

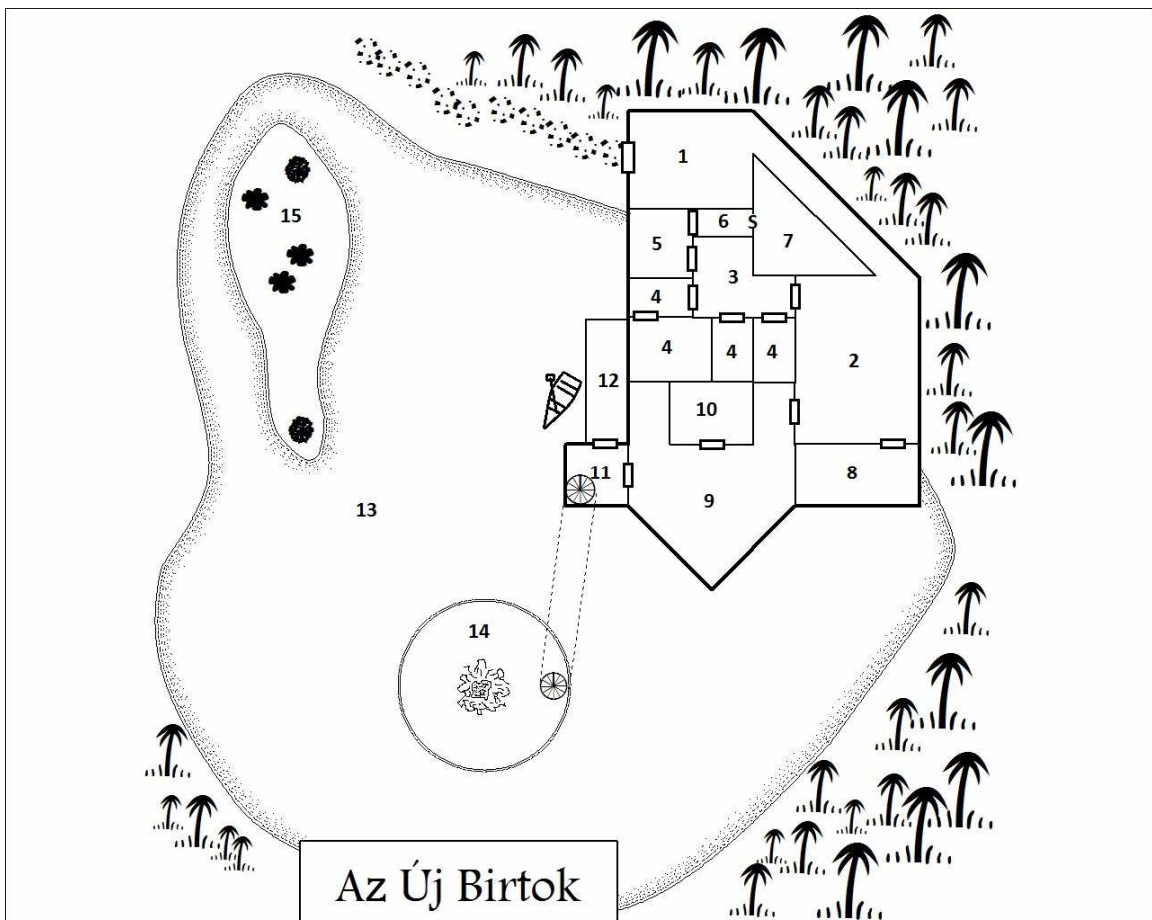
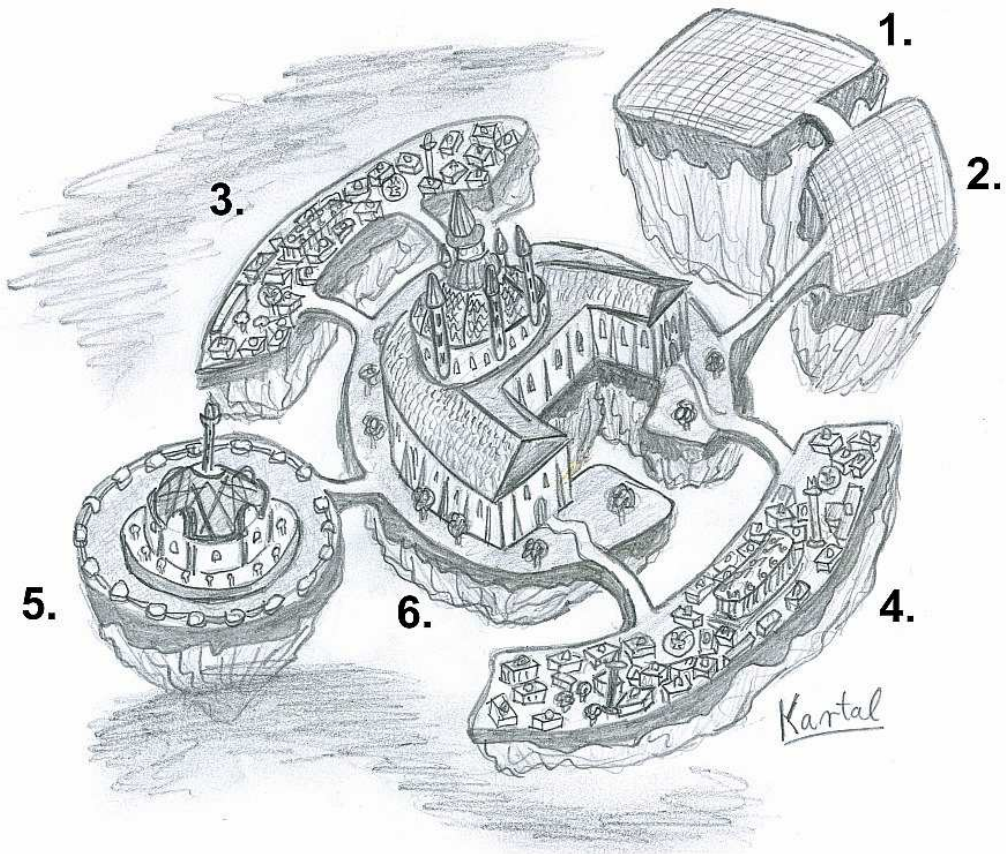
Viharos Álmok

írta: Gyimóthy Károl Énok



Kard és Mágia kalandmodul 4–6. szintű kalandozók számára

E.M.D.T. 31.



Viharos Álmok

írta: Gyimóthy Kartal Énok

A borítót és a térképeket készítette: Gyimóthy Kartal Énok

Tesztelte: Gyimóthy Zsolt (Olf, Ezerszemű Kang 3. szintű papja, egyszer ütötték meg a kaland során, abba is majdnem belehalt)
Gyimóthy Dóra (Zöldszemű Nauszika, 5. szintű tolvaj)
Gyimóthy Borsa Mikeás (Endolin, 4. szintű íjász, túlzott harácsolásáért majdnem elzavarták a csapatból)
Gyimóthy Rege (Háél, 5. szintű varázsló)
Gyimóthy Kadosa (Gorg, 6. szintű barbár ősember)
Gyimóthy Krisztina (Topánka, 5. szintű amazon harcos)

Köszönetnyilvánítás: Christopher Nolan-nak az Inception című filmért, mely a kaland alapötletét adta

© 2013 by Gyimóthy Kartal Énok. All rights reserved.

Háttér

Egykor egy bányász különleges kristályra akadt a föld alatt: homályosan kavargó, néha átlátszó, néha ezüstös és néha koromsötét színűvé változó tömbre. Valami mély, különös erő dübörgött benne, ami rabul ejtette a bányászt. Hazavitte a kristályt és elrejtette az ágya alá. Ezt követően azonban szörnyű vihar tört ki, mely letarolta a környékbeli erdőt, majd hónapokig tartó szárazság következett be. Az egyik ilyen száraz nap reggelén egy sötét felhő kúszott a bányász háza fölé és váratlanul hatalmas villám csapott az épületbe. A bányász még az ágyában feküdt és rögtön szörnyethalt.

A közeli városban élt két varázsló, akiknek felkeltette az érdeklődését a rakoncátlan időjárás. Egyikük látta a villámcsapást, így hát elmentek a bányász házához, ahol a szénre égett környezetben megtalálták a kristálytömböt. Elvitték laboratóriumukba és sokáig vizsgálták, míg kétség sem fért hozzá: megfelelő tudás birtokában az időjárást lehet irányítani a kristállyal. De a varázslók bölcssek voltak – nem törtek hatalomra, hanem titokban tartották mindezt. A tömböt tökéletes kristálygömbbé csiszolták, elrejtették egy biztos helyre és a legmegbízhatóbb mágusokból toboroztak őroket. Megalapították a Névtelen Őrzők rendjét és mindeddig titokban őrizték az időjárást.

Most azonban – nem tudni, hogy, de ellopták a kristálygömböt és az összes nyom egy mély kómában levő suhanc, akit többen láttak egy gömböt rejtő súlyos zsákkal elsietni a városkapu felé. Fél nappal később az őrég bukkant rá a városfal tövében, mély álomban. A Névtelen Őrzők csendben kitulajdonították az egyetlen „nyomot”, de felébreszteni sehoggy sem tudták. És napok óta sötét felhők gyülekeznek az égen, oly sötétek, hogy most már nappal is félhomály van...

Helyszín, a kezdet

A kaland kezdődhet bármilyen nagyvárosban, ahol a karakterek tartózkodnak. Egy csuklyás alak keresi fel őket a fogadóban vagy félrevonja őket egy kevésbé forgalmas utcán, hogy beszélhessen velük. Ha a karaktereket kellően kipróbálnak és megbízhatónak véli, nagy vonalakban vázolja a történeteket és a segítségüket kéri. A feladat egyszerű: bárhoggy is, de szerezzék vissza a kristálygömböt. Jutalomnak ígér pénzt, tudást, és ha a karakterek meggyőzően alkudoznak talán még varázstárgyakat is. Beszél a suhancról, és ha a karakterek látni akarják, elvezeti őket egy magas fallal és árnyas fákkal körülvett villához a város egyik eldugott részén: a Névtelen Őrzők házához.

A fogadóteremben félhomály van, sok komor varázsló siet ide-oda. A „csuklyás alak” hátraveti fejedőjét és egy kis szobába vezeti őket, ahol az ifjú fekszik. Semmiféle varázslattal vagy praktikával nem lehet felébreszteni és bármit csinálhatnak a karakterek, végül sikertelenül kell távozniuk. A Névtelen Őrzők pedig több információt nem mondanak se a rendjükről, se a lopásról.

És itt ennek a kalandnak a szála félbe is szakad; a karaktereket elláthatjuk városi kalandokkal és ne felejtjük el megemlíteni, hogy haljósan sötétedik - egyre több felhő gyülekezik az égen. 1d3+1 nap múlva pedig kitör a szörnyű vihar: az eső elárasztja a várost, a gyengébb épületek összedőlnek, nappal is teljes sötétség van és a villámok akkorák, amekkorát még a legvénebbek se láttak, nem is beszélve a mennydörgésről. Akármit is tesznek a karakterek, a vihar kezdete után nem sokkal levelet kapnak: Aim'Zzu, az Álmok Mestere várja őket a Névtelen Őrzők villájában. Azt írja, segíteni tud meglelni a kristálygömböt. És ha a karakterek felkeresik őt, tényleg segít... még ha nem is akárhoggy.

Aim'Zzu, az Álmodók Mestere

Aim'Zzu egy magányos és kissé szenilis öreg tudós, aki egész életét az álmodók kutatásának szentelte. A maga módján jelentős sikereket ért el, bár kutatásai nem mondhatóak publikusnak. Fő művét, az *Álmodók jelentése és befolyásolása - avagy: Mi köze az álmodóknak életünkhöz?* című könyvét elsősorban magának írta, de ha a karakterek igazán együttműködőek és az öreg megkedveli őket, kiérdemelhetnek egy példányt.

Aim'Zzu a Névtelen Őrzők rendjének tiszteletbeli tagja, bár évek óta nem látta senki, ugyanis kivételesen nagyszabású kísérleten munkálkodott. Kidolgozott egy olyan varázslatot, mellyel álmodni lehet egy másik ember elméjében. A varázslat nagyon bonyolult és különleges szerek kellene hozzá, ráadásul még csak elvben működik. Ő maga nem próbálta ki, alanyokat keresett, hogy tesztelje a mágiát. Értésült a történeletről, és hát adódhat-e ennél jobb alkalom? A játékos csapat a megtiszteltetés, hogy elsőként szállhatnak le egy ember elméjébe és emellett még a világot is megmenthetik! Hát nem csábító?

A Névtelen Őrzők villájában külön termet kapott az Álmodók Mestere a kísérlethez; itt fekszik a kómás suhanc valamint minden kellék is megtalálható. Aim'Zzu kifejezetten izgatott, a karaktereknek elmagyarázza, hogy miről is van szó, bár nem említi, hogy még senki se próbálta ki a módszerét és esetleges mellékhatásokról sem esik szó.

„Ti most szépen el fogtok szundítani. És álmodni fogtok. Ennek a fiúnak a fejében fogtok álmodni... Hmmm... nehéz ezt elmagyarázni. A varázslatnak köszönhetően ugyanabban az álomban lesztek együtt mindannyian. És... Khmmm. Amikor álmodtok, szinteken jártok végig. Mindenki így álmodik. Amikor beléptek az álomba, nem tudjátok, hogy pontosan mikor és hogy kerültek oda, csak úgy ott lesztek. Az első szint majdnem olyan lesz, mintha ebben a világban tartózkodnátok; nem találoztok nagyon rendellenes dolgokkal. Valami esemény során pedig átléphetek a következő szintre... Hmm. Igen itt már kicsit érdekesebb lesz a terep... de ugyanaz vonatkozik erre is, mint az első szintre... Nem tudom, hány szinten kell magatokat végigküzdenetek, amíg eljuttok az igazságig, de szerintem mire bejártok az ifjú elméjét, tudni fogjátok, hol keressétek a gömböt. Vigyázzatok! Minél magasabb szintre juttok, annál lehetetlenebb dolgokkal találoztok szembe... És a helyszínek is furcsábbak és veszélyesebbek lesznek... És természetesen az elme nem fog örülni a betolakodóknak: az agy különböző vetületeivel kell majd megküzdenetek a továbbjutásért. Az utolsó szinten pedig... kutatásaim szerint az utolsó szint különböző a többtől: itt már nem csak a fiú elméjében lesztek; itt, a tudata legmélyén lesz megtalálható az az isteni szikra, mely ott van minden emberben. Jól figyeljétek tehát, mert el nem tudom képzelni hogy ez miben teljesedik ki. Hmm... Ja... És ha véletlenül meghalátok, nem történik semmi más, mint hogy egyszerűen felébredtek. És ha sikerrel járok, talán vissza tudlak küldeni titeket arra a szintre, ahol társaitok éppen vannak... Nos tehát... felkészültetek?

Ha a karakterek nem vállalkoznak a feladatra, Aim'Zzu természetesen kicsit haragos lesz és elszontyolodik, valamint 10% esély van rá, hogy dühbe gurul és kényszeríteni akarja a hősöket a kísérletre. Bármi is történjék, az időjárás pár nap múlva kitisztul, de a Névtelen Őrzőkkel soha többet nem tudnak kapcsolatba lépni (kivéve, ha nagyon zavaróak lennének a rendre nézve - ekkor valószínűleg utoljára találkozhatnak pár taggal).

Aim'Zzu, az Álmodók Mestere: Illuzionista 8+1; VO 17 (védő karpánt VO 16; Úgy); Mozgás 20'; Tám +5 göcsörtös bot 4*Altatás töltettel; +5/+5/+9; KS; kis zsákban 2*halott ember haja, egy másikban nyugodalmas álmot hozó porok, 140 at, varázskönyv, álmodók szóló könyvek és tekercsek
Varázslatok: 0:6, 1: 5, 2: 3, 3: 3, 4: 2; NF 11+szint; 0: fény*2, illúzió érzékelése, mágia olvasása*2, táncoló fények, trükkök*2; 1: hipnózis, kisebb illúzió, ködfal*2, önmegváltoztatás, színes permet; 2: eltérítés, illúzió, ködfelhő, láthatatlanság, tükörkép más, vakság; 3: félelem, paralizis, IOUN kövei, sugallat; 4: érzelem, fantáziagyilkos, összezavarás.

Hp 36

Más fejében álmodni

Ha a karakterek vállalkoznak a próbatételre, az Álmodók Mestere megítát mindegyikükkel egy lila folyadékot (az álmodók tisztaságában és az egymás közötti kapcsolatban segít) további italokat keverget és porokat méreget, mindeközben mormog. Majd mindenkit lefektet egy-egy ágyra és álomporral szórja be a karaktereket. Egyre csak kántálja a varázsigéket, miközben a hősies vállalkozók ásitóznak és szemhéjaik egyre lejjebb csukódnak...

Ha valaki meghal álom közben:

1d20 Sors

1-10	Semmi
11-14	1d3 Int elvesztése 1d6 órára (Nehéz Akaraterő)
15	1d6+1 Int elvesztése 1d10 órára (Nehéz Akaraterő)
16	1 Int elvesztése permanensen (Nehéz Akaraterő)
17	A karakter megőrül (Nehéz Akaraterő, egyébként Átok eltávolítása)
18	A karakter nem ébred fel, lelke gondolattá változik mások fejében (Nehéz Akaraterő)
19	A karakternél a skizofrénia jelentkezik, képzeletbeli barátjával egyre többet beszélget (Nehéz Akaraterő)
20	Egyéb

Ha valaki vissza akar jutni az álomba (Aim'Zzu egy újfajta lötyöt itat vele, majd megismétli a rituálét):

1d12 Sors

- 1-4 Visszajut arra a szintre ahol társai tartózkodnak (40% eséllyel pont melléjük)
- 5-6 Nem sikerül, 10 perc múlva újra próbálkozhat (ekkor lehet beadni újabb adag szert)
- 7 Újabb dobás, mintha meghalt volna álom közben, a fenti táblázatról - ezután nincs több próbálkozás
- 8 Visszajut az I. szintre
- 9 Visszajut a II. szintre
- 10 Visszajut a III. szintre
- 11 Visszajut a IV. szintre
- 12 Visszajut az V. szintre

A karakterek öt szinten vergődhetnek keresztül, eközben összegyűjthetnek annyi információt a suhanc emlékeiből, amivel megtalálhatják a gömböt. Minden szintre ki van dolgozva egy táblázat, ha ezekből bekövetkezik a kiemelt esemény, akkor lehet továbbjutni a következő szintre. **A táblázatról ötpercenként kell dobni, illetve ha valaki varázsol, valamint harc közben körönként.** Bizonyos szinteket úgy is lehet teljesíteni, ha a hősök elérnek egy meghatározott helyszínre.

Amikor valaki továbblép egy szintre, gyógyul 1d8+1 Hp-t. Az álomban elhasznált tárgyak (elszakadt kötél, elfogyasztott étel vagy varázspor stb.) a valóságban nem tűnnek el, de tulajdonosuk megfelekedezik róluk és nem tart rájuk igényt, ha nem figyelmezteti valaki arra, hogy ne hagyja ott, figyeljen rá stb., könnyen elvesztheti őket. Egy hét múlva megszokja, hogy a tárgyak az övéi és nem lesz több gond. A szörnyekért járó tapasztaláspontokat azonban ugyanúgy megkapják.

Csak úgy felébredni nem lehet, ha valaki ki akar kerülni az álomból, meg kell halnia. Ha az igazi, alvó karaktereket erős ütés vagy hasonló éri, szintén felébrednek, ekkor az álomban egyszerűen összerogynak. Mivel szinte minden, ami az álomban történik, az ifjú emléke a gömb ellopásával kapcsolatban, a szintek végén le van írva, hogy mi mit jelent.

I. Szint: A város

1d10 Esemény

- 1-3 A tömeg egyre vadabb lesz (mutogatás, kiáltás, fenyegetőzés) – három kidobás után támad
- 4 A tömeg oszladozni kezd, 1d6+2 perc múlva megint gyülekezik
- 5 A tömeg támad
- 6-7 Hirtelen beborul, majd jön a vihar
- 8 Az utcakövek iszapossá válnak majd az utcák helyén térdig érő folyók keletkeznek
- 9 Egyéb, esetleg időjáráshoz kötődő (furcsa) esemény
- 10 **Megjelenik a suhanc, magára vonzza a karakterek tekintetét, a ruhája mintha fénylene, de a tömeg ügyet sem vet rá. A városkapu felé tart. Kimegy a kapun és az úton balra fordul. Ha a karakterek**

kilépnek a városkapun, következnek a II. szint

A karakterek a fogadóban ébrednek ágyaikban (vagy ahol előzőleg aludtak). Felszerelésük náluk van, de a szoba túl egyszerű és üres. Az utcáról zaj szűrődik be, ha kinéznek az ablakon, óriási tömeget látnak mindenfelé. Jellegzetes emberrel nem találkozhatnak; se a fogadóssal, se a barátjukkal, senkivel, csak az egyhangú tömeget látják. A házak is egyszerűbbnek tűnnek, mint a valóságban, egyes városrészek egészen homályosnak tűnnek.

Az utakon nagy a tolongás, az emberek lökdösdöndnek, mindenki mondja a magáét, de nem lehet megérteni pontosan mit. Nem is lehet senkivel beszélni. Előfordulhat, hogy a tömeg megtámadja a karaktereket. Ha ez bekövetkezik, 1d4+1 kör múlva a suhanc is megjelenik.

A tömeg végtelen kapacitással rendelkezik, így az ellene folytatott harc csak távolságtartásra jó (és tapasztalat gyűjtésére). Amíg a tömeg dühös, követik a karaktereket; egy házba menekülés tehát csak zsákutca. Ajánlom alkalmazni a mészárlás szabályait. A következő szintre úgy lehet jutni, ha kilépnek a városkapun.

Tömeg: Szint 1; VO 10; Mozgás 20'; Tám +1 ököl 1d4; +1/+0/+0
Hp 5 (mindegyiknek)

Magyarázat: A tömeg a suhanc félelmét testesíti meg. Ahogy végigment a városban a zsákkal, attól rettegett, felfedezi-e valaki hogy mit csinál. Az időjárás változása az álomban pedig azt, hogy tudott valamennyit arról, hogy mi van nála...

II. Szint: Az út

1d10 Esemény

- 1-4 2d6 álmofarkas támadása
- 5-6 1d4+2 kísértet támadása
- 7 Fantom támadása
- 8 A hold elhalványul és sötétség borul a tájra
- 9 Dobj kétszer
- 10 **Egyszer csak elfogy a karakterek lába alól a talaj és zuhanni kezdenek a semmibe**

Futnak. Nem tudják pontosan miért, de futnak az úton, mintha üldöznék őket valaki vagy valami. A megálláshoz vagy hátranzéshez egy Nehéz Akaraterő szükséges, ekkor megpillanthatók a nyomukban sikló csöndes kísértetek és loholó farkasok. Éjszaka van, de a telihold jól megvilágítja az utat, minden más azonban sötétbe veszik.

Ha a karaktereket támadás éri, a megálláshoz ugyanúgy akaraterő kell, különben gyors menetelés közben kell harcolniuk. Akit megölnék a szörnyek, ezentúl minden álmában ezt az utat futja végig és végül már elaludni sem mer (Átok eltávolítása). Ha a hold elhalványul, körönként Ktartást kell dobni; aki elvétí, összerogy az út szélén (ekkor megtámadják a

szörnyek, ha valaki mellette akarna maradni szintén Nehéz Akaraterő).

Álomfarkasok (2d6): Szint 2+1; VO 14; Mozgás 30'; Tám +3 harapás 1d6+1; +4/+4/+1

Hp	11	16	9
	6	7	11
	5	14	
	9	14	
	14	7	

Kísértetek (1d4+2): Szint 4; VO 15; Mozgás 30'; Tám +4 testetlen érintés 1d6 + 1d4 Egészség; Spec: anyagtalan, életerőszívás, sebzésfelfogás 5/+1, immunis az elmét befolyásoló varázslatokra; +1/+3/+3

Hp	20	8	12
	23	11	21

Fantom: Szint 6**; VO 18; Mozgás 30'; Tám +6 testetlen érintés 1d8+2d4 Egészség; Spec: anyagtalan, életerőszívás, sebzésfelfogás 5/+1, immunis a hidegre és az elmét befolyásoló varázslatokra; +2/+5/+5

Hp 22

Magyarázat: Ezt a nagy mezőt a város mellett, melyen az út is keresztülhalad, Kísértetjárta pusztának nevezik, mivel éjjelente különös, hátborzongató lények tanyáznak a sötétben. A fiúnak eszébe jutott a sok szóbeszéd, amit az eltűnt emberekről hallott. Egy közeli szurdokba igyekezett, ahova nehéz leereszkedni - ezért zuhannak a karakterek.



III. Szint: Az erdő

1d12 Esemény

- 1-3 1d12 óriásgyík támadása
- 4-5 2d4+2 húsevő majom támadása
- 6-7 1d3 tigris támadása
- 8 A növényzet a karakterek ellen fordul (+5-ös manőver, körönként 1d6 Hp amíg ki nem szabadítják vagy Nehéz Reflex / Szabadulóművészet)
- 9 A félelmetes erdei remete támadása
- 10 Szellemképek suhannak keresztül az erdőn – a fiú életének pillanatait ábrázolják
- 11 Dobj kétszer
- 12 **Megtalálják a vadon végét és megpillantják a mezőt**

A karakterek egy füledt, nagyon sűrű erdőben vannak. Valahogyan ki kell jutniuk – utak nincsenek, bozótvágo kések hiányában nehéz lesz előre haladni. Közepes páncélokot viselőknél -1, nehezet hordóknak -2 jár minden dobására. Ha valaki lemarad, egyből lecsapnak rá a növények.

Óriásgyíkok (1d12): Szint 3; VO 14; Mozgás 20'; Tám +3 harapás 1d8; +3/+1/+1

Hp	14	11	13
	11	8	19
	13	14	
	13	17	
	16	18	

Húsevő majmok (2d4+2): Szint 5+1; VO 14; Mozgás 30'; Tám 2*+6 karmok 1d6+1 vagy +6 harapás 1d4+1; Spec: szagatás; +5/+2/+2

Szagatás: Ha egy körben mindkét karma talál, további 2d6+2 sebzést okoz.

Hp	35	28
	16	31
	26	20
	33	16
	28	19

Tigrisek (1d3): Szint 6+3; VO 15; Mozgás 40'; Tám 2*+9 karmok 1d6+3 és +8 harapás 1d10+3; +8/+8/+5

Hp	40
	35
	32

A félelmetes erdei remete: Szint 8+2; VO 16; Mozgás 20'+teleportálás; Tám +9 bot 1d6+4; Spec: teleportálás korlátlan alkalommal, az erdő ereje; +6/+6/+9

Az erdő ereje: Körönként egyszer valakire ráuszíthatja a növényeket. Ha egy körig nem csinál semmit és dob egy sikeres Nehéz Akaraterőt, felébresztheti a szunnyadó fákat (1d4-et).

Hp 50

Szunnyadó fák (1d4): Szint 6; VO 12; Mozgás 0'; Tám 4*+6 ágak 1d6; Spec: megragadás (+5-ös manőver, ekkor az áldozat magatehetetlen lesz, és körönként 2d4-et sebződik, kijutás: Hősies Reflex vagy Nehéz Szabadulóművészet), kétszeres sebzés a tüztől; +7/+2/+2

Hp:	50
	50
	50
	50

Magyarázat: A szurdok alján erdő található, elég sűrű és sötét, ritkán látogatott; erre vezetett a fiú útja. Egy békés remete éldegél a közepén, akivel a szülők előszeretettel riasztgatják gyermekeiket.



IV. A mező

1d12 Esemény

- 1-3 3d6+3 kis kőszörny támadása
- 4-5 Nagy földrengés rázza a földet és vége se lesz. Támadáshoz és minden egyéb gyors mozgást igénylő cselekedethez Egyensúlyozást kell dobni, különben a karakter elesik (szörnyekre is vonatkozik)
- 6 A talajból hirtelen itt-ott gejzírek törnek elő. Mindenkinek 10% esélye van, hogy ez alatta következik be (Reflexszel megúszható, 4d6 Hp)

- 7 Egy hirtelen keletkező nagy hasadék választja ketté a csapatot, a középén állók bele is eshetnek (Reflex, ha elrontja egy Nehéz Reflex, hogy el tudja-e a kapni a szakadék szélét – más megoldás híján halál)
- 8 A nap ide-oda gurul az égen, pattog, majd szétplaccsan – kis ideig sötét lesz, majd egy másik gördül a helyére
- 9 Minden karakter kezébe nagy, túlrett zöldségek kerülnek – romlott káposzták, lottyadt tökök és ökölnyi paradicsomok – ami pedig eredetileg a kezükben volt, megtalálható szanaszét a mezőn
- 10 Aki elvétí Akaraterejét, elfogja valami a következők közül (1d4): 1: viszketegség; 2: tüsszögés; 3: álmoság; 4: röhögőgörcs
- 11 A karakterek lepukkant, lapos épületekhez érnek; egyikbe sem tudnak bejutni. A kéményből színes füst gomolyog és bentről furcsa zajok hallatszódnak ki.
- 12 **A karakterek egy hatalmas ülő kőóriáshoz érkeznek, melynek feje egy város, érkezésükre pedig megelevenedik és rájuk támad. Ha megölik, visszaül eredeti pózába, de nem mozdul többet – és jöhet az V. szint**

Dimbes-dombos, kissé ködös kőtenger; néha távolról bégetés vagy bögés hallatszik. Itt-ott kitaposott ösvényeken lehet közlekedni, a kövek pedig néha életre kelnek és furcsa alakokat öltve támadnak. Ez a szint már elég instabil - szokatlan események történhetnek. Aki itt hal meg, a Sorsát 1d10-zel dobja a második tíz lehetőségéből.

Kis kőszörnyek (3d6+3): Szint 4-1; VO 11; Mozgás 10'; Tám +3 felugrás 1d6-1; Spec: sebzéselfogás 5/+1; +4/+0/+1

Hp	15	9	10
	17	16	12
	10	17	18
	18	15	13
	15	12	12
	11	6	19
	8	10	4

Kőóriás: Szint 9+3*; VO 22; Mozgás: 30'; Tám +12 ütés 2d8+3 és/vagy +6 rúgás 2d10+4; Spec: dobantás; sebzéselfogás 10/+2; +9/+6/+6
Dobantás: rúgás helyett dobbanthat is, ekkor 20' körben Egyensúlyozás próba vagy elesés (általában a dobantás+ütés kombinációt részesíti előnyben, kihasználva hogy ellenfele a földön fekszik és védtelen – az Úgyesség bónuszából származó VO nem számít).
Hp 56

Magyarázat: A sok váratlan badarságot nehéz megmagyarázni - ezen a szinten már minden kőszar gondolat bezavar, ami a suhanc fejében megfordult. A nagy kőszobor láttán egy kőóriást képzelt el, a kis kövek közül sok pedig apró élőlényeket juttatott az eszébe. A lepukkant ház azonban a valóságban is igen érdekes; valójában egy álcázott laboratórium, ahol egy kétbalkézes alkimista újból és újból megpróbálja elkészíteni a Szerencseszérumot, mely

tökéletes hatalommal ruházná föl – hiszen ha iszik belőle, semmi rossz nem történhet vele. A kudarcba már félig-meddig beleőrült és lassan attól sem riad vissza, hogy sötét erőkhöz folyamodjon... a részleteket kidolgozni a mesélő feladata.

V. Szint: A város a felhők között

1d12 Esemény

- 1-4 Rengeni kezd a következő darab a városból majd 1d4+4 perc múlva lezuhan
- 5-7 1d6 szárnyas tehén támadása
- 8-9 Találkozás a nagy tehénpásztorral
- 10 Óriás erejű dörrenés rázza meg a levegőt – Karizmapróba vagy 1d20 körig tartó teljes süketség
- 11 Az égből tüzes meteorok záporoznak alá – akit eltalálnak (10%) 6d6 Hp-t sebződik (Reflex felezi)
- 12 Egyéb/Emlékkép: Aim'Zzu, vagy egy hozzá hasonló ember egy gömböt ad a fiúnak és magyaráz

Az égben lebegő gyönyörű várost felhők veszik körül és a nap szinte elérhetően közel van, de ami először feltűnik, az a mindent betöltő, szűnni nem akaró morajlás. A hatalmas zaj körülvesz mindent, és mégis mintha benn lüktetne a karakterek fejében; mintha világok morzsolódnának szét egymáson. Az égből kődarabok hullnak és a talaj is remeg...

Ezen a szinten csak akkor kell dobni a táblázatból, ha a karakterek a szabad ég alatt tartózkodnak - az épületekben nem. A több részről álló város szépen darabjaira hullik; a helyszínek számozási sorrendjében esnek le a városrészek is. Aki egy ilyen zuhanó darabon tartózkodik, természetesen meghal; ki lehet azonban kerülni a veszélyt, mert ezek a helyek el kezdenek rengeni jóval azelőtt, mielőtt leesnének.

A város teljesen lakatlan; a suhanc tudatalattija viszont benépesíti a karakterekre vadászó szörnyekkel. A városrészeket a szárnyas tehének kísérik, akik repülve támadnak a karakterekre... és ki tudja, mikor bukkan elő a nagy tehénpásztor. Ami biztos feltűnik a karaktereknek, hogy a tehének meg vannak bélyegezve - egész hátsó testüket betölti a szimbólum, a tehénpásztor pedig hatalmas pajzsán hordja ezt a jelet.

1-2: Teljesen üres, térszerű területek. A karakterek az 1. darabról indulnak, és ez már ekkor remeg és le is zuhan nem sokkal az után, hogy a karakterek átértek a 2. darabra. Ez a két hely magasabban fekszik és belátható innen a város.

3-4: Lakatlan városrészek furcsa házakkal, minaretekkel és egyéb épületekkel. Szinte bármit meg lehet itt találni; aki eleget kutakodik, találhat bármilyen fegyvert, ami a +1-es módosítótól akár a +5-ösig is terjedhet!

5: A kör alakú építmény ajtaja a híddal szemközt van, bent egy hatalmas teremben alaktalan álomharcosokkal (10) kell megküzdeni. Aki legyőzi őket, szabadon odamehet a hátsó fal apró fülkéjébe, ahol egy könyvet talál. Ha beleolvass, megvilágosul: rájön, hol található az agyban ez a parányi isteni szikra, ez a mélyen elásott tökéletesség. Intelligenciapróba; ha sikerül, megkapja az *Isteni szikra* képességet, ha azonban nem, élete végéig átkozza, hogy szembesült a ténnyel – elméje beleroppan, hogy a hatalom megmanens lehet az övé. Évenként elveszít permanensen 1 Intelligenciát, és minden szabad idejét meditálással tölti, próbálja meglelni magában az isteni szikrát... de ez már sose sikerülhet neki.

Isteni szikra: Havonta egyszer, legalább egy napnyi elmélkedés után használható képesség. Ekkor a karakter Intelligenciája és Bölcsessége félisteni (21-es) szintre nő, úgy memorizálhat varázslatokat mintha 10. szintű varázshasználó lenne, minden Intelligencia és Bölcsesség alapú képzettségre +10-et kap és aznap egy dobását újradobhatja. A hatás egy napig tart, ezután egy újabb napba kerül a karakternek kipihenni a megterhelést.

Álomharcosok (10): Szint 2+3*; VO 17; Mozgás: 40'; Tám +5 álmok kard 1d8+3; Spec: átsuhanás, anyagtalan, sebészélfogás 5/+1; +6/+6/+3
Átsuhanás: +5-ös manőver; egyszerre akár több ellenfelén is átsuhanhat, elszív 1d6 Erőt.

Hp	22	20
	14	10
	13	14
	14	17
	12	14

6: A túlméretezett épület teljes alsó szintje egy hatalmas csarnok magas márványfalakkal és szűk üvegablakokkal. A helyszínen álomharcosok (20) örködnek, és ha valaki beleül a terem közepén álló jókora trónba, megjelenik a 15' magas suhanc hogy megölje a betolakodókat.

Aki kényelmesen elhelyezkedik a trónszéken és teljes jogú úrnak érzi magát ezen a helyen (ellenségeit megölte, bejárta az összes területet és mind az öt szintet stb.), az mostantól a fiú teljes jogú mentális ura. Amikor elkezd zuhanni ez az utolsó darab is, folytatódhat még a harc - a súlytalanság állapotában. Az esés sokáig tart, majd egyszer csak mindennek vége szakad... a karaktereik felnyitják a szemeiket, köhögnek és hányingerük van, de jól vannak... Aim'Zzu pedig kíváncsian néz rájuk.

Álomharcosok (20): Szint 2+3*; VO 17; Mozgás: 40'; Tám +5 álmok kard 1d8+3; Spec: átsuhanás, anyagtalan, sebészélfogás 5/+1; +6/+6/+3
Átsuhanás: +5-ös manőver; egyszerre akár több ellenfelén is átsuhanhat, elszív 1d6 Erőt.

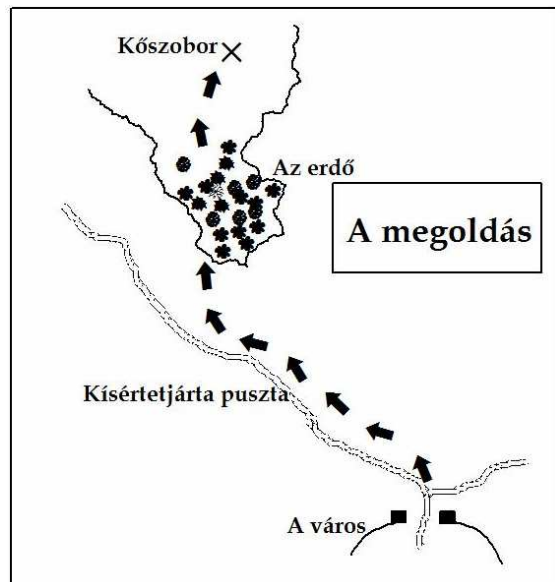
Hp	8	20	18
	18	17	17
	10	15	13
	16	20	18
	9	17	19
	18	17	
	17	14	
	21		

A suhanc: Szint 8+4**; VO 18; Mozgás 40'; Tám +12 hatalmas ököl 2d10; +10/+10/+10
Hp 90

Szárnyas tehének (1d6): Szint 5+2; VO 16; Mozgás 30' repülés 50'; Tám 2*7 rúgás 1d6+2 vagy +7 harapás 1d8+2; +6/+6/+3
Hp 23 38 34
34 33 27

A nagy tehénpásztor: Szint 7+2; VO 20; Mozgás 30'; Tám +9 hatalmas bot 2d6+2; +7/+4/+4
Hp 45

Magyarázat: Ez a szint már a suhanc tudatának legmélyebb bugyra. Itt található meg az isteni szikra is, valamint a fiú agyának irányítása. A szárnyas tehének és a tehénpásztor a jellel jelképezik azt az öreg tehénpásztort és teheneit, aki ahhoz a kőhöz szokta kivinni legeltetni a gulyáját, ahol a fiú eldugta a kristálygömböt. Az pedig, hogy a város fent van az égben, azt is jelenti, hogy a gömb a kőszobor tetején lett elrejtve.



A megoldás

A városkapu után az út kettéágazik, balra kell menni. Hosszabb séta után – átvágva a Kísértetjárta pusztán- a közeli szurdokba kell leereszkedni, majd átvágni a sötét erdőn, és a mezőn megkeresni az álomban látott kőszobrot; megtalálni viszont nem lesz könnyű, mivel sok ilyen régi szobor áll itt errefelé. Segítséget nyújthat ebben, ha kérdezősködnek a városban a tehének és a tehénpásztor pajzsán látott jelről; valaki biztos ismeri a szurdokban élő öreg tehénpásztort, aki pedig majdnem mindennap a keresett kőszoborhoz viszi ki a teheneit. Az erdőben megtalálható a békés remete, a mezőn pedig az elkeseredett alkimista kunyhója. Aki meghalt az álmok során, annak minden helyszínen 5% esélye van arra, hogy az álmokban látottak *illúzióként* megrohanják. Ekkor társai nem segíthetnek neki, mert ők nem látják a támadókat. Ne felejtjük el, hogy valószínűleg tombol a hatalmas vihar!

A kőszobor

A szobor fejében van egy üreg. Ha a mesélő nem játssza le a második kalandrészt, itt van a kristálygömb egy fecskéfiókákkal teli fészekben (a kikelő madárcák okozhatták elő a nagy vihart). Ha lejátszásra kerül a második rész is, az üreg üres, a fiókák alatt azonban egy gladiátorgyűrű található. Ha a karakterek ismerik a várost, ők is tudhatják, hogy a gyűrű tulajdonosa Ax Axam, a visszavonult gladiátor, de ha nem, kis kérdezősködés után megtudhatják. Ax Axam birtoka nem messze található meg egy mesterséges tó mellett, telepített pálmákkal és trópusi növényzettel körülvéve.

És hogy hogy került az üregbe a kristálygömb? Aim'Zzu lopta el a Névtelen Őrzők rejtett termeiből és ő babonázta meg a suhancot, hogy rejtse el, majd varázslatokkal kómába ejtette. Mindezt azért, hogy letesztelhesse a nagy varázslatot, melyet kidolgozott. Ha rájönnek erre a karakterek, de nem mondják el a Névtelen Őrzőknek, megköszöni nekik, könyveket, pénzt és különböző porokat is adhat. Ha elmondják, az Őrzők megpróbálják elfogni, Aim'Zzu *láthatatlansággal* menekül (ha a karakterek nem avatkoznak bele 80% eséllyel megszökik, majd pedig később véres bosszút áll).



A jutalom

Ha visszaviszik a kristálygömböt a Névtelen Őrzőknek, a rend örök halálával tartozik nekik, és körükben ünnepélyesen ki is tüntetik őket. Kifizetik a megígért összeget, és 30% eséllyel önként, de egy kis noszogatásra mindenképp további jutalmat adnak: a vezetőjük előhozat egy véletlenszerű



Az új birtok: Ax Axam villája

A volt gladiátor sose vesztett, győzelmeiből szép kis vagyont gyűlt össze. Amikor már annyira meggazdagodott, hogy alig tudott pénzével mit csinálni, felhagyott az arénaküzdelmekkel és építetett a várostól messze egy luxusházat mely minden igényét kielégítette. Mesterséges tavat ásott ki, arra épült félig az álomvilla, majd egzotikus, trópusi dzsungelt idéző növényekkel vette körül. Ide költözött, pocakot növesztett és hagyta, hogy az emberek elfelejtsék – ő pedig boldog megnyugvással szeretné leélni élete hátralevő részét. Azt mondják, miután abbahagyta az arénaharcokat, eltűnt, és amikor visszatért, vagyona még nagyobb volt. Egyesek szerint beutazta a Batrakaszt és megjárta a Hatalomkor-hegyeket, ahol rejtett technikával és számítógéprendszerrel ismerkedett meg. A

poros ládát a raktárból, azt ígéri, biztos fognak benne találni hasznos dolgokat, a Névtelen Őrzők át se nézik, mi van benne.

A láda tartalma (minden tárgy sötétkéék bársonyba bugyolálva, a tekerccsek pedig egy ezüst tekerccstartóban):

- *csillagok gyűrűje*
- varázslói varázstekercs, rajta: *szélfal, villám, jégvihar*
- illuzionista varázstekercs, rajta: *nagyobb illúzió, Lankwiler nagyobb krisztalogeneszsze*
- más tekerccsek különböző számításokkal, jegyzetekkel – 20% elfeledett varázslatok és egy ősi tárgy leírása...
- *fehér esszencia* és *gyógyital*3*
- varázssital felcímkézve, benne ezüstsínű folyadék; megszünteti a likantrópiát
- *Frautisz nyaklánc* (16 töltet)
- kis üvegben folyadék, benne egy vörös íriszű emberi szemgolyó
- ősi rúnákkal vésett agyagtábla; egy találós kérdés
- egy soha meg nem romló varázssalma (de elfogni elfogy)
- *töredék az időjárás kristályából* (a láda legalján)

Frautisz nyaklánc (2500 at): egymásba kapcsolódó csillagokból álló ezüst nyaklánc; töltetekkel rendelkezik. Viselője töltetenként egy dobását újradobhatja.

Töredék az időjárás kristályából (felbecsülhetetlen): A kristály gömbbé csiszolásakor maradt meg. Működését kikapcsolva nem túl nagy mértékben befolyásolható az időjárás a használó tartózkodási területén.

városba néha távoli hírességek és fémládákat cipelő szolgák érkeznek és Ax Axam birtokát keresik, majd ha útbaigazítást kaptak, rögvést el is indulnak.

A villa különleges építési irányzatokat követve épült: falai kívül-belül sárgás-bézs színűek, teteje lejt, nagy, zöld üvegcserepekből készült és felső végén elegánsan behengeredik. Ablakai csepp alakúak és elég nagyok; a sok üveg és a nagy nyílászárók az egész házra jellemzőek, a plafonon pedig kerek üveglámpák vannak minden szobában. Gyönyörű kilátás nyílik a még gyönyörűbb tóra és az ízlésesen összeválogatott növényekre, nem is beszélve az idilli kis szigetről. A tiszta vízű kék tó alján pedig egy vastag falú üvegbúra található – Ax Axam kedvenc helye. A látvány lélegzetelállító!

Ax Axam távoli tájairól hozott kiváló bennszülött rabszolgákat vásárolt és kivágatta a nyelvüket; a harcosokat örnek, a többi szolgálonak állította be. Barátja, Azteek Valuuri szintén

rabszolga volt, de felszabadította. Valuuri filozófus és Ax Axammal egyetemben ért az elektronikához, aki számítógépe segítségével kapcsolatban áll több technikailag jól felszerelt szigettel (Ultima, Mungorváros és még ki tudja?), és a két barát szabadidejében különös szerkezeteket építget.

Ax Axam a karakterek érkezésekor 50% eséllyel víz alatti üvegburájában (14), 20%-kal szobájában (9), 10%-kal a földalatti garázsban (7), 5%-kal a fogadóteremben (2) tartózkodik, 5%-kal a tavon csónakázik, vagy a szigetén pihen (ne felejtjük el, hogy ekkor valószínűleg látja a karakterek érkezését) és 10% eséllyel házon kívül van (1d10 óra múlva ér vissza).

Az épületbe többféleképpen is be lehet jutni: a karakterek besétálhatnak az ajtón (örök, őrzárát, Ax Axam), bemászhatnak egy ablakon (őrzárát), vagy megközelíthetik vízben úszva a „teraszt” (őrzárát, cápák és ha elhaladnak az üvegbúra mellett, Ax Axam is észreveheti őket). Be lehet jutni még a garászból kivezető hosszú járaton keresztül, ha valaki megtalálja! Ha valaki diplomáciai úton szeretné elérni a harcost, valószínűleg nem fog neki sikerülni; Ax Axam csak termékei szállítóit és más nagyvárosok követeit vagy uralkodóit fogadja, mindenki más előtt kapui zárva vannak.

1. Előszoba: Az ajtóhoz vezető ösvényen két őr járkal és a ház körül is őrzáratozik egy csapat (1d6+2). Fakó szőnyeg a sötét hajópadlón; két kanapé, üvegasztal és fogasok a kabátoknak. Két néma őr áll az ajtó két oldalán, kezükben elektrokorbácsok.

Örök (2; 1d6+2): Barbár 3+2; VO 16 (láncing, Ügy); Mozgás 30'; Tám +5 elektrokorbács 3d4+; +6/+3/+3; Osonás +5, Rejtőzés +5

Hp	25	29	31
	26	31	15
	21	20	33
	20		

2. Fogadóterem: Elegánsan berendezett terem, közepén nagy, zöld üvegasztal, körülötte kényelmesen kialakított, modern formavilágú székek. A szekrényeken üvegdíszek, a falakon érdekes témájú festmények, az asztal fölött pedig egy űrhajó élethű makettje lebeg. Ha valaki nem Ax Axam vagy szolgálai társaságában lép be ide, feléjük fordul, azonosítani próbálja őket, majd géphang hallatszik: *Azonosítás... Nem megfelelő. Típus: ismeretlen – negatív. Kódjel?* Ha a karakterek nem hadarják el a kódjelet (V2BB67Z) lézersugarakat kezd rájuk löni kis ágyúiból (ez 60%-al fellármázza a maradék öröket). Ha legyőzik, 40% eséllyel felrobban (4d6 Hp a közelében állóknak, és ha eddig nem jöttek, most megérkeznek az örök), egyébként csörömpölve a földre hullik; egy hozzáértő ember talán meg tudja szerelni és átprogramozni, de értékes lehet egy gazdag gyűjtőnek is.

Űrhajó makett: Szint 4+2; VO 24; Mozgás 60' repülés; Tám 2*+6 kis lézérágyú 2d4+; Spec: gyors, hirtelen mozgás, immunis az elmére ható varázslatokra, robbanásveszélyes; +2/+10/+2
Hp 15

3. Átjáró szoba: Üres helység; innen nyílnak ajtók a legénység és az örök szállásaira (4) és egy a konyhába (5). A falakon különböző méretű színes üveglapok díszelnek.

4. Szolgák és örök szállásai: A személyzet tagjai semmilyen értéket nem birtokolnak; a szobákban mindössze ágyak és ruhásszekrények vannak. Ha eddig nem riasztották fel őket, itt tartózkodnak a maradék örök és a szolgák.

Örök (6): Barbár 3+2; VO 16 (láncing, Ügy); Mozgás 30'; Tám +5 elektrokorbács 3d4+; +6/+3/+3; Osonás +5, Rejtőzés +5

Hp	23	29	16
	18	26	33

Őrparancsnok: Barbár 6+3; VO 17 (láncing, Ügy); Mozgás 30'; Tám +9/+3 elektrokorbács 3d4+; +9/+6/+6; Osonás +9, Rejtőzés +9

Hp 46

Szolgák (4): Barbár 1+2; VO 12 (Ügy); Mozgás 30'; Tám +3 ököl 1d4+2; +4/+2/+2; Osonás +3, Rejtőzés +3

Hp	11	10	3
	10		

5. Konyha: Rendben tartott konyha tele elektronikus felszereléssel (sütő, hűtőgép, turmixgép, kenyérpíró stb.) és a szekrényekben változatos élelmiszerekkel.

6. Raktár: Zsákokban és dobozokban jó minőségű élelmiszerek, fűszerek, húsok, sok zöldség és gyümölcs. Kis dobozában pirulák (2d4), hatásuk az *antitoxinnal* megegyező, egy másikban különböző vitamintabletták és egy zacskónyi laktató tabletták (egy darab teljesen jóllakat egy felnőtt embert; több elfogyasztása egymás után ártalmas lehet!).

A generátorhoz (7) vezető ajtó mindössze egy kis elektronikus szerkezet a falon; jelszóval működik (mint az űrhajónál, V2BB67Z), de egy technikához értő személy Nehéz Intelligenciapróbával fel is törheti (vagy Hősies Zárnyítás). Minden második sikertelen próbálkozás után a nyúlálót elektromos kisüléssel jutalmazza – Nehéz Reflex, 2d6 Hp.

7. Generátor: Itt található félig a földbe süllyesztve a ház generátora, mely energiával látja el az elektromos berendezéseket. A falak mellett dolgoznak a csendes víztisztító szivattyúk is. A szerkezeteken gombok vannak; ki- és be lehet őket kapcsolni. A fémpadlón nehezen észrevehető csapóajtó (Megfigyelés); egy függőleges, henger alakú hosszú járat vezet le egy földalatti garázsba.

Itt sötét van, de ha működik a generátor, egy kapcsolóval bekapcsolható a világítás. A garázs elég nagy; fémládák állnak itt mindenféle szerszámmal és alkatrészrel – akkumulátorok, hegesztők, fémlábak, csavarok, tápegységek, az egyik ládában pedig egy becsomagolt *lézervető* hever a sok lim-lom alatt. Egy széles járat kanyarog a messzeségbe; távol a háztól, jól elrejtve egy bozótosban, kétszárnyú fémajtóval a végén vezet ki a napvilágra.

A fal melletti fémasztalkán egy üvegdobozban fogságba esett pók kaparja börtöne falait, mellette papírok pókok anatómiájával és feljegyzésekkel („*barna remetepók mérge -> sejthártyák degenerálódása*”), különböző kis tűkkel és három adag pókméreggel (Nehéz, 2d6 Egs+bénulás/1 Egs permanensen).

A garázs közepén pedig egy szürke, olajos ponyvával leterített nagy szerkezet áll: egy jókora robotpók, melyet Ax Axam és Azteek Valuuri készítget szabadidejében. A pók 10' magas is megvan, fémpotróha és fejtora közötti részen úgy van kialakítva, hogy egy ember kényelmesen és biztosan tudjon rajta ülni. Csáprágói félelmetesen élesek és úgy vannak kialakítva, hogy mérget lehessen tölteni beléjük. A szerkezet több fegyverrel még nem rendelkezik, de harcban ráugorhat ellenfeleire és úgy próbálhatja őket megmarni. Még nincs kész, de ha a karakterek sokat babrálhatnak vele, halk bűgással beindulhat és 1d6+2 körig harcolhat, majd lemerülnek az energiatartalékai, ha viszont valaki energiával tölti fel (például egy *villám* varázslattal) tovább is működhet.

Ax Axam terve, hogy életében utoljára nagy útra indul; fegyvereivel és embereivel, a robotpók hátán rabolja ki a gyilkos gépek által őrzött Elfeledett Bázist, ahol van valami, ami *nagyon* kell neki...

Félkész robotpók: Szint 8+3; VO 22; Mozgás 40'; Tám +11 csáprágók 1d8+pókméreg (összesen 2 adag; Nehéz, 2d6 Egs+bénulás/1 Egs permanensen); Spec: méreg, immunis az elmére ható varázslatokra és az elektromosságra, ledöntés (+5-ös manőver), ½ sebzés a fagytól, a tűztől és a savtól; +9/+9/+5
Hp 70

8. Azteek Valuuri szobája: Ha Azteek Valuuri nem a garázsban van Ax Axammal, akkor biztosan itt található. Ha pedig kintől csatazajt hallott, az ajtóval szemben, kanapéja mögött várakozik lézerpisztollyal a kezében és az első belépőre lő (meglepetés!), de ha sokáig nem nyit be senki, megpróbál a karakterek után lopakodni. A szoba elég túlszűfolt: a falakon polcok, rajtuk könyvek (műszaki kézikönyvek, filozófia), csavarok, szerszámok, villanykörték. A szekrényekben, fiókokban és az asztalon található érdekesebb/értékesebb tárgyak:

1d6	Tárgy
1	200 at
2	leszakadt robotkéz
3	elemlámpa (1d6 óráig működik)
4	üvegcsében 1d3 adag pókméreg felcímkezve (Nehéz, 2d6 Egs+bénulás/1 Egs permanensen)
5	füstgránát
6	<i>kromatróp</i> leírással

Azteek Valuuri: Tolvaj 2+2; Kezd +6; VO 12 (Ügy); Mozgás 30'; Tám +3 lézerpisztoly 2d10+ [+1d6]; +2/+5/+2; Osonás +4, Filozófia +4
Hp 15

9. Ax Axam szobája: Rendkívül ízléses szoba; a dél-nyugati és dél-keleti fal teljes egészében egy-egy hatalmas üveglap nem sokkal a víz felszíne fölött; az itt állóknak olyan érzése támad, mintha a vízen állnának. A függönyök és a szőnyeg is zöld színű, a falakon itt is különböző méretű és színű üveglapok sorakoznak. A hálószoba (10) ajtaja fölött Ax Axam régi gladiátor felszerelése díszelg (+2-es, de csak akkor, ha minden darabját viselik: a *gladiátor sisakja*, a *gladiátor mellvértje* [megengedi a +3-s Ügyességbónuszt és nem korlátozza a mozgást], a *gladiátor lábszárvédője*, a *gladiátor pajzsa* és *gladiátor szablyája* +2 [ez Ax Axamnál van] – ha ezt így együtt hordja valaki, annak összesen +10 VO-t biztosít, ha egy is hiányzik a készletből, a szablyán kívül semmilyen mágikus hatásuk nincs).

A közepén álló asztalon a pókrobotot ábrázoló tervek, mellette egy üvegtáblán tökéletes, érett gyümölcsök és egy palack minőségi bor áll. Az asztal mellett jókora, súlyos fémláda áll; benne egy komplett bűvárfelszerelés található 2d6 órára elegendő oxigénnel.

A szoba észak-nyugati nyúlványában jókora számítógépek állnak; ezen keresztül kommunikál és rendel alkatrészeket Ax Axam a fejlett városoktól. Az észak-keletiben – rögtön az ajtó mellett – egy élettelen droid áll... bár ha a karakterek beljebb merészkednek a szobába már nem is lesz olyan élettelen; a karjain lévő lézerfegyvereivel hátra lövi a betolakodókat, közelharcban pedig pengés vasöklével osztja az ütéseket. A robotot csak Ax Axam és Valuuri tudja kezelni.

Ördroid: Szint 6+1; VO 20; Mozgás 30'; Tám 2*+7 lézer 2d10+ vagy +7 ütés 2d4+1; Spec: immunis az elmére ható varázslatokra és az elektromosságra, ½ sebzés a savtól, a hidegtől és a tűztől; +9/+6/+6
Hp 34

10. Ax Axam hálószobája: A fal mellett kényelmes ágy nagy párnákkal, mellette ruhásszekrény több rend jó ruhával. Ax Axam vagyona aranyrudak formájában található meg az ágy alatt egy csapóajtóval lezárt titkos rejték helyen; ezt azonban gyilkos csapda védi: ha valaki benyúl a lyukba a kincsért, szinte láthatatlanul gyorsan csapódik össze a két fogas fémlap; Hősies Reflex vagy azonnal levágja a karakter kezét ezzel 3d6 sebzést okozva és további 1d6-ot körönként, amíg el nem állítják az erős vérzést. A csapda kijátszása a karakterek kreatívágán múlik; legegyszerűbbnek a kiékelés tűnhet, de az éles fémlapok szinte bármit átvágnak. Egy erősebb acélrúd vagy egy szerszám a garázsból lelassíthatja annyira, hogy egy rudat ki tudjanak venni. De ha leállítják a generátort, a csapda nem működik (Ax Axam is így használja).

Összesen nyolc aranyrúd van (8*1000 at), de ha mindet kiveszik a lyukból, megjelenik egy őrzésre rendelt dzsinn, és miután tisztázta, hogy nem Ax Axam üritette ki a rejték helyet, támad (bár kicsit hiszékeny, ha valaki gyorsan és meggyőzően elő tud állni valami mesével – például a volt gladiátor kérte meg őket, hogy vigyék oda neki a fogadóterembe hogy megszámolhassa vagyonát – és a dzsinn el is hiszi [Előadás próba] akkor

morogva eltűnik). A fiókos szekrényben található érdekesebb/értékesebb tárgyak:

1d6 Tárgy

- 1 kis ládikában (Nehéz Zárnyitás) 450 at
- 2 egy nagy köteg műszaki kézikönyv; ebben megtalálható a kis űrhajóhoz és a raktárban (6) található zárszerkezethez szükséges kód (V2BB67Z)
- 3 egy ritka és erős acélból készült +2-es *pillangókés*; statisztikái a törhöz hasonlóak, azonban nem igazán alkalmas közelharcra, egy tolvajnak viszont hasznos lehet
- 4 egy doboznyi (4d4 darab) *stim*
- 5 fényképezőgép, 30 „töltet” - a készült fényképeket ki is nyomtatja
- 6 egy gyémánt alakúra csiszolt csillogó üvegcsében 2 adag *Hősiesség ital*

Dzsinn: Szint 7+2; VO 16; Mozgás: lebegés 30', repülés 60'; Tám +9 ütés 2d6+2; Spec: varázslatok (korlátlanul *láthatatlanság*, naponta egyszer *élelem és víz teremtése*, *nagyobb illúzió*, *gázforma*, *szélfal*) forgósél; +7/+7/+7
Hp 42

11. Üvegfalú szoba: Egy üvegajtó nyílik a „teraszra” (12) és egy csigalépcső visz le az üvegburába (14) vezető folyosóra, ennek a másik végén szintén egy csigalépcső található, melyen a burába lehet felmenni.

12. „Terasz”: A vízfelszín fölött, kőből épített kellemes, csendes hely. Északi oldalán, rögzített állványon egy tri-lézer áll, úgy van beállítva, hogy az úton közeledőket tűz alá lehessen venni. Ha Ax Axam éppen nem használja, akkor itt ringatózik a kis fémcsőnek is, a hátuljára egy csendes motor van szerelve.

13. A tó: Gyönyörű, mélykék, tisztavízű tó; alja homokos, egy-két nagyobb kővel, a ház alatti részen pedig betonoszlopok sűrű erdeje található. A tóba Ax Axam egzotikus állatokat telepített. Délajt bemegy csónakjával az üvegbura fölé, beszórja a húst a vízbe, majd lesiet búrájába és nézi, ahogy „kicsinyei” elkapkodják egymástól a jobb falatokat. A tóban négy pár különböző fajú kisebb cápa él és egy óriáscápa, melynek gyomrában egy hengeres fémtartályban *poliformikus bázis* lapul. Emellett számtalan színes hal, rája, sikló és egyéb ártalmatlan lény úszkál a vízben, valamint a tó északi részén egy óriáskagyló is lapul, benne egy hatalmas (500 at értékű) igazgyöngy.

Cápák (8): Szint 3+1; VO 14; Mozgás úszás 60'; Támadás +4 harapás 1d6+1; Spec: őrjöngés (2 támadás/kör); +4/+2/+2

Hp	11	13	11
	11	19	23
	22	19	

Óriáscápa: Szint 7+2; VO 14; Mozgás úszás 60'; Támadás+9 harapás 2d6+2; Spec: őrjöngés; +7/+4/+4
Hp 41

Óriáskagyló: Szint 4+3; VO 18; Mozgás -; Tám +7 szájjal 2d6+3 és megragadás; Spec: immunis az elmére ható varázslatokra; +7/+0/+4
Hp 29

14. Az üvegbúra: Elég nagy, 30' átmérőjű, félgömb alakú helység a víz alatt; közepén egy kis vulkán gőzölög, amitől kellemes meleg van. A vulkánt Ax Axam „nevelgeti” itt, olyan módszerekkel, hogy ne törjön ki. A búra fala mellett két üvegasztal is áll és egy szék; az asztalokon több tárgy is található:

1d6 Tárgy

- 1 toll, tinta napló; az utolsó feljegyzések: „*Mi lesz, ha beledobom a gömböt? Erre kíváncsi vagyok. Mi történik akkor az időjárással?*” Később: „*Legyen hát, kipróbálom. De még nem most. Most ebédelni fogok*”
- 2 aranymedál, benne egy fiatal lány képe (100 at)
- 3 könyvek és tekercsek; a könyvek cápákról, kagylókról, igazgyöngyökről stb. szólnak, a tekercseken pedig Ax Axam saját feljegyzései és rajzai vannak a tó lakóiról
- 4 egy lézerpisztoly és két töltény
- 5 3 adag *magasságos csere itala*
- 6 a kristálygömb

Magasságos csere itala (500 at): Felcseréli megívója egy véletlenszerű tulajdonságpontjait egy másik tulajdonsága pontjaival. Nehéz Akaraterő dobható; ekkor az elfogyasztó választ, hogy melyik tulajdonságpontjaira cserélje le, és ha dob még egy Nehéz Akaraterőt, azt is kiválaszthatja, hogy melyik tulajdonságának értéke cserélődjön le. Ha akár véletlenszerűen, akár tudatosan ugyanannak a tulajdonságnak az értékei cserélődnének fel, akkor az egy ponttal növekszik.

15. A sziget: Néhány lombos gyümölcsfa, egy pad és egy kiskert található a szigeten. A kertcskében gyógynövények vannak, amikből a hozzáértő gyógyított készíthet. A padon egy könyv („*Hogyan járta be a Kicsiny Világ a távoli tengereket? – Antiósi Nallasz tollából*”), mellette pedig egy börtasakban különböző méretű csiszolt üveglencsék vannak.



Ax Axam

Ax Axam kopasz, pocakos férfi, a homlokán pedig egy színes, kristályos minta van – egy *kromatrop* műve. Otthonában kényelmes, aranyszínű köntösben járkal, de szabályja mindig nála van, övében pedig egy feltöltött lézerpisztoly lóg. Veszély esetén felveszi gladiátor felszerelését (9). Múltjának ellentmondva nem kifejezetten vérengző típus; inkább gondolkodó, értelmes ember. Ha viszont kárt tesznek szeretett munkáiban, főleg a robotpókban, kegyetlenül megtorolja.



Az elkényelmesedett harcos még most is halálos ellenfél lehet, ha a karakterek nekiesnek. Azonban van más út is. Ax Axamnak valójában nincs szüksége a gömbre, inkább egzotikumként gondol rá, mint hatalmas varázstárgyra. Kis győzködés után meg is lehet vele egyezni; odaadja a karaktereknek a kristálygömböt, egyetlen feltétellel (és ettől nem tágít): tartsanak vele a

karakterek utolsó útján és rabolják ki az Elfeledett Bázist. Azt ígéri, a zsákmány az övék lehet, egyetlenegy apróságtól eltekintve... de erről többet nem árul el. Az indulást egy év múlva tervezi; addig még érkezik neki tíz droid és különböző halálos fegyverek. Ha már megbízik a karakterekben és barátjukként gondol rájuk, elláthatja őket lézerpisztolyokkal és hasonlókkal. Külön örül, ha visszaadják neki gladiátorgyűrűjét; a tárgy értékes számára.

Ax Axam harc közben kíméletlen; mindig próbál úgy helyezkedni, hogy egyszerre csak egy valaki tudja támadni, ellenfeleivel sorjában számol le. Ha nincsenek hozzá túl közel, lézerpisztolyát rántja elő és lehetőleg egy varázslót próbál vele lelőni, majd a fegyvert félrehajtva közelharcba bocsátkozik szabályjával. Mivel bal kezese, kiszámíthatatlan és ezt a tulajdonságát jól ki is tudja használni; közelharcban +2 támadást és VO-t kap emberek ellen. Ha mégis legyőzik, ő hozza fel az ajánlatot, hogy odaadja a gömböt, ha segítenek neki. Könyörögni azonban nem könyörög.

Ax Axam: Harcos 8; VO 13/közelharcban 15 (gladiátor felszereléssel: 23/közelharcban 25); Mozgás 30'; Tám +15/+10 +2-es szablya 1d6+5 vagy +11/+6 lézerpisztoly 2d10+; +8/+5/+3; Erő 18, Ügy 18, Egs 16, Int 14, Böl 14, Kar 10; TS Hp 52



Jogi Függelék

This version of *Viharos Álmod* 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.

Viharos Álmod © Copyright 2013 by Gyimóthy Katalin Énok. All rights reserved.

