

YMMU M'KURZA SÍRKOMPLEXUMA

elGabor [Kard és Mágia](#) Fomalhaut

Alaphelyzet

Mélyen Khosura cifra tornyai és poros hátsó udvarai alatt, az Alváros labirintusa mélyén rejtőzik Ymmu M'Kurza régen elfeledett, az elátkozottak sírjaival körülvett nyughelye. Ymmu halotti leplét most a sötét istenek papjai keresik, és nemrég előkerült egy térképtöredék is, amely talán a nyomára vezethet. A térképről azonban gondos kezek titokban másolatot készítettek, és rövidesen jó pénzért továbbadták néhány, éppen a városban időző léhűtőnek, akik, nehogy elszalasszák a kínálkozó lehetőséget, megfelelően felszerelve még aznap este a térkép jelezte bejárat felé indulnak...

Ami várható

Felfedezés- és harcorientált labirintus-kaland.

Karakterek

Előre generált vagy (egyeztetéssel) otthon megalkotott, 4. szintű karakterek. Új karakterek bemesélése csak nagyon korlátozottan lehetséges. A kezdő karakterek opcionálisan húzhatnak véletlenszerű varázstárgyat.

Foglalások: *BETELT!*

1. **Narmor**
2. **Doc**
3. **Éberen Őrködő**
4. **Tyr**
5. **Chomy**
6. **Bendoin**

_____, 4. szintű harcos

Erő: 18 (+3)
Ügyesség: 8 (-1)
Egészség: 16 (+2)
Intelligencia: 13 (+1)
Bölcsesség: 12 (+1)
Karizma: 12 (+1)

Hp: 24

VO: 15 (-1 Ügyesség, +4 pikkelyvért)

Kezdeményezés: -1

Támadás: +7 pallos 2d6+6 (19-20/*2)
+3 dobótőr 1d4+3
(19-20/*2)

Kitartás: +6

Reflex: +0

Akaraterő: +2

Fegyverspecializáció (+2 sebzés): pallos (specializált), láncos buzogány (specializált)

Képzettségek:

Lovaglás +3
Mászás +7
Osonás +3
Ugrás +7
Úszás +7

Felszerelés: fattyúkard, pikkelyvért, utazó köpeny, tőr, 2 fáklya, acél és kova, 50' kötél

Pénz (50 at-ból): 16 at

_____, 4. szintű tolvaj

Erő:	13	(+1)	VO:	16 (+2 Ügyesség, +4 lán- cing)
Ügyesség:	15	(+2)	Kezdeményezés:	+6
Egészség:	10		Támadás:	+3 szablya 1d6+1 (18- 20/*2) [+ orvtámadás 2d6] +4 könnyű számszeríj 1d8 (*3) [+ orvtámadás 2d6]
Intelligencia:	12	(+1)	Kitartás:	+1
Bölcsesség:	12	(+1)	Reflex:	+6
Karizma:	10		Akaraterő:	+2
Hp:	19			

Orvtámadás: +2d6 Hp sebzés

Képzettségek:

Csapdák állítása/elt.	+6	Megfigyelés	+5
Értékbecslés	+5	Osonás	+6
Hallgatózás	+5	Rejtőzés	+6
Jelek olvasása	+5	Zárnyitás	+6
Mászás	+5		

Felszerelés: láncing, szablya, könnyű számszeríj, 20 lövedék, utazó köpeny, nagy kerek fémtükör, tolvajszerszámok, feszítővas, 10 m pókselyem kötél, mászóvas, tolvajlámpa, 2 palack olaj, 3 üvegcese, 2 tartalék zsák

Pénz (80 at-ból): 8 at

_____, 4. szintű varázsló

Erő:	12	(+1)	VO:	11 (+1 Ügyesség)
Ügyesség:	12	(+1)	Kezdeményezés:	+1
Egészség:	15	(+2)	Támadás:	+3 tör 1d4+1
Intelligencia:	15	(+2)		+3 célzás és érintés
Bölcsesség:	12	(+1)	Kitartás:	+3
Karizma:	13	(+1)	Reflex:	+2
			Akaraterő:	+6
Hp:	19			

Képzettségek:

Alkímia	+6	Filozófia	+6
Csillagjósolás*	+6	Koncentráció	+6
Gyógyítás**	+5	Teológia	+6

* Egy egyszerűbb ómen kiolvasására alkalmas (csak csillagos égbolt alatt).

** Harc után Közepes próbával 1d4, Nehéz próbával 1d4+2, Hősies próbával 1d4+4 Hp-t ad vissza.

Felszerelés: tör, elegáns indigókék köpeny, excentrikus kalap, varázskönyv, 2 könyv: Eidark, a Gasztronómus Kinyilatkoztatásai, A Misztérium Városának Genealógiái, 3 üvegcsese sav (2d4 Hp, saját készítésű féláron), 3 üvegcsese gyomorkeserű, viola illatszer, 5 ív pergamen, irón, olajlámpás, 1 palack olaj
*Gyógyital*2:* 1d8+1 Hp-t ad vissza

Pénz (70 at-ből): 10 at

Varázslatok: Nehézségi Fok 12+varázslatszint

0. szintű: napi 5 varázslat

- ___ **Fény:** fáklyának megfelelő fényt ad
- ___ **Mágia érzékelése:** érzékeli a mágiát és a varázstárgyakat
- ___ **Mágia olvasása:** mágikus szövegek olvasására
- ___ **Méreg érzékelése:** érzékeli egy tárgy vagy lény mérgejét
- ___ **Táncoló fények:** több kis fénygömböt teremt
- ___ **Trükkök:** kisebb varázstrükkök

1. szintű: napi 4 varázslat

- ___ **Lángoló kezek:** 15' félkör vagy 30' csóva, 8 Hp, Reflex 1/2
- ___ **Személyi bűbáj:** elbájol egy humanoid lényt (Akaraterő)
- ___ **Tensor lebegő korongja:** talaj fölött lebegő mágikus korong, teherbírása maximum 300 kg
- ___ **Pókmászás:** a varázsló képes felmászni a falakra
- ___ **Varázslövedék:** 2 biztosan találó mágikus lövedék egyenként 1d4+1 sebzéssel

2. szintű: napi 3 varázslat

- ___ **Hipnotikus minta:** a levegőben pörgő színes fényjelenség fogvatart 2d4+6 szintnyi ellenfelet (Akaraterő)
- ___ **Kopogtatás:** kinyitja a bezárt ajtókat
- ___ **Lángoló gömb:** tűzgömb 2d6 Hp (Reflex 1/2), 30'-t mozgatható, ha a varázsló mást nem cselekszik. 4 kör.
- ___ **Reverzió:** koncentráció időtartamáig viszatart egy célpontot
- ___ **Tahssa ellenállhatatlan szörnyű nevetése:** az ellenfelet elfogó iszonyú nevetőgörcs 6 körig harcképtelenné tesz
- ___ **Varázsszáj:** előre meghatározott feltételek teljesülésekor megszólaló testetlen száj (10 at értékű jádepor kell hozzá)

_____, 4. szintű pap, Fedafuce követője

Erő:	11	VO:	16 (+1 Ügyesség, +3 kivert bőrvért, +2 nagy fapajzs)
Ügyesség:	13 (+1)	Kezdeményezés:	+1
Egészség:	16 (+2)	Támadás:	+2 láncos buzogány 1d8 (20/*2)
Intelligencia:	12 (+1)	Kitartás:	+6
Bölcsesség:	15 (+2)	Reflex:	+2
Karizma:	15 (+2)	Akaraterő:	+6
Hp:	35		

Spontán mágia: _____

Élőholtak elűzése: 1d20+2, 03-05 max. 2. szintű, 06-08 max. 3. szintű, 09-11 max. 4. szintű, 12-14 max. 5. szintű, 15-17 max. 6. szintű, 18-20 max. 7. szintű, 21+ max. 8. szintű (összesen 2d6+4 szintnyi, 1 próbálkozás/nap)

Képzettségek:

Értékbecslés	+5	Koncentráció	+6
Gyógyítás	+6	Teológia	+5
Jelek Olvasása	+5		

Felszerelés (30 at-ből): láncos buzogány, kivert bőrvért, nagy fapajzs, szent szimbólum, 2 fáklya, feszítővas, 2 napi élelem, 3 tartalék zsák, faládika 2 fiola szenteltvízzel és 30 rúd füstölővel (Fedafuce ajándéka)

Pénz: 5 at

Varázslatok: Nehézségi Fok 12+varázslatszint

0. szintű: napi 5 varázslat

___ **Élelem és víz megtisztítása:** tisztává és fogyaszthatóvá teszi az élelmet és vizet

___ **Fény:** fáklyának megfelelő fényt ad

___ **Mágia érzékelése:** érzékeli a mágiát és a varázstárgyakat

___ **Mágia olvasása:** mágikus szövegek olvasására

___ **Méreg érzékelése:** érzékeli egy tárgy vagy lény mérget

___ **Víz teremtése:** szintenként 5 liter vizet hoz létre

1. szintű: napi 4 varázslat

___ **Áldás+:** +1 támadást ad minden szövetségese-nek

___ **Élőholtak érzékelése:** érzékeli az élőholt szörnyek jelenlétét

___ **Félelem okozása+:** egy 5. szint alatti lény elmenekül

___ **Gonosz érzékelése+:** érzékeli a gonosz lényeket, tárgyakat, mágiát

___ **Kisebb sebek gyógyítása+:** 1d8+1 Hp/szint gyógyítás

___ **Menedék:** menedéket nyújt a támadások ellen, de nem lehet belőle támadni

___ **Parancsvarázs:** a célpont teljesít egy szóbeli parancsot

___ **Szenteltvíz teremtése+:** megszentel egy adag vizet

___ **Védelem a gonosztól+:** +2 VO és mentők, távoltartja a gonosz és megidézett lényeket

___ **Védelem az elemektől+:** ellenállás egy elemi erő ellen

2. szintű: napi 3 varázslat

___ **Bénítás+:** legfeljebb 3 humanoid lebénítása 4+1 kör/szintre

___ **Bűvölés érzékelése+:** érzékeli, ha a célpont természetfeletti befolyás vagy átok alatt van

___ **Csendvarázs:** csöndet teremt egy kijelölt területen

___ **Érzékelhetetlen jellem:** egy napig megakadályozza a jellem érzékelését

___ **Közepes sebek gyógyítása+:** 2d8+1 Hp/szint gyógyítás

___ **Megbabonázás:** szónoklattal megbabonáz egy tömeget

___ **Méreg lelassítása:** 1 óra/szintre megakadályozza a mérgek működését

___ **Ömen#:** isteni megérvés egy cselekedet valószínű kimeneteléről

___ **Porördög:** kisebb elemi lény megidézése

___ **Reverzió:** visszatart egy célpontot

___ **Szellemfegyver:** mágikus, magától támadó isteni fegyver

___ **Wyvernőr:** őrt álló testetlen erő; 10 perc/szint benuálás

_____, 4. szintű etúniai tengerész

Erő: 13 (+1)
Ügyesség: 15 (+2)
Egészség: 15 (+2)
Intelligencia: 12 (+1)
Bölcsesség: 6 (-1)
Karizma: 7 (-1)

Hp: 41

VO: 17 (+2 Ügyesség, +1 Tengerész, +4 láncing, +1 kis fapajzs)

Kezdeményezés: +2

Támadás: +4 szablya 1d6+1 (17-20/*2)

+4 dobódárda 1d6+1 (20/*2)

Kitartás: +6

Reflex: +3

Akaraterő: +0

Javított kritikus: szablya (17-20/*2)

Képzettségek:

Hajózás +6

Lovaglás +6

Mászás +5

Úszás +5

Felszerelés: láncing, kis fapajzs, utazóköpeny és birkabekecs, 10 dobódárda, 3 fáklya, 3 napi élelem, bogrács, ásó

Pénz (70 at-ból): 12 at

_____, 4. szintű barbár

Erő: 15 (+2)
Ügyesség: 10
Egészség: 14 (+1)
Intelligencia: 11
Bölcsesség: 14 (+1)
Karizma: 8 (-1)

Hp: 34
(-5-ig eszméleténél)

Képzettségek:

Hallgatóság	+5
Mászás	+6
Megfigyelés	+5
Osonás	+4

VO: 15 (+3 kivert bőrvért, +2 nagy fapajzs)

Kezdeményezés: +0

Támadás: +6 kétkezes csatabárd
1d12+3 (*3)

Kitartás: +6

Reflex: +2

Akaraterő: +3

Felszerelés: kétkezes csatabárd, kivert bőrvért, ágyékkötő, nagy fapajzs, 2 fáklya

Pénz (20 at-ból): 3 at

<p style="text-align: center;">Mérgek töre</p> <p>Ez a +1-es tör üreges mint a kígyó foga, és összesen 6 adagnyi mérget képes tárolni. A mérgek tetszés szerinti sorrendben nyerhetők ki belőle. Jelenlegi tartalma</p> <ul style="list-style-type: none"> * fegyvermérgeg II. * 3 (Közepes, 2d6/2d6 Hp) * kígyómérgeg (Közepes, 1d6 Egs/1d6 Egs) * fegyvermérgeg III. sűrített (Nehéz, 4d6 Hp/4d6 Hp) * ezüstfű (Közepes, stimuláns [+4 Erő, +4 kezdeményezés, 1d6 percen belül meghaltakat felélesztheti] / 3d6 Egs) <p style="text-align: center;">**vagy**</p> <p style="text-align: center;">3 db. gyógyital (1d8+1 Hp)</p>	<p style="text-align: center;">Rozsdapor</p> <p>A porral beborított fémtárgyak azonnal elrozsdáznak, ha nem dobnak Kítartás mentődobást. Minden mágikus módosító +2-t ad a rozsdá ellen. 3 adag.</p> <p style="text-align: center;">**vagy**</p> <p style="text-align: center;">2 db. gyógyital (1d8+1 Hp)</p>
<p style="text-align: center;">+2-es láncos buzogány</p> <p style="text-align: center;">**vagy**</p> <p style="text-align: center;">3 db. gyógyital (1d8+1 Hp)</p>	<p style="text-align: center;">Bénítás megszüntetése ital és 4 fiola szenteltvíz</p> <p style="text-align: center;">**vagy**</p> <p style="text-align: center;">2 db. gyógyital (1d8+1 Hp)</p>
<p style="text-align: center;">+1-es láncing [+5 VO]</p> <p style="text-align: center;">**vagy**</p> <p style="text-align: center;">2 db. gyógyital (1d8+1 Hp)</p>	<p style="text-align: center;">+1-es rövidkard</p> <p>A markolatára tekert bőrszíjon réges-régi jelek olvashatók.</p> <p style="text-align: center;">**vagy**</p> <p style="text-align: center;">2 db. gyógyital (1d8+1 Hp)</p>

<p style="text-align: center;">-2-es buzogány</p> <p>Átkozott fegyver, a megfelelő levonásokkal (támadás, sebzés). Automatikusan ez lesz a karakter fegyvere. Viszont hat a kizárólag mágikusan sebezhető szörnyekre.</p>	<p style="text-align: center;">Kristályprizma</p> <p>2 alkalommal egy nagyerejű mágikus sugarat képes lőni a kiválasztott célpontra (célzás).</p> <p style="text-align: center;">**vagy** 2 db. gyógyital (1d8+1 Hp)</p>
<p style="text-align: center;">**Lézerpisztoly**</p> <p>Sebzése 2d10+ (20/*3) (a 10-es érték újradobható és halmozódik). A feltöltött lézerek kapacitása 15 töltet.</p> <p>Egy kiszámíthatatlanul mozgó karakter elkerülheti a sugarakat, ha sikeres Reflexmentőt dob Közepes nehézség ellen; ekkor mást a körben nem cselekedhet. Minden további ellenfél ellen újabb mentő dobható +4 NF-fel. A fegyveren az alábbi felirat olvasható:</p> <p style="text-align: center;">**VIGYÁZAT!**</p> <p>**A lézer súlyos látáskárosodást okozhat! A bekövetkező balesetekért és sérülésekért az **Arx** nem vállal felelősséget!**</p>	<p style="text-align: center;">+3-as arany láncvért [+8 VO]</p> <p style="text-align: center;">**vagy** 4 db. gyógyital (1d8+1 Hp)</p>
<p style="text-align: center;">Varázstekercs varázslói varázslatokkal</p> <p>Holtak animálása: A varázslat segítségével a varázshasználó minden szintjéért 2 szintnyi élőhalott szörnyet eleveníthet meg holttestekből (de ezek soha nem lehetnek nála magasabb szintűek).</p> <p>Dimenzióajtó: Rövidtávú teleportációs varázslat. A varázsló szintenként 20' távolságra tud elmozdulni. Célpontja egy ismert hely vagy egy bizonyos távolság jelenlegi helyétől. 500 font élettelen vagy 250 font élő anyagot vihet magával.</p> <p>Telekinézis: Szintenként 25 fontnyi tárgyat emel föl és irányít. A tárgy sebessége az első körben maximum 10', a másodikban 20', a harmadikban 40', a negyedikben és ezt követően 80'.</p> <p style="text-align: center;">**vagy** 2 db. gyógyital (1d8+1 Hp)</p>	<p style="text-align: center;">A próféciák könyve</p> <p>Keresztábrázolatokat és asztrológiai számításokat tartalmazó könyv. Kb. 10 perc nyugodt silabizálással a könyvből a jelenlegi helyzetben hasznos, bár homályos prófécia (jósjel) olvasható ki.</p> <p style="text-align: center;">**vagy** 2 db. gyógyital (1d8+1 Hp)</p>