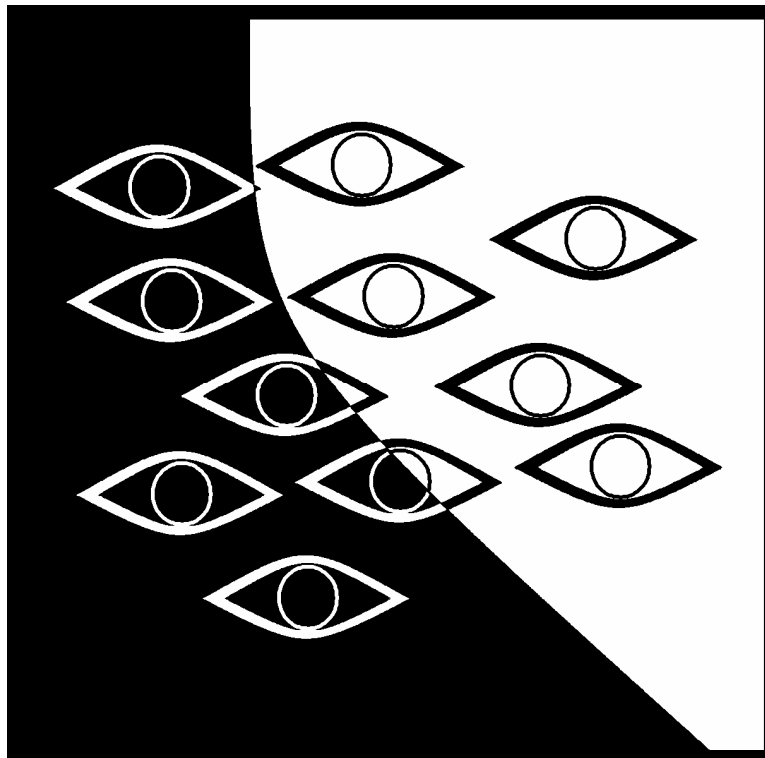


# Tengerdémon

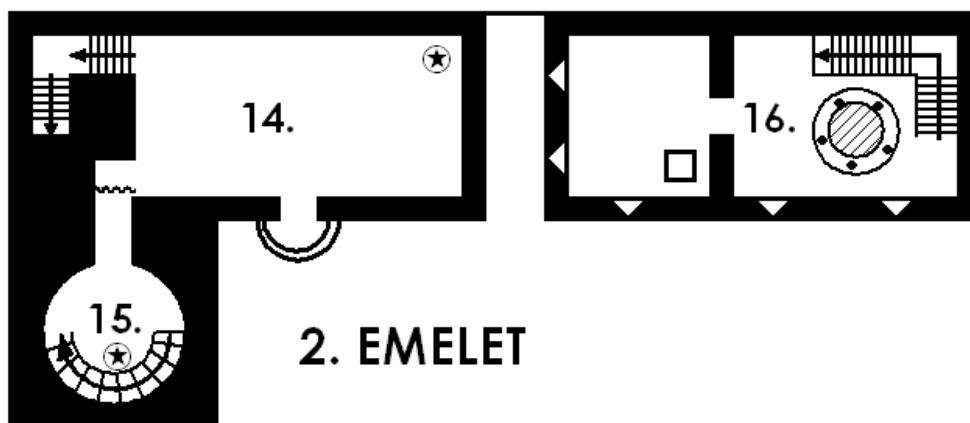
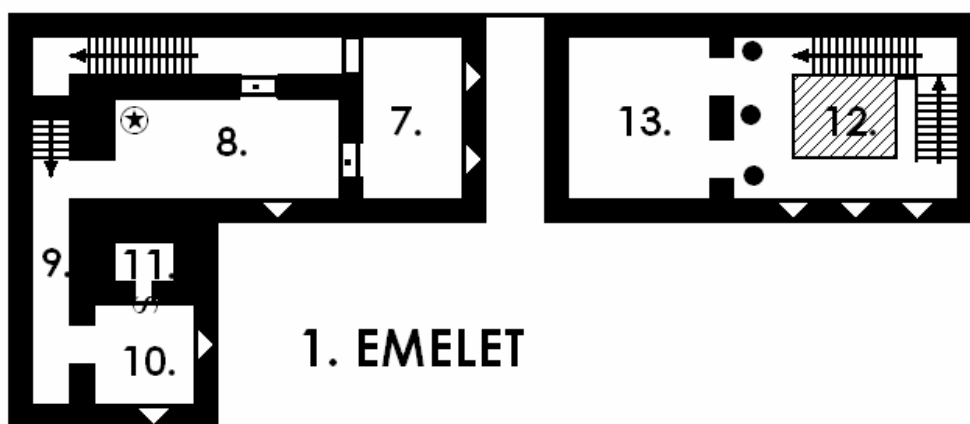
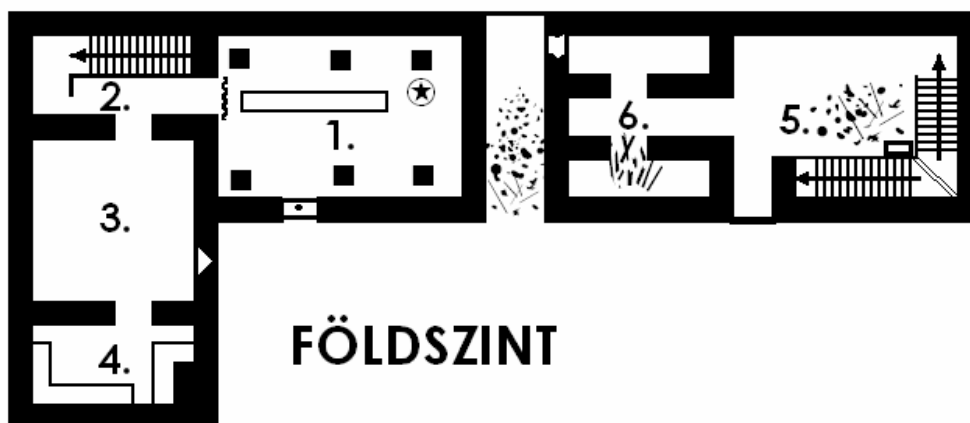
*írta: Lux Gábor*



Kard és Mágia kalandmodulok 3–5. szintű kalandozók számára

**E.M.D.T. 20.**

# ROGAT DEMAZIÉN HÁZA



# Tengerdémon

írta: Lux Gábor

A borítót és a térképeket készítette: Lux Gábor

Tesztelte: Ács Gábor (Kerecsen, az etúniai, Íjász 3)  
Faragó Kálmán (Diaschecht, Kalóz 3; Harmonosz, Íjász/Illuzionista 2/1)  
Fehér László (Licar del' Avellosz, Varázsló 3)  
Izápy Gábor (Beriszto Akelisz, Mereszkan papja, Pap 3)  
L'Auné György (Paracol, Barbár 3; Gorulga Heimdul, Búthosz követője, Harcos/Pap 2/1)  
Szabó Tamás (Kher'tar, Varázsló 3)

© 2011 by Lux Gábor. All rights reserved.

## I. Rogat Demazién háza

### Háttér

Rogat Demazién háza régi, omladozó épület egy szegényes mellékutcában. A környék házai romosak és lakatlanok: egy részüket elfalazták, másokban tolvajok és csavargók ütöttek tanyát. Senki sem él itt a saját akaratából, s egy régi egyezményre való tekintettel még a város katonasága is elkerüli a helyet. Talán pont ezért választotta lakhelyéül Rogat Demazién. A hatóságoknak szerény, de tisztességes összeget fizetett otthonáért, ahol valaha egy jómódú kelmekereskedő lakott, s letelepedve a különös tanítások ismerőjeként és tehetséges kőfaragóként szerzett magának hírnevet. Egyetlen szolgálja, egy szikár és hallgatag vénember, csak ritkán keresi fel kordéjával, amin élelmet, a munkájához szükséges holmikát és durva kőhasábokat hoz neki. Rogat Demazién szinte csak akkor mozdul ki otthonából, amikor szülővárosát keresi fel, évente mintegy három-négyszer. Az első két alkalommal tolvajok keresték fel a házat; a két társaságból csak egy tanonc sorsa ismeretes, akit másnap reggel kicsavarodott testtel találtak az utca porában, mintha a második emelet erkélyéről zuhant volna le.

### A házak

A mellékutca házai nagyrészt üresek és elfalazottak. Rogat Demazién háza és a mellette álló rom (valaha egy kicsiny palota) közülük a legépebb. Az előbbi a földszinten súlyos faajtó védi (Nehéz Zárnyitás), s az ablakrések túl keskenyek, hogy bárki átmászhatson rajtuk. A második emelet erkélye látszólag egyszerű bejárást kínál: az íves átjáró mögött csak egy fodrozódó függöny választja el a külvilágot és a ház belső tereit.

A palota valaha jobb napokat látott építmény. Valamikori lakói a Tengerdémon komor hitének hódoltak; később ezért szörnyű büntetéssel sújtották őket, és az épületet lezárták. Az utcára néző kapu helyén ma is téglafal áll, de a két ház közötti, szeméttel és törmelékkel eltorlaszolt sikátorból egy

vizelettől és emberszagtól bűzlő rés nyílik a földszintre. Az Alváros épület alatti részét Shakkur hitét követő kannibalisztikus koldusok lakják (Alváros 10.): itt merészkednek ki odújukból, hogy az éj leple alatt eleven áldozatokat hurcoljanak rettentő lakomájukra.

Bár Rogat Demazién háza őrizetlennek tűnik, egyáltalán nem védtelen a betolakodókkal szemben. Halálos illúziók és gonosz intelligenciával felruházott mágikus idolk gondoskodnak róla, hogy senki ne háborgassa nyugalmát. Az idolk akkor aktiválódnak, amikor egy betolakodó először elhalad a tekintetük előtt, de nem azonnal támadnak, hanem kivárják a megfelelő alkalmat, hogy lesújtssanak. Amellett, hogy vízköpők statisztikáival rendelkeznek, mozgás közben 15' sugarú körben a *csendvarázshoz* hasonlóan kioltanak minden hangot; másrészt telepatikusan kommunikálnak egymás között, és ha az egyikük megsemmisül, az összes többi életre kel, hogy levadássza a veszélyessé vált tolvajokat. A négy idolk az **1.**, **8.**, **14.** és **15.** helyszíneken található.

**1. Bolt:** A kelmekereskedő valamikori műhelye zsúfolt, sötét szoba, lámpaolaj és por szaga tölti be. A nehéz, füstös fagerendák alatt foszlott kelmekötegekkel teli ládák tornyosulnak. Szerszámok – mérlegek, ollók, mérőrudak – fekszenek egy pulton. A hely láthatóan régóta érintetlen.

Az egyik tartóoszlopnál nehéz bazaltidolk áll, egy tömzsi hullószőrű bestia szarvak sarjaival borított busa fejjel, csökevényes bőrszárnyakkal és kacsa karmokkal. Ez a rémség egy vízköpő, Rogat Demazién egyik őre. Pusztá akaratával uralja a bejáratit ajtót és zárszerkezetét, és ha a karakterek felmerészkednek a felsőbb szintekre, távollétükben rögvést lezárja a reteszt. Senkit nem enged távozni.

**Idolk:** Sz 4+1\*; VO 15; Mozgás 40'/Repülés 30'; Tám 2\*+5 karmok 1d4+1 és +5 harapás 1d6+1 és +5 szarvak 1d6+1; Spec sebzésfelfogás 5/+1, *csendvarázs*, telepátia; +5/+5/+2; KG.

Hp 22

**2. Lépcső:** További kelmével teli ládák. A falépcsők az emeletre vezetnek, és láthatóan gyakrabban használják őket. A ládák mögött egy csapóajtó rej-

tőzik, amely az Alvárosba vezet (1.). Kinyitása alulról Közepes Erőpróbát igényel.

**3. Műhely:** Egykor szolgák vagy tanítványok lakta helység durva ágyakkal, székekkel és félreállított asztallal. Most Rogat Demazién kőfaragó műhelye található itt az asztalon heverő szerszámokkal és egy félig megformált rusnya köszörnyel.

**4. Konyha:** Pult és pókhálós tűzhely. Az egyik sarokban valamennyire megtisztították a helyet, itt néhány hétre elegendő készleteket halmoztak fel tartós élelmiszerekből, pár amfora borból, gyertyából és más mindennapi dolgokból.

**5. Fogadócsarnok:** A palotaépület díszcsarnokában üdvözölték valamikor a ház vendégeit. Az évszázados por és mocsok alatt még látszanak a freskók és mozaikok, de a berendezést már régen elhordták. A padlót a felsőbb szintekről hullott törmelék borítja, s a mosdatlanság szaga tapad mindenhez. Az egyik sarokban rongyok halma fekszik; a visszataszító vacok alatt megszáradt emberi ürülék halma. A csarnokból lépcső vezet a felső szintre és az Alváros termeibe.

**6. Odúk:** Valamikor házirabszolgák szállásul szolgáló cellák; mostanában a degenerált koldusok szálláshelyei. Vizelettől és ürüléktől bűzlenek; a takarók koszlottak és kórságtól nehezek.

**7. Háló:** Egyszerű és rendezett hálószoba dupla ágygal, a falon kopott bronztűkörral. A földszinhez hasonlóan teljesen elhagyatott. Egy falában hálóköntös, különféle fejfedők, szandálok.

**8. A végtelen éj szobája:** Természetellenes, állandó homály fedi a termet, amely különös derengéssé torzítja a természetes és mágikus fényeket, majd lassan, komótosan elkezd őket "felfalni" – 1d3+6 perc leforgása alatt elenyésznek és kialszanak. Az egyetlen ablakot fatáblák zárják le, a falakat és a mennyezetet pedig nehéz, tintaszínű brokát borítja, rajta apró, ezüstcsillagokként fénylő pontok. A szoba közepén faragott vízmedence áll, a keleti fal mellett ruhásszekrény, s az északnyugati sarokban talapzatán gubbasztó idol-szőrny.

A brokát a ráhímzett fénylő pontokkal az éjszakai égboltot idézi, és csillagképei nagyrészt megfelelnek az ismert égi jeleknek. Egy képzett csillagjós számára azonban nyilvánvalóak az eltérések: sikeres képzettségpróbával ezekből a konstellációkból is jósolhat, de az eredmény a *jóslat* varázslathoz hasonló, aránylag részletes útmutatás. Ez a jel mindig baljóslatú végzetekre világít rá; titkos lehetőségekre, amelyek csábos ígéretek, de alattomos buktatókat és bonyodalmakat is rejtenek: ha a karakterek a feltárt titkok nyomába erednek, keservesen megfizethetik az árát!

A vízmedence anyaga márvány, nagyobb templomok szenteltvíz-medencéire emlékeztet. A szoba homályában a hold képe látható a fodrozódó vízben, aktuális állásának megfelelően. Ez a káprázat erős hipnotikus vonzeróval bír: ha valaki beletekinthet a vízbe, tekintetét megragadja a kép, és ha elvételi Akaraterő mentődobását, a vízbe zuhan, majd bénultan süllyed a csillogó korong felé. Négy kör áll

rendelkezésre, hogy valahogy észhez térítsék (feltéve ha nem néznek ők is a vízbe!); ha ez nem sikerül, a hatás *fantáziagiilkossal* egyenértékű (Nehéz Akaraterő vagy a karakter megfullad).

A ruhásszekrény anyaga sötét cédrusfa, kidolgozása mesteri. Ajtájára ezüst ötágú csillagot vertek. Ha kinyitják, jeges sötétség örvénye gomolyog elő belőle, és támad. Az illúziórem által "megöltek" Akaraterőt dobhatnak, hogy eszűkhöz térjenek. A szekrényben lógó fekete brokátköntös önmagában is érték (450 at), felöltve pedig +2-t ad az Osonás és Rejtőzés képzettségekhez. Ha azonban egy gonosz vagy semleges jellemű karakter halálát leli viselése közben, 50% eséllyel árnyként, 30% eséllyel füstli-dércként, 5% eséllyel pedig fantomként tér vissza.

A sarokban gubbasztó idol egy másik vízköpő, torz arcán valószerűtlenül széles mosoly. Két képességgel rendelkezik: pusztá akaratóval be tudja csapni és lakatolni a szoba bejáratait, és mentális csapást képes mérni naponta egy ellenfelére. Ha lehet, nem támad azonnal, hanem kivárja, amíg a karakterek védtelenek vagy nem figyelnek rá (pl. több karaktert "elnyel" a kút, vagy kinyitják a szekrényt).

**Sötétség:** Sz 4+2; VO 22; Mozgás 40' Repülés; Tám +6 örvénylő sötétség 2d6; Spec sebészfelfogás 5/+1, anyagtalan, immunis a hidegre és az elmére ható varázslatokra; +3/+6/+6; KG.  
Hp 22

**Idol:** Sz 4+1\*; VO 15; Mozgás 40'/Repülés 30'; Tám 2\*+5 karmok 1d4+1 és +5 harapás 1d6+1 és +5 szarvak 1d6+1; Spec sebészfelfogás 5/+1, *csendvárás*, mentális csapás (1/nap, Akaraterő-ellenpróba; sikeres támadás esetén 6d6 Hp), telepátia; +5/+5/+2; KG.  
Hp 24

**9. Folyosó:** Vékony pókhálófátyol lóg a mennyezetről; a folyosó a 8. teremhez hasonlóan sötét, de nem oltja ki, csak derengéssé redukálja a fényeket. A semmiből időnként kuncogás, nevetés és vidámság hangjai hallatszanak, és színpompás, apró fénytünemények sodródnak a levegőben. A pókhálók fogják meg őket; onnan türelmesen kifejtve ezüströngöknek bizonyulnak (1d4\*5 at). Érintésre halk sóhajjal elenyésznek.

**10. Dolgozószoba:** Rogat Demazién spártai egyszerűséggel berendezett dolgozószobája. Az íróasztalt tekercesek és levelek fedik; a falon fekete hajú, korallajkú, bársonyba öltözött szépséget ábrázoló női arckép, a padlót borító sötétbíbor szőnyegen kihunyt, kormos parázstartó.

A levelek részben a csillagokban rejlő szabálytalanságokról értekeznek (a gondolatmenet és a következtetések zavarosak, de valami balsorsról is szó esik bennük), részben pedig egy meg nem nevezett nőhöz írt, az elválást és a fiatalság elmúlását panaszoló szerelmes levelek. Mind befejezetlen, és a figyelmesebb olvasó számára kiderül, hogy a címzett régen halott.

A titkosajtó az arckép alatti kőköcka benyomásával tárul ki.

**11. Rejtett kamra:** Poros, apró, polcokkal borított falú kis kamra. A két szélső polc üres, de a közep-sőn a következő tárgyak sorakoznak:

- vörös fonállal körbetekert göcsörtös, sötét fadarab;
- csillogó üvegprizmák kötege;
- tekercs az *árnyékszörnyek* varázslattal és egy rámondott *sugallat* varázslattal (Akaraterő NF 15, "tedd vissza a helyére, haszontalan");
- két fiola egzotikus masszázsolaj (álom-drog);
- lakkozott fekete fakoponya, leemelhető fej-teteje betekintést enged a belső üregbe, amelyben egy agyszerűen összegyűrt bőr-darab látható halvány írásjelekkel (fejfe-dőbe varrva vagy fejre terítve öt alkalom-mal megvéd az érzékelő varázslatoktól);
- fekete selyembe csomagolt bőrkötéses fó-liáns (lásd lent);
- egy kupányi zöld fény, ami a tapintást kivé-ve folyadékként viselkedik (felirat: „Az al-templomból – engedelmes anyag?”);
- alkoholos lében tartósított üvegszerűen át-látszó gyík.

A fóliáns védelme illúzió: ha valaki kiviszi a kamrá-ból, egy fantom-jelenés kikapja a karakter kezéből, és visszaviszi, az északi falon átlépve elhagyva a helyet. Valójában a könyv csupán visszakerült a helyére és láthatatlanná vált: másodjára biztonsá-gosan elvihető. Titkos üzenetek dekódolásához szükséges megfejtőkulcsokat, valamint a városról, politikai csoportjairól, személyiségeiről és gyenge pontjairól fogalmazott jelentéseket tartalmaz. Legér-dekesebb része egy odavetett féloldal arról, hogy a ház alatt valahol az Alvárosban a Tengerdémon egy kisebb, elhagyott szentélye rejtőzik, amit valamilyen beavatási szertartásra használtak.

**12. Galéria:** A fogadócsarnokra néző körfolyosó. A mellvéd kódászei nagyrészt már lezuhantak, mara-dékuk összeomláshoz közel áll. A padlón törmelék, por és piszok. A lakosztályba vezető átjáró előtti oszlopokat selyemkötésbe öltözött nők formájába faragták, kezükben pálmalevél legyező. Nyakukban medallion, szemek jeleivel. Ha felmerül, sikeres Teológia próbával megállapítható, hogy a szimbólum nem Ezerszemű Kang kultuszának jele.

**13. Elhagyott lakosztály:** A kék és zöld sötétebb árnyalataival festett, arannyal futtatott freskók a falon a tenger mélyét ábrázolják sötét teremtménye-ivel. A padló közepén örvény faragványa. Minden üres és elhagyatott, csak két kőkerevet maradt épen. A freskó alapos vizsgálata az északi falon egy szabályos repedést tár fel: kijáró kőcokca mö-gött rejtett üreg, 110 at, egy platinarúd (200 at) és 6 adag szentelt olaj egy szemekkel dekorált fiolában (az Alváros 7–8. helyszíneinek vizéhez hasonlóan lehetővé teszi, hogy az olajjal bekent szemű sze-mély megláthassa a Tengerdémon templomához vezető álmotukat).

**14. Lakosztály:** A szint nagyját betöltő, tágas lak-osztály. Gazdag, az arany és bíbor színeiben pom-pázó brokátok a falakon, színpompás párnák a padlón. A fényt az erkélyre nyíló, de jelenleg elfüg-

gönyözött átjáró mellett egy alacsony asztal mellett égő, soha ki nem merülő parázstartó adja; fűsze-ekkel és illatszerekkel nehéz párája betölti a leve-gőt. A pára megnyugtat és kellemes álmokat hoz, más hatással nem rendelkezik.

Az asztalon díszes, arannyal berakott fadoboz (160 at): benne belső opálos fénnel ragyogó *szí-várványszínű kő*. Értéke 700 at, de átkozott varázs-tárgy: aki magánál tartja, minden Akaraterő mentő-dobását elrontja és védtelen az illúziókkal szemben.

Az északkeleti sarokban egy idol lapul. A ba-zaltérm arca szatír kéjvágyó ábrázata, amely szár-nyas békatesten nyugszik. Képessége, hogy napon-ta egyszer 1d6+4 körig átvegye egy személy teste fölötti uralmat (Akaraterő-ellenpróba). Az irányítás pontatlan és durva (rongybábszerű), vagyis ha a karaktert harcra használja, a saját támadásmódo-sítójával támad. Az idol lehetőleg egy olyan karakter fölött veszi át az uralmat, aki elrakta a szivárvány-színű követ; először harcba keveredik a többiekkel, majd amikor gyengülni érzi az irányítás erejét, kiveti magát az erkélyről (3d6 Hp).

**Idol:** Sz 4+1\*; VO 15; Mozgás 40'/Repülés 30'; Tám 2\*+5 karmok 1d4+1 és +5 harapás 1d6+1 és +5 szarvak 1d6+1; Spec sebzésfelfogás 5/+1, *csendva-rázs*, irányítás (1/nap, Akaraterő-ellenpróba, 1d6+4 kör), telepátia; +5/+5/+2; KG.  
Hp 30

**15. Lépcsőház:** Keskeny opálüveg ablakokon be-áradó fény, pókhálós kupola, tekeredő lépcsősor. A fal eredeti stukkói elhalványodtak és félig lepereg-tek, minden csupa por.

Az északi átjárót egy idol figyel (mentális csa-pás képességgel). Már elpusztított egy fiatal tolvajt: a holttest a terem közepén fekszik kifacsart tagok-kal, rémült arccal. Köpenye szakadt, felszerelése kötél, mászóvas, tör és egy üres zsák, kezében Mereszkan denevérszimbólumát markolja.

**Idol:** Sz 4+1\*; VO 15; Mozgás 40'/Repülés 30'; Tám 2\*+5 karmok 1d4+1 és +5 harapás 1d6+1 és +5 szarvak 1d6+1; Spec sebzésfelfogás 5/+1, *csendva-rázs*, mentális csapás (1/nap, Akaraterő-ellenpróba; sikeres támadás esetén 6d6 Hp), telepátia; +5/+5/+2; KG.  
Hp 24

**16. Felső lakosztály:** Jól megvilágított hely, fakó vörös és zöld színű freskók. A keleti teremben öt vastag oszloppal alátámasztott kőkupola, az alsó szintekre nyúló akna. A kupola tetejéről ezüstlám-pás lóg (45 at), de eléréséhez Mászás próbát kell dobni, vagy az instabil kőkorlát lezuhan és a karak-ter a zuhanástól 3d6, a lezúduló kövektől még 2d6 Hp-t veszít. A nyugati teremből csapóajtó vezet a tetőre.

**17. Tető:** Lapos tető. A házba vezető kupolás lép-csőház zárt aajtáját feltörték; bár a zár nyelve a he-lyén van, gyerekjáték odébbtolni (Könnyű Zárnyí-tás).

**18. Tetőépület:** A kis palota őrszobája elhagyatott, bejáratát és lőrésszerű ablakait elfalazták. Valójá-ban lakott, bejáratául a lapos tetején található csa-

póajtó szolgál. Berendezése szalmazsák, agyag-lámpás, ónkupa és tál, némi élelem. A szalmazsák alatt kialakított rekeszben aranykancsó (280 at).

Nappal 2:3, éjjel 1:6 eséllyel tartózkodik itt a menedék lakója, Lechratész Dolophónosz. A bér-gyilkos jelenlegi feladata bizonyos kereskedelmi szállítmányok megszerzése és megbízóihoz irányítása; csak ritkán fogad el más munkát. Ruházata foszladozó zöld darócköpeny és sötét tunika; ha ideges vagy izgatott, törével piszkálja sárga fogait. Ha támad, meglepetésből teszi, és ha a merénylet sikertelen, azonnal elmenekül a helyszínről.

**Lechratész Dolophónosz:** Tolvaj 6; VO 17 (láncing, kis fémpajzs, Ügyesség); Mozgás 30'; Tám +5 hosszúkard 1d8+1 + mérge (Kitartás, 2d6 Hp/2d6 Hp) [+3d6 orvtámadás] vagy +6 dobótőr 1d4+1 [+3d6 orvtámadás]; +4/+7/+3; 13/16/16/13/12/8; SG; 11 et, 34 at, 5\*fegyvermérge II., tolvajszerszámok, feszítővas, tekercs selyemkötél mászóvassal, 3\*gyógybalzsam (1d4+2 Hp), 2\*ellenmérge (+2 mérgek elleni mentőre).  
Hp 35



## Az alváros

**1. A kelmekereskedő pincéje:** Hűvös, de aránylag száraz pince; boltozatos, mészköhasábokkal rakott termék, a padlón kőpor. A hatalmas kelmefestő kádak üresek és megvetemedettek, a színek beszáradtak. Csak egyikükben található valami: a fanehezék alatt két megtépett holttest fekszik. Mindkettőt az idolk intézték el, testüket Rogat Demazién cipelte ide. Futó hőbortból vizet engedett rájuk és egy indigószínű festékhasábot adott a tartályhoz, de pár hónap alatt elfelejtkezett róluk. A víz már régen kifolyt a kád hasadékain, de a vad színekben pompázó holtak még ma is itt hevernek.

**2. Varázkör:** Krétával rajzolt, háromszögbe foglalt kör a padlón; érzékelésre mágikus. Ha megtörik a vonalat, egy öregember testetlen feje jelenik meg a levegőben, s az élettelen ajkak megszólalnak: "*Ne hívj ismét ebbe a világba, varázsló, mert ha megszed, keservesen megbánod...*" A jelenés, ha kellő tisztelettel bánnak vele, elenyészése előtt elmondja, hogy Rogat Demazién mágikus erői idézték meg Panderme álom-paradicsomából, ahol üvegszínű gyümölcsök függenek a homályos lugasokban, és aranyhúrú hárfákon a holt bölcsek zenéje szól; továbbá hogy az illuzionista a Tengerdémon titkait tudakolta tőle, és hosszas faggatás után a mélységben lakozó vizek elé járult, hogy látását megerősítse.

Ha a karakterek tiszteletlenek, türelmetlenek vagy megtámadják az öreget, az eltűnik, de előtte átkot bocsát a legszemtelenebb karakterre (Nehéz Akaraterő): "*Ami a földben kúszik, az kússzon bensődben; és ami a földet emészt, az emészen el sóvár étvágyával!*" – a karakter folyamatosan gyengül (1 Erő/nap), és ha az átkot nem távolítják el, a testében nyüzsgő bogarak elevenen felfalják.

**3. Lezárt kamra:** A bejáratot elfalazták; a kőművesmunka alig üt el környezetétől, ezért csak figyelmes szemlélőknek tűnik fel. A poros helységben kiszáradt, díszruhákba öltözött holttestek kuporognak a fal mellett. Testük mint az omló föld, a ruhák foszladozottak, aranyhímzésük érintésre szétporlad. A halottak eltérő korúak; felnőttek, ifjak és gyermekek vegyesen. A legdíszesebb ruhájú tetem, egy pátriárka földi maradványa, még mindig egy 250 at értékű pecsétgyűrűt visel csontkezén; a gyűrű szemekkel díszített lapja a Tengerdémon kultuszának jele.

A terem közepén óntálban 45 régi aranyérme hever. A déli lépcsősor beomlott és járhatatlan.

**4. Rituálék terme:** A márvány lépcsősor alján 20' magas, boltozatos terem tárul fel. A falakat régi, kopott faragványok borítják; hullámok és örvények sora. Egy oltár lapjára szemeket véstek, előtte régi kő térdeplők sorakoznak. A terem egyetlen frissebb berendezési tárgya egy fal mellett heverő falétra. Időnként halk, elfojtott hangok: "*igen, igen... így... igen, pontosan, ez az...*" stb.

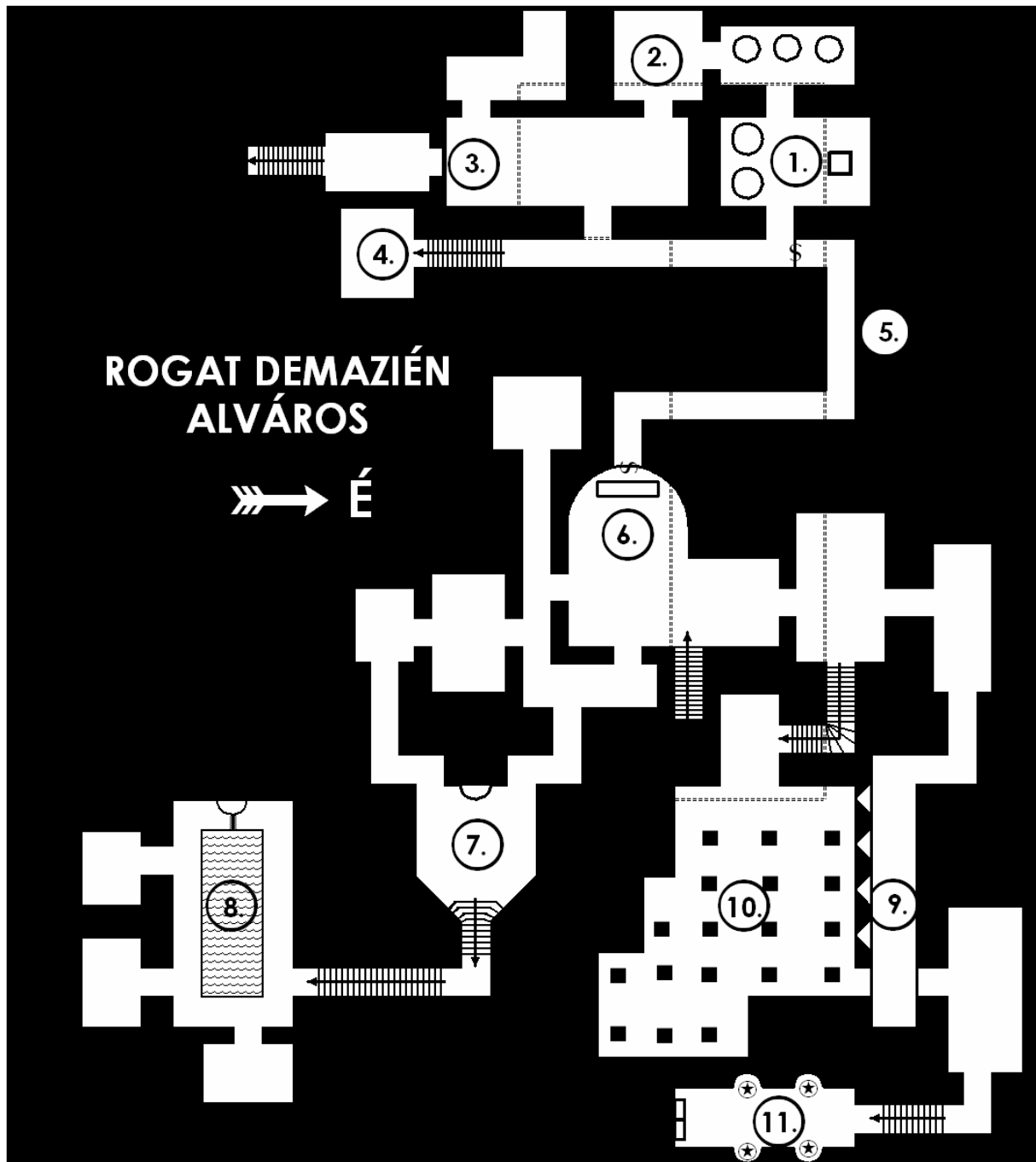
A terem felső részén láncok által tartott láda lóg; mindkettőt illúzió fedi (bár a mágia érzékelhető). A láda védelme mérgezett tű (Tám +6, Nehéz Kitartás, 1d6 Egészség/2d6 Egészség), tartalma 3900 elektrom, egy adag *eltűnés pora*, egy *alvilágba utazás tekerce* (mint az azonos nevű amulett, de egy adott helyre repíti a felolvasót és társait), valamint egy illuzionista varázskönyv: 0: összes; 1: hangillúzió, hipnózis, kisebb illúzió Nystal mágikus aurája; 2: azonosítás, illúzió, mágia érzékelése; 3: hallucináció területe, Eschnapur szemkápráztató útvesztője (a "varázslat" valójában csapda: elmondója sikertelen Akaraterő esetén 1d6+3 napig saját vágyálmainak foglyává válik), illúzió megszüntetése, sugallat.

**5. Titkos járat:** Nyugati vége egy falifülkéből nyílik, a keleti az altemplom kősztléje mögött rejtőzik. Szűk, csak egyesével járható. Félúton kettős csapda: ha nem kerülük el, a sorban első és utolsó karakterre dárdák zápora zúdul (1d6+1 dárda/fő, Tám +5, 1d6 Hp).

**6. Altemplom:** Valaha a Tengerdémon imádatának szentelt hely. A falakon régi kék stukkó; a nyirkos rothadásban is megőrizte megfolyt árnyalatait. A kősztlé íves vonalak és szemek véseteivel díszített alkotmány. A szemek alatt az egyik oldalon két tógás alak egy áldozat fejét nyomja a víz alá; a másikon térdeplő férfi arcát mossa egy tál vízben.

**7. A felszentelés szobája:** A nyugati fal kőmedencéjében mindig friss víz áll. Régi írásjelek (Jelek Olvasása): "**AKI SZEMEIT AZ ALSÓ ÉS FELSŐ VIZEKKEKEL MEGMOSSA, AZ ÉN HÁZAM ELÉ ENGEDEM.**"

**8. Áldozati terem:** A tenger sós szaga tölti be a boltozatos termet. A medence sötét vizei egy szakállas férfifő szájából zuhognak a medencébe. A medencéből elmosódott hangok hallhatók: "*Nem! Ne tegyétek ezt velünk!*"; "*Kérlek ments meg! Jöte-vőnk nevében, ments meg!*" "*Tegyetek amit akartok, csak ne vegyétek el az egy fiamat! Könyörgöm...*"



"Elvégezhetitek az örült terveteket, és az istenek látják, felkészültem rá. A Hazugság elhomályosította előttem a mértéket, és –" stb. A medence feneketlen, és aki megpróbál benne úszni, Nehéz Akarat-erőt kell dobjon, vagy elméje és tagjai elnehezülnek és hamarosan megfullad.

Ha egy karakter mind a felszentelés szobájában, mind itt vízzel mossa meg a szemeit, bebocsátást nyer a Tengerdémon templomába: egy éjszaka megnyílnak előtte a rejtett utcák, amelyek a kultusz elhagyatott terére visznek.

**9. Galéria:** A galériáról jól belátható a lenti oszlopcsarnok és a benne zajló démoni lakoma. A galéria a déli részén festett ajtók freskójával végződik. A freskó mágikus: aki egy *kopogtatás* varázslattal

vagy más mágikus módon feltárja, izlésesen berendezett, csupa szőnyeggel és drapériával díszített előkelő lakosztályra lát rá. A hely egy városi palota része, és az újrateremtett ősi kapcsolat tartós: amíg egy *mágia megszüntetését* nem mondanak rá, fennmarad. Elővigyázatossági intézkedések nélkül a palota őrei 1d3\*10 percen belül felfedezik az átjárót. A szobában Értébecsléssel három drágább szőnyeg található 90 at, 70 at és 150 at értékben; némi kutakodással egy 310 at értékű gömb alakú ivóedény is előkerül egy láda aljáról. A palota további kincsei és titkai itt nem kerülnek bemutatásra.

**Örök (15):** Sz 2+1; VO 16 (láncing, nagy fapajzs, Ügy); Mozgás 30'; Tám +3 szablya 1d6+3 vagy +3 lándzsa 1d8+3; +4/+1/+1; S.

Hp	7	7	7
	16	10	16
	9	4	15
	13	16	5
	10	11	16

**10. Oszlopcsarnok:** Masszív kőoszlopok valóságos erdeje. Itt tanyáznak az Alvárosban élő degenerált koldusok, Shakkur kannibalisztikus szolgálai. Mindent átjáró zsíros bűz, a koldusok görnyedt, beesett mellkasú, beléjük ivódott szennyből feketéllő bőrű testi és szellemi roncsok. Elméjük megtört, tekintük üveges, beszédük megszállott motyogás. A koldusok itt élnek, esznek, alszanak és üzekednek az oszlopok árnyékában; hatalmas üstjükben valamit főznek – talán kutyát, talán embert. A karakterek láttán az éhség, vérszomj és torz gyűlölet bűvöletében azonnal támadnak.

**Shakkur koldusai (20):** Sz 1-1; VO 9; Mozgás 20'; Tám +0 mankók 1d6-1 vagy tör 1d4-1; +1/-1/-1; KG.

Hp	2	1	4
	6	2	2

5	6	6
1	6	1
3	2	1
5		
1		
2		
5		
2		

**Shakkur áldottjai (10):** Sz 1-1; VO 9; Mozgás 20'; Tám +0 mankók 1d6-1 vagy harapás 2d4-1 és ráakaszkodás; Spec vérszívás 2d4-1/kör, feléledés (legyőzve egyszer újra életre kel, max Hp és minden tulajdonság 18-as); +1/-1/-1; KG

Hp	4	1
	1	6
	6	4
	1	5
	1	6

**11. Bronzkapu:** A nehéz kapuk időtlen idők óta nem tárultak fel, és a *kopogtatás* sem hat rájuk, de bebocsátást nyerhet, aki megtalálja a ma elveszettnek hitt szavakat...



## II. A Tengerdémon temploma

### Háttér

A Tengerdémon temploma beláthatatlan idők óta áll elhagyatott terén, amely a város része, de nem vezet hozzá ismert utca: csak aki megvárja a számára kijelölt időt, léphet azoknak az álmoknak az útjára, amelyek hozzá vezetnek a csöndön és homályon át. Ahol a terek tompa zsvivaja már nem hallható, egy sikátorról nyíló, befalazott ablakú házak határolta téren ott állnak a kupola fölé magasodó hatalmas kőoszlopok, s rajtuk ősi királyok szobrai.

A templom előcsarnoka nyitva áll. Azon kevesek, akik a templom hívására érkeznek, ekkor előadhatják ügyeiket a szakállas papoknak és részeseülhetnek a csarnok közepén nyugvó medencéből nyert sötét áldásokban és jóslatokban. Azokat, akik hívatlanul lépnek át a kapun, az éber őrizők elpusztítják: és még akik győzedelmeskednének is a templom fölött, elveszettek ha nem találnak erőt, amely megvédené őket a tenger végtelen, türelmes haragjától.

### A Templom

A templom szolgálai fáradhatatlanul járnak a csarnokokat a véget nem érő éjszakában, és mindegyikük három ember erejével harcol. A papok az alsó szinten maradnak, és ha nem kapnak rá engedélyt, nem léphetnek az emeleti szobákba. A főpap, Zémón, a

maga módján hatalmas varázshasználó. A papok viselete sötétkék tóga; Zémóné mágikus erejű (+2-es *védőköpeny*).

**Papok (9):** Harcos 2+1; VO 10; Tám 3\*+3 háromágú szigony 1d8+3; +4/+1/+1; S.

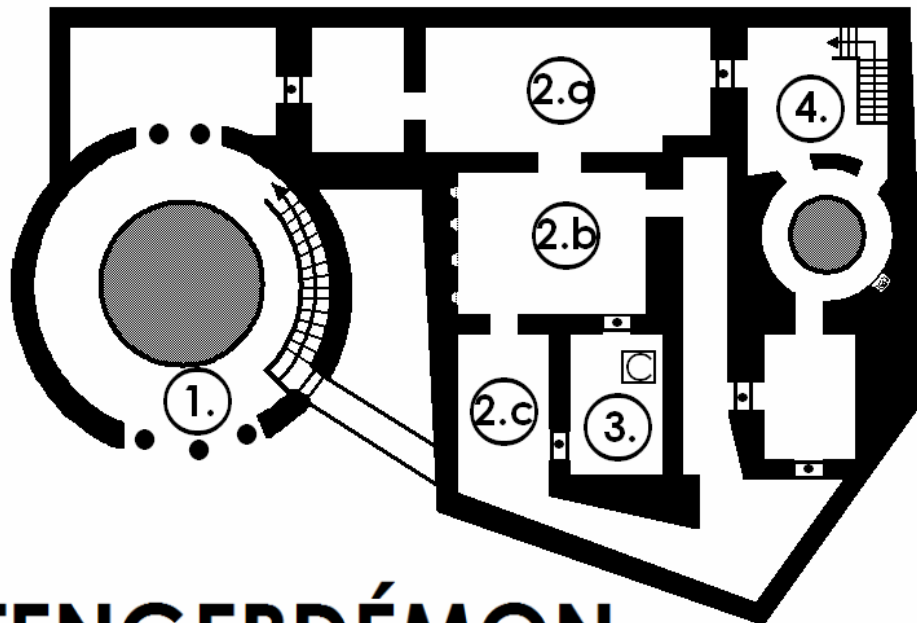
Hp	11	10
	10	10
	16	17
	10	15
	22	

**Zémón:** Pap 6; VO 12 (+2-es *védőköpeny*); Tám 3\*+5 háromágú szigony 1d8+1; +6/+1/+7; 13/8/14/10/16/12; S; templomulcsok.

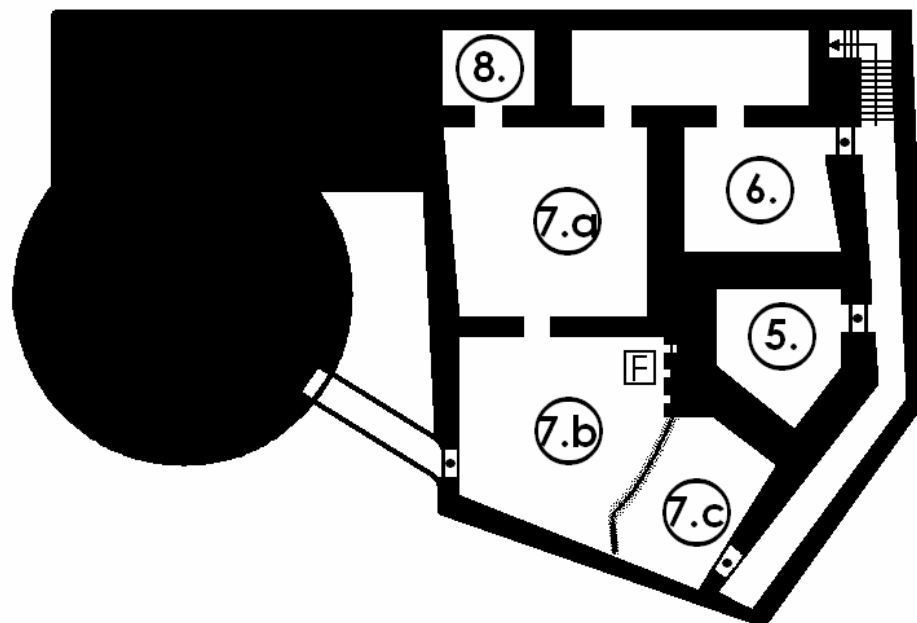
Varázslatok: 0: 5, 1: 4, 2: 4, 3: 2; NF 12+szint; 0: élelem és víz megtisztítása, fény, mágia olvasása\*2, víz teremtése; 1: áldás, menedék, parancsvarázs\*2, kisebb sebek gyógyítása; 2: bénítás,\*2 (hideg ködöket lehellve), csendvarázs, ómen++++; 3: átok, ima.  
Hp 31

**1. Templom:** A kupola zöld és kék üvegszemein átszűrődő fénypásmák vetülnek a jókora medencére. A padlót kék és sárga kerámialapok borítják, a falak mentén régi bronz kandaláberek állnak. 1:2 eséllyel 1d3 pap rója köreit a medence körül imáiba merülve, időnként ezüstport vagy illatszereket morzsolva a vízbe. 1:3 eséllyel Zémón is itt áll a lépcsősor tetején, némán nézve a mélységeket (ellenkező esetben a hídon túl, emeleti szobáiban tartózkodik).





## A TENGERDÉMON TEPLOMA



A tenger pusztító erőinek szentelt medence elnyeli és különös, lidérces derengéssé torzítja a ráeső fényeket. Mágikus erőiből bármelyik itt tartózkodó pap meríthet:

- ködfelhő\*4
- hipnotikus minta\*2
- könnyű sebek gyógyítása\*4
- tárgy meglelése (korlátlan távolságra)
- azonosítás
- jóslás

- a Tengerdémon áldása (az áldásban részesülő karakter egy alkalommal megmenekül a vízbefúlástól)
- *vízelementál megidézése* (használatra csak Zémónnak megengedett, de egy kellően elkeseredett tanítvány valószínűleg megpróbálkozik vele, és 1:3 eséllyel sikerrel is jár).

A medence erői memorizált varázslatokhoz hasonlóan kimerülnek, és 12 óra múlva térnek vissza.

A medence mélységei a sötétségbe vesznek. Egy képzett úszónak (Közepes próba) 2 perc leírni az aljára, ahol a következő kincsek nyugszanak: nagy ezüstedény (500 at), 500 elektrum, 550 et, 250 at, egy gömbökből álló konglomerátumot formázó kicsiny rézidol (Yol isten, 180 at), arannyal berakott ezüsttál (80 at), zöldpengéjű -1-es *hosszú kard*, aranymarkolatú tőr (40 at), +1-es *lancing*. Minden próbálkozással egy tárgy található meg (5:6 esély). Ugyanakkor a felszínre visszatérni is próbádobást igényel, és minden elrontott próba 1d3 perccel hosszabbítja meg az úszást. Egy karakter **[3+2\*Egs bónusz]** percig marad eszméleténél, és az első három kör után körönként -1-et kap dobásaira. Minden alkalommal, amikor valaki megzavarja a medencét, 1:6 esély van arra, hogy a vízelementál felébredjen és elpusztítsa a templom megszenteltség-telenítőit.

**Vízelementál:** Sz 12+3; VO 18; Mozgás 30', úszás 100'; Tám +13 víz 2d10+3; Spec immunis az elmét befolyásoló varázslatokra és a hidegre, sebzésfelfogás 5/+1, örvény (8 kör, Nehéz Erő vagy beszív és 3d8/kör), tűzérzékenység (dupla sebzés), légérzékenység (-1d6 Hp/kör szárazon); +11/+7/+7; S. Hp 110

**2. Lakókamrák:** A papok sötét cellái a hideg kőépületben. Azok a papok, akik nem a templomban tartózkodnak, mind itt találhatóak.

**a.** Imaszoba: gyékény térdeplők egy hatalmas, vízzel teli ezüstedény körül (400 at), szertartási kupák (10\*15 at), sötétkék csempék, homályos beugrókban ólomidolok. Füstölők szaga a hideg levegőben. Ha nem borítják ki, idegenek belépése után az ezüstedényből ezüstös pára emelkedik. 1d3 kör után a köd ezüsthurokként támad (Tám +3); ha valakit eltalál, Kitartásmentő vagy halál. Az egyik ólomidolban hat adag *meditatív füstölő* található, de megszerzéséhez fel kell törni a fémburkolatot.

**b.** Pihenőszoba: jókora párnák halmái, kék és gazdag sárga. Összesen 2d6\*30 at értékű személyes tárgy. A nyugati fal sötét fülkét sűrű rács zárja le. A hézagokon papírdarabokra írt imádságokat tuszkoltak beléjük száz és száz kéréssel. Kettő mágikus; az első *ördögűzés* varázslatot tartalmazó tekercs (a templomcsarnok medencéjén használva száműzi az elementált és lehetővé teszi, hogy a varázslat elmondója elméjében rögzítse az összes benne tárolt varázslatot), a második mágikus de üres (szenteltvízzel bedörzsölve a *súlyos sebek gyógyítása*, szentségtelen víz használatára a *súlyos sebek okozása* varázslat szavai tűnnek fel rajta).

**c.** Egy bronz oltárszekrényben szentelt vagy szentségtelen víz mérícskélésére szolgáló kicsiny mérleg áll ezüstsúlyokkal (160 at értékű).

**3. Archivum:** A templom zsúfolt archivumában évszázadokra visszatekintő szent iratoktól roskadó iratszekrények állnak. A legtöbb írás baljós próféciákkal foglalkozik, és aki áttanulmányozza, olyan dolgokba nyer betekintést, ami nem az embernek való. Az így megtudott titkok rendkívül hasznosak a karakter számára, de minél mélyebben merül ta-

nulmányába, annál nagyobb az esélye a még sötétebb felismeréseknek. Összesen hat titok ismerhető meg az iratokból, de mindegyiknél kumulatív 15%-os esély van rá, hogy Akaraterőt kell dobni, vagy a kitörő hisztéria paroxizmusában kikaparja önnön szemeit és a nagy medence halálos vizeiben keres végső megnyugvást.

Egy kicsiny rekeszben elrejtett vasdobozban hat, egyenként 120 at értékű gyöngy, egy ezüstkupa (22 at) és egy +2-es *védőgyűrű* lapul. Az archivumból csapóajtó vezet az emeletre, egy nagy halom párna alá (kinyitása Közepes Erőpróbával).

**4. Kisebb medence:** Természetellenesen hideg szobakomplexum; a hangok különös, de éles hangzással szólnak – a beszéd úgy vág, mint a kés, és a lépések komor méltósággal konganak a köveken. Ha a karakterek csöndben maradnak és nem visznek magukkal sok fényt, egy formátlan, derengő fantom jelenik meg a levegőben, egy véletlenszerű karakter mellkasa felé nyúlva (Tám érintés +6). A jelenés kezenyoma aranyszínű tenyér lenyomataként marad meg a mellkason, és olyan, mintha súlyos teherként nehezedne rá. Csak egy 9. vagy magasabb szintű pap áldása távolíthatja el biztonságosan; más esetben Kitartást kell dobni, vagy a karakter szíve kiszakad a helyéről. Akár sikeres, akár nem, érintése után a jelenés egy nehéz sóhajjal szertefoszlik.

*Védelem a gonosztól, ördögűzés* és hasonló varázslatok, esetleg egy sikeres 6. szint elleni papi elűzés hatására elmenekül, és a kerek szobában a fal egy része kidől helyéről. Mögötte szűk üreg tárul fel, amelyben egy összeaszott test még mindig kezében markolja a *halottidézők botját* (23 töltet, de hordozója halála esetén szintjével azonos erejű élőhalottként tér vissza a sírból). A porózus holttem teste félig aranyorrá változott; az arany értéke porként 1200 at, de az ép testért egyes vevők akár 3000 at-t is megadnának.

A körterem kis medencéjét sárga és sötétkék kerámiák szegélyezik. A víz torzító tükrén túl látható az altemplom 9. helyszíne; 2 kör úszással elérhető. A kút azonban veszélyt rejt: falát belülről láthatatlan pengék borítják, és ha helyüket nem tájják fel úszás előtt (pl. botokkal, vagy mágia érzékelésével, amitől halovány fénnel derengeni kezdenek), 2:3 eséllyel 4d4 Hp sebzést okozva végighasítják az óvatlan karaktert.

**5. Kupolaszoba:** Ezüstös fénypásmák koncentrált sugarai vetődnek egy alacsony emelvényre, amin alkímikus jelekkel vésett ezüstkancsó áll. A kancsó tartalma 10 adag szenteltvíz. A fényt a kicsiny kupolába ágyazott tiszta, enyhén kékes „üvegszemek” szűri meg. A szemek enyhén mágikusak, és egy hónapnyi desztillációs folyamattal állítják elő a szenteltvizet. Sértetlenül elszállítva a készlet értéke elérheti a 2400 at-t is; a kancsó önmagában 500-at.

**6. Fürdő:** A délnyugati sarokban egy szatírfőből víz csorog egy kőmedencébe. A felesleget ólomcsövek vezetik el; a falakon sárgaréz és kerámiadíszek. Egy kis asztalon fürdősők gyűjteménye (összesen 300 at); ritka illatos olajok karcsú nyakú üvegedé-

nyekben (6\*40 at az olajért és 6\*30 at az üvegért). Az egyik fajta olaj mágikus: a szemhéjra kenve a karakter átlát az illúziókon és megéri a láthatatlanságot (3 adag).

**7. Zémón lakrésze:** Az emelet többi részéhez hasonlóan az alacsonyabb rangú papok számára tiltott lakosztály. A padlót egymásra halmozott szőnyegek borítják (összesen 1400 at értékű, de egy megterheletlen személy összesen 400 at-nyit tudna elcipelni).

**a.** A szoba közepén színpompás párnákkal körülvett alacsony asztalka áll (150 at, fiókjában csiszolt lencsék gyűjteménye és egy lapos doboz tele üveggel). Az asztallapon ezüstfiligrán párologtató (140 at) illatos hamuval; kézírásos jegyzetek rendetlen halma. A zavaros kézirat a városon belüli álomútvonalakról, más elrejtett szekciókról szól: egy holtak benépesítette térről, egy mágikus kútról, egy palotáról, amely titkos közvetítőkön keresztül a kormányzat bukására törekszik, és egy lehetőségről, amit csak baljós körülrással érint. Az asztal mellett egy kancsónyi lila álombor áll; színei ragyognak, aromája gazdag és nyugtalanító.

**b.** A szoba északkeleti része háló, párnák halma fekszik az archívumba vezető csapóajtón. A párnák mellett beugrók kicsiny figurákkal (ólom groteszkek, értéktelen). Egyikük mögött egy mozdítható fatábla fali rekeszt, s egy 500 at értékű ópiummal megrakott jáde ládikót rejt. Mellette vízpipa: a hasas üvegben mozdulni látszó pára belélegezve édeskés, de nincs különösebb hatása. Egy összetekert fekete pergamenlap azonban írotnak bizonyul: apró csillagok mintái borítják, és aki szívott a pipa gőzéből, személyes ómenét olvashatja ki a csillagjegyekből; keserű balsorsot (1:3), rettenetes hatalmat (1:3) vagy óriási vagyont sokak végzete árán (1:3).

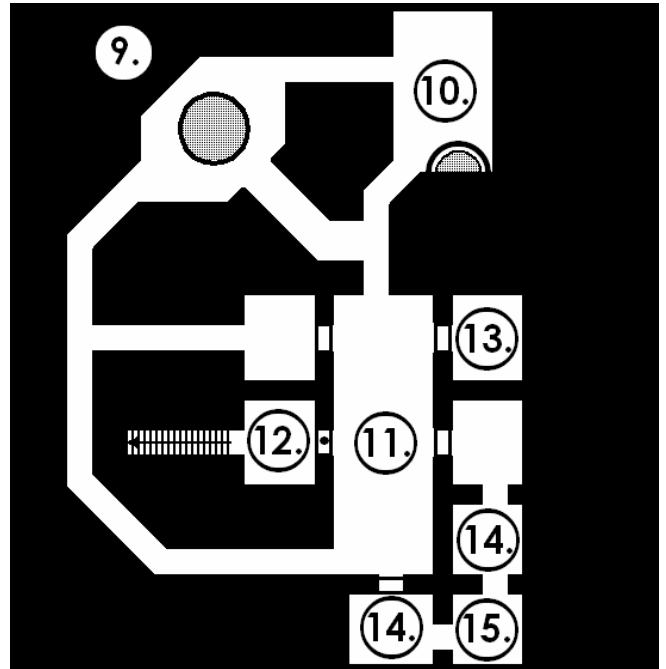
**c.** A függönnyel leválasztott szobarész használaton kívüli, csak nyolc, jó évjáratú bort tartalmazó amfora áll itt (40 at/db).

**8. Oltársarok:** A dísztelen kamrában tiszta vízzel teli falikút áll. Peremén háromszög alakban három üvegfloa. Látszólag mindhárom vizet tartalmaz, de mindhárom mágikus: #1 *vízlégzés itala*, #2 *közepes sebek gyógyítása ita*, #3 *a vízbefúlás itala* (Nehéz Kitartás vagy a karakter azonnal megfullad; siker esetén túléli, de 3d6 körig másra sem képes, csak köhögni és vizet köpni. A mágikus víz felhasználható a templomban lakozó vizelementál ellen, amely ha elvétí Nehéz Akaraterő mentődobását, azonnal megsemmisül).



## Az altemplom

**9. Alsó terem:** Ide vezet a kisebb medence (4.) kútja, a vízoszlop mozdulatlanul áll a levegőben. Az alsó szint termei és járatai visszhangosak és baljós közelség súlyával terhesek.



**10. Falikút:** Víz zúdul ki egy kis nyílásból, hogy eltűnjön a kút aljának résein. Alaposabban megvizsgálva az egyik résből hallatszó gurgulázás egy elnyelt zafírgyűrűt (600 at) takar; némi ügyességgel kiszedhető (a felhasznált módszertől függően Közepes vagy Nehéz Zsebmetzés; ha a próba sikertelen, a vízáram elsodorja a csecsebecsét).

**11. A kutak csarnoka:** Nyolc ködugóval zárt és puha ólommal lepecsételt kút a keleti és nyugati fal mentén. Tartalmuk tiszta víz rétege alatt nyugvó folyékony fény, hő nélküli, különös színekben pompázó ragyogás. A fény pusztá akaraterővel formálható, mint a puha viasz – még egy tudat alatti próbálkozás, mint pl. a kutak tartalmának funkciójának való elgondolkodás is elkezdí átalakítani őket, ami erős, folyamatos koncentrációval tovább folytatható.

A létrejövő forma az adott folyadék velejárá sajátossága, a koncentráció pedig a célhoz közeledve egyre nehezebbé és nehezebbé válik. Három Akaraterő mentőt kell dobni a sikerhez: egy Könnyűt, egy Közepeset és egy Közepeset -2-vel. A balsiker ára az első fázisban 1d6 Hp, a másodikban 2d6 Hp, a harmadiknál pedig a sikertelen karakter azonnal protoplazmikus kásává omlik. Bármelyik próba elvétele tönkreteszí a fényanyagot, amely így ködössé és használhatatlanná válik. Ugyanez történik, ha a karakter „elengedi” a fényt az első próba után. A fények árnyalatai és a létrehozott tárgyak:

#1 **mályvaszínú:** *bűvölés pálcája*, 12 töltet;

#2 **izzó zöld:** kaleidoszkóp, hatása mint a *sugallat varázslaté*, 6 használat után megtörik;

#3 **rózsaszín:** zselatinalapú intelligencia (Int 15), telepatikus – segítséget nyújthat különböző problémák megoldásában, de 2d4 hét alatt bezárad;

#4 **élenknarancs:** +3-as *rövidkard*, 2d6 csata után szétolvad;

#5 **hipnotikus kocka:** kúpszerű területen ható zúgó hang, hatása mint *hipnotikus minta*, 11 töltet;

#6 **azúr:** sugárvető, 3d6 sebzés keskeny kúpban teljesen hangtalan vibrációval, 18 töltet;

**#7 áttetsző fekete:** 8 adag gyógyzselatin, 3d6 Hp;  
**#8 lila:** alakváltó, engedelmes.

A folyékony fény radioaktív. A sugárfertőzés esélye minden kút kinyitásával kumulatív 2%.

**12. Lejárat:** Egy karmos kézbe foglalt macskaszem jelével jelölt rézajtón túl lépcsők ereszkednek le az ismeretlenbe.

**13. Raktár:** Régi lomok gyűjteménye: félig megszáradt üvegkoloncok fény bennük rekedt buborékjaival (sikertelen kísérletek a kutakkal?), imazsámolyok, rozsdás háromágú szigonyok, amforák, kerámiaedények, kandeláberok és rézdíszek. Egy cseresznyefa dobozban színes kréták egész gyűjteménye lapul, egy viaszosvászon batyuban pedig 500 lap ép pergamen.

**14. A Laterális Transzferencia kamrája:** Mindkét kupolás kamrát kék és sárga kerámia díszíti. A padlón mozaikfelirat: „A LATERÁLIS TRANSZFERENCIA KAMRÁJA: CSAK CÉLOD RAGYOGÁSA VEZESSEN”. Boltíves átjárón át látszik a kincseskamra és értékei, de ha valaki átlép a boltíven, nem beljebb, hanem a másik 14. számú kamrában találja magát. Csak az összes fényforrás kioltásával lehet belépni a 15. terembe, a belső fényt figyelve. **(Ne feledjünk!** Ha valaki a 15. teremből fényt visz át a 14.-be, reaktiválja a védelmi rendszert és a bent maradt karakterek egészen addig csapdában ragadnak, amíg valaki a fényt ki nem viszi a szobarendszerből vagy el nem oltja.)

**15. Kincseskamra:** A kerámiák itt a leggazdagabbak: a csúcsíves fekete kupolában összefutó aranyminták szenttelen éberséggel vigyázó szemek tucatjait mutatják. A szoba magában is számos csodát tartalmaz: közepén vörös és arany halak medencéje, vize lágy borostyánfénnel ragyog. További fényforrások – hat girbegurba üvegrúd – lilás derengéssel parázslanak. A medence körül a templom bizzar kincsei hevernek:

- hosszú számolyon hat nehéz ezüstkorsó (6\*150 at); vizük kábít, mint a bor, és egy teljes korsó vize feltámasztja a halottakat.
- hatalmas vasláda 7800 ősi ezüstérmével: mindegyikük három maival egyenértékű.
- három szett kékesen csillogó lemezevért;
- gyöngyházhüvelyű -1-es szablya.
- üvegprizmák egy bronzasztalon, szabálytalanak tűnő elrendezés szerint. Akár egyetlen darab eltávolítása megtöri a szent harmóniát, és elszabadít egy rosszindulatú erőt, amelynek tettei hamarosan a felső vi-

lágban is nyilvánvalóak lesznek (de lehet, hogy hálás a karaktereknek – 1:2 esély).

- két maximálisan feltöltött lézerpisztoly és egy lapos bakelitdoboz 3 extra tölténnyel.
- végül egy kagylókürt, a templom legnagyobb kincse, egy zöld üvegemlényen. Ez az arannyal és ezüsttel vert tárgy műkincsként 900 at-t ér, gyászos hangja pedig a használó szolgálatába hívhatja a mélytengerek formátlan, fekete szörnyűségeit, vagy erőaurát idézhet maga és társai köré, hihetetlen mélységekbe engedve a leereszkedést. A kürtöt megfújni viszont Kirtartás mentőt igényel: aki elrontja, tengervizet belélegezve, eltelt tüdővel leli vesztét.

A tenger démoni hatalma, mintegy tapintható, plasztikus rosszindulat, itt a legerősebb. Ha egy csapat több időt tölt itt, mint az minimálisan szükséges (vagyis egy tárgy megragadása és gyors, diszkrét távozás), minden további megzavart vagy elrakott tárgy, hangos beszéd vagy hirtelen mozdulat esetén 1:6 esély van rá, hogy a templom démona megelevenedjen. Ez a láthatatlan erő először súlyos nyomás és fémes íz érzetként manifesztálódik, vakon kiáradva a fent figyelő szemekből. Akit ezután utolér (a menekülés szabályai szerint), láthatatlan erővel szaggatja (Tám +12, sebzés 4d6+4). A karakterek megmenekülésének egyetlen esélye, hogy időben elérjék a vízoszlopot: aki tétovázik vagy rossz utat követ, a láthatatlan erő megtámadja és elemésztí.

A mesélő a menekülés során figyeljen a fényforrások elosztására, a fény nélkül való menekülés veszélyeire, és arra az esetre, ha egy karakter fényt vinne a transzferencia kamrába. A találkozás megfelelő lemesélése gyorsaságot és figyelmet igényel. Egyes varázslatok (pl. *ördögűzés*) erejüktől függően 1d6+szint körig visszatartják a démoni befolyást vagy enyhén meggyengíthetik az erejét, de a fegyverek és támadó varázslatok mit sem érnek.

A démoni erő az altemplomon át követi célpontjait; ezután 1d6\*10 percre van szüksége, hogy manifesztálódjon a templomban is, és ha azt megszenteltelenítették (a diszkrét tolvajlásra és legfeljebb két alacsony rangú pap megölésén túl megzavarták), néhány nappal később kíméletlen vadászatra indul a betolakodók ellen. Hogy miféle erők adhatnak menedéket a karaktereknek, ha a démoni figyelem látókörébe esnek – és ha ez a helyzet, megérzik közelgő végzetüket – kérdéses, mint ahogy az is, miként nyerhető tőle ideiglenes biztonság. Időn és téren túl léteznek biztos rejtékhelyek, mód arra, hogy felvegyék vele a küzdelmet; és talán tudás, amely ezt a harcot értelmessé teszi. Ezeknek a lehetőségeknek a gyűjtemény harmadik kalandja csak egy lehetséges kezdetét mutatja.



### III. Az Árnyak udvara

#### Háttér

Girbegurba sikátorok, kicsiny terek és zárt, régi építésű házak veszik körül az Árnyak udvarát. Ez a kopár és vigasztalan kis kert rossz hírnek örvend: valami baljós hatalom lakozik az itt álló kőépítményben, s azt mondják, olykor néma, furcsa gúnyákba öltözött zarándokok keresik fel, hogy áldozatokat mutassanak be e természetfeletti erő előtt. Mindennek köszönhetően az udvar melletti emeletes ház sokáig néptelenül állt... néptelenül mindaddig, amíg Laisz, az alkimista úgy nem döntött hogy a kedvőtlen előjelek ellenére itt rendezi be műhelyét és boltját. Volt, aki tudományának tulajdonította a sötét helyszín vonzását: csak kevesen ismerték fel az okkult iránti érdeklődés mögötti valódi okot.

**Laisz, Uthummaosz papja:** Tolvaj 6; VO 12 (Ügyesség); Mozgás 30'; Tám +5 rövidkard 1d6+1 + [3d6] vagy +5 tör 1d4+1 + [3d6] + méreg (Nehéz, 1d6 Egs/1d6 Egs); +3/+7/+2; 12/16/13/14/10/8; TG; 300 at ékszer, 4\**kisebb sebek gyógyítása ital*, *Yag Amnun rettenetes pora* (Nehéz, 3d6 Hp/4d6 Hp).  
Varázslatok (egyszer használható): *ómen++*, *hipnotikus minta*, *Lankwiler nagyobb krisztalogenesizise*.  
Hp 29

**1. Sikátor:** Sötét köz Laisz faterasza alatt; szemét, régi hordók hibás kísérletek maradákaival (20% ártalmas). Az Árnyak udvarába vezető számárvés kaput befalazták, de aki ismeri a megfelelő ráolvasást, azelőtt a kövek pusztá füstté és árnyékká olvadnak.

**2. Az Árnyak udvara:** Málló, fekete falakkal körülvett udvar. A kopár földön gaz, ledőlt szobrok a nyomorúságos bozót alatt, kőlappal és vaspántokkal zárt díszkút (az Alvárosba). A zömök, repkénnyel benőtt templomépületet kovácsoltvas kapu zárja le. Áttört kilencágú csillagok egymásba font sora. Éjjel a belső térből táncoló lángok fénye szűrődik.

**3. Uthummaosz temploma:** Nappal a templom üres; tintafoltszerű árnyakat ábrázoló fakó falfestményei múló kellemetlen érzést hordoznak. Éjjel poros bársonylobogók és drapériák lógnak a falon; csavart talpazaton álló kandeláberek lángja táncol a négy sarokban, az oltár két oldalán álló vasserpenyőkben tömjén és illatos faggyú ég. A padlót és falakat beborító geometrikus minták szövevénye kábulatot és zavart kelt (-2 minden dobásra).

Bálvány nincs, csak bazaltoltár Uthummaosz belevéselt jelével, egy fénnel sugárzó szakadékalkal; mögötte a falra vetődött mozdulatlan árnyék, bizonytalan emberforma. Feketeezüst edények az oltár lapján (4\*500 at) és egy füstkvarcból csiszolt gömb. Ha valaki bármelyiket elemelné vagy a templom szentségét megtörné, a fal árnyéka megelevenedik és a betolakodóra támad. Ha ellenben illő áldozatot mutatnak be előtte alkémikus szerekből és más misztikus kincsekből, a démon válaszol a föltett talányokra és alkukat ajánl ura nevében: ha kell, elárulja a módot, amellyel megtörhető a Tengerd-

mon átka – ha a karakterek előbb komor ura kedvére tesznek...

**Árnyékdémon:** Sz 7+2\*; VO 10/15/20; Mozgás 30' lebegés; Tám 2\*+9 karmok 1d6+2; Spec immunis az elmét befolyásoló varázslatokra, a hidegre és az elektromosságra, sebzésfelfogás 5/+1, ½ sebzés a tűztől, *varázskancsó*, *sötétség*, *félelem* 1/nap; +7/+7/+7; TG.  
Hp 59

**4. Bejárat:** A zárt ajtót a környéken lődörgő, látszólag semmittevésével foglalkozó alakok figyelik: Uthummaosz kultuszának hívei.

**Kultisták (3):** Harcos 2+1; VO 11; Mozgás 30'; Tám +3 bunkó 1d6+3 vagy tör 1d4+1; +4/+1/+1; TG.  
Hp 20  
12  
19

**5. Előtér:** Kárpitok, pad, jókora cserépedények és falon függő gravírozott réztálcák.

**6. Lépcső:** Alatta amforák, ládák és cserépedények tömött serege; mindennapi szükségletekre.

**7. Laboratórium:** Spártaian berendezett, zsúfoltságnak semmi jele. Ládák nehezékekkel, cserépfiólakkal, üvegcsékekkel. Érdekesebbek:

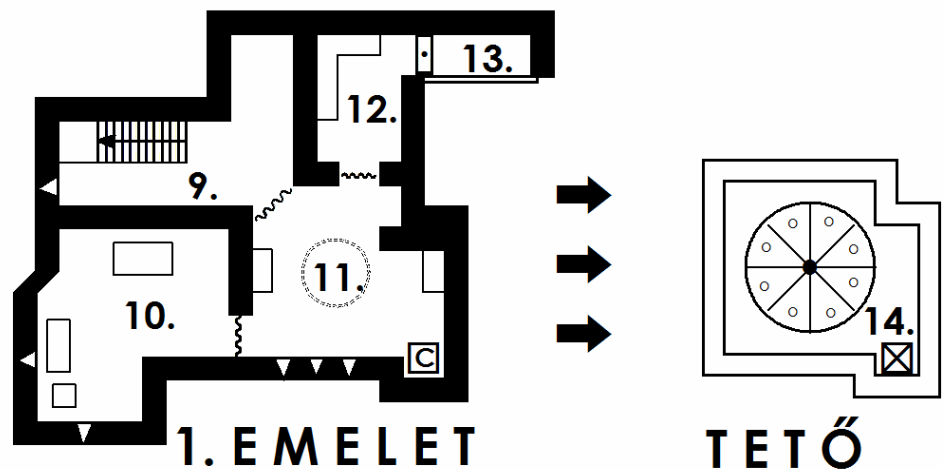
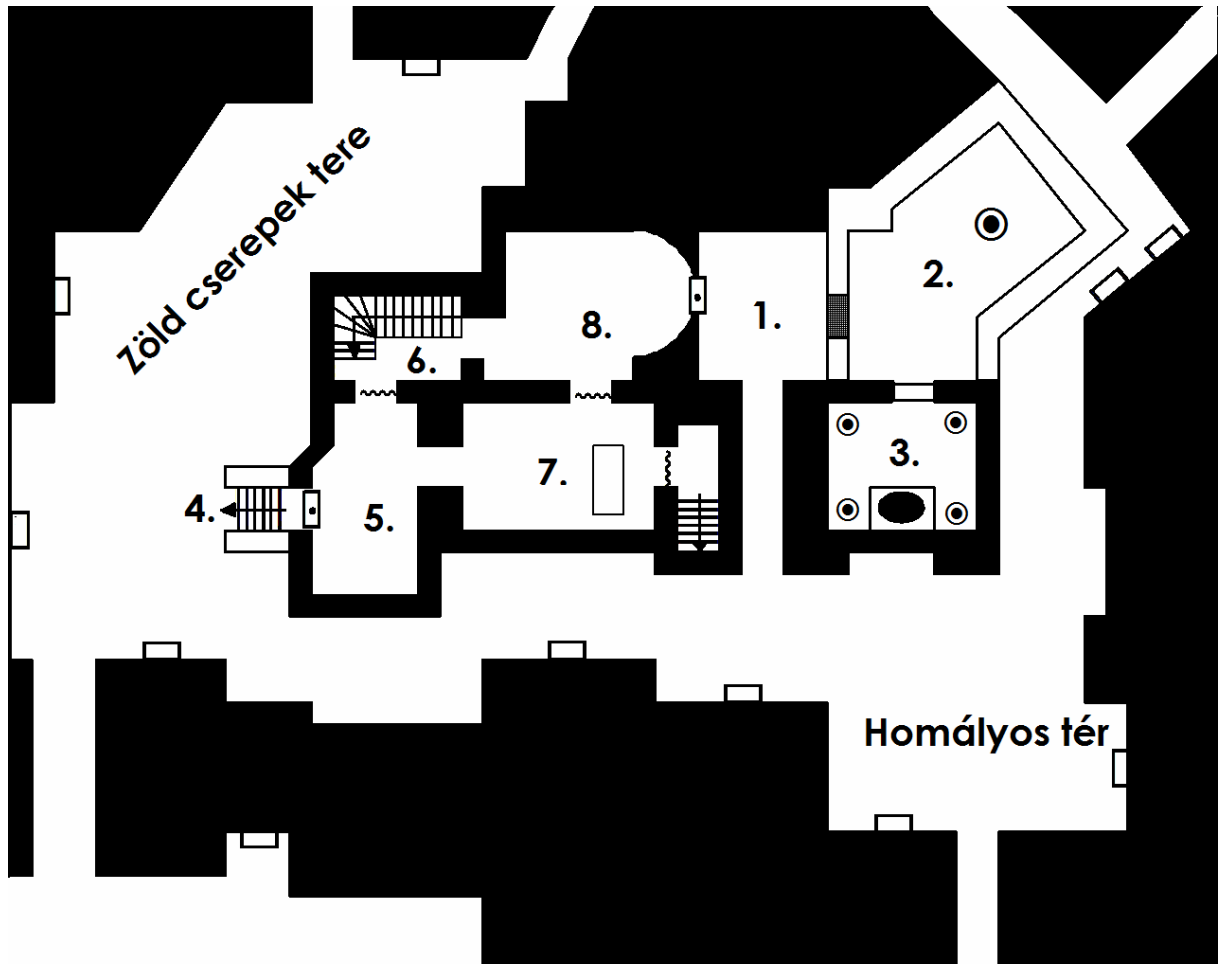
- hosszú ébenfa dobozban 6 fiole sav;
- olvasó pódiumon tekercs a feketeezüst formálásának titkaival;
- viasszal lepecsételt kormos lábszárcsont üregében füstölővel kevert *nekrotikus por* (holtakra szórva mint *holtak animálása*, 12 szintnyi);
- kerámiaedényben barna penész beszáradt kolóniája (nedvességre, párára életre kel)
- vaskos, lepecsételt üveghengerben 2 adag akvasztel (lásd technológiai eszközök).

Függöny mögött lépcső: lezárt ajtó az Alvárosba.

**8. Hátsó kamra:** Ólomlombikokban és tartályokban pezsgő savas oldatok, szivacsos fekete matériák, mart fémedények. Egy ólomlemez borított szarkofág telve illatos viasszal; benne foszforeszkáló csontváz, amely rettenetes sorsát telepatikus üzenetekkel panasolja (az ólom blokkolja).

**9. Folyosó:** A fal mellett kelmékkel rakott ládák; fekete és kék színű köntösök (4\*75 at). A mennyezetről színes üvegű lámpa lóg, fénye tintakék; ha Laisz parancsolja, *árnyékszörnyek* varázslat (max 6 szintnyi, VO 10, sebzés 1d8+3, Hp 5/szint).

**10. Dolgozó és hálószoba:** Asztal, feldőlt szék, ládában ruhák és 310 elektrum. Déli fal mellett tekerstartó állvány; metafizikai, esztétikai és okkult szövegek. Feketeezüst tükör: belenézve írásjelek látszanak a saját arcon... Jelek Olvasása, fájdalmas ahogy a bőrbe égnek (3\*1d4 Hp), de a megtanult ráolvasás bebocsátást ad az Árnyak udvarába... ha a felolvasó rájön, hogy fordítva kell felolvasnia (egyébként fojtó érzés, 1d3 Hp sebzés).



**11. Kupolaszoba:** Fentről betóduló fény, gravírozott rézedényekben kusza virágok (Laisz parancsára gyilkos inda), kis márványmedencében aranyhalak. Piedesztálon, üvegura alatt Laisz büszkesége, egy drágaköves karpánt tekergő smaragdkígyóval (380 at). A kígyó valódi, alvó jószág.

**Gyilkos inda:** Sz 4+2; VO 15; Mozgás 20'; Tám +6 inda 1d6+2 + megragadás; Spec fojtogató 2d6/kör, immunis az elmére ható varázslatokra; +6/+3/+3; S. Hp 18

**Kígyó:** Sz 1+3; VO 15; Mozgás 20'; Tám +4 harapás 1d6+méreg (Közepes, 1d6 Egs/1d6 Egs); +3/+5/+3; S.

Hp 6

**12. Hűsölőszoba:** Alacsony asztal, keretek. Asztalon rézfüstölő, kancsó cukros víz, tálka gyümölcs, festett falapocskás játék: Laisz és kevés ismerősének szórakozása.

**13. Balkon:** Roskátag, aládúcolt erkély a sikátor fölött. Az ajtó zárt, tücsapdával védett (Tám +4 méreg (Közepes Kitartás, 2d6 Hp/2d6 Hp).

**14. Tető:** Lapos tető kupolával, napóra és egy furcsa csillagászati eszköz.

# Jogi Függelék

This version of *Tengerdémon* 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.

**Tengerdémon** © Copyright 2011 by Gabor Lux. All rights reserved.

