

Förgeteg



Örökké akartok élni ?

# Förgeteg

Kalandmodul 10-12. szintű M.A.G.U.S. ETK karakterek számára

Kalandmodul 9. szintű D&D5 (2024) karakterek számára

Helyszín: Nyama Jicho, Magória

Időpont: P.sz. 3725 tavasza

## Írta

Vodli Jenő – Shalafi del Necro

Vódlí Márió – Lucius un Draco

Malustyik István - Shima

Malustyikné Hegyi Réka – Neveny

## Lektorálta és szöveggondozta

Harvay Anna – Nerva

## Borítót készítette

Papp Richárd – Tair

## Térképet készítette

Magyar Gergely – MG

*A kaland a XX. Hősök Napja Szerepjátékos Rendezvény kalandmodulja Ynev világán*

### Hogyan, milyen szellemisséggel meséld?

A kalandot próbáltuk pozitív szellemben megírni. A cél, ami a szemünk előtt lebegett, hogy mind a játékosoknak, mind a mesélőknek jó élményt tudjunk adni a játék saját aspektusain keresztül. Természetesen mindezt a saját szűrőnkön keresztül tettük. Hisszük, hogy az igazi díj, az igazi jutalom az, amikor a karaktereknek tényleg meg kellett küzdeni valamiért, amiért, ha kell, vért izzadtak és akár áldozatok árán érték el. Ennek része az is, hogy egy harc folyamán bizony csapja meg őket a halál szele, de ne halljanak meg; nincs szükség rá, hogy kiírjunk a történetünkből egy karaktert, de érezze a döntéseinek súlyát és érezze, hogy bármikor megtörténhet vele a karakterhalál. Játéktechnikailag ezt könnyű prezentálni, elég kiosztani néhány súlyos sebet, esetleg lefektetni a karaktert egy-egy keményebb támadást követően. De ne öld meg, ne vedd el a játékostól a karakterét, kapjon rá lehetőséget a csapat, hogy visszahozza és akár újra csatasorba állítsa!

A másik fontos elvünk a mesélői szabadság. Hisszük, hogy minden mesélő szereti a történetekbe beletenni saját magát, saját szájízére formálni azt. Nem tartjuk szükségesnek, hogy minden apró részletet kidolgozzunk és a mesélők szájába adjunk mindent, minden jelenetben. A tapasztalatunk az, hogy amikor lehetőséget kap, hogy feltöltse a saját gondolataival, sokkal inkább sajátjának fogja érezni és ezáltal a nap végén sokkal nagyobb elégedettséggel áll fel az asztaltól. Természetesen mindenkinek más a jó, és mindenkinek mások az igényei. Szeretnénk veletek megosztani a kalandon keresztül azt, ahogy mi látjuk ezt. Így arra biztatunk kedves mesélő, hogy nyugodtan térj el a leírtaktól, helyezd el a saját fantáziád és gondolataidat a történetben!

A harmadik alapkő pedig, hogy egy ilyen történetnek, ahol a célok ilyen nagyok, fontosnak érezzük adni egyfajta tanulságot, lelki többletet, amit hazavihetnek a játékosok, amiről beszélhetnek. Ha figyelmesen olvasod a kalandot, akkor minden jelenetnél megpróbáltunk egy morális kérdést, egy olyan témát bedobni, ahol az egyszerű, a gyors megoldás nem biztos, hogy morálisan a helyes megoldás és ehhez mérten próbáltuk jutalmazni azokat a karaktereket, akik a nehezebb, helyes ösvényre lépnek.



### Rendszerek

A kalandhoz tartozó rendszer elemeket itt az oldalsó sávban fogod találni. Minden esetben külön színnel jelöltük a különböző rendszerekhez tartozó elemeket, a könnyebb érthetőség érdekében.

M.A.G.U.S. Első  
Törvénykönyv

Dungeons & Dragons 5.  
(2024)

Karakteralkotás

A rendezvény karakteralkotását az alábbi linken tudjátok elérni:

<https://drive.google.com/file/d/1H70cyQ6h-gAJQ9StSO--9Q92Bm3bzB4L/view?usp=sharing>

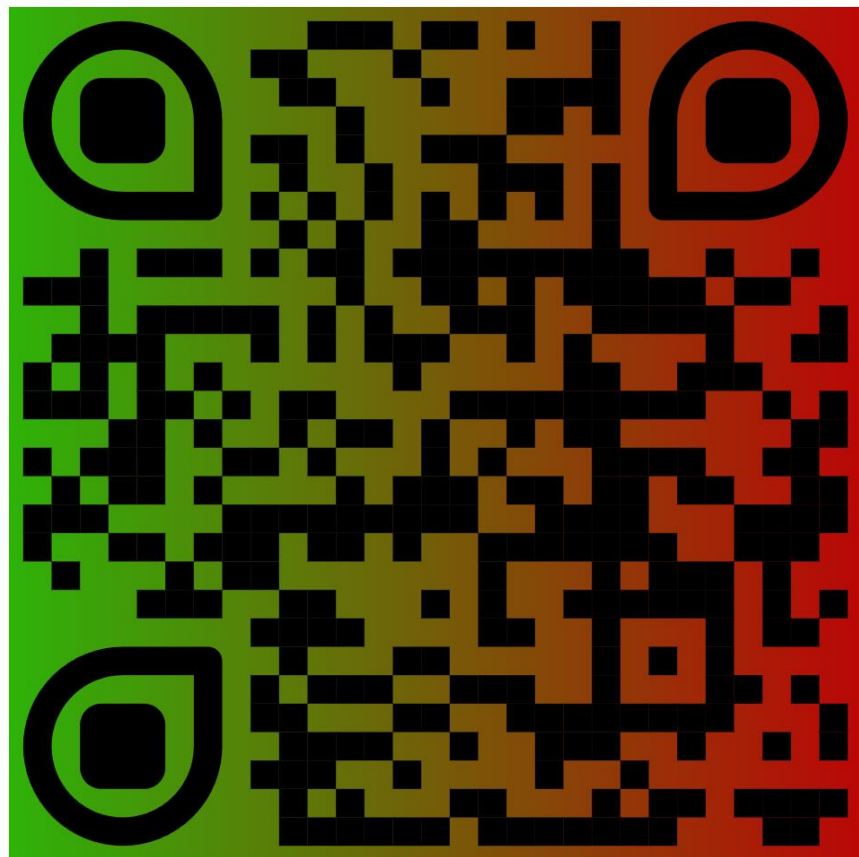
Hangulatkeltő: Alászállás Nyama Jichóba

A hangulatkeltőt megtaláljátok az alábbi linkre kattintva vagy a QR kód beolvasásával:

<https://youtu.be/leqbNrEB50k?si=DLmnkKxd1AXKqIUl>

vagy írott formában az alábbi linkről:

<https://drive.google.com/file/d/1z1vtWSOqYu6ofjnI9R3t-N2Aaju29Z4y/view?usp=sharing>

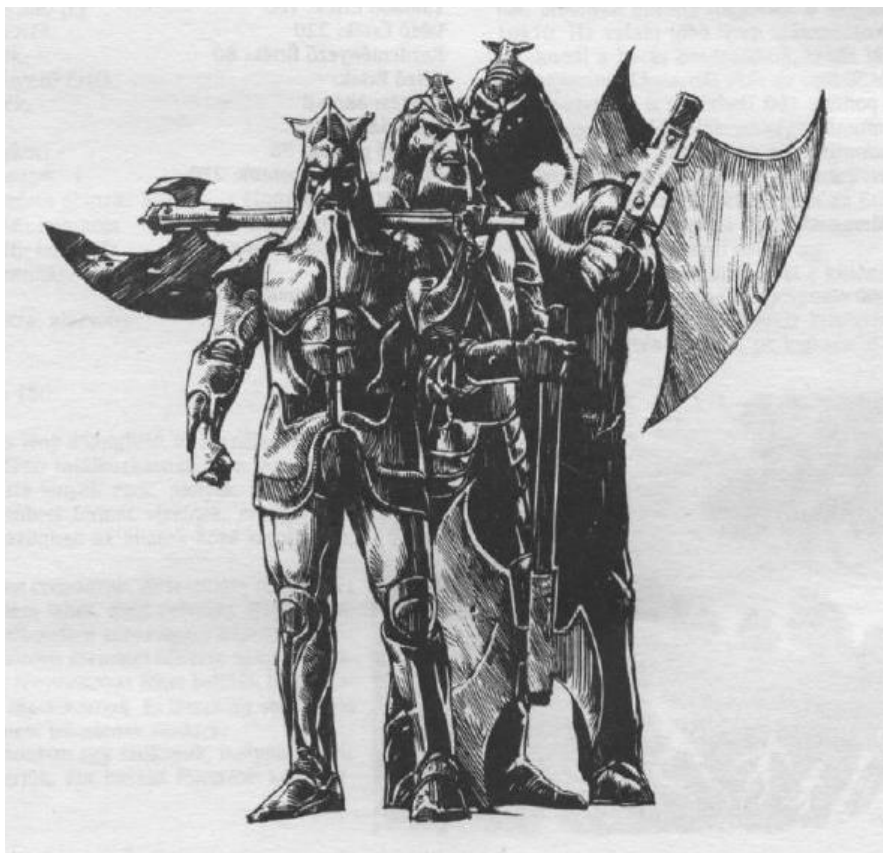


## 1. Fejezet: Dobjatok Kezdeményezőt!

A hangulatkeltő befejező jelenetével kezdünk közvetlenül, ahol a karakterekegy barlangban találják magukat, mely mintha élne és hatalmas veszélyt sugárzó ellenfelek jelennek meg előttük, akik évszázados bezártságukat követően most bármilyen élön hajlandók bosszút állni. Ranagol Démonlovagjai veszélyes ellenfelek még ezen a szinten is.

### A Démonlovagok eredete

A Kráni-Godoni háború idején Krán iderendelt néhány küldöttet, hogy egy helyben tanyázó Aquirral paktáljanak le, és használják fel az erejét. Arra nem számítottak, hogy a lény már csak egy tudatlan massa, ami mindent magába asszimilál, amit csak tud, hogy növelje önnön erejét. Így az ide küldött angyalok már ennek a lénynek a részei. Egy sárkány azonban mindenről tudott, és mágiájával béklyóba verte ezt az entitást, ám hatalma arra már nem volt elég, hogy el is pusztítsa azt. A kalandozók érkezésével felborult ez a törékeny status quo és a lénynek lehetősége adódik, hogy megszabaduljon a béklyótól, ami nem csak az Aquirt, de őt magát is megköti.



**Aquir:** a bölcsek összefoglaló néven aquirnak neveznek mindazon ősi fajokat, melyek saját gonoszságuk folytán pusztultak ki vagy tűntek el a történelem színpadáról. Képtelenek voltak szövetségre lépni új, hódító fajok ellen, s egymással is folytonos háborúban álltak. Közös tulajdonságuk, hogy szervezetük ősi mágiával tellített és Od-ot termel, aminek köszönhetően pusztán a szavaik is pusztító hatalmakat szabadítanak el.

**Hogyan használd a táblát a M.A.G.U.S. rendszerében!**

Ezek a szabályok alapvetően opcionálisak, azok számára, akik nem szeretnék használni, természetesen nem kötelező. Viszont a harc taktikai eleme miatt szeretnénk kipróbálni, nyugodtan kezeld belátásod szerint!

Minden karakter a normál cselekedetei mellett 6 négyzetnyi területet képes megtenni harc közben (egy négyzet 1,5 méteres), 16 feletti gyorsaság esetén +7-et.

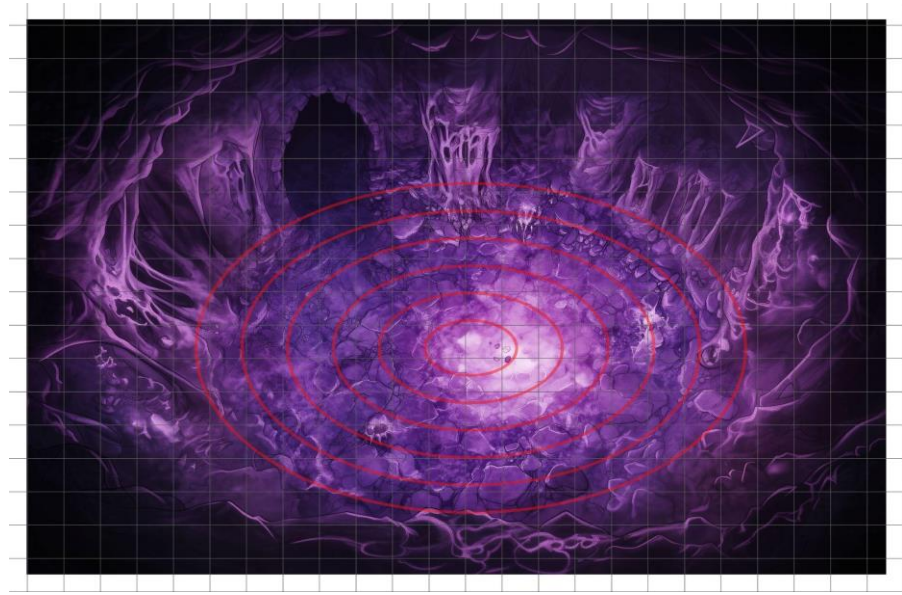
Amennyiben a karakter lemond arról, hogy támadjon, varázsoljon, vagy bármi hasonlót cselekedjen, úgy még egyszer megteheti ezt a távolságot.

Ha megpróbálnak eltávolodni valamelyik démonlovagtól, az rájuk csap egyet a támadásain felül, kivéve ha a játékos a körének cselekvéseit arra használja, hogy biztonságban eltávolodjon.

Amikor sebzést írunk, a nagy számok miatt beírjuk az átlag sebzést zárójelbe, ha gyorsítani szeretnél, nyugodtan használd az átlagot!

A Démonlovagok középtűt fognak várni, a játékosok jelöljék, hogy hol állnak először és utána helyezd le középtűt az ellenfeleket!

A Démonlovagok létszáma: 3-4 játékos esetén 2, egy Arhquis és egy Raquan vagy Damquuis (Mesélőre van bízva, hogy melyiket érzi elegendőnek a csapat ismeretében). 5 játékos esetén mind a 3 jelen van.



Környezeti hatás

Minden kör elején még azelőtt, hogy az első karakter cselekedne, aktiválódik egy ilyen hatás (ha úgy érzed, hogy túl könnyű a harc, a kör végén aktiválj még egyet), így a harc kezdetén megpróbálja a fal, mint egy szervezet kivetni magából az itt lévőket: kívülről befelé indul a hatás, ami befelé gyengül, így minél közelebb áll egy karakter a terem széléhez, annál erősebben fogja érinteni. A hatásokat kidobhatod kockával vagy választhatsz, ha az szimpatikusabb. Minden hatásnak 6 szintje lesz, ami koncentrikusan erősödik.

A próbák és a sebzések mindig azonosak. Belülről kifelé haladva számoztuk a térképen látható köröket. A legbelső kör az első, a legkülső pedig a hatodik. Sikeres próba esetén fele sebzés.

	M.A.G.U.S.	D&D 5	Sebzés
1. kör	Képességpróba +2-vel	DC 12	1k6 (4)
2. kör	Képességpróba +1-gyel	DC 13	2k6 (7)
3. kör	Képességpróba	DC 14	3k6 (11)
4. kör	Képességpróba -1-gyel	DC 15	4k6 (14)
5. kör	Képességpróba -2-vel	DC 16	5k6 (18)
6. kör	Képességpróba -3-mal	DC 17	6k6 (21)

k10	Hatás	Leírás	Mechanika
1	Savhullám	Savas hullám indul meg a falaktól. <i>Ha jobban tetszik valami villám, vagy tűz vagy bármi más, helyettesítsd be!</i>	Dex. save / Gyorsaság Acid / Sav sebzés
2	Csápok	sápok nyúlnak ki, melyek lefognak mindenkit, akit érnek. Harc helyhez kötve / restrained, kör végén megismételhető; hatalmas piócák indulnak meg a csápokon és szívják a vérüket.	Str save / Erő Necrotic sebzés
3	Squig roham	A tárna szülte tucatnyi mutáns lény rohanja meg őket egy gyors öklelés, harapás erejéig, aztán újra lesben várnak.	Wis. save / Észlelés Bludg. sebzés
4	Kilökődés	Szívóerő lök befelé mindenkit, aki nem dobja meg a próbát, 6 métert (4 négyzet) repül befelé és a földre esik	Dexterity save / Ügyesség
5	Vérdobbanás	Szívük hevesebben ver, kifulladás <b>D&amp;D:</b> Siker: 1 szint kimerültség / Sikertelen: 2 szint kimerültség, <b>MAGUS:</b> Sikeres: fele mozgás + gyengeség, Sikertelen: -5 /-10-10 harcérték	Constit. save / Egészség
6	Sikító falak	Magas frekvenciájú hangos sikítás. Jobb hallású karakterek (Keen sense, Megnövelt hallás) hátránnyal dobják / -2 a próbán.	Int. save / Intelligencia Psychic sebzés
7	Vérszökőkút	Vért szív ki és nyel el a fal mindenkitől, sebek szakadnak fel (vérmágia, elfek hátránnyal, -2-vel dobják).	Constitut. save/ Egészség Necrotic sebzés
8	Én feloldódása	Suttogás és régi emlékek törnek fel, aki elvétí a próbát, az nem cselekedhet ebben a körben (Incapacitated).	Cha. save / Asztrál
9	Szélvihar	Hatalmas szélvihar kerekedik és hordja az apró dolgokat a barlangban Sikeres: Félvakon / Dim light Sikertelen: Vakon / Blindness.	Con. save / Állóké-pesség Piercing
10	Gravitáció megfordul	Megfordul a gravitáció és mindenki elkezd felfelé zuhanni, addig marad így, míg a KM akarja.	Dex. save / Ügy. Falling/ Zuhanás

A Démonlovagok pontos neve bizonyos varázslatok esetén előny adhat.

A pontos nevüket a játékos karakter csak akkor tudhatja, hogy ha Ranagol Vallásismeret Mf-al rendelkezik. Af esetén Int× 2% esélye van erre, más Vallásismeret Mf esetén Int×3% esélye.

Csak akkor dobhat, ha jártas a Religion képzettségben DC 25 ellen.

### A Démonlovagok

	Raquan	Damquuis	Arhquuis
Termet	Nagy	Nagy	Nagy
Sebesség	90 (SZ), 150 (L)	90 (SZ), 150 (L)	90 (SZ), 150 (L)
TÉ	100	130	150
VÉ	150	190	220
KÉ	50	70	80
CÉ	-	-	-
Sebzés	3k6+6	3l6+7	3k6+8
Tám/kör:	2	2	2
ÉP	30	35	35
FP	160	215	270
AME	immunis	immunis	immunis
MME	immunis	immunis	immunis
Méregell.	immunis	immunis	immunis
Pszí	-	-	-
Intelligencia	kimagasló	kimagasló	kimagasló
Max. MP	-	-	-

60-70-80% eséllyel kioltanak minden mágiát 3 méteres (10ft) körzetben, amit ki kell dobálni minden varázstárgyra és minden minden varázslatra egyaránt. Nyugodtan dobasd ki a játékosokkal a saját eszközeik sorsát. Az egyszerűség kedvéért elég akkor dobni egy varázstárgyra, amikor használni is akarja, tehát ha van nála egy repülés itala és elő sem kerül, ne húzd ezzel az időt! **Fontos, hogy ha egy varázslat az aurájukon kívül jön létre, akkor arra ez nincs hatással! Csak akkor kell dobni, amikor használni akarják a tárgyat, az időmanagement miatt.**

60 E-s félelem aura. (Ranagol hitű karakterek immunisak erre).

**Az Őselemek és a Sav felét sebzik rajtuk (környezeti hatásra immunisak) kivéve Elemi Erő, az normálisan hat.**



## RAQUAN

Large fiend (Devil), Lawful Evil

**Armor Class** 18 (natural armor)

**Hit Points** 150

**Speed** 30 ft., fly 30 ft.

STR	DEX	CON	INT	WIS	CHA
20 (+5)	12 (+1)	22 (+6)	16 (+3)	16 (+3)	16 (+3)

**Saving Throws** Str +8, Con +9, Int +6, Wis +6, Cha +6

**Skills** Athletics +8, Intimidation +6, Religion +6

**Damage Resistances** acid, cold, fire, lightning, psychic, thunder; bludgeoning, piercing, and slashing from nonmagical attacks

**Damage Immunities** poison

**Condition Immunities** charmed, frightened, poisoned

**Senses** passive Perception 13

**Languages** Abyssal, Celestial

**Challenge** 8 (3,900 XP)

**Fear Aura.** Any creature hostile to the Raquan that starts its turn within 20 feet of the Raquan must make a DC 16 Wisdom saving throw, unless the Raquan is incapacitated. On a failed save, the creature is frightened until the start of its next turn. If a creature's saving throw is successful, the creature is immune to the Raquan's Fear Aura for the next 24 hours.

**Multiattack.** Raquan makes two Greataxe attacks.

**Anti-Magic Field.** The creature generates a 10-foot-radius anti-magic field centered on itself. Within this area, spells can't be cast, summoned creatures disappear, and even magic items become mundane. Additionally, the creature has advantage on saving throws against spells cast from outside the field, and attack rolls made with magical weapons or spells from outside the field have disadvantage.

### ACTIONS

**Thunderous Howl (5-6).** Raquan unleashes a deafening sonic blast in a 30-foot cone. Each creature in the area must make a DC 17 Constitution saving throw, taking 4d8 (18) thunder damage on a failed save or half as much on a success. On a failed save, a creature is also deafened for 1 round.

**Greataxe.** Melee Weapon Attack: +8 to hit, reach 5 ft., one target. Hit: 2d12 + 5 (18) slashing damage.

## DAMQUUIS

Large fiend (Devil), Lawful Evil

**Armor Class** 19 (natural armor)

**Hit Points** 175

**Speed** 30 ft., fly 30 ft.

STR	DEX	CON	INT	WIS	CHA
22 (+6)	12 (+1)	24 (+7)	18 (+4)	18 (+4)	18 (+4)

**Saving Throws** Str +10, Con +11, Int +8, Wis +8, Cha +8

**Skills** Athletics +10, Intimidation +8, Religion +8

**Damage Resistances** acid, cold, fire, lightning, psychic, thunder; bludgeoning, piercing, and slashing from nonmagical attacks

**Damage Immunities** poison

**Condition Immunities** charmed, frightened, poisoned

**Senses** passive Perception 14

**Languages** Abyssal, Celestial

**Challenge** 9 (5,000 XP)

**Fear Aura.** Any creature hostile to the Damquuis that starts its turn within 20 feet of the Damquuis must make a DC 16 Wisdom saving throw, unless the Damquuis is incapacitated. On a failed save, the creature is frightened until the start of its next turn. If a creature's saving throw is successful, the creature is immune to the Damquuis's Fear Aura for the next 24 hours.

**Multiattack.** Damquuis makes two Greataxe attacks.

**Anti-Magic Field.** The creature generates a 10-foot-radius anti-magic field centered on itself. Within this area, spells can't be cast, summoned creatures disappear, and even magic items become mundane. Additionally, the creature has advantage on saving throws against spells cast from outside the field, and attack rolls made with magical weapons or spells from outside the field have disadvantage.

### ACTIONS

**Thunderous Howl (5-6).** Damquuis unleashes a deafening sonic blast in a 30-foot cone. Each creature in the area must make a DC 17 Constitution saving throw, taking 5d8 (23) thunder damage on a failed save or half as much on a success. On a failed save, a creature is also deafened for 1 round.

**Greataxe.** Melee Weapon Attack: +9 to hit, reach 5 ft., one target. Hit: 2d12 + 6 (19) slashing damage. When Damquuis reduces a creature to 0 hit points with this attack, it can make one additional Greataxe attack as a free action.

**ARHQUIS***Large fiend (Devil), Lawful Evil***Armor Class** 20 (natural armor)**Hit Points** 200**Speed** 30 ft., fly 30 ft.

STR	DEX	CON	INT	WIS	CHA
24 (+7)	12 (+1)	26 (+8)	18 (+4)	18 (+4)	18 (+4)

**Saving Throws** Str +11, Con +12, Int +8, Wis +8, Cha +8**Skills** Athletics +11, Intimidation +8, Religion +8**Damage Resistances** acid, cold, fire, lightning, psychic, thunder; bludgeoning, piercing, and slashing from nonmagical attacks**Damage Immunities** poison**Condition Immunities** charmed, frightened, poisoned**Senses** passive Perception 14**Languages** Abyssal, Celestial**Challenge** 10 (5,900 XP)

**Fear Aura.** Any creature hostile to the Arhquis that starts its turn within 20 feet of the Arhquis must make a DC 18 Wisdom saving throw, unless the Arhquis is incapacitated. On a failed save, the creature is frightened until the start of its next turn. If a creature's saving throw is successful, the creature is immune to the Arhquis's Fear Aura for the next 24 hours.

**Multiattack.** Arhquis makes two Greataxe attacks.

**Anti-Magic Field.** The creature generates a 10-foot-radius anti-magic field centered on itself. Within this area, spells can't be cast, summoned creatures disappear, and even magic items become mundane. Additionally, the creature has advantage on saving throws against spells cast from outside the field, and attack rolls made with magical weapons or spells from outside the field have disadvantage.

**ACTIONS**

**Thunderous Howl (5-6).** Arhquis unleashes a deafening sonic blast in a 30-foot cone. Each creature in the area must make a DC 18 Constitution saving throw, taking 6d8 (27) thunder damage on a failed save or half as much on a success. On a failed save, a creature is also deafened for 1 round.

**Greataxe.** Melee Weapon Attack: +10 to hit, reach 5 ft., one target. Hit: 2d12 + 7 (20) slashing damage. When Damquius reduces a creature to 0 hit points with this attack, it can make one additional Greataxe attack as a free action.

A harc célja

Ennek a gigászi ütközetnek mindjárt a kaland elején több célja is van. Egyrészt a történetben nem szeretnénk a harcot fókuszba helyezni, de tudjuk, hogy fontos része a játéknak, így azok, akik szeretnék a képességeik legjavát kipróbálni és használni, itt megtehetik. A másik fontos cél pedig, hogy kedves mesélő, "verd agyon a játékos karaktereket!". Szenvedjenek és használják el az erőforrásaik javarészét. Ez is azt a célt szolgálja, hogy érezzék, habár magas szintűek, nem mindig éri meg a nyers erő politikáját alkalmazni. Ettől függetlenül vigyázz, hogy életben maradjanak, sőt bátorítunk arra, hogy mikor azt látod, a játékosok elhasználták az erőforrásaik 80-90%-át, akkor essenek el a Démonlovagok, legyen a következő csapása a játékosoknak halálos!



### A harcot követően

A harc végével a tárna közepén egy kristályba zárt idegdúcot látnak meg, nyilvánvalóan ebből „indul” a falakat borító élőlény. A játékosok győzelmével ez elkezd haldokolni, de akár el is pusztíthatják. Az aquir halálával fog felszabadulni az őt sakkban tartó sárkány.

Találnak egy “rézkarcot” Magóniumból, melyen 4 szimbólum van, ami 4 foglalatként funkcionál. A kaland további részében ezek egy-egy darabjait kaphatják meg.

**Fontos! Tudatosítsd bennük, hogy sikerült annyit kideríteniük, ketyeg az idő és ha néhány órán belül nem találják meg a keresett tárgyat, akkor végleg elvész és nem lesz lehetőségük később előkeríteni. Az információk alapján, amihez eddig jutottak, a vihar okozta zavar a manahálóban szükséges, hogy megfelelően működjön a magónium tábla. Amennyiben nem nyitják ki, akár egy emberöltőnyit is várhatnak.**

Ahogy elhadják a harc helyszínét, azonnal szembesülniük kell azzal, hogy egy hatalmas, már-már hurrikán erejű vihar közeledik délről, a Vihar-szoros felől. Mágiahasználó karakterek érezhetik, hogy a közelgő fürgeteg még a manahálóra is hatással van, képes felborzolni. Az idejük szűkös és fogy, tudják, ha nem találják meg a keresett tárgyat a nap folyamán, akkor talán sose lesz lehetőségük rá. A magónium karctábla egyértelmű jel arra, hogy jó helyen keresgélnek és szükség is lesz rá.

Amikor kiérnek a városba, több módon vezetheted rá őket a kalandra. Ez lehet egy NJK a hangulatkeltőből, vagy egyszerűen vezesd őket abba a negyedbe, amelyikkel kezdeni szeretnél. Meghatározhatod egy k6-os kockadobással is, de ha valamelyik szimpatikus és mindenképpen le szeretnéd mesélni, bátorítunk, hogy kezd azzal.

Akár közölheted is a játékosokkal, hogy ők dobhatják ki a kaland folytatását, és egyikükkel dobasd ki melyik szakaszhoz vezet az első nyom.



**Magónium:** mesterségesen előállított fém, a godoni mágusok alkotása. Gyakorlatilag súlytalan, kizárólag mágikus energiával delejezhető, és telítettségétől függően vonzza vagy taszítja a manaháló erővonalait. Színe az átlátszótól (mágiát vonzó), a szivárvány színein át az éjféketéig (mágiát taszító) terjed. (Forrás: Geofrámia, 122/6.)

A vihar hatása a mágiaira:

Minden varázslathoz sikeres Akaraterő próba szükséges, Tomboló Vihar idején -2-vel Sikertelen próba esetén a mágikus hatalom nem vész el, de a karakternek egy egész kört pihennie kell, hogy újra megpróbálja.

Minden varázslathoz sikeres DC 14 Wisdom save, Tomboló Vihar idején DC 18 Wisdom save szükséges. Sikertelen próba esetén a mágikus hatalom nem vész el, de a karakternek egy egész kört pihennie kell, hogy újra megpróbálja.

**Manaháló:** az egész világot körülveszi egy hatalmas, rendkívül bonyolult energiaszövet, az ún. manaháló. Hétköznapi halandó mit sem tud mibenlétéről, és még a legnagyobb tudósok is csak találgatásokba bonyolódnak a működését illetően. A manaháló tökéletesen lefedi Ynev egész kontinensét. Vannak olyan helyek, ahol a mana sűrűbben, míg másutt csak igen vékonyan rendeződik a hálóba.

## 2. Fejezet: Nyama Jicho utcáin

### A város negyedei:

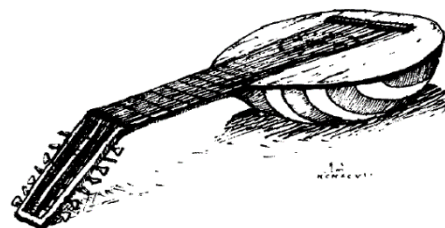
1. Nemesi negyed: két szerelmes szeretne egybekelni, de egy szigorú apa képes bármit megtenni, hogy megóvja lányát a vélt hibától.
2. Szórakozónegyed: Alborne egy fiatal papja igen egyedi módszerrel küzdene a vihar ellen. Eközben egy Wakrara kölyök is belekeveredik a történetbe.
3. Kereskedőnegyed: mindenféle lény, akikkel kereskednek, próbál biztonságos zugot keresni magának, amitől a helyiek megrémülnek.
4. Kikötőnegyed: mindig van, aki hasznot próbál húzni még egy katasztrófából is. Vajon Totyi Kapitányt sikerül eközben felszabadítani?
5. Templomnegyed: a helyi alvilági szervezet "Robin Hood" módjára próbálja magát kárpótolni, amihez minden segítség jól jön.
6. Szegénynegyed: AknilaP áldásának semmi nem vethet gátat, de talán pihentetni lehetne a szesz főzését katasztrófa idején!

Ebben a szakaszban 3 negyedet kell lemesélni. Természetesen, ha a játékosok annyira gyorsan haladnak, hogy úgy érzed, akár órákkal korábban is végeznének, nyugodtan dobj be egy negyediket.

Próbáljuk a vihar erejét is szemléltetni, így az első szakaszban erősödik a vihar (Közlegő Vihar), a másodikban a legerősebb (Tomboló Vihar), a harmadikban már csendesül és vonul el (Lecsengő Vihar). Ehhez mérten adunk majd tippeket, hogy az idő előrehaladtával miképpen változik az adott jelenet. Lesz, ahol a Lecsengő és Közlegő szakasz megegyezik és csupán a Tomboló Vihar alatt nehezebb megoldani a feladatot. **Legyen egyértelmű, nincs idejük megvárni a vihar elvonulását!**

### Jó Karma / Rossz Karma

Minden negyednek lesz egy általunk pozitívnak és egy negatívnak tartott kimenetele. Amennyiben pozitív a kimenetel, megtalálják, megkapják (a módja rád van bízva) a magónium karc táblába illeszthető "kirakós" egy darabját. Fontos! Úgy terveztük, hogy mindenképpen legyen egy hiányzó darab a végén, szóval, ha valami miatt négy városrészt mesélsz le, akkor se kapjanak 3-nál többet. A cél, hogy amennyire lehet, harc nélkül oldják meg ezeket a szituációkat, ezért mindenütt a Jó Karma alapvető feltétele, hogy találjanak olyan megoldást, aminek köszönhetően senki nem sérül meg.



## A nyomok

Minden városszél elején fogsz találni egy nyomot. Ez mindig az a nyom, ami az adott negyedbe vezet. Ez kell ahhoz, hogy tovább tudjanak haladni az adott részhez. Minden városszél végén adj nekik két nyomot, amik továbbvezetnek, hogy a játékosok döntése legyen, merre folytatják, melyik ösvényt választják. Mi előre meg fogjuk adni, hogy honnan melyik negyedekbe vezetnek tovább nyomok. Legyenek egyértelműek a játékosok számára, hogy ezek azok az irányok, melyek alapján tovább tudnak haladni a keresett tárgyhoz. Nyugodtan mondd, hogy a továbbvezető nyomok ezek.

**Amennyiben más irányba szeretnéd a nyomokat vinni, nyugodtan meséld be azokat, amik neked szimpatikusak, mi csak egy olyan verziót írtunk le, ami nekünk logikus.**

## Köztes időszakok

Pihenők: természetesen sok csapat szeret pihenőt tartani még akkor is, ha tombol a vihar körülöttük, mert nem bíznak a képességeikben vagy éppen úgy érzik, hogy erre most igazán szükség van. Ezekben az esetekben is hívd fel a figyelmüket az idő szűkére, de hagyd őket pihenni, kicsit feltöltekezni. Maximum 1 órát (Short Rest) hagyd nekik és aztán zavard meg őket. Az alábbi táblázatban adunk pár ötletet, mivel nehezítheted meg a sorsukat. Nyugodtan használd a táblázatot kedved szerint, dobod ki, válassz, vagy meséj valami teljesen mást! Ne legyen túlságosan elhúzva az idő vele, de érezzék, hogy a vihar bizony tombol. Érezzék, hogy ez egy vesszőfutás!

Torni Kán, a vihar, állandó fenyegetést és nehézségeket jelent a kaland során, éreztess velük lépten nyomon sürgető erejét. E táblázat arra is hasznos, hogy érékeltesd a vihar erejét. Szakaszok



előtt, városban való haladás ideje alatt is, vagy ha csak jól esik, érje őket egy ilyen baleset.

Minden esetben mikor pihennek, a pihenés végén dobass velük egy Képességpróbát, amit jónak ítélsz, majd elszenvednek. Sikertelen esetén 4k6 (14) - 10k6 (35) sérülést, sikeres esetén felét.

Minden esetben mikor pihennek, a pihenés végén dobass velük egy DC15-ös mentődobást (save), amit jónak ítélsz, majd elszenvednek. Sikertelen esetén 4k6 (14) - 10k6 (35) sérülést, sikeres esetén felét.

## M.A.G.U.S. ETK:

**NJK:** KÉ: 40, TÉ: 90, VÉ: 150, FP: 50, ÉP: 8 SP: fegyverfüggő  
Mágiahasználó: TSZ 2. mágiahasználóként működik

**Nevesített NJK:** KÉ: 50, TÉ: 110, VÉ: 160, FP: 70, ÉP: 13 SP: fegyverfüggő  
Mágiahasználó: TSZ 5. mágiahasználóként működik

1	Eldőlő épületrészek	A játékosokra ráesik akár több nagyobb épületrész / szobor / viharban röpködő darabok / akármí
2	Elszabaduló állatok	Rengeteg állat van a városban, gondoljunk a hátsul szolgáló ökrökre, melyek legázolhatják a játékosokat!
3	Utánam vízözön	A játékosokat elsodorják a hullámok
4	Villámcsapások	A viharban tomboló villámok csapnak le a játékosokra
5	Lángoló épületek	Kigyulladnak a környező épületek, akár bentrekedt emberekkel
6	Megnyílik a föld	Alámosott barlangok szakadnak be és vele a játékosok is

Ellenfelek: mivel a harc nem prioritás ebben a szakaszban, ezért egyféle statisztikát fogunk adni bármilyen útba kerülő ellenfélhez és még egy félét azokhoz az NJK-khoz, akik nevesítettek, tehát nagyobb kihívást jelentenek.

## D&amp;D 5.24:

**NJK:** Attribute bonus: 0 - +2, HP: 32, AC: 12, Speed: 30 ft., Támadás: +4, sebzés: fegyver +2  
Mágiahasználó: lv2 mágiahasználóként működik

**Nevesített NJK:** Attribute bonus: +1 - +3, HP: 82, AC: 16, Speed: 30 ft., Támadás: +5, sebzés: fegyver+3, Multiattack  
Mágiahasználó: lv5 mágiahasználóként működik



### Nyama Jicho, Magória fővárosa

Magória kis kereskedőállam, amelyet Psz. 1864-ben alapítottak. A hadereje és hatalma nem volt elég ahhoz, hogy megálljon a Nomád hordákkal szemben, így segítséget kért Shadontól és Pyarrontól. Fővárosa és ezáltal a kereskedelem központja Nyama Jicho, ami helyi nyelvjárásban Ökör Szemet jelent, utalva a városban található tóra. A várost minden irányból 6 láb magas és 2-3 láb széles falak zárják, védik a külső támadásoktól.

A kis kereskedőállam már 1849 éve létezett, mikor a shadoni elnyomás alól szabadulni kívánók szabadságharcát vérbefojtotta az új erőre kapó Új-Godon. Ennek eredményeképp pár évvel később egy, a szabadságvágyók fájdalmaiból született szellem kezdett pusztítani, mely problémát aztán kalandozók oldottak meg. E kataklizma térítette a béke felé a despota helytartót, s ennek is lassan 10 esztendeje. Azóta is stabilitás uralkodik, és viszonylagos függetlenségüket is visszanyerték. Psz. 3725 meleg havában várható, hogy visszatér a rettegett vihar, mely generációnként egyszer-kétszer, lecsap és óriási károkat okoz egész Magória szerte. E természeti jelenség oly hatalmas, hogy felforgat életet, mágiát egyaránt. Nem csak a látható világot viseli meg a vonulása, de a tűzhányókhoz hasonlóan a manahálót is megmozgatja, sőt, felkavarja. Ilyenkor dühös rablőhordaként söpör végig a tájon, ezért is nevezték el Torní Kánnak.

E fél domínium egyetlen valamirevaló városa, Nyama Jicho bonyolítja le a kereskedelmet a Pajzs államok, Új-Godon és az öböl nyugati partvidékének kisebb-nagyobb városai között. A fővároson kívül kisebb hiányos ellenőrzés alatt élnek Magória óriási mocsárvilágában a falvak, és nomád szállásterületek munkás életű népei. A helyi népesség a származását tekintve eléggé kevert. A lakosokban megtalálható a Pyarr, a Shadoni eredet; godoni, és főleg nomád vonásokat egyaránt felfedezhetünk. Faját tekintve a lakosság jó része ember, de megfordulnak más fajok képviselői is, valamint feltűnően sok Khal telepedett le, akiknek ősei a Déli jégmezők felől érkeztek, s ma már klánjuk, az Ezüst Karmok, a városőrség megbecsült tagjait adja. Ez a változatos tendencia igaz a mindennapokra és a vallásra is. Szokásaikban megőriztek nomád hagyományokat, amiket aztán ötvöztek a később jött népekével.

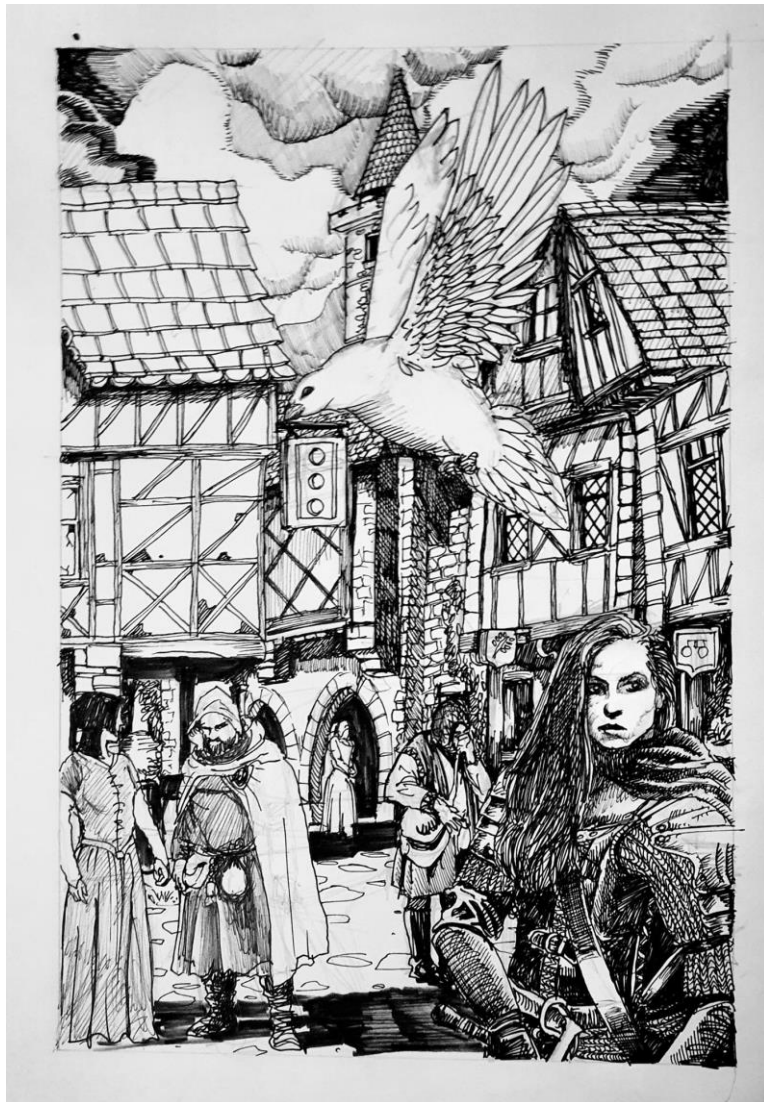
Nyama Jicho első alkalommal az I. Hősök Napján jelent meg Ynev színterén, hogy ha érdekel az a történet akkor, itt megtalálod a **Szabadság Szelleme** című kalandot, aminek az érdekessége, hogy a március 15-i események ihletésére íródott:

<https://www.kronikak.hu/wp-content/uploads/2011/01/A-szabads%C3%A1g-szelleme.pdf>

**Khál:** ezek a hatalmas, két lábon járó, macskaszzerű lények, melyek a Démonikus óbirodalomban éltek aranykorukat, viszonylag ritkák Yneven, aránylag nagy számban megtalálhatóak azonban Viadomóban. Sötét múltjuk nyomot hagyott természetükön: igen lobbanékonyak, ezt ellensúlyozandó saját szigorú etikai kódexet alkottak maguknak, mely igen hasonlatos Ynev lovagi kódexeihez.

A fővárosban megtalálhatóak a Pyarroni istenek szentélyei és Domvik katedrálisa mellett számos kisebb istenség, szent, félisten szentélyei, kegyhelyei, vagy szobrai. Nagyon jó példa a sokszínűségre a temetési módszerük, amelyet Darton felkentje vezet, de primitív nomád szertartással történik, mely szerint feldarabolják a testet és a Keselyű Hegyen az „égbe temetik”. Az országot hagyományosan mindig két uralkodó vezeti, a Baka-k, akik közül az egyik Pyarroni a másik Shadoni (ma már Új-Godoni) származású / érdekeltségű az egyensúly fenntartása érdekében. Rezidenciája a mindenkor Baka-knak a város közepén található tavon kialakított szigeten van. A szigetet Kapong Baka-nak nevezik.

A kis ország érdekessége, hogy nemigen kedvelik a lovakat, mint háts- és munkaállatokat, sokkal jobban kedvelik és ezért elterjedtebbek is az ökrök. Azokat fogják a szekerek elé, azokat ülnek meg és velük végeztetnek el minden olyan munkát, ami máshol a lovak feladata. Különböző célokra különböző tulajdonságokkal tenyésztik őket, így például a háts ökrök karcsúbbak.



Városrészek:

1. Hatalmas, díszes fal őrzi a város északkeleti felében a **nemesek és az igazán gazdagok negyedét**, közepén a **Kapong Bakával** és a két vezető rezidenciájával. A hatalmas, rézveretes kapukat nem lépheti akárki át, és szinte folyton zárva tartják őket.

2. Ez a **szórakozónegyed**, ahol egymást érik a különböző mulatók, kocsmák, báltermek, örömtanyák és a Lótusz Leányainak szentélye is megtalálható. A negyed ékköve a hatalmas Alborne-szentély, amit csak Kehelyként emlegetnek, és úgy tartják, ami ott történik, az ott is marad. Minden este hangos mulatságban lehet része az idelátogatóknak, merész férfi és női alakokat ábrázoló szökőkutakból folyik a mézédés bor, a falakon Ellana-szentélyeket megszegyenítő freskók tarkállanak. Még a legkonzervatívabbakat is előbb vagy utóbb magával ragadja a hely hangulata, és levetkőzik gátlásaikat. A biztonságra itt fokozottan ügyelnek az Ezüst Karmok.

3. **Kereskedőnegyed**: ennek a résznek a szíve és lelke, és egyúttal a városé is, a Színek tere, amely piactérként funkcionál. Öt utca vezet innen kifelé, mind egy-egy színnel jelölve. Az utca színe alapján osztották fel a kereskedők és iparosok maguk között a negyedét, így az utazó viszonylag könnyen eligazodhat, merre milyen portékát keressen. A piactérre ez a rendezettség már nem igaz, itt nyugodtan kipakolhat mindenki, és a városőrség vigyázza a rendet. A lopást először egy ujj levágásával, majd ha azok elfogytak, kézfej levágással büntetik.

4. **Kikötőnegyed**: három részre lehet osztani. Itt találhatóak a dokkok és a raktárak is. Néhány lerobbantabb csehó is található itt, valamint pár szegényebb lakóház, főleg a DNy-i részén.

5. **Templomnegyed**: rengeteg templomot, szentélyt találni itt, hiszen a városban szabad a vallásgyakorlás. A főbb templomokban a következő istenekhez fohászkodnak: Uwel, Darton, Dreina, Alborne, Della, Dzsah.



Új-Pyarron: a hit városa, a dúlás során elpusztult Ó-Pyarron utód-városállama. Államformája teokrácia. Mind a pyarroni vallás, mind az államközösség központja, a Gályák tengerének partján.

Taba-El-Ibara: a Sheral-hegység és a Ravanói öböl által szegélyezett homok- és kősvatag, mely kettészeli Ynevet. E kietlen táj azonban fontos szerepet játszik a világ történelmében, színterül szolgálta ugyanis a hetedkor talán legvéresebb konfliktusának, a Manifesztációs háborúnak. A terület több országnak és fajnak is otthonául szolgál. A dzsádok uralják a sivatag nyugati területeit, a Mélysvatag örök homokmezőin pedig az amundok országa, a Hirokin birodalom terül el. Oázisról oázisra járó nomád Fayumik vándorolnak a vidéken, és bár a hosszú háborúskodás során a kihálás szélére sodródtak, Homoki elfek is rejtőznek a sivatag mélyén.

**Új-Godon:** a Gályák tengerének északi és déli partján található Shadon és Gorvik perszonalunioja fiatal állam ugyan, ám az összefogással a világ egyik legjelentősebb hatalmává vált. Az együttműködés korántsem felhőtlen, hiszen Shadon egyistenhite, Domvik vallása betiltotta a Gorvikban egyedül jelenlévő Ranagol vallásának gyakorlását. Együttműködésük során azonban megtisztították a Corma-dina szigetvilágot a kalózoaktól.

**6. Szegénynegyed:** Nyama Jichónak, mint minden városnak, vannak szegényebb, nyomorgó lakosai is. Javarészüket itt, vagy a dokkok körüli épületekben lakik. Az utcák mocskosak, az emberek fürdetlenek, és itt könnyebben megeshet, hogy az óvatlant megfosztják erszényétől, mint a város többi részén. E negyed egyetlen beépítetlen terén található az itteni nép körében közkedvelt AknilaP lepárlószentélye, braxatóriuma, ami egyben italkimérés is, a Bódítorony.

#### Fontos helyek:

- 1. Bakák rezidenciája:** sziget ami kizárólag az uralkodópáros a Bakák tulajdonát képezi.
- 2. Kapong Baka:** a központi szigeten található rezidencia tükrözi a város kettősségét: egyik szárnyában az új-godoni érdekeltségű vezető lakik, míg a másikban a pyarroni, a teljes háztartásukkal egyetemben.
- 3. Park:** az előkelő negyednek egy talpalatnyi földje nem maradt kihasználatlanul, a tó déli partján körben gyönyörű park található, ahol nappal gyermekek és kismamák mulatják az időt, míg éjszaka szerelmespárok fogadalmi szállnak a csillagok felé.

#### **4. Vultur Montos, azaz Keselyűhegy:**

ez egy mesterségesen összehordott magaslat, melyet azóta benőtt a fű. Tetején egy ellipszis alakú kőoltár áll, melynek közepe ki van mélyítve. Középpütt egy sávban egy húsz centiméternyi rézveret választja ketté. Jobb oldalát Domviknak, bal oldalát Dartonnak szentelték. Itt történik meg az égbetemetés, a papok és segédek által előre elkészített holttest darbjait beleszórják az oltárba, a hegy lábánál örökkön elégedetlenkedő, különböző ragadozómadaraknak felajánlva, hogy aztán általuk a lélek istene elé kerüljön. Kívülálló számára bizonyára bizarr ez a látvány és szokás, de a helyiek számára ez a temetés legtermészetesebb és legelfogadottabb formája.



**5. Itt találhatóak a kaszárnnyák és a városőrség épületei.** Az Ezüst Karmok szállásai foglalják el az épületkomplexum egyik felét, de jó pár katona is itt lakik.

**6. A város jól őrzött börtöne.**

7. A **Domviknak** felszentelt **Smaragd kegy katedrálisa**: a shadoni és pyarroni felek régi megállapodásának megfelelően nem emelhet senki nagyobb és magasabb templomot ennél.

8. **Darton-szentély**: az előkelő negyedről délre található egy hatalmas park, közepén a Hallgatag Úr szentélyéve. A város gyerekei folyton itt vannak és játszanak, lógnak a halál vicceskedvű istenének paplovagja, Nonniuspa atya nyakán.

9. **Gilron-szentély**.

10. **Kehely: Alborne-szentély**, ahol mindenki önfeledten hódolhat a mulatságok és a zene istenének.

11. **Istenek tere**: A téren mindeki emeltethet szobrot az általa tisztelt, szentnek, istennek, félistennek, kegyeltnek, vagy akár hősnek is, amennyiben finanszírozni tudja. Van akinek több szobra is van. Régi hagyomány, hogy az új beiktatott vezető emeltet egy szobrot a védistenének. A szobrok mérete változó vannak kisebb fél méter magasak és vannak nagyobb 3-4 métereseek is. Mivel a tér lassan tele van, az elmúlt években elkezdtek felfelé építkezni és egy pilléreken álló folyosó fut körbe a tér szélén ahova bárki felmehet, és ott is található szobrokat.

12. **Napfürdő sétány**

13. **Színek tere**: a színekkel jelölt kereskedőutcák itt futnak össze egy hatalmas piaccá.

14. **Sárga**: ha az utazó az ékszerek, drágakövek és nemesfém eszközök iránt érdeklődik, akkor a térről a sárga színnel jelölt utca felé kell vegye az irányt. Ebben a negyedben ékszerészek, ötvösök, drágakőcsiszolók dolgoznak, a legjobb minőségtől a legsilányabbig.

15. **Fekete**: a kovácsok negyede, de mindenféle szakember megtalálható itt: fegyver- és páncélkovácsok, illetve mindennapi vaseszközöket is itt lehet beszerezni, legyen szó patkóról, teáskannáról, vagy ekéről. Valamint ebben a negyedben találják az agyagégetőket, üvegfúvókat, illetve itt működik a híres szobrászmester, Harlon Zhara. A negyedben található egy kisebb Gilron-szentély is.

16. **Zöld**: itt megtalálható a föld minden adománya, legyen szó akár a környező termőföldek búzájáról, akár a Shafiei család drága fűszereiről. Ebben a negyedben találhatóak a különböző gyógynövény- és mákonykereskedők is. Noir jelét keresse az, aki a legjobb serkentőket vagy bódítószereket keresi. Itt található az állatpiac is, ahol baromfikat, kecskéket, és ökröket is lehet kapni. A szerencsés akár egzotikusabb állatokhoz is hozzájuthat, a mesélőre van bízva, mit talál reálisnak.



**Darton**: a Hallgatag úr. A pyar pantheonban a halál istene, a lelkek körforgásának felügyelője. Egyházának helyzete igen különleges, nemrégiben kettészakadt. Airun al Marem, Darton kegyeltjének vezetésével harcos paplovagjai elhagyták Pyarront és az egyház északi központjába, Rowonba tették át székhelyüket. Az ortodox pyarroni egyház kiátkozta őket.

**Della**: a Fátylas hölgy, a művészetek megtört elméjű istennője. Papjait személyesen választja ki, akik idővel az istennő mintájára maguk is fokozatosan megőrülnek. Nincs szervezett egyháza. A pyarroni istencsalád tagja. Ellana, a szerelem és szépség istennőjének ikertestvére.

**Domvik:** A Hétarcú. Hívei nem ismerik el más istenek létezését. Mivel hét arca az élet minden területét lefedi, a többi istent gyakorta Domvik egy arcának tekintik. Fanatizmussal vadásszák a boszorkányokat és pusztítják a gonosz minden aspektusát. Új-Godon államvallása. Az országon kívül ritkán tisztelik. Hét arca: a Tanító, a Hit Védelmezője, az Eretnékek Ostora, az Élet Teremtője, a Jóság Forrása, a Gyógyító és a Fekete Angyal.

**AknilaP** vallásáról és papjairól bővebb információt itt találsz:

<https://kronikak.hu/wp-content/uploads/2019/07/aknila.pdf>

17. **Kék:** kissé délebbre találhatóak azok a mesteremberek, akik fát használnak alapanyagul. Pl. híresek a környező hegyek északi lankáiról származó bükk és cser bútorok. Külön utcát kaptak az ácsok, az asztalosok, a bognárok és a kocsikészítők is, valamint a parton tevékenykednek a hajóácsok, ahol vízre bocsájtják az elkészült járműveket, hatalmas kereskedőhajókat és kis gondolákat egyaránt.

18. **Vörös:** minden olyan üzlet gyűjtőhelye, amiben kelméket, textileket, bőrből készült tárgyakat árulnak és készítenek. A távolság miatt körülbelül egy év csúszással ér a városba a legújabb erioni divat, de a helyi mesteremberek kényesek hírnevükre, kezük alól nagyon jó minőségű termékek kerülnek ki. Természetesen, ha valakinek az erszénye nem engedheti meg a luxust, az is megtalálhatja a számítását, ha a negyed déli fertálya felé veszi az irányt

19. **Állatpiac**

20. **Dal kapuja**

21. **Hit kapuja**

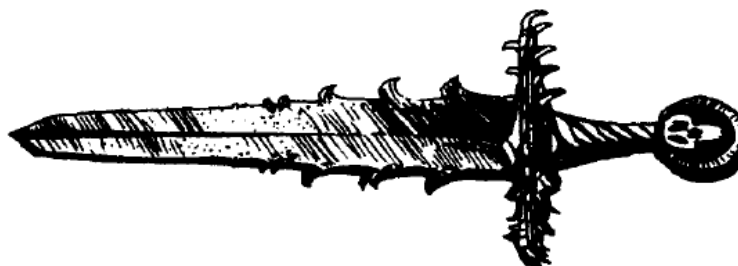
22. **Rács-kapuk**

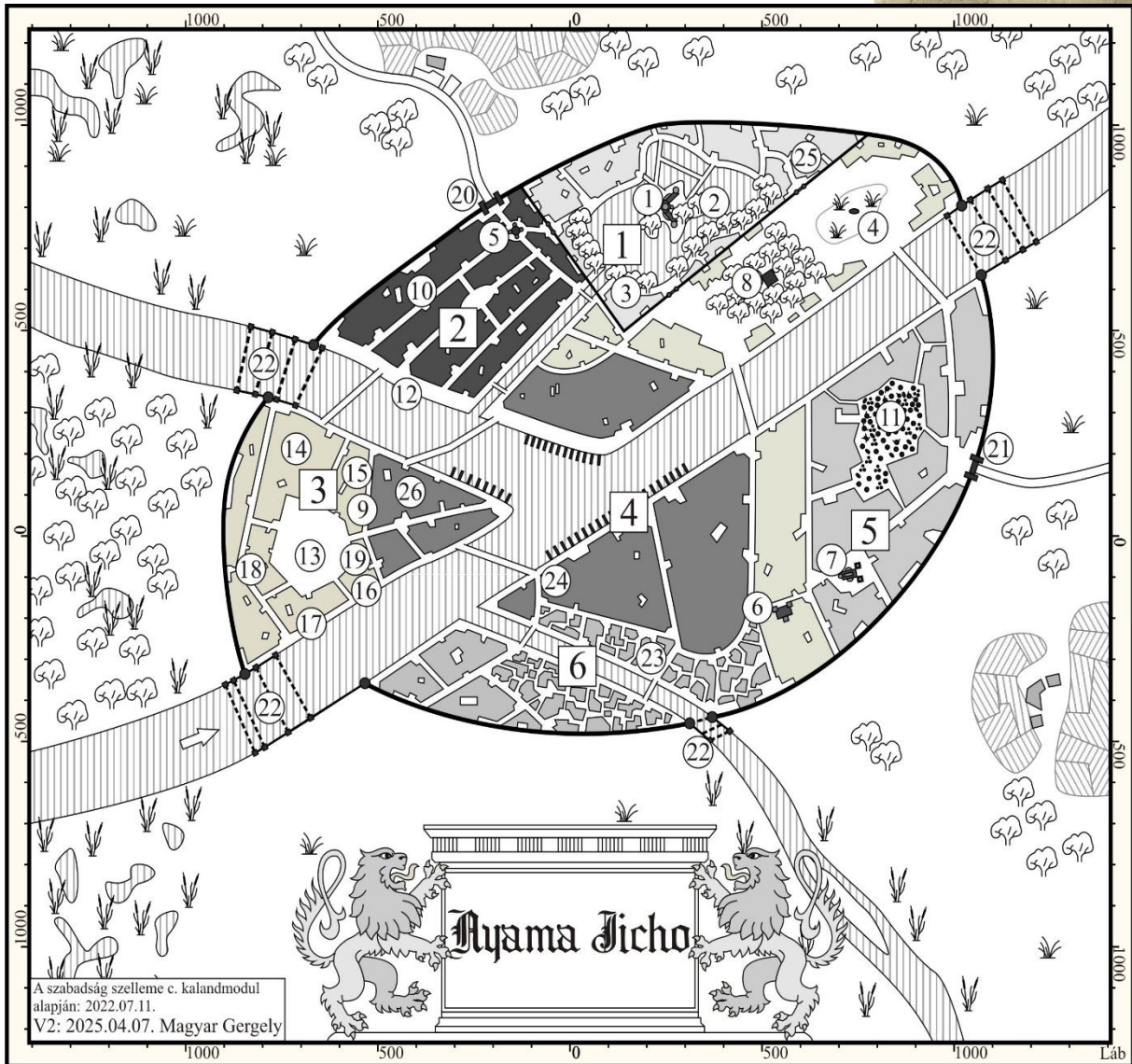
23. **Bóditorony:** más néven AknilaP temploma. Egy toronnyal összeépített lepárlót rejtő hosszú kőépület, mely egyúttal italkimérésként és AknilaP hitének szent helyeként is szolgál.

24. **Régi vámház:** régi elhagyatottként aposztrofált vámház, ma már inkább elbontásra várna, ha nem a szegénynegyed szélén lenne, így igazából senki nem foglalkozik vele.

25. Az **Abbit Kengyel** egy igen elegáns és impozáns klub és kaszinó ahol a város krémje gyűlik össze időről-időre, hogy különböző műtárgyakat megszakértsenek és akár adjanak-vegyenek.

26. **Pill panoptikuma:** egy viasz- és népművész Dellapap műhelye és szentélye. Pill, az örült istennő kallódó kegyelti négyesének egyike. Oly magasan jár Della misztériumaiban, hogy már egy tiszta pillanata sincs. Bár mindenről tudomása/látomása lehet, ami csak a környéken történik.





□ Városrészek

- 1 - Nemesi negyed
- 2 - Szórakozónegyed
- 3 - Kereskedőnegyed
- 4 - Kikötőnegyed
- 5 - Templomnegyed
- 6 - Szegénynegyed

○ Fontos helyek

- 1 - Bakák rezidenciája
- 2 - Kapong Baka
- 3 - Park
- 4 - Vultur Montos (Keselyűhegy)
- 5 - Városőrség
- 6 - Börtön
- 7 - Smaragd Kegye katedrális (Domvik)
- 8 - Darton-szentély
- 9 - Gilron-szentély
- 10 - Kehely (Alborne-szentély)
- 11 - Istenek tere
- 12 - Napfürdő sétány
- 13 - Színek tere
- 14 - Sárga (ékszer, drágakő)
- 15 - Fekete (kovácsok)
- 16 - Zöld (mezőgazdaság)
- 17 - Kék (faművesek)
- 18 - Vörös (kelmeművesek)
- 19 - Állatpiac
- 20 - Dal kapuja
- 21 - Hit kapuja
- 22 - Rács-kapuk
- 23 - Bóditorony (AknilaP-templom)
- 24 - Régi Vámház
- 25 - Abbit Kengyel Klub
- 26 - Pill panoptikuma

Nemesi negyed – Viharos Szerelem

Abbit Kengyel mágikus  
védelme: Elemi, TAM: 2E,  
Tér és Időmágia: 1E

## M.A.G.U.S. ETK:

**NJK:** KÉ: 40, TÉ: 90, VÉ:  
150, FP: 50, ÉP: 8 SP:  
fegyver függő  
Mágiahasználó: TSZ 2.  
mágiahasználóként működik

**Nevesített NJK:** KÉ: 50, TÉ:  
110, VÉ: 160, FP: 70, ÉP: 13  
SP: fegyver függő  
Mágiahasználó: TSZ 5.  
mágiahasználóként működik

## D&amp;D 5.24:

**NJK:** Attribute bonus: 0 - +2,  
HP: 32, AC: 12, Speed: 30 ft.,  
Támadás: +4, sebzés:  
fegyver+2  
Mágiahasználó: IV2  
mágiahasználóként működik

**Nevesített NJK:** Attribute  
bonus: +1 - +3, HP: 82, AC:  
16, Speed: 30 ft., Támadás:  
+5, sebzés: fegyver+3,  
Multiattack  
Mágiahasználó: IV5  
mágiahasználóként működik

Idevezető nyom: az Abbit Kengyel klub belépője (játékoszámnyi +1 főre). Kis kérdezősködés után (akár a klubban is megkérdezhetik, hogy mi járatban, és útbaigazíthatják őket Konrádhoz, vagy Edmundhoz) megtudhatják a klubról, hogy itt rengeteg üzlet köttetik, drága tárgyak cserélnek gazdát.

Az am Volinor család feje, az 50-es évei elején járó, pyar isteneket féltő idős lovag, **Konrad am Volinor**. Feleségét egy ritka veleszületett betegség vitte el igen fiatal korában, így lányán és távoli rokonokon kívül nem maradt számára senki. Nemesi hóbortjai közé tartozik a helyi elit klubban, az „Abbit Kengyelben” történő kiváló borok fogyasztásán kívül a régiségek, „ereklyék” gyűjtése, így megannyi többet-kevesebbet érő műtárgy, művészi alkotás díszíti kúriája dísztermét, csak a megfelelő pillanatra várva, hogy az idelátogató „klubtagok” tetszésére válhassanak.

Nemrég az Abbit Kengyelbe bevásárolta magát egy jó üzleti érzékkel megáldott ifjú, gazdag kereskedő, **Edmund Putkill**. A fiatal, húsz éves, közrendű pénzembert a klub törzsgyökeres tagjai, köztük Konrad ellenérzésekkel fogadták, ám a lovag gyűlölete akkor teljesedett ki, mikor megtudta, hogy a fiú titokban a lányának, Issaelnek udvarol, aki viszonzza is az udvarló érdeklődését. A helyzet több alkalommal is kellemetlenné vált már, nem egyszer kellett kihajítania a lánya szobájából, a fejvesztést, és a verést pedig azért kerülhette el mindig az udvarló, mert jó kereskedelmi kapcsolatot épített ki a klub több tagjával.

A közelgő, majd kibontakozó vihar lehetőséget adhat, hogy a fiatalok szerelme beteljesedjen, vagy arra, hogy Konrad végre nyugodtan hajthassa álomra fejét. A történet helyszíne az *Abbit Kengyel klub*, mely a nemesi negyed határán fekszik. Annak függvényében, hogy a kalandozók kivel beszélnek először, (kis kérdezősködés a klubban és kiderül, hogy Edmund és Konrad is foglalkozik régiségekkel, értékes tárgyakkal) változhat a történet. Konrad a klub fogadó és közösségi termében, míg Edmund az előbb említett térből nyíló folyosó 6-os szobájában van. A helyszínen van *Issael*, aki kelleetlenül fogadja az őt körberajongó pár nemes ficsúrt a hallban. **Ha a nemes lovaggal beszélnek, ő segítséget ígér a tárgy megtalálásában (adja a következő nyomot), ha cserébe eltávolítják Edmundot a képből. Ha Edmund útján indulnak el az elején és a kereskedővel beszélnek, arra kéri őket, hogy győzzék meg az itt italozó Arel papot, hogy mihamarabb adja össze őket a lánnyal, mert szűkös az idő** (nincs idő Ellena papot hajkurászni). A legjobb, ha leitatják a papot. Cserébe Edmund segít nekik megtalálni az ereklyét (következő nyom).

Az, hogy a fentiek közül mit választanak a kalandozók, az rajtuk múlik, a legjobb ha békésen, meggyőzéssel rendezik a bonyodalmat, mindenesetre alább állnak a záró konfliktus lehetőségei.

Konrad: a kalandozóknak lehet, hogy harcba kell bocsátkozniuk Edmuddal és az Arel pappal, (valamint Edmund Putkill testőreivel). Természetesen szép szóval is meggyőzhető Edmund, hogy szívódjon fel a városból, és adja fel a szerelmet, de ezt nem lesz könnyű.

Közlegő vihar: az Arel pappal, Edmuddal és cimboráival is meg kell küzdeniük.

Tomboló Vihar: az Arel pap részeg, véletlenszerűen kaotikusan varázsol. Feltűnik *Issael*, amikor Edmund állapota kritikusra fordulna, beugrik Edmund elé, hogy saját testével védje.

Lecsengő vihar: a klub és környéke romos, az Arel pap sehol sincs (a csűr romjai alatt alszik). Edmund a klub 6-os szobájában, mellkasán egy hatalmas leszakadt gerendával talán az utolsó levegőt veszi. Körülötte emberei állnak, mellette szerelme, Issael térdel és zokog.

Edmund: meg kell győzni az Arel papot, hogy adja össze a szerelmes párt.

Közlegő vihar: az Arel pap nem részeg, nem áll könnyen kötélnek a szertartást illetően

Tomboló Vihar: a pap nagyon ittas, Edmund a klub mögötti csűrbe zárta be, nehogy megszökjön, egy kis piáért cserébe még a saját anyját is összeadja egy házi malaccal.

Lecsengő vihar: a Pap a világot nem tudja, a csűr romjai alatt hortyog, ki kell szabadítani, majd magához téríteni, hogy egyáltalán közreműködjön bármiben is.

Jó Karma: ha a házasság megkötetik/megakadályozódik vérontás, harc nélkül.

Rossz Karma: a házasság megkötetik/megakadályozódik, harc útján.

További nyomok: 1) Egy apró hordó, rajta a 13-as számmal és a kifőzde szimbólumával - ez a nyom a **szegénynegyedbe** visz. 2) Egy papírlap, melyen különleges állatok és az áruk van feljegyezve - ez a nyom a **kereskedőnegyedbe** visz.



Edmond meggyőzéséhez vagy megfélemlítéséhez nem árt az ügyes szerepjáték és egy sikeres próbádobás.

M.A.G.U.S.: Szépség próba -5-el.

D&D 5: DC 25 Persuasion vagy Intimidation

Általánosan itt is jutalmazd a jó szerepjátékot könnyítéssel.

M. A.G.U.S.:  
Közlegő vihar: Szépség próba -2-vel  
Tomboló vihar: Szépség próba +2-vel  
Lecsengő vihar: Erőpróba és Élettan vagy Sebgyógyítás képzettség

D&D 5:  
Közlegő vihar: DC 20 Persuasion  
Tomboló vihar: DC 10 Persuasion  
Lecsengő vihar: DC 18 Athletics, DC 14 Medicine

Szórakozónegyed – A kölyök

A Kehely mágikus védelme:  
Elemi, TAM: 5E, Tér és  
Időmágia: 2E

M. A.G.U.S. ETK:  
40E Nyugalom mozaik

D&D 5.24:  
Calm Emotion varázslat  
aktív a teremben (DC 15  
Charisma save)

Szoba kinyitása:

Zárnyítás -50%-al.

DC20 Zárnyítás

Ellenállás az érzelmekre  
gyakorolt hatásnak:

Asztrál próba +1-el.

DC 12 Charisma save

Idevezető Nyom: nagyobb mennyiségű alkohol és egyéb mulatságra szokásos megrendelést kapott érkezett a Kehelyből. Találják meg a számlát, bizonylatot vagy az információt mondja el nekik valaki.

Út közben egy vadul kutakodó, idősödő Alborne pappal találkoznak (azzal, aki a hangulatkeltőben is szerepel), ki hálálkodik, hogy összefutottak és segítséget kér tőlük. Fiatal tanítványa maga köré gyűjtött rengeteg embert, akikkel Alborne kedvében akarnak járni egy nagy mulatsággal és nem hajlandóak biztonságos helyre vonulni, de a vihar közeledtével mindenki élete veszélyben van.

A Kehelybe érve a vihar okozta felfordulással mit sem törődő, önfeledten mulató népeket találnak. Főként helyi fiatal nemesek és gazdag kereskedők gyermekei azok, akik jelen vannak a mulatságon. Ha alaposabban megvizsgálják őket, akkor észrevehetik, hogy valamiféle transz vagy más hatás alatt állnak.

Asztrális síkon láthatnak egy fonalat, mely egy célba fut mindenkitől. A játékosokra is hat. A hatás forrása egy hátsó szobában van. A szoba zárva. Egy kicsit hagyd nézelődni és kérdezősködni őket, ha nem jönnek rá a forrásra, akkor érkezik onnan egy fiatal, jóképű férfi, látványosan díszes ruhában. Arrannyal varrt szegélyű tunikája kigombolva, a haja csatagos és mezítelen mellkasán a csillaglant hintázik. Mauriciónak hívják.

Ahogy észreveszi a játékosokat, üdvözi őket. Megjegyzi, hogy mennyire boldog, hogy új érdeklődők vannak és érezzék a legjobban magukat. Alkoholal és egyéb szerekekkel kínálja őket. Érdeklődik, mi járatban és hogy van-e bármilyen kívánságuk: ital, étel, fiú, lány. Amennyiben a viharra próbálják figyellemeztetni vagy őt vagy bárkit, akkor csak legyintenek, mintha csak valami tévképzet lenne, mely őket nem érinti, és az a dolguk, hogy minél hangosabban és minél méltóbban áldozzanak Alborne oltárán, hogy biztosítsák az istenség jóindulatát.

Úgy gondolják, hogy a vihar csak a hitetlenkedők mentsvára és az istenség megóvja őket bármilyen katasztrófától, hogy ha azt látja, mulatnak, amennyire csak lehet.

Erőszakra csak szép szavakkal válaszolnak, ha nagyon ragaszkodnak a dolgokhoz a játékosok, akkor simán faképnél hagyják őket, mondván "hitetlen beszéd" és ne hátráltassák őket.

A karaktereknek mindenhova van bejárásuk, kivéve a hátsó szobába, ahonnan a fiatal pap jött ki. Akár éreztetheted is velük ahogy közelebb mennek a szobához, hogy az érzelmekre gyakorolt hatás tovább erősödik és aki elvéti a próbáját, arra hatással lesz a benti lény, a többiek érzik a társaikon beállt változást.

A szobában egy hatalmas, kb. 2 méter magas, háromfejű lény van. A 3 fej formája mintha csak egy 9-10 éves gyerek arca lenne, csak a méretei és a három fej teszi picit félelmetessé. Maroknyi fakockákkal játszik, miközben a jobb oldali fej egy pogácsát majszol.

### Lényről megtudható információ:

Sikertelen próba: valami óriásszerű gyermek, értelmes fajnak tűnik.  
Sikeres próba: Wakrara, Kránból származó lény, igen veszélyes, fejei varázsolnak, mindegyik másfajta mágiát. (Elemi / Asztrál / Villámmágia) (Evocation / Enchantment / Evocation - lightning only).

A lény egy gyermek szintjén van értelmileg és kicsit meg is rémül, amikor bejönnek. Úgy beszél, mint egy 9 éves forma kisgyerek, annak naivításával és kíváncsiságával. Elmondja, hogy Maurício engedte meg, hogy itt legyen és ő hoz neki mindig sütit is, meg más finomat, mint a pogácsa. Kedves hozzá és segít neki, cserébe „ők” is segítenek Maurícónak, ha kéri. De hát így van ez rendjén, hiszen ő a bátyja. A Wakrara neve Lignano.

Meg kell győzni, hogy hagyja abba az emberek befolyásolását, különben azok meghalhatnak. Lignano nem akar ráállni, mert nem akarja a testvérét cserbenhagyni, mert egy jó testvér mindig segít. Mikor ráállna, akkor megjön Maurício is és feldúlva förmed a társaságra, hogy mit merészelnék és takarodjanak innen.

A pap nem igazán harcolna, és ahogy vitáznak, a gyerek is inkább fél. A cél, hogy megszüntessék a mágikus hatást és az embereket biztonságos helyre vigyék. Akár a pincében.

**Közelségi vihar:** Történet a leírtaknak megfelelően fut le.

**Tomboló vihar:** amennyiben a tomboló vihar alatt érnek ide a játékosok Lignano fél. Fél a hangos vihartól, recsegő falaktól, a betört ablakoktól. Sokkal nehezebb vele szót érteni és néha akarva-akaratlanul is mentális támadást intéz az őt nyugtatni igyekvőkre.

**Lecsengő vihar:** vannak halottak és sérültek a megrongálódott épületben. A mulatozást nem hagyják abba. Nagyobb figyelmet kapnak a frissen érkezők, így nehezebb úgy hátra jutni, hogy ne figyeljenek fel rájuk.

**Jó Karma:** senki nem hal meg, békésen sikerül feloldani a helyzetet.

**Rossz Karma:** bárminemű erőszakhoz kell folyamodni.

**További nyomok:** valamelyik Alborne-pap, esetleg Lignano meséli el. Alternatívaként megtalálják a romok között kutakodva az információkat. 1) A csatornában élő manó városi legendája, aki megannyi kincset rejteget a járatokban. A régi vámház körül szokott felbukkanni a **Kikötőnegyedben**. 2) Domvik egyháza felhalmozott több ereklyét a **Templomnegyedben**.

Mit tudhatnak a lényről:

Legendaismeret: Af: Int×3%,  
Mf: Int×5%

### DC 15 History

A Wakrara gyerek nem harcol, ha kell mágiával megvédi magát.

### M.A.G.U.S. ETK:

**NJK:** KÉ: 40, TÉ: 90, VÉ: 150, FP: 50, ÉP: 8 SP: fegyver függő

Mágiahasználó: TSZ 2. mágiahasználóként működik

**Nevesített NJK:** KÉ: 50, TÉ: 110, VÉ: 160, FP: 70, ÉP: 13 SP: fegyver függő

Mágiahasználó: TSZ 5. mágiahasználóként működik

### D&D 5.24:

**NJK:** Attribute bonus: 0 - +2, HP: 32, AC: 12, Speed: 30 ft., Támadás: +4, sebzés: fegyver+2

Mágiahasználó: lv2 mágiahasználóként működik

**Nevesített NJK:** Attribute bonus: +1 - +3, HP: 82, AC: 16, Speed: 30 ft., Támadás: +5, sebzés: fegyver+3, Multiattack

Mágiahasználó: lv5 mágiahasználóként működik

Kereskedőnegyed – Új kezdet

Idevezető Nyom: a játékosok egy listát találnak, melyen lények vannak felsorolva, és mindegyik mellett találnak egy árat is. Van közöttük Farkasmanó, Gyíklény és Patkányember is.

Az állatok elől kitérni:

Ügyesség vagy Gyorsaság  
próba.

DC 15 Dexterity save

A kereskedőnegyed ezen részén a ketreces kocsik és a karámok labirintusában korántsem egyszerű a haladás, melyet tovább nehezít a vihar, attól függően, hogy épp melyik fázisban tart. A Közelgő és a Lecsengő vihar fázisban viszonylag könnyen tudnak haladni és tájékozódni, a tomboló vihar szakaszban útjukat szél által repített kocsik, ledőlő házfalakat, rémülten menekülő állatok nehezítik (Ügyesség, gyorsaság próbák - Dex mentő DC 15). Akár használhatod a táblázatot a köztes időszakok fejezetnél.

A viharban összetört és kinyílt ketrecekből az alacsony intelligenciájú lényeknek lehetősége nyílik kiszabadulni és menedéket keresni.

Ez azonban korántsem egyszerű, hisz mindenki épp ezt igyekszik tenni, így konfliktusok alakulnak ki. A játékosok átverekedve magukat a kocsikon az egyik ház előtt kisebb tömegre lesznek figyelmesek, melynek az egyik fele helyi lakosok, másik pedig a lények egy csapata.

A tömeg ideges és feszült, és már a határán vannak, hogy a két frakció egymásnak essen, az egyik, hogy megvédje otthonait, a másik pedig, hogy biztonságos helyet találhassanak.

**Idrat**: a patkányemberek vezetője. Vele tudnak a játékosok kontaktot felvenni. Nem beszél jól a közöst, de meg tudják értetni magukat vele. Legfontosabb célja, hogy biztonságos helyet keressen a "népének". Alaphelyzetben nem ellenséges a karakterekkel, de ha fenyegetve érzi magát vagy "népét", akár támadhat is a karakterekre.

**Reza, a Dzsad kereskedő**: a helyiek szószólója, próbál mindenki számára elfogadható megoldást találni. Nem viselkedik ellenségesen, amennyiben megtámadják, természetesen megvédi magát.



Jó karma:

segítenek egy üresen álló házat, kunyhót találni a lényeknek, ahol biztonságban vannak és a vihar után is jó kiindulás lehet a letelepedésükhöz. Békés megoldás: amennyiben a játékosok azt a megoldást választják, hogy végleges helyet keresnek a patkányhordának, kis alkudozás után a dzsad felajánl egy elhagyottan álló, régi gazdasági épületet a kereskedőnegyed szélén egy kis területtel. Cserébe rendelkezésre állást kér a patkányemberektől.

Ebben az esetben Idrat átadja a játékosoknak a kulcs tárgyat.

Rossz karma:

kialkudnak a lények egy átmeneti megoldást a helyi lakosokkal, mely szerint a vihar idejére védelmet kapnak, de utána el kell hagyniuk a negyedet és a várost. Átmeneti megoldásként egy olyan házban húzódhatnak meg nem messze, amiben pár ember van csak 2 sarokra.

Agresszíven lépnek fel a lényekkel szemben, ebben az esetben azok visszatámadnak és harc.

További nyomok:

- 1) valamelyik vezető elmondja, hogy nagyobb mennyiségű megrendelést adtak le a Kehelyben, ami a **Szórakozónegyedben** van;
- 2) illetve hallottak legendákat egy csatornában élő manóról, aki megannyi kincset rejteget a járatokban. Keressék a régi vámház körül a **Kikötőnegyedben!**



M.A.G.U.S. ETK:

**NJK:** KÉ: 40, TÉ: 90, VÉ: 150, FP: 50, ÉP: 8 SP: fegyver függő  
Mágiahasználó: TSZ 2.  
mágiahasználóként működik

**Nevesített NJK:** KÉ: 50, TÉ: 110, VÉ: 160, FP: 70, ÉP: 13 SP: fegyver függő  
Mágiahasználó: TSZ 5.  
mágiahasználóként működik

D&D 5.24:

**NJK:** Attribute bonus: 0 - +2, HP: 32, AC: 12, Speed: 30 ft., Támadás: +4, sebzés: fegyver+2  
Mágiahasználó: lv2  
mágiahasználóként működik

**Nevesített NJK:** Attribute bonus: +1 - +3, HP: 82, AC: 16, Speed: 30 ft., Támadás: +5, sebzés: fegyver+3, Multiattack  
Mágiahasználó: lv5  
mágiahasználóként

Kikötőnegyed – Totyi Kapitány apró megpróbáltatásai**M.A.G.U.S. ETK:**

**NJK:** KÉ: 40, TÉ: 90, VÉ: 150, FP: 50, ÉP: 8 SP: fegyver függő  
Mágiahasználó: TSZ 2. mágiahasználóként működik

**Nevesített NJK:** KÉ: 50, TÉ: 110, VÉ: 160, FP: 70, ÉP: 13 SP: fegyver függő  
Mágiahasználó: TSZ 5. mágiahasználóként működik

**D&D 5.24:**

**NJK:** Attribute bonus: 0 - +2, HP: 32, AC: 12, Speed: 30 ft., Támadás: +4, sebzés: fegyver+2  
Mágiahasználó: lv2 mágiahasználóként működik

**Nevesített NJK:** Attribute bonus: +1 - +3, HP: 82, AC: 16, Speed: 30 ft., Támadás: +5, sebzés: fegyver+3, Multiattack  
Mágiahasználó: lv5 mágiahasználóként

Idevezető Nyom: a játékosok megneszelhetik a csatornában élő manó városi legendáját, aki megannyi kincset rejteget a járatokban. A régi vámház körül szokott felbukkanni.

Totyi, a tengeri manó egy régi, elhagyatottnak aposztrofált vámház pincéjében raboskodik már évek óta. Régen, egy kereskedőhajó aljára ragadva érkezett a városba, a megmentője / barátja / fogva tartója (attól függ, honnan nézzük) Jhespier, a csempész vendégszeretetét élvezi. Jhespier egy reggeli séta során vette észre a manó csillogó szeméit a víz tükre alatt. Valami érték reményében alámerült, de csak Totyit találta a hajó testéhez, kagylók közt ragadva. Mivel a tengeri manók legendás hűséggel viseltetnek azon szerencsés felé, aki „kifogja” őket, Totyi és Jhespier azóta együtt rendezik a város seftes ügyeit a folyó két partja között. Az északi hajók lepakolnak ezen az oldalon, kenőpénzek segítségével az áru egy része a régi vámházba kerül, melyből a javak egy járaton keresztül, a folyó túloldalán lévő elosztóba kerülnek, majd lelik meg kétes, vagy becses hírnevű gazdájukat. Békésebb időkben a csempészáru mennyiségének áramlása állandó, bőségesen csurran-cseppen mindenkinek. Jhespier feladata az áruk csempészjáratba helyezése, dokumentálása, míg Totyi feladata a „szerencse” biztosítása, és mágikus hatalma segítségével a járat vízszintjének szabályozása.

Totyi alig magasabb egy négyéves gyermeknél, bőre kék, helyenként szivárvány pikkelyek díszítik. Fülét, ujjai között úszóhártya díszíti, egyebekben arcvonásai inkább a goblinfélék sajátosságait hordozza. Jhespier egy negyvenes éveinek közepén járó, őszes hajú, horgas orrú, dzsad származék. Totyi a végletekig kiszolgálja, isteníti Jhespiert, aki visszaél ezzel, többször üti, vágja, szidja a különös teremtményt, és elkeserítően rossz körülmények között tartja őt. (Itt szabadjára lehet engedni a fantáziát, hadd botránkozzanak meg a játékosok!)

A vihar előjeleként és kísérőjeként hatalmas víztömeg zúdul le a folyón, aminek következtében a csatornákat és a csempészjáratot is elönti a víz. A játékosok felkeresik a vámházat, ahol beszélhetnek Jhespierre, kérdezhetik Totyiról és a legendájáról. Megfelelő emberismerettel rájöhetnek, hogy rejteget valamit, kis kenőpénzzel, vagy egyéb, a kalandok során összeszedett ajándékkal rávehető, hogy elárulja titkát és felfedje a vámház alatt húzódó járatot és különös lakóját.

Ha az ereklyéről kérdezik Jhespert, akkor üzletet köthetnek, a csempész arra kéri őket, hogy egy vízalatti zsilipet nyissanak ki, amelyen keresztül a csempészjáratból a víz el tud folyni, újra használhatóvá téve azt. A zsilipajtóhoz lejutni viszont szinte lehetetlen a víztömeg, hordalék, és az ott tanyázó illiquidek miatt, tehát Totyi lesz az, aki mágiájával lejjebb fogja vinni a vízszintet, amíg megcsinálják a „melót”. A varázslat viszont folyamatos koncentrációt igényel a lénytől. Ha elfogadják a játékosok az üzletet, két „vékony” karakternek kell leereszkednie a járatokba, ahol - Totyi hathatós segítsége miatt - csak derékig ér a víz. Mindeközben a többi játékos Totyi és Jhespier vendégszeretetét élvezik fent. Unalmas percek következnek, amikor Jhespier kitalálja, hogyan szórakoztatja magát Totyi kárára (kigáncsolja, megkéri, tegye a tenyerét az asztalra, hogy késsel szurkáljon az ujjai közé, majd el is vét egy-egy döfést, engedd el a fantáziádat, nyugodtan találj még ki ilyeneket). Minden ilyen negatív esetről Totyi koncentrációja megszakad pár pillanatra, és a víz hirtelen elönti a lent lévő játékosokat, sebezve, fulladásnak kitéve őket.

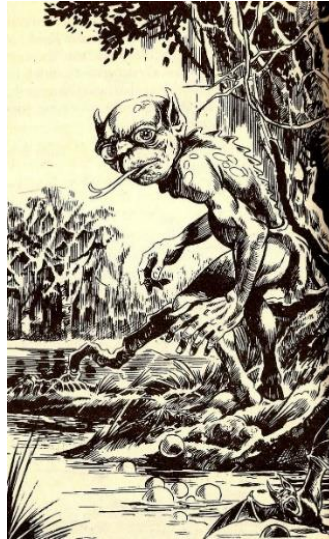
Jó karma: Totyit kiszabadítják a káros kapcsolatból, és szabadságának tényét elfogadják vele (ragaszkodik gazdájához, szóval meg kell nyugtatni, stb.)

Rossz karma: Totyit kiszabadítják a káros kapcsolatból, ám útjának engedik anélkül, hogy lelkét megnyugtatón. (Később Totyi véget vet életének, mert mestere nélkül nincs értelme)

### További nyomok:

Totyi vagy Jhespier az alábbi információkat mondja el a játékosoknak.

- 1) Érdemes lenne a Domvik templom körül körbenézni, rengeteg gazdag ereklye van ott - ez a nyom a **templomnegyedbe** visz.
- 2) A nemesi negyed szélén vagy egy puccos klub (Abbit Kengyel) ahol rengeteg értékes tárgy talál gazdára, történetesen van is egy meghívó hozzá. (játékosszám +1 főre) - ez a nyom a **nemesi negyedbe** visz.



Ahogy haladnak erőpróbák / DC15 Athletics a sok hordalék miatt, érzékelés / DC 15 Perception az illiquidek kikerülésére, ha nem sikerül, beragadnak/sebződnek a környezeti hatás függvényében: 2k6 (7) – 4k6 (14).

Jhespier 2 körönként áll elő valami „jó” ötlettel, hatására a lenti játékosok 4k6+4 (18) sérülést szenvednek.

Minden 10 Fp után 1 Ép-t is.

Ha elveszítik az eszméletüket, 6 kör alatt megfulladnak.

A zsilip kinyitásához a két játékosnak összesen 10 sikeres próba szükséges, mindketten egyszer próbálkozhatnak körönként.

### Erő próba

DC 15 Athletics

A fentiek két körönként Érzékeléspróbát vagy

DC 15 Insight próbát

dobhatnak, hogy rájöjjenek, mi folyik odalent és közbeléphessenek (vagy a moráljuk miatt automatikusan közbelépnek).

Templomnegyed – A város szíve és vére

Idevezető Nyom: pletyka/tipp arról, hogy Domvik egyháza gyűjt minden ereklyét.

Helyi alvilág: az egyszerűen a Családnak nevezett klán, kiterjedt, vélt vagy valós rokoni szálakkal szövi át a nomád lakosú féldomíniumok, sajátos hatalmi- / érdekhálózatokkal, s rangjukat egyre halmozódó, nomád stílusú hegtetoválásaik jelzik.

Vezetőjük: Aljas Zharr, az idősödő, stílusos félelf sármőr, aki egy igazi keresztapa, mindenki szereti és sok mindent megold illuzionista hatalmával.

A domvik katedrális túl nagy falat a bandának, ezért az érkező karaktereket megállítja és leszóltja a banda vezetője, Aljas Zharr, hogy hallott a keresésükről és pont ilyen kalandozók segítségére lenne szüksége, hogy visszaszerezze azt, amit a népüktől elvettek. A bandának az itt őrzött feljegyzések és az egyházadó kell, mert ezt a néptől sarcolták el, "az ő népüktől", s most visszaszerezhetik nekik. Melléjük ad egy megfigyelő-segítőt, Szubotáját, aki tolvaj és íjász.

Elmondja, hogy szükség van a főoltárnál lévő angyal szobor szívére - sok mindent megkönnyít az az ereklye. A szív magóniumból van, és a kulcs egyik darabja, ami a kaland végén lévő ajtóhoz kell.

Az oltár mellett található szobor szívének megszerzése nem egyszerű feladat, a templomban rengeteg a menekült, hiszen menedékként szolgál a vihar elől, illetve 4 ór (2 khál) mellett egy főpap és 2 kispap is tartózkodik odabent.

Ha a szív megvan, akkor az hatástalanítja a sekrestye mágikus védelmét. A szív „tudja”, hogy a népért cselekednek.

Pénz és feljegyzések a főoltár melletti sekrestyében vannak, ami a pap lakosztálya is. A kétszintes fényűző lakrész alsó szintjén található a tárgyaló és fogadó szoba, vagyis maga a sekrestye. A felső szinten van a könyvtár és a magánlakosztály. A magánlakosztály egyik könyvespolca mögött található a széf. Egy álca könyvet ha kinyitnak mögötte megtalálhatják a rejtett széfet benne a szükséges tárgyak (adók és ereklyék feljegyzései).

A katedrális mágikus védelme: Elemi, TAM: 10E, Tér és Szimpatikus: 2E

A szív megszerzéséhez mindenki orra előtt egy jó elterelésre és ügyes kézre van szükség, vagy pedig egy igazán jó és meggyőző történetre.

A próbákra -20% vagy -1-el dobják őket. Tomboló vihar idején ezek a nehezítések duplázandók a megnőtt tömeg miatt.

A próbák DC 15 képzettség próbák. Tomboló vihar idején DC 20 a megnőtt tömeg miatt.

A sekrestye mágikus védelme:

Asztrál pöröly varázslatot kapnak (46 E, ha Ame-n átment -18 Ame), a második szintre felérve intő jel varázslat támad rájuk (22 E, ETK 166. oldal).

Először Mind Sliver varázslat 2d6 (7) sebzéssel. Majd egy Phantasmal Killer varázslatot.

Rejtekajtó keresés:

Titkosajtó keresés -20%

DC 16 Investigation

Amennyiben nincs a csapatban karakter, aki fel tudná tömi, a Család melléjük adott tagja próbálja meg, akinek 100% a zárnyítása / Thieves tools +8-cal dobja. Minden sikertelen zárnyítás esetén egy csapás varázslat sújtja a széf előtt állókat 4k6+1 Sp / 30 ft. cone bludgeoning DC 15 Dexterity save, a második után nem hajlandó folytatni a tolvaj, vagy megjelenik 1 ór és egy kispap, hogy számon kérjék a karaktereket.

Amennyiben nincs a csapatban karakter, aki fel tudná tömi, a Család melléjük adott tagja próbálja meg, aki Thieves tools +8-cal dobja. Minden sikertelen zárnyítás esetén egy csapás varázslat sújtja a széf előtt állókat 4k6+1 bludgeoning sebzés, 30 ft. cone DC 15 Dexterity save, a második után nem hajlandó folytatni a tolvaj, vagy megjelenik 1 ór és egy kispap, hogy számon kérjék a karaktereket.

Jó karma: mindenféle erőszak nélkül megszerzik az egyházadót a népnek, és az iratokat a sekrestyéből, a banda főnöke pedig nekik ajándékozza az angyalszívet, akkor is, ha a játékosok nem szerezték meg, hiszen ők ezt megoldották. A bandafőnök azt hitte, hogy a szív kell nekik, de ad nekik 2 további lehetséges nyomot.

Rossz karma: nem segítenek a pénzt megszerezni, vagy fizikailag harcba keverednek bárkivel a templomban. Ekkor nincs meg a szív kulcs, de megadja a következő nyomokat a bandafőnök, hogy lerázza őket.

További nyomok:

Toty vagy Jhespier az alábbi információkat mondja el a játékosoknak.

- 1) kapnak egy belépőt az Abbit Kengyelbe (JK+1 főre) a Nemesi negyedben,
- 2) továbbá adnak nekik egy mágikus pálinkás hordót 13-as jelzéssel, rajta a lepárlószentély jelével és nevével a Szegénynegyedben.



A széf feltörése: 2 sikeres Zárnyítás próbára van szükség:

Zárnyítás -40%

DC 20 Thieves tools

M.A.G.U.S. ETK:

**NJK:** KÉ: 40, TÉ: 90, VÉ: 150, FP: 50, ÉP: 8 SP: fegyver függő  
Mágiahasználó: TSZ 2. mágiahasználóként működik

**Nevesített NJK:** KÉ: 50, TÉ: 110, VÉ: 160, FP: 70, ÉP: 13 SP: fegyver függő  
Mágiahasználó: TSZ 5. mágiahasználóként működik

D&D 5.24:

**NJK:** Attribute bonus: 0 - +2, HP: 32, AC: 12, Speed: 30 ft., Támadás: +4, sebzés: fegyver+2  
Mágiahasználó: lv2 mágiahasználóként működik

**Nevesített NJK:** Attribute bonus: +1 - +3, HP: 82, AC: 16, Speed: 30 ft., Támadás: +5, sebzés: fegyver+3, Multiattack  
Mágiahasználó: lv5 mágiahasználóként

### Szegénynegyed – Az ökör iszik magában

Elemi mágiából csak a szél és a fagy sebzi őket, pillantásuk 50 E félelem asztrális hatás, csak mágikus fegyver sebzi őket. Támadásaik során, ha Fp-t sebeznek, az hősebzésnek számít, a túlütés bódulatot is okoz. Démonológia Mf-fel, vagy AknilaP vallásismerettel ismerhetők. Faggyal és tiszta levegővel (elemi levegő) lehet őket visszaűzni az űstbe. Elűzéssel, fegyverrel végleg elpusztíthatók.

Fiend lények. Elemi mágiából csak a Thunder és a Cold sebzi őket, pillantásuk hatására DC 18 Charisma mentőt kell dobni, aki elvétí 1 percig Frightened kondíciót kap. Nem mágikus fegyverekre rezisztensek. Támadásaik Cold sebzést okoznak, valamint DC 10 Constitution mentőt kell dobni, aki elvétí, 1 körig Poisoned kondíciót kap. DC 20 Religion próbával ismerhetők. Cold és Thunder sebzéssel lehet őket visszaűzni az űstbe. Elűzéssel, fegyverrel végleg elpusztíthatók.

Idevezető Nyom: egy 13-as jelzésű kis pálinkáshordó, rajta a lepárlószentély jelével és nevével. A jel egy söröskorsót emelő stilizált ördög.

Egy AknilaP-pap lepárlója veszélyben van, segíteni kell a kimenekítésben.

AknilaP a mámoros multságok, a bódulat és a szükséges fájdalom istene.

A szentély neve Bódítorony: egy toronnyal összeépített lepárlót rejtő hosszú kőépület, mely egyúttal italkimérésként is szolgál. Egy kis, mocskos tér oldalában, többszintes, szegényes házak ölelésében van, alig 2 utcára a hömpölygő folyótól. A pap pocakos, őszülő, nagy szakállú yllinori ember, Gambrinus.

Ide érve látják, hogy már megrongálta a vihar a tornyot, és ezt-azt, odabent is. Összeomlott egy tetőrész és alatta a sörfőző-lepárló tartály. A lepárló előtt jónéhány helyi lakos zavarog, kérlelik a papot, hogy meneküljön, de a rájuk ijesztő szellemalakoktól senki sem mer bemenni. A pálinkafőző központja egy régi, nagy vas űst, amivel anno elkezdte a pap a szeszfőzést. A pince bejáratát, amiben logikusan lehet a keresett hordó, beomlasztották a lehullott toronydarabok (a hordóról valójában a pap tudja, hogy kinek ajándékozta, a következő helyszínhez vezető nyom éppen ez a név vagy hely). Tehát a következő nyomot a paptól kapják.

Óriási káosz uralkodik kint is, de főleg bent. A lepárló a robbanás határán van, de a pap nem akarja elhagyni a szentélyt, hiszen amíg működik a szent lepárló és ő végzi közben a szertartást, addig nem megy tönkre a lepárló szentély. Azonban a pap valószínűleg bele fog halni, már így is jónéhány sérülése van. Állandó a túlnyomás és a kitörő gőzök, cserepek potyognak, a vihar pedig egyre erősödik...

Ami nehezíti a helyzetet, hogy a hely védelmére a pap megkötött AknilaP síkjáról alacsonyrendű démonfoszlányokat. Sötét, rémisztő, ördögi páralények, amik gyorsan cikáznak a levegőben, mintha megvadultak volna. Ha bárki ártani akar a papnak vagy a lepárlójának, azt megtámadják. Mindegyik egy olyan alkoholista lélek önkéntes áldozatából jött létre, aki e szentélyben itta magát halálra. Minden szeszördög a részegség/alkoholizmus egy típusát jeleníti meg. Annyian vannak, ahány játékos. Megállás nélkül az alkoholista bánatait suttogják/sikítják a játékosok fülébe. Dilemma, hogy egykori emberi lelkeket ölnek/szabadítanak-e meg.

A pap tud csapással, és tűzlehelettel is támadni (2k6+2 Sp). A Hűtés nevű varázslattal, körönként 1 démon is leszerelhető (9 E, megfagyaszthat hordónyi folyadékot, vagy embert lassíthat sikertelen egészség próbával, felére csökkentve minden értékét 1k3 körre).

A pap tud csapással, és tűzlehelettel is támadni 30 ft cone, DC 15 Dexterity mentő, 2k6+2 sebzés vagy sikeres próba esetén a fele. A Hűtés nevű varázslattal, körönként 1 démon is leszerelhető (megfagyaszthat hordónyi folyadékot, vagy ha emberen használja DC 15 Constitution mentő, ha elvétí, Slow varázslat hatása).

**Tomboló Vihar:** a viharban omladozik az épület. A vihar könnyű szakaszai alatt jelenetenként csak egyszer (ideérkezés-kutatás, akcióba lépés, győzelem), a vihar nehéz szakasza alatt viszont körönként éri őket valami probléma: lepotyogó épületdarabok, a lepárlóból kicsapódó forró gőzfelhő:

Gyorsaság/Ügyesség próbával elkerülhető, amire -2, sikertelen elkerülés esetén 4k6 (14) Sp, sikeresnél a fele.

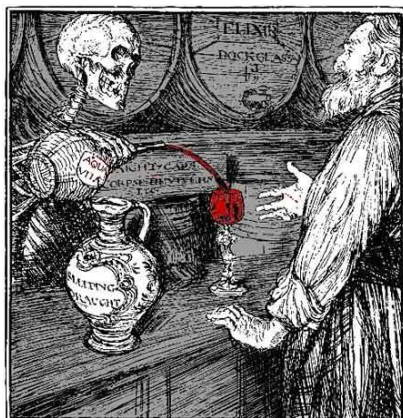
DC 17 Dexterity mentő, sikertelen esetén 4k6 (14) Fire vagy Bludgeoning sebzés, sikeresnél fele.

**Jó karma:** ha erőszak nélkül sikerül meggyőzni a papot, hogy hagyja itt a helyet, vagy kimenekítik a veszélyből az öreg üstöt és akkor nem szabadulnak el a lelkek, ám valahogy vissza kell őket zárni az üstbe. A pap közölheti, hogy az üst a lényeg. Az üst elvitelével elmegy a pap is. Ha meggyőzték, ő is segíthet visszazárni a szeszördögöket. Illetve felnyitja a 13-as hordót, aminek fedele a magónium kulcs.

**Rossz karma:** elpusztul a lepárló, véglegesen elpusztítják a szeszördögöket. Megverik a papot, aki ez esetben is elmondja, milyen nyomokkal tud szolgálni, hogy szabaduljon a kalandozóktól.

**További nyomok:**

- 1) Kaptak egy nagyobb mennyiségű megrendelést a Kehelyből, a **Szórakozónegyedből**.
- 2) Egy lista különleges lényekről, árakkal a **kereskedőnegyedből**.



M.A.G.U.S. ETK:

**NJK:** KÉ: 40, TÉ: 90, VÉ: 150, FP: 50, ÉP: 8 SP: fegyver függő

Mágiahasználó: TSZ 2. mágiahasználóként működik

**Nevesített NJK:** KÉ: 50, TÉ: 110, VÉ: 160, FP: 70, ÉP: 13 SP: fegyver függő

Mágiahasználó: TSZ 5. mágiahasználóként működik

D&D 5.24:

**NJK:** Attribute bonus: 0 - +2, HP: 32, AC: 12, Speed: 30 ft., Támadás: +4, sebzés: fegyver+2

Mágiahasználó: lv2 mágiahasználóként működik

**Nevesített NJK:** Attribute bonus: +1 - +3, HP: 82, AC: 16, Speed: 30 ft., Támadás: +5, sebzés: fegyver+3, Multiattack

Mágiahasználó: lv5 mágiahasználóként

Törmelék eltakarítása:

Erő próba

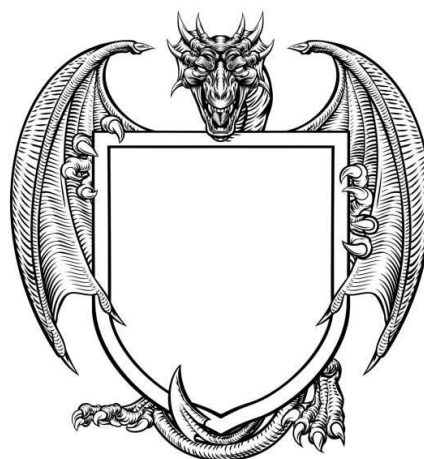
DC15 Athletics

### **3. Fejezet: A tárgy**

Miután a karakterek túléltek a vihart és megszerezték a magónium karctáblába illesztendő elemeket, elérkezhetnek arra a pontra, ahol megtalálják az általuk keresett tárgyat. Hagyd rájuk az ötletelést, a hely pontosítását, amit ők logikusnak találnak, az eddigi nyomok alapján ott lesz. Találják meg a törmelék alatt a lejáratot, nem messze az aktuális helyszíntől. Itt a mesélőre bizzuk, hogy az adott helyzet illetve negyed eseményei alapján hogyan történik(pl.: észleléspróbát dobnak és észreveszik az ajtó egyik sarkát, ahogy megcsillan rajta a fény). Amikor megtalálják, némi törmelék eltakarítása után meglátják teljes terjedelmében. Az ajtó kinyitásához szükségük lesz a negyedekben megszerzett/megszerezhető kulcsokra, melyek beleillenek a magónium karcba.

Kedves mesélő! Nem szeretnénk egzakt helyet és egzakt helyszínt adni ehhez, rábizzuk a fantáziádra és a csapat ismeretében a belátásodra, hogy milyen módon prezentáld a környezetet.

Amennyiben a morálisan jó megoldásokat választották korábban, úgy könnyebb dolguk lesz, hiszen a 4 szükséges elemből 3-mal rendelkeznek az ajtó kinyitásához. Minél rosszabb megoldást választottak, annál több saját erőforrást kell feláldozniuk ahhoz, hogy kinyissák. Mindegyikhez fog tartozni egy vers, ami segít nekik kitalálni, hogy mi az, amire szükség van.



Amennyiben kitalálták, hogy mire lesz szükség, nyugodtan add tudtukra annak játéktechnikai mértékét. Ha nem szeretnéd egyben odaadni a játéktechnikáját akkor nyugodtan rejtse egy próba mögé, de kapjanak bizonyosságot arról, hogy jó az irány, tehát jól fejtették meg a feladványt, és arról is, hogy mikor elegendő az "áldozat" amit behelyeztek.

A szükséges "áldozatot" behelyezheti akár egy karakter vagy akár az egész csapat együttműködve. Viszont a mértéke minden esetben a csapat méretétől függ majd.

## Versek az ajtón

Vannak kik a folyoban mossák.  
Mások föld alatt kutatják.  
Oly fényes mint a nap.  
De sokszor hozzá vér tapad.

Ha egyszer megszerzed,  
Többé el nem engeded.  
Elvenni sem tudják.  
Ha meghalsz veled sirbaszáll

Életed delén elvagy tőle telve.  
Viszont hogy az évek egyreinkább tellnek,  
Érzed hiányát és ahogy napod nyugodni tér,  
Úgy fogy ez is, és már vissza többé nem tér.

Lehet akár fekete vagy fehér,  
Az dönti el csupán hogy mi vele a cél.  
Ártsál akár segítsél véle,  
Egyszer mindennek elér a vége.

## Az ajtó

A felső és az alsó, valamint a jobb-és baloldali része egy-egy edényszerű mélyedés amit kinyitnak a kulcsok. A hiányzó kulcsokat pedig be kell helyettesíteni, fel kell tölteniük maguknak, méghozzá a megfelelő áldozattal. Fentről indulva az óramutató járásával a szimbólumok:

*Négyzet (1. versszak): Gazdagság*

M.A.G.U.S.: 70 arany értékű tárgy karakterenként  
D&D 5: 200 arany értékű tárgy karakterenként

*Háromszög (2. versszak): Tudás*

M.A.G.U.S.: 20 KP-nyi képzettség karakterenként  
D&D 5: 1 skill/tool profiency karakterenként

*Szív (3. versszak): Életerő*

M.A.G.U.S.: 5 ÉP  
D&D 5: 20 HP karakterenként

*Csillag (4. versszak): Hatalom*

M.A.G.U.S.: 70 Mp karakterenként  
D&D 5: 5 szintnyi Spell Slot karakterenként



**Fontos, hogy az egész áldozatot akár meghozhatja egy karakter is vagy feloszthatják a terhet egymás között, ahogy szeretnék.**

Amikor minden kulcs a helyére kerül, az ajtón látható vonalak felfénylenek. A középső négyzet süllyedni kezd, majd az ajtó 4 irányba kinyílik. Lépcsősor vezet le egy kincsekkel teli hatalmas terembe.

Mikor kinyitják a termet, egy magas, már élete delén túl lévő, kb 50 éves, kissé megfáradt arcú, de délceg, hosszú ősz bajszú nomád férfi lép ki. Köszönetet mond nekik, hogy elpusztították az aquirt majd otthagyja őket minden további szó nélkül. Meg nem áll, csak kutyagol tovább, ha beszélni akarnak vele, akkor haladni kell vele. Nem beszél a közöst, de megérti a nomádot, a Démoni őbirodalom nyelvét, az ógodonit és igen archaikus módját beszél is mindnek. A teremben bent van a tárgy, amit keresnek, megannyi kincs mellett. Néhány kifakult, hatalmas, fél méter vagy még annál nagyobb, gyöngyszínű pikkely társaságában. Mintha valami hatalmas hulló vedlette volna le őket.

A nyelvek a Dungeons and Dragons játékosoknak behelyettesíthetőek a Draconic vagy a Celestial nyelvekkel.

