

2.1. SZÖRNYEK (MOBOK) HARCÉRTÉKEI

VÁROSŐR (OLBAID)

KÉ: 40
 TÉ: 95
 VÉ: 120
 CÉ: 20
 ÉP: 12
 FP: 60
 ME (ASZT/MENT): 40/45
 MP: –
 ΨP: –



NEKROMANTA BEAVATOTT

KÉ: 20
 TÉ: 40
 VÉ: 95
 CÉ: 35
 ÉP: 12
 FP: 45
 ME (ASZT/MENT): 40/45
 MP: 42
 ΨP: 30

A boszorkánymesteri mágiát képesek használni.



NEKROMANTA HARCOS

KÉ: 30
 TÉ: 65
 VÉ: 110
 CÉ: 15
 ÉP: 12
 FP: 65
 ME (ASZT/MENT): 20/20
 MP: –
 ΨP: –



KOLDUS HARCOS

KÉ: 40
 TÉ: 70
 VÉ: 120
 CÉ: 20
 ÉP: 13
 FP: 65
 ME (ASZT/MENT): 5/6
 MP: –
 ΨP: –



SZENT HARCOS

KÉ: 25
 TÉ: 70
 VÉ: 120
 CÉ: 0
 ÉP: 16
 FP: 80
 ME (ASZT/MENT): 20/20
 MP: –
 ΨP: –



Páncéljuk SFÉ-je 4-es.

SZENT BEAVATOTT

KÉ: 20
 TÉ: 45
 VÉ: 100
 CÉ: 0
 ÉP: 10
 FP: 50
 ME (ASZT/MENT): 25/30
 MP: 35
 ΨP: 20



Doreo Merdall beavatottjai képesek a papi mágia kis arkánumába tartozó litániáinak és rituáléinak megidőzésére a Lélek/Halál/Élet szférákban.

HARCI KUTYA

KÉ: 40
 TÉ: 65
 VÉ: 100
 CÉ: –
 ÉP: 15
 FP: 40
 ME (ASZT/MENT): 5
 MP: –
 ΨP: –



Harapásuk sebzése 2k6 és a szabaduláshoz sikeres erőpróba szükséges. Általában 6-10 kutya tartózkodik egy helyen és többen támadnak egy ellenfélre.

ÓRIÁS PÓK



KÉ: 20
 TÉ: 40
 VÉ: 100
 CÉ: 25
 ÉP: 20
 FP: 80
 ME (ASZT/MENT): 5
 MP: –
 ΨP: –

Képesek ragacsos, a hálójukhoz hasonló anyagot löni a szájszervükből is, ezzel megbénítva az áldozatukat. (Harc helyhez kötve.) A ragacsból való szabadulás 1k6 körbe telik. Mérgük 3. szintű idegméreg, mely bénulást okoz.

ÓRIÁS PATKÁNY

KÉ: 30
 TÉ: 40
 VÉ: 80
 CÉ: 0
 ÉP: 8
 FP: 30
 ME (ASZT/MENT): 5
 MP: –
 ΨP: –



Nagy csoportokban támadnak, többen egy személyre és megpróbálják ellenfeleiket a számosságukkal lenyomni.

ÓRIÁS NYÁLKA

KÉ: 10
 TÉ: 20
 VÉ: 60
 CÉ: 0
 ÉP: 100
 FP: –
 ME (ASZT/MENT): –
 MP: –
 ΨP: –



Csak túlütéssel sebezhetők. A testüket körülvevő nyálka savas hatású, a hagyományos fegyvereket roncsolja. A szörny igyekszik az ellenfelet sarokba szorítani majd elevenen bekebelezni, ahol végül a testét teljesen feloldja a maró sav.

ÓRIÁS DENEVÉR

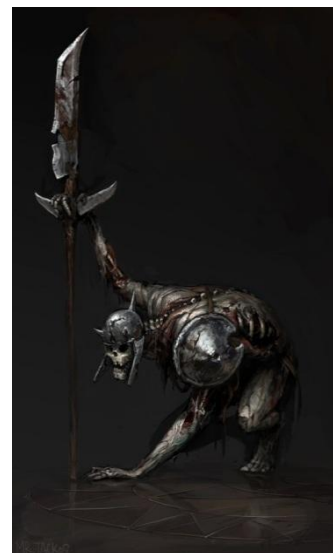
KÉ: 35
 TÉ: 60
 VÉ: 120
 CÉ: –
 ÉP: 6
 FP: 40
 ME (ASZT/MENT): 0
 MP: –
 ΨP: –



NEKROMANTA ÉLŐHALOTT

KÉ: 40
 TÉ: 60
 VÉ: 115
 CÉ: 15
 ÉP: 30
 FP: –
 ME (ASZT/MENT): immúnis
 MP: –
 ΨP: –

Gyorsak és intelligensek!



MINIBOSS: A TÓ SZÖRNYE



KÉ: 40
 TÉ: 85 (csápok)
 VÉ: 90 (csápok)
 CÉ: –
 ÉP: 10 /csáp (szörny: 100)
 FP: 40 / csáp
 ME (ASZT/MENT): immúnis
 MP: –
 ΨP: –

A szörnynek 12 csápa van, amivel harcol. Ha a kalandozók 6-ot legyűrnek, visszavonul. Az elpusztítása már körülményesebb, de a kaland szempontjából nem nélkülözhetetlen.

ORK HARCOS



KÉ: 35
 TÉ: 60
 VÉ: 115
 CÉ: 15
 ÉP: 18
 FP: 50
 ME (ASZT/MENT): 10/15
 MP: –
 ΨP: –

ORK SÁMÁN

KÉ: 20
 TÉ: 45
 VÉ: 80
 CÉ: 40
 ÉP: 15
 FP: 60
 ME (ASZT/MENT): 50/50
 MP: 40
 ΨP: –



A sámánmágiát használják.

ORK BÁNYÁSZ

KÉ: 20
 TÉ: 40
 VÉ: 80
 CÉ: 0
 ÉP: 10
 FP: 30
 ME (ASZT/MENT): 8/8
 MP: –
 ΨP: –



VÁROSŐR (A KOHÓ)

KÉ: 45
 TÉ: 90
 VÉ: 125
 CÉ: 35
 ÉP: 14
 FP: 70
 ME (ASZT/MENT): 30/35
 MP: –
 ΨP: 10



A pyarroni diszciplínákat ismerik.
 Tűzfegyverek sebzése 2k6+3.

TORONI ORGYILKOS (KOBRA)

KÉ: 40
 TÉ: 80
 VÉ: 120
 CÉ: 15
 ÉP: 12
 FP: 60
 ME (ASZT/MENT): 40/40
 MP: –
 ΨP: –



ELIT TORONI ORGYILKOS (KOBRA)

KÉ: 50
 TÉ: 90
 VÉ: 130
 CÉ: 40
 ÉP: 15
 FP: 90
 ME (ASZT/MENT): 50/50
 MP: –
 ΨP: 35



TERMÉSZETSZELLEM



KÉ: 30
 TÉ: 65
 VÉ: 100
 CÉ: 0
 ÉP: 40
 FP: –
 ME (ASZT/MENT): immúnis
 MP: 20
 ΨP: –
 Képes a papi mágia Természet szféráját alkalmazni.

XENOMORPH FELDERÍTŐ

KÉ: 40
 TÉ: 70
 VÉ: 110
 CÉ: 0
 ÉP: 30
 FP: –
 ME (ASZT/MENT): immúnis
 MP: –
 ΨP: –



Vére erősen savas, 2k10 Sp-t okozva. Csak túlütéssel sebezhető. Kitinpáncéljának SFÉ-je 2-es.

XENOMORPH VADÁSZ

KÉ: 60
 TÉ: 100
 VÉ: 120
 CÉ: 15
 ÉP: 40
 FP: –
 ME (ASZT/MENT): imm.
 MP: –
 ΨP: –



Vére erősen savas, 2k10 Sp-t okozva, ezt az ellenfeleire ráköpni is képes. Csak túlütéssel sebezhető. Kitinpáncéljának SFÉ-je 3-as.

VÍZELEMENTÁL

KÉ: 25
 TÉ: 75
 VÉ: 105
 CÉ: 10
 ÉP: 24
 FP: –
 ME (ASZT/MENT): imm.
 MP: –
 ΨP: –



Érintése fagyos, égési sérülésnek minősül és 3k6 Sp-t okoz.

ERŐELEMENTÁL

KÉ: 55
 TÉ: 85
 VÉ: 110
 CÉ: 10
 ÉP: 16
 FP: –
 ME (ASZT/MENT): imm.
 MP: –
 ΨP: –



Csapásai 1k10 Sp-t okoznak.

KÉ:
TÉ:
VÉ:
CÉ:
ÉP:
FP:
ME (ASZT/MENT):
MP:
ΨP:

KÉ:
TÉ:
VÉ:
CÉ:
ÉP:
FP:
ME (ASZT/MENT):
MP:
ΨP:

KÉ:
TÉ:
VÉ:
CÉ:
ÉP:
FP:
ME (ASZT/MENT):
MP:
ΨP:

KÉ:
TÉ:
VÉ:
CÉ:
ÉP:
FP:
ME (ASZT/MENT):
MP:
ΨP:

2.3. BOSSOK STATISZTIKÁI

A VIHARKÍGYÓ

KÉ: 40
 TÉ: 150 (harapás)
 VÉ: 200
 CÉ: 60 (villám)
 ÉP: 120
 FP: –
 ME (ASZT/MENT): immúnis
 MP: –
 ΨP: –

A viharkígyó villámcsapásainak sebzése 3k10. A szörnyet a kalandozóknak nem kell legyőzniük!



DOREO MERDALL

KÉ: 35
 TÉ: 70
 VÉ: 130
 CÉ: 10
 ÉP: 14
 FP: 80
 ME (ASZT/MENT): 70/75
 MP: 50
 ΨP: 30

A papi mágia Lélek, Halál és Élet szféráiba tartozó mágiaformulákat ismeri és a Kis Arkánumba tartozóakat képes használni. Fegyverként elsősorban a hatalma alá vont kalandozót, másodsorban pedig mágikus tőrét használja. (1k6+1 sebzés)



ORAWAR

KÉ: 55
 TÉ: 80 (harapás) / 100 (karmok) / 110 (kígyó)
 VÉ: 120
 CÉ: 0
 ÉP: 70
 FP: –
 ME (ASZT/MENT): immúnis
 MP: 16 (három körönként regenerálódik)
 ΨP: –

Három körönként használ egy 16 Mp költségű elemi mágia mozaikot, formázva.



JA-WAG-CHELA

KÉ: 40 (+1/kör)
 TÉ: 70 (+4/kör)
 VÉ: 120 (pajzzsal 140)
 CÉ: 15
 ÉP: 15
 FP: 70
 ME (ASZT/MENT): 40/45
 MP: –
 ΨP: –

A körülöttük álló orkok fanatizálásának köszönhetően +4 TÉ-t és +1 KÉ-t kap körönként. Páncéljának SFÉ-je 3, csatabárdjának sebzése 2k6+2.



GIBBORN

KÉ: 20
 TÉ: 60 (csatabárd) / 100 (lánc)
 VÉ: 100
 CÉ: 0
 ÉP: 70
 FP: –
 ME (ASZT/MENT): immúnis
 MP: –
 ΨP: –

A csatabárd sebzése 6k6, a láncok sebzése 4k6. A csata során megidézett élőholtak statisztikáit ld. a szörny-statisztikáknál!



ARIANNA CHA'DORIEN

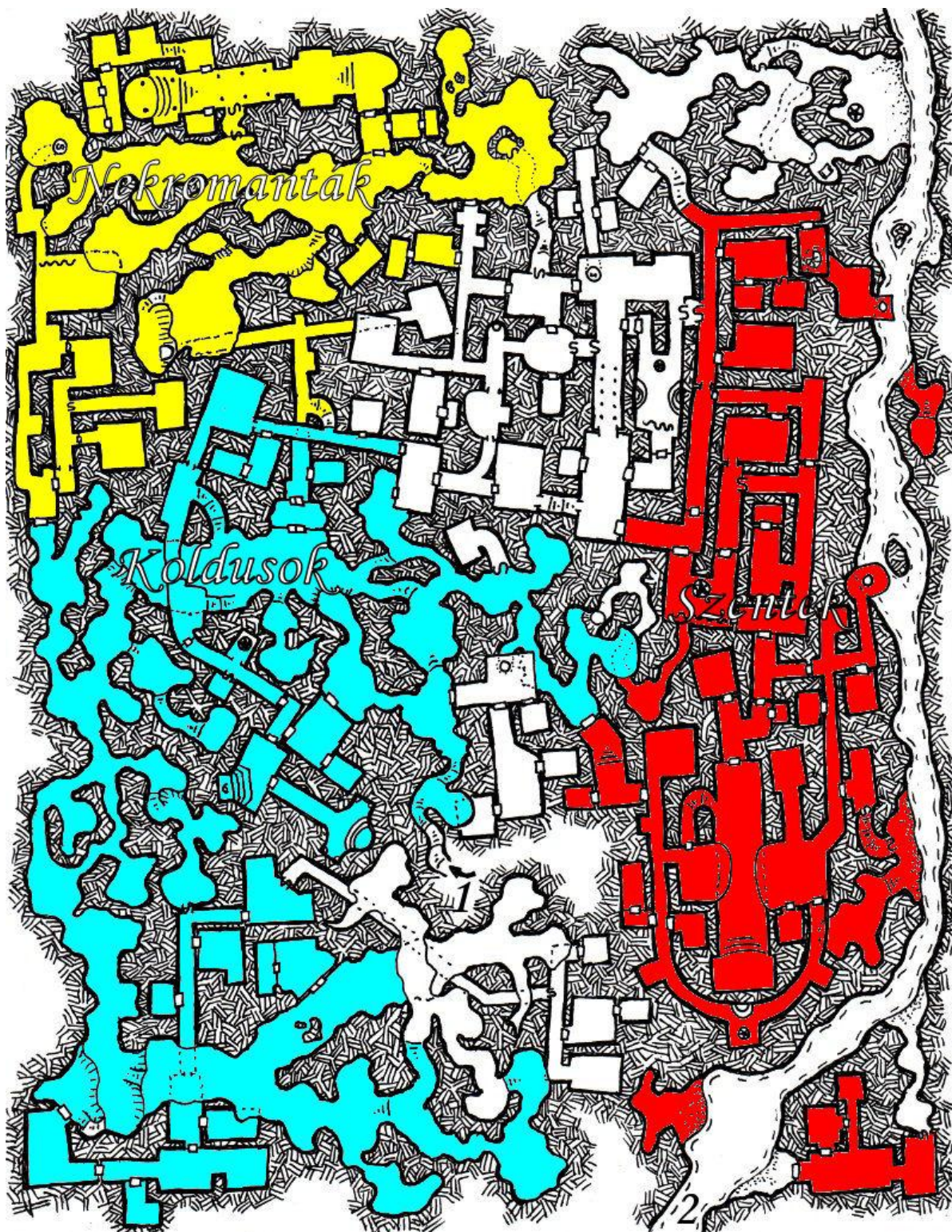
KÉ: 20
 TÉ: 45
 VÉ: 125
 CÉ: 50
 ÉP: 15
 FP: 90
 ME (ASZT/MENT): immúnis
 MP: 80
 ΨP: 55



A csata közben megidézett gólemek harcértékei: KÉ/TÉ/VÉ: 30/60/100, ÉP: 40 (csak túlütéssel sebezhetők), SP: 2k6. A nyílpuskák sebzése 1k6, amihez hozzáadódik 1k6 tűzsebzés vagy +4 (elemi erő). Az öt védelmező elemi erőaura erősítése 10-es és legalább 40-es erősségű mágiaszétosztatás szükséges a semlegesítéséhez.

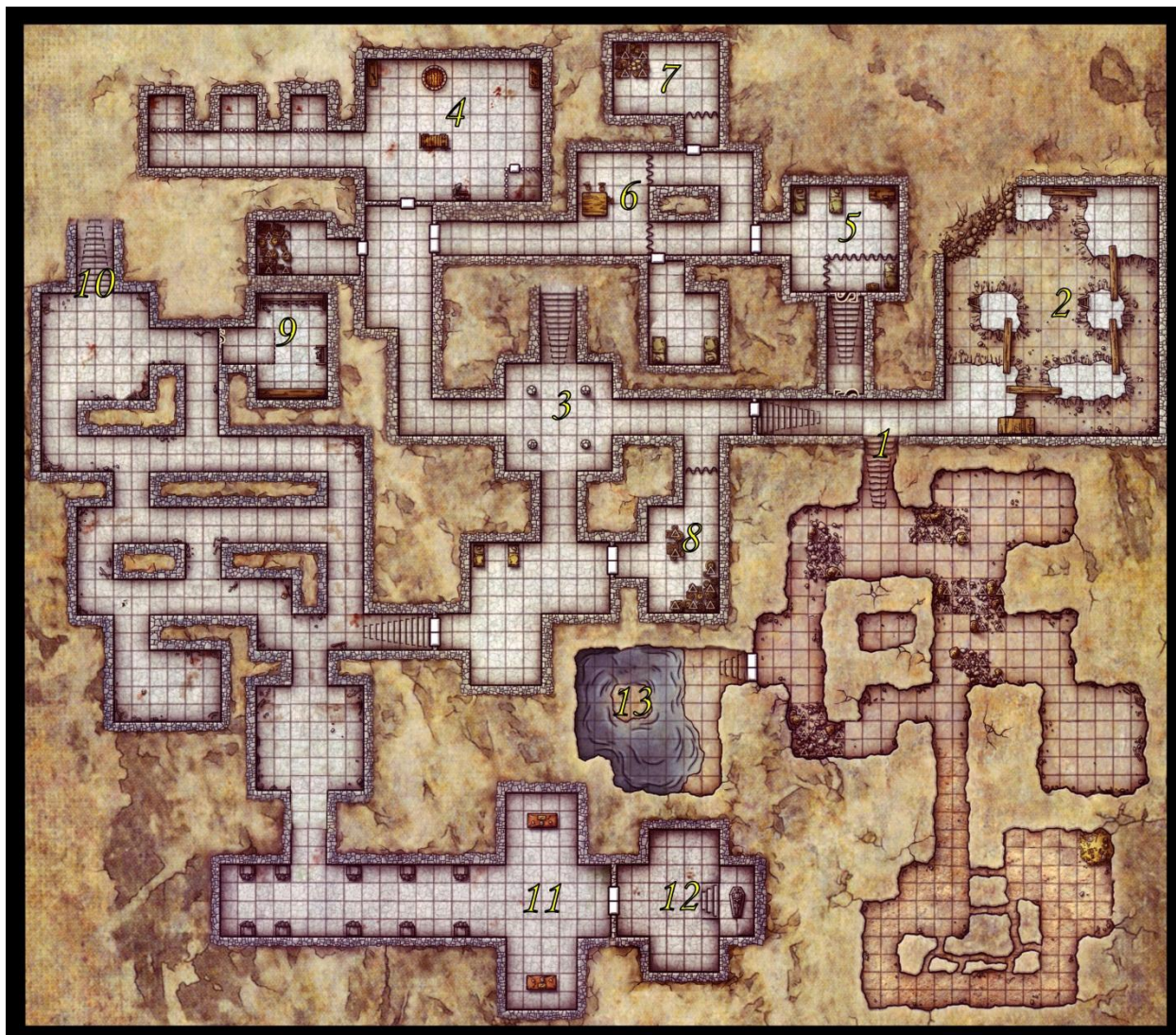
3. MELLÉKLET: TÉRKÉPEK

1.1. 1. SZINT (A HETEDKOR FÉNYE)



Tekintettel arra, hogy a kaland nem bírná el (időben és kidolgozottságban sem) minden terem részletes bemutatását, így ezt a térképet csupán tájékoztatásként csatoljuk. Az 1-es számmal jelölt hely az indulást, a 2-essel jelölt pedig a kiszélesedő barlangot jelöli, ami után a Fény Katedrálisa található. Az S-sel jelölt részek titkos ajtókat jelölnek, ezeken keresztül juthatunk le leggyorsabban a keleti részen található (fehér) járatba, ami a Katedrálishoz vezet. A kalandban említett terem a ládával a KM helyezze el, a játékosok előmenetelének függvényében.

1.2. A FÉNY KATEDRÁLISA



- 1: bejárat a kazamaták felől
- 2: beomlott raktárrész óriásdenevérekkel
- 3: csarnok és feljáró a harangtoronyba (beomlott)
- 4: raktárak és borospincék óriáspatkányokkal
- 5: szállások (4 szektatag)
- 6: ebédlő (4-6 szektatag)
- 7: konyha
- 8: szénraktár

- 9: titkos raktár fegyverekkel
- 10: kijárat a kertbe (4-6 szektatag)
- 11: a szentély (BOSS)
- 12: a térkapu
- 13: tó (3-4 szektatag)

Opcionálisan a kaland menetétől függően több vagy kevesebb összecsapás is lemesélhető.

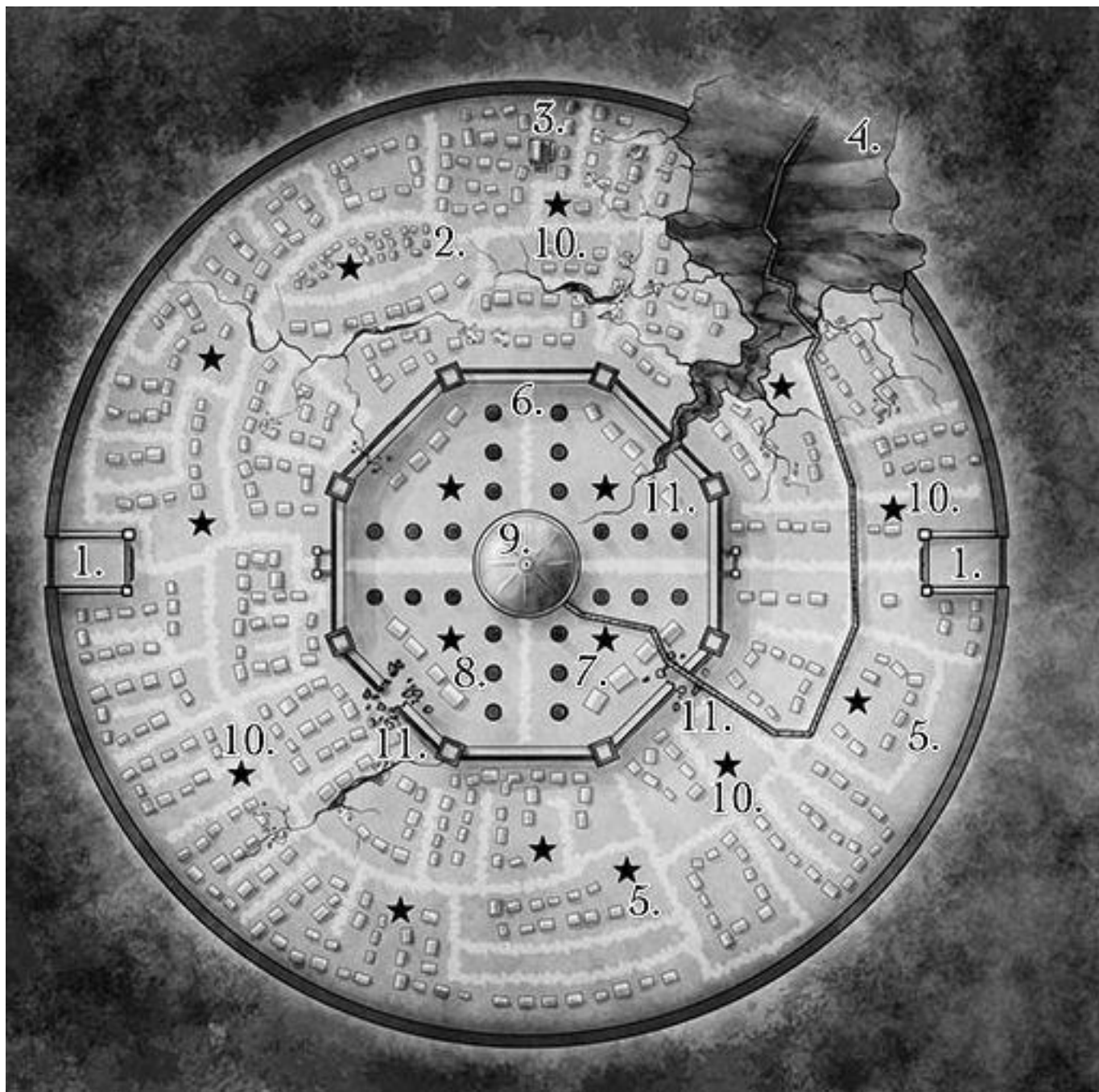
2. AZ ORK BÁNYA



- 1: lejárát (a Kapu)
- 2: földmélyi tó (csápszörnnyel)
- 3: titkos kamra (opcionális)
- 4: központi üreg (káoszlénnyel)
- 5: nyugati üreg

A bánya többi részét a kalandozók a kaland során nem valószínű, hogy felfedezik, de ha a KM úgy véli, hogy az időkeretbe belefér, elmesélheti a bánya maradék részének felfedezését is.

3. A KOHÓ

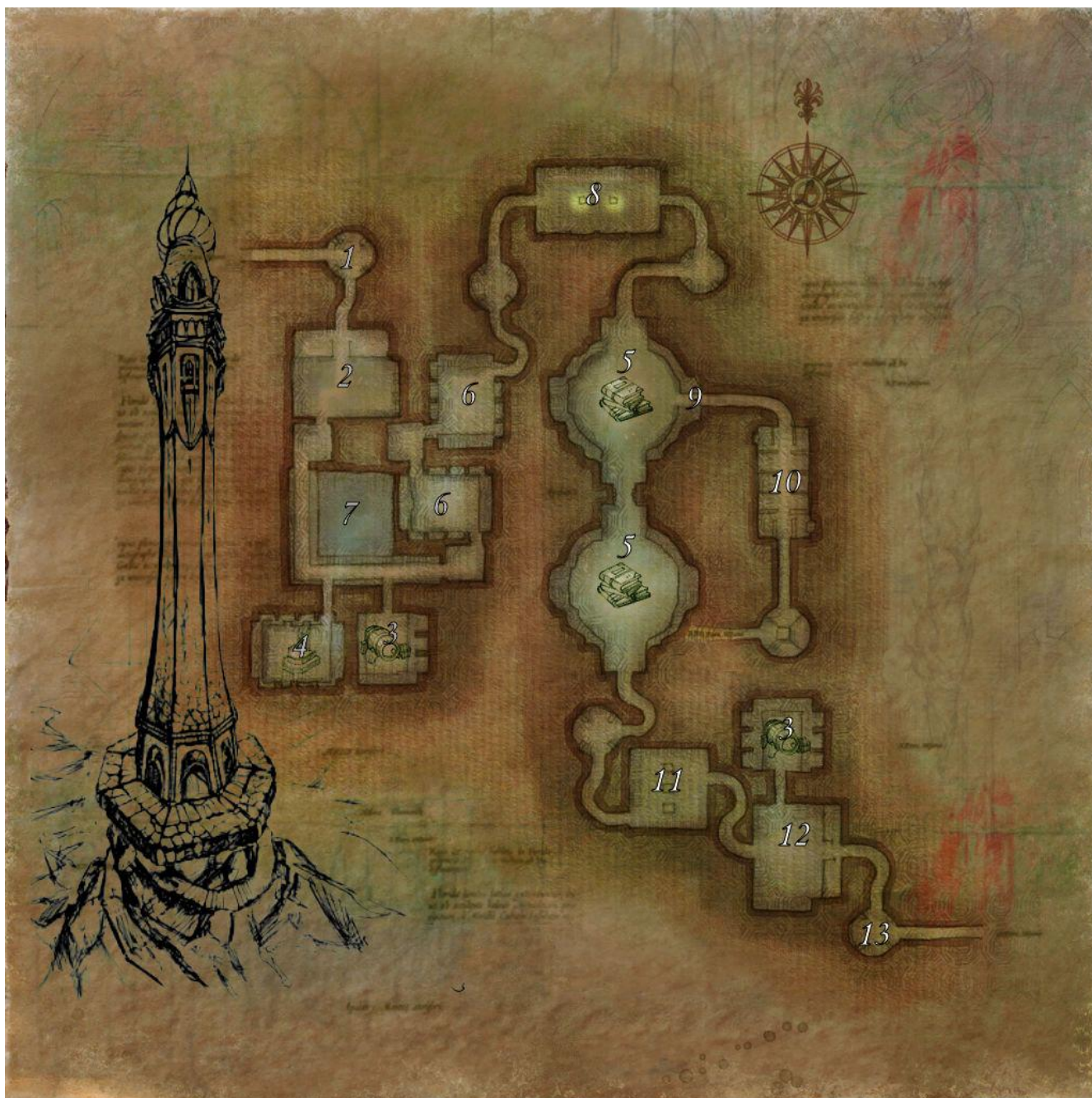


1: kapuk: a Kohó területén kívüli barlangrendszerhez
 2: a Gnollfogó taverna
 3: templomkerület az Ősi Istenek csarnokával
 4: a Hasadék – lejárát a tulajdonképpeni „hetedik” szintre: ez az ősidőkből ittmaradt tűzelemi létsík maradványaihoz vezet (kalandozók számára nem ajánlott)
 5: piacok
 6: a Belső Kör: a körökkel jelölt emelvényeknél vannak a továbbvezető Kapuk

7: Lady Ebona rezidenciája
 8: Victor Towaresch Arénája
 9: a Nagy Kohó
 10: a városban fellelhető egyéb fogadók
 11: a Belső Kör kapui: szigorú ellenőrzés

A csillaggal jelölt pontokon a városőrség egy kirendeltsége van.

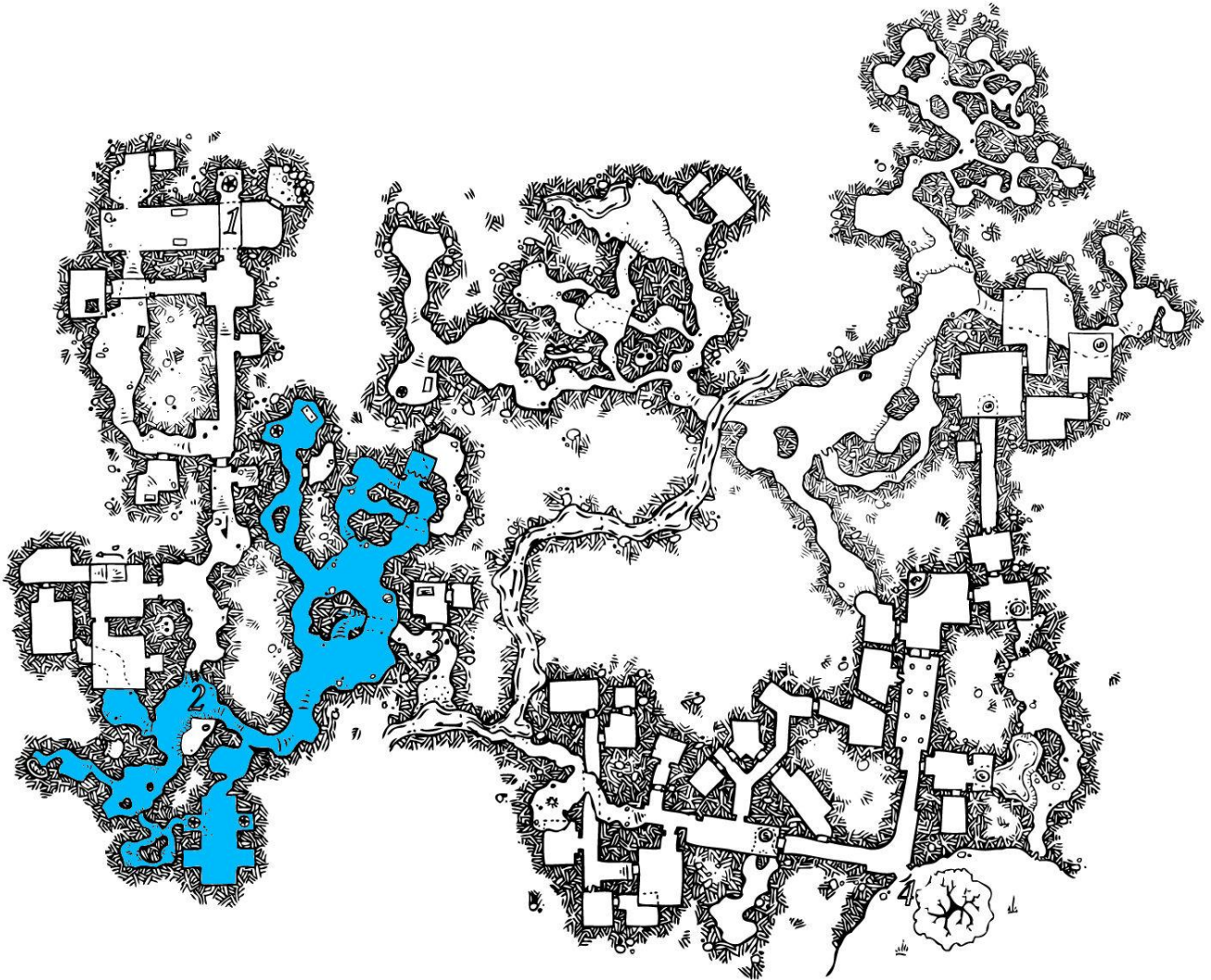
4. KYR REJTELMEK



- 1: bejárat
- 2: 1. rejtély (a Fény és a Sötétség terme)
- 3: raktárhelységek: túlnyomórészt értéktelen kacatok, de akad néhány igen régi bor ☺
- 4: (opcionális) Pszi-terem
- 5: (opcionális) könyvtárak
- 6: meditációs csarnokok. Az első ilyen bejáratánál található a 2. rejtély.

- 7: (opcionális) ciszternák
- 8: 3. rejtély (Kyr sakk)
- 9: titkos átjáró
- 10: (opcionális) kyr oltárok
- 11: BOSS: az Álomfaló
- 12: Kapu az 5. szintre
- 13: a Kyr torony folytatása

5. A SAKÁLKIRÁLY PIRAMISA



1: lejárát

2: elárasztott részek (kék)

3: feljárát az elárasztott részekből

4: a Kaptár

Az elárasztott rész mögötti termek hemzsegnek a xenomorphoktól. A legelső termekben található a még ittmaradt természetszellemek. A KM belátására van bízva a térkép kiegészítése.