

A Kínok Temploma

írta: Füstös Péter



Kard és Mágia kalandmodul 3. szintű (kezdő) kalandozók számára

E.M.D.T. 17.

A Kínok Temploma

írta: Füstös Péter

A borítót készítette: Békefi Krisztina

A térképeket készítette: Füstös Péter

Illusztráció (6. o.): Döme Gábor

Tesztelte: Békefi Krisztina, Gáspár Endre, Juhász Balázs, Monori Ferenc

2. Csapat: Döme Gábor, Kiss Attila, Magda István

3. Csapat: Hartyándi Mátyás, Izápy Gábor, Kazár József, Lux Gábor

Köszönetnyilvánítás: Köszönet minden játékosnak, akik részt vettek a modul tesztelésében. Külön köszönet Békefi Krisztinának a borítóért és Lux Gábornak a Kard és Mágiába fektetett munkájáért.

© 2011 by Füstös Péter. All rights reserved.

Háttér

Egykoron a környék minden lakója egy embertől rettegett: Nikándertől, Byro főpapjától. A kígyóisten követői és hullőszerű bestiái félelemben tartották a településeket; embereket raboltak és kegyetlen kínzásoknak vetették alá vagy rabszolgájukká tették őket. Ezek a rabszolgák voltak kénytelenek megépíteni a Kínok Templomát a sziklák árnyékában, a földalatti sötétségben, ahol Nikánder közelebb lehetett istenéhez, Byrohoz. Azok számára, akiket ide hurcoltak, a templom maga lett a pokol. A sötét falak százak fájdalmas sikolyát nyelték el, de senki nem volt, aki be tudott volna számolni a történetekről.

Mire kellő távolságra eljutottak a hírek, ahonnan segítség is remélhető volt, a gonosz legendája magától lezárult. Nikánder meghalt. Halála körülményeit a mai napig pletykák és találgatások övezik; az egyik áruló híve megmérgezte, saját szörnyetegei ellene fordultak, kalandozók törtek be a templomba és végeztek vele, és hasonlók. Mind egyik csupán találgatás, de tény, hogy a főpap egyik napról a másikra eltűnt, és vele együtt minden követőjének is nyoma veszett. A vidék szép lassan felésmélt a kegyetlen múltból és békés, nyugodt életet kezdett élni.

Több száz zavartalan év után a letűnt templom melletti kis faluban ismét feltámadt a félelem. Mintha a történelem megismételni látszana önmagát. Az elmúlt hetekben több tucatnyian eltűntek, majd kígyóemberek és vad bestiák rontottak be és okoztak kíméletlen rombolást. Az egyszerű népek hamar felépítették a maguk magyarázatát: talán Nikánder tért vissza a halálból, vagy talán sohasem halt meg. Mások szerint valaki csupán kihasználja a régi legendát, és éppen ezt akarja elhitetni.

A megmentő egy távoli városból érkezett gazdag és magát igen tehetősnek valló nemes lett fegyveres kíséretével. Ígéretet tett, hogy védelmébe veszi a falut, amennyiben a lakók hűbéri fogadalmat tesznek neki. A félelemben élő falusiak beleegyeztek, és a falu új vezetője hamar – csupán néhány nap alatt – biztonságot is teremtett, legalábbis elmondása alapján, mert a harcoknak még a nyomát sem látta senki.

Bár a kedélyek sokkal nyugodtabbak lettek, néhány napja ismét tűntek el falusiak, és néhány pász-

tor is látni vélt hullőszerűnyeket. A falu friss ura, Agnom bíró pedig éppen elutazott...

Az igazság az, hogy Agnom Byro papja, és jelenleg Nikánder egykori templomában tölti idejét. A katonái „örzik” a falut és jelentéseket tesznek neki. Azok, akikben gyanú ébredt, választás elé kerültek: vagy Agnom szolgálatába állnak, vagy meghalnak.

Előkészületek

A kaland elhelyezhető szinte bármely fantasy világban, ha megtesszük a szükséges módosításokat. A legfontosabb egy megfelelő istent választani a Kínok Templomának. Az én esetemben ez az istenség Byro volt, akinek rövid ismertetője a modulban szereplő két új szörnytípussal (Byro hullőszerű, de emberalkatú kiválasztottjaival és görnyedt, bestiális átkozottjaival) a **Függelékben** olvasható. A lények statisztikáit érdemes a világhoz és a választott istenséghez passzoló lényekre ráhúzni, ha ez szükséges.

Nikánderről és sok találgatás övezte eltűnéséről a távolabbi tájakon is hallhattak a karakterek, ahogy a hírhedt templomról és esetleges kincseiről is. Sok egyházat érdekelhet az igazság, így valamelyik rend megbízásából is érkehetnek a kalandozók.

A templomhoz közeli faluban értesülhetnek arról, hogy Nikánder temploma talán mégsem lakatlan. Amennyiben olyan a csapat, néhány falubeli segítségért fordulhat hozzájuk eltűnt rokonok, barátok megtalálására, bár természetesen csak csekély ellenszolgáltatásokkal tudnak hálálkodni. Nem szabad elfeledkeznünk arról, hogy a falu katonasága és néhány közembere is Agnom szolgálatában áll. A sokat kérdezősködő kalandozók ellen hamis vádak hoznak, aminek eredménye a faluból való kiutasítás. Rosszabb esetben a katonák megpróbálják feltűnés nélkül elfogni a csapat tagjait. Az utóbbi esetben a templom rabjai lesznek, akiket talán egy másik kalandozó csapat kiszabadít – remélhetőleg még azelőtt, hogy átkozott bestiákká változnának.

Akár a fenti lehetőségek mellett, akár önmagában is, használható a következő „csali”: a karakte-

rek a környéken járva egy férfi holttestére lesznek figyelmesek, amely felől kellemetlen trágyszagot hoz a szél. A test teljesen meztelen, közelebről megnézve megannyi sebhely, heg és korbácsolás csúfítja, mellkasába pedig Byro szimbólumát, a tekergő kígyót égették. Ránézésre úgy tűnik, mintha térdig állt volna a fekáliában, de még a kézfeje is csupa állati ürülék. (Az igazság az, hogy ez az ember a templom szökevénye, és saját szagnyomát tüntette el Byro átkozottjai elől.) Egy tépázott, koszos lapot markol görcsösen. (Lásd a kivágható mellékletet, ami egy kis sárgítással, gyűrődésekkel hangulatosabbá tehető.)

A szökevény nyomában, egy kiválasztott és egy átkozott szörnyeteg jár, akik a templomtól fogva követik a férfi nyomait. Akár megtalálják a testét, akár nem, nemsokára visszatérnek a templomba. Ha felfigyelnek a kalandozókra, a kiválasztott egyből támadásra uszítja az átkozottat, majd íjjal támad. Az átkozott eleste után megpróbál visszamenekülni a templomba, ezzel esetleg elárulva annak helyét.

Byro kiválasztottja: Sz 3+1; VO 17; Mozgás 20'; Tám +4 hosszúkard 1d8+1 vagy +4 harapás 1d4+1 + mérgező (Közepes, 1d6 Egs/1d6 Egs) vagy +4 rövidíj 1d6; Spec mérgező, parancsolás az átkozottaknak, kígyók barátja, immunis a mérgekre; +5/+2/+5; SG.

Hp 16

Byro átkozottja: Sz 2+3*; VO 13; Mozgás 30'; Tám 2*+5 karmok 1d6+3; +5/+2/+5; S.

Hp 19



Az őseemberek

Otthonaikból elűzött őseemberek törzsének megmaradt tagjai, akik új menedéket keresve vándoroltak erre a vidékre. A sziklák között találtak egy megfelelő barlangot, és nem tudván az alsó szomszédokról, megpróbálták kiásní benne egy mélyebb zugot. Szerencsétlenségükre felfedeztek egy Nikánder korából való, még a mostani lakók előtt is ismeretlen titkos járatot a templomba.

A törzs örült az új felfedezésnek, amíg rájuk nem rontottak a templom őrei. Az amúgy is kis létszámú törzsben csúnya vérontásra került sor, és így tagjainak száma tovább csökkent. A Byro-kultusz tagjai több foglyot is ejtettek, akiket feláldoztak vagy átkozott bestiákká változtattak. Jelenleg állóháború alakult ki: az őseemberek olymértékű pánikba estek, hogy sem kifelé, sem befelé nem mernek menni, amíg a sérültek fel nem épülnek. Az **I. szint** délkeleti részében lapulnak és állnak őriséget. Az idevezető folyosókat a kultusz tagjai őrzik, vagy épp csapdával védik őket.

Az őseMBER férfiak azonnal támadnak, ha idegenekkel kerülnek szembe. Ha esetleg mégis sikerül szóba elegyedni velük, akkor is nehéz a kommunikáció, mert csak saját nyelvüket beszélik. Minden találkozásnál van esély rá, hogy akad valaki, aki néhány szót tud közös nyelven: **[a találkozásban résztvevő őseemberek*5%]**.

Az őrjáratok

A templom leírásában szereplőkön túl Agnom szolgálatában még **hat kiválasztott, három átkozott és négy ember katona** áll. Ezek különböző összeállítású csapatokban a templom környékét járják és emberekre vadásznak:

1d6	Találkozás
1	1 kiválasztott + 1 átkozott
2	2 kiválasztott
3	2 katona
4	1 kiválasztott + 2 katona
5	2 kiválasztott + 2 átkozott
6	Két csoport

20% esélye van annak, hogy a csoportnál van egy fogoly is (kilétét meghatározhatjuk a **Szörnyek és Kincsek** városi táblázatai segítségével, ha eltekintünk a Speciális kategóriától).

A vadonban nagyjából négyóránként érdemes véletlen találkozásokra dobni; ezek esélye **1:6**. Ugyancsak négyóránként van esélye annak, hogy a templomba visszatér az egyik őrjárat. Ennek az esélye az első napon **1:6**, de minden nap eggyel nő.

A visszatérő őrjáratok a karakterek nyomai után haladnak végig a templomban. Ha nem találnak betolakodókra utaló jeleket, akkor valamelyik hálóba (**3., 8., 23., 24.**) vonulnak pihenni. Ezek az őrjáratok szükség esetén az elhullott templomvédők helyére is állhatnak.

Byro kiválasztottja (6): Sz 3+1; VO 17; Mozgás 20'; Tám +4 hosszúkard 1d8+1 vagy +4 harapás 1d4+1 + mérgező (Közepes, 1d6 Egs/1d6 Egs) vagy +4 rövidíj 1d6; Spec mérgező, parancsolás az átkozottaknak, kígyók barátja, immunis a mérgekre; +5/+2/+5; SG.

Hp 14 21
19
19
20
14

Byro átkozottja (3): Sz 2+3*; VO 13; Mozgás 30'; Tám 2*+5 karmok 1d6+3; +5/+2/+5; S.

Hp 18
16
10

Katonák (4): Harcos 2+1; VO 15 (kivert bőrvért, fapajzs, Ügy); Mozgás 30'; Tám +3 hosszúkard 1d8+3; +4/+1/+1.

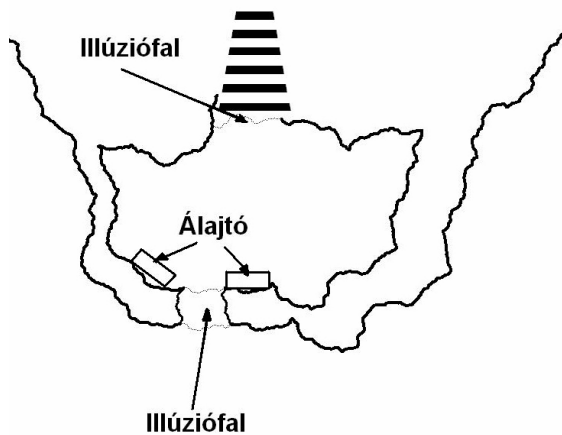
HP 16
11
4
13



A Kínok Temploma

Bejárat: A templom egy sziklával teli vidék alá épült. A bejárata egy nagyobb sziklaszirt alatti barlangban található. A barlang bejáratát illúzióval természetes sziklafalnak álcázták, amelynek a megtalálásában segíthet a szökevény fecnije, a Nyomolvasás képzettség és a játékos találgatás.

Az illúziófalon átlépve a karakterek egy természetes barlangban találják magukat, ahol a templomba vezető méretes kőlépcsőt, az előzőhöz hasonló illúzió fedi. A barlangban a szökni kívánó rabok félrevezetésére és elfogására két ajlajtót helyeztek el. (A kintről érkezők számára árulkodó jel lehet az ajtók elhelyezkedése!) Az egyik ajtó mögött a falon színes örvények kavarnak; hatása meg egyezik a *szívárványszínű mintáéval* (Akaraterő; NF 16, a mentődobását elveto karakter bambán bámulja a színek ragyogását). A másik ajtó kilincsét lenyomó karakter az 1. terem közepére teleportálódik.



Alternatív bejárat: Ha a kalandozók átkutatják a templom bejáratának sziklás környékét, az ősember barlangján keresztül is lejuthatnak a templomba. Ezt a bejáratot jelenleg Agnom két katonája őrzi.

Katonák (2): Harcos 2+1; VO 15 (kivert bőrvért, fapajzs, Ügy); Mozgás 30'; Tám +3 hosszúkar 1d8+3; +4/+1/+1.

Hp 12
8

I. Szint

1. Átkozott őrők: A lépcsőn lefelé haladva egy Közepes Hallgatóság próbával mély hangú, állatias hörgésre és lihegésre figyelhetnek fel a karakterek. Nehéz próba megdobása esetén a karakter megálapítja azt is, hogy ez két lénytől származik (ezzel egyszerre a teremben tartózkodó átkozott bestiák is kiszagolhatják vagy meghallhatják a karakterek közeledtét).

Lent a padlót közel méteres kőlapok fedik, mindegyikbe Byro szimbólumát, a tekergőző kígyót vésték. A falak téglái között vastag moha nőtt, és a

terem levegője kissé dohos. A nyugati és keleti falon boltíves kijárat nyílik sötét folyosókra. Szemben egy természetes kétszárnyú kőajtó áll, rajta vésett írás, amely túl kopott ahhoz, hogy távolról el lehessen olvasni. „BYRO TISZTELETÉRE ÉPÜLTEK EME FALAK! HA KÖVETED SZAVÁT; LÉPJ BE ÉS ÚJ OTTHONRA LELSZ! HA HARCOLNÁL BYROÉRT; LÉPJ BE ÉS TÁRSAKRA LELSZ! HA FÁJDALMAT ÉS KÍNT HOZTÁL; LÉPJ BE ÉS JUTALMAD NEM MARAD EL! HA MÁS ISTEN SZOLGÁJA VAGY; LÉPJ BE S MAJD FÁJDALMAID MEGTANÍTJÁK, KI A LEGHATALMASABBI!” Az ajtó túoldalát egy vastag kőgerenda reteszeli el, a bejutás így szinte lehetetlen.

A két északi sarokba rögzített 20' hosszú láncokra egy-egy átkozott bestiát vertek. Amint észreveszik (kiszagolják!) az idegeneket, megvadulva, habzó szájjal tépik láncukat és próbálnak támadni. A szörnyetegek minden körben, amelyben láncukat feszítik, Nehéz Erőpróbát dobhatnak, s siker esetén elszabadulnak. (Ezeket az átkozottakat Byro követői a 25. szobából pótolhatják.)

Átkozottak (2): Sz 2+3*; VO 13; Mozgás 30' 2*+5 karmok 1d6+3; +5/+2/+5; S.

Hp 19
16

2. Az örök folyosója: A folyosó félhomályban de reng, a fényt egy fali tartóban lévő félig leégett fáklya adja. A padlókövek össze vannak törve és repedezve, sok helyen rászáradt vér mutatja, hogy nemrég itt csata folyhatott.

Három katona feladata lenne, hogy ezen a folyosón járőrözve szemmel tartsák az ősembereket, de jelenleg ellenszegültek a parancsnak és a 3. helységben húzzák a lóbort (1d4 óra múlva ébrednek).

Az innen nyíló két beugró teljes sötétségbe burkolódik. A két ajtó (mindkettő a 3. helységbe nyílik) közül az egyik zárva van és elég rozszant, néhány hanyagul összeszögelt, korhadt deszkából áll csupán, és a kígyót formázó kilincset is kikezdte már a rozsdás. A másik ajtó ép, bár kilincsen látszódnak rozsdamarások, viszont ezt nem zárták be. Az ajtók túoldaláról horkolás hallatszik (Közepes Hallgatóság).

3. Az örök szobája: A szoba levegőjében erős emberszag kering. Az idenyíló két ajtó között egy jókora háromágú gyertyatartó áll, amely ránézésre ezüstből készült és nonfiguratív díszítéssel van futtatva (valóban ezüst, 200 at). A szoba koszos és rendetlen. A puritán berendezés egy fapadból, egy kupacba ledobált láncokból, néhány szétszórt limlomból és három szakadt alvómatracból áll. A matracok mindegyikén pokróccal betakart ember alszik.

Az örök fegyverzetén kívül található még itt egy rozsdás bogrács beleszáradt étellel, láncok bilincsekkel (3x10'), meg egy fából faragott kicsiny kígyószobor. Alapos kutatással megtalálható az egyik matrac alatt elrejtett szütyő, benne 20 arany és 5 elektrum.

A nyugati falat közelebbről nézve látható, hogy kopott festés fedi. Közepén egy boltív, két oldalán három-három lény feje, szájuk helyén sötét üreg, ahova kényelmesen befér egy ember keze. Balol-

dalt egy sárkány, oroszlán, és talán egy húsevő növény, jobb oldalt egy kígyó, hal, és farkas látható.

A boltív helyén titkos ajtó található. Nyitásának egyetlen módja van: jó mélyen be kell nyúlni a kígyó és a húsevő növény szájába és az ott található fémkarokat meghúzni. A többi üregbe nyúlva szintén találhatók fémkarok, de ha azokat meghúzza valaki, 1d8+1 elektromos sebzést szenved. (A kígyó és a növény esetében, ha nem egyszerre húzzák meg, akkor sem okoz sérülést.)

Őrök (3): Harcos 2+1-; VO 15 (kivert bőrvért, fapajzs, Ügy); Mozgás 30'; Tám +3 hosszúkar 1d8+3; +4/+1/+1.

Hp 12
10
13

4. Növények terme: A termet keresztben asztalszerű köemelvények szelik át, amelyek tele vannak növényekkel, s az egész helyet párás levegő lepi el. A növények között sok a természetes, olyanok, melyek egészen a plafonig érnek. Bármelyik bejáraton keresztül érkezzenek a karakterek, a növényrengeteg takarása miatt nem látják át a helyiséget.

A szobában egy fogolyként tartott nő gondolja a növényeket, ő Tekla. Ruházata igen csekély; egy szakadt ágyékkötő és egy mellkasa köré tekert bőrdarab. Szép nő, de arcát sebhelyek csúfítják; szája felrepedve, szeme alatt jókora monokli. Férjével (Ilian; lásd 21.) együtt fogták el, és azt az ígéretet kapta, hogy amíg gondját viseli a növényeknek, nem lesz baja sem neki, sem a férjének. Nem hajlandó szökni, amíg a férje fogoly, viszont ha a karakterek barátságosak vele, akkor segítőkész: figyelmezteti őket Orsiikre és a 7. szoba hatalmas patkányaira. Az utóbbiakhoz hozzáteszi, hogy egy katona és Byro egyik kiválasztottja ott pusztult néhány napja.

A hozzáértők megállapíthatják, hogy a növények nagyrészt alkímiai és mérgező alapanyagok, de van néhány különleges darab is, pl.:

- egyetlen szárból kinőve nyolc virág, melynek szirmai apró fogakban végződnek és agresszíven csattognak (csúszós anyag nyerhető belőlük)
- méretes üvegedényben sűrű vörös folyadék – talán vér – benne egy fekete, tüskés levelű növény tesz hirtelen irányváltoztatásokat
- egy kicsiny virág folyamatosan elhullajtja szirmait, azok szinte azonnal lebomlanak, de a következő pillanatban máris apró csírra kezd növekedni a cserépben, és növekszik egészen addig, míg ismét kicsiny virág lesz, és a folyamat újraindul (ritka gyógynövény)
- az egyik futónövény tölcsérszerű virágai állandó rezgésben vannak és víz bugyogása hallatszik belőlük (rövid időre megkétszerezi a tüdőkapacitást)

Az asztalok alatt észrevehető még néhány, a növények gondozásához szükséges tárgy: egy vödörnyi trancsírozott hús, néhány cserép és agyagedény (mindegyikbe bele vésvé: NIKÁNDER), 3 kis hordónyi víz merőkanállal.



5. Orsiik: Az egyik fal jelentős részét három embert ábrázoló festés fedi, alatta kőbe vésett feliratok. A festés két oldalán lobogó lángú fáklyák világítják meg a termet, amelynek egyetlen „berendezése” egy fal mellett álló, sokágú csupasz fa. A fa göcsörtös ágairól egy óriáskígyó tekint lefelé, és sziszegve emeli támadásra fejét, amint meglátja az „idegeneket”. A kígyót Orsiiknek nevezik, és a kultusz szent állata.

A 6. szoba ajtaja félig kitérve áll; a 7. ajtaját rozsdás lakat zárja, de megerősítésképpen még deszkákat is szögeltek az alsó felére.

A festményen a középső embert fontos személyiségként, trónon ülve ábrázolták; fülei és orra megcsonkítva, feje teljesen szőrtelen, nyakában Byro szimbóluma. Ez alá a férfi alá az van vésvé: NIKÁNDER, A KÍNOK URA. Baloldalt egy hatalmas termetű, állatias vonásokkal bíró félmeztelen alak, csupa izom testén több kígyót ábrázoló testfestés húzódik. Ólatta NESZTOR felirat látható. A jobb oldali férfi féllábú és mankón támaszkodik, arcát

csuklyás köpeny takarja, amelynek zsebéből egy vastkos könyv lóg ki. Neve: METHOD.

Orsiik: Sz 4+2; VO 14; Mozgás 20'; Tám +6 harapás 1d6+2; Spec szorítás (+5-ös manőver, 2d4+2/kör); +6/+3/+3; S; ha esetleg valaki felvágja a kígyó gyomrát, találhat egy aranygyűrűt (25 at).
Hp 23

6. Tekla szobája: A falakon szétfoslott faliszőnyegek és kivehetetlen vonású embereket ábrázoló domborművek sorakoznak. A valaha díszes terem most koszos és porlepte. Egy összehajtogatott szőnyegből és szakadt pokrócból fekvőhelyet alakítottak ki az egyik sarokban, mellette egy darab száraz kenyér és tálban víz. Ez Tekla (lásd 4.) szobája.

7. Lezárva: A szobát jelenleg 16 óriáspatkány lakja. A padlót vastagon fedi a szenny; szétmarcangolt szövetek, bútorok romjai, amforaszilánkok stb. Az irtózatos bűzt nehéz elviselni. A belépni kívánó karaktereknek Közepes Kitartást kell dobniuk, vagy 1d4 körig émeleg a gyomruk (-1 a dobásokra), és aki legalább 6 ponttal elrontja, az azonnal elhárítja magát. A szeméthalomban egy katona és egy „kígyólény” (kiválasztott) holtteste fekszik, csontjaikról habzó szájú patkányok cincálják a húst amíg meg nem zavarják őket. A figyelmes karakterek észrevehetnek 4 mozdulatlan kőpatkányt is.

Akik sérülést kapnak a patkányoktól, elkapják a szenny ragályt (Átlagos, 1d3 Egs+Ügy), amelynek viszont kiváló ellenanyaga a 4. helyiségben található gyógynövény (Közepes Növényismeret vagy Gyógyítás). Ha a növényt szakszerűen felhasználják a gyógyításhoz, további +2 jár a fertőzött karakter mentőjéhez.

Akinek bírja a gyomra, feltúrhatja a szemetet és átnézheti a hullák felszerelését. A vérteken és fegyvereiken kívül van egy *kisebb sebek gyógyítása ital*, egy parittyá és 1d10 *medúzakő*. Ezen kívül egy tizennégy darabos kulcsosomó hever az egyik holttest mellett (a 10. helyiség celláinak kulcsa).

Óriáspatkányok (16): Sz 1-1; VO 15; Mozgás 20'; Tám +0 harapás 1d6-1; Spec betegség; +0/+3/+0; S

HP	6	7	1
	3	3	6
	1	4	6
	1	3	3
	5	5	4
	2		

8. Hálószoza: A kaotikusan berendezett szobában nyolc alvómatrac, néhány parázstartó, csonka amforák, és öt apró faládika van rendszertelenül szétdobálva. Az egyik sarokban egy fegyvertartó állvány áll, benne két lándzsa és egy dárda. Ha a karakterek átnézik a ládákat, akkor tartalmukat vagy a mesélő határozza meg, vagy rábizzza a véletlenre:

1d10	Láda tartalma
1-3	üres
4-5	1d6 arany és üveg ital
6-7	bőrszutyóba csomagolt szárított levelek (kábitószer) és 2d10 et
8	két napi tartós élelem és vízzel töltött kulacs

9 egy ezüst karikagyűrű és egy levél (lásd lent). Ez a lehetőség csak egyszeri, másodjára újat kell dobni.

10 *kisebb sebek gyógyítása ital*

Bátor harcos!

Merészségednek köszönheted, hogy megtudtad ki vagyok, viszont nem is sejtet mekkora hatalom az enyém. Félelemre okod nincs, mert e merészséget nem büntetni, hanem jutalmazni kívánom. Jöjj hát éjjélkor a sziklákhöz, s kezdj bele új életedbe, amelyben hős lehetsz.

Agnom Bíró

9. Alternatív folyosó: A karakterek bármelyik oldalról közelítik meg ezt a folyosót, zsákutcába jutnak. Az utat elzáró téglafalon, egy jellegtelen fémkar látható, jelenleg középső állásban. Ha a kart alsó állásba tolják, megnyílik a 9/A jelölésű titkos folyosó; ha felsőbe, a 9/B.

9/A: A szürke folyosó díszes, kicsiny helyiségbe vezet. A padlót fényesre csiszolt márványlapok fedik; a falon kígyókat, embereket, sarlókat ábrázoló vésetek futnak körbe. A mennyezet és a fal találkozásában kígyók stukkókból formált szobrai tekintenek lefelé.

Nagyjából a terem közepére érve aktiválódik a mágikus csapda és megelevenít hat kígyószobrot. A kígyók a padlóra hullnak és vadul sziszegve támadnak. Mérgük nincs és gyengébbek is élő társaiknál. A folyosó lezárása után 1d6 perccel visszatérnek eredeti alakjukba és helyükre.

Kígyók (6): Sz 1+1; VO 15; Mozgás 20'; Tám +4 harapás 1d6; +3/+5/+3; S.

HP	2	3
	8	
	5	
	2	
	9	

9/B: Csupán egy keskeny rés nyílik a kar feltolása-kor, amelyen csak egyesével lehet becsúszni a sötét folyosóra. Aki belép, egyből egy extradimenzionális labirintusba kerül, ahol csak magára számíthat (úgy működik, mint az *útvesztő* varázslat). Kijutáskor 35% az esélye, hogy a karakter ugyanoda érkezik, ahonnan elindult — 65%-ban pedig a folyosó másik oldalára.

10. Cellák folyosója: A hosszú, szürke téglafalú folyosó mennyezetéről láncokon parázstartók lógnak, némelyikben tűz lobog. A padlón a 10/A-ba vezető leágazásból egészen 11.-ig vércsik húzódik. Jól hallható, hogy valaki láncot zörget és elfojtva próbál kiabálni, sikeres próba után az is világossá válik, hogy a hang az északi leágazásból (10/B) jön.

Az összes 10-es jelölésű helyszínre igaz, hogy ha valami nagyobb zajt csapnak, azt meghallhatják a 11. helyszín őrei.

10/A: Sötét, rideg helyiség. A padló közepén vastag vércsik, amely a 10. folyosón folytatódik. Körben hét, fekete vasrácsok lehatárolta kicsiny cella. Ha szükséges, az üres cellák alkalmasak új karakterek

elhelyezésére. A cellákban a következő személyek vannak:

- Agrash: ősemler, sértetlen. Senkivel sem barátságos, ha nyitják az ajtaját, akkor is inkább fél.
- Jiss: ősemler gyermek, sértetlen. Ugyanaz igaz rá is, mint Agrashra.
- Damáz: csontsovány, meztelen öregember fekszik ájultan a kőpadlón. Testén több sebhely, arcán savmarások, mellkasára Byro szimbóluma van égetve.

10/B: Megegyezik a 10/A-val. A következő rabok sínylődnék a cellákban:

- Paméla: a középkorú nőn csak egy ágyék-kötő van, haja tépázott, testén horzsolások, de a legszörnyűbb látvány a szemei helyén tátongó sötét üregek. Ha hallja hogy valaki belépett, idegesen összekuporodik és rángatózni kezd a réműlettől.
- Petróniusz: vándor-rabló és útonálló. Ravasz, kétszínű alak, aki bármit megígér, hogy kiszabadítsák. Cellájának hátsó falához van bilincselve, szája bekötözve. Ha megszabadítják, kívárja hogy ne legyen szem előtt, majd megpróbál egyedül kijutni.
- Domicián: középkorú szakállas férfi, lábait elvesztette. A csonkokat rongyba bugyolálták, most a kezeire támaszkodva közlekedik, melyeket már széthorzsolt a durva padló. Lányát — a fiatal Hagnészt — nemrég vitték el Byro bajnokai áldozásra. Mikor meglátja a kalandozókat, szemében remény csillan; könyörög a csapatnak, hogy mentsék meg a lányát. („...az én életem már mit sem számít, de Hagnész oly ártatlan teremtés, ki nem érdemel kegyetlen fájdalmat és szenvedést. Könyörögök, siesetek, még mielőtt Byro hallaná sikolyát...”)

Petróniusz: Harcos 3; VO 12 (Ügy); Mozgás 30'; Tám +4; +3/+3/+1; 12/16/13/13/10/9; KS.
Hp 21

11. Rostély és csapda: Az északi fal közepén márványtalapzaton fehér kőszobor áll, egy kiválasztott bestiát ábrázol. Vele szemben is áll egy márvány talpazat, de erről hiányzik a szobor, s mögötte a falon szorosan egymás mellett, több sorban kicsi, gombszerű kőlapok vannak. A lapokon az ABC összes betűje megtalálható. Nikánder nevét beütve kitarul a **11/A** helyiség.

Egy felhúzott rostély mellett, az alsó áldozótermet (**31.**) is szemmel tartva két kiválasztott őrködik. Ha betolakodókat észlelnek, az egyik azonnal kardot ránt és támad, míg a másik a rostély másik oldalára vetődik, bezárja azt, majd íjával lő. Ha társa elesik, visszavonul és figyelmezteti az alsó szint őreit, majd visszatér két átkozottal.

A rostélyt a jelölt helyen látható karral lehet irányítani; pillanatok alatt bezárul, de 2 körbe telik annyira kinyitni, hogy valaki átgurulhasson alatta.

Byro kiválasztottjai (2): Sz 3+1; VO 17; Mozgás 20'; Tám +4 hosszúkard 1d8+1 vagy +4 harapás 1d4+1 + mérge (Közepes, 1d6 Egs/1d6 Egs) vagy +4 rövidíj 1d6; Spec mérge, parancsolás az átkozot-

taknak, kígyók barátja, immunis a mérgekre; +5/+2/+5; SG.

Hp 19
16

11/A: A folyosó csekély méretű szobába érkezik, majd a túoldalán folytatódik. A szoba különbözik a többitől: falai mintha gipszből készültek volna, világításra szánt eszközöknek még helyük sincs, és teljesen dísztelen. Az egyik falon kicsi gombszerű kőlapok láthatók szorosan egymás mellett, több sorban az ABC összes betűjével.

Ez a terem egy csapda! Amikor a mágikus érzékelő élőlényt észlel a terem középső sávjában, a bejáratokat a plafonból lezúduló acéllemezek zárják el. A következő pillanatban a falak alsó részéből gomolygó sárga füst áramlik be (altatógáz, minden körben Közepes Kitarás – amennyivel elvételük a mentőt, annyi óráig alszanak, de felébredhetnek).

A csapda deaktiválásnak módja, ha a falon található nyomógombokon beütik az építető nevét, vagyis azt hogy NIKÁNDER. A karakterek visszatarthatják a lélegzetüket [**3+2*Egs bónusz**] percig, ennyi idejük van kijutni a teremből. (Megjegyzés: Itt mérhetjük a gondolkozási időt, vagy egyszerűen a rendelkezési időhöz rendelünk próbálkozási darabszámot.)

Amennyiben a csapda foglyul ejti a csapatot – akár ébren, akár szunyókálva – a **11.** helyszín őrei nyitnak rájuk. A mérge hatásától függően vagy a karakterekre támadnak, vagy a **10.** helyiség celláiba zárják őket miután elvették a felszerelésüket.

12. Tűzközpő: 80' hosszú sötét folyosó. A közepén egy rozsdafoltos, embernyi magas vasszobor áll. Egy kígyót ábrázol; talpazatát az összecsavarodott teste alkotja, szája hatalmasra van tátva és kelet felé néz. Megfelelő világítással, illetve közelebről jól látható, hogy a keleti sarok padlója és falai is kormosak, és két ember szétégett maradványa fekszik ott. Ez az egyik elválasztó folyosó a Byrohívók és az ősemlerek között, akik eszüket veszítve rettegnek a „tűzközpőtől”.

A szobor egy mágikus tárgy. Amint élőlényt érzékel maga előtt (maximum 50 lábra), kis szikrát lövell, ami 40 láb távolságban *tűzgolyóként* csapódik be. Sebzése 5d6; Közepes Reflex felezi; a jelenlegi töltetek száma 1d4+1. A tűzgolyó a térképen jelölt területen terjed szét.

Az okos — na meg az erős! — karakterek saját céljaikra is felhasználhatják a szobrot, mert ha nehezen is, de mozdítható.

13. Ősemlerek őrszjtja: Koromsötét folyosó, amely egy szakaszon kiszélesedik. Itt lapítanak a sötétben az ősemlerek őrei, valamennyien a falak takarásában. Akárki idegen közelít feléjük, kiabálva hajítják el kőhegyű dárdáikat, majd ugyanígy rájuk rontanak – kivéve, ha valami logikus okuk van rá, hogy ne tegyék, pl. ha az idegenek egy társuk kíséretében érkeznek. Az itt csapott zajra a többi ősemler is felfigyelhet a **14.** teremben; ebben az esetben felkészülnek a harcra.

Ősemberek (4): Sz 2+2; VO 13 (állatbőrök, Ügy); Mozgás 30'; Tám +4 bunkó 1d6+2 vagy +4 dobó-dárda 1d6+2; +5/+2/+2; S.

Hp	8
	18
	11
	14

14. Az ősemberek menedéke: Faragásokkal díszített boltív vezet ebbe a jókora terembe. Hogy valaha milyen funkciója lehetett, már nem lehet megállapítani. A padló márványkő lapjai repedezettek, megsüllyedtek és hiányosak. Több helyen fekete komromyomokat lehet látni rajtuk, akárcsak a puszta márványfalakon. Felismerhető néhány összezúzott bútort, megtépázott szőnyeg, és egy darabjaira tört fehér szobor néhány ép résszel.

Ez a terem ad otthont az ősembereknek. Kis csoportokban ülnek, pihennek, vagy épp sebesülteket látnak el. Összesen huszonnyolc ősember tartózkodik a teremben, de ebből csak kilenc a harc-képes férfi, a maradék nő, gyerek és haldokló. Ha csatazajt hallanak, a férfiak a bejáratához sorakoznak védekezni.

Amennyiben a karaktereknek módjuk van alaposabban körülnézni a teremben, találhatnak húst, amit már beköptek a legyek, rothadó gyümölcsöket, állatbőröket és hasonlókat. A szobor maradványai között megtalálható a kettétört talpzata, amit összeillesztve kiolvasható egy felirat: NIKÁNDER, A LEGYŐZHETETLEN.

Ősemberek (9): Sz 2+2; VO 13 (állatbőrök, Ügy); Mozgás 30'; Tám +4 bunkó 1d6+2 vagy +4 kőkés 1d4+2; +5/+2/+2; S.

HP	12	11
	14	10
	9	7
	18	13
	11	

15. A sámán terme: Ebben a helyiségben tartózkodik a törzs vezetője, a sámán, és két harcos testőre. A teremben áll a füst, a levegővétel is nehézkes. A földön két kicsi tűzrakás felett valami kék színű lötyy rotyog. Emögött kántál az állati bundákba öltözött, fehér-vörösre mázolt arcú sámán. A tűzrakások mellett hever még néhány állatbőr, a déli falnak támasztva két hatalmas fémgong; szélükön kígyóminta fut körbe. A hozzájuk tartozó két ütő is ott hever a sarokban.

Az állatbőröket átvizsgálók gazdagabbak lehetnek hét darab átlátszó kristállyal (60 at/db). A rotyogó lötyyből három adag *kisebb sebek gyógyítása ital* nyerhető.

Sámán: Pap 3+1; VO 13 (állatbőrök, Ügy); Mozgás 30'; Tám +3 bunkó 1d6+1 vagy +3 kőkés 1d4+1; +4/+1/+4; S; *közepes sebek gyógyítása ital*.

Varázslatok: 0: 4, 1: 3, 2: 1; NF 11+szint; 0: élelem és víz megtisztítása*2, víz teremtése*2; 1: félelem okozása; 2: bénítás. (A többit elhasználta)

Hp 23

Ősemberek (2): Sz 2+2; VO 13 (állatbőrök, Ügy); Mozgás 30'; Tám +4 bunkó 1d6+2 vagy +4 kőkés 1d4+2; +5/+2/+2; S.

Hp 12
17

16. Csapda: A fekete téglából rakott falak dísztelenek, a plafonról láncon parázstartók függnek, bennük lobogó lángok. A folyosó északi végén egy kőkés hever, és a nagyon figyelmesek (ha gyana-kodnak, dobhatnak Nehéz Megfigyelést) észrevehetnek egy tüt a fekete padlókövek közé szorulva. A folyosót északról sötét, hullámos tömeg zárja le (a 17. folyosó vörös bársonyfüggönye).

A folyosón csapda várja az óvatlanokat; az „X”-szel jelölt helyre érve mérgezett tű pattan ki a keleti falból (Tám +4; sebzés 1 + kígyóméreg, Kitartás, 1d6 Egs/1d6 Egs). Az elkerülés legegyszerűbb módja, ha felfedezik a titkos folyosót, amely egy téglá benyomásával nyitható. Mellesleg a titkos folyosón hozzá lehet férní a csapdához, és így kiszedhető belőle 1d6 mérgezett tű (ha a csapda már támadott a karakterekre, akkor azokat vonjuk ki a fennmaradt töltetektől).

17. Vörös folyosók: A 16.–20. és a 18.–19.-es helyiségek közötti „T” folyosó. A talajt fekete erezetű vörös márványlapok fedik, az egyszerű téglafalakat végig vörös bársonyfüggönyök takarják. Innen két titkos járat is nyílik, de ezeket csak a vastag függöny takarja el.

18. A Púpos szobája: A vörös függöny mögötti kényelmes lakószoba. A falakat himzett kárpitok borítják, a kövezett padlón vastag, poros szőnyeg hever. Egy robusztus ágy, hozzáálló ruhásszekrény, asztal, párnázott karosszék. Az asztalon gyertyatartóban két gyertya világít erős fényvel (*örök fény* varázslatot mondtak rájuk), mellette néhány üvegfiola, pergamen és toll. Északi irányba egy átjáró vezet egy polcokkal teli szobába.

Ez a Púpos, egy pszichopata, szadista varázsló lakhelye, aki Agnom templomában kiélheti degenerált hajlamait. Külsője torz: arca kráteres és szemölcsökkel teli, kapafogai rothadnak, hátán méretes púp, és féloldalasan áll, mert az egyik lába rövidebb a másiknál. Egy foszlott csuklyás köpenyt visel és igénytelen, szakadt ruhadarabokat hord alatta. Zsebében tartja a kinzóterem (19.) celláinak kulcsát.

A Púpost általában a 19. helyiségben lehet megtalálni, de harc elől, ha teheti, ide menekül, elrejtőzik a bejárat mellé és felkészül a támadásra. Ha a csatában vesztesre áll, akkor könyörögni kezd, alkut ajánl: nem létező kincseket ígér, felajánlja, hogy mutat egy biztonságos utat az áldozóterembe vagy a kincstárba (ehelyett valamilyen kelepcebé próbálja csalni a csapatot). A lényeg, hogy látszólag mindent megtesz a kegyelemért.

Az asztalon található fiolák közül kettő *óriáserő italát* tartalmazza, a harmadik kék whinnis méreggel van megtöltve (kontakt, Közepes, eszméletvesztés), plusz van néhány üres is. A pergamen egy mágikus tekercs, tartalmazza a *pajzsvarázst* és félkész állapotban a *tűkörkép mást* (egy varázsló, aki ismeri a varázsigét, félórányi munkával befejezheti). A szőnyeg alatt titkos rekesz rejtőzik, benne egy lelakatolt ládikában 20 et, 20 elektrum, 15 at és egy *közepes sebek gyógyítása ital*.

Púpos: Varázsló 4+1; VO 11 (Ügy); Mozgás 30'; Tám +3 dobótű (6) 1d4 vagy +3 tör 1d4+1; +5/+2/+2; SG.

Varázslatok: 0: 5, 1: 4, 2: 2; NF 11+szint; 0: fény, mágia érzékelése, mágia olvasása, méreg érzékelése, táncoló fények, trükkök; 1: azonosítás#, félelem okozása, pajzsvarázs, színes permet, varázslóvedék*2; 2: örök fény+, tükörkép (1d4+1).

Hp 21

18/A: A terem háromszögletű és minden falát porlepte, pókhálós polcok takarják. Egykor tekintélyes könyvgyűjteménynek adhatott otthont, de mostanra csak két-három tucat maradt. A szoba közepén egy kis asztal és párnázott szék.

A könyvek többsége érdektelen, csupán kettőről érdemes említést tenni:

- **Az Alkímia Alapjai, Avagy Fából Vaskarikát:** A mesélő belátása szerint elsajátítható belőle az Alkímia képzettség, ha megszerzik a második kötetét is – ami ebben a modulban nem szerepel.
- **A Gyilkosok Vacsorája:** Ugyancsak a mesélő döntésétől függően, adhat bónuszt az ételmérgek keveréséhez, esetleg a nem Tolvaj osztályúak is dobhatnak képzetlen próbát, ha ételmérget készítenek és használják a könyvet.

19. Kínzóterem: A terem keleti ajtaja zárva, a kulcs belülről a zárban van. A nyugati bejárat egy leeresztett rostély, amelynek mindkét oldalán egy nyitókar található.

Gonosz, sötét hely, közepén három kárpit fel szerelve láncokkal, bilincsekkel és több tekerő szerkezettel. Körben, a falak mentén hosszú, öreg asztalok állnak, rajtuk groteszk eszközök tárháza. A falakba vert vaskampókon szintén válogatott kínzóeszközök csüngnek. Megtalálható itt minden; a rozsdás fogókon és csipeszekon kívül vannak még fűjtatók, különböző durvaságú zsinegek, koponyasatuk, virágzó körték, tölcserék és még olyan beteg eszközök is, amit épeszű ember nem bír megítélni, hogy mi lehet.

Az egyik kárpitra egy középkorú meztelen férfit feszítettek ki, orrán vascsipesz. Mellette beteges élvezettel vihog a torz külsejű Púpos. Egy hordóból mer vizet – vagy valamilyen folyadékot – és önti a tölcserbe, amelyet a szerencsétlen férfi szájában tart. A balsorsú ember fuldokolva igyekszik nyelni.

Ha a Púpos észleli a karaktereket, megpróbál átmenekülni a szobájába (**18.**). A kárpiton fekvő ember nincs magánál, a halál küszöbén jár. Innen nyílik három cella, amelynek egyik foglya Ilian, Tekla férje (lásd **4.**). Ilian ifjú férfi, kacér bajusszal, csupasz testén hegekkel. Nagyon le van fogyva és szeméből süt a félelem. Olyannyira retteg, hogy nehéz lehet szökésre bírni, de ha Teklát megemlítik neki, bátorságot merít és nekivág. (A helyszín alkalmas lehet új karakterek bemutatására is.)

20. Főfolyosó: A padlót közel méteres kőlapok fedik, mindegyikbe Byro szimbólumát vésték. A fal minden részét, de még a boltíves mennyezet is ellepő freskók hatalmas kígyókat, sarlókat markoló harcosokat, meztelen nőket ábrázolnak. A folyosót a kínzóteremből kiszűrődő mágikus fény világítja meg.

Az **1.** helyiségből nyíló hatalmas kétszárnyú kőajtót egy vastag kőgerenda reteszeli el erről az oldalról. Ha leveszik a kőgerendát, az ajtó nyitásához akkor is Közepes Erőpróbára van szükség, ahogy a nyugati kőajtóhoz is. A folyosón a következő események történhetnek:

1d6 Esemény

- 1-2 Semmi
- 3 Két ember örködik a lépcsőnél, unottan beszélgetnek.
- 4 Két ór kábítószert hatásától* bódultan nevetgél a lépcsőnél állva.
- 5 Két ór kábítószert hatásától* bódultan hallgatja, amint egy kiválasztott bestia sziszegve rendreigazítja őket.
- 6 Két ór kábítószert hatásától* agresszívvá válva egymásnak esett és élet-halál harcba kezdett.

* -2 módosító sújtja minden dobásukat.

Örök (2): Harcos 2+1; VO 15 (kivert bőrvért, fapajzs, Ügy); Mozgás 30'; Tám +3 hosszúkard 1d8+3; +4/+1/+1.

Hp 8
13

Byro kiválasztottja (1): Sz 3+1; VO 17; Mozgás 20'; Tám +4 hosszúkard 1d8+1 vagy +4 harapás 1d4+1 + méreg (Közepes, 1d6 Egs/1d6 Egs) vagy +4 rövidíj 1d6; Spec méreg, parancsolás az átkozottaknak, kígyók barátja, immunis a mérgekre; +5/+2/+5; SG.

Hp 22



II. Szint

21. Folyosó: Fényesre csiszolt kőlépcső vezet erre a folyosóra. A karakterek már a lépcsőn figyelnek a folyosó vége felől jövő vad, ugyanakkor fájdalmas üvöltésekre. A padló ugyanolyan, mint a felső szinten, a közepén egy kisebb vértócsával. A keleti falat teljesen betéri egy falfestmény; a déli saroktól indul, ahonnan vázlatosan ábrázolt, láncokra vert emberek állnak sorba, egészen az északnyugati sarokig, ahol a nagyobb odafigyeléssel megfestett Nikánder (leírását lásd az **5.** helyszínen) látható, amint egy ajtón készül belépni. Pontosan a megfestett ajtó helyén rejtekajtó nyílik, csupán erősebben meg kell lökni a falat.

22. Laboratórium: A szoba ajtaja be van törve, egyetlen zsanéron himbálózik. Közvetlenül az ajtó mellé egy négy acélfogantyúval ellátott faltörő kos támasztottak.

A terem valamikor minden bizonnyal egy jól felszerelt laboratórium volt, de most alig több egy romos szobánál. A falakon körbe futó polcrendszerek leszakadva, asztalok felborulva és összetörve. A padlón többségében összetört lombikok, tálak és egy maroknyi alkímista eszköz fedezhető fel. Egyetlen asztal van, amit letakarítottak és láthatóan az egykori funkcióját tölti be, legalábbis erre engednek

következtetni a rajta elhelyezett kémcsövek, forraló állványok és a kicsiny mérleg.

Az alaposabban körülnézők a következő értékesebb tárgyakkal lehetnek gazdagabbak: szütyőben ezüstpor (50 at), 2 *méreg lelassítása ital*, magas alkoholtartalmú oldószer, 5 rúd füstölő, 2 adag I. típusú fegyverméreg. Ezekon kívül egy lefedett vaslábas áll még az asztalon, amely forró és a fedelét levéve bőséges gőz terjed belőle. Aki néhány percnél tovább a gőz közelében marad vagy belehajol, Nehéz Kitartást kell dobni. Sikertelenség esetén a karakteren kábaság lesz úrrá (-1 a támadásokra és képzettségpróbákra) és hallucinációk gyötrik, ami maximum tizenkét óráig tart vagy amíg a karakter ki nem alussza. A rövid hallucinációk gyakorisága a mesélőre van bízva, mibenlétükre álljon itt néhány példa:

1. A folyosó/terem padlóját ellepi a mérges kígyók.
2. A karakter a saját holttestét látja a földön heverve.
3. A karakter árnyéka/tükörképe kígyóformájúvá alakul.
4. A karakter egyik társának villás nyelvére figyel fel, ahogy a kígyóéhoz hasonlóan jár.
5. A karakter egy ólalkodó púpos teremtményt lát, ahogy saroktól sarokig bujkálva követi őt.
6. A karakter magát Nikándert látja (leírását lásd 5.) a terem/folyosó végében.

23. Hálófülke: A sötét helyiségben néhány láncsal rögzített pricc, egy durván megmunkált asztal és két szék. Az asztalon néhány tárgy kallódik: két kupa, borostömlő, egy konyhakés. Az egyik emeleti fekhelyen egy véres rongyba bugyolálva 10 at található.

24. Hálófülke: Megegyezik a 23. helyiséggel. Az asztalon egy táblás játék és néhány szétszórt rézpénz hever. A sarokban egy fegyvertartó állványon egy hosszú kard és egy hajítódárda áll.

25. Átkozottak börtöne: Ebből a teremből hallatszanak a vad és fájdalmas üvöltések. A terem egy rácsos vaskapu zárja, kulcsa a 26. folyosó kiválasztottjainál van.

A fénytelen helyiségben a falakhoz rögzített láncokra vert átkozott bestiák vannak, összesen tízen. (Ez a szám változhatott, ha a 11./31. kiválasztottja lejutott ide, vagy ha az 1. teremben levőket pótolni kellett.) Ezekből csak négyen üvöltenek eszeveszetten, akik láthatóan félig az emberi, félig a bestiaforma közötti állapotban szenvednek. A többi szörnyeteg higgadt, egészen addig, míg idegent nem látnak, akkor viszont megvadulva örvényben kezdenek és láncukat tépik. (Megjegyzés: mivel szaglásuk kiváló, még látniuk sem muszáj az idegeket.)

Átkozottak (10): Sz 2+3*; VO 13; Mozgás 30'; Tám 2*+5 karmok 1d6+3; +5/+2/+5; S.

Hp	14	12
	21	17
	15	15
	16	18
	10	13

26. Metod és Nesztor: Ezen a szakaszon is Byro szimbólumaival ellátott kőlapok fedik a padlót, de a falak csupaszok, dísztelenek. Az egész folyosót megvilágítja a mágikus fény. Egy helyen kiszélesedik, ahol két oldalt egy-egy életnagyságú szobor áll. A szobrok környékén két kiválasztott bestia áll őrt. Egyiküknél megtalálható a 25. helyiség kulcsa, és egy másik, amely az átkozottak bilincset nyitja. Ha a karakterek túlerőben vannak, megpróbál eljutni az átkozottak börtönéig hogy néhányat eleressen.

A szobrok zöldesszürke színű, sávos-eres mintázatú kőből készültek. Az egyik Metodot ábrázolja, egyik kezével mankóján támaszkodik, a másikkal egy kígyót, vagy egy kígyóformájú botot emel a magasba. Talapzatán vésett felirat: KÖSZÖNÖM BYRO AJÁNDÉKÁT, AZ ÉLESESZÜSÉGET! A túloldali szobor Nesztort ábrázolja, ahogy két hatalmas pallost vet keresztbe feje felett. A talpazaton itt is van véset: KÖSZÖNÖM BYRO AJÁNDÉKÁT, A TITÁNI ERŐT! A szobrok veszélytelenek. (Metod és Nesztor leírását lásd az 5. teremnél.)

Byro kiválasztottjai (2): Sz 3+1; VO 17; Mozgás 20'; Tám +4 hosszúkard 1d8+1 vagy +4 harapás 1d4+1 + méreg (Közepes, 1d6 Egs/1d6 Egs) vagy +4 rövidíj 1d6; Spec méreg, parancsolás az átkozottaknak, kígyók barátja, immunis a mérgekre; +5/+2/+5; SG.

Hp	17
	21

27. Titkos folyosó: Ennek a titkos szakasznak négy ajtaja van, mindegyik rejtett. A 21. folyosó falfestése utal a rejtett ajtóra, és csak egyszerűen meg kell lökni/húzni a falszakaszt. Ugyanez áll a 28. helyiségre is. A 22. teremben nincsenek ajtóra utaló nyomok; nyitásának módja, ha a megfelelő téglát valaki benyomja, tegye ezt bármelyik oldalról. A 29. szobába vezető átjárót csupán a tükör takarja.

A folyosó leágazásában sárga fényelnyelvény ragyogó rúnák futnak körbe a falon. Ez egy *védőrúna*, ami 3d8 sebzést okoz az áthaladónak (Reflex NF 15), amennyiben nem viseli Byro szimbólumát (ez lehet akár gyűrűn vagy egyéb ruhadarabon is). Erről a folyosóról csak Agnom, Fedóra és Leona tud.

28. Merengő: A szoba sárgás falait csupán sormintás bordűr díszíti. A falak mentén négy darab kényelmesnek tűnő bársonypárnás kerevet, mindegyik alá egy-egy lábtartó van becsúsztatva. A jó megfigyelők észrevehetik, hogy a bordűr egy helyen meg törik. Itt titkos ajtó nyílik, ami a bordűr elforgatása után egy lökéssel kitartható.

29. Agnom szobája: A szoba erős, vasalt faajtaja zárva van, kulcsa Agnomnál található.

A hatalmas baldachinos ágy, az arany színű mintás stukkó, az apró faragványokkal díszített hatalmas ruhásszekrény mind azt mutatja, hogy ez egy fontos személy szobája. A keleti falon egy embermagas bronzkeretes tükör (200 at) lóg, a déli oldalon egyszínű, mintázatlan vörös faliszőnyeg szorosan az ágy mellett. A sarokban egy üres páncéltartó bábu áll, ennek támasztva egy nagy fém-pajzs – ha még nem vette magához Agnom.

A tükör mögött a titkos folyosóra, míg a faliszőnyeg mögött a kincstárba lehet jutni, viszont az utóbbi veszélyt tartogat.

30. Kincstár: Közvetlenül a bejáratánál botlódrott van kifeszítve, ami a szemközti falba épített két töltetű dárdavetőt hozza működésbe. Ahhoz, hogy ne essen el a karakter, Közepes Reflex mentő szükséges, de az első kivágódó dárda siker és sikertelenség esetén is őt veszi célba (Tám +5, sebzés 1d6). A második dárda pillanatnyi lemaradással repül; ha az elől haladó állva maradt, akkor őt, amennyiben elesett, a mögötte állót támadja.

A kincstár sötétjében elsőként egy kétarasnyi aranyszobrocska vonja magára a tekinteteket. Egy köemelvényen áll és ragyogó fénysugarakat szór a terembe. Tökéletes formákkal megáldott nőt ábrázol, ahogy egy embernyi kígyóval összefonódva ölelkeznek és csókolóznak. A szemben lévő falon kiszáradt, dísztelen falikút.

A szobor egy mágikus képességgel bíró idol; ha valaki megérinti, elszív tőle 1d8+2 Hp-t, s amikor ezt teszi, sikeres próbával megfigyelhető, hogy pillanatokra a falikút is felfénylik. Amikor az idol magába szívott 12 Hp-t, mágikus italt teremt a kútban. Hogy miféle, a következőképpen határozható meg:

1d3	Ital
1	1d3 adag <i>kisebb sebek gyógyítása ital</i>
2	1d2 adag <i>szerelmi bájjal</i>
3	1d3 adag <i>méreg semlegesítése ital</i>

A falakon többféle, nemesfémből készült díszfegyver csüng, sokuk markolatát drágakövek díszítik. Ezek összértéke 1200 at körüli, és van köztük néhány hamisítvány is. Egy alacsony asztalkán két ezüst tál, az egyikben 100 at értékű ezüstpor, a másikban sok apró drágakő, összértékük körülbelül 600 at.

Az egyik oldalt két vasalt faláda, köztük egy ütött-kopott agyag amfora, teteje lefedve, belsejében por és hamu. A ládák kiváló lakatokkal vannak lezárva, amit Nehéz kinyitni. Az egyik dugig van a világ minden tájáról származó pénzerméssel: 1800 at, 800 elektrum, 1100 et és négy darab, egyenként 100 at-t érő aranyrúd, amelyek végére emblémát ütöttek. A másik ládában 1d4 mágikus tekerés és 1d4 varázsital, por vagy olaj (a pontos tartalmak meghatározásához használjuk a **Szörnyek és Kincsek** véletlen táblázatait).

31. Áldozóterem: Monumentális kétszintes terem, melynek felső szintje afféle lelátó vagy függőfolyosó; pereménél hasas, fekete kőoszlopok tartják a boltíves mennyezetet. A déli fal közepénél gigantikus kígyószobor, smaragdnak tűnő zöld szemével (300 at/db) tekint az alsó rész áldozati oltárára. A smaragdokat nem védi csapda, hiszen nem feltételezték, hogy lesz aki meg merné lopni Byro szentégtelen szobrát. Az I. szinten a **11.** terem két kiválasztott bestiája tartja szemmel ezt a termet is, a felhúzott rostélynál állva, amelynek irányító karját a térkép jelöli.

Az alsó szinten folynak az áldozások; egy méretes, szabálytalan kőlap szolgál oltárként, amelyre erős vasbílincseket rögzítettek. Az áldozati oltár

aljánban néhány polc, tartalma két *kisebb sebek gyógyítása ital* (hogy tovább tartson a rítus), egy üvegcsé sav, mives kidolgozású bökök, kampók, kalapácsok, és egyéb fájdalomkózosra alkalmas szerzők. A padló közepén mozaikból egy óriási kígyót mintáztak, amint épp kitör a föld alól. A fekete kőoszlopok ezen a szinten is dísztelenek, viszont a falakon kígyók és sarlók stukkója alkot sormintát.

Az északi és keleti falak súlyos kőajtói csak csukva vannak, de nem zárva. A déli ajtó az előbbieknél is méretesebb, és faragott díszítések futnak a szélein, közepén vésett felirat: ITT NYUGSZIK Ő, KI AKKOR KACAG, MIKOR MINDENKI SÍR. A felirat alatt Byro szimbólumának vésete látható; ide beillesztve egy szent szimbólumot, mély morajlással kitáruul az ajtó, s mögötte sötét, pókhálós lépcső vezet a mélybe.

A mindennaposnak számító áldozások fázisai lent olvashatók. Hogy a folyamatban lévő szertartás éppen melyik szakaszban tart, arról a mesélő ad hoc dönthet, vagy a véletlenre is bízhatja, ám ha beszéltek Domíciánnal, akkor érdemes figyelembe venni az idő múlását is. Persze nem szükséges merev időmérésbe bocsátkozni, elegendő ha a karakterek sietsége (pl.: egyenesen ide jönnek Domíciántól) vagy épp pepecselése (pl.: felderítgetnek, pihennek, stb.) alapján döntünk.

1. Az áldozat előkészítése: Byro két bajnoknője – Fedóra és Leona – az oltárhoz láncolja a mezítelen áldozatukat, aki kábítószer (lásd **22.**) okozta hallucinációktól, önkívületi állapotban reszket. A testét lemosák és bebalzsamozzák, majd füstölőket helyeznek el az oltár körül. Ezalatt Agnom a szobájában (**29.**) készül.

2. Ima: A bajnoknők zsolozsmája kíséretében megérkezik Agnom, majd közös imádságba kezdenek, hogy istenük figyelemmel kövesse és szívesen vegye áldozatukat, akit végezetül a hatalmas Hysaonak ajánlékoznak.

3. Áldozás: Lassú, módszeres kínzás, amit Fedóra és Leona kántálása kísér. Amikor az áldozat a halál küszöbén áll, néhányszor felgyógyítják (ehhez használhatják az oltár alatti italokat vagy Agnom gyűrűjét), hogy fájdalmai tovább tartsanak.

4. Hysao: A nyugati falon egy természetes barlangba vezető folyosó látható, amit egy rozsdás vasrostély zár. A rostély nyitókarja közvetlenül mellette található. A szertartás zárásaként innen engedik ki Hysao-t, egy gigászi fekete kígyót. Az áldozatot egyben lenyeli, majd az egyik isteni bajnok szavára visszavonul a barlangjába.

Ha harcra kerül sor, Fedóra megpróbálja kiengedni Hysao-t, ami könnyen a kalandozók végét jelentheti. Az öreg rostély csak lassan emelkedik fel, így kell néhány kör, míg kifér rajta a hatalmas hulló. Agnom – ha van rá módja – visszavonul a szobájába, magához veszi a pajzsát, és egy *bénítás* varázslattal készül a betolakodók ellen.

Fedóra és Leona, Byro isteni bajnokai: Tolvaj 3; Kezd +6; VO 14 (bőrvért, Ügy); Tám +2 sarló 1d6; Spec barátság a kígyókkal, beszéd a kígyókkal, invokáció; +5/+2/+1; 9/16/12/12/11/15; TG; sarló (2), Byro szimbólumával ellátott aranygyűrű, 3d10 at.
Hp 14 15

Fedóra és Leona ikrek, külsejük szinte teljesen megegyezik. Egyenes szálú, fekete hajukat varkocsba kötve hordják, arcuk férfiasabb vonású, agresszív. Mindkét kezükben egy-egy míves markolatú sarlót forgatnak. Ruházatuk bőr, és vörösre színezett akár a vértjük. Fanatikuskok, akik a végső-kig küzdenek.

(Opcionális szabály: Kétfegyveres harc esetén az Ügyesség módosító fele hozzáadható, vagy a támadáshoz, vagy a védelmi osztályhoz, amelyek között körönként lehetséges váltani.)

Agnom bíró: Pap 6; Kezd +0; VO 18 (szalagvért, nagy fémpajzs); Tám +5 sarló 1d6+1; Spec sebokozás, élőholtak irányítása, invocáció; +2/+6/+7; 13/11/15/11/15/14; TG; gyógyító gyűrű (2d10+4 mínusz a harc közben használt töltet), szent szimbólum.

Varázslatok: 0: 5, 1: 4, 2: 4, 3: 2; 0: élelem és víz megtisztítása, fény*2, víz-teremtése*2; 1: félelem okozása*2, parancsvarázs, szenteltvíz-teremtése; 2: bénítás, búvólás-érzékelése, szellemfegyver*2; 3: perzselő fény (3d8 Hp), mágia megszüntetése.
Hp 35

Agnom negyvenes éveinek közepén jár, erősen kopaszodik és ráncos. Tekintete örült megszálltságot tükröz. Vértjén, pajzsán, fegyverein mindenhol megtalálható a kígyómotívum. Soha nem hajlandó veszteséget elismerni, inkább a halált választja.

Hysao: Sz 6+3; Kezd +3; VO 16; Mozgás 20'; Tám +9 harapás 1d8+3 és +9 körbefogás +5-ös manóver; Spec szorítás 2d6+3/kör; +8/+5/+5; S
Hp 43



III. Szint

32. Út a kriptába: Ezt a folyosót a természetes sziklából vájták ki, oldalait sikolyba fagyott kőarcok díszítik. Látszik, hogy évszázadok óta nem járt itt senki, a pókháló olyan vastagon benőtte a folyosót, hogy szinte utat kell benne vágni.

33. Előtér: Tekintélyes méretű körterem; közepén kőmedence, amelyben a karakterek belépésének pillanatában plafonig csapó láng lobban. A falon egyetlen festés díszleg, egy óriási fekete kígyó, amely a termet körülölelve saját farkába harap. Az idevezető lépcsősoron kívül még négy tökéletesen megegyező boltíves folyosó nyílik innen, mindegyik felett ördögien vigyorgó kőarcok. Ebben a teremben nincs veszély, még a tűz is csupán fényt ad, de meleget nem.

34. Nikánder terme: A terembe érkezve mágiikus fény aktiválódik, és világítja meg az amúgy sötét helyiséget. A szemközti falból hatalmas, vasból készült kígyófej nyúlik ki 15' hosszan — vastagsága is meghaladja a 10'-at. Előtte három derékig érő kőtrapéz áll: a két szélsőn kicsiny kör alakú, míg a középsőn egy hosszú kanyargós mélyedés látható.

A mélyedések alatt a következő feliratok olvashatók: „KÍGYÓNAK ÉLETE”, „KÍGYÓNAK VÉRTJE”, „KÍGYÓNAK FEGYVERE”.

Az első mélyedésbe kígyóvért kell önteni, ami Akánál található (37.); a középsőbe egy kígyó levedlett bőrére kell helyezni, ami Ugánál van (36.), a harmadikba pedig kígyómérget, amit Viórnál (35.) találhatnak a kalandozók. Ha minden a helyére került, a vaskígyó hangos nyikordulással kitérja óriási száját és utat enged Nikánder kriptájába.

Ha valaki megérinti a kígyófejet, akkor elszenved a *kisebbségek okozása* varázslat 1d8+1 sebzését, s ha valaki kárt próbált ejteni benne, akkor tűzrobbanás aktiválódik alatta (5' sugarú körben 3d6 sebzés, Reflex felezi).

35. Viór terme: Az eddigiekhez képest kisebb, téglalap alakú szoba. A karakterek belépésére lassan felizzó, fehér fényű felirat jelenik meg a szemközti falon: VIÓR, KI SOSEM ÉLT, DE MINDIG HÜEN SZOLGÁLTA URÁT.

A felirat két oldalán egy-egy tenyér méretű téglát türemkedik ki a falból, az egyikbe (a) METOD ÚTJA, a másikba (b) NESZTOR ÚTJA van vésve. Ha ezeket a téglákat benyomják, akkor a hozzájuk tartozó folyosó tárul fel. Egyszerre mindig csak az egyik marad nyitva; ha kinyitják a másik folyosót, akkor az előző automatikusan bezárul.

a. Metod útja: Hatszögletű terem, melynek falai fehérek szemzavaró fekete csíkokkal. Mindegyik falán egy jellegtelen, tökéletesen egyforma acélajtó áll. Sőt, ha a karakterek megjelölik valamelyiket, a jelölés is eltűnik néhány pillanat múlva. A szoba egy trükkös térmágia; az ajtók mögött extradimenzionális sötét folyosó várja a kalandozókat, amin 1d4 perc alatt egyenesen végig lehet sétálni. A folyosók végén ajtók; hogy hová vezetnek, a következőképpen alakul (lásd a modul végén szereplő ábrát): A → F; B → A; C → B; D → C; E → belépés a c jelölésű terembe; F → kilépés a 35. terem felé.

b. Nesztor útja: 5' után egy verem kezdődik, felette a mennyezetbe erősített vaskapaszkodók. A karakterek a kapaszkodókon átfüggeszkedhetnek a verem felett, ehhez két Mászás próba szükséges (természetesen némi találmányossággal más módon is átjuthatnak). Sikertelenség esetén 40' mélyre zuhannak egy kicsiny verem kemény kőpadlójára.

c. Viór: Viór egy eleven kőszobor, akinek korábban a 11. teremben volt a helye. Úgy néz ki, mint egy kígyóember, egy kiválasztott bestia. Nyakában szíjon egy kicsiny fiola lóg, benne fehér folyadék (kígyóméreg). Viór gépezet módjára támad a belépőkre, de a teremből nem lép ki.

Viór: Sz 4+2; VO 18; Mozgás 20'; Tám 2*+6 ütés 1d8+2; Spec: immunis az elmére ható varázslatokra, a hidegre és a tűzre, sebzésfelfogás 5/+1; +6/+3/+3; S.
Hp 25

36. Uga terme: A 35.-össel tökéletesen azonos terem. A falon zöld fényű betűk izzanak fel, és a következőt írják: UGA, KI A HARC MELLETT AZ

INTRIKÁK NAGY MESTERE! HA NEM FIGYELSZ, BÁBKÉNT MOZGAT MAJD, MÍG HÁTBA NEM TÁMAD!

a. Metod útja: A folyosó közepe táján egy kőfal zárja el az utat, rajta vésett írás két sorban (lásd az illusztrációt). A sorok között fémkarok állnak ki a falból, mindegyik középső helyzetben. Megoldás: a karokat Metod nevének betűire kell irányítani, vagyis az első és második kart alsó állásba (T, O), a tizenegyediket felsőbe (M), a tizenhetediket szintén felsőbe (E), végül a tizennyolcadikat alsóba (D). Amikor ez megtörténik, a fal oldalra csúszva szabad utat enged.

b. Nesztor útja: A jellegtelen, sötét folyosót testetlen elemi erő őrzi, ami pusztá erejével próbálja visszatartani a folyosón haladókat. Ahhoz hogy valaki eljusson a folyosó végére, Erő ellenpróbákra lesz szükség a karakter és az elemi erő között, aminek +3-as módosítója van. A teljes átjutáshoz két egység haladásra van szükség. Minden +5-ös győzelem egy egységnyi haladást jelent, a +10-es két egységnyit. Amennyiben egyszerre több személy próbál átjutni a folyosón, akkor az elemi erő többfelé oszlik, és ezzel gyengül; két személynél +1-es módosítója lesz, több személynél 0-s.

c. Uga: A plafonról rozsdás láncok lógnak, a talajtól 10' magasságra. A szürke kőpadlóba gonoszul somolygó, torz arcokat véstek. Egy arc hozzátéveleges mérete 4-5' és ugyanennyi közöttük az „üres” hely.

A terem végében fekete rongyokba bugyolált élőholt áll, dereka köré egy kígyóbőr van csavarva; szemében vörös fény gyúl, majd túlvilági üvöltéssel a kalandozókra ront. Ő Uga, egy juju zombi. Amennyiben a karakterek külön nem figyelnek arra, hogy ne lépjenek a vésett arcokra; 50% eséllyel rálépnek. Az óvatos karaktereknek harc esetén Ügyesség vagy Egyensúlyozás próbákat kell dobniuk, nehézsége cselekedetektől, manőverektől függő. Uga, van annyira ravasz, hogy megpróbálja a karaktereket rálökni ezekre az arcokra (+5-ös manőver).

Azok, akik rálépnek a vésésre, Akaraterő mentőt dobhatnak. Kudarccal két kör erejéig az összezavaráshoz hasonló varázslat áldozatai lesznek. A hatás véletlenszerű (1d10):

1d10	Hatás
1	Elmenekül
2-6	Mozdulatlanul áll
7-8	Megtámadja a legközelebbi lényt
9-10	Megtámadja Ugát

Uga: Sz 3+1; VO 15; Mozgás 30'; Tám +4 ütés 1d8+1; Spec: immunitások és ellenállások; +4/+4+4; SG.
Hp 22

37. Aka terme: A 35.-össel tökéletesen azonos terem. A falon vörös fényű felirat izzik fel: NIKÁNDER KATONÁINAK VEZÉRE, AKA!

a. Metod útja: Egyből a bejárat mellett egy feliratos tábla van kiakasztva: LÉPJ ÜGY, MINT A KÍGYÓ, KÜLÖNBEN MÉRGE LESZ A VÉGZETED!

A megoldás, hogy kúszva kell haladni, mert négy helyen, mágikus érzékelők vannak, amelyek a falba rejtett tüvetőket aktiválják, ha 3'-nál magasabban mozgás érzékelnek. A tük kígyóméreggel preparáltak, de az évek alatt gyengült a hatásuk (Közepes Kitarítás; 1d4 Egs / 1d4 Egs).

b. Nesztor útja: A továbbjutást egy megerősített acélajtó gátolja, ezen az oldalán sem kulcslyuk, sem zsanér, viszont egy sikeres Hősies Erőpróba beszakítja. A találékony játékosok használhatnak faltörő kost (vö. 22. terem), amivel a próba kihívása Nehézségre csökken, továbbá a dobáshoz hozzáadható minden karakter Erőmódosítója (ha pozitív) +1.

c. Aka: A teremben rövid karddal felszerelt csupasz csontvázak és Aka, bajnok vezérük vár a kalandozókra. Aka rozsdás vértet visel, pajzsot és fattyúkart tart a kezében. Nyakában viola lóg vörös folyadékkal (kígyóvér) töltve.

Csontvázak (10): Sz 1; VO 12; Mozgás 20'; Tám +1 rövidkard 1d6; Spec immunis az elmét befolyásoló varázslatokra; +2/+0/+0; S.

HP	6	2
	6	3
	2	7
	7	4
	2	3

Aka: Sz 4+2; VO 16 (láncing, Ügy); Mozgás 20'; Tám +6 fattyúkard 1d10+2; Spec immunis az elmét befolyásoló varázslatokra; +6/+3/+3; SG.
Hp 24

38. Nikánder kriptája: A falakat mindenütt gazdag rúnairás borítja. Közepes Jelek Olvasásával kivehető, hogy ezek Byrohoz szóló imádságok. Az írás megfejtése közben 10% eséllyel észrevehető, hogy a temérdek véset között egy szakaszon mágikus jelek helyeztek el. A terem közepén tekintélyes, faragványokkal díszített kőszarkofág fekszik, tetején érintetlen névtáblával. A súlyos fedél nyitásának pillanatában aranyszínű derengéssel egy boltívforma jelenik meg a kriptá mágikus jelekkel ellátott falán. Belenézve homályos kép dereng, talán valami sziklás vidék, esetleg természetes barlang belseje.

Meglepő, de Nikánder teteme nincs a szarkofágban! Helyette egy hímezéssel és drágakövekkel ékesített köpeny (kb. 300 at értékű), láb részén méretes aranykupa, púposra rakva régi korok pénzérméivel (kb. 1600 at összérték), a törzsrészen keresztbe vetve pedig nehéz díszes fémbot (*kígyók botja, gonosz*) és egy cserzett emberbőrből készített tekercs hever. A tekercsen egy kígyódémon neve szerepel: Nymigo Hinkin.

Vége?

Hol van Nikánder? Hova vezet a megjelent térkapu? Miért akarta Nikánder, hogy szolgálai eljussanak ide? Miért van itt a tekercs a kígyódémon nevével?

Ezekre és a többi felmerülő kérdésre a mesélőnek kell választ adnia, és segítségükkel új kalandokat alkotnia.



Függelék

Byro

Jellem: Kaotikus Gonosz

Fegyver: Sarló

Szimbólum: Tekergő Kígyó

A bolygó legmélyebben fekvő barlangjában lakozó, szuperintelligens óriáskígyó. A világ lakóinak kínjai és fájdalmai éltetik, sőt... Hívei szerint minden Byro nevében okozott kín erősíti az istent, mígnem majd kítör a föld alól, hogy átvegye az uralmat a világ felett.

Egyházát a kígyópapok alkotják, szent állatuk is a kígyó. Mesterei a kínzásnak és a mérgekeverésnek. A kínokat – akár lelki, akár fizikai – szükségességnek tartják vallásuk erősödéséhez, de a kínoknak nem szükséges velejárója a halál.

Byro papjai felvehetik a Mérgekeverés képzettségét.

Byro Bestiái

Ezt a lényt egy szertartás segítségével teremtheti meg egy legalább 5. szintű Byro-pap. A szertartás szükséges komponense egy mérge; alapanyag ára 25 arany, kikeverése Közepes nehézségű. A szertartás során a papnak egy átok varázslatot kell a mérgegre mondania.

A mérget megítatják a célszeméllyel, a hatás hitétől függ. Amennyiben hithű követője Byronak, Nehézsége Könnyű; siker esetén átalakul Byro Kiválasztottjává, sikertelenség esetén szörnyű kínok között és elveszít 3d6 Egészséget. Amennyiben nem híve Byronak, a mentő nehézsége Nehéz; siker esetén 1d6 Egészség veszteség éri, míg sikertelenség esetén elkezd átalakulni Byro átkozottjává. A teljes átváltozás 1d4 nap alatt történik meg és égető kinnal jár; a végére a személy elveszíti tudatát és állatias intelligenciájával csak a Kiválasztottak parancsait lesi.

Byro Kiválasztottja

Szint: 3+1

VO: 17

Mozgás: 20'

Támadás: +4 hosszúkard 1d8+1 vagy +4 harapás 1d4+1 + mérge (Közepes, 1d6 Egs/1d6 Egs) vagy +4 rövidlív 1d6

Spec: mérge, parancsolás az átkozottaknak, kígyók barátja, immunis a mérgekre

Mentők: +5/+2/+5

Jellem: Semleges Gonosz vagy Törvényes Gonosz

Kincs: -

Méret: Közepes

A Kiválasztott úgy néz ki, mint egy kígyóember. Hosszú, kígyózó farkát leszámítva humanoid. Szájában méregtől csöpögő óriási szemfogak, amelyek megnehezítik számára a beszédet, de veszélyes fegyverek. A kígyók automatikusan szövetségesként tekintenek rájuk és egyszerűbb kommunikációra is képesek egymással. A kalandban szereplő bestiák pikkelyvértet és kis pajzsot hordanak.

Byro Átkozottja*

Szint: 2+3

VO: 13

Mozgás: 30'

Támadás: 2*+5 csapás 1d6+3

Spec: immunis az elmére ható varázslatokra, szaglász

Mentők: +5/+2/+5

Jellem: Semleges

Kincs: -

Méret: Nagy

Robosztus csupaizom bestia hullőszerű vonásokkal. Közel két és fél méter magas, de annyira görnyedt, hogy aránytalanul nagy mellő végtagjaival a talajt súrolja, gyakran rájuk támaszkodik vagy segíti velük a mozgását. Intelligenciája körülbelül a kutyaéval áll egy szinten. Nem gondolkozik sokat, csupán ösztönösen támad mindenre, amit meglát, kivéve, ha más parancsot kap egy kiválasztottól. Fontos megjegyezni, hogy akár alkotójukra is rátámadnának, s ez csak akkor marad el, ha látják Byro szimbólumát, ami az egyetlen dolog, amitől rettegnek. Látásuk gyenge, de kiváló szaglászuk nyomok követésére is alkalmas. Harcban örült fenevadként csapnak le nagyra nőtt karmos végtagjaikkal és halálukig küzdenek.



Jogi Függelék

This version of **A Kínok Temploma** is done under version 1.0a of the of the Open Game License, below, by permission of Wizards of the Coast, Inc.

Notice of Open Game Content: This product contains Open Game Content, as defined in the Open Game License, below. Open Game Content may only be Used under and in terms of the Open Game License.

Designation of Open Game Content: All text containing game-related content within this book is hereby designated as Open Game Content, subject to the Product Identity designation below.

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, plot elements, 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 1.0a Copyright 2000, Wizards of the Coast, Inc.

System Reference Document Copyright 2003, Wizards of the Coast, Inc.; Authors Jonathan Tweet, Monte Cook, Skip Williams, based on original material by E. Gary Gygax and Dave Arneson.

Kard és Mágia © Copyright 2008 by Gabor Lux.

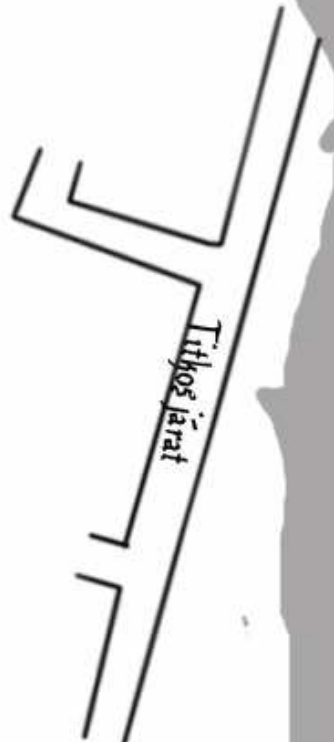
Kard és Mágia: Szörnyek és Kincsek © Copyright 2008 by Gabor Lux.

Kard és Mágia: Mesélői Irányelvek © Copyright 2008 by Gabor Lux.

A Kínok Temploma © Copyright 2011 by Péter Füstös. All rights reserved.

NIKÁNDER KRISZTÁJA LENT VAN
NEM MERNEK LER

KULCSOK A KI



az alsót őrizik



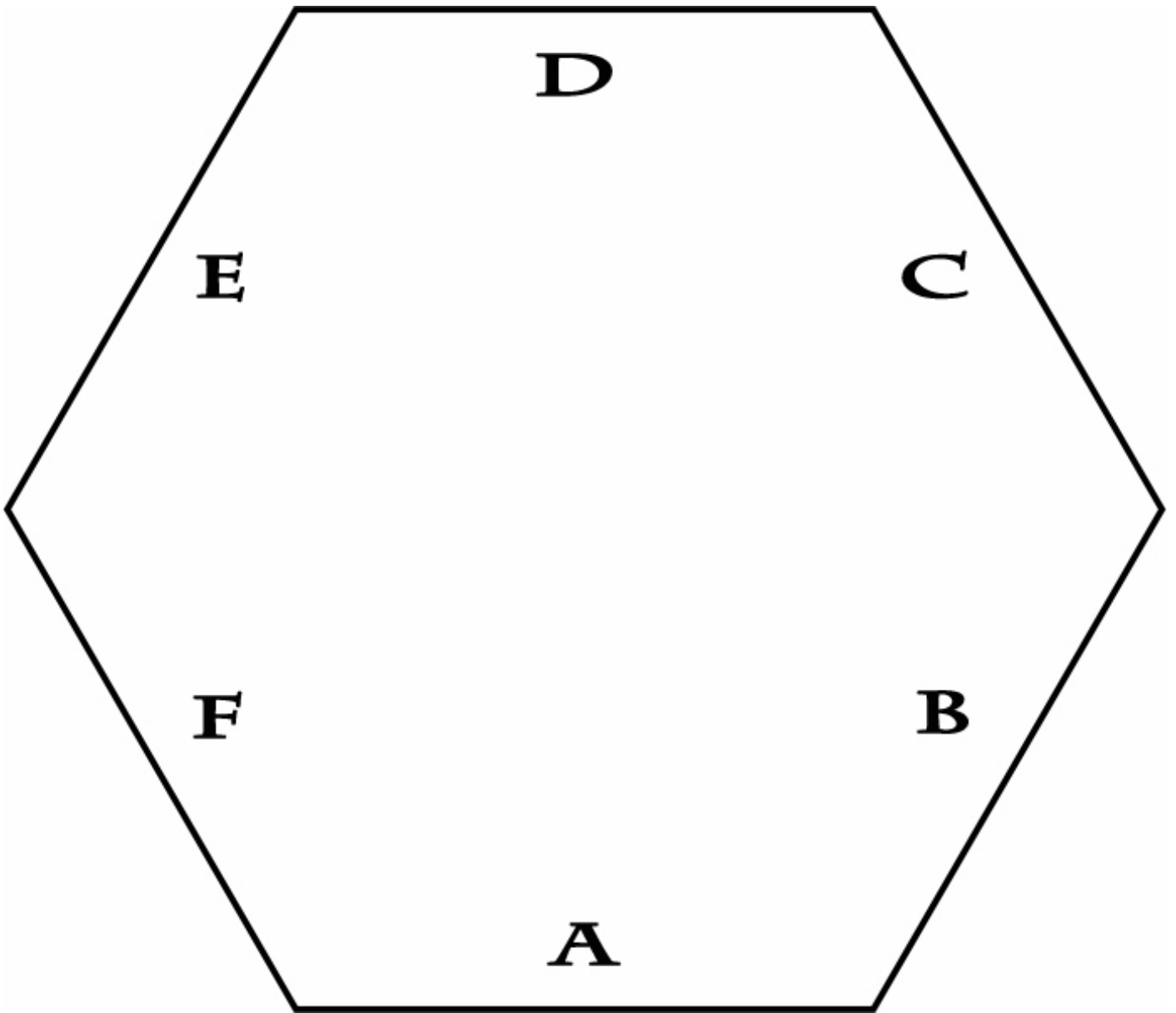
felső részén

kerül a püpost



KELL ROHANNI A SZIKLAKON AZ AUT

NIKÁNDER



ΔΚΙΝΕΚ ΣΥΤΑΛΜΑ ΕΣΤΕ

| | | | | | | | | | | | | | | |
 ΤΟΝ Δ Β Β ΣΥ Τ Δ Σ Δ Τ Ε Ρ Δ Ε Μ Ε

III.

