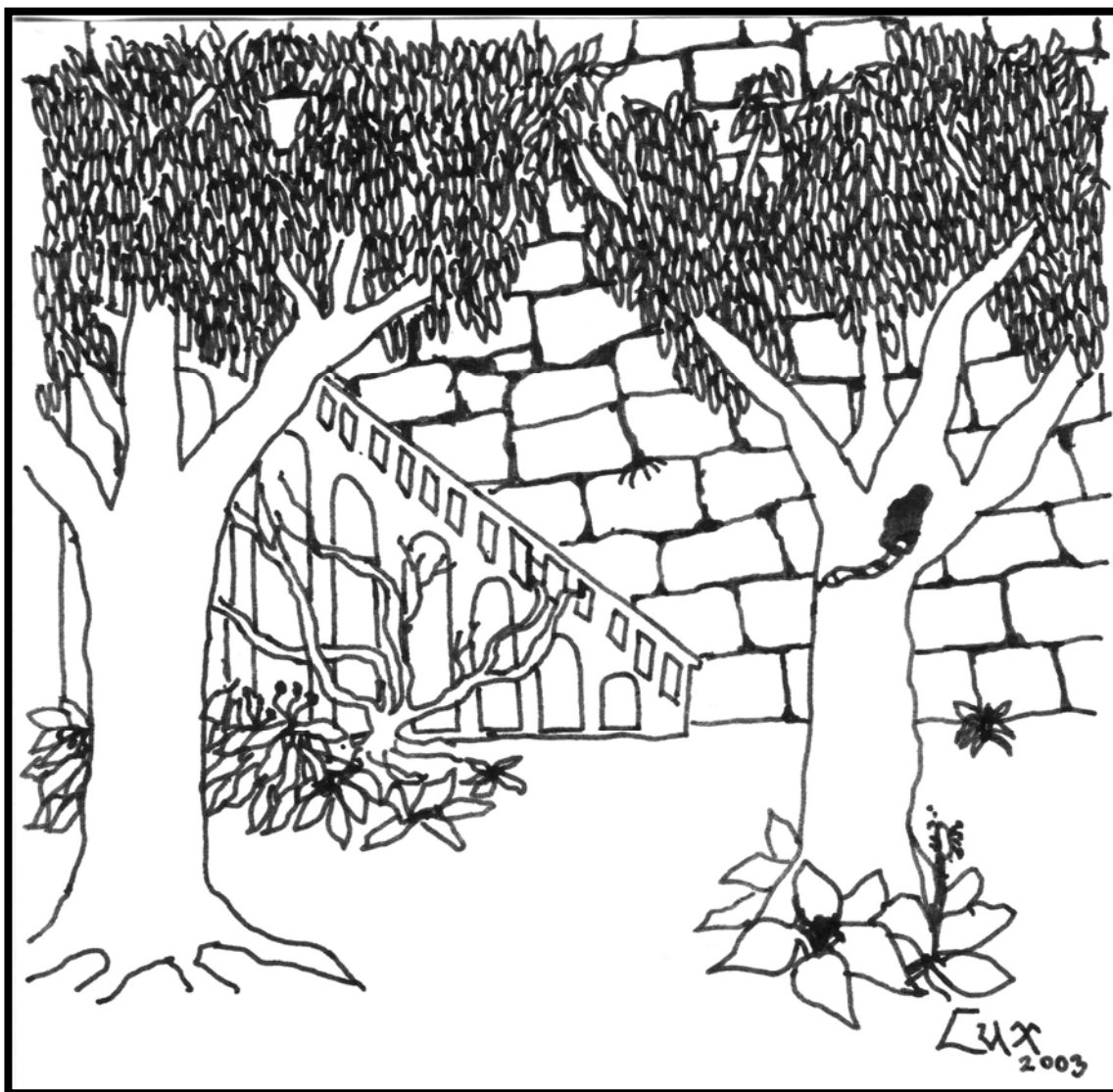


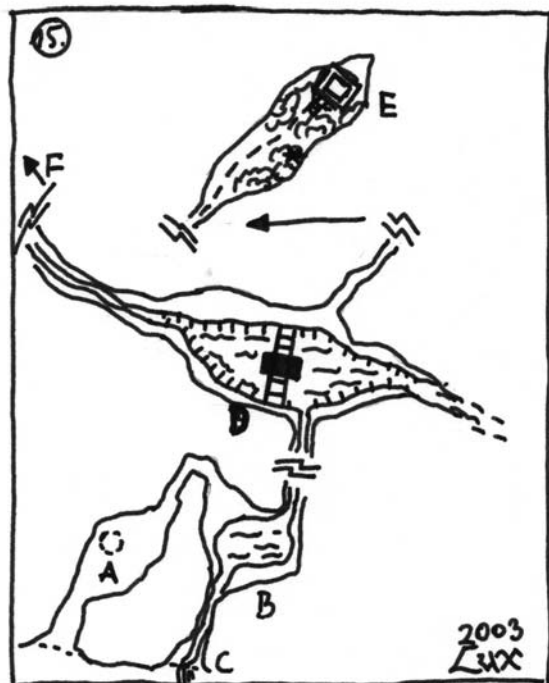
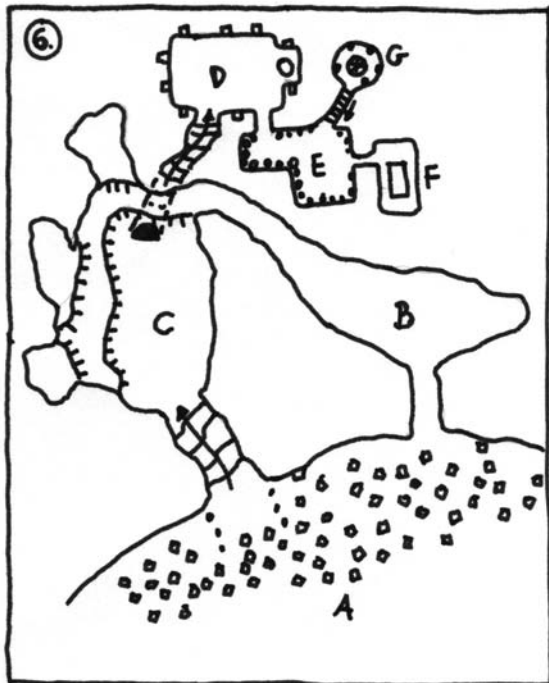
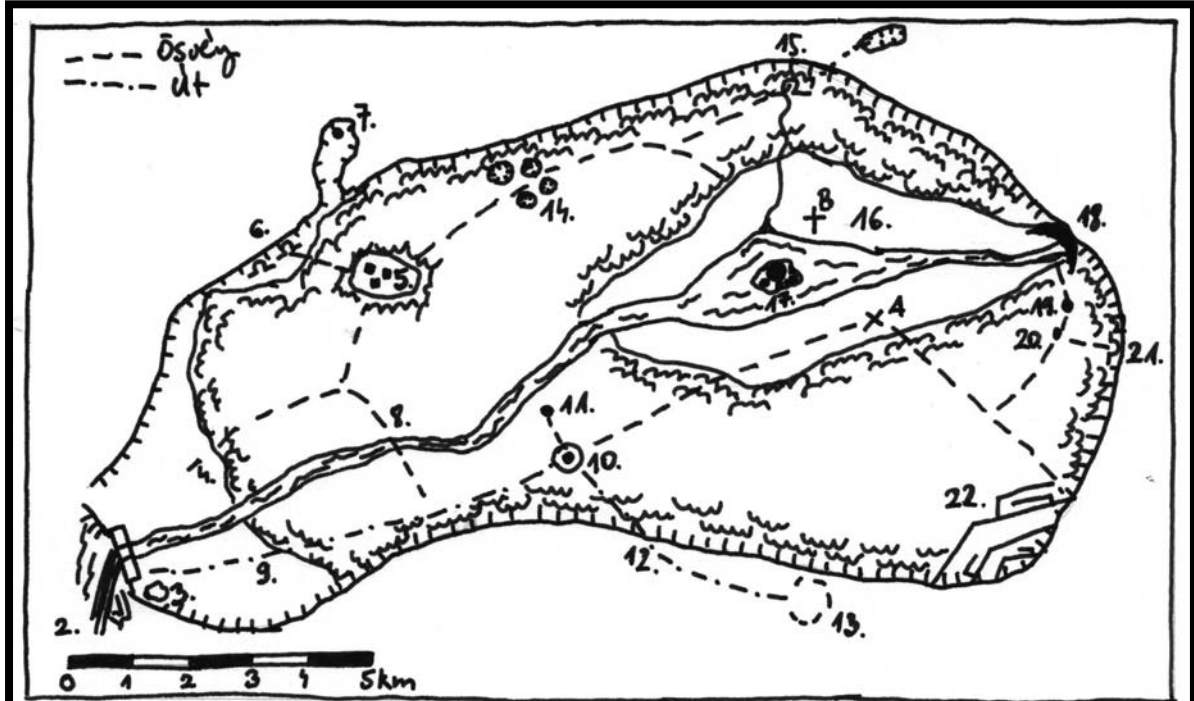
al-Astorion Kertje

írta: Lux Gábor



Kard és Mágia kalandmodul 6–9. szintű kalandozók számára

E.M.D.T. 1.



Al-Astorion Kertje

Írta: Lux Gábor

Illusztrálta és a térképeket készítette: Lux Gábor

További fejlesztés: László Ákos

Tesztelők: László Ákos (Brignesztor), Ács Gábor (Narg, Anrunn), Bagdi Zsolt (Hemtram), Gramantik László (Luther), Striczky Tamás (Olaf) és Veres István (Somo)

Hősök csarnoka:

Brignesztor, gnóm Tolvaj 1/Illuzionista 5/Technokovács 2. Túlélte a kalandot, mechanikus szolgájával egyetemben.

Narg, tápos Lovag 7. Túlélte a kalandot.

Anrunn, egoista Varázsló 6. Túlélte a kalandot.

Hemtram, Pap 7. Megölték a mélységlakók, ami nagy kár, mert a *jég botja* is vele veszett.

Luther Lightbringer, Lovag 3/Harcos 4 (túlélte a kalandot).

Olaf Gunarsson, viking Harcos 6, korábban kalóz és fosztogató. Túlélte a kalandot.

Somo, félszerzet Tolvaj 6. Túlélte a kalandot, de elsősorban azért, mert nem nagyon vett részt benne („hátról biztosított”). Nem sokkal később visszavonult.

Sir Dunfalcon (NJK), Lovag 7. Őt is megölték a mélységlakók, így soha nem lelta meg mesterét, Dahim ap Tolvint.

Köszönettel tartozom: Clark Petersonnak és Bill Webbnak, a Necromancer Games és az RPG.HU fórumok látogatóinak és (cseppet sem utolsósorban) BePének.

© 2003, 2008 by Lux Gábor. All rights reserved.



Előszó

Az **al-Astorion Kertje** hirtelen ötlettől vezérelve született meg egy nappal a II. RPG.HU találkozó előtt. Semmi mesélésre alkalmas anyag nem volt nálam, és úgy döntöttem, a biztonság kedvéért összeütök valamit. Eleinte egyetlen találkozást terveztem (az örült remete és elvarázsolt ligete), de nagyon hamar egy sokkal terjedelmesebb és szövevényesebb valami lett belőle. Igazság szerint mai tartalma mindössze annyiban különbözik az ősverzióétól, hogy a tesztelés során egy nagyobb kalandhelyszínnel gyarapodott (ez a nagy öregek temploma), illetve egy másikat hangulati idegensége miatt átalakítottam (ez a III. barlang; korábban apró tündérek tanyája volt).

Az al-Astorion történetéhez még az is hozzátartozik, hogy ez volt Magyarországon az első és utolsó nyomtatásban megjelent d20 licenz alapú kalandmodul. Összesen hetven példány készült belőle, amiből ötven került forgalomba (a többit különféle ismerősök és egyebek között szétsztoztogattam). A projekt szolid nyereséggel zárult, s tervbe volt véve több folytatás, de a lustaság – no meg az a kellemetlen esemény, hogy szerepjátékos anyagaim nagy része tolvajok áldozatául esett – keresztülhúzta ezeket a számításokat. A **Kard és Mágia** kiadása jó lehetőség arra, hogy újra előhúzzam és leporoljam a kalandmodult.

Lux Gábor

Pécs, 2008. szeptember

Háttér

Történt egyszer, hogy Rammah al-Astorion, Emoré istennő felszentelt papja ráunt a városi életre. Megunta a zsvajgó piacokat, a minden sarkon óbégató koldusokat, a számító és csalfa nőket és a hívek állandó zaklatását. Emoré, aki mindmáig a gyümölcsöskertek istennője, egyébként sem illett a városok kerek hasú és gondosan bodorított szakállú istenségeihez, nem is beszélve arról, hogy a Keselyűk Városa közismerten a romlottság és bűn tanyája – Shakkurt, a kéregetők istenét tisztelik errefelé, meg Szétet, aki tudvalevőleg még Shakkurnál is rosszindulatúbb.

A pap, aki ekkor negyven esztendősen lehetett, csak egy vándorbotot és egy rend ruhát vett magához – kicsiny templomát tanítványára hagyta és nekivágott az ismeretlennek. Talán egy hónapig kóborolt a kietlen kősvatagokban, ahol éjjel gyakran csak varázslatai és hűséges botja mentették meg a vadállatoktól és különös szörnyetegektől, amikor elérte a nagy erdőségeket. Két nagy hegyvonulat között egy nap régi, elhagyatottnak tűnő kőútra bukkant, ami egyenesen egy meredek hegyoldalhoz vezetett, s ott is folytatódott egyre följebb és följebb, bár a magasból lezúduló vízesés már jó részét darabokra zúzta és elmosta.

al-Astoriont nem hagyta nyugodni a kíváncsiság és másnap nagy nehézségek árán fölkapaszkodott a sziklameredélyen. Az elé táruló látvány – egy háborítatlannak tűnő termékeny völgy – legendákat idézett eszébe a régi korokról és a déli földek elpusztult emberfajairól. Mikor megpillantotta a völgy végében álló három óriási, omladozó kőteraszt, már tudta hogy isteni útmutatás hozta ide. Úgy határozott, hogy ezen a helyen építi föl azt a kertet, amelynek terveit már évek óta magában őrizte: mindaz, mi istennőjének tetszik, rendezett kerti utak, a legszebb gyümölcsfák és azok a kis épületek, amelyek az ilyen helyeket kellemessé teszik.

al-Astorion munkája évtizedekig tartott, s ez alatt alaposabban megismerte a környéket. Gyanúja igaznak bizonyult – megtalálta a régi romokat, amelyekről valaha olvasott, sőt, egy ízben kishiján felfalták a völgy barlangjaiban élő húsevő majmok (az ősi nép degenerált maradékai). A hely azonban más titkokat is rejtett – úgy tűnik, valaha egy varázsló élt a völgy közepét elfoglaló kis tó szigetén, kinek lezárt tornya és a körülötte álló omladozó épületek valamilyen számára ismeretlen stílusban épültek. Nagy figyelmet fordított azokra a mesterségesnek tűnő folyosókra is, amik egy látszólag elhagyatott barlangból ágaztak ki, de ezek bizonytalan rossz érzést keltettek benne, ezért inkább nem törődött velük többet.

Mindeközben folytatta nagyszerű művét is, pedig egyre jobban mardosta a kétely... valami soha nem sikerült úgy, ahogy akarta, és álmaiban arctalan fantomokkal viaskodott. Hiába a mágikus gyümölcsfák, hiába a díszes teraszok, ha műve senki enyhülését vagy kedvtelését nem szolgálta. Nem vette észre, hogy a magány lassan elveszi az eszét, s egyre különösebb és extravagánsabb dolgokat alkotott, szörnyeket és vérivó virágokat Emoré szeledebb teremtményei helyett. Amikor pár hónapja

idegenek – messzi földről jött kalandozók – fedezték föl a völgyet, irgalom nélkül leölte őket. Csak ketten menekültek el haragja elől, s e kettő közül is csak egy harcos, Mal-Bazhár jutott vissza a civilizáltabb vidékekre – elsőként a kert áldozatai közül. Története természetesen többek fantáziáját lánggra lobbantotta, de eddig senki nem tért vissza kincsekkel megrakodva – pedig azt mondják hogy akad az is bőségben, nem beszélve azokról a varázserejű gyümölcsfákról, amelyek al-Astorion kertjében teremnek.



Kalandötletek és előkészületek

Mivel al-Astorion kertje veszélyekkel teli hely távol a sűrűn lakott területektől, ajánlott, hogy csak jól felszerelt és erős csapatok próbálkozzanak felkutatásával. Négy 7–9. vagy hat 6–8. szintű karakter számára a legtöbb helyszín nem jelent komoly veszélyt, bár egyes találkozások kudarcra végződhetnek amennyiben a karakterek túlzottan vakmerők. Egy pap és két-három fegyverforgató mindenképpen elkél.

A mesélő több módon is elindíthatja csapatát, ezek közül itt hármat közlünk.

- Egy kereskedő fantáziáját lánggra lobbantja a völgy gyümölcsfáinak a híre – ha valami ilyen módon sikerülne a magokból új fákat nevelni, mesésen gazdaggá válhatna. Egy fa magjaiért 400 aranyat ajánl föl, de ügyes alkudozással vagy más módon akár 800 aranyig is hajlandó elmenni. Természetesen felismeri, ha át akarnák ejteni (a valóban értékes magok mágikusak, de ezt nem árulja el).
- A karakterek ugyanakkor értesülnek a völgy titkairól, amikor egy esküdt ellenségük. Az ellenség tülerőben van és nem olyan ostoba, hogy ezt ne használja ki a maga előnyére.
- A karakterek egyikének mentora vagy rokona tűnt el a völgyben (Dahim ap Tolvin – **22/k** – kiváló erre a célra).

Mielőtt hőseink útra kelnének, a következő információkat ismerhetik meg – ezek egy része persze csak mendemonda. A Mesélő dönti el, hogy mit tár föl és a karaktereknek ezért mit kell megtenniük – a városi karavánszerájokban nyilván mást tudhatnak meg, mint papokkal vagy bölcsekkel beszélgetve. Alkalmazható még a közkedvelt 1d12 is.

1. A régi időkben különös nép élt a vidéken – szörnyetegeket imádtak és maguk is furcsa kinézetűek voltak. Hanyatlásukat egy különös, elkerülhetetlen átok okozta. (**Igaz**)
2. Pár hónapja kalandozócsapat indult egy elveszett város és az ott őrzött mágikus opálok felkutatására. A várost nem találták meg, de az egyetlen túlélő egy elhagyatott völgyről és húsevő majmokról beszélt. (**Igaz** – az itt nem ismertett elveszett várost a mesélő kidolgozhatja...)

3. Salamar, a varázsló több alkalommal kérdezősködött a délről érkező hírekről, többen pedig látták, amikor nagy mennyiségű úti élelmet vásárolt (**Igaz** – a varázsló maga is érdeklődik a völgy iránt, bár őt inkább Ladgloun varázstárgyai és könyvei izgatják)

4. Mal-Bazhár volt a kalandozók vezetője. Miután hazatért, egy ideig meglepően vidám volt, majd egyszer csak valami gyors betegség elvitte. Magam is láttam – egy pap sem tudta meggyógyítani. (**Teljes egészében kitaláció** – Mal-Bazhár három hete újabb kalandra indult a déli tengereken, teljes egészségben)

5. A déli erdők cseppet sem olyan lakatlanok, mint mondják. Élnék arra is emberek, a vasat istenként tisztelik és meztelenül járnak. (**Részben igaz**)

6. Sok évvel ezelőtt egy szent ember élt azon a vidéken, ahonnan ezek az új hírek érkeztek. Mondják, hogy Emoré istennő áldása kísérte, és pusztá érintésére buja virágok és gyümölcsfák sarjadtak a földből. (**Igaz**)

7. Nem csoda, hogy elkerülik azt a helyet. Sász Könyve határozottan megtiltja a Degenerált Népek földjeinek felkeresését... Mal-Bazhár tehát kihívta maga ellen a sorsot, amikor a déli dzsungelbe készült. Sász csakugyan hatalmas, és végtelen az ő bölcsessége.

8. Amikor a világ még fiatalabb volt és a nap is nagyobb erővel sütött, mint ma, gonosz emberek éltek arra. Az Alvilág lényeivel léptek szövetségre, míg végül az istenek megölték őket és lerontották természetellenes szövetségüket. Meglehet, az expedíció ennek a népnek az egyik településére bukkant. (**Igaz**)

9. Az említett hely nem ismeretlen a bátor kereskedők számára. A völgyet egy elhagyott kőúton lehet megközelíteni, de ember legyen a talpán, aki megmássza az előtte magasodó sziklát. Mondják, hogy egyszer valaki mégis megtette, és különös, sosem látott növények borította föld tárult a szemei elé. A legendákban tehát lehet valami. (**Igaz**)

10. Nagy kincsek lehetnek ott, hiszen mindenki látta azt a drágakövet, amit Mal-Bazhár visszahozott. Akkor volt, mint egy kis galambtojás, és egy uzsorás öt százszülyni aranyat ajánlott érte. Ahol egy van, van több is, bár azt azért nem hiszem, hogy fán nőne – bármit beszéljenek a varázsgyümölcsökről. (**Igaz**)

11. Ettől a vidéktől nem messze van Szét egy nagy temploma is. Lehet, hogy az expedíció az ő papjaival találkozott. Ami azt illeti, a kígyóisten követői amúgy is gyanúsán sokszor indulnak déli zarándoklatokra... (**Ki tudja, mi ebből a valóság?**)

12. A környékbeli állatok mind veszélyesek – tigrisekkel, hűsevő óriásgyíkokkal, mérgező leheletű virágokkal és dögmadarakkal lehet találkozni. Az őserdők egyes zugaiban fekvő romok pedig ennél is rosszabbak – elsősorban csapdák miatt, de néha kőgólemek és élőhalottak őrzik őket. (**Igaz**)

A völgy

Általában elmondható, hogy a völgy sokkal nyugodtabb vidék, mint a lenti erdők – csak az ügyes állatok képesek föl- vagy lemászni a vízesés melletti sziklákon. Ezért, ha a mesélő egyébként használ véletlen találkozási táblázatokat (amely szokását a

modul írója is helyesli), az expedíció időtartamára tartózkodjon azok alkalmazásától. A lenti területen leírt bestiákon kívül a völgy **állatvilága** a rendkívül gyorsan szaporodó nyúlféle álatokra és a déli hegyoldalak erdős részein fészkelő kövér futómadarakra korlátozódik. Igazán négy nagy ragadozófajta uralma jellemző: északnyugatra a pszionikus majmok, északkeletre a kardfogú tigris, a nagy réten a hűsevő miniszaurosok, délkeletre pedig az al-Astorion kertjében élő szörnyek tizedelik az élővilágot.

A dzsungel **vademberei** messziről elkerülik a környéket – a civilizált népeknél lassabban feledők számára ez az elfeledett táj az ősi gonosz egyik hírhedt erőssége, ezért sem ajándékokkal, sem fenyegetéssel nem lehet őket arra rávenni, hogy a karaktereket a kőúton túl elkísérjék.

Ami a völgyön belüli **közlekedést** illeti, bozót-vágó kések nélkül csak nagy nehézségek árán lehet áttörni a magas fák közötti bozótban. Mind a régi kőút, mind az erdei csapások járhatók – előbbin három, utóbbin két közepes termetű lény haladhat fej-fej mellett.

Az **időjárás** kiszámítható: minden reggel és délután esik az eső, a föld és a növényzet állandóan nyirkos. A hőmérséklet kevésbé fűledt, mint azt a dzsungelben várni lehetne – az állandó hegyi széljárás hamar elfújja a párát és a ködöt. Ritkán vihar is előfordul – ezt mindig gyanús csönd és fűledtség előzi meg. Egy vihar időtartama 1-2 óra. Mivel a hőmérséklet hűvösebb az őserdő egyéb vidékeinél, a nehéz páncélok viselése nem ütközik akadályokba.



1. Az elhagyott kőút

Körülbelül 500 méterre a völgy bejáratától kezdődik a régi út. Az utat kis, földbe mélyesztett kőhasábokból készítették. Elég széles ahhoz, hogy egy kisebb-fajta szekér végigmehessen rajta, habár régen nem lehet használatban, mivel több helyen vaskos fák feszítették szét a köveket. Az út keleti irányba vezet és egy kisebb tisztáson ér véget.

2. Vízesés

Mintegy száz méter magasból, több lépcsőben zúdul alá a hegyi patak vize. A kőút valamikor ezen a hegyoldalon vezetett föl a völgybe (több helyen ép állapotban maradt). Ha a karakterek egy kicsit alaposabban körülnéznek, egyértelmű, hogy valakik már jártak itt: a magas fűben egy megtisztított területen elszenesedett fahasábok láthatók, egy földbe tűzött botról pedig kifakult napszitta rongy lóg – egy tarisznya maradéka.

A meredélyt megmászni nem könnyű feladat (a hátasállatok feljuttatása pedig egyenesen lehetetlen), de szerencsére valakik már nemrég megtették az utat és több helyen vasszegeket vertek a kövek közé. Így három Mászás próbával és egy tekercs kötéllel föl lehet jutni. A sziklafal utolsó pár métere mesterséges gát, habarcs nélkül összeállított csiszolt kőtömbjei között kövirózsa és varjúháj nyílik.

Ha a karakterek sikeresen fölérnek, megpillanthatják a magas hegyek közötti termékeny, U alakú völgyet. Előttük nem messze bővizű hegyi patak tör elő az erdőből, jobbra és balra pedig meredek, megmászhatatlannak tűnő sziklafalak emelkednek. Északra a fákon túl nagy fekete barlangnyílások sötétlenek egy kögörgeteg tetején.

3. Sírhalom

A kögättől nem messze valaki hosszúkás, hevenyészett halmot emelt a meredek hegyoldal tövében. A halom 1,5 méter magas és egy nagyobb kő áll ki a közepéből. A feltornyozott sziklák alatt egy nő csontváza fekszik láncingben, kis kerek fém pajzzsal és szablyával. Karján ezüst karkötő (10 at értékű), pénztársolyában 35 at és 40 et. A nő Mal-Bazhár egy követője volt, aki egy pszionikus majom karmolásától halálos sebet kapott. Mal-Bazhár eddig tudta eltárogatni, de a meredélyen már nem volt ereje lemászni és pár órán belül meghalt.

4. Ösvény

Széles, kítaposott ösvény a sűrű, bozotos erdőben. Sikeres Vadonismeret próbával megállapítható, hogy rendszeresen használják. 20% esélye van annak, hogy a karakterek találkoznak **1d3 pszionikus majommal** (lásd következő pont!), amint azok a fák ágai között rejtőznek (Megfigyelés próba). Természetesen ellenségesek.

5. Falu romjai

Nagyobb méretű tisztás. Sok száz év telt el azóta, hogy az itt álló primitív falut elhagyták őslakói. A durva kőkunyhókból csak alig felismerhető romhalmozatok maradtak. Simára koptatott csupasz fatörzsek tövében lerágott csontok és koponyák fekszenek (köztük emberi maradványok is). A tisztás közepén fekete bazalt csonkagúla áll. Rövid lépcsősor vezet föl egy hatalmas faragott kőfejhez. Vonásai félig emberre, félig majomra hasonlítanak, tátott pofájában hegyes, kúpos fogak. Szemei valamikor jókora drágakövek lehettek, de mára csak a helyük maradt. Előtte még több koponya és csont, jókora halomba rakva.

Éjjel a tisztás cseppet sem ilyen kihalt. A bálvány előtt tűz ég, a fatörzseken pedig embernél nagyobb **majmok** gubbasztanak (**1d6+2 fő**). 10% esélye van annak, hogy „istenük” (lásd **6/d**) is velük van. A szörnyetegek artikulálatlan makogása néha már-már emberi beszédre emlékeztet. Ha észreveszik a betolakodókat, azonnal rájuk rontanak. A majmok egyike (a „főpap”, aki a kőfej előtt áll) arany fejfedőt visel. Ez az ékesség 320 at-t ér önmagában, +2-t ad a pszionikus hatások elleni mentődobásokra, valamint +6-ot a pszionikus csapás NF-éhez.

Pszionikus majmok (1d6+2): Sz 4+1*; VO 14; Mozgás 30'; Tám 2*+5 karmok 1d6+1 **vagy** +5 harapás 1d6+1; Spec pszionikus csapás; +5/+2/+2; KG.

Pszionikus csapás: óránként egyszer 30' távolságra, Közepes Akaraterő vagy kábulat 1d6 körre.

Hp

23

24

27

16

16

16

23

22

„**Főpap**”: Akr +5 [+7 pszionikus támadások ellen]; a pszionikus csapás nehézsége Nehéz.

Hp 24

6. I. Barlang – a majomisten sírja

Ezek azok a barlangok, amelyeknek szája már a vízesés tetejétől látszott. Amikor még az ősi nép lakta a falut, itt imádták Ooit, a régi korok egyik szentségtelen szörnyetegét. Félelmei papjai rettegésben tartották az egyszerű embereket és rendszeresen áldozták fel uruknak az elfogott ellenségeket.

A jelenleg itt élő majomtörzs a falubéliek elcsoosult maradványa. Összesen 16 hím, 10 nőstény és 4 fiatal majom él a törzsben, de a hímek fele állandóan távol vadászik – boszorkányos ügyességüknek köszönhetően gyakran még a vízesésnél is leereszkednek és kisebb kereskedőkaravánokat támadnak meg. Értelmi szintjük igen alacsony, csak a legprimitívebb eszközök használatára képesek. Közülük kiemelkedik a „főpap”, aki arany fejfedőjéről ismerhető föl. Ő képes tüzet gyújtani és valamivel intelligensebb társainál.

a. – Kögörgeteg: Nagyobb nyílt tér, az erdő szélé-től a bejáratokig 50-60 méter (150-180') nyílt terep található, pár kiszikkadt bokorral. A fekete sziklák nappal tűzforróra melegszenek, éjjel pedig éjfélig megőrzik a meleget. Az ingatag köveken nehéz futni (ha valaki megkísérelné, Egyensúlyozás próbát kell dobni vagy kifecamítja a lábát és mozgása feleződik). A barlangok egyértelműen lakottak – itt-ott csontok fehértenek, a négy ember magas nyílások előtt pedig fanyársakra tűzött, rothadó állatfejek vonzzák a jókora fekete döglegyeket. A hely délben kihalt, napkeltekor és este viszont **1d6 majom** őrzi a birodalmát. A betolakodókat emberfejnyi sziklával fogadják.

Pszionikus majmok (1d6):

Hp	18	22
	25	
	25	
	20	
	28	

b. – Hímek terme: nagy barlangcsarnok – alapterülete 70'*30', magassága 50'. Falait fakult festmények borítják; egy faluban sürgő-forgó emberek, karókra tűzött fejek, vadászat, stb. A teremben általában **5 hím majom** tartózkodik – vakaróznak, nyers húst zabálnak vagy birkóznak.

Pszionikus majmok (5): +1 minden dobásra.

Hp	22
	14
	27
	23
	23



c. – Nöstények terme: még az előzőnél is nagyobb terem – területe 50*70, magassága pedig a 100'-at is eléri. Nyugati oldalán több kőpárkány található, amik összesen 20' magasba emelkednek, három kis oldalüreg bejáratához. A falak itt is gazdagon díszítettek, bár az egész sokkal fakóbb, mint a hímek termében. A **b.** terembe vezető emelkedő alatti falon félmeztelen lándzsás harcosok vonulnak a közepén tatóngó fekete üreg felé. Innen meredek lépcsősor vezet az alsó szintre. A lépcsőfokok és maga a folyosó láthatóan nem normális méretű emberek számára készült. Valamikor faragott kőlap zárta el a lejáratot, de mostanra ledől és kettéhasadt.

A kis oldalüregekben élnek a **nöstények** és a **kölykök**. Ha harcra kerül sor (igen valószínű) és az egyik kölyköt (akik kövekkel és ürülékkel hajigálják a csapatot) baj éri, a nöstények bedühödnek és +2 bónuszt kapnak a támadásra és sebzésre, viszont nem képesek a pszionikus csapásra összpontosítani.

Pszionikus majmok, nöstény (10): Sz 4*; VO 14; Mozgás 30'; Tám 2*+4 karmok 1d6 vagy +4 harapás 1d6; Spec pszionikus csapás; +4/+1/+1; KG. Pszionikus csapás: óránként egyszer 30' távolságra, Közepes Akaraterő vagy kábulat 1d6 körre

Hp	13	18
	18	6
	19	14
	12	20
	14	18

Pszionikus majmok, kölyök (4): Sz 1-; VO 16; Mozgás 30'; Tám +2 kő 1d6 kábítás; +2/+0/+0; KG. Nem képes pszionikus csapásra.

Hp	1
	8
	5
	3

d. – Szentségtelen templom: Boltíves, természetes eredetű de alaposan átalakított barlang. Falában kis benyílóban groteszk emberforma bálványok kuporognak, előttük durva kőtálap. A kőtálap valamikor világításra szolgálhattak – teljesen beljük ivódott a kormos zsír. A falfestmények itt sokkal élénkebbek és épebbek, mint fent: csapott homlokú, köntösbe öltözött majomemberek vicsszó pofával. A terem végében lévő oltáremelvényen jókora négy lábú aranyedény nyugszik, teljes értéke 7000 arany. Ezenfelül a tál mágikus – ha beleöntik két közepes természetű intelligens humanoid vérére, *kristálygömbként* funkcionál.

Ha eddig a karakterek még nem találkoztak velük, ebben a teremben tartózkodik a majmok „főpapja” és **Ooi**, a „majomisten”, a régi korok egy iszonytató szörnyetege. Úgy néz ki, mint egy hatalmas természetű fekete gorilla, gonosz intelligenciától égő tekintettel és négy izmos karral.

Ooi, a majomisten: Sz 10+3**; Mozgás 40'/Mászás 40'; VO 17; 4*+13 karmok 1d6+3 és +7 harapás 1d8+3; Spec szaggatás, ½ sebzés a hidegtől és a tüztől; +10/+6/+6; KG.

Szaggatás: ha Ooi egyszerre két mancsával talál, további 2d6+6 sebzést okoz. Mivel négy karja van, erre körönként kétszer is képes lehet.

Hp 100

Ooi csak akkor pusztítható el véglegesen, ha legyőzése után kivágják a szívét vagy elégetik a testét. Ellenkező esetben 48 órán belül teljes erővel újjáéled és legyőzői nyomába ered.

e. – Papok kriptája: a terem falának kiszikkadt, megfeketedett régi holttesteket támasztottak. A holttestek átmenetet képeznek a majom és az ember között – homlokuk lapos, szemüregük mélyen ülnek, állkapcsuk előreugró. Összesen 23, elrongyolódott göncökbe bugyolált, olcsó aranyékszerekkel felcícomázott múmia található itt. Egyik-másik fekete famaszkot visel. Az ékszerek értéke minden holttesten 20 at, de a holtak zargatása veszélyes: gönceik fertőzöttek, **Sírlázat** okoznak (vér/kontaktus; Közepes Kitartás; átla-gos lefolyás; 1d6 Erő+spec).

Ha a **g.** teremben megelevenednek a főpapok, a lenti halottak is **zombik** formájában indulnak meg ellenségeik felé.

Zombik (23): Sz 2+1; VO 12; Mozgás 20'; Tám +3 ütés 1d8+1+betegség; Spec lassú, immunis az elmét befolyásoló varázslatokra; +4/+0/+1; S.

Hp	12	9	12
	9	11	7
	8	11	12
	17	10	17
	9	9	8
	7	14	
	14	11	
	14	11	
	12		
	7		

f. – Ooi kriptája: egykoron itt nyugodott a majomisten. A jókora szarkofág megfelel a szörnyeteg méreteinek (4 méter hosszú és 2 méter széles), fedele kettéhasadt kőlap. Kis falirekeszekben emberi koponyák tucatjait halmozták föl. A koponyák a papok testeikhez hasonlóan félig emberi, félig állati hibridek, fogaikat reszelővel kúposra éleztek.

g. – Főpapok kriptája: kerek, kupolás terem. Közepén vastag, alacsony emelvényre lefektetett kőkerék vésetekkel – sugaras, szabálytalan (?) sűrűségű barázdák borítják felszínét. A falnak támasztva öt majomember teste áll, arany karkötőkkel, színes vörös és jádezőld rongyokban. Egyikük nyakában díszes, súlyos aranylánc függ, amiről kis aranygömbök lógnak. Ezek a hullák sokkal jobb állapotban vannak, mint a lentiek, s testükből valami édeskés szag (tartósító gyanta) árad. Ha bármelyiküket megérintik, mind az **öt múmia** megelevenedik!

A *-al jelölt múmia (közvetlenül a bejáratnál szemből) nyakában lógó aranylánc *tűzgolyók nyaklánc* (magától nem használja a teremben lévőkhöz ellen). A nyaklánc 1db 6d6-os, 1db 4d6-os és 2db 2d6-os tűzgolyót tartalmaz. Ha a múmiát tűzsebzés éri, a nyakláncnak is mentődobást kell dobnia, s ha a dobás sikertelen, mind a négy tűzgolyó detonál. A

teremben állók (beleértve a múmiákat) 14d6 tűz-sebzést szenvednek; Nehéz Reflex felezi. Akik a lépcső felső egyharmadán tartózkodnak, azokra a sebzés 6d6, a mentő Közepes nehézségű, de a sikertől függetlenül még Egyensúlyozást is kell dobniuk vagy hátrazuhanak... további 2d6 sebzést szenvedve érkeznek egyenesen a lent várakozó zombik karjaiba.

A Múmiák fejenként 200 at ékszerrel rendelkeznek, a *-al jelölt múmiát kivéve, akinél ezentúl egy *tűzgolyók nyaklánc* és egy papi varázstekercs (*jó megszüntetése, halálos ujj*) is van.

Múmiák (5): Sz 5+3*; Mozgás 20', VO 18; Tám +8 ütés 1d12+3+rothadás; Spec kétségbeesés, rothadás, SF 5/+1, immunis a hidegre és az elmét befolyásoló varázslatokra, -2 mentődobás és kockánként +1 sebzés tűz ellen; +7/+4/+7; TG.

Kétségbeesés: megelevenedéskor Közepes Akaraterő vagy 1d4 körig cselekvésképtelen.

Rothadás: Közepes Kitarítás; átlagos lefolyás 1d6

Erő+Egs+Kar.

Hp:	40
	34
	45*
	35
	33

7. Elzárt völgy

Szűk kis szurdokon át közelíthető meg (a sziklafalak nagyon ingatagoknak tűnnek, de valójában teljesen stabilak). A védett völgyben kicsiny liget, közepén szépen faragott apró köoltár Emoré szimbólumával, kisebb vízmedencével és egy göcsörtös, satnya gyümölcsfával. A fán öt kerek, halvány narancsszínű gyümölcs található. Mindegyik gyümölcs 1d6 órára +2 Intelligenciát és +2 Bölcsességet ad. Évente terem, magjai barackmag nagyságúak és, mint al-Astorion többi fája, csak speciális körülmények között teremnek meg – szinte teljesen szélvédett, napsütötte hely kell neki.

8. Fürdő

A folyóparti sárban számos mély lábnyom látható – nappal 20% eséllyel 1d6+2 **pszionikus majom** fürdik a sekély vízben.

Pszionikus majmok (1d6+2): Sz 4+1*; VO 14; Mozgás 30'; Tám 2*+5 karmok 1d6+1 **vagy** +5 harapás 1d6+1; Spec pszionikus csapás; +5/+2/+2; KG.

Pszionikus csapás: óránként egyszer 30' távolságra, Közepes Akaraterő vagy kábulat 1d6 körre.

Hp	24	26
	23	24
	22	22
	28	25

9. Kőút

A keskeny kőút folytatása. A kanyargós út kiváló állapotban van (amíg el nem borult az elméje, al-Astorion rendszeresen megtisztította a lezuhant ágaktól). Itt-ott az útszélen alacsony köemelvek is láthatók, rajtuk tömzsi fekete bálványok.

10. A nyúzófa

Ez a tisztás több ösvény csomópontja. Közepén kis halom emelkedik, s a halmon hatalmas, baljós kinézetű fa sarjad. Bár csupán húsz éves, azalatt olyan nagyra nőtt, mint bármelyik évszázados tölgy. Kérge vérvörös-fekete, törzsén sötét, fekete gyantát könnyező vágások húzódnak. Fiatalabb ágairól több helyen gyolcsként lóg a lenyúzott hánccs, meg mint ha rothadó bőrök is száradnának rajta... Jókora borszerű levelei mélybíbor színűek, ágait vörös bogyfűrtök húzzák le. A fa tövében több véres, formátlan hústömeg fekszik, amiket kövér döglegyek dongnak körül. A földhalom aljánál pár elhajtott, rozsdás kard és egy elgurult sisak is található.

A **nyúzófa** al-Astorion egyik legambíciózusabb teremtménye lett volna – egy fa, amelynek árnyékában a meditáló bölcs jósálmokba merülhet. A számításokba hiba csúszott – a facsmete földjére megszabt tigris vére hullott, és a kifejlődő szörnységben gonosz értelem és torz gyűlölet fejlődött ki. Dűhe olyan erős, hogy ha valaki vagy valami közel ér hozzá, éles leveleivel kíméletlenül összekaszabolja és a gyakran még élő áldozat bőrét meglepő precizitással nyúzza le. A kiontott vér bőséges energiája okozza rendkívüli növekedését is. Teremtője sem volt képes lebírní, sőt, kénytelen volt felhagyni azzal a tervével, hogy a völgynek ezt a részét is virágzó kertté változtassa.

A fa intelligenciája lehetővé teszi, hogy zúgó leveleivel kommunikáljon – általában testek formájában véráldozatot kíván a szabad átvonulásért vagy gyümölcsért, de 20% eséllyel megszegi a szavát (amikor eléhurcolják a véres húst, azt parancsolja, hogy „Hozzátok elem az áldozatokat.” – az áldozat hordozóját is annak tekinti). Szerencsére az esetek 80%-ban szendereg és veszély nélkül kikevülhet.

Harcban leveleivel támad – minden irányba megteheti, de legfeljebb egyenként négy ággal. Ha szükséges, kitépheti a saját gyökereit és ellenségei után eredhet, bár ezt a kellemetlenséget nem szívesen vállalja. A sűrű erdőben csak 10' sebességgel közlekedhet.

A bogyfűrtök (14 fűrt, kb. akkora, mint a nagyszemű szőlő) hatása erősen bődtó, aki elfogyasztja, rendkívül hiszékeny és könnyen irányíthatóvá válik (Nehéz Kitarítás). A fa gyantája (összesen 16 adag) 1d6+6 Hp-t gyógyító sebbalzsammá főzhető sikeres Alkímia vagy Növényismeret próbával. A fa csak akkor szaporítható, ha a magokból kisarjadó csemetéket bőségesen öntözik ragadozó állatok vagy emberek vérével.

Nyúzófa: Sz 7+3*; Mozgás 20', VO 20 ; Tám 8*+10 pengeéles levelek 1d8+3 (18-20/*2); Spec regeneráció 5 Hp/kör, ½ sebzés szűrőfegyverektől, tűzre érzékeny (-2 mentődobás, kockánként +1 sebzés), füstre érzékeny (Nehéz Akaraterő vagy elalszik tőle); KG.

Hp 56

11. A gyapjasfa

Még egy félbehagyott kísérlet – a piciny nyírszerű fácska ágain fehér, szőrös rügyek sarjadnak. Kifejlődve a rügyekből tiszta gyapjúszerű anyag nyerhe-

tő, ami különösen alkalmas a legfinomabb kelmék előállítására. Kölesszerű magjai vannak.

12. Emelkedő

Meredek hegyi ösvény. A mesterséges út keskeny és nagyon rossz állapotban van, több szakaszon földcsuszamlás vitte el az egészet. Két sikeres Mászás próba szükséges a biztonságos feljutáshoz – balsiker esetén a sebzés 3d6.

13. Kilátó – a vasisten oltára

Erről a magaslati pontról jól belátni az egész völgyet: nyugatra vízest, északnyugatra és északra barlangokat, a völgy mélyén egy nagy rétet és a közepén egy hegyi tavat (a közepén fekvő kis szigeten fénylő fémtetejű torony áll), keletre pedig a hatalmas, erdők fölé magasodó háromszintes függőkert romjait.

Itt ér véget a dzsungel kőútja is, egy régi faragott kőlappal: rajta régi rúnák (Nehéz Jelek Olvasása segítségével megfejthető). A kőlap/oltár vésetei Tazpaxolt, a Vasistent dicsőítik – valaha zárándokok százai járultak ide, hogy áldozatokat ajánljanak neki. Mára mind a zárándokhelyet, mind az istent a feledés borítja (Nehéz Teológia próbával a Mesélő elmondhat pár kitalált részletet Tazpaxolról és egyházáról). Ha valaki följárni egy kiváló minőségű vagy mágikus vastárgyat (főleg fegyvert), a derült égből villám sújt le a tárgyra és az mennydörgés közepette eltűnik. A karakter viszont kivívja Tazpaxol jóindulatát, ami a következő előnyökkel jár:

- ha fegyvert áldozott: ha egy éven belül rendkívül fontos, hogy egy veszélyes ellenfele elpusztuljon, támadása mindenképpen sikerül és automatikusan kritikus találatot okoz – még olyan lényekre is, amelyek erre egyébként immunisak.
- ha ellenben páncélt, pajzsot vagy más vastárgyat áldozott föl, a következő fegyver, ami kritikus sebzést okozna rajta, Nehéz Kitartás mentőt kell dobjon vagy azonnal eltörik.

Kiváló minőségű tárgyak esetén ezek az áldások egyszer, mágikus tárgyak esetén ezentúl minden +1 módosító vagy speciális erő után egy alkalommal működnek.

14. Sziklavermek

Négy igen mély szakadék az erdő közepén. Egyenként 20' átmérőjűek (felső részük tölcészerűen tágul), kettő közülük 40', egy 60', egy pedig 120' mély.

a. (40'): Alján kövek, repedéseikben dús, zöld növények nőnek.

b. (40'): Mint az előbbi, de aljában **vámpír denevérek** fészkelnek.

Karmazsin vámpír denevérek (15)*: Sz 1+3; Mozgás 40' repülés; VO 13; Tám +4 harapás 1d4+ vérszívás; Spec vérszívás 1d4/kör, betegség; +0/+5/+3; S.

Betegség: a megharapott karakternek a csata végén Kitartást kell dobnia, vagy 1d12 napon belül legyengül és meghal.

Hp:	6	4	7
	5	5	6
	6	4	9
	5	9	10
	10	8	10

c. (60'): Ennek a veremnek 30' átmérőjűre széleseedik az alja. A kövek között kis „tavacska” található, körülötte buja aljnövényzet – indás növények fekete boggyófürtökkel... **gyilkos indák!**

Gyilkos indák (3): Sz 4+2; Mozgás 0'; VO 15; Tám +6 inda 1d6+2+megragadás (+5-ös manőver); Spec fojtogatás 2d6/kör, immunis az elmét befolyásoló varázslatokra; +6/+3/+3; S.

Hp	16
	21
	22

d. (120'): Egészen mély verem, alsó fele egészen hűvös és nyirkos. A nap fénye csak korlátozottan képes idáig hatolni, állandó a félhomály. A falak üvegszerűek és feketén csillognak a nedvességtől. Jókora kőhalmon, az aljnövényzet alatt deformálódott, festett-szegecselt fémlemezek pihennek... egy lezuhant csillaghajó maradványai. A roncsok között a kövek közé csúsztatva egy pirinyó, hatszögletű fémhasáb (valójában kulcs) is található vékony, elszakadt aranyláncon – **Ladgloun tornyát (17.)** nyitja.

15. II. Barlang – a tigris, a völgy és a város

Ez a kiterjedt barlangrendszer egyszerre háromféle veszedelmet rejt: a völgyhöz közeli barlangban egy emberevő kardfogú tigris vert tanyát, egy elzárt kis völgyben áll Ladgloun, a Varázsló végső nyughelye (mely, bár üres, nem ártalmatlan), végül egy földalatti folyosó a Nagy Öregeket imádó degenerált mélységlakók tóvárosába – sőt, még ezen is túl – vezet.

a. Kardfogú tigris: Világos, áporodott vadállatszágú barlang. A fény a mennyezeten található lyukból szűrődik, s itt liánok is lógnak a magasból. A mennyezet egyébként alacsony, csupán 15'. A barlang lakója egy vén **kardfogú tigris**. A tigris nappal 60%, éjjel 30% eséllyel van a barlangjában, egyébként vadászik. A völgyben járt kalandozók egyike megsebezte, ezért emberek ellen foggal-körömmel harcol és +2 bónuszt kap minden támadására.

Kardfogú tigris: Sz 7+3; Mozgás 40'; VO 15; Tám 2*+9 karmok 1d6+3 és +9 harapás 1d12+3; +8/+8/+5; S.
Hp 50

b. Tó: Hideg, derékig érő vizű kis medence, amit északról egy keskeny földalatti patak táplál. A víz rendkívül hideg, percenként 1d6 kábító sebzést okoz. Az északi folyosó folyamatosan emelkedik, ellenben a patak ugyanazon a szinten marad – a különbség a **d.** terembe érve már 20'.

c. Zubogó: A búvópatak itt bukkan napvilágra, s 10' magasról zúdul le a földre. Zúgása messze hallatszik.

d. Régi híd: A terem vizes, nyirkos grottó. Mélyén (20'-ra a kőpárkányoktól) tó, amiben vak, fehér barlangi halak és góték laknak. A tavon régi híd ível át – a palló vizes de még jó állapotú fa, a pilon pedig faragott kő. A követ kacsaringós mértani minták díszítik, ami bizonytalan rossz érzést kelt intelligens humanoidokban. A kő mágikus, de semmilyen *érzékelhető* hatása nincs (ezt nem árt a játékosok tudomására hozni). Ellenben minden ártó mágia visszaverődik róla az elmondóra.

A grottóból több kijárat is nyílik. Keleti irányban távozik a víz nagy része, de pár méter után lebukik a szikla alá és csak a 18.-nál tér vissza a felszínre. Az északi járat kb. 900' (300 m) hosszú, a vége egy kis izolált szurdokba torkollik (e.). Nyugatra a patak egyre közelebb és közelebb van a kőpárkány szintjéhez, míg kb. 300' (100 m) távolságban ismét egy szintben vannak, majd a padló a víz szintje alá bukik, s a továbbhaladás érdekében a karaktereknek derékig (kis lényeknek mellig) kell gázolniuk a vízben – ez megfelelő védetség híján percenként 1d6 kábító sebzést okoz. A járat összesen 450' (150 m) után egy hatalmas barlangba vezet (f.).

e. Ladgloun végső nyughelye: Ladgloun, a völgy varázslója itt építette föl gazdag sírboltját és itt helyezte el pár mágikus tárgyát is. A sors iróniája hogy végül, bár talált egy alternatívát ami sokkal kellemesebb lett volna a halálnál, mégis itt érte utol a végét egy húsevő virág formájában.

A szurdok 20' széles és összesen 100' hosszú, falai igen magasak – állandó a félhomály és a nyirkos földszag, ami óriási virágok és viaszos, embernyi levelű növények bódító illatával keveredik. A bódító illatú virágok egy **Vénusz légycsapó**hoz tartoznak (a térképen csillaggal jelölve).

A szurdok négyoszögletes márványcsarnokban ér véget. Tíz lépcsőfok vezet föl a kellemes csarnokba – a virágokra lenéző márványpadok, a simogató szellő és a márványszarkofág kellemes idillt sugallnak. Mellesleg állatok **nem** hajlandóak megközelíteni a helyet.

A szarkofágon a bukolikus jeleneteket ábrázoló faragványok mellett egy szimpla vésett felirat olvasható: „LADGLOUN VÉGSŐ NYUGHELYE”. Ha valaki hozzáérne, először mély, síron túli nyögés hallatszik, majd (ha a betolakodó nem tágít), két áttetsző szellemalak jelenik meg a sír előtt. Mindketten díszes, de rossz állapotú köntösökbe burkolózott, fenséges megjelenésű ősz férfiak a helyi uralkodók divatos öltözékében. Az egyikük kongó, érzelmentes hangon megszólal:

„Mi vagyunk Niszír királyai. Birodalmunk ma romos, palástunk merő rongy, koronánk értéktelen kacat, mert LADGLOUNNAL szembezártunk. Távozzatok békével vagy osztozzatok sorsunkban!”

A **két fantom** illúzió, de ezt a karakterek valószínűleg nem tudják... Ha továbbra is makacskodnak, a fantomok támadnak. Ezentúl ha valaki **tényleg** fölemeli a szarkofág fedelét, aktiválódik a csapda (Nehéz Kitartás vagy az áldozat kőkeménnyé fagy; sikeres mentő esetén a sebzés 3d8). A szarkofágban nincsen holttest, ellenben található egy *bűvölés pálcája* (27 töltet) és itt van a *szivárványok gyűrűje* is (lásd függelék, 5 töltet).

Vénusz légycsapója, óriás: Sz 6+2; Mozgás 0'; VO 14; Tám +6 harapás 2d6+2+megragadás (+5-ös manőver, automatikus sebzés); Spec immunis az elmére ható varázslatokra, bódító illat; +5/+2/+2; S. Bódító illat: aki elvétí Kitartását, egyenesen a csupafog száj felé veszi útját.

Hp 39

Fantomok (2): Sz 6**; VO 18; Tám +6 testetlen érintés 1d8+2d4 Egészség; Spec anyagtalan, élet-erősívás, SF 5/+1, immunis a hidegre és az elmét befolyásoló varázslatokra.

Illúzió: mivel a fantomok illúziók, nem érzékenyek a napfényre és az állatok sem miattuk kerülnek a márványcsarnokot.

Hp 27

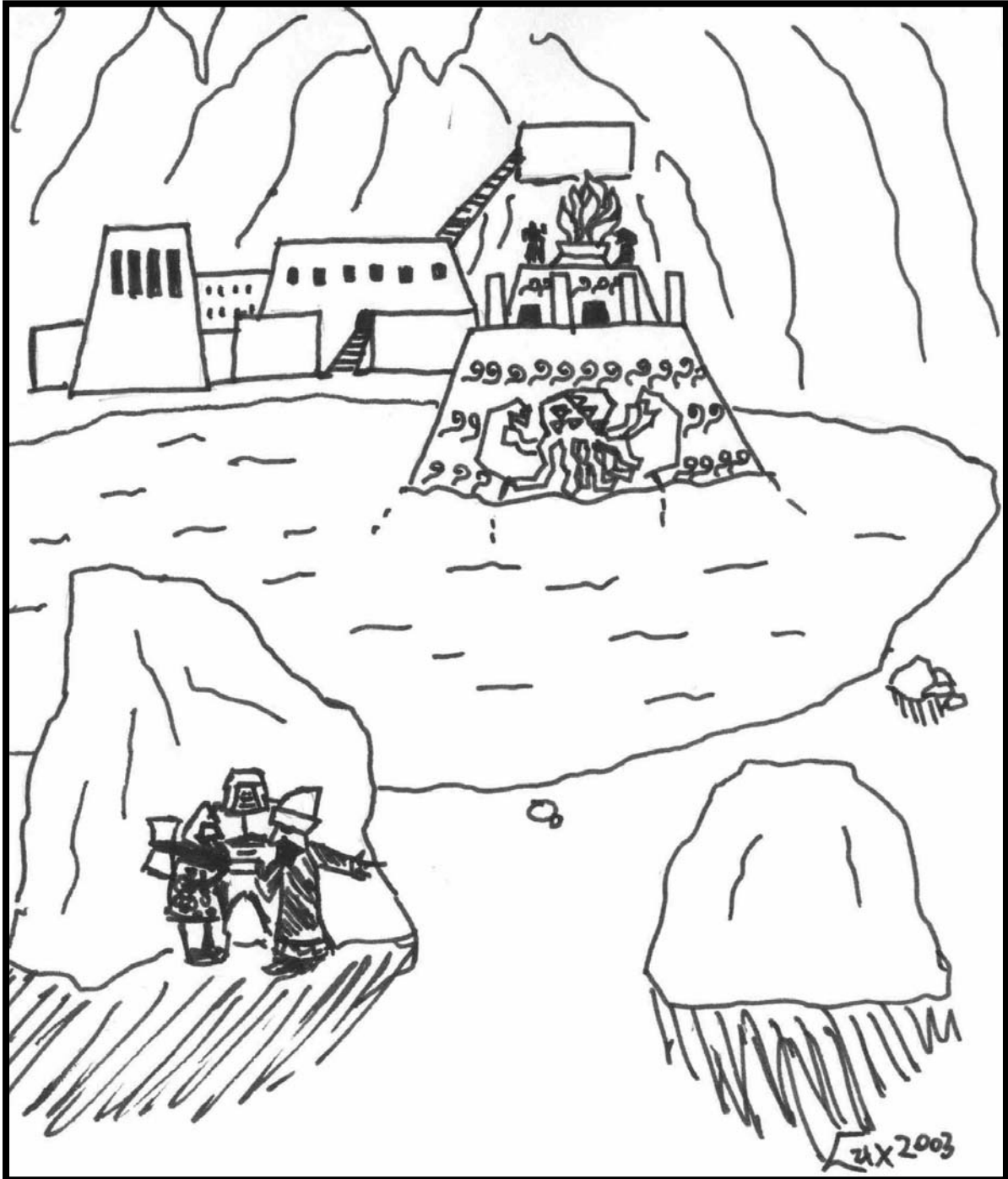
25

f. A Nagy Öregek temploma: Ez az a helyszín, ahol a csapat egy része igen könnyen fűbe haraphat, ha túl kapzsi (melyik kalandozócsapat nem az?). A földalatti barlangrendszernek ezt a részét jókora tó foglalja el, a tó átellenes partján pedig ősoveg, megalitikus-preatlantisi stílusban épített épületek állnak (mindegyiket habarcs nélkül összeállított, csiszolt fekete kőtömbökből építették).

Legnagyobb közülük a félig vízbe merült lépcsős „zikkurat” – tükörsima oldalát kőfaragványok díszítik. Ezek egyfelől hullámzó geometrikus minták, másfelől egy hatalmas portré, ami humanoid szörnyeteket ábrázol – a különös lény feje lábasfejűre emlékeztet, számos tekergő csáppal, ezenfelül hat rosszindulatú szeme és két izmos karja is van. A teljes műalkotásnak csak a fele látható, ugyanis mellől lefelé víz fedi. A piramis tetején hatalmas köedényben tűz ég – természetellenesen zöldes lángjai lidérces fénybe vonják a termet. (lásd még: illusztráció)

A zikkurat-piramis mögött több kisebb épület is látható, amelyek egyetlen egészet alkotnak – sok kis ablakkal, viszont csupán egyetlen bejárat, amihez meredek lépcsősor vezet föl. Ezentúl az épülettömb mögöl újabb lépcső vezet egy kisebb főlső épülethez.

A falut/templomot/ki tudja, mi célú épületeket mélységglakók, a Nagy Öregek szolgálai építették. Ezek a busa fejű vizalatti hulló/békaszerű teremtmények mérhetetlenül ellenségesek minden más fajjal szemben. Statisztikáik azonosak a trollal, de nem regenerálódnak és 40' sebességű úzásra képesek.



Többségük meglehetősen ostoba, de „papjaik” (akiknek misztikus hatalma valójában varázslói) felérnek egy intelligensebb emberrel. A barlangban összesen **37 mélységlakó, két alacsonyabb rangú „pap” és egy főpap** él. Ha harcra kerülne sor, a mélységlakók nem alkalmaznak semmiféle bonyolult taktikát – a vízből támadnak a karakterekre. Ha ellenben az egyik „pap” is velük van, az képes a bekerítő hadműveletekre, cselvetésre, visszavonulásra, stb rávenni őket.

Szerencsére a barlangban több jókora kőszikla is megfelelő menedéket nyújt az egyébként elég óvatlan örök tekintete elől. Jelenleg minden második órában tűnik föl a nagy zikkurat tetején egy ór, hogy ellenőrizze a láng fényét – ha a karakterek nem csapnak nagy zajt és nem használnak természetes fényt, elég könnyen elkerülhetik a figyelmet (csak 5% esélye van, hogy fölfedezik őket). Ezentúl 20 óránként egyszer díszes menet tűnik föl a nagy épületkomplexum kapuján – a főpap, két segédje, valamint további hat mélységlakó. A menet a hátsó lépcsőn fölhang a zikkurat első szintjére, egy órán keresztül áldozatokat mutat be a Nagy Öregeknek (ez kántálással és artikulálatlan üvöltözéssel, valamint fenyegető nevű hatalmasságok emlegetésével zajlik preatlantiszi nyelven), majd visszatér oda, ahonnan jött. Amikor a karakterek a terembe érkeznek, 1d20 óra múlva kezdődik a következő szertartás.

A tó vize hideg és mély, nagyon mély – a mélységlakók földalatti birodalmába vezet, de ezt már a mesélő feladata kidolgozni.

g. Zikkurat: A hatalmas lépcsős piramisnak egyetlen helysége van, az álló monolitikus kőhasábokkal körülvett „szentély”. Minden berendezése egy fekvő, 2 méter átmérőjű kerek kőkorong, ami kb. egy méter magas talapzaton nyugszik. A kő fekete, kaotikusan kanyargó bíborlila erekkel. Nagyon ősi és kopott faragványok borítják, egy tágra nyitott szem nyolcágú csillagban, kiágazó kacskaringós csáppokkal.

Már a puszta látványa is bizonytalan rossz érzetet kelt. Ha valaki beletekint és koncentrálni, Nehéz Akaraterő próbát kell dobni, vagy azonnal és véglegesen megtébolyodik az idegen és emberentűli dimenziók látványától, amikbe belepillant. Ha a próba sikeres, akkor viszont elméje szabadon kóborolhat ezekben az idegen szférákban.

Amennyiben varázsló vagy illuzionista néz a szembe, számára ismeretlen varázslatokat tanulhat – meglévő varázslatai helyére tetszőleges ugyanolyan szintű, vagy egy szinttel magasabb ígéket memorizálhat (összesen 1d6+2 helyett). Ezeket le is írhatja, ha rendelkezik varázskönyvvel – mágikus tekercekhez hasonló módon. A mélységlakók is innen merítik varázsigéiket, de őket a téboly veszélye nem fenyegeti.

A papok 2d6 évet öregednek, ha jó jelleműek, 1d6 évet öregednek, ha semlegesek, és +1000 tapasztalati pontot nyernek, ha gonoszok.

Ezentúl mindenki, aki Hősies Akaraterőt dobott, szert tesz a korlátozott pszionikus csapás képességére. A csapás hatása azonos a pszionikus majmok hasonló képességével.

Az oltár elpusztítása +3-as vagy erősebb fegyverekkel, **gonosz megszüntetésével** vagy hasonló

varázslatokkal lehetséges. Bármilyen legyen a próbálkozás sikere, azonnal megjelenik az oltárt védelmező **örző** – formátlan, gumiszerű fekete bestia puffadt zsák/tömlőszerű testtel és kavargó karvastagságú csáppokkal. Statisztikái a csoszogó halomhoz hasonlóak.

Örző: Sz 6+3; Mozgás 20'; VO 18; Tám 2*+9 ütés 1d10+3+elnyelés (+5-ös manőver); Spec immunis az elmét befolyásoló varázslatokra, ½ sebzés a tűztől, elektromosságelnyelés (3 varázslatszintenként +1 szintet kap), elnyelés; +8/+5/+5; SG. Elnyelés: az elnyelt áldozat körönként 2d6+3 ponttal sebződik és levegő híján előbb-utóbb megfullad.
Hp 42

h. Csarnok: A nagy épület csiszolt, koromfekete kővekből rótt csarnoka, 20' magas oszlopokkal. A falat borító kacskaringós faragványok csillognak a nedvességtől. Az épület teljes területére igaz, hogy a hangok furcsán eltorzultak, mintha feneketlen veremből visszhangoznának. Ezzel együtt a fények ereje is csökkent, csak feleolyan erősen világítanak, mint egyébként – 5' távolságon túl a távolsági támadások -2 módosítót kapnak.

i., j. Mélységlakók: Az i. teremben **kilenc**, a j. teremben **öt mélységlakó** él.

Mélységlakók (14): Sz 6+3*; Mozgás 30'/40' úszás; VO 16; Tám 2*+9 karom 1d4+3 és +9 harapás 2d6+3; Spec szaggatás; +8/+5/+5; KG.

Szaggatás: ha egy mélységlakó egy körben mindkét mancsával talál, további 2d4+6 sebzést okoz ellenfelének.

Hp:	38	34	41
	50	36	55
	54	45	43
	44	40	48
	43	47	

k. Rejtett kamra: A rejtett kis kamrát két titkosajtón át lehet megközelíteni. A sűrű homályban kísérteties **lidércfény** pislákol – egy lebegő, emberfejnyi üveg-gömbből árad. A vízzöld gömb mellett összekuporodott, meztelen emberi holttest fekszik, tagjai üvegszerű anyaggá változtak. Mellette a földön két sárgászöld, egyenként 1 m hosszú fémrúd fekszik. A fémrudak egy-egy +2-es karddá, egy +2-es nagy fém pajzsra vagy egyenként 25 +2-es nyílvesszővé kovácsolhatók, értékük 2*2000 at.

A gömb összetörhető (Hp 20), ekkor viszont a benne égő fény kiszabadul és támad!

Lidércfény: Sz 9; Mozgás 50' repülés; VO 20; Tám +9 érintés 1d6 Erő; Spec erőszívás, immunis az elmére ható varázslatokra; +3/+6/+6; KG.

Erőszívás: az összes erejét elvesztő áldozat üveggé jegecesedik.

Hp 47

l. Melléképület: A csarnok túlsó falánál kerek, másfél ember magas kőkorong áll. Fekete felületét sugaras, szabálytalan (?) elhelyezkedésű barázdák borítják, a barázdákon itt-ott kis kerek bemélyedések. A kő a **6/g.** helyszínen találhatóhoz hasonló,

bár annál sokkal finomabb munka. Hogy pontosan mire szolgál, azt eldönteni a mesélő feladata.

m. Csarnok: Alacsony, boltozatos mennyezetű csarnok. A levezető lépcsők melletti beugrókban kőszobrok állnak – csuhás mélységlakók tátott, csupafog szájjal.

n. Mélységlakók: További hét mélységlakó. Az egyik kisebb kamra sarkában apró kupac platinakorong fekszik – 5 db, egyenként 150 at értékben. A korongok tenyérnyiek és cirkalmas minták borítják őket.

Mélységlakók (7): Sz 6+3*; Mozgás 30'/40' úszás; VO 16; Tám 2*+9 karom 1d4+3 és +9 harapás 2d6+3; Spec szaggyatás 2d4+6; +8/+5/+5; KG.

Hp	47	34
	43	55
	56	
	47	
	36	

o. Csarnok: Zömök oszlopok és benyíló – a benyílóban üres, régi kőamforák állnak.

p. Oszlopok termei: Az alsó szintnél világosabb, de így is komor termek. A keskeny ablakokon bevilágító fény természetellenesen éles; sokkal élesebb, mint az épületen kívül. Ellenben a fény és a sötétség közötti kontraszt is erős: 15' sugarú körön kívül -4 levonás jár a célzott támadásokra.

A látszat ellenére a terem ablakai nem a barlangra nyílnak, hanem egy idegen világ egére – és semmi másra, mert aki fölmászik egy nyílásig és kitekint, mindössze egy hatalmas zöld napkorongot fog látni, fent és lent azonban csak pusztá levegőt. Minden alaposabb kutatás kudarcra van ítélve, mert a kemény radioaktív sugárzás 2d6 percen belül végez a kíváncsiakkal.

Ha a csapat nem volt különösen csendes és óvatos, valószínűleg itt futnak bele a papok által vezetett **mélységlakókba** – **hatan** rejtőznek az oszlopok mögött (a fényviszonyok miatt +10 Rejtőzéssel) és egyszerre, minden irányból támadnak. A két alacsonyabb hatalmú **pap** varázslatokkal segíti őket (*lángoló gömb* a háttérből rejtőzve), de a legkisebb veszély esetén visszavonulnak a szobák és folyosók labirintusába – feladatuk a behatolók erejének fölmérése.

Mélységlakók (6):

Hp:	40	48
	44	
	40	
	52	
	39	

q. Labirintus: Több kis teremből és rövid folyosóból álló útvesztő, néhol kőkeretekkel és fali faragványokkal. A déli oldalon négy ablak némi fényt ad, de a többi részen teljes a homály. A labirintus **tíz mélységlakóját** a **főpap** és **két segédje** vezeti – tökéletesen ismerik a termék elrendezését és kihasználják a hátsó/oldaltámadások, az elkőborolt csapatagok és a harapófogó lehetőségét. Az ala-

csnyabb szintű papok célja a karakterek minél jobb lekötése, amíg a főpap és a többi mélységlakó le-mészárolják őket.

Mélységlakók (10):

Hp	46	79
	40	51
	47	43
	54	48
	47	46

Mélységlakó papok (2): Sz 6+3**; VO 16 [*pajzsvarázs* 18]; Tám mint fent vagy +10 +1-es *obszidián áldozótőr* 1d4+4; Spec 4. szintű varázslói képességek; +8/+5/+8.

Hp	46
	46

Varázslatok: NF=13+Szint; 0: 5; 1: 4; 2: 3

0: *fény*2, mágia érzékelése, mágia olvasása, táncoló fények*; 1: *személyi bűbáj*2, pajzsvarázs+, védelem a jótól+*; 2: #1 *gyengítő sugár, lángoló gömb, láthatatlanság érzékelése, #2 lángoló gömb*2, látatlanság+*.

Főpap: Sz 9+3**; VO 16 [*pajzsvarázs* 18, *védelem a jótól* +2]; Tám 2*+12 karom 1d6+3 és +12 harapás 2d6+3 vagy +13 +1-es *obszidián áldozótőr*; Spec 6. szintű varázslói képességek; +9/+6/+9; KG.

Hp	62
----	----

Varázslatok: NF=13+Szint; 0: 5; 1: 4; 2: 4; 3: 3

0: *fény*2, mágia érzékelése, mágia olvasása*2*; 1: *lángoló kezek*2* [12 Hp, zöldes fényű és fekete égésnyomokat hagy], *pajzsvarázs+, védelem a jótól+*; 2: *láthatatlanság, lángoló gömb, hipnotikus minta*; 3: *mágia megszüntetése, tűzgolyó, védelem a közönséges lövedékektől+*.

r. Rejtett kamra: A sok kis terem és folyosó között elrejtett kamrát zárt titkosajtó őrzi. A pirinyó „kulcslyuk” egy hatszögletű bemélyedés, a főpap nyakában függő fémrudacsával nyitható. A kamrában helyezték el a mélységlakók kincseit: található itt egy +3-as *tőr*, amit tungból, egy világunkon ismeretlen, igen erős fémből kovácsoltak, egy *tűz botja* 38 töltettel, egy +2-es *lemezvért* és egy *rettenetes rothadás talizmánja*.

16. A mező

Vad, bódító illatú trópusi virágok, indák és derékig erős fű borítja a lankás lejtőket. Minden irányból jól látható a kis hegyi tó közepén álló torony – acélteteje úgy ragyog a napfényben, mintha új volna. Körülötte omladozó régi épületek állnak.

A mező nem teljesen veszélytelen hely: északi részén **zöld húsevő miniszauruszok** élnek, s néha a patakon átkelve a déli részen is előfordulnak (vagy a sárban dagonyáznak). Minden itt töltött órában 1:8 (északon 1:4) esély van 3d6 (északon 4d6) Miniszaurusz támadására. A törpe gyíkok nyúlüregszerű vájatokban élnek – összesen 50 példány található Al-Astorian völgyében. Csoportosan, minden irányból rontanak ellenfeleikre, lehetőleg védtelen torkukat, karjukat, stb. támadva. A magas fű ideális rejtékhelyet nyújt számukra.

Zöld hűsevő miniszauruszok (50): Sz 2+1; VO 16; Tám +5 harapás 1d6 (18-20/*2) + megragadás (+5-ös manőver, automatikus sebzés); Spec marcangolás, ugrás; +4/+4/+1; S.

Ugrás: Izmos hátsó lábaival 20' távolságra tud ugrani, s ezután még +2-vel támadhat is.

Hp	15	10	10
	8	9	11
	9	9	6
	6	11	9
	13	5	10
	15	12	5
	11	7	13
	8	5	9
	7	10	14
	9	7	15
	14	10	8
	8	4	5
	13	8	7
	13	10	11
	11	6	11
	11		
	12		
	12		
	9		
	9		

a. Voltagama szobra: Egyszerű kőtalapzaton egy mezítelen nő szobra áll. Kezében búzakalászok kötegét tartja. A szobor talapzatán a következő felirat olvasható közös nyelven:

„VOLTAGAMA ELŐTT MEGTISZTUL MIND,
KINEK SZÍVE EGÉSZ ÉS LELKE NEMES,
EMORÉ ISTENNŐ PRÓFÉTÁJA ÍM
LELKET ÖNT A CSÜGGETEGBE,
GYÓGYÍRT AD A SEBEKRE ÉS
SZÍVEKNEK FÁJDALMÁRA.”

A szobor al-Astorion első műalkotása volt a völgyben. Jóval elméje elborulása előtt faragta üres óráiban. Istennője azzal jutalmazta, hogy gyógyító hatalmat adott a szobornak: ha egy jó vagy semleges jellemű lény leborul előtte és imával kéri gyógyulását, Voltagama minden sebesülésből és más bajból kigyógyítja. Egy személyen ez a hatalom mindössze egyetlen alkalommal működik.

b. Zenélő Fa: Már messziről hallani azt a finom, kellemes csengés-bongást, ami a fácska szélben lengedező gyümölcsseiből ered. A fa törzse és ágai rézből, levelei ezüsből, gyümölcssei pedig háromféle fémből állnak. Nyolc, egyenként 20 at értékű rézgyümölcs, négy, egyenként 150 at értékű ezüstgyümölcs és két pompás, 350 at értékű aranygyümölcs lóg rajta, a 18 ezüstlevél pedig egyenként 10 aranyat ér. Mindegyik ág, levél és gyümölcs pendülő-rezgő hangot ad ki a legenyhébb szélben is. Ha valaki óvatlanul próbálna meg valamit leszakítani (pl. sikeres Zsebmetszés próba nélkül), a fa megremeg és az összeütődő fém éktelen zenebonát csap. Ez azonnal 10+2d6 **miniszauruszt** vonz ki az üregeikből, hiszen a kis ragadozók már megszokták, hogy harangszóra jön az ebéd. Három körönként további 2d6 csatlakozik hozzájuk, amíg mind el nem fogynak.

A zenélő fa gyümölcssei magtalanok és semmiféle módon nem szaporíthatók.

17. Ladgloun tornya

Ladgloun, a varázsló négyszáz éve telepedett meg ebben a völgyben. A föld elemi síkjának lényével építette föl karcsú és jól védett acéltetejű tornyát. Hamar megismerte a völgy különféle titkait – különösen egy elzárt kis szurdok (**15/e.**) háborítatlan csöndjét tartotta kellemes pihenőhelynek. Úgy döntött, hogy itt készíti el majd sírboltját is – ezt illúziókkal és egy erős csapdával védte a rablók ellen. Különös véletlen, hogy ráakadt az északi sziklaverem mélyén nyugvó csillaghajó roncsaira és még különösebb, hogy a furcsa tárgyak között fekvő kis kerámialapok titkát megfejtette.

A dekódolt szöveg idegen világokról szóló réseit olvasva Ladgloun úgy döntött, a halál helyett inkább az életet meghosszabbító transzot választja, míg elméje mágikus módon bejárja ezeket a messzi vidékeket. A terv érdekében más síkbéli idegeneknek adta el kincsei nagy részét, s csak pár szentimentális értékű ritkaságot tartott meg a maga számára. A számításokba azonban ismételtlen hiba csúszott, amikor egy hűsevő növény elbódította és szőröstől-bőröstől felfalta. Azóta tornya elhagyatott de háborítatlan.

Ladgloun tornyát (sőt, az egész szigetet) teleportációt gátló mező védi, és a torony falai is ellenállnak minden behatolási kísérletnek és külső sérelemnek. Látszólag nincs semmilyen ablak sem, kivéve az egyetlen fémajtót.

a. Romok: Régi, omladozó kőépítmények a torony körül. Néhány még áll, néhány félig leomlott, néhányból pedig csak formátlan kőhalmok maradtak. Régen ezek voltak a síkontúli építészek szállásai, mint azt kissé „furcsa” építészeti megoldásaik bizonyítják.

A bejárati ajtó anyaga mágikusan megerősített sárgaréz, közönséges emberi erő nem fogja. Felülete teljesen sima, kivéve egy koponya formájú kopogtatót (szájából fémkarika lóg) és egy kisujnyi átmérőjű hatszögletű bemélyedést. A bemélyedés kulcslyuk, ami csak a **14/d.** helyszínen található fémrudacska nyit (egy Hősies Zárnyitáspróba is megteszi). Minden sikertelen háborgatás 2d6 elektromos sebzést okoz.

A kopogtató használatra megelevenedik és a karakterek neveiről és céljáról érdeklődik, majd sajnálkozva közli, hogy Ladgloun nem elérhető, sőt, az elmúlt háromszáz évben házon kívül volt. A kopogtatóba zárt személyiség magas (16-os) Intelligenciával és Bölcsességgel rendelkezik, és a rendelkezésre álló idő alatt alaposan elmélyedt a filozófiában. Ha a karakterek érdeklődést mutatnak, akkor szívesen „leáll” beszélgetni, sőt, ha valaki kellően mély ismeretekről és éleslátásról tesz tanúbizonyosságot, akkor „kivételt tesz” és kinyitja nekik az ajtót (az ajtó által boncolgatott „végső kérdéseket” még a leglilább szobafilozófus is elvont ökörségnek tartaná – pl. „*A párhuzamos vonalak nem metszik egymást, de ha metszenék, akkor mi lenne?*”, vagy „*Ha van valami, amiről elképzelhetetlen, hogy létezzon, akkor milyen természetű lenne ez a dolog. És: ha X természetű, akkor miért elképzelhetetlen, hogy létezzon, hiszen pont most képzeltük el?*”). Jelenleg éppen azon töpreng, hogy a másik oldaláról látható ajtó (**c.** szobába) miért nem beszél vele – vajon

hogyan bizonyosodhatna meg felőle, hogy intelligens-e vagy sem... És ha igen, miért nem hajlandó vele tárgyalni. (Csak elméletileg alaposan alátámasztott válaszokat hajlandó elfogadni.)

b. Előtér: Az előtér padlóját és falait makulátlan kerámia borítja – fekete és fehér lapok váltogatják egymást. A tisztaság teljes, sehol egy porszem. A levegő is kellemes mentailatú. A baloldali folyosó falain fogasok sorakoznak és testetlen mágikus szolgák veszik el a kabátokat.

c. Raktár: Egymásra tornyozott zsákokban porrá omlott, régóta ehetetlen szárított húsok és kőkemény, háromszáz éves aszalt gyümölcsök fonnyadnak. Az egyik sarokban álló öt boros amfora viszont kifogástalan állapotú, amforánként 500 at értékű bort tartalmaz. Elszállításuk nehézkes – egyenként 50 kg-ot nyomnak és elég nagy méretűek.

d. Könyvtár: Az ódon, szuvas (de legalább rendszeresen leporolt) tölgyfa polcok üresek, mert Ladgloun szinte mind elajándékozta őket. Íróasztalán azért maradt pár munka – öt bőrkötésű kis könyvecske, amelyek mind misztikus ismeretekkel foglalkoznak és +4-et adnak a Mágiaismeret és Csillagjósolás képzettségekre, ha a próbadobásnál van elég idő az átolvasásukra (1d4*10 perc). Címük sorban: „A nyolc radiális”, „Talgamol almanachja”, „Misztika”, „Tantörténetek a mágikus filozófia történetéből” és „Az Objektum kivetülése az immateriális világra”.

Ladgloun ezen kívül több pergamenívnyit feljegyzést hagyott maga után. Többségük tiszta, nagy gonddal papírra vetett betűkkel íródott és elsősorban mindennapi ügyekkel foglalkozik – asztrológiai vizsgálatok, mágiaelméleti problémák és pénzügyek – a későbbi iratok viszont rendezetlenek és az írás is egyre kuszább. Odavetett utalások találhatók a „különös gödrökről” és az ott talált „tudást hordozó, hipnotikus erejű kerámialapokról”, a kitérülő „új világokról”, meg arról, hogy immár nincs messze az idő, amikor ezeket személyesen is fölkeresheti. Itt hosszú lista következik olyan nevekkel, mint Cirkea, Yith, Aldebaran, Sol és Fomalhaut, meg amit a Mesélő még jónak lát, esetleg pár különös részlettel, pl:

- „*Sfanomoe, a világ ahol minden csupa nővény és inda – megfigyeltem egy karmazsín szárnyú bőregérszerű szörnyeteget, amint óvatlanul leereszkedett a földre – a hosszú szálú fű azonnal befonta és megfojtotta.*”
- „*Xiccarphban nappal egy fehér és egy zöld, éjjel egy vörös nap fénye vetül a földre. Maaldweb, a varázsló mindenható istenként uralkodik minden vidékén.*”
- „*Ennek a világnak nem ismerem a nevét. Teljességét furcsa, kocsonyás óceán borítja, amiből időnként bonyolult formák épülnek, látszólag teljesen maguktól.*”
- „*Ma egy olyan világot láttam, ahol már csak a törpék maroknyi népe harcol a Démonok Fejedelmének támadásai ellen. Egy kietlen sziklavölgyben csaptak össze a törpék sokezernyi orkkal és toronymagas,*

égő szemű árnyékokkal. Mikor meditációs gyakorlataim után visszatértem megfigyeléseimhez, látomásaimban már egy másik dimenziót láttam, vagy talán ugyanennek a világnak egy másik vidékét. Mindenütt megfeketedett, kormos jéghegyek, szétmorzsoltsziklák, s csak ritkán egy-egy fűcsomó. Szeretném tudni, mi történt a törpékkel, de próbálkozásaim megtalálásukra nem jártak sikerrel.”

Az utolsó ívek már-már pánikszzerű macskakaparással készültek – ebben a varázsló többször panaszkodik arra, hogy elméje egyre tompul és végül egy rövid (de meglepően tiszta) megjegyzés arról, hogy „itt van már az idő, hogy a régóta előkészített helyet új célra bár, de fölhasználja”.

e. Hálószoba: Kicsiny, zsúfolt, de annál gazdagabban berendezett hálólhelyiség. Nehéz, bódító fűszerek illata árad egy illatos olajjal teli mécsesből (az olajat egy láthatatlan szolgáló újratölti, ha kifogy). A baldachinos ágy két oldalán füstölőtartók állnak, mellette régi, üres vízpipa (díszes, 70 at értékű). Kis kerek faasztalkán (130 at) áttört falú ezüsttál, ami mindig telve van ínycsiklandó gyümölcsökkel, amíg a toronyból el nem távolítják (100 at). Jókora ruhásládjában öt rend ruha, egy *Észak lányai* című gazdagon illusztrált ponyvaregény és egy +2-es védőköpeny található.

A falon egy festett vászontérkép és egy ezüstkeretes, nyolcszögletű fényes-fekete tükör lóg. A térkép egy idegen világ tájait ábrázolja, a tükör pedig mágikus – a csere tükre. Ha valaki óvatlanul belenéz, azonnal Nehéz Akaraterőt kell dobnia vagy eltűnik, s helyét átveszi Vitéz Czyteránszky Vid, a Lovag. Czyteránszky rendelkezik mindazokkal a rossz tulajdonságokkal, amelyek egy önhitt nemesben előfordulnak – a nála alacsonyabb rangúak lenézésétől a túlzott önbizalmon át a hencegésig. Számos történetet tud mesélni saját (egyébként valós) hősi cselekedeteiről, bár ezek mind több száz évvel ezelőtt történtek. Természetesen szó sem lehet arról, hogy ismét helyet cseréljen a tükör foglyával – még csak az kéne, hogy mások kedvéért kedvéért ismét hosszú éveket raboskodjon. Szívesen beáll a csapatba, de ha nem ő vezethet, hamar megsértődik és civilizált vidékre érve rögvést távozik (felbukkanása komoly bonyodalmakat jelenthet több nemesi családban, nem beszélve arról, hogy az örökösödési jog sem tér ki az ilyen esetekre – Vid később nagyhatalmú patrónussá vagy ellenfélle válhat)...

Vitéz Czyteránszky Vid: Harcos 8; Moz 20; VO 22 (+8 teljes lemezvért, +3 nagy fém pajzs +1, +1 Úgy); Tám +9/+4 fattyúkard 1d10+3; +7/+3/+2; TJ; Fegyverspecializáció (fattyúkard x 2, kopja, hosszúkard).

Hp 65

f. Csillagvizsgáló: Mivel a torony acélteteje belülről átlátszó, Ladgloun itt rendezte be kicsiny obszervatóriumát. Távcsöve egy állványon áll, s bár mindkét lencséje törött, még így is 400 at értékű (és persze jó nehéz). Egy kerek márványmedencében tiszta víz

áll – enyhén fémés ízű. A csillagvizsgálóban két különösen értékes kincs található:

- egy selyembe kötött könyv, amely asztrológiai számítási táblázatokat és kihajtható csillagterképeket tartalmaz. A könyv +4-et ad a használó karakter Csillagászat próbáihoz.
- egy kristály ikozaéder, amelynek két lapján kerek, benyomható kristálygombok találhatók – az egyik piros, másik sárga kristályból. Az ikozaéder egyike azoknak a tárgyaknak, amelyeket Ladgloun a csillaghajó roncsai között talált és haláláig megtartott. A vörös gomb lenyomásakor *perzselő fény* azonos hatású sugarat lő (150' távolságra, érintéstámadással 5d8 sebzés), a sárga gomb lenyomásakor 30' hosszú *prizmasugarat* (mint *Lankwiler prizmatikus lövedéke*, de érintési támadást kell rá dobni). A szerkezet nem teljesen megbízható – két pókhálófinom repedés is átszeli felületét. Ha a *perzselő fény* képességét naponta egynél több alkalommal használják, minden további használat esetén 20% kumulatív esélye van a felrobbanásra. A *prizma*permet funkció még veszélyesebb, itt már az első esetben is 50% a robbanás esélye, s a napi második alkalommal teljesen biztos a katasztrófa. A robbanás 20' területen 6d8 sebzést okoz, ami Reflex mentővel felezhető.

g. Pince: A pincében egy régi, kőbe vésett varázskör (csonkig égett viaszgyertyákkal), egy kis alkímista kemence és két poros lapú asztal áll, de Ladgloun tekintélyes laboratóriumából csak pár törött üvegedény és egy ócska rézmozsár maradt.

18. III. barlang – a forrás és a démon

Széles sziklaboltíven keresztül hideg víz zúdul egy kisebb tóba. Az íven túl homályos üreg látszik. Aki átgázol a sodró áradaton, majd átmászik egy természetes kőakadályon, kicsiny tóra talál. A tó partján groteszk, hasas szobor terpeszkedik: békaszzerű vonásai, roppant hasa és úszóhártyás lábai elleneszenves látvánnyá teszik, aranyszínű szeme pedig furcsa hipnotikus hatást gyakorol a rátekintőkre. A szobor egy **békadémon**, amely egy óvatlan pillanatban megelevenedik és a karakterekre ront.

Békadémon: Sz 9+3*; VO 22; Tám +12/+12 karmok 1d6+3 és +12 harapás 4d4+3; immunis az elmére ható varázslatokra és az elektromosságra, ½ sebzés a savtól, hidegtől és tűztől, varázslatellenállás 12, varázslatok, démonidézés (20%, 2d10 kárhozott lélek).

Hp 67

Varázslatok: NF 13+sz; 1: *ugrás*3*; 2: *lángoló gömb, levitáció*.

19. Tűzdió

Három durva kőpad vesz körül egy szerteágazó, bogos koronájú fát. A fa mindenben hasonlít a dióhoz, viszont termései cserépszerű héjukat felnyitva robbannak és 5' körben 2d6 tűzsebzést okoznak. Ettől eltekintve belük fogyasztható, mézédés és

ropogós. A fán 13 tűzdió van – kénnel rendszeresen meghintett talajon szaporítható is.

20. Figyelmeztetés

A délkeleti ösvény kezdetét kihegyezett fakarókkal jelölték meg. A karókon több koponya lóg, köztük két emberi (mindkettő sisakban). Ha valaki elhalad közöttük, az egyik odaszól a másiknak közös nyelven: „*Hát, komám, ezek sem jutnak messzire!*”, amire a másik így válaszol: „*Csakugyan, nem nézek ki belőlük túl sokat – már az első Halálos Lehellettől elhullana a fele. És emlékszel, amikor azt a fickót KILAPÍTOTTA A PLAFON?*”

A koponyák beszéde illúzió – az ogre mágus egy *varázsszáj* tekercsről mondta el a két teljesen közönséges koponyára, azzal a feltétellel, hogy az első jól felfegyverkezett csapat érkezésére aktiválódjon.

21. IV. barlang – Drahibadár odúja

Drahibadár, a kék bőrű, hórihorgas ogre mágus másfél hónapja rendezkedett be ebben a kis 20'*40' alapterületű barlangteremben. Ideje nagy részét töprengéssel és kincse számbavételével tölti (15% eséllyel van távol vadászni).

Drahibadár nem automatikusan ellenséges – bár rendkívül gyanakvó. Ha a csapat nem támad azonnal, hajlandó tárgyalni, ha pedig meggyőzik jó szándékukról, vendégül láthatja őket egy korsó sörrre. Drahibadár homályosan ismeri al-Astorion történetét és jelenlegi állapotát, viszont a kertnek csak a legalsó szintjét járta be – nem kíván részletekbe bocsátkozni, de „veszélyes hely, ahol semmi sem olyan, mint amilyennek látszik” (a mindig éber pávatrxok egyszer alaposan megtépázták és csak csodával határos módon maradt életben). Nagyon sokat tud viszont Ladglounról – tulajdonképpen az ő tornyát jött kifosztani, de mindeddig nem sikerült bejutnia az ajtón. Ha megtudja, hogy a karakterek már jártak ott, 1000 aranyat kínál a bejutás titkáért – abban a hitben van, hogy még a helyén található Ladgloun egy alaposan elrejtett varázskönyve. Sajnos a könyv már rég egy szalamandra-nagyúr kincsesládájában tartózkodik, Drahibadár viszont a karakterekre fog gyanakodni...

Az ogre mágus felkészült a támadásra: azonnal *fagyos kúppal* kezd, majd a legerősebben és legbutábban kinéző harcost megpróbálja elbűvölni – a maradékot elintézi karddal. Ha „megölik”, hagyja hogy kifosszák, hiszen bármikor újraéledhet – ekkor *láthatatlanul* repülve cserkészi be áldozatait és *fagyos kúppal* vagy hatalmas íjával egyenként leszedi őket, miközben a levegőben folyamatosan változtatja a helyét.

A barlang berendezése egy rá méretezett durva faasztal, egy háromlábú sámli, három hordó sör és egy hordó ecet, egy csomó füstölt hús, egy szalmaágy és egy lámpás. Drahibadár egy polcon tartja fontosabb korábbi áldozatait – négy koponyát, mindegyik alatt vésett vastáblával. Sorban: „Subrahín, a mestertolva”, „Zathold, az erős” (sisakban), „Hollengrin, a szerény” (fején aranyozott korona, ami 4000 at értékűnek tűnő 320 at-s hamisítvány) és „Erik atya”.

Kincsét vagy egy jókora vasüstben, vagy a faasztalra tornyozva tartja. 6100 et, 1100 at és két aranykorsó (2*400 at) található itt.

Drahivadár: Sz 5+2; Mozgás 30/Repülés 40; VO 20 (+5 term, +6 rácsvért); Tám +7 +1-es kétkezes kard 2d6+3 **vagy** +2 visszacsapó íj 1d8+2; varázslatellenállás 18, regeneráció 2 Hp/kör [holtából is fölkel, ha ½ Hp-re gyógyul], varázslatok; +6/+3/+6.

Hp 40

Varázslatok (mint 9. szintű varázsló): *láthatatlanság* és *repülés* tetszés szerint, naponta egyszer *személyi bűbáj*, *gázforma*, *fagyos kúp* és *altatás*.

22. Al-Astorion kertje

Ez a gigantikus építmény al-Astorion lakhelye és legnagyobb műve. Hogy a három szint megalomán építményéből mennyit épített a saját erejéből és mennyit használt föl a régmúlt idők romjaiból, azt talán már maga sem tudja. Az viszont bizonyos, hogy bárkié az érdem, a kert emberfeletti teljesítmény. Három kőfallal megerősített terasz emelkedik egymás fölé, az első 90' (30 méter), a második 60' (20 méter), a harmadik pedig 45' (15 méter) magas, a pap remetebarangjába vezető lépcsősor pedig további 30' (10 méter magas). Összességében tehát a kert 75 méterrel emelkedik a völgy szintje fölé.

Kőfalainak óriási tömbjeit újabb, láthatóan más stílusban, nagyobb cicomával készített mellvédek és meredek lépcsősorok egészítik ki. Ellentétben a hihetetlenül stabil falakkal, a mellvédek gyors romlásnak indultak – jókora darabok lezuhantak róla és a maradék sem túl biztonságos: ha valaki kötéllel és csáklával próbálna fölmászni, 60% eséllyel ráomlik az egész és sikertelen Reflex mentő esetén minden 3 méter magasságért 1d6 sebzést okoznak neki a jókora kődarabok – amihez saját zuhanása még hozzáadódik.

Bár első pillantásra vonzó lehetőségnek tűnik, hogy valaki repüléssel vagy levitációval kerülje meg a veszedelmesebb részeket, ekkor az éber pávatríxok (lásd: I.) mindenképpen még a levegőben nekitámadnak és kővé változtatják – ekkor jó esélye van arra, hogy lezuhanva darabokra is törjön.

a. Bejárat és első lépcső: Díszes, de málló kőlépcső fogadja a vendégeket. Az egzotikus fák árnyékában és a kőfal repedéseiben megannyi növény árasztja illatát – van közöttük kelyhes, hosszú és széles levelű, falra kapaszkodó és a földön elterülő. A magasból furcsa madársikoltások hallatszanak. A lépcső melletti falat kúszrózsa borítja. Bár kis, vörös virágai vad eredetre utalnak, a tövek rendezettségéből és a köztük lévő egyenlő távolságból látszik, hogy gondos kertész telepítette őket ide.

A figyelmes szemlélő (Közepes Megfigyelés) fémes csillogást vehet észre a lépcsőfordulóban a kőfal egyik részében. Valaki kis rézhengert rejtett a hasadékba, egy egyszerű papírszeletre írt figyelmeztetéssel: „*Nincs itt semmi, csak alattomos halál és tébolyult rosszindulat. Ha kedves az életed, fordulj vissza – mi kapzsik voltunk és megfizettük az árát. – Tal Unnar*” A forduló valaha fedett pihenő

lehetett (erről árulkodik a két kőpad és a mára leomlott kupola négy ma is ép kőoszlopa).

b. A Szobor tisztása: A lépcső végével szemben díszes, faragott kőszobor áll: középtermetű, sovány férfit ábrázol fodros papi köntösben. Hatvanas éveiben járhat, feje kopasz, arca szőrtelen és ráncos. Büszke sasorra és metsző tekintete van – szemei nyugtalanítóan élőnek tűnnek, s mintha követnék a mozgást. A talapzaton vésett írás olvasható: „LÉGY ÜDVÖZÖLVE, FÁRADT IDEGEN. UTAD HOSSZÚ VOLT, DE KERTEMBEN ENYHÜLÉST LELHETSZ, HA JÓ SZÁNDÉKKAL ÉS BÉKÉVEL JÖTTÉL.” Mellette a földön üres ónkupa nyugszik.

A szobor al-Astorion önarcképe – Nehéz Val-lásismeret próbával már a ruházatról azonosítható, hogy Emoré vallását követte. Még akkor készítette, amikor elméje tiszta volt, de azóta mágiával gondoskodott arról, hogy senki ne háborgassa nyugalmát: ha valaki belenéz a szobor szemeibe (pl. a játékos bejelenti, hogy alaposabban megvizsgálja, *tényleg* követi-e őt a szeméivel), Nehéz Kitarást kell dobnia, vagy valamilyen kis-közepes méretű állattá változik (mint *polimorfizáció*). Az átváltozás egyben szellemi zavart is okoz, ha sikertelen egy Nehéz Akaraterő mentő: az áldozat a mellékelt táblázat szerinti módon fog viselkedni másokkal szemben, amíg eredeti formája vissza nem áll.

Forma (1d100)

01-20 Mongúz

21-35 Gyík

36-50 Nyúl

51-65 Menyét

66-75 Róka

76-85 Majom

86-90 Farkas

91-95 Leopárd

96-00 Fantasztikus

Viszonyulás (1d10)

1-2 Retteg tőlük és elmenekül

3-4 Közömbössé válik

5-6 Ellenséges

7-8 Mint rendszeren

9 Fordított

10 Szervilis

Ha a szobrot letakarják, esetleg szétverik, többé már nem veszélyes. A tisztásról több irányba is van kijárat: délnyugatra földbe ágyazott kövekkel jelölt csapás, az északkeleti sötét erdőbe pedig két kitaposott ösvény vezet.

c. A sötét erdő: Sűrű lombú és fenyegető kinézetű fák között kanyarognak a keskeny ösvények. Minden fatörzs girbegurba, göbökkel és dús koronával. A levegő állandóan hűvös és nyirkos, a lombkoronának köszönhetően pedig nappal is állandó a félhomály. A fák alatt páfrányok, széles levelű növények és mindenféle szakállszerű mohafélék és zuzmók teremnek.

A kertnek ez az eldugott szeglete több veszélyt rejt: hat foltban **bíborszínű moha** telepei tapadnak a fák északi oldalához, amit még tetéz a hívogató mágius forrás. A melléktérképen * jelzi a mohát és körbe foglalt pont a forrást.

A forrás aprócska tisztás közepén áll, ahol a lombkorona megnyílik és besüt a napfény is. Sziklák közül ered egy kis ér, vize egy kerek, 1,5 m átmérőjű, lábszárközépig érő mélységű mesterséges medencében gyűlik össze. A forrásvíznek két hatása van: egyrészt minden korty 1d6 Hp-t ad vissza (egy

nap személyenként legfeljebb hatszor), másrészt a víz befolyásolhatóbbá teszi azt, aki megissza – kortyonként -2 az elmét támadó hatások elleni mentődobásokra. Utóbbi hatás addig tart, amíg ki nem alusszák, vagy amíg a bíborszínű moha nem végez a mellette elhaladóval... A víz megívója csak kellemes könnyűséget és enyhe eufóriát érez mindebből.

A mohafoltok melletti aljnövényzet csontokat és érdekes tárgyakat rejt, amelyek alapos kutatásra előkerülnek:

#1: kisebb állatok csontjai

#2: egy ember csontváza, már csak részben áll ki a puha humusból. Teljesen szétrozsdásodott és savmarta teljes vértestet visel, mágikus +1-es *nehéz buzogánya* viszont ép és használható.

#3: semmi

#4: elgurult gyémántgyűrű (1300 at).

#5: semmi

#6: három nagyobb csontváz: egy elf, egy farkas és egy ember. Az elf teljesen szétmállott bőrvértet visel pár ép fémcsattal, kis bőrzacskóban 5db 20 at értékű drágakő, az ember rozsdás láncinget, felszerelése egyébként rossz állapotú.

Bíborszínű moha (ESZ 3): ez a moha általában a fák testnedveivel táplálkozik, de nem veti meg az állatokat és az intelligens lényeket sem. 10' területen altató hatású édeskés illatot bocsát ki magából (Közepes Kitartás). Ha valaki elszenderül, a látszólag ártalmatlan moha ördögi gyorsasággal (négy percen belül) beborítja a teljes testfelületét. Az így beborított teremtményre zentúl a fuldoklás szabályai vonatkoznak. A megfulladt áldozatot a mohasavas váladéka 1d2 órán belül feloldja. A bíborszínű moha tűzzel elpusztítható.

d. Tüskés bozót: A fák alatt jókora kusza bozót terpeszkedik. A bozótot tüskés bokrok alkotják (a szederre hasonlítanak, de leveleik vöröses színűek). Olyannyira benőtték az ösvényt, hogy csak karddal vagy bozótvágó késsel lehet utat vágni. A bozót 1d4 óra alatt ismét benövi a megtisztított ösvényt.

A bozót mélyén hat **kobravirág** rejtőzik – ezek a nagy, kígyószerű hűsevő növények két fogas szélű levélből álló „csuklyával” és egy szintén fogas szájjal rendelkeznek.

Kobravirágok (6): Sz 6+2; Moz 0; VO 14; Tám +8 harapás 1d6+2+1d6 sav + megragadás (+5-ös manőver, automatikus sebzés); +7/+4/+4; S.

Hp	51	39
	40	
	40	
	35	
	38	

e. Szerszámoskamra: A lépcső alatt kialakított, korhadt faajtóval lezárt kis raktár. Falainak kerti szerszámokat – kapákat, egy kaszát, fűnyíró ollókat, két létrát és egyéb eszközöket támasztottak. A kamra hátsó fala előtt nagy kád és prés áll – régen bor készítésére használhatták.

f. Második Lépcső: A második lépcső lényegesen jobb állapotban van, mint az első. Mellvédjének

áttört kőcsipkéit indamotívumok díszítik. Félúton kellemes, fedett pihenőhely található márványasztallal és két köpaddal. A padok egyikén emberi csontváz ül a lenről jövőekkel szemben. Csontjait vastag meszes réteg borítja, s ez a csillogó, kristályos kéregszerű bevonat egyben a köppadhoz is rögzíti. Teljesen mozdulatlan, de ha megközelítik, száján ziháló, sípoló hangok törnek ki, mintha nehezen még lélegezne. Ha szólnak hozzá, nagy nehezen, mintha minden mondat fájdalmas lenne számára, elmondja történetét.

A csontváz Frederik, a harcos maradványa. Kincskeresőként érkezett a vidékre és a harcoktól kimerülve itt keresett magának pihenőhelyet. Másnap reggel arra ébredt, hogy nem tudja tagjait mozditani. A következő hetekben iszonyatos kínokat élt át étlen-szomjan – csak a reggeli harmatot itta és már delíriumban volt, amikor „Ő” felbukkant. Ez a titokzatos megmentő öreg embernek tűnt, s a legnagyobb jóindulattal és kedvességgel viselkedett vele – megetette, megittatta, de amikor megkérte, hogy szabadítsa ki, csak kegyetlenül elmosolyodott és annyit mondott, hogy „Hát nem vagy már most is szabad?”. Ezután többször látta és minden alkalommal a legjobb étkeket kapta tőle – illatos bort, jőzű sülteket és bódító édességű virágmézet. Könyörgése azonban, hogy szabaduljon, nem talált meghallgattatásra, s amikor már dühös szavakkal kérte szabadulását, az öreg megdühödött és otthagya. Csak annyit vetett még oda neki, hogy „ocsmány hálátlanságát még megkeserüli”, meg hogy „hiába gondolkodik a szabadulásról, lelke már igyis-úgyis elveszett, s a túlvilágot nem éri el már sosem”.

Frederik azóta nem találkozott többet megmentőjével, s hosszas kínlódás után kiszenvedett – de még ezzel sem értek véget kínjai, hiszen valami ocsmány mágia miatt holtában is tovább élt vakon és mozdulatlanul. Retteg attól, hogy mi vár rá, ha elpusztítanak. Ha mégis megteszik (akár papi *el-űzéssel*, akár fegyverrel), kristályos csonttete darabokra hasad és lelke egy mély sóhajjal eltávozik az Alvilágba.

g. Az őrült: A harmadik terasz mellvédjéről több helyen hatalmas sziklatömbök zuhantak le a kopár tisztásra. Az egyik alól hangos, tébolyultan zokogó kacagás hallatszik. Rettenetes látvány tárul a karakterek szeme elé: egy szurtos, saját mocskában vonagló férfi fekszik a rázúdult kövek alatt – testét derékig betemeti a sziklarakás. Haja és szakálla hosszú és csapzott, bőre napszitta és mocskos, ruhája csupa rongy, szemei az őrület lázában élnek.

Ez a szerencsétlen még Frederiknél is nyomorúságosabb, beszéde artikulálatlan és hebegő. Valaha pap volt (bár már nem emlékszik, kié), s zarándokként jött, hogy valami sürgős örömhírt mondjon valakinek, de már ez is elveszett valahol az eszét borító ködben. Nem tudja, hogyan került ebbe a helyzetbe, csak a szent emberről beszél mély áhítattal és komolysággal, aki megmentette és önzetlenül táplálja. Ha ráébresztik arra, hogy hol van, egyszerre sírva könyörög, hogy végezzenek vele és szabadítsák meg szenvedéseitől, de ha valaki fegyvert vonna, már minden erejével élni akar – hiszen „oly szép és igaz az ígélet, amit kapott!”

h. Almafa: Egyszerű kis almafa, opálosan világító vörös gyümölcsökkel. Ha közelítenek és megérintik, a karakterek szeme előtt elorvad és kásás, szürke masszává omlik. Majd ez a massa fortyogni kezd és lassan elindul a karakterek felé. Nem támad, de ha megtámadják, menekül. 25 Hp sebzés után iszonytató halálsikoltás hallatszik belőle és rettegéstől eltorzult arcú, már halott emberré változik – tesztén ott van azoknak a fegyvereknek vagy varázslatoknak a nyoma, amivel elpusztították.

A programozott illúzió mágia megszüntetésével vagy egyszerű kételkedéssel (Nehéz Akaraterő – ha a karakter megindokolja, miért is kételkedik, +4-et kap a dobására) megszüntethető és előtűnik a karaktereket rémülten szemlélő, mágiával megbénított fiatal nő – látható, hogy beszélni próbál, de nem jön ki hang a száján. Ha intelligens humanoid lép elé, a bénultság egy percre megszűnik (ekkor az illúzió is átvált „masszává”). Lita Mal-Bazhár csapattal érkezett al-Astorion kertjébe. Amikor társai összecsaptak a pávatrixokkal, elmenekült és eltévedt – mellette elfutó társait szörnyetegeknek vélte és nem mert rejtekhelyéről előbújni. al-Astorion fölfedezte és mágiájával almává változtatta. Nincs tudatában, hogy miféle illúzió fedi – azt hiszi, a karakterek igaz valójában látják.

Lita: Harcos 4; VO 12; Tám +5 (jelenleg fegyvertelen); +3/+3/+3.
Erő 14, Ügy 16, Egs 8, Int 10, Böl 16, Kar 11
Hp 25

Lita jelenleg csak egy bőrnadrágot és egy vászoninget visel. A völgyről csak annyit tud, amennyit látott, vagyis a majmok erdejét (de nem barlangjait), a nagy rétet és a kertét – a furcsa pávaszerű lényekről is említést tesz, amik valahogy elbúvírték társait.

i. Pavilon és szobor: Ügyes kézzel alkotott, művészi márványpavilon. Négy kecses oszlopon nyugvó teteje alatt egy nő fodros köpenybe burkolózt szobra áll. A kezében tartott kőmagvak és ruhájának elrendezése alapján Emorét ábrázolja, de letört feje helyére egy tehén ábrázatát helyezték. Ha az eredetét megtalálják (j. – al-Astorion nem vitte túl messzire) és a szobrot eredeti formájában visszaállítják, megszólal és arra kéri a csapatot, hogy valami módon gyógyítsák meg Rammah al-Astoriont tébolyából, ahelyett hogy megölnék. Ha a feladatot elvégzik és visszatérnek, a karakterek fejenként egy-egy mágikus gyümölcsöt találnak úti ételmük között – ez a gyümölcs egy véletlenszerű mentődobás (1d3: 1–Kitartás, 2–Reflex, 3–Akaraterő) értékét permanensen +2-vel növeli.

j. Csöndes Liget: Vaskos, dús lombú fák ritkás ligete; a földet hosszúszerű, combközépig érő száraz fű fedi. A fűben található Emoré idevetett köfeje, de közvetlenül alatta **fonnyasztófú** telepe tanyázik.

Fonnyasztófú: Sz 5+2; Moz 0; VO 12; Tám 17*+1
szalak 2 Ügyesség; ügyességszívás, halálos füst;
+6/+3/+3.

Halálos füst: ha tűz éri, az égő fonnyasztófú füstje halálos mérge: Közepes Kitarás, 2d6/2d6 Egs.
Hp 35

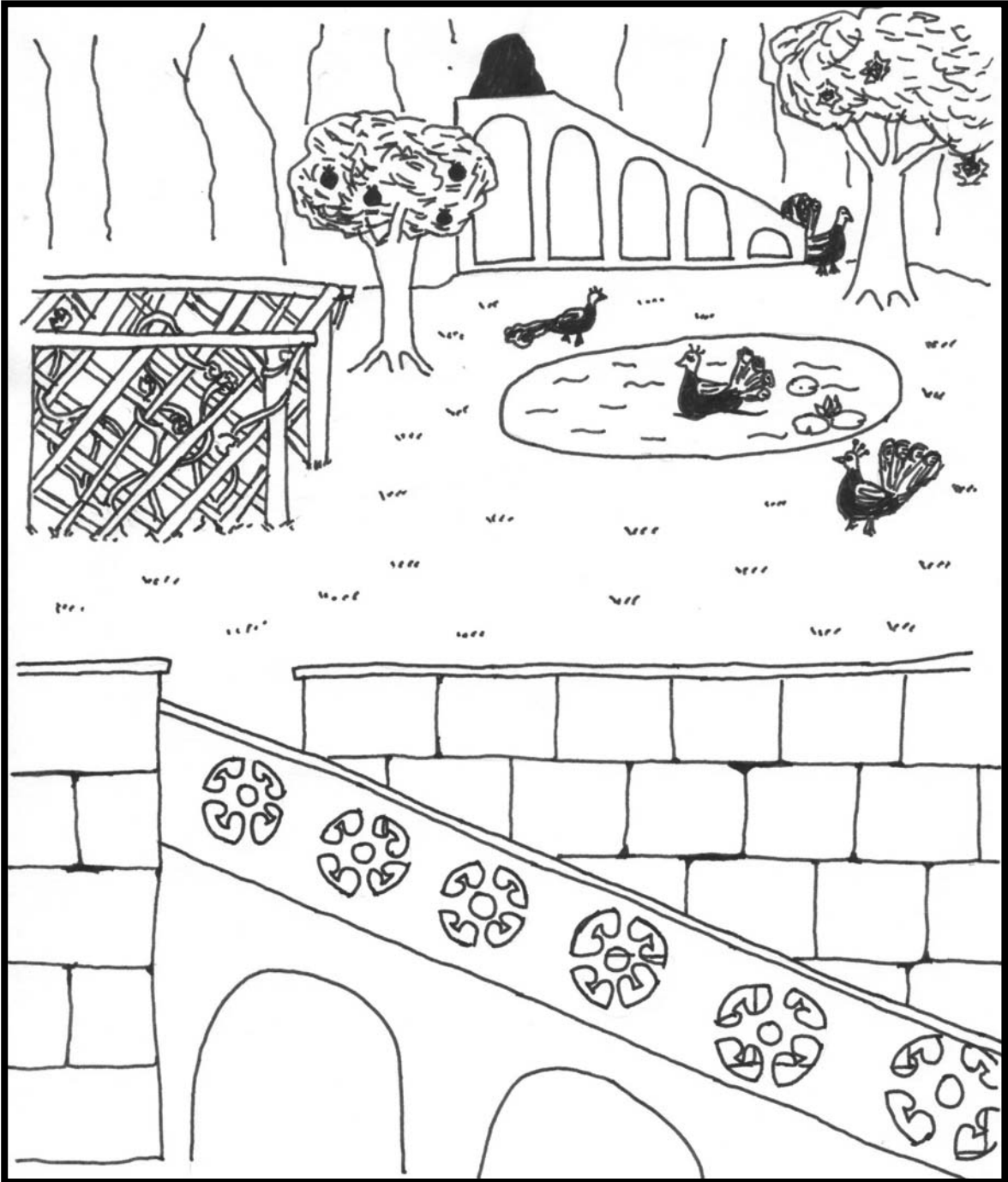
k. Harmadik Lépcső – Dahim ap Tolvin: Ez a lépcső az eddig látottak közül a legpompázatosabb. Rózsaszín és vörös márványból építették, felületét jáde és ónixberakások borítják. Tökéletesen ép faragványai, virágmintái rendkívüli művészi teljesítményről árulkodnak.

A lépcsőn rozsdabarna foltok és egy, a márványba beleivódott vérpatak tanúskodik az itt vívott dühös csatáról. Félúton a falnak támaszkodva délceg jelenség áll – egy szürkésfehér kőharcos, kővértben, kőkarddal és kőhússal. Csak vére valódi, s vékony érként szalad le testén egy kis töcsába. Arca és harcsabajusza alapján idős lehet, talán hatvanéves. Mellvértje és fattyúkardja (bár mindkettő kő) gyönyörű munka, csak a legnagyobb hősök viselnek ilyet.

Dahim ap Tolvin, ellentétben Frederikkel és az elmeháborodott pappal, aránylag szerencsés volt. Fennhangon figyelmezteti a felé közeledőket, hogy senkit nem engedhet tovább, s aki mégis megpróbálkozna, azt kénytelen lesz becsületes, egy-egy elleni küzdelemben megölni. Rezignált nyugalommal arra kéri a karaktereket, hogy ne közelítsenek és ne háborgassák őrhelyén.

Addig, amíg kívánságát tiszteletben tartják, barátságos és több dolgot elmondhat a kertről és uráról. ap Tolvin ifjúkorában Rammah al-Astorion legjobb barátja volt, bár őt a papi hivatás helyett jobban vonzotta a hadvezetés és a kardforgatás. Sok messzi földön katonáskodott – embereivel járt az üveggé olvadt homokú sivatagokban, a legdélibb őserdők mérges levegőjű barlangjaiban és az északi fagyos puszták embergyűlölő, durva szívű nomádjai között. Csak hazatérésekor értesült arról, hogy barátja eltűnt. Véletlenül szerzett tudomást Mal-Bazhár kalandozócsapatának sorsáról, és a harcos beszámolóját hallgatva úgy döntött, felkeresi öreg barátját és megpróbálja valahogy észhez téríteni. Egyedül vágott neki az útnak és majdnem sikerrel járt. al-Astorion azonnal fölismerte és barátságosan fogadta.

A kertben tapasztalt szörnyűségekről és gonosz tetteiről azonban nem akart beszélni. ap Tolvin nem hagyta annyiban, s erre a papon erőt vett a dühödöt gyűlölet – ekkor egy mozdulattal kővé változtatta a meglepődött bajnokot és mágiával a lépcső őrzésére kényszerítette. ap Tolvin nem gyűlöli elveszejtőjét, sorsát elfogadja, és még most is abban a hitben és reményességben él, hogy valamit lehetne tenni al-Astorionért. Természetesen nem hagyhatja, hogy őrhelye mellett valaki élve elhaladjon – utolsó lehelletéig küzd. Ha muszáj, egy-egy elleni párviadalt javasol. Csak egyetlen módon kerülhető ez meg – ha visszaváltoztatják hús-vér emberré (legyőzve a varázslatellenállását) és valamilyen módon elaltatják vagy más úton-módon kivonják a forgalomból.



Dahim ap Tolvin: Harcos 10*; Moz 20; VO 24 (+9 +1-es teljes vért, +1 Ügy, +4 Term); Tám +14/+9 +2-es *fattyúkard* (két kézben) 1d10+6 (19-20/*2); varázslatellenállás 20, permanens védelem a *közönséges lövedékektől*; +8/+4/+5; T.J.
Hp 68

I. Gyümölcsöskert: Valamikor ez volt al-Astorion legszebb kertje. Még így, gondozatlanul is impresszív látvány. A gyomverte ágyásokban még virítanak a színes virágok, a korhadó, szüette rózsasalugasokon még mindig őfajta rózsza nő, a gyümölcsfák pedig még egy császár kertjében is szokatlan látványt nyújtanának. Egyiken sziporkázó drágakövek lógnak, egy másikon színes üveggömbök, a többin pedig a legpompásabb barackok, körték és almák. A pázsit (bár itt-ott gyomos) még mindig üde zöld, s a márvánnyal szegélyezett kis kerti medence vize is tiszta. Mesteri szobrok állnak mindenféle pózokban – van köztük lehajoló elf, vadászeb, fejszét lendítő törpe, kezeit kitérő pap és nyugodtan álldogáló köpenyes varázsló. Négy királyi tollazatú páva figyelő érdeklődéssel a karakterek közeledtét.

A rettenetes **pávatrixok** (páva és kokatrix el-lenszenves keverékei) pillanatnyi szünet után azonnal támadásba lendülnek. Színpompás tollukat kitérve hipnotizálják szoborkollekciójuk leendő újdonságait, majd ketten a még mozgó áldozatokra rontanak, ketten pedig sorban kövé változtatják azokat, akiken a hipnózis sikerrel járt (ha mérgük nem hatna, az áldozat természetesen azonnal kizökken a hipnózisból!). A Pávatrixok között három kakas és egy tyúk van – csak a kakasok képesek tollazatukkal hipnotizálni.

A pávatrixok mellett még egy veszedelem él a kertben: a rózsasalugas egyik rózsafajtája **vámpirikus**, és ha valaki közeledik hozzá, támad. A pávatrixok még a csata hevében is elkerülik.

Ha sikerült elintézni a kertet uralmuk alatt tartó szörnyeket, a karakterek szabadon rendelkezhetnek a gyümölcsfák kincset érő terméseivel. Ezek sorban:

#1 – körte: 4 db. Minden egyes körte 1d6 évvel fiatalítja azt, aki elfogyasztja. Nem szaporítható.

#2 – alma: 2 db. +1 permanens Intelligenciát ad, de egy személyre csak egyetlen van hatással.

#3 – barack: 13 db. Egyenként 3d8+5 Hp-t gyógyít. A barack szaporítható, de csak Emoré egy papja által megszentelt földön – pl. templomkertben. Ha sikerül az istennő templomaiban elterjeszteni, a karakterek további tapasztalati pontokat érdemelnek, nem is beszélve az egyház hálájáról.

#4 – drágakövek: 22 db. Minden drágakő 200 aranyat ér. A fa egyedi, semmiképpen nem szaporítható.

#5 – üveggömbök: 4 db. Nem szaporítható. Mind-egyik üveggömb más színű és más-más mágikus hatása van, amíg valaki a felszerelése között tartja:

- **Kék:** +2 mentődobás hideg ellen
- **Zöld:** +2 mentődobás tűz ellen
- **Vörös:** +2 mentődobás elektromosság ellen
- **Sárga:** +2 Kitarítás

Ha a karakterek igen alaposan átkutatják a sziklafal repedéseit, egy hasadékban ráakadhatnak a pávatrixok két tojására. Mindkét tojás jó állapotú, nyersen elfogyasztva permanens immunitást ad a kövéváltoztató mágia ellen. Kiköltésük meleg közegeben 30% eséllyel, meleg lótrágyában őrizve 80% eséllyel sikeres. A kikelt fiókák hűségese az általuk először meglátott karakterhez („Mama!”) és különféle feladatokra betaníthatók.

A kőszobrok (ha sikerül visszaváltoztatni őket) kalandozók teste, akik Mal-Bazhár csapatához tartoztak:

- **Elf:** Calithena, elf Harcos 5 (Semleges Jó)
- **Vadászeb:** Fifi, harci kutya, Farkas képességeivel.
- **Törpe:** Meilgan Erg, törpe Harcos 5 (Törvényes Jó)
- **Pap:** Deres, Pap 4 (Semleges)
- **Varázsló:** Teath Dribble, Varázsló 5 (Törvényes Gonosz)

Pávatrixok (4): Sz 5**; VO 14; Moz 20/Repülés 60; Tám +5 csőr 1d3 + kövéváltozás (Közepes Kitarítás); hipnotikus tollazat; +4/+4/+1.

Hipnotikus tollazat: mint *szivárványszínű minta*. Pávatrixonként legfeljebb 24 szintnyi teremtmény hipnotizálható. A hipnózis elkerülhető Akaraterő mentővel, illetve a pávatrix csípésével azonnal megszűnik. A hipnotizált teremtmények csak állnak és bámulnak – a hipnózis öt körrel tovább tart, mint amíg látják a pávatrixokat. Egy teremtmény egy órában csak egyszer hipnotizálható.

Hp 22
27
15
24

Vámpírrozsák (2): Sz 5; VO 14 ; Tám +5 tövises inda 1d6+vér szívás 3d4/kör; +4/+1/+1.

Hp 23
20

m. Zenélő Lépcső: Ennek a lépcsőnek hét foka van, s mindegyik másféle fémötvözetből készült. Felépdelve rajtuk dallamokat zengenek – az alsó fokok vidámakat, majd egyre komorabb, vadabb és disszonánsabb akkordok következnek. Aki az utolsó két fok egyikére tenné a lábát, Akaraterőt kell dobni vagy rémülten elmenekülni és egy teljes napig nem merészkedik újra a lépcső közelébe.

n. Remetebarláng: al-Astorion, a tébolyult pap lakhelye spártaian egyszerű. A dísztelen kőbarlang berendezése egy ácsolt faasztalból, két durva lócból, egy derékaljból és egy fonott gyékényszőnyegből áll. A karakterek itt találkoznak a kert alkotójával. Bár istennője már nem ad varázslatokat valamikori kegyeltjének, az átváltoztatás és az építés misztikus hatalmát még birtokolja – hiszen ezek az adományok örök életre szólnak.

al-Astorion 70-80 év közötti éltes férfi. Bőre nap által cserzett és csupa ránc. Tekintete metsző, modora (tisztá pillanataiban) száraz és tárgyilagos. Csak egy egyszerű köntöst, két karvédőt és egy (mára kimerült) mágikus botot tart magánál.

Az, hogy mi történik és a kaland hogyan zárul, az a karakterek döntésein túl al-Astorionon is múlik. A pap bomlott elméje gyors hangulatváltásokat eredményez. Amikor a karakterek belépnek lakhelyére, 1d3-al kell meghatározni, hogy éppen melyik személyisége aktív. Bizonyos időnként (ez kb. fél vagy negyed óra, vagy ami a kaland számára a legjobb) újra ki kell dobni viselkedését, ezúttal 1d6 segítségével. Szintén **azonnali** hangulatváltást eredményez bármilyen sokkhatás. Ha pl. valaki vádlón nekiszegezi, hogy „Te nyomorítottad meg azokat a szerencsétleneket!”, akkor rögvést új dobás szükségessége. Ha valami módon sikerül a beszélgetést hitére terelni és nyugodt mederben tartani, akkor a hangulatváltás ellen Nehéz Akaraterőt dobhat.

Hangulat (1d6)

1. Depressziós: Jellem KS. Ekkor teljesen tudatában van, hogy milyen főtelmes gonosztertek terhelik lelkiismeretét. A felismerés teljesen megbénítja – sem mozdulni, sem cselekedni nem képes, csak bámul maga elé.

2. Segítőképz: Jellem TJ. Ez valamennyire al-Astorion valódi énje, azzal a különbséggel, hogy nem képes elismerni, hogy valami rosszat tett volna, még akkor sem, ha szeme előtt áll az élő bizonyíték. Ezenkívül mély amnézia jellemzi bizonyos témákat tekintve – pl. a kert és csapdái, a völgy speciális pontjai, stb.

3. Rettegő: Jellem KS. Pánikszerűen retteg mindentől – a karakterektől, önmagától, a szabad égtől, a lépcsőktől vagy bármitől, amitől rettegni lehet. Mint a depresszió, ez is gyakorlatilag magatehetetlenné változtatja.

4. Fondorlatos: Jellem KG: Ez a személyiség úgy tesz, mintha barátságos lenne, de valójában a karakterek vesztén töri a fejét. Szándékosan rossz tanácsokat ad (pl. „Tüskéfal? Hát persze, mágikus. Mondd ki, hogy Azalam és kelj át rajta – hiszen csak illúzió és káprázat!”), de mindig úgy, hogy önmagát ne veszélyeztesse („Megsebeztek a tüskék? Miért nem koncentráltál eléggé a varázsszóra? Rosszul ejtetted ki – a helyes formája A-zalam.”)

5. Ellenséges: Jellem KG: Tébolylult dühvel támad. 50-50% esélye van annak, hogy bottal vagy Átváltoztatással. Az Átváltoztatásra pár ötletet lásd lent.

6. Segítőképz: Jellem TJ: Mint fent, de távoli és szórakozott.

Rammah al-Astorion: Ex-Pap 10; VO 15 (*karkötő VO 14, +1 Ügy*); Moz 20' (sántikál); Tám +6/+1 bot 1d6 kábító sebzés; +8/+4/+10; Jelleme *változó*.

Erő 9, Ügy 14, Egs 13, Int 18, Böl 18, Kar 14
Hp 46

Az átváltoztatás adománya: al-Astorion képes bármilyen élő vagy élettelen anyagot átváltoztatni számára megfelelő formába – a hatalom rendkívül széleskörű, és azon túl, hogy halottak föltámasztására vagy gyógyításra alkalmatlan és az átváltoztatott tárgy vagy személy mérete nem változhat, szinte korlátlan – csak az istennel vagy ereklyével ütközik. A képességnek Nehéz Kitérővel lehet

ellenállni. A hatás végleges, csak a formának megfelelő ellenmágiával lehetséges a visszaalakulás.

Az építés adománya: kőépítmények és hasonló szerkezetek építésére képes, egy kisebb kastély méretéig. Ez a képesség is rendkívül erős, de egyrészt csak építésre alkalmas, másrészt pont olyan lassú, mint emberekkel építkezni. 100 ember munkáját váltja ki.

Mi legyen al-Astorionnal? A karakterek előtt több lehetőség áll – itt párat közlünk.

1. Támadás: nem meglepő, ha a karakterek arra a következtetésre jutnak, hogy Rammah al-Astorion gonosz, vagy közveszélyes. Ha megtámadják, hangulata azonnal **Ellenségessé** válik és Átváltoztatással támad. Pár ötlet arra, hogy mit lehet a karakterből csinálni (mindegyik lehetőség teljes cselekvőképtelenséggel jár, némelyik halállal is):

- százlábúak és pinceászkák hordájából álló ember
- csontváz, bőr és hús nélkül, működő belső szervekkel
- sikoltó kristálysobor (ha a mesélő kegyetlen, lehet jégből is)
- tömlő – a karakter bőre megmarad, de belső teste csontostól-húsostól kocsonyává változik
- ezer sebből vérző hústömeg
- szén és hamu – a teljes test könnyen porló-törő üszökké alakul

2. Elfogás: lehet, hogy arra jutnak, hogy érdemes lenne visszavinni Emoré egy szentélyébe. Ez a feladat módfelett nehéz. Az úton számtalan lehetőség kínálkozik arra, hogy a pap elszökjön – a béklyót játszi könnyedséggel változtatja vízzé és vagy visszatér kertjébe, vagy az éj leple alatt orvul a csapatra támad.

3. Meggyógyítás: talán a legjobb végkimenetel. A vezeklés varázslat megfelelő eszköz lehet, éppen úgy, mint az isteni közbeavatkozás... Az is jó megoldás, ha valahogy sikerül al-Astoriont elvinni Voltagama szobráiig (**16/a.**) és rávenni, hogy térdeljen le előtte. Ez az út persze nem lesz egyszerű...

Ha a gyógyítás sikeres, al-Astorion először kételkedve, majd egyre nagyobb rémülettel hallgatja rémtetteinek listáját. Nagy szomorúsággal, de neki lát hibái helyrehozásának és ezentúl azon fáradozik, hogy kertjét ismét (s ezúttal istenigazából) patrónusának szentelje. Ebből a célból több ifjú segédet vesz maga mellé – aki ismeri az örület mély és sötét szakadékát, az soha többé nem kíván újra belezuhanni.

Jutalmat ugyan nem tud adni mágikus karkötőjén és kertjének gyümölcssein túl, de ha a későbbiekben (mondjuk egy év múlva) visszatérnek, egy örökkön nyíló virággal ajándékozza meg őket. Ez a virág az amaranth, amely hétszer feltámasztja a halottakat és begyógyítja a test és a lélek sebeit..

Függelék: Új varázstárgyak

Arany Fejfedő (5; 6/d.): Ezt a kerek fejéket egyetlen vastag aranylemezről kalapálták ki. Kedvelt viselete egyes misztikus filozófiák pszionikus és papi követőinek – előfordul egyszerű és gazdagon díszített kivitelben is. Mánapság kevésbé ismert. A fejfedő +2-t ad a pszionikus hatások elleni mentődobásokra, valamint +6-ot a psziczsapás NF-éhez, ha a viselő rendelkezik ilyen képességgel.

Értéke: 1200 at

Szivárványok gyűrűje (15/e.): A szivárványok gyűrűje egyedi tárgy, Ladgloun birtokolta és készítette egyetlen ismert példányát. A hegyikristályból csiszolt ékszer külső felületén harántirányú rovátkák láthatók, foglatában szivárványszínű nemesopál csillog. A gyűrűt csak varázslók és illuzionisták alkalmazhatják. Aktiválása parancsszóval történik (ezt a gyűrű belső oldalára vésték). A gyűrű egyetlen képessége egy szivárványra hasonlító, ívelt fényhíd megidézése. Ez a híd alkalmas eltérő szintkülönbségek áthidalására is, és mindkét irányban járható. Méretét a használó szabja meg, de legfeljebb 4 méter széles és 100 méter hosszú lehet. Teherbírása korlátlan. A megidézett híd egy óráig és egy percre létezik. A Szivárványok Gyűrűjének eleinte hét töltete volt, és ezek a töltetek semmilyen módon nem pótolhatók.

Értéke: 2500 at

A csere tükre (17/e.): A csere tükre a lélekcsapda tükréhez hasonló varázstárgy. Úgy néz ki, mint egy ezüstkerekes, nyolcszögletű falitükrő. Üvege fényes fekete, valamilyen ritka, más dimenzióból származó kristályból készült. Ha valaki óvatlanul belenéz, azonnal Nehéz Akaraterőt kell dobni, vagy eltűnik és helyét cseréli a tükrő korábbi áldozatával. A csere tükre egyszerre egy áldozat tárolására alkalmas, aki csak egy újabb intelligens humanoid bebörtönzésével szabadítható ki. Szállítása nagyon nehéz, mivel nagy méretű, nehéz és könnyen törik. Ha eltört, a benne foglyul ejtett karakter azonnal szörnyethal.

Értéke: 7000 at



Jogi Függelék

This version of *al-Astorion kertje* is done under version 1.0a of the of the Open Game License, below, by permission of Wizards of the Coast, Inc.

Designation of Open Game Content: The following material is Designated Open Game Content and may be used as per the terms of the Open Game License. All creature and NPC stat blocks, magic items, traps, including any material derived from an Open Gaming Licensed source.

Designation of Product Identity: The following are hereby designated Product Identity, as per section 1(e) of the Open Game License: all artwork, illustrations and maps or other visual references, the storyline, plot elements and dialog, history, legends and rumors, description of geographic features or areas, and all text not specifically designated as Open Game Content, or data derived from OGL licensed material.

OPEN GAME LICENSE Version 1.0a

The following text is the property of Wizards of the Coast, Inc. and is Copyright 2000 Wizards of the Coast, Inc ("Wizards"). All Rights Reserved.

1. Definitions: (a) "Contributors" means the copyright and/or trademark owners who have contributed Open Game Content; (b) "Derivative Material" means copyrighted material including derivative works and translations (including into other computer languages), potation, modification, correction, addition, extension, upgrade, improvement, compilation, abridgment or other form in which an existing work may be recast, transformed or adapted; (c) "Distribute" means to reproduce, license, rent, lease, sell, broadcast, publicly display, transmit or otherwise distribute; (d) "Open Game Content" means the game mechanic and includes the methods, procedures, processes and routines to the extent such content does not embody the Product Identity and is an enhancement over the prior art and any additional content clearly identified as Open Game Content

by the Contributor, and means any work covered by this License, including translations and derivative works under copyright law, but specifically excludes Product Identity. (e) "Product Identity" means product and product line names, logos and identifying marks including trade dress; artifacts; creatures characters; stories, storylines, plots, thematic elements, dialogue, incidents, language, artwork, symbols, designs, depictions, likenesses, formats, poses, concepts, themes and graphic, photographic and other visual or audio representations; names and descriptions of characters, spells, enchantments, personalities, teams, personas, likenesses and special abilities; places, locations, environments, creatures, equipment, magical or supernatural abilities or effects, logos, symbols, or graphic designs; and any other trademark or registered trademark clearly identified as Product identity by the owner of the Product Identity, and which specifically excludes the Open Game Content; (f) "Trademark" means the logos, names, mark, sign, motto, designs that are used by a Contributor to identify itself or its products or the associated products contributed to the Open Game License by the Contributor (g) "Use", "Used" or "Using" means to use, Distribute, copy, edit, format, modify, translate and otherwise create Derivative Material of Open Game Content. (h) "You" or "Your" means the licensee in terms of this agreement.

2. The License: This License applies to any Open Game Content that contains a notice indicating that the Open Game Content may only be Used under and in terms of this License. You must affix such a notice to any Open Game Content that you Use. No terms may be added to or subtracted from this License except as described by the License itself. No other terms or conditions may be applied to any Open Game Content distributed using this License.

3. Offer and Acceptance: By Using the Open Game Content You indicate Your acceptance of the terms of this License.

4. Grant and Consideration: In consideration for agreeing to use this License, the Contributors grant You a perpetual, worldwide, royalty-free, non-exclusive license with the exact terms of this License to Use, the Open Game Content.

5. Representation of Authority to Contribute: If You are contributing original material as Open Game Content, You represent that Your Contributions are Your original creation and/or You have sufficient rights to grant the rights conveyed by this License.

6. Notice of License Copyright: You must update the COPYRIGHT NOTICE portion of this License to include the exact text of the COPYRIGHT NOTICE of any Open Game Content You are copying, modifying or distributing, and You must add the title, the copyright date, and the copyright holder's name to the COPYRIGHT NOTICE of any original Open Game Content you Distribute.

7. Use of Product Identity: You agree not to Use any Product Identity, including as an indication as to compatibility, except as expressly licensed in another, independent Agreement with the owner of each element of that Product Identity. You agree not to indicate compatibility or co-adaptability with any Trademark or Registered Trademark in conjunction with a work containing Open Game Content except as expressly licensed in another, independent Agreement with the owner of such Trademark or Registered Trademark. The use of any Product Identity in Open Game Content does not constitute a challenge to the ownership of that Product Identity. The owner of any Product Identity used in Open Game Content shall retain all rights, title and interest in and to that Product Identity.

8. Identification: If you distribute Open Game Content You must clearly indicate which portions of the work that you are distributing are Open Game Content.

9. Updating the License: Wizards or its designated Agents may publish updated versions of this License. You may use any authorized version of this License to copy, modify and distribute any Open Game Content originally distributed under any version of this License.

10. Copy of this License: You MUST include a copy of this License with every copy of the Open Game Content You Distribute.

11. Use of Contributor Credits: You may not market or advertise the Open Game Content using the name of any

Contributor unless You have written permission from the Contributor to do so.

12. Inability to Comply: If it is impossible for You to comply with any of the terms of this License with respect to some or all of the Open Game Content due to statute, judicial order, or governmental regulation then You may not Use any Open Game Material so affected.

13. Termination: This License will terminate automatically if You fail to comply with all terms herein and fail to cure such breach within 30 days of becoming aware of the breach. All sublicenses shall survive the termination of this License.

14. Reformation: If any provision of this License is held to be unenforceable, such provision shall be reformed only to the extent necessary to make it enforceable.

15. COPYRIGHT NOTICE

Open Game License v 1.0 Copyright 2000, Wizards of the Coast, Inc.

System Reference Document Copyright 2000, Wizards of the Coast, Inc.; Authors Jonathan Tweet, Monte Cook, Skip Williams, based on original material by E. Gary Gygax and Dave Arneson.

Original Spell Name Compendium Copyright 2002 Clark Peterson; based on NPC-named spells from the **Player's Handbook** that were renamed in the System Reference Document. The **Compendium** can be found on the legal page of www.necromancergames.com.

Purple Moss from the **Tome of Horrors**, Copyright 2002, Necromancer Games, Inc; Author Scott Greene, based on original material by Jean Wells.

Cobra Flower from the **Tome of Horrors**, Copyright 2002, Necromancer Games, Inc; Author Scott Greene

Witherweed from the **Tome of Horrors**, Copyright 2002, Necromancer Games, Inc; Author Scott Greene, based on original material by Simon Eaton.

Vampire Rose from the **Tome of Horrors**, Copyright 2002, Necromancer Games, Inc; Author Scott Greene, based on original material by Tom Moldvay and Jean Wells.

Castles & Crusades Players Handbook, copyright 2004; Authors Davis

Chenault and Mac Golden.

Castles & Crusades Monsters and Treasure, copyright 2005; Authors Robert Doyel and Stephen Chenault.

al-Astorion kertje © Copyright 2003, 2008 by Gabor Lux. All rights reserved.

