Kezdetek:

A hajótörést követően, a kalandozók felmászva a sziklára a viharos időben megpillanthatják a várat. Három órájuk van most, hogy tegyenek valamit, a rabok ezután érkeznek, mert lecsillapodik a vihar. Megpróbálhatnak bejutni a várba. Annak mérlegelését, hogy észreveszik-e őket a KM-ekre bízom, de 10% esély (egyszeri tíz percenként) mindig van rá, hacsak nem olyan ügyesek, hogy pl. a falon átsétálnak.

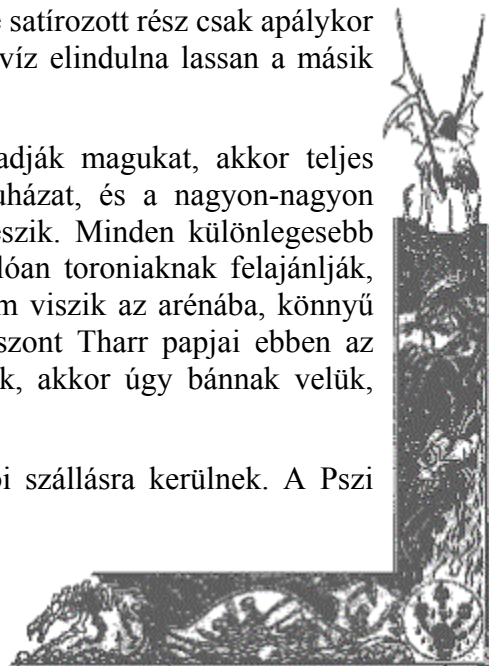
Ha nem veszik észre őket bujkálhatnak, és kapcsolatot teremthetnek a rabokkal. A rabok közt 5% az esélye annak, hogy egy besúgóval találkoznak, vagy egy besúgó megtudja, hogy itt vannak. Ilyenkor a készenléti csoport jön és persze a környékbeli őröket is riadóztatják. Ha a rabok kijönnek, akkor az őrök körülnéznek, felfedezik a roncsot, riadóztatják a készenléti csapatot, átfésülik velük a zátonyt, (néhány íjász a csónakban marad mindig) és a roncsot, majd ha nem találnak semmit, folytatják a munkát 10-ig. A rabok követ fejtnek, majd a falhoz hordják, ahol felrakják egy csilleszerű edénybe, (200 kg kő) amit felcsörlőznek. Természetesen, a rabokat mindig figyelik.

A vízben K6 perc után cápák jelennek meg. A Bestiáriumban megjelent cápák közül bármelyik fajta, az ott leírtak szerint, kockadobással döntjük el melyik jön közülük.

Dagálykor csak a vár és a zátony teteje áll ki a vízből. A szürkére sátozott rész csak apálykor látható teljesen. Kb. két óra átmeneti nyugalmi idő van míg a víz elindulna lassan a másik irányba.

Ha a karaktereket elkapják, vagy észreveszik őket, vagy feladják magukat, akkor teljes motozás lesz a vége. Majdnem mindent elvesznek tőlük. Ruházat, és a nagyon-nagyon elrejtett dolgok náluk maradnak. Szent Szimbólumokat is elveszik. Minden különlegesebb tárgy a fegyverterembe kerül, a többi a raktárba. A nyilvánvalóan toroniaknak felajánlják, hogy besúgók legyenek. Ha elfogadják, hetente egyszer nő, nem viszik az arénába, könnyű munkát kap, és nem bántják. Pszijétől így is megfosztják. Viszont Tharr papjai ebben az esetben megtarthatják Szent Szimbólumukat. Ha visszautasítják, akkor úgy bánnak velük, mint a többi fogollyal.

A motozás után, a férfiak a rabszállásra kerülnek, a nők a női szállásra kerülnek. A Pszi





pajzsokat lebontják azonnal (ha lehet, ha nem megfenyegetik, hogy bontsa le, különben megölik. Ez igaz is. Barbárokat, sámánokat ezért nem bántják.) az elit katonák AF Pszi használók, de a többi katonán is van pajzs. Az új rabok a következő éjközépkor megkapják az akarategyengítés pecsétjét a Tharr szentélyben. Ez egy az áldozat vérébe mártott feltüzesített vas, amit szintén ugyanebben a vérben hűtenek le. Ezután a maradék vérrel tetoválják őket ugyanott. A pecsétet a torkára ütik (1ÉP+(K10+5)Fp). Elvétett állóképesség próba esetén ájulás. Az akaratereő minden esetben 10 alá csökken.

Ezt a jelet csak Pszi alkalmazókra rakják. Eltávolítása veszélyes: 1 K6Ép és egy 10K6 erejű robbanás + 10% esély a halálra. (A robbanás a körülöttük állókra is megy lásd a kitörés forma szabályait.) Természetesen csak a ,bőrrel együtt szedhető le. Mesterfokú élettan képzettséggel leszedhető a jel megsértése nélkül, ilyenkor csak 1 K6Ép sebet okoz. A játékosok a második este résztvesznek az arénabeli küzdelemben is.

Persze szép megoldás, ha rabnak álcázzák magukat, és erről az őrség nem szerez tudomást. Ilyenkor 2% az esély, hogy valamelyik elit katona felfedezi a Pszi pajzsokat. Minden Pszi pajzssal rendelkező (ha lebontja akkor értelemszerűen nem kell) embernél kell dobni egyszer.

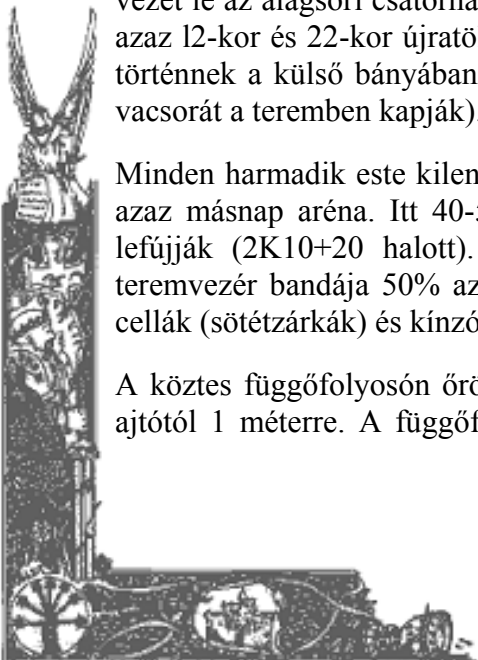
A kalandozók a belső bányába vannak beosztva, a nők bárhova, ahova nőket alkalmaznak. Ha álcázzák magukat, akkor a belső kémek esélyei is a felére 2-3%-ra csökkenek. (Ezek karakterenként naponta egyszer dobandók.)

Helyszínek:

A.) Rabok szállása: Itt tartózkodnak a rabok éjjel, és amikor pihennek. kb. 50 rab van termenként. A termekben emeletes fa priccsek vannak. Egy terem 10x10 m-es. 40 ilyen terem van, 20-20 szintenként. A terem belső oldala rácsos, az elválasztó falak 1 m vastagok, a külső fal is 1 m vastag. Rajta 3 db 20x20 cm -es nyílás van 2,5 méter magasan. A terem 3 méter magas. A nyílásokon hármass osztatú keresztrács. Egy ugyanilyen nyílás található az egyik külső fal melletti sarokban a földön, ez is rácsozott (20x20 cm). Innen egy kéményszerű cső vezet le az alsó sorú csatornába. A rácsfalón két 10 literes kanna van, amit minden étkezéskor, azaz 12-kor és 22-kor újratöltnek egy elmés csőrendszeren keresztül. (Étkezések a teremben történnek a külső bányában dolgozóknak, a többiek a déli ebédet a munkahelyükön, az esti vacsorát a teremben kapják). A betegeket a Tharr szentélybe viszik feláldozni.

Minden harmadik este kilenckor aréna van. A hajótörés napja egy nappal az aréna előtt van, azaz másnap aréna. Itt 40-50 rab harcol egymással, és több mint a fele elhullik kb. mire lefűjják (2K10+20 halott). Egy teremben 1K6 besúgó van és K10+10 emberből áll a teremvezér bandája 50% az esély, hogy a teremvezér besúgó is egyben. Az alsó sorban kis cellák (sötétzárkák) és kínyókamrák vannak. Egy ilyenben kapják a Pecsétet a Pszi használók.

A köztes függőfolyosón örök mászkálnak (5x2 szintenként.) mindig 4-4 fáklya van minden ajtótól 1 méterre. A függőfolyosó nincs bevilágítva, de a rácsain van a fáklyának helye. A



függőfolyosó oldalt és felül ketrecszerűen rácsozott 2 méter magasan, a folyosó maga 2 méter széles. A folyosótól a cellákig 4 méteres folyosó van. (Ez is ketrecszerűen rácsozva 2 m széles) A folyosó felőli oldalon is van befelé nyíló rácsajtó.

A padlástérben a pihenő örök priccsei vannak, néhány asztallal, székkal, vizeskannákkal, fáklyákkal, tűzhellyel, stb. Itt 20-40 ór alszik, 10-30 kártyázik, kockázik, beszélget, elkülönített helység van a csatornanyílásoknak.

A folyosók végén lépcsőház csigalépcsővel. Az alagsorban a függőfolyosók alatt van a gyülekezőterem. Innen indulnak munkába a rabok. Alagsorban van a rabkonyha is. A kannák újratöltése csővezetéken keresztül történik, a minden szinten elhelyezkedő központi tartály feltöltésével. A kaja: kenyér, hal, bab, káposzta. Ezek hordókban érkeznek. Néha levesszerű lötty és kenyér a menü.

Nem Játékos Karakterek:

Gukh a barbár: erős, buta érző szívű. Nem hisz a menekülésben. Büszke teremparancsnok. ÉP: 16 FP:70 É:30 TÉ:60 VÉ: 100 Sebzés:K6+3 Ereje: 19.

Nasag'h anghr az ork: erős, ravasz, alattomos. Besúgó, agresszív, megalázó teremparancsnok. Az ember = patkány. ÉP: 17 FP:60 KÉ:35 TÉ:65 VÉ:90 Sebzés:K6+4 Ereje:20 (van egy kése és egy vasökle.)

Haina a tolvaj: ürge észjárású, ügyes, behízelgő. Lubickol, mint hal a vízben. Önféjű. ÉP:8 FP:40 KÉ:40 TÉ:50 VE:110 Sebzés:K3 Zárnyitás:55% Csapdafelfedezés:45% Pengék.

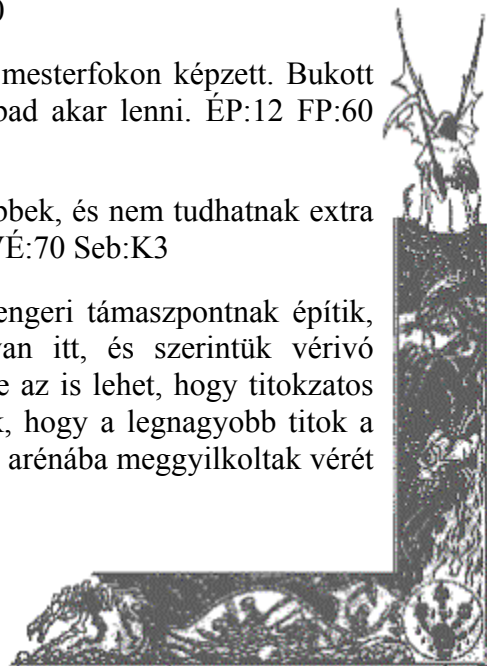
Lokasz a gladiátor: erős, megfontolt, hirtelenharagú. Vezérlésre termett. Teremparancsnok. Figyelmezteti erre az újonnan jöttet. ÉP: 15 FP:65 KÉ:35 TÉ:60 VÉ:110 Sebzés:K6+2 Ereje:18

Az öreg Vastar: Dorani bölcs, Pecséttel a nyakán. A konyhán dolgozik. Félelmetesen művelt. Rúnamágia MF, Kyr MF. Harcértékei elenyészőek. Néha latrinatisztításra fogják. Intelligenciája kimagasló, de beletörődött helyzetébe. ÉP:5 FP:20

Nagurz a tengerész: félelmetes küzdő. Éleselméjű, hajózásban mesterfokon képzett. Bukott kalóz. A börtön királya. Rábeszélhető a szökésre. Önálló, szabad akar lenni. ÉP:12 FP:60 KÉ:35 TÉ:70 VÉ:110 seb:K6 (tőr)

Kitalálhattok még más NJK-kat, de nem lehetnek ezeknél erősebbek, és nem tudhatnak extra dolgokat. Az átlag rab harcértékei: ÉP: 12 FP:50 KÉ:20 TÉ:40 VÉ:70 Seb:K3

Itt majdnem minden megtudható a várról. Úgy tudják, hogy tengeri támaszpontnak építik, félnek Tharr szolgáitól, tudják, hogy valami sötét mágia van itt, és szerintük vérvívó szörnyeket tartanak az alagsorban itt és a vár tornyai alatt is, de az is lehet, hogy titokzatos tengeri démonok lakják. Az arénától is rettegnek. Azt mondják, hogy a legnagyobb titok a tornyokban lehet, és Tharr szentélyében, és az utóbbiba viszik az arénába meggyilkoltak véré





a sötét mágiák kellékeinek. Egyébként minden más megtudható, a hajók indulásától az esetleges aréna áldozatok nevein keresztül, a szinte teljes váralaprajztól az őrség beosztásáig.

B.) Aréna: Minden harmadik este kilenctől vérengzések folynak a katonák, néhány rab és Tharr híveinek szórakoztatására. Ők a lelátón helyezkednek el 400 katona 1500 rab és persze az összes Tharr pap és szerzetes itt van, meg a boszorkánymesterek is. Az öldöklés során meghaltak vére vérgyűjtéssel a közepén álló köedénybe folyik. (Ebből vezetnek kis csatornák, csövek a tornyok alatti vérmédencékbe, bár erről a rabok nem tudnak.)

A holttestekkel dagálykor a cápákat etetik. Más alkalmakkor csak 3 ór van az aréna területén. Itt rövidkard, buzogány, csákány, balta, szigony lehet a fegyver. A haldoklók és halottak nyakát a Tharr szerzetesek vágják el a végén.

Az arénában győztes kap egy nőt egy éjszakára, és egy napot nem dolgozik, valamint egy hónapig nem kell arénába mennie (ha jó rab).

Kivételes szórakozásként néha nők is kerülhetnek az arénába, de a helytelenül viselkedőket az ügyelő őrség nyilai leterítik.

NJK: *Marut Garum* az arénatakarító törpe, vagy a szakáll nélküli keselyű. Az aréna alagsorának egyik zárkájában él, és ő eteti a cápákat. Csak ekkor engedik ki. Mogorva, gyűlöl mindenkit. Mindenki utálja és megveti őt. Főleg a rab törpék. ÉP: 14 FP:60 KÉ:25 TÉ:70 VÉ:95 seb:K6+l.

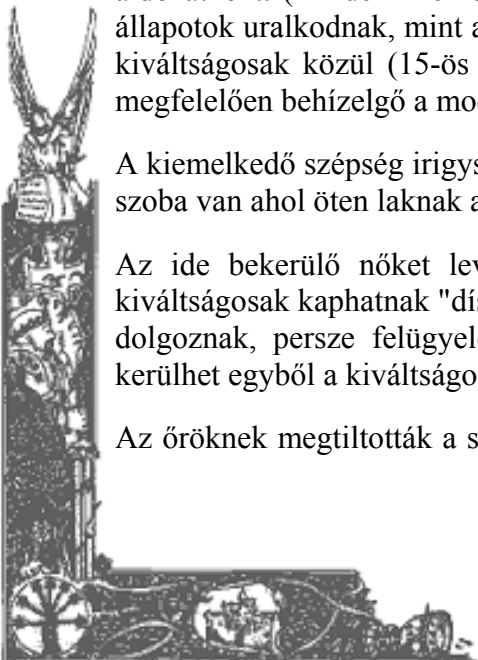
A rabok közti faji arány: Ember 60%, Ork 30%, Törpe: 70, félelf 5, a többi: néhány tucat goblin. A nők mind ember fajúak.

C. A Nők szállása. Itt kb. 200 női rab lakik. 8 darab 20-25 fős szoba van az első szinten. A földszinten fogadószobák, és néhány kisebb szoba található. A padláson a kiválasztottak kapnak kis kuckókat. A hölgyek feladata a férfiak szórakoztatása, azok, akik e célra méltatlannak találtak, mosogatás, főzés, mosás, takarítás nemes feladatát adják, de néha még ennél megalázóbb sorsuk is lehet, például végezhetik életük a Tharr szentélyben is áldozatként. (mindenkinek a fantáziája szerint.) A szobákban itt is hasonló, ha nem vadabb állapotok uralkodnak, mint a férfiak szállásán. Itt is léteznek szobaparancsnokok. Néhányan a kiváltságosok közül (15-ös szépség felett, csak 4 ilyen van) saját szobát is kaphatnak. (ha megfelelően behízelt a modoruk.)

A kiemelkedő szépség irigység; tárgya. Összesen hat saját szobás van, és ugyancsak hat olyan szoba van ahol öten laknak a kiváltságosok.

Az ide bekerülő nőket levetkőztetik, és megalázzák. Csak egy vászonruhát kapnak. A kiváltságosok kaphatnak "díszesebb" öltözetet, ha kiérdemlik. A nők csak a katonák szállásán dolgoznak, persze felügyelet mellett, de kissé lazábban ügyelnek rájuk. Ha valaki szép, kerülhet egyből a kiváltságosok szállására is.

Az öröknek megtiltották a szabad garázdálkodást. A szobákba nem is igen szoktak bemenni,





akkor is többen. Ha valakit kihágáson érnék, akkor komoly következményei lehetnek. Lehet akár rab is belőle, márpedig egy kegyetlenkedő őr ha rab lesz....

A fogadószobákban szórakoztatják a férfiakat. Állandó 10 fős őrség van itt, és ugyanennyi kíséreti a dolgozókat. Az épület körül egy U alakú karámban 20 kutya található, amelyeket rabfogásra idomítottak. (lásd. Mini Bestiárium)

N.IK:

Marka a szőke szépség: A szépséghez semmi köze, de erős. Pattanásos arcú, zsíros hajú maca. Igazi tenyeres-talpas szépség. Viszont harcolni azt tud. ÉP:13 FP:50 KÉ:25 TÉ:60VÉ:95 sebzés:K3+1 Ereje: 17 Szépsége:7. Agresszív. Egy nagy szoba parancsnoka. Az orkok kedvence.

Sadinta az amazon: Nyakas lázongó természetű, tipikus amazon. Csak azért sikerült eddig életben maradnia. mert szép (Szépsége:16), és jókor változtatja arcát. Szívesen eltűnne már a szigetről. ÉP: 11 FP:45 KE:30 TE:55 VE:95 sebzés:k6 , mert mesterfokú ökölharcos.

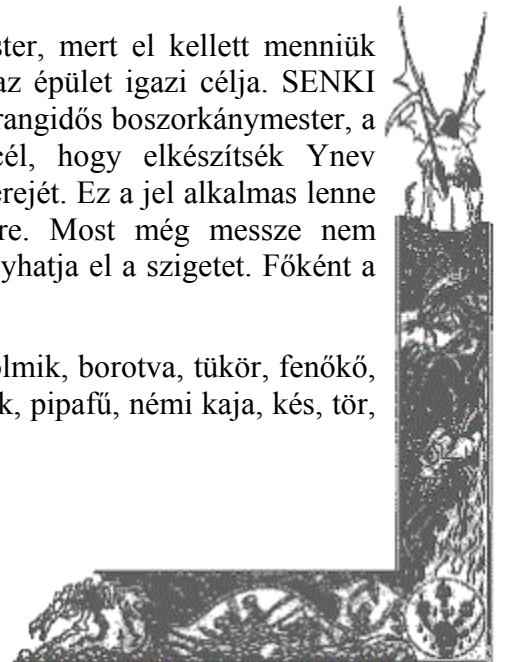
Fillana a tolvajlány: Rugalmas, szép (Szépsége:15), ügyes. Bármit meg tudna tenni, ha nem lenne alkoholistá. Italért bármire kapható, akár az anyját is elárulná. Harcértékei mint egy átlagrabé. Zárnyitás: 45%, Zsebelés: 65%. ÉP: 10 FP:40

Kitalálhattok még NJK-kat, de ne legyen nagyon különleges. Boszorkány vagy más varázshasználó nem lehet köztük, és igen ritka az olyan is, akinek kasztja van. (ha van akkor sem lehet 3. Tsz-néljobb.) Itt is ugyanazok az infók tudhatók meg, mint a Rabszálláson. Néha, néhány lányt szobára visznek. Itt is "megeshet" könnyen.

D. Örök szállása. Itt állandó a nyüzsgés. 2 őr a női részleg felöli bejáratot, 4 pedig a külsőt őrzi. 4 állandóan cirkál az épület körül. Percenként 20% az esélye, hogy K6 katona felbukkanjon. Van itt konyha, és kázinó. 20 fős termekben laknak a katonák. A földszinten vannak a tisztek és a fejedelmek szállásai. Itt van a fegyverterem is. Ez előtt két elit őr áll mindig. A boszorkánymesterek a tornyokban laknak. 1-2 egy egytoronyban.

Most nincs itt a vár parancsnoka, és a vezető boszorkánymester, mert el kellett menniük Shulurba. Pillanatnyilag csak három ember tudja, hogy mi is az épület igazi célja. SENKI MÉG CSAK NEM IS SEJTI RAJTUK KÍVÜL. (Ez a három: a rangidős boszorkánymester, a fejedelmek vezetője, és Tharr helyi főpapja.) A valódi cél, hogy elkészítsék Ynev legnagyobb térmágikus varázsjelét, amely vérmágia által kapja erejét. Ez a jel alkalmas lenne kapuk zavarására, átirányítására, és térmágiák semlegesítésére. Most még messze nem működőképes, de éppen ezért titokba tartják, így senki nem hagyhatja el a szigetet. Főként a véletlenül errevetődők nem.

Az örök szobáiban csak pokrócok, ruhák egyszerű személyes holmik, borotva, tükör, fenőkö, néhány ezüst, evőeszközök, kulacs, pálinka, sörös, boros kancsók, pipafű, némi kaja, kés, tör, nyilvesszők, olaj, stb. található.





A tisztek szobáiban már a kyr művészet dekadens eltorzítású jellegzetes tárgyai is megtalálhatók: gyertyatartók, festmények, vázák, asztalkák, dobozok, és furcsa színű, szabású ruhák, díszes fáklyatartók, ládák, verseskönyvek dámákról, sikamlós történetekkel, puha díszes huzatú ágy, nehéz toroni illatokkal, néhány értékes ital faragott szekrényében, hosszú kard a falon, tintatartó, penna, ecsetek, festőállvány vászonnal keretben, festékes tégelyek. Néhol fuvola, furulya, kis koboz, hegedű, kocka, kártya, horgászfelszerelés, kottáskönyv, bőrbogyó, kis fémkarikák, táblás játékok, kupák, kancsók, lámpások, olajos edények, illatos vizes tálkák, tükrök, tálak gyümölcessel, szelencék, üvegecskék, koponyagyűjtemény az egyik szekrényben, csigák, tusrajzok, keszkenők, vaslánc, ostor, szőnyegek, stb. Semmi olyan nincs, ami 2-3 arannál értékesebb lenne. Varázstárgyak nincsenek.

A fegyverteremben, amely előtt mindig két ór strázsál, található minden értékesebb fegyver, lovagi kardok, pallas, csatacsillag, kétkezes láncosbuzogány, pajzsok, néhány mellvért, sisakok, karvédők, kézi nyílpuskák, hajítóbárdok, néhány kis doboz egy nehéz elég nehezen nyíló ládában (-80 % módosítóval kell dobni a zárnyitást öt percenként), kb. 1000 arannyal, egyik különállóban aranyláncok (50-100 arany értékű), valamint egy kis dobozban egy igen értékes, és megfelelő vizsgálat után mágikusnak talált hatalmas rubinköves gyűrű.

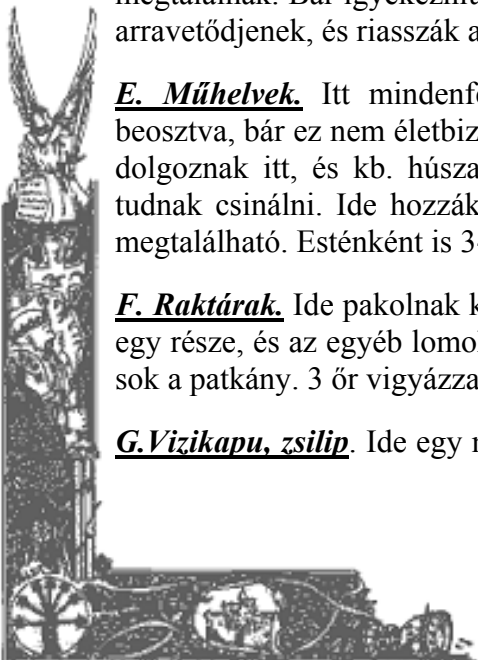
A gyűrű doboza könnyen nyílik (-30% csapdafelfedezésre, -20% zárnyitásra) kis tücsapda van rajta, a méreg 4.szintű halálos méreg; (KI0+Egészség kör után hat, egy perces görcsös fetregés után távozik el az illető.) vagy ha az Egészségpróbája megvan, akkor görcs áll tagjaiba.(3K10 kör után 3K6 percre). A gyűrű ha felveszik, percenként K3 Fp-t okozó vérzést okoz a sebesülteken elvérzésig, a vér a gyűrű felé kúszik a testen (a ruha, és a kötözés magába szívja), majd a kézfejről lecsöpög. Simán le lehet húzni. Nagyobb mennyiségű vérbe mártva (legalább 20 ember vére) a Vércör nevű papi varázslat aktivizálódik. A teremtett lény mindent elpusztít amit tud a környéken. Ereje csak egy tizede a szokásosnak, azaz a keletkezésekor tízzel kell osztani a vérmennyiséget, de a továbbiakban ugyanúgy viselkedik, mint a varázslatnál leírtakban. Természetesen ez csak próba esetén derül ki. Ezt kevesen élik túl.

A fegyverteremben található a játékosok összes értékesebb cucca is, amit könnyen megtalálnak. Bár igyekezniük kell, mert mint tudjuk, percenként 20% az esélye, hogy valakik arravetődjenek, és riasszák az őrséget.

E. Műhelyek. Itt mindenféle szerszámot gyártanak, javítanak, főleg törpék vannak ide beosztva, bár ez nem életbiztosítás hiszen a kötöreshoz is értenek ugye. Összesen vagy százan dolgoznak itt, és kb. húszan vigyáznak ekkor rájuk. Néhány dolgot el tudnak rakni, meg tudnak csinálni. Ide hozzák megvásálni az engedetlen rabokat. Majdnem minden szerszám megtalálható. Esténként is 3-3 ór őröködik itt.

F. Raktárak. Ide pakolnak ki a hetente egyszer érkező hajóból, itt vannak a rabok kajái, a víz egy része, és az egyéb lomok. A Játékosok tárgyai értéktelenebb tárgyai is itt vannak lerakva. sok a patkány. 3 ór vigyázza éjjel-nappal.

G. Vizikapu, zsilip. Ide egy nagyobb hajó tud bejönni a hatalmas vizikapun keresztül, de ez is



csak dagálykor, majd bezárják a kaput, ez egyben egy zsilip is. Egy daru lóg csak be a zsilip fölé. Hajó hetente egyszer jön, és most még itt van az előző, három nap múlva indulna, mikor a másik hajó megérkezik. Az őrség állandó, és itt a zsilipen belül vannak a készenlétiiek is. Ők egy kiskapun keresztül robognak ki ha kell a mólónál levő csónakokig. A zsilipből ideiglenesen lebocsátott létrákon lehet a várfalra feljutni.

H. Tharr szentély. Erről nem kell sokat beszélni, itt élnek Tharr papjai, és itt vannak a szerzetesek szobái is. Kívülről hófehér mediterrán fényűző villa, belül véres rettenet, démoni árnyak, hangok. A papok szobái kényelmesek fényűzőek, de mégis irtóztatóan dekadensek, perverzsek. Giccses, és ősi kyr műemlékek. Véres test az oltáron. Hordók. benne sűrű vérhez hasonló bor. Sárgaszemű patkányok serege.

J. Tornvok, várfal. A tornyokban található a boszorkánymesterek szobái kísérleteikhez szolgáló eszközök. A pincében mélyen a tenger szintje alatt egy ajtó vezet az alagsorba. Az ajtó nyitásához előbb meg kell küzdeni az ott lévő két elit örrel, majd az ajtó kinyitása után (-50% zárnyitásra, vagy 100 Stp.), három méterrel a folyosó két végén villámzár (lásd. boszorkánymesterek villámketrece) aktivizálódik tudati kisugárzásra, ráadásul sebek jelennek a testükön (körönként K6 Fp. fájdalmat okozva, elfeknek, félelfeknek kétszeres). Ez hatástalanítható, a belépés előtt az ajtón található Tharr szimbólum vérrel való megkenésével. Erre rá lehet jönni az ajtó feliratából, ami:

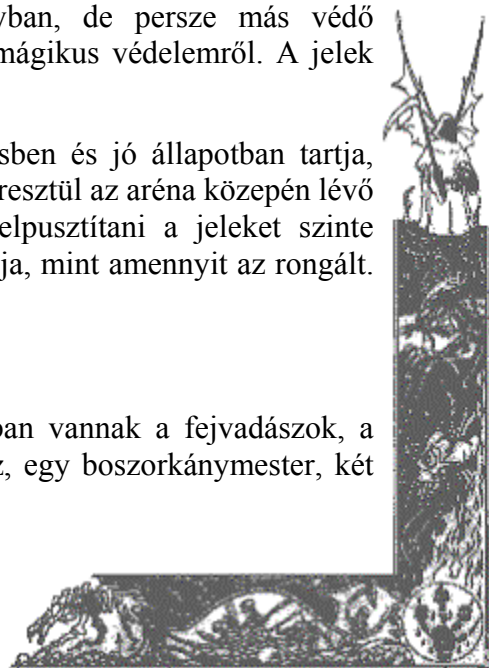
"Add meg a császárnak a jelet, és jutalmad nem marad el, add meg az istennek mivel megjutalmazott, és jele nem követel." Ez kyr nyelven van. Az öreg tud kyr nyelven. A szimbólum szájai láthatóan alvadt vérrel vannak tele.

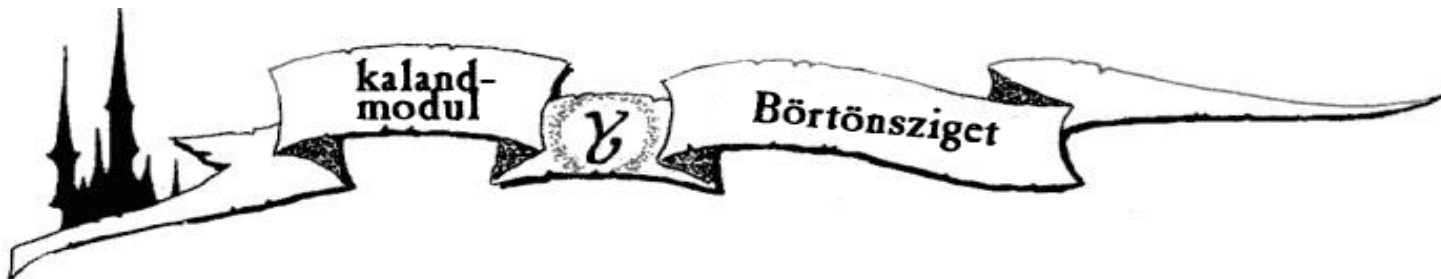
A folyosó végén egy kis termet találnak, ami tele van mágikus jelekkel rajzolva. Középen egy ötszög alakú 2 méteres oldalú kis medence, amiben folyékony vér van. A medence alján, kb. 20 cm mélyen egy hatalmas jelekkel telefaragott kő várja hogy felemelkedhessen, a plafonon található jel hatására. Oldalt a medencében 5-5 kis lyuk található, ami a vér szabad áramlására szolgál. A teremből a várfalak alatt két méter magas és három méter széles alagutak vezetnek a szomszéd torony hasonló terme felé. Az alagút padlóján rúnák, rúnamágia ismerettel megtudható, hogy térmágikus rúnák vannak bennük túlsúlyban, de persze más védő varázsjelek is vannak itt. Soha senki nem hallott még ekkora mágikus védelemről. A jelek még nincsenek készen.

A jelek alatt vér csörgedezik, és ennek ereje az ami működésben és jó állapotban tartja, olajozza a nagy művet. A medencékbe kis földalatti csatornán keresztül az aréna közepén lévő gyűjtőedényből csordogál a nedű. A kő mágikus, úgyhogy elpusztítani a jeleket szinte lehetetlen, és ugyanannyit sebez annak fegyverén aki megrongálja, mint amennyit az rongált. Csak mágikus fegyverek használhatók egyáltalán rongálásra.

A csatornában Óriáspatkányok vannak. (lásd. Mini Bestiárium.)

Az ajtók nyitása belülről gyerekjáték, de ekkor már nyomukban vannak a fejevadászok, a boszorkánymesterek, Tharr hívei. Minden ajtóban két fejevadász, egy boszorkánymester, két





Tharr pap, négy Tharr szerzetes, valamint ha még nem távolították el a két elit őr is itt lehet.

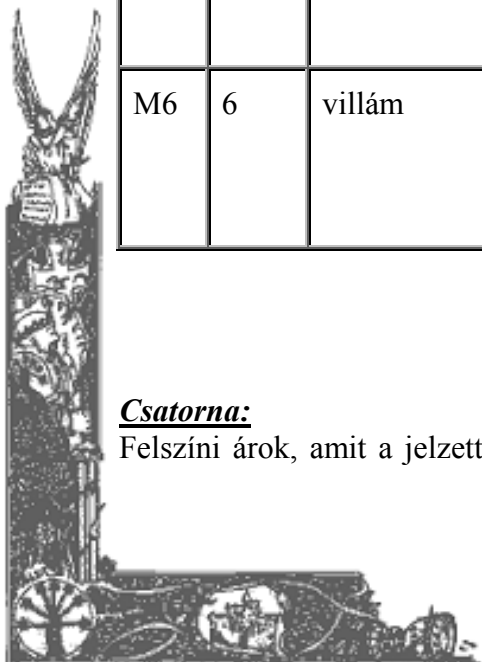
Ha nem tettek ellene semmit, hajtóvadászat indul ellenük. A két elit őr hiányát K6x10 perc alatt fedezik fel, ekkor még tíz perc a teljes riadói.

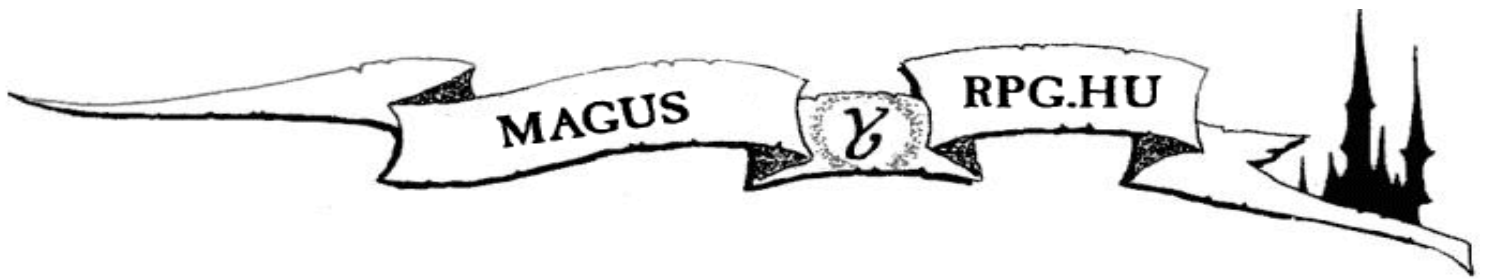
Jó ötlet a rabok fellázítása. A hajóval csak dagálykor lehet menekülni, Csónakos menekülés esetén ha nem pusztították el akkor először csónakkal, majd hajóval követik őket, és meg is találják. (Útmutatás)

	Szint	Név	Sikeres Egészségpróba	Sikertelen Egészségpróba
M1	5	Véralvédőgátló	semmi	Csak a sebek komoly ellátása segít, különben vérzés a sebből ami körönként és sebenként 1 FP-vel jár elvérzésig.
M2	4	savkenőcs	+3 sebzés (a korbács anyagába van itatva)	+6 sebzés
M3	5	kígyóméreg	K6 kör múlva bőrsárgulás, mozgáskor fájdalom (percenként K6) 3K6 percig	Ugyanez súlyosabban, azaz minden háromszorosára nő, és a hatás már K2 kör múlva jelentkezik
M4	3	Hallucinogén	Egy perc múlva fejfájás, -15 VE, -15 VE, -20 CE tíz percig	K3 körrel később kábulat
M5	4	bénító	Két körrel később K6 körig -10 minden harcértékre	K6 körig görcs
M6	6	villám	Csak a kör végén támad egyszer, pár pillanatig tartó villámcsapásszerű bénulás	Egy körig teljes bénulás valamint 3K10 fájdalom, és -10 minden harcértékre K10+5 köre

Csatorna:

Felszíni árok, amit a jelzett helyeken hidak fednek. A falon két méter magas, három méter





széles 10 méter hosszú alagúton keresztül jut ki a szenny. Egy méter magas a víz dagálykor a csatornában. Az alagút két végét kőoszlopok zárják (20 cm kö, 20 cm nyílás). Az örök a belső szájától 10-15 méterre vannak.

Meglepetés:

Ha a Játékosok a falat a csatorna nyílásán keresztül akarják megközelíteni, akkor meglepetésben lesz részük. Egy FÉMEVŐ található a csatornában. A fém szagára rendkívül érzékeny. Úgy hat rá, minit a kiéhezett medvére a méz. Mindent megtesz érte, még az életét is kockára teszi. Mesterfokú fegyvertöréssel bír, és a fegyver darabjait élvezettel rágcsálja, mint egy kutya a csontot. Kinézetre egy óriás páncélos sünnre hasonlít. Meglepően fürge. A páncélok is szívesen megrágcsálja. Sikeres támadás esetén 1 SFÉ-vel rontja a minőségüket. A mágikus tárgyak, és a hús nem ízlenek neki, úgyhogy azokat kiköpi. Harc közben hangosan sivalkodik. ÉP:50 FP:120 KÉ:25 TÉ:85 VÉ:90 SFÉ:6 Seb:K6+6.

Tömegjelenetek:

előfordulhat, hogy jó sok ör küzd jó sok rabbal. Esélyeik (rab:őr) fegyver nélkül (1:10) fegyverrel (itt bármi lehet szinte, hiszen alapfokú kocsmai verekedők) (1:5) Az elit örök esélyei kétszer akkorák, a fejdánszoké négyszer. Vegyes csapatoknál interpoláljatok. Percenként átlag 1/4-e fogy el a raboknak, ha kétszer annyi ör van mint rab, akkor a rabok vesztettek. Ezek persze csak irányadók de nagy változások lehetnek a körülmények ismeretében.

