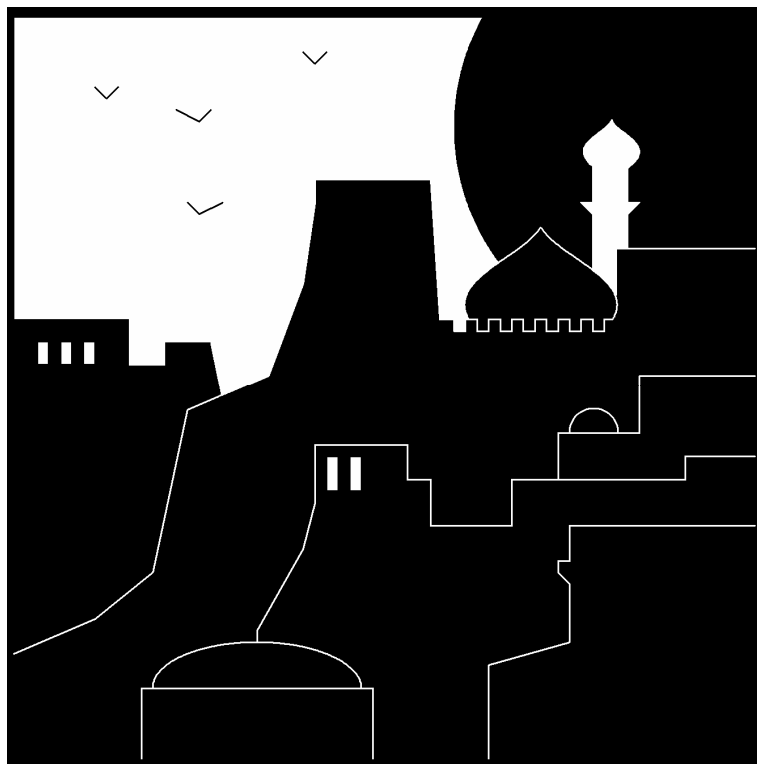


# **Khosura**

## **A Négy Misztérium Városa**

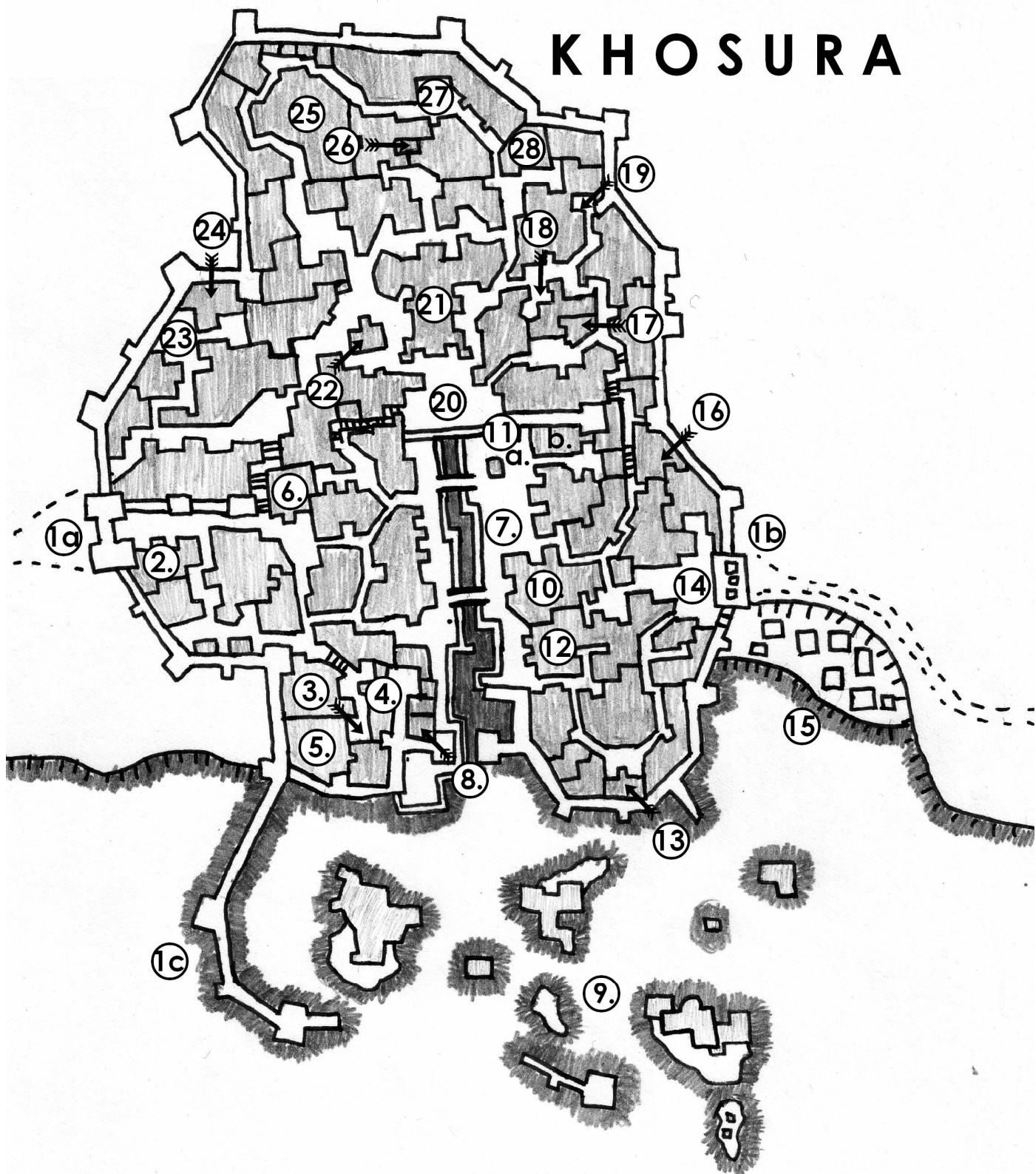
*írta: Lux Gábor*



**Kard és Mágia háttér**

**E.M.D.T. 26.**

# KHOSURA



# Khosura: A Négy Misztérium Városa

írta: Lux Gábor

A borítót és a térképeket készítette: Lux Gábor

**Tesztelte:** Ács Gábor (Kerecsen, Íjász 3/Tolvaj 2; Tyraxusz Tharg, Varázsló 4)  
Bagdi Zsolt (Filangor, Harcos 4)  
Faragó Kálmán (Harmonosz, Karttekeza követője, Íjász 2/Illuzionista 2; Gwyddion, Harcos 4)  
Fehér László (Licar del' Avellosz, Varázsló 5)  
Hartyándi Mátyás (Aszkülosz, Tolvaj 4)  
Izápy Gábor (Beriszto Akelisz, Mereszkan papja, Pap 5)  
**VT II. csapat:** Bárkányi Péter (Gardik, a Látó, Harcos 2/Ezerszemű Kang Papja 2)  
Boldog-Bernád István (Szubotáj, a Tolvaj, Tolvaj 4)  
Csomós Gábor (Targusz, Varázsló 4)  
Gajzágó Gergő (Orkogusz, Barbár 4)  
Kevevári István (Rufusz, a Kos, Harcos 4)  
Szabó András (Negoro, Tengerész 4)  
Torgar, a Szerecsen (NJK, Harcos 3)

© 2012 by Gábor Lux. All rights reserved.

## Előszó

Khosura városának publikációjával régi adósságot törleszték a **Kard és Mágia** játékosai felé. Amikor a sivatagból kiemelkedő bűnös város és az alatta húzódó járatok képe először összeállt a fejemben, tudtam, hogy valamikor majd a magyar közönséggel is meg kell őket osztanom. Ekkor, 2007 nyarán persze még a játérendszer alapfüzetei sem voltak meg, és majdnem öt évbe telt, amíg a városleírás a nyolcvanhét oldalnyi kézírásos jegyzetből és térképből (páratlan módon egy szintnyi útvesztő kivételével mindez egyetlen hét alatt készült el) eljutott mostani formájába. Most, sok tesztelés és a **Fight On!** fanzin három számában, részletekben leköszölt angol változat után elkészült ez is.

Ez a kiadvány egy nagyváros komplex leírását kínálja a mesélőnek: törvényeivel, hagyományaiival és rivális kultuszaival, kalandhelyszíneivel és persze a föld felszíne alatt lapuló Alváros szintjeivel. Egy olyan közeg, amelybe a mesélő beleilleszheti a saját kalandjait, vagy egyszerűen szabadon engedheti benne a játékos karaktereket, hagyva hogy a millió belső logikája, konfliktusai maguktól fantasztikus összecsapásokhoz és sötét tervek beteljesüléséhez vezessenek. Khosura természetesen nem teljes leírás, hanem egy váz: az Alváros külön nem jellemzett kamráitól és folyosóitól a város urainak pontos céljaiig számos helyen a mesélő feladata létrehozni vagy saját képére alakítani a pontos részleteket.

**Lux Gábor**

Pécs, 2012. május

## Tartalom

I. A város.....	4
Háttér.....	4
A hadsereg.....	4
Istenek és ideológiák.....	5
A falakon belül.....	6
II. Az Alváros.....	18
Elhelyezkedés.....	18
Véletlen találkozások.....	18
Alváros, I. szint / A szektor.....	23
Alváros, II. szint / A szektor.....	24
Alszint: Tellamek Than kriptája.....	28
Alváros, III. szint / A szektor.....	29
Alszint: Uthummaosz altemploma.....	32
Alváros, IV. szint / A szektor.....	33
Alszint: Ymmu M'Kurza sírkomplexuma.....	33
Alszint: A Jajgatás vermei.....	37
Alváros, III. szint / B szektor.....	38
Alváros, IV. szint / B szektor.....	43
Alváros, II. szint / C-B szektor: Katakombák.....	44
Alváros, III. szint / C szektor.....	45
Alszint: Derceto altemploma.....	46

# I. A város

## Háttér

Regulátor sivatagában, Famfultól háromnapos útra áll Khosura, a négy misztérium városa. Khosura egyaránt szent hely Istár, Uthummaosz és Derceto kultusza számára; negyedik fundamentuma, a Kamnikus Misztériumok elvont tanítása nem istenhit, és jóval kevésbé ismert. Khosura uralkodója, a kevély Pantózár papkirály engedélyével az elmúlt években két másik ideológia, Fedafuce és Mung követői is megjelentek a városban, jogot vásárolva működésükre és a hittérítésre: ezt a szabadságot a tradicionalista érdekcsoportok szentséggalázásnak tekintik és az új hitek kiűzését szorgalmazzák.

Khosura a homályos múltban, mintegy 2200 éve élte legdicsőbb korszakát, amikor Srabmár Nagykirály, Aki Ad és Vesz itt rendezte be uralmi központját. Tizenkét város omlott porrá és hamuvá bodorított szakállú katonái szandálja alatt, s mire fiai megörökölték a hátrahagyott birodalmat, nem volt ki fölött uralkodniuk. Ekkor jött el Vashanka, egy rabszolga leánya: és mint mondják, egy szál pendelyben menekült el a lovasok elől; és KROAX földjére ment és összezsapott a madáremberekkel; és egyesítette Ookant amazon törzseit; és mikor seregeivel visszatért, egy éhség és betegségek tizedelte várost talált szülőhelyén. Így múlt el Srabmár vérének uralma Khosurában, és így jöttek el Istár, a szerelem és háború istennőjének kegyesebb törvényei. Az azóta eltelt évszázadokban számos úr és úrnő váltotta egymást; istenre jött isten, és a palota fölötti uralom Istárról Uthummaosz komor papjaira szállt.

Khosura uralkodója immár hét évtizede a kortalan Pantózár papkirály, Uthummaosz Legfelsőbb Főpapja Fomalhaut világán. Legfontosabb tanácsadója a nagyvezír, Anvin Ishambarg (16.), aki maga is Uthummaosz magas rangú követője. Pantózár és bizalmasa mellett a város legbefolyásosabb személyiségei az öt nagy kereskedőcsalád családfői (25.), akik a belső házasságok szövvényes rendszere és konzorciumuk által kisebb riválsaik nagy részének érdekeltsegeire is rátették a kezüket.

A terméketlen földű város fő terméke a só: a föld alatt fakadó bővízü források elárasztották a szegényebb osztályok lakta régi Alsóvárost és egy kiterjedt sós tavat teremtettek a déli sziklamedencében, de gazdaggá tette a Középső és Felsőváros kereskedőit. A só közönséges változatai mellett jó áron különlegesebb típusok is beszerezhetők.

Khosura három, egymásra magasodó szintjébe ma már csak kettő lakott: a kézművesek és az egyre szaporodó koldusnép lakta Középső Város, és a Vashanka piacától északra fekvő Felsőváros. A város délnyugati részén, a katakombák fölött magasodó dombon félig zárt városnegyed áll (3–5.); ez a magaslat a Felsővároshoz hasonlóan egy szinttel a Középső Város fölött helyezkedik el. Az elárasztott Alsóváros két szinttel a Középső Város és a várost karéjként körülfogó fennsík alatt nyugszik: ma tilalmas hely, mivel a korábbi lakók, akik nem menekülhettek az otthonaikat elöntő hullámok elől, mindmáig ott lapulnak a sós tó félrevezetően nyugodtnak tűnő felszíne alatt.



+ Az Alváros bejáratai

A város alatt kiterjedt járatrendszer húzódik, ahol mind a négy misztérium ősi kegyhelyei, a régi khosurai uralkodók – Srabmár Nagykirály, Aki Ad és Vesz, valamint Vashanka, Istár bajnoka – uralmának maradványai, mind más csodálatos és veszedelmes helyszínek megtalálhatók. Az Alváros négy szintre osztható, amelyek nagyjából pontosan követik a város felszíni tagoltságát, és nyolc ismert szektorra terjednek ki.

- A továbbiakban a város helyszínei arab számokkal, az Alváros helyszínei pedig a római számmal írt szint, a szektor és a pontos helyszín megjelölésével szerepelnek a kiadványban: így például a III./A-12. az Alváros III. szintjének A szektorában található 12. helyszínre utal.

Az Alváros legtöbb bejárata ismeretlen a város lakóinak többsége számára; amelyek létezése pedig köztudomású, azokat vagy lezárták, vagy erősen őrzik. A legismertebb bejárat a Jajongók teréről (3.) nyíló kút, amely az élőholtak járta katakombákba vezet; szintén köztudott, hogy Vashanka piacán (7.) az északi falból eredő sós folyam rácsos kapuin túl is ősi folyosók nyílnak, de a rácsok nem nyithatók, és a nyílások környékén mindig őrség áll. A bejáratok teljes listája a II. részben olvasható.

## A hadsereg

Khosura erőit 200 tartalékos milícia (Harcos 1), 100 gyalogos katona (Harcos 2+1), 80 íjász (Íjász 2+1), 120 könnyűlovás (Harcos 3+1), 100 veterán gyalogos (Harcos 3+1) és 50 elit palotaőr (Harcos 4+2) alkotja. A városban és a falakon járőröző egységek 1d4\*5, a megerősített őrségek 1d4\*10 főből állnak. A milíciák bevetésére csak a várost közvetlenül

fenyegető veszély esetén kerül sor, mivel Pantózár nem bízik a köznép hűségében. A palota titkosügynökei és spicilije gyakoriak és figyelmesek, de korruptak.

**Milíciák (200):** Harcos 1; VO 13 (bőrvért, kis fémpajzs); Mozgás 30'; Tám +1 szablya 1d6+2; vagy +1 parittyá 1d4; +2/+0/+0.

Hp	3	8	3
	4	7	5
	1	6	3
	5	10	5
	<u>5</u>	<u>10</u>	<u>2</u>
	3	6	8
	2	6	8
	10	1	10
	9	9	3
	9	1	8

**Katonák (100):** Harcos 2+1; VO 16 (láncing, kis fémpajzs, Ügy); Mozgás 30'; Tám +3 szablya 1d6+3 vagy lándzsa 1d8+3; +4/+1/+1.

Hp	18	13	16
	19	13	17
	12	16	15
	11	14	4
	<u>13</u>	<u>18</u>	<u>18</u>
	21	16	22
	7	4	19
	18	6	9
	16	18	11
	11	10	14

**Íjászok (80):** Íjász 2+1; VO 14 (kivert bőrvért, Ügy); Mozgás 30'; Tám +3/+3 rövidíj 1d6 vagy +3 szablya 1d6+1; +4/+1/+1.

Hp	13	18	11
	11	19	16
	18	21	18
	13	10	15
	6	18	13

**Könnyűlovasok (120):** Harcos 3+1; VO 16 (láncing, kis fémpajzs, Ügy); Mozgás 30'; Tám +4 szablya 1d6+3 vagy +4 kopja 1d10+3 vagy +4 rövidíj 1d6; +4/+2/+2.

Hp	22	26	15
	27	19	18
	18	17	18
	25	25	22
	18	16	21

**Veteránok (100):** Harcos 3+1; VO 16 (láncing, kis fémpajzs, Ügy); Mozgás 30'; Tám +4 szablya 1d6+3 vagy +4 hosszúkard 1d8+3; +4/+2/+3.

Hp	12	14	20
	14	16	23
	27	16	25
	24	14	19
	27	15	21

**Elitek (50):** Harcos 4+2; VO 19 (mellvért, nagy fémpajzs, Ügy); Mozgás 20'; Tám +6 alabárd 1d10+5 vagy +6 dobódárda 1d6+2; +6/+3/+3.

Hp	26	20	34
	26	32	42
	23	24	34

38	26	30
35	24	26

## Istenek és ideológiák

**Uthummaosz (TG);** szimbóluma fekete mezőben halovány fényt árasztó szakadék, fegyverei papi fegyverek és rövidkard. Uthummaosz sötét szakadékokban beszélő hideg lehellet, hangja pára és homály. Misztériumvallását a rituálék, babonák, obskurus és gyakran látszólag önellentmondó parancsolatok szövevénye alkotja, amit a híveknek maradéktalanul be kell tartaniuk. Papjai szigorú, komor tónusokban öltözködő, örömtelen emberek. Emberáldozataikat tökéletes titokban és precíz útmutatások szerint hajtják végre. Főpapja Pantózár papkirály (Pap 11). Földalatti kegyhelye az **I./A-15., II./A-16-18., III./A-15-19.** helyszíneket magában foglaló komplexum.

**Istár (S);** szimbóluma íj és nyílvevő, fegyverei tetszőlegesen, de különösen az íjakat és egykezes kardokat kedveli. Istár, miként vallása, egyszerre gyengéd és kíméletlen, de gyengédségében is van egyfajta rejtett él, míg a harcban megfoghatatlan bájt és vonzerőt mutat. Számtalan híve van (s különösen sok nő), és lényegesen erősebb Fomalhauton, mint a Földön valaha volt. Papjai mindkét nembeliek, de a férfiak csak 5. szintig juthatnak hierarchiájában, és nem találhatók meg a khosurái kultuszban. Főpapnöje Mennen Reimi al-Varisz (Pap 6), aki elődje, Marcella Vil Amnir eltűnése után nyerte el rangját. Istár követői Vashanka piacát és a mellette álló templomkomplexumot uralják (**7., 11.**). Régi, ma elhagyott alvárosi szentélyük a **III./B-1-3.** helyszínen található.

**Derceto (KG);** szimbóluma örvénylő csápokkal övezett éjfékete korong, kedvelt fegyverei a hálók, görbe kések és kardok. Derceto, a Sötét Anya az Alvilág fénytelen üregeiben lakozik, de megidézésekor személyesen vagy ivadékai által Fomalhaut síkján is előfordul. Ez az esemény nem egyértelműen örömteli, mivel bizarr termékenységi rituáléit követően gyakorta elemészti hívóit. Női hívei nincsenek, s mind az istennőt, mind követőit határozott mizoginikus tendenciák jellemzik. Főpapja, Bengazár ma magatehetetlen roncs egy balul sikerült földalatti orgia után; lánya, Ivkin gondozza. A kultusznak nincs felszíni temploma, de Bengazár oszlopai (**2.**) jelentik a hit informális központját. Innen rejtett bejárat nyílik a földalatti szentélybe (**III./C-5-14.**).

**Kamnikus Misztériumok:** függetlenek a hatalmi struktúráktól, és sem formális szervezetük, sem túl sok követőjük nincs – általában varázslók és illuzionisták állnak soraiban. Zarándokhelyük a **III./B-5.** és **IV./B-4.** között húzódik. Azok, akik meglelik a misztériumok barlangját és kiállják a beavatást, jogosultak az indigó szín viselésére turbánjukban. A színnel visszaélő a misztériumok követői hamar felismerik és meglepő vehemenciával levadásszák – ez

a beavatottak közötti egyetlen közös összekötő kapocs.

**Fedafuce (S);** szimbóluma mérleg, papi fegyvereket engedélyez. Bár az egyházak többsége eredendően hajlamos a szimóniára, Fedafuce papjai tökélyre fejlesztették művészetét. Templomaiban – bármiféle erkölcsi tétel megvallására vagy akár a hit látszatára való tekintet nélkül – hozzáférhetők a különféle varázslatok, jóslatok és isteni adományok, feltéve ha az ellentételezés is megfelelő mértékű. Árfekvése valamivel meghaladja a szokásost, de ezt ellensúlyozzák a részletfizetési lehetőségek, hitelek és különféle egyéb konstrukciók. Fedafuce templomai uzsorában, pénzváltásban és más pénzügyi műveletekben is jeleskednek. Kaiusz Ben Kaiusz burzátor (Pap 5) nemrég érkezett a városba azzal a parancssal, hogy bármilyen eszközzel termelje ki a működési engedély és a templomépület (6.) megszerzéséhez szükséges kezdőtőke ellenértékét.

**Mung (TG);** szimbóluma vörös mezőben arany napkorong, tetszőleges fegyvereket engedélyez. Mungorváros pragmatikus okokból vallásos külsőségeket is felöltő progresszív állami ideológiája a nyomornegyedben nyitotta meg misszióját (13.), hogy segítséget nyújtson a szükségét szenvedőknek és a megaláztatottaknak. Valsket archdiakónus (Tolvaj 8) és két testőre.

**Ishab-Lambar (S);** szimbóluma kobra, fegyverei tetszőlegesek, de előszeretettel mérgeztettek. A déli nomádok új istenének követői a Kheldzi kereskedőház családtagjaira és szolgálóira korlátozódnak, akik mindannyian thaszáni bevándorlók. Vezetőjük Dédimosz pátriárka (Pap 8); engedély nélküli, titkos templomukat a kereskedőház erődített épületében (4.) rendezték be, és ha lehet, a kereskedést leszámítva elkerülik az idegenekkel való érintkezést.



## A falakon belül

**1. Városfal:** A pusztaság sárgás köveiből épített régi, masszív erődítés Srabmár Nagykirály idejéből; az állandó őrzéstartók útját bástyák szakítják meg. A kapuknál vám: 1 at/fő és 2 at/letét, 1at/ló, 5 at/megrakott háttas, és 2 at/megrakott rabszolga. Belépéskor az utazóknak eldarálják Khosura törvényeit, amelyek minden városba lépőre érvényesek:

- Mindenki köteles elfogadni maga felett Pantózár papkirály és Uthummaosz isten ítélkezési jogát. A városban elkövetett bűnök büntetése megkorbácsolás, majd rabszolgaság a sópárlókban (15.), börtön a Jajgatás vermeiben (III./A-10.) vagy száműzetés az Alsóvárosba (lásd 1c.).
- Senki nem szegheti meg a város isteneinek elismert vallási monopóliumát. A hittérítés, nyílt imádat vagy akár az idegen vallási szimbólumok viselése szigorúan tilalmas.
- Az idegenek nem emelhetnek kezét a városi polgárok élő és élettelen javaira, és nem köthetnek üzletet olyan kereskedőkkel, akik nem

rendelkeznek a város által elismert árusítási jogosultsággal.

- Tartózkodásuk alatt minden idegen számára kötelező a megkülönböztető jelzés viselése, majd távozáskor visszaadása. A jel egy láncon lógó, bonyolult jelzésekkel megjelölt kis rézlap, amelyet a városba lépők a letétért cserébe kapnak kézhez.

Bár semmilyen törvény nem tiltja, hogy valaki a költséges kapupénz kifizetése helyett egyszerűen megkerülje a várost, aki mégis megpróbálkozna vele, azt a falak körül portyázó lovasok elfogják és kémkedés vádjával a törvény elé hurcolják.

Khosurai polgárság a palotában szerezhető 100 at adminisztrációs költség megfizetése és egy, a városban elfogadott istennek bemutatott áldozat után. A kereskedelmi licenz, amellyel a karakter és szolgálói önálló üzleti tevékenységet folytathatnak a városban, 600 at-t kóstál, valamint a kereskedők tanácsának (25.) engedélyét igényeli. Megszerzése után az újdonsült kereskedő áldozatot kell bemutatson Srabmár Nagykirály, Aki Ad és Vesz szobra előtt (20.).

**a) Nyugati kapu:** 20 ór **Khedzsán őrpapcsnok** (Harcos 6) alatt, akinek rögeszméjévé vált, hogy ellenségei el akarják mozdítani és rabszolgasorba vetni. Ezért minden alkalommal, amikor veszélyes kinézetű idegenek lépik át a kaput, 40% eséllyel megszarolja őket, hogy tiltott istenek szimbólumait hurcolták be a városba (ha szükséges, hamis bizonyítékokkal), majd azt követeli, hogy a „félrenézésért” cserébe néhány egyszerű feladattal – néhány ember megfigyelésével – bizonyítsák lojalitásukat.

- Első küldetés: este várakozzanak Istár temploma (11.) mellett, és figyeljék ki, kiket láttak ott beszélgetni.
- Második küldetés: öljék meg Atar Ibasht, egy (teljesen ártalmatlan) lámpaarust a nyomornegyedben.

Ha a karakterek mindkét feladattal végeznek, kémekeként jelenti őket Pantózár előtt.

Khedzsán Ishab-Lambar híveinek bűbája alatt áll, akik rajta keresztül figyelik ki a városba beszi-várgó tiltott hiteket, s különösen arra ügyelnek, hogy kiszűrjék Ellinger vagy a Vörös Isten követőit. Khedzsán irodájában egy rejtkehelyen 3d10 különböző isteni szimbólum található.

**Khedzsán őrpapcsnok:** Harcos 6; VO 19 (láncvért, nagy fémpajzs, Ügy); Mozgás 20'; Tám +8/+3 szablya 1d6+4; +7/+4/+3; Erő 13, Ügy 15, Egs 12, Int 9, Böl 11, Kar 13; KS. Hp 42

**b) Keleti kapu:** 30 ór **Ajkmátár őrpapcsnok, a Háromarcú** (Barbár 4) alatt. Ajkmátár bő ruhákat és egy zárt sisakot visel, amelyet elől és hátul is egy szakállas emberfej díszít. Erre a viseletre azután szokott rá, hogy egy csontszívóval való találkozás során formátlanná olvadtak az arcvonásai. Derceto kétségbeesett követője, aki a Sötét Anya kegyétől várja gyógyulását.

**Ajkmátár őrpapcsnok, a Háromarcú:** Barbár 4; VO 19 (teljes lemezvért, nagy fémpajzs, Ügy); Moz-

gás 20'; Tám +3 alabárd 1d10-1; +4/+1/+2; Erő 7, Úgy 8, Egs 11, Int 13, Böl 11, Kar 4; KG.  
Hp 24

**c) Falrom:** A sós tóba nyúló, romos falszakasz, a rituális kivégzések helyszíne. A bűnösöket véresre korbácsolják, majd „az Alsóvárosba száműzik”, vagyis a sós tó vizébe merítik, amíg a felszín alól összegyűlő zombik maguk közé nem fogadják az elítéltet.

A középső bástyában dolgoznak a város balzsamozói, nyolc sötét bőrű férfi **Ong, a Mumifikátor** (Harcos 3), felvigyázójuk vezetésével. A holtakat sókkal tisztítják meg és konzerválják, mielőtt végső nyugalomra helyeznék őket. Ong másodvállalkozásként szegények és gyermektelenek sóban preparált tagjaival és szerveivel kereskedik (5-15 at mint talizmán vagy füstölő; teljes test 50 at-tól). „Temetkezési biztosítás” 25 at (hogy a halottak „ne csipponentsenek le néhány darabot az elhunytból”), teljes sókúra 100 at, alkémikus sók 250 at, elvitelre adagonként 50 at (halotti luxus a gyönyörű pecsétviasz-színű árnyalat elérése érdekében, „holtakon átszűrve tisztított” oldatból).

**Ong, a Mumifikátor:** Harcos 3; VO 10; Mozgás 30'; Tám +3 tör 1d4+2+méreg (Közepes, 3d6 Hp/3d6 Hp); Erő 11, Úgy 8, Egs 11, Int 14, Böl 12, Kar 12; TG.  
Hp 17

**Balzsamozók (8):** Sz 1; VO 10; Mozgás 30'; Tám +1 tör 1d4; +2/+0/+0; S.  
Hp 8, 6, 6, 5, 7, 6, 3, 2

**2. Bengazár oszlopai:** Sárga kerámiával ékes erősített ház, Derceto hitének felszíni központja. A nyomorék Bengazár helyett leánya, **Ivkin** (III 4) viszi az üzletet. Ivkin nőként alacsonyabb státusú Derceto hitében, s nem részesülhet a beavatottság kegyében, de a főpap gyermekeként kénytelen elvégezni bizonyos ceremóniális feladatokat; ez az ellentét meglehetősen eltorzította a személyiségét. Ha nő keresi fel az üzletet, 60% eséllyel megpróbálja meggyilkolni vagy nyomorékká tenni egy véletlen „balesettel”.

Bengazár oszlopai a hírverés szerint „a belső testi harmóniák megtapasztalására és kiterjesztésére” szolgáló terhelési gyakorlatok, valójában viszont próbatételek: arra szolgálnak, hogy Derceto kultistái teszteljék a hiten kívül születettek alkalmasságát a misztériumokba való beavatásra. Az önkénteseknek egy szűk, hengerszerű veremben kell állniuk, míg mezítelen eunuchok egy kötelekből és csigákból álló rendszerrel lassan egy nehéz kőkoloncot engednek a vállukra.

Akik képesek vállukkal megtartani a hatalmas súlyt (Erőpróbák), egyszer használatos mágikus erővel vagy más jutalmakkal lesznek gazdagabbak. Ahhoz, hogy valaki idegenként beavatást nyerjen, mind a négy próbát ki kell állnia, méghozzá pihenés és szünet nélkül – bár az újabb és újabb próbálkozások megengedettek, s a kudarcot valló jelentkező egy másik alkalommal újra próbálkozhat. A sikeres próbák jutalmai csak egyszer nyerhetőek el.

- **Első oszlop:** fehér alabástrom, 2\*Közepes Erőpróba, 2d6 Hp/kudarc. Siker esetén 1d6: 1) mágia olvasása, 2) [fekete] víz teremtése, 3) áldás, 4) kisebb sebek gyógyítása (8+szint Hp, de 25% eséllyel feketévé torzíja a húst), 5-6) semmi.
- **Második oszlop:** vörös gránit, 1\*Közepes Erőpróba, 2d6 Hp/kudarc. Siker esetén 1d4: 1) szentségtelen víz teremtése, 2) zöld nyálka teremtése, 3) ómen (használat esetén 25% eséllyel hipnotikus megszállottság), 4) semmi.
- **Harmadik oszlop:** szürke porfír, 2\*Nehéz Erőpróba, 3d6 Hp/kudarc. Siker esetén 1d6: 1) közepes sebek gyógyítása (16+szint, de lásd fent), 2) méreg lassítása, 3) ómen (de lásd fent), 4) szellemerő (csengettyűszerű hangok mindenki ellen támadnak mint szellemfegyver, sebzés 4d4 Hp, 1 kör/szint), 5) átok, 6) semmi.
- **Negyedik oszlop:** fehér sötömb, 1\*Nehéz Erőpróba, 3d6 Hp/kudarc és fekete víz áramlik a verembe – Közepes Akaraterő vagy a karakter zombivá alakul. Siker esetén 1d3: 1) a karakter érintése zöld nyálkává változtat egy kiválasztott áldozatot (Nehéz Kitarítás), 2) közepes sebek okozása, 3) semmi.
- **Ötödik oszlop:** fekete bazalt, csak az próbálkozhat meg vele, aki az előző négy próbát kiállta. A karakter bátorságának felmérésére szolgál; a tömb leeresztésekor a verem oldalán kinyílik egy titkosajtó, ami Derceto szentélyébe vezet (III./C-2.).

**Ivkin:** Illuzionista 4; VO 12 (Ügy); Mozgás 30'; Tám +3 tör 1d4+1 + méreg (Nehéz Kitarítás, 4d6 Hp/4d6 Hp); +0/+3/+5; Erő 10, Úgy 16, Egs 7, Int 15, Böl 14, Kar 12; KG; 200 elektrom, 650 at-s gyűrű.  
Varázslatok: 0:5, 1: 4, 2: 3, NF 12+szint; 0: fény\*2, illúzió érzékelése, mágia érzékelése\*, táncoló fények, trükkök; 1: hangillúzió, hipnózis, kisebb illúzió, színes permet\*2; 2: illúzió\*2, tükörkép\*,  
Hp 10

**Derceto rabszolga-kultistái (8):** Harcos 2+1; VO 11 (Ügy); Tám +3 szablya 1d6+3 vagy +3 háló begabalyodás [+5-ös manőver]; +4/+1/+1; KG.

Hp	18	8
	8	9
	6	16
	11	
	13	

**3. A Jajongók tere:** A halottsiratók ezen a dombra épített, sötét és magas épületek által körbevett téren vesznek búcsút halottaiktól, akiket sóval való mumifikálás (v.ö. 1/c.) után egy kúton bocsátanak le a katakombákba (II./C-B-1.). Sírátó koldusok 5 fő/at, önkorbácsolók 2 at/fő, öncsonkítók 20 at+/fő, kivégzés az elhunyt tiszteletére 50 at+/fő (30%; ha éppen nincs elítélt, 80 at-ért kerítenek). A kutat éjjel nyolc ór vigyázza, nehogy valami kiszabaduljon: az alsó szint a holtak birodalma.

**4. Kheldzi kereskedőház:** Thaszáni kereskedődinasztia Khosurában letelepedett ága; sötét és ritka szulfitokat exportálnak hazájukba, ahonnan gabonát

és más élelmiszert hoznak a városba. Otthonuk puszta falú, barátságatlan erődépület feketén ásító lőrésekkel.

A család tagjai és a szolgák mindannyian Ishab-Lambar hívei, lényegében kémek. Feladatuk jelenleg az, hogy meggyengítsék és megsemmisítsék az istenük által kijelölt ellenséges szektákat, különösen a Vörös Isten fennmaradt híveit és Ellinger követőit. Feladataikat elkötelezetten követik, magánéletükben pedig puritán szigor és fanatikus engedelmesség jellemzi őket.

A család feje a sír szelén álló kinézetű, de megdöbbentő életerővel és körmönfonsággal bíró **Dédimosz Pátriárka** (Pap 8), de a napi ügyeket két fia, **Traszümakhosz** (Harcos 3) és **Menelaión** (Harcos 1) intézi. Egy

szolgálatukban álló varázsló, **Ishmasz Tereasz** (Varázsló 3) több városi polgárt mágikus bűbáj alá helyezett, így a család jól értesült a különböző történésekről. A két legjelentősebb „ügnökök” Khedzsán, a nyugati kapu őrparancsnoka (1/a.), valamint **Udzsef**, az ívelt Handzsár karavánszeráj tulajdonosa (12.).

Ishab-Lambar rejtett temploma a kereskedőház raktárból, egy használaton kívüli régi ládán át nyíló ablaktalan téglahelység. A Szentségek Ládája egy két lángserpenyő által közrefogott kobraidol előtt áll. Ha valaki megérinti, két **tűzhöllő** jelenik meg a szobában. A láda tartalma Ishab-Lambar próféciája (fatvája) Khosura elpusztításáról, egy rituális célokra használt, mérgezett +1-es *tőr*, egy kobrával vésett +1-es *lemezvért*, egy *betegségek gyógyítása ital* és 9 adag kobraméreg (Nehéz Kitartás, 1d6/1d6 Egs).

**Dédimosz Pátriárka:** Pap 8; VO 11 (Ügy); Mozcás 20' (lassan botorkál); Tám +7 mérgezett *tőr* 1d4+2 + kobraméreg (Nehéz Kitartás, 1d6/1d6 Egs); +8/+3/+8; Erő 15, Ügy 13, Egs 16, Int 12, Böl 15, Kar 14; TG. Varázslatok: 0: 6, 1: 5, 2: 4, 3: 3, 4: 2; NF 12+szint; 0: élelem és víz megtisztítása\*3, mágia érzékelése, mágia olvasása, fény; 1: kisebb sebek gyógyítása\*2, parancsvarázs, áldás, védelem a tűztől; 2: bénítás, megbabonázás, ómen++++, szellemfegyver; 3: átok, közepes sebek gyógyítása, mágia megszüntetése; 4: botból kígyók, jóslás+++.

**Dédimosz Pátriárka:** Pap 8; VO 11 (Ügy); Mozcás 20' (lassan botorkál); Tám +7 mérgezett *tőr* 1d4+2 + kobraméreg (Nehéz Kitartás, 1d6/1d6 Egs); +8/+3/+8; Erő 15, Ügy 13, Egs 16, Int 12, Böl 15, Kar 14; TG.

Varázslatok: 0: 6, 1: 5, 2: 4, 3: 3, 4: 2; NF 12+szint; 0: élelem és víz megtisztítása\*3, mágia érzékelése, mágia olvasása, fény; 1: kisebb sebek gyógyítása\*2, parancsvarázs, áldás, védelem a tűztől; 2: bénítás, megbabonázás, ómen++++, szellemfegyver; 3: átok, közepes sebek gyógyítása, mágia megszüntetése; 4: botból kígyók, jóslás+++.

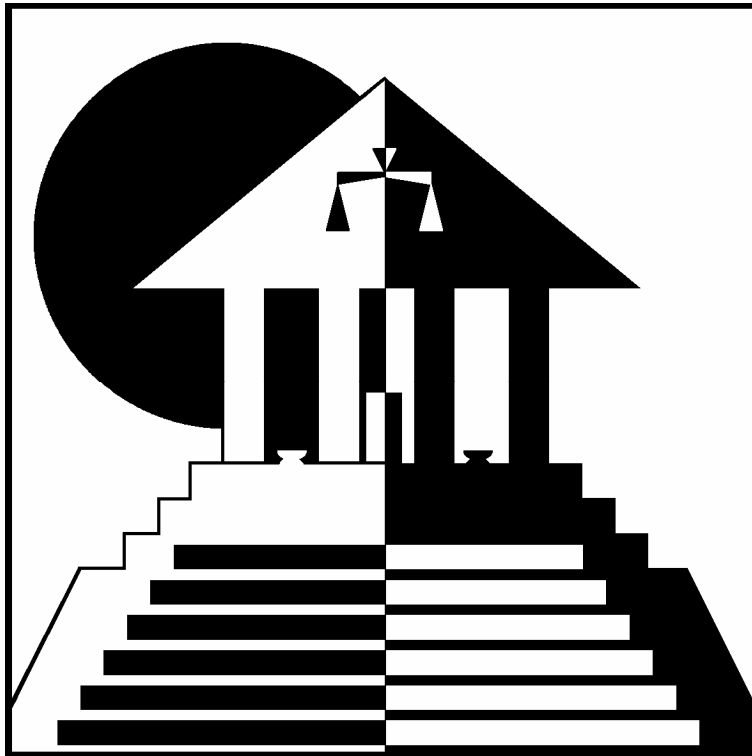
Hp 43

**Traszümakhosz:** Harcos 3; VO 20 (lemezvért, nagy fémpajzs, Ügy); Mozcás 20'; Tám +4 szigony 1d8+3 vagy +6 dobótör 1d4+1 +kobraméreg (Nehéz Kitartás, 1d6/1d6 Egs); +2/+2/+3; Erő 12, Ügy 18, Egs 7, Int 15, Böl 10, Kar 12; TS.

Hp 22

**Menelaión:** Harcos 1; VO 19 (szalagvért, nagy fémpajzs, Ügy); Mozcás 20'; Tám +1 szigony 1d8+2 vagy +2 dobótör 1d4 +kobraméreg (Nehéz Kitartás, 1d6/1d6 Egs); +3/+1/+0; Erő 9, Ügy 13, Egs 14, Int 11, Böl 11, Kar 7, TS; *kisebb sebek gyógyítása ital, tűzes lehellet itala*.

Hp 5



**Ishmasz Tereasz:**

Varázsló 3; VO 12 (Ügy); Mozcás 30'; Tám +1 tör 1d4 +méreg (Közepes Kitartás, 1d6 Egs/1d6 Egs); +2/+3/+3; Erő 11, Ügy 17, Egs 12, Int 13, Ügy 10, Kar 11; *fekete özvegy pora* (Nehéz Kitartás, 1d6 Egs/2d6 Egs); TG.

Varázslatok: 0: 4, 1: 3, 2: 1; NF 11+szint; 0: fény, mágia érzékelése\*2, mágia olvasása, méreg érzékelése, táncoló fények, trükkök; 1: személyi bűbáj\*2, azonosítás+, pajzs; 2: feledés.

**Örök (12):** Harcos 2+1; VO 17 (láncing, nagy fémpajzs,

Ügy); Mozcás 30'; Tám +3 szigony 1d8+3; +4/+1/+1; TS.

Hp	6	9	14
	14	19	14
	13	11	
	16	22	
	11	11	

**Tűzhöllő (2):** Sz 4\*; VO 14; Mozcás 30' repülés; Tám +4 csőr 1d3; Spec 3/nap tűzgolyó 4d6, immunis a tűzre; +1/+4/+1; S.

Hp 20  
14

**5. A Bronzkolosszus:** Egy most már cégéreként használt ősi bronzszobor maradácai mellett emelt exkluzív és igen borsos árú karavánszeráj a Khosurában megszálló legigényesebb vendégeknek, a sós tóba nyúló városfalra néző kilátással. Mint az Eidark, a Gasztronómus Kinyilatkoztatásában olvasható: „Nyugodalmos álmot nyújtó négy-személyes szobák 3-10 at, a tóba nyúló falra néző lakosztály 15 at – festői kilátás; a tulajdonostól,



Kummom Kmetritől megtudható a korbácsolások és vízbefojtások pontos rendje. Ízléses citerajáték a fényűzően felújított közös helyiségben – citeráslányok 5 at-tól, egyesek Istár papnői. Nagyszerű helyi kínálat – ópium 20 at, thag (aromatizált, karcsú rézcsövekben felszolgált khosurai specialitás) 45 at, időnként autentikus Kék-22 is, 100 at. A konyha a geometrikus irányvonal biztos kezű reinterpretációja; 90 at-s degusztációs menü: nád-rügyekből készült saláta, sókéregben felszolgált konfitált túcsőrű, a mindannyiunk által kedvelt piramidálisok egy utánozhatatlanul khosurai hangulatú struktúrában, valamint thag a ház legjobb készleteiből. A közelben kényelmes sétalehetőség a városfalon a mumifikálók között, nagyszerű árúk Vashanka piacának elbűvölő forgatagában. 🍄🍄

A Kinyilatkoztatások ugyan nem közlik, de bármely adott pillanatban 75% esélye van annak, hogy a vendégek vagy a személyzet körében 1d3 titkosügynök figyeli a vendégeket. A tulajdonos, a z udvarias, nádszálvékony **Kummom Kmetri** (Tolvaj 1, 1 Hp) mindig készséggel áll vendégei és a törvényes hatóságok szolgálatára.

**6. Fedafuce temploma:** Öt éve megnyitott létesítmény a koldusbotra jutott Mnakkim Dor kereskedőház egykori épületében. Színpompás zászlók hirdetik a jelentős leértékelésekkel árusított varázsitalok, értéklevelek és más pénzügyi szolgáltatások sorát, és egy rabszolga dícséri a heti akciókat. A burzátor, **Kaiusz ben Kaiusz** (Pap 5) *mindig* szívesen látja a betévedőket. Aktív és agresszív kereskedelmi politikát folytat a templomalapítás költségeinek mielőbbi megtérülése érdekében; kiváló kereskedő, aki hajszálpontosan meg tudja mondani, melyik kuncsaftjának pontosan mire lehet égető szüksége.

A templom legnépszerűbb termékét a 20, 50 és 100 at névértékű, 10% felárral árusított értéklevelek képviselik. Ezek a ruhák között, turbánban elrejtethető selyemdarabok teljességgel hamisíthatatlanok, és Fedafuce bármely templomában, illetve számos kereskedőnél pénzre vagy árukra válthatók.

### Minden héten más leértékelés!

- 1) Jóslatok -10%!
- 2) Gyógyítás és gyógyitalok -10%!
- 3) Varázsital-lottó: minden 250 at feletti vásárlásnál megajándékozunk egy ingyenes...  
1-6: szenteltvízzel!  
7-8: *kisebb sebek gyógyítása italla!*  
9: *bénítás megszüntetése balzsamma!*  
10-11: 4 adag ópiumesszenciával!  
12: *közepes sebek gyógyítása italla!*
- 4) Szenteltvíz -25%, szentségtelen víz -50% (vagy fordítva)
- 5) Füstölők szezonvégi kiárusítása! Egy rúd csak 5 et, amíg a készlet tart! (25% penészes)
- 6) Egyszer használható varázslatok -25%!  
Ezenfelül 1% eséllyel „Ön az ezredik vevőnk!” ünnepléses jutalomosztás (az esemény és a szerencsés nyertes híre hamarosan az egész városban elterjed).

Az oltár fölött az aranymérleg serpenyőiben drágakövek csillognak (1000 + 500 at). A kincstárban 900 at, 7 drágakő (6\*50 at, 1\*5000 at rubin), 8 *kisebb sebek gyógyítása ital*, 3\**közepes sebek gyógyítása ital*, *polimorfizáció itala*, 11\**szenteltvíz*, *varázslói tekercs* (varázsszáj, villám, vámpirikus érintés), *+1-es kétkezes kard*, 340 rúd füstölő, 8 adag ópium (30 at) és 8 adag ópiumesszencia. Minden lopást jóslással lenyomoznak és megtorolnak.

**Kaiusz ben Kaiusz:** Pap 5; VO 10; Mozgás 30'; Tám +5 láncos buzogány 1d8+3; +4/+1/+4; Erő 16, Ügy 10, Egs 9, Int 12, Böl 11, Kar 15; S; 2\*szenteltvíz, *gyorsítás itala*, *tüzes lehellet itala*, *ESP medálja*.

Varázslatok: 0: 5, 1: 3, 2: 2, 3: 1; NF 10+szint; 0: élelem és ital megtisztítása, mágia érzékelése\*2, víz teremtése; 1: áldás\*2, *kisebb sebek gyógyítása*; 2: ómen+++ , *közepes sebek gyógyítása*; 3: *betegség gyógyítása* vagy súlyos sebek gyógyítása.

Bónusz egyszer használatos varázslatok: parancsvarázs, *kisebb sebek gyógyítása*, *kritikus sebek okozása*.

Hp 29

**Kispapok (2):** Pap 3+1; VO 11 (Ügy); Mozgás 30'; Tám +3 láncos buzogány 1d8+1; +4/+2/+4; S.

Varázslatok: 0: 4, 1: 3, 2: 2; NF 11+szint; 0: élelem és víz megtisztítása, mágia érzékelése, mágia olvasása, méreg érzékelése; 1: áldás, *kisebb sebek gyógyítása*, szenteltvíz teremtése+++; 2: megbabonázás, *közepes sebek gyógyítása* vagy ómen\*2++.

Hp 19  
20

**Templomőrök (6):** Harcos 2+2; VO 16 (kivert bőrvért, kis fapajzs, Ügy); Mozgás 30'; Tám +4 szablya 1d6+4; +5/+2/+2.

Hp	14	11
	10	21
	19	
	21	

**7. Vashanka piaca:** A Felsővárost határoló magas fal tövében, a várost átszelő sós folyam partjain kialakult piac Istár áldását élvezve és biztonságáért is a templomot vigyázó amazonok felelősek. Az itteni adók ötóde Istárt illeti, és a papnők kedvükre változhatnak a portékák között. Ritka az árus, aki erre a megtiszteltetésre nemet mondana.

A piacon amazon örök járőröznek a város katonái helyett, de ők többnyire északon, Vashanka mauzóleuma mellett állomásoznak, ezért a piac déli része rosszabb hírű és kevésbé biztonságos (1:6 zsebmetszési kísérlet). A piacra vigyázó őrség nappal 10 lándzsásból és 10 íjászból, éjjel 10 lándzsásból áll, továbbá a környéken tartózkodnak a mauzóleum és Istár templomának őrzői is. A piac környezetében 1:6 eséllyel 1d6\*10 fős amazon zárandokcsoport tartózkodik.

A piacot átszelő, mocskos vízű csatorna éjjel veszélyes hely, 2d4\*5 **óriáspatkány** lappang a környékén; a nyomornegyedhez közeli részen 1:10 eséllyel 2d8 **kultista** les áldozatokra (1-4 Uthummaosz, 5-6 Derceto).

A piacról két bejárat nyílik az Alvárosba (II./A-9.): az északon emelkedő, két szint magas falban

nyíló rácsos kapuk (ezeket sűrű rácsok zárják le, nem nyithatók, és állandóan legalább négy amazon őrzi őket), valamint egy jóval kevésbé ismert rejtékút a keleti bástya falából – ezt Klaidész, a Kalmár emberei használják (10. és II./A-7.)

**Óriáspatkányok (2d4\*5):** Sz 1-1; VO 15; Mozgás 20'; Tám +0 harapás 1d6-1; Spec betegség; -1/+1/-1.

Hp	2	2	3
	4	1	3
	6	1	6
	4	1	3
	3	2	4
	2	1	4
	5	3	2
	6	4	1
	7	3	1
	5	6	2
	7	4	
	2	1	
	5	2	
	4	3	
	2	7	

**Kultisták (2d8):** Harcos 2+1; VO 11 (Ügy); Tám +3 szablya 1d6+3 vagy +3 háló begabalyodás [+5-ös manőver]; +4/+1/+1.

Hp	15	4	11
	17	18	17
	6	17	21
	13	14	11
	11	19	22
	17		

**8. Kalyibasor:** Nyomorult, többemeletes kunyhók a városfal árnyékában. Ezt a nyomornegyedet koldusok és a söpredék lakja; itt csak azt veszik ember-számba, aki be tud mutatni pár mocskos trükköt. Az egyik roskatag épület emeletéről titkosajtó nyílik az Alvárosba (II./C-B-2.).

**Csőcselék:** Sz 1-1; VO 9; Tám +0 bunkó 1d6-1 vagy +0 tör 1d4-1; +1/-1/-1.

Hp	2	5	4
	3	2	3
	5	1	1
	5	3	1
	4	7	3
	2	2	1
	6	3	3
	5	7	4
	5	7	6
	1	6	3

**9. Sós tó:** Körülbelül 180\*120 sztadión kiterjedésű tó, meredek sziklafalak határolják. Felszíne sima, színe piszkosszürke, az Alsóváros helyén törmelékes szigetek, falmaradványok és egykori épületek magas szintjei emelkednek ki a mozdulatlan vizekből. A tó egésze tiltott terület, mivel a felszín alatt az Alsóváros nyughatatlan holtai lakoznak, és egyhamar maguk közé rántják, aki a vízbe merészkedne: a találkozás esélye minden úton 1:3, és tapasztalt kalauz nélkül további 1:6 esély van arra, hogy a karakterek zátonyra fussanak. A szigeteket mégis, minden hivatalos tiltás dacára (még egy ladik birtok-

lása is büntettnek számít) számkivetettek és más gyanús alakok lakják.

**Zombik (3d8):** Sz 2+1; VO 12; Mozgás 20'; Tám +3 ütés 1d8+1; Spec lassú; +4/+0/+1.

Hp	11	14	11
	9	16	13
	12	9	4
	11	10	11
	10	6	13
	6	13	9
	12	17	14
	11	15	8
	10	13	15
	12	13	14

**10. Klaidész, a Kalmár kereskedőháza:** Labirintusszerű raktárrendszer egy jól őrzött épületben, amelyet a hatóságok mellett számos kisebb csoport és kereskedő is használ. Nappal állandó a forgalom; éjjel 20 ór vigyáz a kapukra. A raktárban mérettől és megközelíthetőségtől függően havi 40 és 350 at közötti áron lehet lerakatot bérelni.

A raktár tulajdonosa **Klaidész, a Kalmár** (Harcos 7); a Pragmatista Inkrementalizmus követőjeként ott jut pénzhez, ahol csak tud: a raktárak kiadása mellett egy kisebb, az Alváros csatornarendszerében rejtőző rablóbanda szponzora (II./A-7.). A lopott árut a használaton kívüli raktárakban tárolják; ezeket gyakran nagyon nehéz megközelíteni a több szinten át kanyargó folyosórendszerben. Kincseit egy rejtett, elhagyatott kamrában őrzi: 2000 elektrum, 400 at, 50 platina, ezüstkorsó 200 at, Istár ékköves szent szimbóluma 350 at, *méreg lassítása ital*, *varázslövedékek pálcája* (16 töltet), *védő karpánt* VO 14.

**Klaidész, a Kalmár:** Harcos 7; VO 18 (+1-es láncvért, nagy fémpajzs); Mozgás 20'; Tám +9/+4 +2-es szablya 1d6+4; +7/+2/+4; Erő 13, Ügy 10, Egs 17, Int 11, Böl 15, Kar 10; KS; kívül zöld, belül fekete köpeny, emberfőt formáló gyűrű 340 at.

Hp 66

**Őrök (20):** Harcos 2+2; VO 14 (gyűrűvért, nagy fapajzs); Mozgás 30'; Tám +4 szablya 1d6+4 vagy +4 dobódárda 1d6+2; +5/+2/+2.

Hp	23	9	10
	23	15	18
	10	23	18
	21	19	17
	12	8	14
	22	14	
	10	15	
	16		

**11. Istár temploma:** Több összeépített épületből és egy különálló mauzóleumból álló komplexum, amit az ősi törvények értelmében papnők és amazonok őriznek.

**a) Vashanka Mauzóleuma:** A négyszögletű mauzóleumban nyugszik Vashanka, a legendás amazon királynő, Srabmár Nagykirály elfajzott fiainak végzete és bölcs törvényadó. A sírt akkor építették, amikor az Alváros mélységeiből (III./B-3.) ide költöztették Vashanka hamvait. A cirkalmas rézrácsokkal

körbevett mauzóleum belső szentélyét csak nők tekintete illetheti; a hely zarándokok és koldusok nagy számát vonzza, akik a lépcsőkön imádkoznak és alszanak. A sírt nappal 10 **amazon lándzsás** és 10 **íjász**, éjjel 10 lándzsás őrzi.

A belső szentélyt összesen 14.000 at értékű arany és drágakő díszíti. Istár hívei, ha életükben először jönnek ide zarándoklatra, szintenként egy egyszer használatos varázslatban részesülnek, Istár akarata szerint (egyik varázslat sem erősebb, mint amit egy azonos szintű pap el tudna mondani). Vashanka szarkofágjában nyugszanak a királynő elporlott maradványai, egy **+3-as amazon lándzsa**, egy **+3-as láncling**, **+2-es nagy fémpajzs** és egy **élet amulettje** 5 töltettel. Ha valaki háborgatná a belső szentélyt, öt túlvilági **amazon őriző** érkezik a védelmezésére.

**Amazon lándzsások (10):** Amazon 3+2; VO 19/21 (láncling, nagy fémpajzs, Amazon, Ügy, pszionikus); Mozgás 30'; Tám +5 lándzsa 1d8+2 vagy +5 dobódárda 1d6+2; +5/+3/+3.

Hp	31	29
	26	22
	21	22
	24	26
	33	20

**Amazon íjások (10):** Íjász 2+1; VO 14/16 (kivert bőrvért, Ügy, pszionikus); Mozgás 30'; Tám +3/+3 hosszúj 1d8 vagy +3 szablya 1d6+1; +4/+1/+1.

Hp	16	28
	31	25
	26	10
	31	26
	18	13

**Amazon őrizők (5):** Amazon 6+3; VO 24/26 (+1-es láncling, +1-es nagy fémpajzs, Ügy, Amazon, pszionikus); Mozgás 30'; Tám +10/+5 lándzsa 1d8+4; +8/+5/+8.

Hp	56
	58
	57
	48
	48

**b) Istár szentélye:** A vörös és arany színekkel festett templomot nappal 15 **amazon lándzsás** és 15 **íjász**, éjjel 15 lándzsás őrzi. A szentélyt felkeresők csak térdepelve járulhatnak az idol elé. Az egyszerű szoboralak előtt égő lángok minden mágikus és természetes köteléket fel képesek oldani, ha a folyamodó ezt őszintén kívánja. A rítuson áteső nők esetén Istár papnői gondoskodnak róla, hogy senki ne kényszerítse őket döntésük megmásítására. A leggyakoribb szertartások hétköznapiabb kérdésekre irányulnak: házasság, szerelmesek esküje és hasonlók köttetnek és oldatnak fel.

**Istár főpapnője, Mennen Reimi al-Varsz** (Pap 6) nemrég örökölte tapasztaltabb elődje, Marcella Vil Amnir pozícióját annak különös eltűnése után (Marcellát Uthummaosz kultistái ölték meg egy balsikerű alvárosi expedíción; szelleme a **IV./B-2.** helyszínen kísért). A hierarchiában való gyors emelkedés a felelősség nehéz terhével járt, és mind az eltűnés, mind a templomkomplexumban őrzött szent

relikviák védelmének feladatai megviselték a főpapnőt. Minden idegenre, különösen a férfiakra potenciális tolvajként tekint. Jóslatokkal eddig annyit sikerült feltárnia, hogy „Marcella Vil Amnir mélyen a város alatt jár, de segítség nélkül soha nem tér vissza a felszínre”; ennek köszönhetően kíséretével gyakran járja az Alváros járatait elődje után kutatva.

**Mennen Reimi al-Varsz, Istár főpapnője:** amazon Pap 6; VO 19 /21 (láncling, nagy fémpajzs, Ügy, pszionikus); Mozgás 30'; Tám +4 szablya 1d6; +6/+5/+6; Erő 9, Ügy 18, Egs 13, Int 13, Böl 12, Kar 17; SJ.

Varázslatok: 0: 5, 1: 4, 2: 3, 3: 2; NF 11+szint; 0: élelem és víz megtisztítása, fény, mágia érzékelése, víz teremtése\*2; 1: áldás, gonosz érzékelése, kisebb sebek gyógyítása, védelem a gonosztól; 2: bűvölés érzékelése, ómen, szellemfegyver; 3: vak-ság gyógyítása, ima.

Hp 32

**Annai Delzadora, Istár másod-papnője:** Pap 3; VO 10; Mozgás 30'; Tám +2 lándzsa 1d8; +3/+1/+2; Erő 11, Ügy 10, Egs 10, Int 12, Böl 14, Kar 15; SJ.

Varázslatok: 0: 4, 1: 4, 2: 1; NF 11+szint; 0: élelem és víz megtisztítása, méreg érzékelése, fény\*2; 1: áldás, védelem a gonosztól, kisebb sebek gyógyítása, parancsvarázs; 2: csendvarázs.

Bónusz egyszer használatos varázslatok: megbabonázás\*3.

Hp 22

**Papnők (7):** Pap 2; VO 10; Mozgás 30'; Tám +1 szablya 1d6; +3/+0/+3.

Varázslatok: 0: 4, 1: 2; NF 10+szint; 0: élelem és víz megtisztítása\*2, mágia érzékelése, víz teremtése; 1: szenteltvíz teremtése, kisebb sebek gyógyítása.

Hp	10	9
	7	3
	3	
	8	
	11	

**Amazon lándzsások (15):**

Hp	24	18	20
	32	15	19
	26	30	32
	30	22	33
	24	27	15

**Amazon íjások (15):**

Hp	17	17	13
	21	21	16
	14	7	9
	12	10	18
	11	5	12

**12. Ívelt Handzsár karavánszeráj:** Rossz környéken található, de olcsó és (legalábbis belül) biztonságos létesítmény. Eidark, a Gasztronómus leírása szerint: „Kellemetlen, zajos és füstös műintézmény. Füstölt hús, valószínűleg tevé. Véletlenszerűen elrendezett datolyák, formátlan, alulkromatizált piláf (teve). A tányérkép értelmezhetetlen. Pálmabor: maga a mélységes sivatagi provincializmus. Átható teveszag. Udzsef, a tulajdonos személye tasztító és közönséges.”

**Udzsef** (Harcos 2), egy tagbaszakadt szerecsen, Ishab-Lambar híveinek (4.) mágiikus befolyása alá esett, és minden érdekes fejleményt jelent nekik. 50% eséllyel Pantózár 1d3 ügynöke is figyel a karavánszerájban folyó eseményeket.

A karavánszeráj pincéjéből lépcsők vezetnek az Alvárosba, ahol Udzsef kisebb arénát üzemeltet módos vendégeinek (III./B-14–15.). Az egyik épületszárnyat Pantózár parancsára tizenöt éve elfalazták, miután egy itt megszálló utazó az életére tört. Az orgyilkos most **füstlidérc** formájában járja az üres termeket, és örökkévaló büntetésként minden évben elragadja a karavánszeráj négy vendégét a papkirályon esett négy sebért (2% eséllyel az egyik karakter lesz a következő). Ha legyőzik a füstlidércet, Pantózár porig romboltatja az épületet és minden egyes lakóját megöleti, majd zombi formájában animáltatja haragjában.

**Udzsef:** Harcos 2; VO 9; Mozgás 30'; Tám +4 tör 1d4+2 + mérég (Közepes Kitartás, 1d6 Erő/1d6 Erő); +6/-1/+0; S.  
Hp 11

**Füstlidérc:** Sz 5\*\*; VO 17; Mozgás 30' repülés; Tám +5 testetlen érintés 1d6 + 1d6 Egs; Spec élet-erőszívás, immunis a hidegre, sebészfelfogás 5/+1; +1/+4/+4; TG.  
Hp 15

**13. Mung temploma:** Régi raktárból kialakított templom a szegénynegyedben, csak egy fokkal jobb az emeleteikkel fölé magasodó bűzös, roskatag nyomortanyáknál. A templom körül állandóan ott lebzselnek Mung árvái – koldusok, senkiháziak és rongyos idealisták. A puha tenyerű, lila bőrű **Valsket, Mung Archdiakónusa** (Harcos 4/Tolvaj 4) Mungorváros képviselőjeként mindössze két északi testőrrel él a napkoronggal díszített épületben. A karitás, a társadalmi haladás és az Új Ember eszméje érdekli, meg a hatalom és a hit kíméletlen terjesztése. A koldusok és nyomorultak mellett előszeretettel támaszkodik a városban idegen utazók szolgálataira. Jelenleg különösen két kérdés izgatja:

- Egyrészt bizonytalan utalások alapján arra jutott, hogy a városban egy engedély nélkül működő térítő vallás működhet: busás jutalmat ajánl azoknak, akik erről kézzelfogható bizonyítékot tudnának szolgáltatni.
- Másrészt, bár tudomása van az Alvárosról, többet szeretne tudni róla: 300-500 aranyat fizetne egyes szintek részletes térképeiért, és egyenként 70 aranyat a bejáratok pontos elhelyezkedéséért (jelenleg Osztek teréről [19.] és a Jajongók teréről [3.] tud).

A templom kincsei a főoltár fölötti, bíbor mezőn nyugvó aranyozott napkorong mögötti fali rekeszben található: ez a közismert rejtkehely 600 et, 250 elektrom és 120 at értéket rejt. A valódi kincs a hamis „kincstár” mögött elrejtett második zugban található: 1400 at és 1d3 távoli földetről származó jelentés.

**Valsket Archdiakónus:** birodalmi Harcos 4/Tolvaj 4; Kezd +6; VO 14 (bőrvért, Ügy); Mozgás 30'; Tám +9/+4 *kígyónyelv* +1-es *rövidkard* 1d6+5 +mérég (halálpenge, Nehéz Kitartás, 1d6 Egs/2d6 Egs) (19-

20/\*2, 1-es dobáson is talál) [+2d6 orvtámadás] vagy +8/+3 dobótör 1d4+2 [+2d6 orvtámadás]; +6/+7/+3; Erő 15, Ügy 15, Egs 12, Int 16, Böl 12, Kar 11; TG; *varázslatfordítás gyűrije* (gonosz érzékelése, személyi bűbáj, gyógyítás), *kisebb sebek gyógyítása ital*\*6.

Hp 42

**Tolvel és Flink, örök:** Harcos 4+1; VO 20 (lemezvért, nagy fémpajzs, Ügy); Mozgás 20'; Tám +5 csatabárd 1d8+3; +5/+2/+2.

Hp 23

32

**14. Rabszolgapiac:** Sarkokkal, oszlopsorokkal és kis beugrásokkal teli zezugos tér. Az árusok általában az árnyékokban hűsölnek, s onnan kínálják portékájukat; egyes rabszolgák, különösen a műveltebbek vagy ékesszólóbbak, önmagukat kínálják. Gyermekek és öregek 30-50 at, férfiak és nők 40-70 at, erős férfiak 70-80 at, harcosok 70-180 at, 20% eséllyel speciális (tanító, filozófus, hercegnő stb.).

**15. Sópárlók:** A város többi részétől elzárt, meredek sziklafal tövében és a tó fölött kialakított fegyenctelep, amely csak egy oldalkapun át megközelelhető. A sötét durva vászonszövet vízbe merítésével, megszáritásával majd a megszáradt só lekaparásával nyerik. A munka kemény, a só csíp, és a holtak időnként a vászonnal együtt berántják az óvatlan rabokat. A sópárló telepen 200 rabszolga és 50 ór dolgozik; a szökési kísérletek büntetése az elkövetőknél halál (lásd 1/c., de helyben hajtják végre), a fegyencsátor többi lakójának pedig egy alapos korbácsolás – ha nem jelentették a bűnöst. A szorgalmas spicliket felvigyázókként kiemelik a rabok közül.

Az örök parancsnoka **Bahlúl ibn Ish** (Harcos 3). A parancsnok és csókosai nyakig sárosak a khosurai sócsempészetben, és a rabszolgákból hajtják ki a különbözetet. Bahlúl Derceto kultistája, és időnként áldozatokat is szállít a misztériumokhoz.

**Bahlúl ibn Ish:** Harcos 3; VO 18 (lánvért, nagy fémpajzs, Ügy); Mozgás 20'; Tám +4 láncos buzogány 1d8+4; +5/+2/+2; Erő 16, Ügy 13, Egs 15, Int 13, Böl 13, Kar 12; KG.

Hp 24

**16. Anvin Ishambarg palotája:** A palotakomplexumot alkotó hétszög alapú minaretek és teraszok **Anvin Ishambarg nagyvezír**, a papkirály legközelebbi tanácsadójának tulajdonát képezik. A nagyvezír egészen a Nagy Lankwilerig vissza tudja vezetni a tanítványi láncolatot; fiatalon a tudást hajszolva bejárta Thaszán földjeit és a déli őserdőket, hazatérve gazdag és befolyásos emberként háromszorosan bepótolta eltékozolt ifjúságát. Emberi őrei mellett lakosztályában egy istene által küldött **árnyékör** és egy **keselyűdémon** védelmezi (és tartja szemmel).

Amikor elérhető (1:3), a nagyvezír csillagjóslást végezhet a vagyonosoknak, és mágiikus eszközöket adhat el utazóknak. Aktuális célja, hogy megszerezze Ymmu M'Kurza halotti leplét, amely a legendák szerint valahol az Alvárosban rejtőzik. Ezt a feladatot Uthummaosz nemrég hirdette ki a gyülekezet

előtt – és kegye elnyerésének esélye sokak figyelmét felkeltette.

### Misztikus tárgyak:

- Alkémikus sók (magnetikus, múmia-, dél csillaga, harmonikus, kénés stb.): 1d12\*10 at
- *gyorsítás itala*: 440 at
- *tűzes lehellet itala*: 440 at
- varázslói varázstekercs (villám): 600 at
- varázslói varázstekercs (holtak animálása, tűzbűbáj, szörnyidézés III): 2400 at
- illuzionista varázstekercs (árnyékmágia): 1100 at
- *Galtan pontos sábeszdeklije*: 600 at
- *+1-es hosszúkard*: 2000 at
- *+2-es láncing*: 2200 gp

**Anvin Ishambarg nagyvezír:** Varázsló 9; VO 15 (*védő karpánt VO 14, Ügy*); Mozgás 30'; Tám +4 tör 1d4 + méreg (halálpenge, Nehéz Kitartás, 1d6 Egs/2d6 Egs); +5 célzás; +3/+4/+8; Erő 9, Ügy 13, Egs 11, Int 15, Böl 15, Kar 11; TG; *villámok pálcája* (22 töltet), *mágusok gyűrűje IV, lélekcsapda ital*, Uthummaosz szent szimbóluma.

Varázslatok: 0: 6, 1: 5, 2: 5, 3: 3, 4: 4, 5: 1; NF 12+szint; 0: fény\*2, mágia érzékelése\*2, mágia olvasása\*2, méreg érzékelése, táncoló fények, trükkök; 1: altatás, azonosítás\*2+++++, félelem okozása, lángoló kezek, Nystal mágikus aurája, pajzsvarázs, személyi bűbáj, Tensor lebegő korongja, tollhullás, varázslövedék\*2; 2: erő, fantomkéz, gondolatok érzékelése, gyengítő sugár, hipnotikus minta, lángoló gömb, láthatatlanság, levitáció, örök fény, tűrképmás, tárgy meglelése; 3: bénítás, gázforma, gyorsítás, holtak animálása, lassítás, repülés, sugallat, távollátás/hallás, tűzgolyó, villám; 4: átok eltávolítása, dimenzióajtó, jégfal, kiáltás, a sebezhetetlenség kisebb gömbje, tűzbűbáj, szörnyidézés II, tűzpajzs; 5: álom, küldetés, síkokon túli kontaktus.

Hp 23

**Árnyékör:** Sz 7\*\*; VO 18; Mozgás 30' repülés; Tám +7 testetlen érintés 1d6 Erő + bénítás (Közepes Akaraterő); Spec életlopás 1/nap (Kitartás → 0 Hp), csendvarázs 1/nap, sebzésfelfogás 5/+1, varázslatellenállás 12, immunis az elmére ható varázslatokra és a hidegre; +2/+5/+5; TG.

Hp 28

**Keselyűdémon:** Sz 8+1; VO 20; Mozgás 30', repülés 50'; Tám +9/+9 karmok 1d6+1 és +9 csőr 1d8+1; Spec immunis az elmét befolyásoló varázslatokra és az elektromosságra, ½ sebzés a savtól, hidegtől és a tűztől, varázslatellenállás 10, varázslatok, démonidézés; +7/+7/+7; KG; Varázslatok: 1: lángoló kezek\*2, varázslövedék; 2: lángoló gömb.

Hp 43

**Örök (30):** Harcos 2+1; VO 16 (láncing, kis fém-pajzs, Ügy); Mozgás 30'; Tám +3 szablya 1d6+3; +4/+1/+1.

Hp	21	15	16
	16	7	10
	9	13	15
	15	19	12
	16	14	11
	9	12	12
	13	9	16
	14	10	6
	5	12	19
	8	5	12

**17. Taramisz háza:** Csicsás picsapalota többszintes belső kerttel. Több évtizednyi elhagyatottság után **Záfár Leánya, Taramisz**, kevésbé udvarias nevén Khosura Szajhája otthona. Taramisz büszke tartású, sasorrú, fekete szemű szépség; új jövevény Khosura városában és Uthummaosz misztériumai-ban: csillagzata emelkedőben van, és egyesek szerint a papkirály utáni második helyre pályázik. Csak a legöregebbek emlékezhetnek egy másik palotára és egy másik Taramiszra, aki éppen olyan szép és éppen olyan bűnös volt: Pantózár szeretője ifjabb éveiben, akit hűtlensége miatt hetven év rab-ságra ítélték az Alváros egy sírjában (lásd III./B-3.).

Taramisz semmiképpen nem próbálkozik nyílt pártütéssel; ideális esetben istenénél és a főpapnál is szeretné visszanyerni kegyét, s közben eltávolítani azokat, akik az útjában állnak. Az Ymmu M'Kurza halotti lepléről szóló prófécia és Uthummaosz parancsa megszerzésére megfelelő eszköz lenne számára; vagyonát, varázsserejét és csábító szépségét is felhasználja, ha szükséges. Mivel Taramisz árulástól tartva nem bízik a helyiekben, szívesen használja eszközeiként az útjába akadó idegeneket. Otthona biztonságát 9 **néger rabszolga** és egy **mechanikus szolgál** őrzi.

**Taramisz, Záfár Leánya:** Varázsló 5/Illuzionista 2; VO 22 (*védő karpánt VO 14, +1-es védőköpeny, Ügy, Uthummaosz adomány +6*); Mozgás 30'; Tám +4 dobótör 1d4-1 + méreg (Nehéz Kitartás, 4d6 Hp/4d6 Hp); +2/+3/+9; Erő 8, Ügy 12, Egs 11, Int 17, Böl 14, Kar 16; *fulladás pora* (Nehéz Kitartás, halál/1d4+1 kör harcceptelenség).

Varázslói varázslatok: 0: 5, 1: 4, 2: 3, 3: 1; NF 12+szint; 0: fény, mágia érzékelése, mágia olvasása\*2, méreg érzékelése, táncoló fények, trükkök; 1: altatás, azonosítás+++, személyi bűbáj\*2, láthatatlan szolgál, színes permet, varázslövedék, tollhullás; 2: feledés, gondolatok érzékelése, gyengítő sugár, kopogtatás, láthatatlanság, Tahssa ellenállhatatlan szörnyű nevetése; 3: bénítás, holtak animálása, távolbalátás/hallás.

Illuzionista varázslatok: 0: 4, 1: 3; NF 12+szint; 0: fény, illúzió érzékelése, mágia olvasása, trükkök; 1: hipnózis, kisebb illúzió, láthatatlanság érzékelése, színes permet; 2: hipnotikus minta, illúzió, ködfelhő; 3: illúzióírás.

Hp 22

**Mechanikus szolgál:** Sz 5+3; VO 18; Mozgás 30'; Tám +8 kétkezes kard 2d6+4; Spec ½ sebzés a tűztől, hidegtől és elektromosságtól; +7/+4/+4.

Hp 39

**Néger rabszolgák (9):** Barbár 2+2; VO 16 (láncing, Ügy); Mozgás 30'; Tám +4 handzsár 2d4+3; Spec -5-ig eszméletüknél; +5/+2/+2.

Hp	13	16
	14	12
	13	18
	22	17
	16	

**18. Beshket kútja:** Ezt a tiszta vizű, mély kutat egy kisebb démonnagyról kegyéből egy földalatti tó táplálja. A vízért hálából a városiak évente hat alkalommal daliás ifjakat és drága fűszereket áldoznak számára. A kút először az **I./A-7.**-be, majd a **III./A-5.**-be vezet.

Egy vénséges-vén, félkezű koldus, **Narám-men-Khemtri** 2 at-ért elmondja a kút legendáját, 15 at-ért *óment*, 80 at-ért pedig *jóslatot* mond belőle. Bár a válasz 100% eséllyel megérkezik, rosszindulatból előszeretettel kiforgatja az igazságot. Esténként az Alváros bejáratához botorkálva gyakran ereszkedik le a mélységekbe Beshket tavához, ahol megszerzett kincseit a vízbe veti. Narám-men-Khemtri nagyhatalmú ifrit, akit a démonnagyról a kút őrzésére és az áldozatok bemutatására rendelt. Az előírt 333-ból eddig 212-t szerzett meg. Mivel a „halál” hat év szenvedést mér rá, végső esetben egy kívánság teljesítéséért cserébe próbál szabadulni szorult helyzetéből.

**Narám-men-Khemtri, ifrit:** Sz 10+3; VO 18; Mozgás 30'/repülés 60'; Tám +13 hatalmas handzsár 2d10+4 vagy +13 marok 1d8+4; Spec *mágia érzékelése* bármikor, 3/nap *kisebb teremtés*, *lángoló gömb*, *láthatatlanság*, *tűzfal*, 1/nap *gázforma*, *nagyobb illúzió*, *nagyobb teremtés*, *tűzpajzs*; +10/+10/+10; TG.  
Hp 60

**19. Osztek tere:** Poros, csonka kőszobrok állnak az elhagyatott romépületek által körülvevett tér beugróiban, egyikük mögött titkosajtó lapul, az Alváros egyik aránylag jobban ismert bejárata. A téren lakik **Kefár Számi** (Tolvaj 1; Hp 4), az utcagyerek; itt játszik a porban és megpróbál pár érmét kikönyörögni vagy kizsarolni az utazókból – akár azzal, hogy ha baja esne, nagybácsija, Narám-men-Khemtri biztosan értesítené az öröket. Kefár Számi már számos csapatot látott belépni a titkos bejáraton, és homályos emlékei szerint egyszer-másszor maga is velük tartott. Ezek az emlékek töredékesek és bizonytalanok, és rejtett folyosókról, halálról, templomokról és kincsekről szólnak. Egyik-másik álomban Kefár is meghalt – de másokban diadalmasan tért vissza a felszínre, hogy az idegenek egy marék pénzzel jutalmazták.

A tér fölött elhagyott nyolcszögletű torony áll, tetején nyitott kerengő. Éjjel egy kosszarvú emberi **koponya** ül egy köemelőnyen, körülötte tűzserpenyőkben korom és hamu. A koponya démoni hatalomról szól, és gonosz tettekről, amiért cserébe elárulja a forrását; emellett orákulum, de egyetlen jóslata Khosura, a Ciklikus Város Próféciaja. Ha támadás éri, sikoltva felkacag, és a sötét zugokból öt hártvány szárnyú, deformált **ulyuleng** libben a

karakterek felé (esélyes, hogy a városőrség is felfigyel a kiáltásra).

**Khosura, a Ciklikus Város:** „Változatlan változásban álmodik Khosura önmagáról: lakóiról és isteneiről, palotákról és piacokról, kapuról kapura és térről térre. Az álombéliek üdvözlétedre jönnek, s te üdvözlöd mindannyiukat, majd eltávozol. De míg te eltávozol, ők maradnak; az utcákat járva, lakomázva, szeretve, földrehullva és örökkön visszatérve. Évek múltán mind visszajönnek, mint jöttek mindannyiszor. Mert ők: Khosura halottai.”

**Ulyulengek (5):** Sz 5; VO 17; Mozgás 10'/Repülés 50'; Tám +5/+5/+5 csápok 1d6 kábitó sebzés; Spec immunis a hidegre és az elmére ható varázslatokra, napfényérzékenység; +7/+4/+4; KG.

Hp	23
	17
	21
	17
	27

**Démoniákus koponya:** Sz 5; VO 20; Mozgás 10' levitáció; Tám *telekinézis* (10', 20', 40', 80', nincs mentődobás, egyszerre maximum 5 körig); Spec immunis a hidegre és az elmére ható varázslatokra.  
Hp 30

**20. Mellvéd:** A Pantózár palotája előtti tér Vashanka piacára és a Középső Városra néz. A palotaőrség és a titkosrendőrség mindig aktív a környéken, és gyakoriak a katonai gyakorlatok. Rövid lépcsősor vezet egy kőarc előtti emelvényhez: a kevély tekintet, kegyetlen ajkak és a bodorított szakáll kegyetlen szigor benyomását kölcsönzi Srabmár Nagykirály, Aki Ad és Vesz képmásának, egy valamikori kőkolosszus utolsó, töredezett maradvékának. Az emelvényen áldozatokat mutatnak be a város javára: erre csak a városi polgároknak van joguk, és akkor is legalább 500 at értékben, a négy misztérium legalább három képviselője jelenlétében (ez a gyakorlatban szinte mindig Uthummaosz, Istár és Derceto követőt jelent).

**21. Pantózár palotája:** Kupolák és minaretek valóságos gyűjteménye, porfírral és alabástrommal díszített falak. Az épület belseje várakozóhelységek, kanyargó folyosók, imatermek és kis írókamrák útvesztője. Híres helyei például a Gyönyörök Forrása, a Megvilágosodás Kapuja, vagy a Bírak Tanácskozóterme. A lapos tetőn a kupolák között egy apró, elhagyatott, öntözött de sosem látogatott kert lapul.

Nappal állandó a rabszolgák, hivatalnokok, írnokok és kérelmezők sürgés-forgása; éjjel az épületből különös módon elhagyatott, bár állandó őrzéssel járják. A föld alatt kiképzőtermek, raktárak és barakkok sora húzódik – legmélyebben a Jajgatók vermei, Khosura rettegett börtöne (ezek az **I-III./A** szektorokban kerülnek leírásra).

A palota **Pantózár Papkirály, Uthummaosz Főpapjának** (és Fomalhaut világán legnagyobb hatalmú követőjének) székhelye. Pantózár, az okult misztériumok tudója, magas, szálfagyenes férfi. Ruházata dísztelen fekete, tekintete sötét hatalomról és belső fegyelemről árulkodik. Bár kinézetére középkorúnak tűnik, már hetven éve Khosura uralkodója; először kíméletlen könyörtelenséggel, később súlyok és ellensúlyok körmönfont rendszerével biztosítva hatalmát. Fogadótermében kifürkészhetetlen, azon kívül bezárkózott.

A palota masszív nyugati szárnyát teljes egészében neki és alkémikus kísérleteinek tartják fenn; ide mindenki másnak tilos a belépés. Itt található azok a sókeverékek és egyéb ritka anyagok, amelyek magas áron, de a számára előírt időn túl is biztosítják a papkirály különös életerejét és speciális képességeit. Pantózár a Kamnikus Misztériumok beavatottja.

### **Pantózár Papkirály, Uthummaosz**

**Főpapja:** múmia-Pap 11; VO 22/18 (*védő karpánt VO 16, múmia, erőpajzs gyűrűje +4, 10 körig*); Mozgás 20'; Tám +8/+3 -1-es rövidkard 1d6+1 vagy +9/+4 karmok 1d12+2 + rothadás vagy +7/+2 célzás; Spec kétségbeesés, rothadás, sebzésfelfogás 5/+1, immunis a hidegre és az elmét befolyásoló varázslatokra, érzékeny a tűzre; +10/+3/+9; Erő 15, Ügy 11, Egs 18, Int 15, Böl 17, Kar 15; TG; *szellemek palackja, papi varázsteker* (holtak animálása, isteni erő, eggyéválás), *idézés háromlábja* (szörnyidézés I\*3, szörnyidézés III tárolva).

Varázslatok: 0: 7, 1: 6, 2: 5, 3: 4, 4: 3, 5: 2; NF 12+szint; 0: élelem és víz megtisztítása\*2, mágia érzékelése\*2, mágia olvasása\*2, víz teremtése; 1: megátkozás, élőholtak érzékelése, jó érzékelése, parancsvarázs, szentségtelen víz teremtése, védelem a jótól; 2: bénítás, csendvarázs, megbabonázás, ómen+++ , szellemfegyver; 3: átok (férgék és bogarak megidézése), betegség okozása (múmia-rothadás), mágia megszüntetése, vakság; 4: botból kígyók (11 kígyó, 55% mérges), jóslat+, üzenetek küldése; 5: halálos ujj\*2.

Hp 83

**22. Uthummaosz temploma:** A palota melletti téren áll Uthummaosz mauzóleumra emlékeztető felszíni temploma. A sötét kövekből emelt szögletes építmény kapuját nehéz vasrácsok zárják le. A szentély

területére csak a misztérium hordozói léphetnek; az áldozati adományokat a papok veszik át a rácsokon keresztül azzal, hogy Uthummaosz dönti el, megjutalmazza-e a hozzá folyamodót vagy sem. A szentélyt egy ravasz, összeaszott vén pap, **Armentak** (Pap 4) és 6 sápadt **novícius** gondozza. A szentély belsejében 10.000 at értékű feketeezüst dísztárgy található: gyertyatartók, korsók, kifakult és poros tükrök stb.

Ha a teremben harcra kerül sor, minden betolakodónak Nehéz Akaraterőt kell dobnia, vagy maguk

ellen fordítják a fegyvereiket. Minden halál után 10% kumulatív esélye van annak, hogy Uthummaosz ereje megszállja a holttestet, s 10. szintű, minden tulajdonságában 18-as erejű harcosként küldi vissza az élők közé.

**Uthummaosz bajnoka** természetellenesen gyors, és szemei aranszínben égnek.

**Armentak:** Pap 4; VO 11 (Ügy); Mozgás 20'; Tám +4 szablya 1d6+2 + mérgező (Közepes Kitartás, 2d6 Hp/2d6 Hp); +6/+2/+4; TG.

Varázslatok: 0: 5, 1: 4, 2: 3; 0: élelem és

víz megtisztítása, fény\*3, víz teremtése; 1: áldás, megátkozás, parancsvarázs, szenteltvíz teremtése; 2: bénítás, csendvarázs, ómen++++.

Bónusz egyszer használatos varázslatok: örökös sötétség.

Hp 24

**Novíciusok (6):** Harcos 2; VO 17 (mellvért, nagy fémpajzs); Mozgás 20'; Tám +2 szablya 1d6+2; +3/+0/+0.

Hp	17	8
	4	
	12	
	16	
	8	

**Uthummaosz bajnoka:** Harcos 10+3; VO mint korábban +3; Mozgás 40'; Tám +13/+8 korábbi fegyver+3; Spec varázslatellenállás 13; Erő 18, Ügy 18, Egs 18, Int 18, Böl 18, Kar 18; TG.

Hp 95

**23. Ulwar tere:** A Khosurában megpihenő karavánok pihenőhelye. Jogilag az enklávénem a város része, tehát a városőrök sem avatkoznak az idegenek ügyeibe; minden vitás ügyben a tekintélyes karavánvezetők (adott pillanatban 1d4-1 van jelen) vagy a fegyverek döntenek. Gyakoriak a verekedé-

sek és a késelek; aki óvatlan, könnyen rabszolgaságra vagy koldusbotra jut.

**24. Megátkozott Balbinusz karavánszerája:** Egy elhagyott háromemeletes raktárban kialakított karavánszeráj, belül egy mindhárom szintet átszelő közös teremmel, ivászatra és üzletkötésre ideális galériákkal, a legfelső szinten néhány különszobával. Csak a vagyonosabb vendégek alszanak meg itt; a legtöbben Ulwar terén hajtják álomra a fejüket. A mulatozók között 20% eséllyel 1d3 városi ügynök is megtalálható (általában nem nagyon törődnek ezzel a hellyel). Eidark, a Gasztronómus nem volt jó véleménnyel a helyről: „Minősíthetetlen rétegek által látogatott, izig-vérig alacsony osztályú ízléshez szabott konyha. Húspogácsák fűszeres kéregben. Teve. Zöld hajtások pálmaboros mártásban. Alapszintű belső harmónia jellemzi, de a hajtások aránytalanok és a mártást nem alájuk, hanem rájuk öntik. Ú.n. „ízalapú konyha”. Mézes sörbet: növényi porból készült bazári készítmény. Az étkezés fénypontja az a pillanat, amikor véget ér.”

**Megátkozott Balbinusz** (Íjász 3) nem Khosura polgára; Skandalaisz romvárosában eredt nyomába az Osonó Átok, amelynek értelmében időről időre láthatatlan harcosok törnek az életére. Balbinusz abban reménykedik, hogy ha emberek tömegével veszi körül magát, nagyobb biztonságban van; vagyonokat költ ördögűzésre, de nem sok sikerrel.

**Megátkozott Balbinusz:** Íjász 3; VO 11 (Ügy); Mozgás 30'; Tám +5/+5 hosszúj 1d8+2 vagy +5 rövidkard 1d6+2; +3/+2/+1; Erő 15, Ügy 13, Egs 11, Int 13, Böl 9, Kar 13; S.  
Hp 10

**25. A Kereskedők Tanácsa:** Ebben az épületkomplexumban ülésezik az öt (formálisan a Kheldziházzal hat) nagy kereskedőcsalád konzorciuma. A konzorcium irányítja a sókereskedelmet, valamint vám- és adószedői feladatokat is ellát. Kiterjedt közös raktárak is találhatóak itt. A tanács öt tagját Khosura legrégebbi családjai adják, és mindannyian a környező palotákban élnek a keresztházasságok és lekötelezettségek kusza szövevényében; a hatodik tag, a Kheldzi kereskedőház (4.) feje névlegesen jogosult a tagságra, de nem vesz részt az üléseken és kölcsönös ellenszenvet táplál a tanács tagjaival. Az öt család és családfeje:

- **Kathaggosh Memfer, Memfer-ház (Tolvaj 3):** Szabad idejében tükroket gyűjt abban a hamis reményben, hogy megtalálja a példányt, amely majd a legtokéletesebbnek mutatja.
- **Rúhání ibn Olyáni, Olyáni-ház (Harcos 5):** A sókereskedelem mellett jelentős katonai érdeklődései vannak, és kiemelten aktív kapcsolatot ápol a nyugati pusztaságok nomád kánjaival.
- **Arthragosz Zószimosz, Zószimosz-ház (Tolvaj 7):** A halál iránti morbid érdeklődésének hatására különös kórbán szenved, amelynek köszönhetően kinézete szinte hülöszerűvé változott. Egyes makacs hírek szerint régi ellenszenvvel viseltetik a papságokkal szemben, de erre soha semmiféle nyilvánvaló bizonyítékot nem szolgáltatott.

- **Metromaxosz Tasztaxarész, Tasztaxarész-ház (Illuzionista 6):** Munkája után saját illúzióban lel nyugalmat és feloldódást. Kiterjedt családjának tagjait gyakran küldi kisebb, távoli kirendeltségek vezetésére, ezért rendkívül tájékozott ember hírében áll.
- **Wos Ennoikosz, Ennoikosz-ház (Tolvaj 4):** Hájas, sörtés testének izzadságát drága illatszerekkel és olajokkal palástolja. Döntései időnként kiszámíthatatlanul hibásak, vagy legalábbis azoknak tűnnek. Jelenleg ő a Kereskedők Tanácsának vezetője.

Az elnökséget jelenleg Wos Ennoikosz birtokolja. A tanács hozzáállása a végletekig tradicionalista, és halálos veszélyként kezeli a városban megjelent új vallásokat. Busás fizetséget adnának rájuk vonatkozó terhelő bizonyítékokért, de talán még a tagok demonstratív zaklatása, esetleg meggyilkolása esetén is (bár ekkor fizetség helyett 35% eséllyel feldobják a gyilkosokat). A tanács közösségi ládájának tartalma a közös akciókhoz elkülönített pénzalap, amit egy mérgezett tüvel ellátott zár véd (Nehéz Reflex, Nehéz Kitartás, Halálpenge, 1d6 Egs/2d6 Egs). Tartalma 1000 elektrom, 5000 at, 4\*400 at drágakő, és a tanács szimbóluma, egy 900 at értékű jogar. Az épületet 20 ór védi, de a közelben még többen tartózkodnak, nem beszélve a Felsővárost járó jól felszerelt őrzőkről.

**Kathaggosh Memfer:** Tolvaj 3; Kezd +3; VO 9; Mozgás 30'; Tám +4 szablya 1d6+2 [+2d6]; +3/+2/+3; Erő 15, Ügy 8, Egs 17, Int 15, Böl 16, Kar 10; S; démonlótusz pora.  
Hp 21

**Rúhání ibn Olyáni:** Harcos 5; VO 15 (+1-es láncing); Mozgás 30'; Tám +7 +1-es láncos buzogány 1d8+3 vagy +5 rövidj 1d6; +4/+1/+3; Erő 12, Ügy 9, Egs 9, Int 12, Böl 16, Kar 16; TS; sólyommedál Kaszul három szentségével.  
Hp 35

**Arthragosz Zószimosz:** Tolvaj 7; Kezd +5; VO 16 (bőrvért, +3-as védőkőpeny, Ügy); Mozgás 30'; Tám +6 hosszúkard 1d8 [+4d6]; +4/+9/+5; Erő 15, Ügy 14, Egs 7, Int 16, Böl 10, Kar 4; TG; súlyos sebek gyógyítása ital.  
Hp 19

**Metromaxosz Tasztaxarész:** Illuzionista 6; VO 12 (Ügy), Mozgás 30'; Tám +4 tör 1d4+1 + mérgező (pók, Közepes Kitartás, 1d6 Erő/1d6 Erő); +1/+7/+1; Erő 14, Ügy 16, Egs 8, Int 13, Böl 8, Kar 15; KG; illuzionista varázstekercs (eltérítés, hallucináció területe, IOUN kövei, Ylam-Ylam vörös varázslata), illuzionista varázstekercs (nagyobb illúzió, szivárványszínű minta), aranyporral teli rézkocka amulett (170 at).  
Varázslatok: 0: 5, 1: 4, 2: 3, 3: 2; NF 11+szint; 0: fény, illúzió érzékelése, mágia olvasása, táncoló fények, trükkök; 1: hangillúzió, kisebb illúzió\*3, hipnózis, színes permet; 2: ködfelhő, illúzió\*2, tükörkép; 3: nagyobb illúzió\*2, IOUN kövei.  
Hp 11

**Wos Ennoikosz:** Tolvaj 4; Kezd +4; VO 10; Mozgás 30'; Tám +4 szablya 1d6+2 [+2d6] vagy +4 fajtogató 1d6+2 [+2d6]; +3/+3/+1; Erő 16, Ügy 10, Egs 16,



Int 16, Böl 9, Kar 11; TS; illatszerek, fekete selyem-kesztyűk, *áldás olaja*.  
Hp 25

**Őrök:** Harcos 2+1; VO 14 (bőrvért, kis fémpajzs, Ügy); Mozgás 30'; Tám +3 szablya 1d6+3 vagy +3 dobótör 1d4+1; +4/+1/+1.

Hp	8	13	12
	14	12	10
	11	14	18
	12	19	17
	17	10	17
	17		
	14		
	14		
	11		
	11		

**26. Ennoikosz–Memfer udvar:** Zárt, árnyékos udvar az Ennoikosz és a Memfer kereskedőház palotája között. Egy régi királysobor talapzatából nyílik az Alváros egyik bejárata (**I/A-14.**), Tellamek Than kriptájának kapuja. A boltíves átjárót befalazták, és a mögötte nyíló zárt vasajtót *tűzcsapda* védi (Reflex NF 15 ½, sebzése 5' körben 1d4+24 Hp).

**27. A Névtelen Király tere:** Egy másik, sokkal kisebb királysobor, akinek már nevét és tetteit is elfelejtették. Ráccsal védett szögletben oltár, amely előtt kereskedők imádkoznak a sikeres üzletkötés érdekében. Bár a szobor mágikus, semmilyen érzékelhető ereje nincs. A rácson bedobott felajánlásokból összegyűlt 4000 rt, 3000 et, 500 elektrum és 70 at, meg egy rakás csekély értékű ékszer. Ha valaki kirabolná a zugot, 1d4 **lélegzettolvaj**, foszladozó köpenyű, sírontúli hideget árasztó, derengő csontváz ered a nyomába.

**Lélegzettolvajok (1d4):** Sz 4; VO 14; Mozgás 30'; Tám +4 karmok 1d6; Spec lélegzetlopás (Akaraterő), immunis az elmét befolyásoló varázslatokra és a hidegre; +4/+1/+1; KG.

Hp	17
	9
	19

21

**28. Bagavámi, a Bölcs háza:** Egy ritka altruista a bűnös városban, **Bagavámi, a Bölcs** (Varázsló 6) szerény, de nem szegényes körülmények között él ebben a házban. Egész életét a betegek gyógyításának szentelte, árait annak megfelelően szabja meg, hogy mennyire vagyonos páciense, és mennyire sürgős beavatkozást kíván baja (utazóktól általában valamilyen szívességet kér). Még a múmiarothadást is képes kezelni. Bagavámi specialitása a nyálkák okozta kór gyógyítása. Ha módjában áll zavartalanul dolgozni, egy éven belül megtalálja Yol, a protoplazmikus istenség ellenszerét: a megjósolt eseménynek köszönhetően ügynökök keresik Fomalhaut színén és fonákján.

Bagavámi őrzését **Tolen** (Harcos 4), egy sebhelyekkel és hegekkel borított arcú szerecsen testőr látja el, aki élete megmentése iránti hálából ingyen szolgálja. Bagavámi feljegyzései egy *tárgy elrejtése* varázslattal álcázott láthatatlan ládában található a ház padlásán; a láda jelenlétére utaló egyetlen jel a gyógyító poros-pókhálós köntöse; a titokba csak Tolen és Istár korábbi főpapnőjét avatta be. A ládában még 250 elektrum és egy 350 at értékű drágakő is található.

**Bagavámi, a Bölcs:** Varázsló 6; VO 9 (Ügy); Mozgás 20' (sánta); Tám +5 bot 1d6+2; +2/+1/+5; TJ; *víziók itala*.

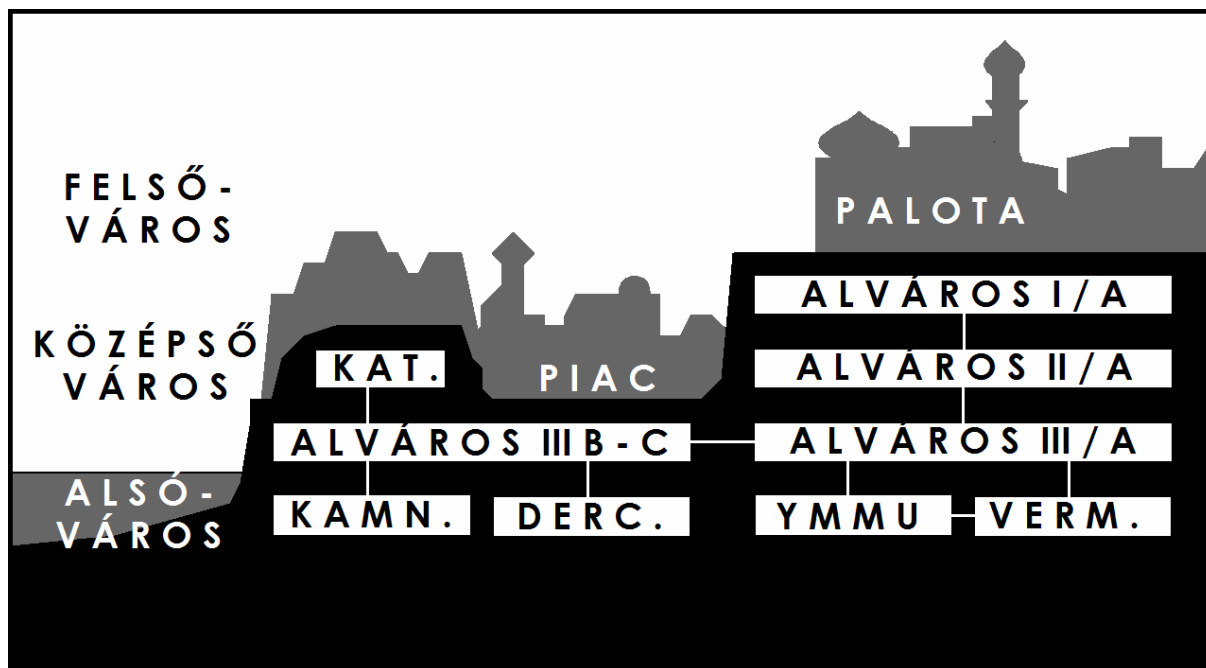
Varázslatok: 0: 5, 1: 4, 2: 4, 3: 2; NF 12+szint; 0: fény, mágia érzékelése, mágia olvasása, méreg érzékelése\*3, táncoló fények, trükkök; 1: altatás, azonosítás, láthatatlan szolgál, pajzsvarázs, Tensor lebegő korongja, varázslóvedék; 2: hipnotikus minta\*2, tárgy meglelése, tűkörkép; 3: lassítás, sugallat.

Hp 17

**Tolen:** Harcos 4; VO 16 (láncvért, nagy fapajzs, Ügy); Mozgás 20'; Tám +7 szablya 1d6+5; +5/+0/+3; Erő 18, Int 7, Egs 12, Int 13, Böl 15, Kar 9; S.

Hp 25





## II. Az Alváros

### Elhelyezkedés

Khosura Alvárosa négy, a város felszíni tagoltságát követő szintre osztható, amely nyolc ismert szektort foglal magába:

- Az I. szint a Felsőváros alatt terül el és egy szektorra terjed ki (**I./A**).
- A II. szint valamivel a Középső Város (Vashanka piacának síkja) fölött helyezkedik el; két szektorra egymástól teljesen izolált: egyikük az **II./A** két szinttel a Felsőváros alatt, a másik pedig az **II./C-B**, vagyis a két alsó régió fölött elterülő Katakombák komplexuma a város délnyugati részén emelkedő domb alatt.
- A III. szint a Középső város alatti terjedelmes szint. Ide tartozik a **III./A** három szinttel a Felsőváros alatt, a **III./B** Vashanka piacától a sós tóig terjedő járatrendszere, majd a **III./C** a város délnyugati része alatt: ez az alváros legkörülményesebben megközelíthető része.
- A IV. szint hozzávetőlegesen az egykori Alsóváros síkja fölött, tehát a mai vízszint alatt terül el. Csak izolált, a tótól távoli szekciói bejárhatók. A **IV./A** a Felsőváros alatti legmélyebb régió négy szinttel a felszín alatt, s két részre oszlik: Ymmu M'Kurza sírkomplexumára és a Jajgatás vermeire. A **IV./B** fél szintnyi kiterjedésű alszint két szinttel Vashanka piaca, és egy szinttel Istár altemploma alatt.

Az Alváros helyszínei a római számmal írt szint, a szektor és a helyszín megjelölésével szerepelnek a kiadványban: így például a **III./A-12**. az Alváros III. szintjének A szektorában található 12. helyszínről utal. A térképeken önállóan szereplő római számok a szintek közötti kapcsolódási pontokat jelölik; a négyzetbe foglalt arab számok a felszíni kapcsolatokat (a számok a felszínen található helyet jelzik).

A sűrű sraffozás az alsó szintre vezető aknákat és szakadékokat mutatja, a ritkább a felső szintekre vezető nyílásokat.



### Az Alváros Bejáratái

2. Bengazár oszlopai	→ <b>III./C-2.</b>
3. A Jajjongók tere	→ <b>II./C-B-1.</b>
7. Vashanka piaca	→ <b>II./A-9.</b> (két bejárat)
8. Kalyibasor	→ <b>II./C-B-2.</b>
12. Ívelt Handzsár	→ <b>III./B-15.</b>
18. Beshket kútja	→ <b>III./A-5.</b>
19. Osztek tere	→ <b>I./A-1.</b>
21. Pantózár palotája	→ <b>I./A</b> (több hely)
22. Uthummaosz templ.	→ <b>I./A-15.</b>
26. Ennoikosz–Memfer	→ <b>I./A-14.</b>



### Véletlen találkozások

Az Alvárosban kalandozó karakterek alkalmanként 1:6 eséllyel futnak véletlen találkozásba. A találkozásokra rendszeresen 20 percenként, s ezen túl akkor kell dobni, amikor a csapat nagyobb zajt csap. Az elszigetelt szobák általában biztonságos menedéket jelentenek, ha a karakterek nem hagynak árulkodó nyomokat és bezárják maguk mögött az ajtókat. Ha viszont óvatlanul járnak el, 1d2 csoportra kell dobni, és az egymással szövetséges szörnyek együttesen támadnak. A találkozásokra általában az **Alváros** táblázaton kell dobni az Alvárosban, és a **Katakombák** táblán a sírokból és élőholtak járta szekciókban. Mindkét helyen előfordulhatnak **Speciális / NJK** találkozások. Három specifikus terület, **Uthummaosz** és **Derceto** altemploma, valamint **Pantózár palotájának** földalatti kamrai különálló táblát használ.

**(1d12) Alváros**

- 1 Eleven szobor (1d6)
- 2 Ember, rabló (2d8)
- 3 Megelevenített kard (1d10)
- 4-5 Patkány, óriás (2d4x5)
- 6 Rozsdarém (1d2)
- 7-8 Százlábú, óriás (2d8)
- 9 Szürke nyálka (1)
- 10 *Katakombák*
- 11-12 *Speciális*

**(1d12) Katakombák**

- 1 Árny (1d6)
- 2-3 Csontváz (3d10)
- 4 Füstlidérc (1d6)
- 5 Ghoul (2d6)
- 6 Lidérc (2d6)
- 7 Múmia (1d2)
- 8-9 Zombi (2d8)
- 10 *Alváros*
- 11-12 *Speciális*

**(1d12) Speciális**

- 1 Csata\*
- 2-3 Ember, katonák (2d8)
- 4 Ember, kultisták, Derceto (2d8)
- 5 Ember, kultisták, Uthummaosz (2d8)
- 6 Kőgólem (1)\*\*
- 7 Holttestek\*\*\*
- 8 Lélegzettolvaj (1d4)
- 9 Patkányember (2d4)
- 10 Zselatinkocka (1)
- 11-12 *NJK\*\*\*\**

\* Két véletlenszerű csoport között

\*\* Srabmár Nagykirály képmását viselő kőbehémót, amely minden élő elpusztít, ami az útjába kerül. Az egész Alvárosban csak egy kőgólem található.

\*\*\* 25%-on használható felszerelés, 10%-on kisebb kincs található

\*\*\*\* Külön táblázat szerint

**(1d12) NJK (városi lakóhellyel)**

- 1 Ajkamtár őrparancsnok, a Háromarcú + 2d8 katona (1/b.)
- 2-3 Traszümakhosz, Menelaión + 2d4 őr (4.)
- 4-5 Mennen Reimi al-Varsz, Annai Delzadora + 2d6 amazon (11/b.)
- 6-7 Valsket, Tolvel és Flink (13.)
- 8-9 Taramisz, mechanikus szolga + 8 szerecsen őr (17.)
- 10 Narám-men-Khemtri (18.)
- 11 Pantózár papkirály + 2d8 kultista (80%) + 1d6 Uthummaosz-pap (50%) (21.)
- 12 Armentak + 2d8 kultista (80%) (22.)

**(1d12) Uthummaosz altemploma**

- 1-2 Árny (1d6)
- 3 Árnycőr (1)
- 4 Démon, árnyék (1)
- 5-6 Ember, kultisták, Uthummaosz
- 7-8 Ember, papok, Uthummaosz
- 9 Pantózár papkirály + 2d8 kultista (80%) + 1d6 Uthummaosz-pap (50%) (21.)
- 10 Füstlidérc (1d3)
- 11-12 Lélegzettolvaj (1d4)

**(1d12) Derceto altemploma**

- 1-2 Csoszogó halom\* (1)
- 3-8 Ember, kultisták, Derceto (2d8)
- 9-10 Ember, papok, Derceto (1d6)
- 11-12 Fekete puding\* (1)

\* Mindkét típus Derceto ivadéka a rá jellemző vonásokkal – tengeri anemonákra emlékeztető duzzadó, gumyszerű tömlők és bálnafekete, sikamlós bőr.

**(1d12) Pantózár palotája**

- 1-2 Hivatalnok + 1d6 katona (50%)
- 3-5 Katonák (1d6)
- 6-9 Szolgák (1d12)
- 10-11 Uthummaosz-pap + 1d6 katona
- 12 Pantózár papkirály + 1d6 hivatalnok (25%) + 2d8 katona (50%) + 1d12 szolga (25%) (21.)

**Árny (1d6):** Sz 3\*; VO 13; Mozgás 30' repülés; Tám +3 testetlen érintés 1d6 Erő; Spec anyagtalán, sebészélfogás 5/ezüst, erősívás, immunis az elmét befolyásoló varázslatokra és a hidegre; +1/+3/+1; KG.

Hp	18	15	15
	15	11	16
	7	20	16
	11	22	14
	19	13	18

**Árnycőr (1):** Sz 7\*\*; VO 18; Mozgás 30' repülés; Tám +7 testetlen érintés 1d6 Erő + bénítás (Közepes Akaraterő); Spec életlopás 1/nap (Kitartás → 0 Hp), csendvarázs 1/nap, sebészélfogás 5/+1,

varázslatellenállás 12, immunis az elmére ható varázslatokra és a hidegre; +2/+5/+5; TG.

Hp	33
	29
	35
	39
	38

**Csontváz:** Sz 1; VO 13; Mozgás 30'; Tám +1 szabalya 1d6; +2/+0/+0; S.

Hp	7	3	8
	8	3	2
	8	1	3
	3	4	4
	1	6	4

1	5	7
1	7	4
6	8	5
3	4	5
5	5	8
8	2	5
4	5	7
4	2	2
2	8	5
3	3	6
1	5	6
2	3	4
3	5	7
8	6	5
5	6	3

**Csoszogó halom (1):** Sz 6+3\*; VO 18; Tám 2\*+9 ütés 1d10+3; Spec két sikeres támadás esetén +5-ös manőver vagy elnyelés és 2d6+3 Hp/kör, immunis az elmét befolyásoló varázslatokra, ½ sebzés a tűztől, elektromosságelnyelés (3 szintnyi varázslat +1 Szint); +8/+5/+5; S.

Hp	48
	39
	42
	47

**Démon, árnyék (1):** 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	37
	38

**Eleven szobor (1d10):** Sz 4+2; VO 18; Mozgás 20'; Tám 2\*+6 ütés 1d8+2; Spec immunis az elmére ható varázslatokra, a hidegre és a tűzre, sebzésfelfogás 5/+1; +6/+3/+3; S.

Hp	20	24	27
	29	33	22
	27	31	21
	20	26	27
	32	30	22

**Ember, katonák (2d8):** Harcos 2+1; VO 16 (láncing, kis fém pajzs, Ügy); Mozgás 30'; Tám +3 szablya 1d6+3 vagy lándzsa 1d8+3; +4/+1/+1.

Hp	9	14	8
	15	13	13
	19	18	15
	19	10	11
	15	11	16
	20	14	18
	18	13	5
	5	13	12
	15	11	15
	8	14	15

**Ember, kultisták, Derceto (2d8):** Harcos 2+1; VO 11 (Ügy); Tám +3 szablya 1d6+3 vagy +3 háló begabalyodás [+5-ös manőver]; +4/+1/+1; KG.

Hp	12	10	6
	20	16	13
	8	20	11
	13	6	18

10	6	18
5	14	8
16	16	20
12	15	9
9	21	21
8	7	20

**Ember, kultisták, Uthummaosz (2d8):** Harcos 2+1; VO 11 (Ügy); Tám +3 szablya 1d6+3; +4/+1/+1; KG.

Hp	15	17	13
	5	5	13
	11	13	14
	17	11	18
	18	18	14
	17	8	10
	6	9	18
	17	18	15
	21	5	8
	13	16	6

**Ember, papok, Derceto (1d6):** Pap 3+1; VO 11 (Ügy); Mozgás 30'; Tám +3 szablya 1d6+1; +4/+1/+4; TG.

Varázslatok: 0: -, 1: 3, 2: 1; NF 11+szint; 1: védelem a tűztől, kisebb sebek okozása\*2; 2: bénítás vagy csendvarázs vagy megbabonázás.

Hp	17	15	21
	12	13	25
	15	15	21
	14	16	21
	17	13	25

**Ember, papok, Uthummaosz (1d6):** Pap 3+1; VO 11 (Ügy); Mozgás 30'; Tám +3 láncos buzogány 1d8+1; +4/+1/+4; TG.

Varázslatok: 0: -, 1: 3, 2: 1; NF 11+szint; 1: megátkozás, kisebb sebek okozása, félelem okozása; 2: bénítás vagy csendvarázs vagy közepes sebek okozása.

Hp	13	13	18
	19	17	17
	19	12	20
	18	17	24
	24	16	15

**Ember, rabló (2d8):** Harcos 1+1; VO 14 (bőrvért, kis fapajzs, Ügy); Mozgás 30' Tám +2 szablya 1d6+3; +3/+1/+1.

Hp	3	3	11
	7	2	6
	6	4	6
	6	3	4
	11	3	2
	7	10	11
	6	11	7
	2	8	9
	7	5	11
	9	3	3
	8	11	7
	11	10	11
	9	7	6
	10	8	3
	11	11	2

**Fekete puding (1):** Sz 10; VO 13; Mozgás 20'; Tám +10 kocsonya 4d6; Spec kocsonya, sav, immunis a

vágófegyverekre és az elmére ható varázslatokra; +7/+3/+3; S.  
 Hp 48  
 43  
 42

**Füstlidérc (1d3):** Sz 5\*\*; VO 17; Mozgás 30' repülés; Tám +5 testetlen érintés 1d6 + 1d6 Egészség; Spec anyagtalan, életerőszívás, sebzésfelfogás 5/+1, immunis a hidegre és az elmét befolyásoló varázslatokra; +1/+4/+4; TG.  
 Hp 27 22 20  
 20 30 23  
 27 26 15  
 24 22 23  
 23 19 14

**Ghoul (2d6):** Sz 2; VO 13; Mozgás 30'; Tám +2/+2 karmok 1d3+bénítás és +2 harapás 1d6+bénítás; Spec bénítás 2d6 kör, immunis az elmét befolyásoló varázslatokra; +3/+0/+0; KG.  
 Hp 8 9 9  
 7 9 8  
 5 9 5  
 7 3 11  
 10 4 8  
 11 14 10  
 9 10 7  
 10 7 8  
 15 3 9  
 10 15 11

**Gólem, kő:** Sz 10+3\*; VO 20; Mozgás 20'; Tám +13/+13 ütés 2d10+3; Spec immunis a mágiára, sebzésfelfogás 10/+2, lassítás 1/2 kör; +10/+6/+6; S.  
 Hp 77

**Lélegzettolvaj (1d4):** Sz 4; VO 14; Mozgás 30'; Tám +4 karmok 1d6; Spec lélegzetlopás (Akaraterő), immunis az elmét befolyásoló varázslatokra és a hidegre; +4/+1/+1; KG.  
 Hp 23 24 15  
 19 17 11  
 18 7 13  
 18 13 16  
 17 10 18

**Lidérc (2d6):** Sz 4\*; VO 15; Mozgás 30'; Tám +4 karmok 1d6 Egészség; Spec életerőszívás, sebzésfelfogás 5/ezüst, immunis a hidegre és az elmét befolyásoló varázslatokra; +4/+1/+1; TG.  
 Hp 23 23 17  
 24 25 16  
 8 30 16  
 20 22 21  
 22 17 17

**Megelevenített kard (1d10):** Sz 2; VO 15; Mozgás 30' repülés; Tám +2 szablya 1d6; +0/+3/+0; S.  
 Hp 9 13 5  
 3 8 7  
 9 12 14  
 15 6 5  
 8 14 4  
 8 8 10  
 9 10 2

4	10	12
6	14	4
7	12	4

**Múmia (1d2):** Sz 5+3\*\*; VO 18; Mozgás 30'; Tám +8 ütés 1d12+3 + rothadás; Spec kétségbeesés, rothadás, sebzésfelfogás 5/+1, immunis a hidegre és az elmét befolyásoló varázslatokra, érzékeny a tűzre; +7/+4/+7; TG.  
 Hp 32 33  
 39 31  
 34 38  
 41 37  
 43 29

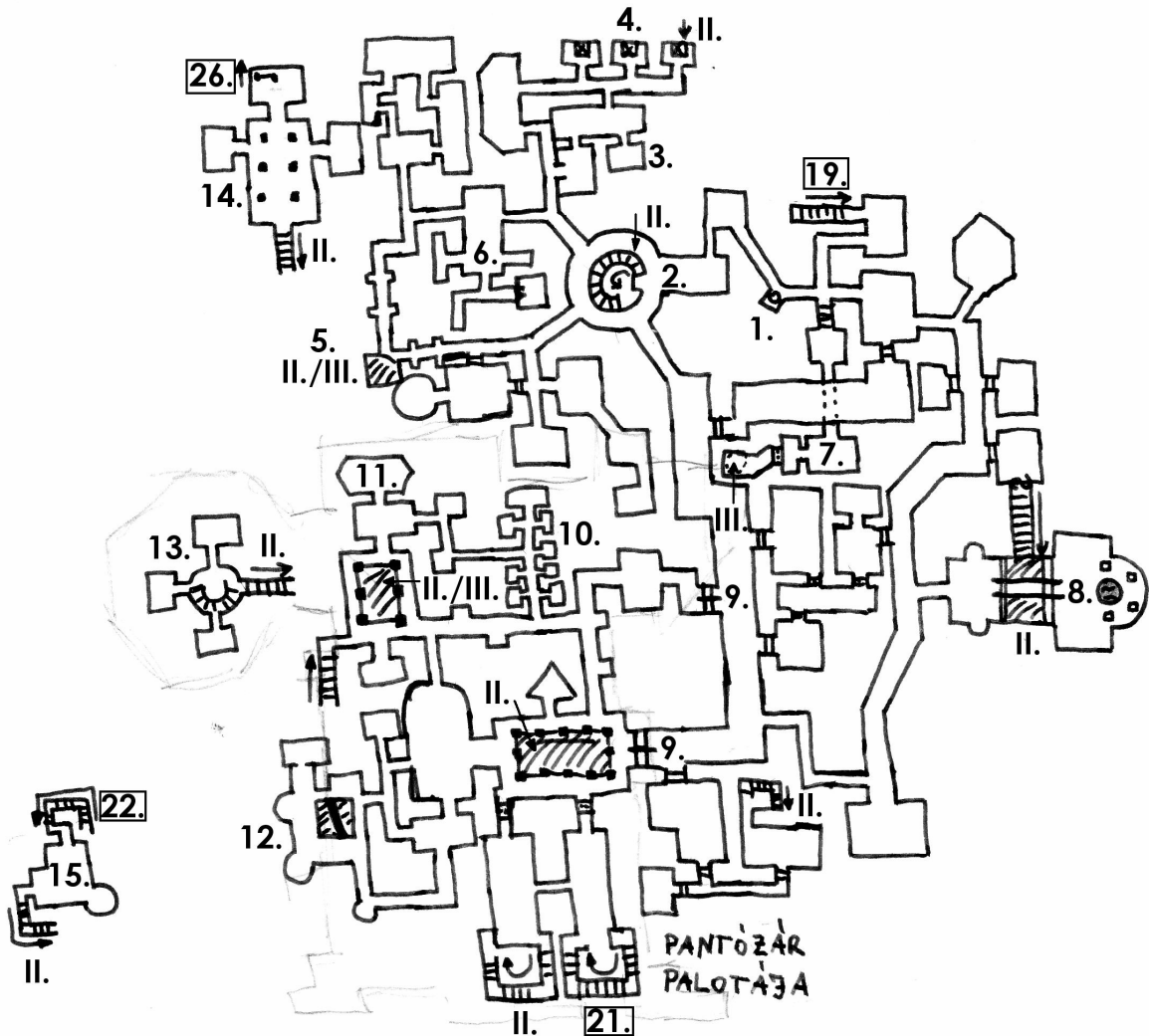
**Patkányember (2d4):** Sz 3; VO 25; Mozgás 30'; Tám +3 rövidkard 1d6 vagy +3 harapás 1d4; Spec likantrópia, alakváltás, sebzésfelfogás 5/ezüst; +3/+3/+1; TG.  
 Hp 19 14 6  
 10 9 14  
 5 21 15  
 15 12 8  
 17 19 15

**Patkány, óriás (2d4\*5):** Sz 1-1; VO 15; Mozgás 20'; Tám +0 harapás 1d6-1; Spec betegség; -1/+1/-1; S.  
 Hp 7 1 5  
 1 6 6  
 4 4 5  
 6 7 3  
 7 1 2  
 5 1 4  
 1 3 1  
 1 3 3  
 6 1 5  
 1 7 7  
 1 3 6  
 6 1 1  
 1 3 1  
 7 7 4  
 6 1 7  
 1 7 4  
 1 5 4  
 2 7 6  
 3 6 1  
 7 7 6

**Rozsdarém (1d2):** Sz 5; VO 15; Mozgás 40'; Tám +5/+5 rozsdá; Spec rozsdá; +4/+4/+1; S.  
 Hp 17 23  
 29 25  
 33 23  
 21 17  
 26 31

**Százlábú, óriás (2d8):** Sz 1\*; VO 11; Mozgás 20'; Tám +1 harapás 1d4 + mérge (Kitartás, 1d6 Hp/1d6 Hp); Spec immunis az elmére ható varázslatokra; +0/+2/+0; S.  
 Hp 6 5 4  
 3 2 8  
 7 6 1  
 4 3 4  
 8 4 5

# KHOSURA - A - I./A



4	5	5	Hp	11	11	14
7	1	2		12	10	5
6	5	3		14	13	5
5	2	5		14	7	14
6	3	2		10	13	7
3	7	7		14	6	9
4	4	8		9	13	8
2	1	4		11	6	7
2	3	1		9	10	8
6	3	3		11	9	5

**Szürke nyálka (1):** Sz 3+2; VO 13; Mozgás 15';  
Tám +5 kocsonya 2d6+2; Spec nyálka, áttetsző,  
immunitások; +5/+3/+3; S.

Hp	19	19
	20	17
	18	23
	19	24
	18	28

**Zombi (2d8):** Sz 2+1; VO 12; Mozgás 20'; Tám +3  
ütés 1d8+1; Spec lassú; +4/+0/+1; S.

**Zselatinkocka:** Sz 4+3; VO 10; Mozgás 15'; Tám +7  
zselatin 2d6 + bénítás 3d6 kör (Kitartás) + bekebelezés;  
Spec bénítás, bekebelezés, áttetsző, immunitások;  
+7/+4/+4; S.

Hp	34	44
	34	
	34	
	28	
	30	

## Alváros, I. szint / A szektor

**I./A-1.** Okkersárga és fekete stukkó maradványai a falakon. Egy koldus szobra kinyújtott kezében alamizsnás tállal, minden alkalommal 1d6\*5 et, 3d6 elektrum (50%) és 3d6 at (30%). Ha ellopják az érméket, az expedíció hátralévő részében a véletlen találkozások esélye 1:3-ra emelkedik. Ha a karakterek alamizsnát dobznak a tálkába, minden at-nyi értékért 1% esélye van annak, hogy a szobor előrezuhan és darabjaira törik. A cseréptestben borostyáncsontok nyugszanak (800 at, darabjaira törve 2d4\*100 at). (Ha a karakterek közvetlenül rákérdeznek, a szobor vonásai Narám-men-Khemtriére (18.) emlékeztetnek.

**I./A-2.** Kupolaterem, nádas, állatok és madarak freskói. Az alsó szintre vezető csigalépcső körül gyakoriak a véletlen találkozások (minden áthaladásnál próbát kell dobni; a teremtmények 75% eséllyel ezen, 25% eséllyel a II. szinten kezdenek).

**I./A-3.** A fal mentén kilenc összeaszott holttest kuporog, nyakuk körül erős fekete zsinag. Mindannyian hasonló vonásokat viselnek, de eltérő korúak – egy gazdag család tagjai. Ha megzavarják őket, a karakter elkaphatja a sírlázt (Közpes Kitartás, heti 1d6 Erő, átlagos lefolyású, a betegségben meghalt karakterek ghoulként vagy zombikként térnek vissza), és a testnyílásokból apró fekete **pókok rajai** másznak elő. Az egyik holttesten skorpiómotívummal díszített elektrum karpánt (50 at), egy másiknál díszes ezüsttükör (50 at).

**Pókrajok (4):** Sz 5-1; VO 15; Mozgás 20'; Tám +4 raj 2d4-1 + méreg (Közpes, 2d6 Hp/2d6 Hp); +0/+3/+0; S.  
Hp 28  
25  
19  
13

**I./A-4.** Három 30' mély fedett verem, mindegyik egy kaput ábrázoló málló freskó előtt. Az első kapun egy hajó látható, a középsőn egy város, a harmadikon egy lépcsősor. Az első verem alján található olajos rongyok 1:2 eséllyel begyulladnak, ha valaki nyílt lánggal esik be, 2d4 Hp/kör, 1d3 körig. A középső verem üres, a harmadik déli falán titkosajtó nyílik az **II./A** szintre.

**I./A-5.** Széles, 60' mély akna, amely előbb áthalad az **II./A-19.** galériáján, majd a **III./A-7.** törmelékes termében véget ér.

**I./A-6.** Az egyik zsákutca végén nyíló titkosajtó betaszításra nyílik, de fellöki a másik oldalról neki-támasztott bronz teljes vértzetet (véletlen találkozás 1:3). A kamra raktár: tartalma a teljes vértzetet (horpadt sisak és lábvért, kijavításáig lemezevértként funkcionál, súlya a normális 125%-a), egy ládában hét rozsdás szablya alattuk négy ékkövel (3\*10 at tigrisszem, 1\*gyöngy 100 at), három feltekert, féreg-rágt szőnyeg a skorpió jelével, három amforányi valaha illatos, de megavasodott olaj.

**I./A-7.** Nyirkos kamra alacsony, boltíves mennyezetel. A rácsos ajtón kívüli stukkón kévéket hordó leányok freskói; odabent elvágott torkú leányokat hordó szerezcsen rabszolgákat ábrázolnak. A belső járat egy Beshket kútjára (18.) nyíló párkányra vezet. Összegyűjthető némi kútba hajított, de itt fenakadt pénzérme (40 et, 16 elektrum, 6 at), de a párkány csúszós és omlékony – Közepes Egyensúlyozás próba, vagy a karakter Beshket tavába zuhan (**III./A-5.**).

**I./A-8.** Templomszerű, hűvös csarnok kék-bíbor rácszatot és vízimadarakat ábrázoló freskókkal. Közepét egy széles szakadék szeli át; 30' mélyen a szint alatt fekszik Bel Am Arz sírja (**II./A-6.**). A szakadékon átívelő köhíd korlátján üres, kormot és viaszcspepeket tartalmazó kőmécsesek.

A túloldalán négy mezítelen emberszobor, két nő és két férfi alkotta körben sekély vízmedence, amelyet gazdag arany, indigó és bíborszínű mozaikok díszítenek. Fenekén egy medúzafő rajzolata látható, kávján mozaikkal rakott írás: "ÁLDÁSSAL ÉS ÁTOKKAL, ÍMHOL A KŐ AJÁNDÉKA. ELFOR-DUL A SZEM, HA AZ ÁLDOTTAT LÁTJA, ÉS KAL-LÁSZKÉNT HULLIK AZ ELLENSÉG, AMIKOR AZ ÁTOK MARÓ ÉLÉT MEGÉRZI".

Ha egy pap *áldást* mond a vízre, az gyógyító erejű fürdővé változik (1d8+1 Hp), amely *tekintettük-rőzéseként* is működik a karakteren az első tekintet-alapú támadásig. Ha az elmondott varázslat *megát-kozás*, a víz 1d8+1 Hp sebést okoz a belé merülő-nek, viszont a következő csata erejéig +1-es varázserőt biztosít a belémártott kardnak vagy tizes nyilvesszőkötetnek. Ha a felhasznált varázslat az *átok*, a hatás is kétszeres (2d8+3 Hp, +2-es mágia).

Ha az áldás vagy átok nem varázslat, hanem csak a karakter szavainak ereje, a medence aktiválódásának esélye 1:6 (különösen ékesszóló karakternél 1:3). Ha a vizet elviszik, hatástalanná válik. Ha megzavarják vagy megszenteltelenítik, a **szobrok** meglevelednek és a vízből egy **medúza-fő** emelkedik ki.

**Eleven szobrok (4):** Sz 4+2; VO 18; Mozgás 20'; Tám 2\*+6 ütés 1d8+2; Spec immunis az elmé-re ható varázslatokra, a hidegre és a tűzre, sebészfel-fogás 5/+1; +6/+3/+3; S.

Hp 19  
30  
26  
26

**Medúzafő:** Sz 1+1\*\*; VO 16; Mozgás 30' repülés; Tám +2 kővéváltoztató sugár érintés (Kitartás); Spec kővéváltoztatás; +1/+3/+1; KG.  
Hp 4

**I./A-9.** Pantózár palotájának földalatti kapui nehéz, kétszárnyú bronz alkotmányok az ősi múltból, Srabmár Nagykirály, Aki Ad és Vesz hatalmát dicső-ítő ékirásos jelekkel és ciradás mintákkal. Sem zár, sem nyitógyűrű nem található rajtuk, de mindegyik mellett nehéz bronzgong áll jókora hozzájuk láncolt fémütőkkel. Ha a kapuk kitérülnek, bent nehéz ha-rang csendül, fellármázva az őrséget.

**I./A-10.** Az alacsonyabb rangú palotaőrök barakkjai. Általában nappal 2d8, éjjel 4d8 ember, vegyes használati tárgyak és kisebb kincsek.

**I./A-11.** A palota felső raktárai Khosurába érkezett karavánok 1d3+3 féle értékes árujával a **Szörnyek és Kincsek** szerint, értékük típusonként 2d6\*100 at (általában elég nagy tömegűek).

**I./A-12.** Gyakorlóterem: céltáblák, bábuk és egy 20' mély, homokkal borított padlójú verem fölötté átívelő pallóval (50% eséllyel 1d6 sebzés, minden találat esetén Egyensúlyozás próba). 50% eséllyel 2d8 ör figyelni a verem fölött küzdő két harcost, nevetve, kiabálva és fogadásokat kötve.

**I./A-13.** Füstölők, illatszerek és egzotikus sók szagával terhes szobakomplexum Pantózár tornya alatt. Védelmezője egy **árnyékőr**.

Az északi szobában két nagy, sókéreggel borított oldalú kőkád áll, bennük sűrű oldat. Hosszú polcon alkémikus sók edényei sorakoznak (magnetikus, múmia-, dél csillaga, harmonikus, kénes stb., 8 rézdozoz, egyenként 1d12\*10 at érték). Az egyik kádban fiatal, szép arcú férfi teste nyugszik, aki vétett a papkirály akarata ellen, és most arra ítéltett, hogy holtában is múmiaként legyen szolgálatára. Jelen állapotában értelem nélküli, 4+2. szintű zombiként szóbeli parancsokkal irányítható.

A nyugati szoba falait okkult iratokkal teli polcok borítják: tekercesek, papiruszok és agyagtáblák filozófiai, vallási, jóslatokkal kapcsolatos és hasonló textusokkal. Az egyik tekerces mágiikus, és az *igazlás* valamint a *síkok közötti utazás* ígéit tartalmazza – de pecsétje *védőrúnával* védi (Reflex NF 15, betegség okozása beléfoglalt múmiarothadással). Egy felső polcon nyugvó poros dobozban lepecsételt üveg retortában opálos folyadék, amely *gondolatok érzékelése* felhasználásával képes egy elme *varázskancsó* varázslathoz hasonló tárolására. A retorta viszonylag jól bírja a megpróbáltatásokat.

A déli szobában két háromágú arany kandeláber (2\*1200 at) között sötét fémtükör áll. A felszín minden belétekintőt igaz valójában mutat, így pl. a gonosz jellemet sötét, a jót világos aurával, a betegségeket és átkokat sötét fátyolként, Yol isteni jelenlétét kicsiny, foszforszkáló gömbökként stb. A tükör mögötti fal habarcs nélküli kövei eltávolíthatók; a feltároló üregben két *súlyos sebek gyógyítása ital*, három drágakő (2\*20 at jádeszem, 90 at alabástromkéz) és egy *ESP medálja* található.

**I./A-14.** Ez az oszlopcsarnok Tellamek Than kriptájának kijárata. Egy ősi átok hatására az élőholtak nem léphetnek a lépcsőn túlra, amelynek köszönhetően ez egy biztonságos, pihenésre is alkalmas terem. A falakat borító stukkót levették, és egyedül a lépcső fölötti felirat részlete maradt fenn: "TELLAMEK THAN, ISTÁR ELLENSÉGE, \_\_\_\_\_"

Az északi vaslétra egy királysobor talapzatába vezet (**26.**). A kijáratot *tűzcsapdával* védett vasajtó zárja (Reflex NF 15 ½, sebzése 5' körben 1d4+24 Hp), az ajtónyílást ráadásul kívülről be is falazták.

**I./A-15.** Bársonyos homály borította, fekete falú terem Uthummaosz temploma alatt. Áthaladásakor a falon egy aranyfestékkel festett, varázsfénnyel vilá-

gító szempár jelenik meg, s egy tompa hang így szól: "ÉN VAGYOK AZ ÜRES SZÓ!" Ha a mondatra nem érkezik megfelelő rituális válasz ("SENKI NE HÁBORGASSA ÜRESSÉGÉT!"), a szemek *bénítást* bocsátanak a teremben tartózkodókra (Akaraterő NF 15, 9 kör), és a hang így szól: "HIBA ESETT A MINTÁN!" Ezután körönként újabb és újabb szempárok tűnnek fel, mindegyikük újabb *bénítást* varázslatot alkalmazva. Ha minden ellenfél megbénult, tekintetük *perzselő fénnel* folytatja a támadást (2d8 Hp/kör)

Ha olyan látogatókat kísérnek Uthummaosz altemplomába, akiknek még nem bizonyultak meg hitbéli jártasságáról, a kultisták próbatételnek vetik alá őket: hármass csoportokban ereszkednek le a mélybe, és minden szinten másnak kell elmondania a válaszokat.



## Alváros, II. szint / A szektor

**II/A-1.** Három falifülke egy-egy azonos vonású nő mellszobrával és kőbe vésett felirattal: "KHTAL – A VAKOK". A mellszobrok mágiikusak; ha "vakságukat" mágiával vagy gyógykenőccsel meggyógyítják, szemeik kék derengéssel égnek. Ha mindhárom meggyógyul, feltáruznak a belső kamrába vezető küszöfolyosók.

A belső kamrában arannyal berakott ébenfa koporsóban egy fiatal nő vörösen viaszos kinézetű, de ép holtteste fekszik. Ruházata égszínkék köpeny, szemeit aranytörökkel szűrták keresztül. Khtal, a Vak teste már csak puszta kéreg, mivel a szépséges bőrt kiszárították, körmönfont módszerekkel favázra feszítették, majd a test belsejét hamuval, s fekete özvegy porának halálos mérgeivel töltötték meg. Ha Khtal "megsebesül", valaki megcsókolja vagy eltávolítja a törököt, a por is előgomo-lyog (Nehéz Kirtartás, 1d6 Egs/2d6 Egs). A száradt ajkak válaszolnak, ha szólnak hozzájuk, de csak síron túli nyugalmat kérnek. Ha valaki meggyógyítja Khtal vakságát és *átok eltávolítása* vagy *ördögűzés* varázslatot mond rá, a test porrá omlik és a mérge- gel elegy hamu 1200 at értékű aranyporrá változik. A török egyenként 200 at értékű, mágiikus (-1-es) fegyverek.

**II/A-2.** Boltozatos terem, a falifülkékben törmelékdarabok hevernek. A III. szintre ereszkedő lépcső egy üres szobortalapzatot fog közre, amelyen ékirásos felirat olvasható (Közepes Jelek Olvasása): "SRABMÁR NAGYKIRÁLY, AKI AD ÉS VESZ. ADJ, VAGY SRABMÁR ELVESZI, AMI NEKI JÁR. OSZTOZZ BŐSÉGÉBEN, HA JELÉVEL LÉPSZ SZÍNE ELÉ". A lépcső fordulójából titkosajtó nyílik Ghosz-II-Rhen sírjába (a sír csapdáit mindjárt a bejárat után kezdődnek!).

A szobortalapzaton egykor az a kőgölem állt, amely most nyughatatlanul járja az Alváros folyosóit, és minden egyes falifülkében egy-egy eleven szobor helye volt. A talapzat oldalában sűrű fémrács, mögötte egy garat, amely a talapzat alatti verembe vezet. Tükörrel vagy más trükkel kivehető a verem alján heverő arany csillogása.



Srabmár Nagykirály jogarát (III./B-6.) felmutatva a talapat félrecsúszik, és feltárul a kincses verem korok aranyával: 1300 et, 3900 elektrum, 3000 at, 250 platina (dobozban a verem legalján) és öt drágakő (5\*350 at topáz). Ha valaki a királyi jel nélkül fosztaná ki a rejtékhelyet, a következő véletlen találkozás a felbőszült kőgőlemmel és 10 eleven szoborral történik.

**II./A-3.** Ghosz-Il-Rhen, Srabmár egyik elfajzott fiának sírja, akit Vashanka ölt meg egyik hadjárata során, és akit hívei a legnagyobb titokban ide hoztak eltemetni. A sír falait gazdag kék stukkó borítja az éjjeli égboltot utánzó festett aranycsillagokkal; a padló okkersárga és kék kerámialapokkal rakott padlóját összekeveredett állati, kiváltképpen marhacsontok borítják. A padló kerámiájában felirat: „GHOSZ-IL-RHEN”.

A bejárat folyosó elején könnyen észrevehető lépőköves pengecsapda található (Könnyű Csapdakeresés, Tám +10, 2d8 Hp). A csapdát átugró karakter viszont a sokkal körmönfontabban elrejtett második lépőkőre érkezik, amely falba rejtett, a stukkó vékony rétegével tökéletesen álcázott vasnyársakat aktivál (Nehéz Csapdakeresés, Nehéz Reflex 5d8 Hp).

A sír belsejében örök lánggal égő tűzserpenyő, amelynek lángjaiban *tűzbűbáj* ereje lobog: Akaraterő NF 16, vagy 16 körig tartó kábult szemlélődés, ha a karakter nem kapja el a tekintetét. Mindeközben a sírkamrában heverő csontok **csontvázakká** állnak össze; emberi és állati alakok emelkednek fel, bikák csontvázai közlelednek görnyedt tartással, bőgve és szarvaikat leszegve.

A déli beugrókban kis szobrok törött maradványai hevernek; a szarkofág körül három, vaslövédékek zápora által leterített fekete csuklyás alak hever. A szarkofág már nem veszélyes: Ghosz-Il-Rhen holtában is markolja +1-es *buzogányát*, testén +2-es *védőköpenye* (alapos tisztítás nélkül 10% esélyvel múmiarothadást okoz).

**Csontvázak (25):** Sz 1; VO 13; Mozgás 30'; Tám +1 szablya 1d6; +2/+0/+0; S.

Hp	6	2	3
	6	3	1
	4	1	6

6	6	5
4	2	5
3	7	
1	8	
4	2	
2	2	
3	2	

**Bikacsontvázak:** Sz 4+1; VO 13; Mozgás 30'; Tám +5/+5 szarvak 1d6+2 és +5 karmok 1d6+2; +5/+5/+2; S.

Hp	18	27
	16	24

**II./A-4.** Timpanonos oszlopcsarnok nyílik egy, az alsó szint felé ereszkedő padlójú barlangcsarnokba. A lefelé vezető utat márványoszlopok szegélyezik, előttük hamvakkal teli bronzüstök. Az üstökön nevek olvashatók: Polikrátész, Szindikosz, Alkmaion, Archipposz, Nikomédész, Mnaszón, Megasztrátosz és Barbanikosz. A hamvak régen halott filozófusok maradványai; az üstökben gyújtott tűz vagy más tűz-áldozat előhívja szellemeiket az Alvilágból.

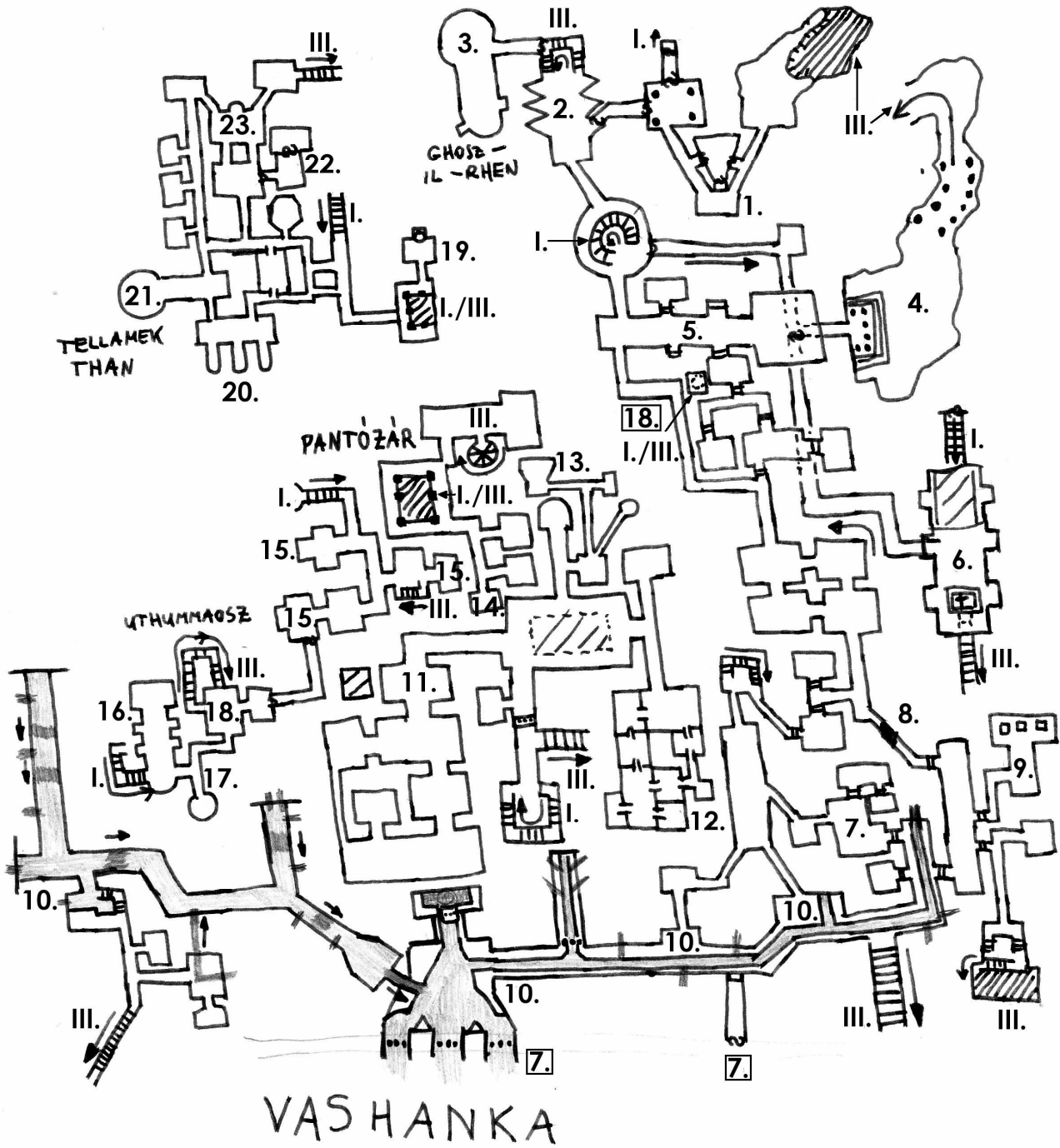
A filozófusok válaszolhatnak a nekik feltett kérdésekre. *Ómen* típusú kérdéseknél (igen / nem, jó sors / balsors) 5% eséllyel dühössé válnak és támadnak; *jóslásnál* (általános kérdések egy helyről, tárgyról vagy személyről) az esély 15%, és egy valódi orákulumhoz illő jóslatért (specifikus és pontos kérdések nagy jelentőségű vagy rendkívül obskurus témákról) 30%. Több feltett kérdés esetén az esély kumulatív. A filozófusok nem mindentudók (a válaszadás valószínűsége 80%, 60% illetve 40%), de nem hazudnak. Ha meg-

támadják vagy feldühítik őket, **fantomokként** támadnak. Ha valaki megszenteltleníti a rézüstököt, üstöknként 5% kumulatív eséllyel mind megjelenik, hogy móresre tanítsa a bűnösöket.

**Fantomok (8):** Sz 6\*\*; VO 18; Mozgás 30' repülés; Tám +6 testetlen érintés 1d8 + 2d4 Egészség; Spec anyagtalan, életerősívás, sebészélfogás 5/+1, immunis a hidegre és az elmét befolyásoló varázslatokra; +2/+5/+5.

Hp	21	33
	26	30
	24	24
	26	
	26	

KHOSURA-A-II/A



**II./A-5.** Hamis és valódi kőajtók nyílnak az ősi csarnok oldalából. A végén fekvő nagyterem egykori márványfalát nagyrészt elhordták vagy összetörték. A padlón ékírással felirat (Közepes Zelek Olvasása): "IDEHORDTAM AZ ELLENEM SZEGÜLŐK TESTÉT, KIFOSZTOTTAM KIRÁLYSÁGAIKAT ÉS LÁBAMMAL BÜSZKE NYAKUKRA LÉPTEM A VÉG ELJÖVETELE ELŐTT". Két királyábrázolás maradt meg a falakba süllyesztett kőlapokon: az egyikén görnyedt, törökülésben ülő turbános bölcs látható, a felirat szerint "UNTOK AR ÁRSZIN, BEL-ÁTI FEJDELME"; a másikon egy egymás kezét fogó női testvérpár, "IVIZANT ÉS KEONA, OOKANT AMAZON-KIRÁLYNŐI". A többi kilenc kőlap már vagy nem található itt, vagy a felismerhetetlenségig összetört.

**II./A-6.** Bel Am Arz sírja: magas sírkamra a sötétségbe vesző mennyezettel (a terem északi felén az I./A-8. helyszínre nyílik). Dísztelen kőláda, csak a freskókon olvasható írás jelzi az elhunyt személyét: „A HATALMAS HŐS, BEL AM ARZ”. A három lépcsőn fekvő szarkofág sarkaiból négy erős vaslánc emelkedik a magasba. Belsejében viaszhoz hasonló tapintású áttetsző anyag nyugszik bizonytalan körvonalakkal, amelyek haloványan egy emberi alak jelenlétére utalnak.

A láncok végén található ellensúlyok segítségével a szarkofág Nehéz Erőpróbával felemelhető, feltárva a III./A szintre vezető meredek lépcsősort. A másik titkos átjáró a nyugati fal középső beugrójából nyílik, s tele van pókhálással és a karakterek lábai alatt szétropanó döglött bogarakkal.

**II./A-7.** Ez a szobakomplexum a Klaidész, a Kalmár (10.) szolgálatában álló rablóbanda rejtékhelye: éjjel innen oszonnak ki a városba, hogy kifosszák vagy elrabolják áldozataikat. Elsősorban az Ulwar terén (23.) pihenő idegenekre specializálódtak. 2:3 esélye van annak, hogy a banda itt pihen, egyébként a legbelső raktárhelységet kulcsra zárják. A raktárban mindennapi felszerelés és 50% eséllyel egy 1d4+3. szintű kincs, 25% eséllyel 1d3 fajta karavánáru található rakományként 2d6\*100 at értékben (a **Szörnyek és Kincsek** szerint).

**Rablók (60):** Harcos 1+1; VO 14 (bőrvért, kis fajzs, Ügy); Mozgás 30' Tám +2 szablya 1d6+3; +3/+1/+1.

Hp	8	4	8
	11	7	7
	8	4	8
	9	4	8
	6	4	6
	6	8	8
	4	4	2
	5	11	7
	7	8	8
	7	11	4
	3	2	2
	2	2	5
	11	6	3
	4	3	11
	9	2	8
	9	8	10
	3	2	5
	11	5	4

7	11	7
7	11	10

**II./A-8.** 30' mély verem. Átugorni túl mély, de az oldalán húzódó mállékony párkányon át lehet rajta keln. A verem egyenetlen padlóján törött csontok és kődarabok hevernek. Ez valójában a szfinxek termének (III./A-12.) boltozatos, alaposan megrongálódott mennyezete, és egy nagyobb robbanás vagy némi csákányozás árán könnyű volna lyukat ütve új átjárót teremteni a két szint között.

**II./A-9.** Csontmaradványok a szobában, rövid lépcsősor tetején három szobor: páncélozott alakok csontvázfejjel és arany diadémokkal (3\*120 at). Mindegyik szobor napi egy *bénítás* varázslatot tud ellőni; a falakban nyílcsapdák lapulnak, amelyek a varázslatokhoz hasonlóan akkor aktiválódnak, amikor valaki belép a terem belső részébe (fejenként 2d4 nyílvesztő, Tám +5, sebzés 1d6).

**II./A-10.** A csatornarendszer sokkal frissebb építésű az Alváros járatainak többségénél. A szennyel elegy szürkésfekete sós lé rácsos kapukon bukik ki Vashanka terére; a sós víz fő forrása a vele szemközti rácsos kapun túli forrás. Ezt a rácsot Pantózar pecsétje zárja le (*véddőruha*, Reflex NF 16, 5d8 Hp tüzes robbanás). Gurgulázó hangok.

**II./A-11.** Az alsó raktárakban a palota felhalmozott készletei található: tartós élelem, bor és olaj, használati tárgyak, alapanyagok és hasonlók. Gyakorlatilag minden megtalálható a közönséges felszerelési tárgyak listájáról.

**II./A-12.** A használaton kívüli, poros rekeszekkel, ládákkal és lomokkal teli szobalabirintus végén Istár letakart idolja rejtőzik. A képmás teljes mezítelen dicsőségében ábrázolja az istennőt. Ha őszinte imát mondanak és áldozatot mutatnak be előtte, Istár egyszer használatos varázslatokkal segíti a hozzá fohászolókat.

**II./A-13.** Istár elhagyott szentélye; a poros freskókon szeretkező párok képeivel. A bronzedények épek és láthatóan gondozottak, és a talapzaton frissen leégett gyertyák nyoma látható, de a bálvány hiányzik. Az egyik sarokban valaki megbolygatta a padló köveit. Laza földréteg alatt a palota egyik őrének holtteste fekszik teljes felszerelésében, oldaltáskájában egy *könnyű sebek gyógyítása itala*.

**II./A-14.** Egy hivatalnok itt rejtette el évek alatt összesikkasztott vagyonát. Vasláda vésett írással: "NE HÁBORÍTSD AZ ŐSI TITKOT, SZERENCSETLEN HALANDÓ, MERT ELÉR K'SHW'R'GG ISZONYTÁTO BOSSZÚJA!!" A láda mágikus (*Nystal mágikus aurája*), de nincsen rajta csapda. Tartalma 600 elektrom. Egy hamis fenék alatt még több érték lapul: 550 at, 20 platina, egy hexagrammával díszített aranymedál (300 at), egy *polimorfizáció itala* (elátkozott, hájas óriásbékává változtatja a karaktert), egy *betegség gyógyítása ital* és *Yor köve* (borostyánszerű anyagból készült kőszakóca, +1-es *tőr*, de napi egyszer *isten erővel* tölti el használóját).

**II./A-15.** A Pantózártornya alatti három kamrában egy-egy vert rézlemezekből rótt szarkofág áll, mind-egyiken a papkirály pecsétjével (*védőruha*, Reflex NF 16, 5d8 Hp tüzes robbanás). Az egyes szarkofágokon nevek: AKSEL MER SZIMRÁN, DUILLI, A TÁNCOSNŐ és KINHÁB BEN BÁLSZÁR. Pantózárt itt bőrtönözte be a várost előtte uraló triumvirátust, és miután a csak sós vízzel táplált rabok elsovadtak, most **múmiákként** raboskodnak szarkofágjaikban. Aksel mer Szimrán ládájában egy *varázstehercs* (tűzgolyó\*6), Duilli, a Táncosnő ládájában egy *gyorsítás itala*, Kinhab ben Bálzsár ládájában pedig egy *varázslövédékek pálcája* (23 töltet) található. Ha mindhárom múmiát megszabadítják szenvedéseitől, feltárják a papkirály természetellenesen hosszú életét biztosító sófürdők titkát: egy élelmes alkimista sokat elérhet ezzel a tudással.

**Múmiák (3):** Sz 5+3\*\*; VO 18; Mozgás 30'; Tám +8 ütés 1d12+3 + rothadás; Spec kétségbeesés, rothadás, sebészfelfogás 5/+1, immunis a hidegre és az elmét befolyásoló varázslatokra, érzékeny a tűzre; +7/+4/+7; TG.

Hp 45  
40  
33

**II./A-16.** Feketére mázolt, a legbelső kamrát kivéve mágikus csend alatti terem. A falakon örvénylő, a fekete különböző árnyalataival felvitt torz formák festményei. A levegő hideg és a természet áthatja az üresség érzete. A belső térben lógó láncokra két ember feszíthető ki: Uthummaosz novíciusai, akik beavatásuk előtt nem láthatják a legmélyebb szentélyt, ebben a magányban, leláncolva tanulják meg istenük ürességének belső jelentését, miközben a homályból előlopakodó **árnyak** sanyargatják őket. Akik küzdenének a megpróbáltatás ellen vagy nem képesek elviselni az űr rémületét, azokat az árnyak megrohanják és életerejüket kiszívva maguk közé vonszolják.

**Árnyak (7):** Sz 3\*; VO 13; Mozgás 30' repülés; Tám +3 testetlen érintés 1d6 Erő; Spec anyagtalán, sebészfelfogás 5/ezüst, erőszívás, immunis az elmét befolyásoló varázslatokra és a hidegre; +1/+3/+1; KG.

Hp 6 11  
16 15  
17  
13  
16

**II./A-17.** Mellékoltár feketeezüst szentségekkel (2\*300 at kehely, 500 at tál, fekete gyertyák). Ezek a tárgyak elviselhetetlenül hidegek (1d6 Hp és 1d6 Erő) és elátkozottak (az Erő addig nem tér vissza, amíg az átkot meg nem török).

**II./A-18.** Bársonyos sötétség borítja a fekete és bíbor közötti színárnyalatok kavalkádjával festett szobát. A padlót vörös-fekete cserélapok fedik. Mint az **I./A-15.**-nél, belépve aranyló szempár jelenik meg a falon, és egy testetlen hang így szól: "ÉN VAGYOK AZ ÜRES SZÍV!" Ha a mondatra nem érkezik megfelelő rituális válasz ("BIZONYSÁGKÉNT VÉREMET ADOM!") és a karakterek nem

szúrják magukat szíven (a fegyver hideg árnyékként keresztülszalad a testükön, és csak 1 pontnyi ideiEgészség vesz el, az is ideiglenesen), a szemek *bénítást* mondanak az idegenekre (Akaraterő NF 15, 9 kör), és a hang így szól: "HIBA ESETT A MINTÁN!" Minden körben újabb és újabb szemek manifesztálódnak, majd tekintetük szúr, mint az éles nyárs (1d8+1 Hp/kör).

**II./A-19.** Az **I./A-5.**-ből leereszkedő és **III./A-7.**-ben véget érő akna közepén húzódo galéria. A nyugati járatot elfalazták, mögötte véletlenszerű élőholtak türelmes csoportja várakozik. Az északi kamrában fejetlen szobor, ifjú, tógába öltözött férfi. Felirat: "SZÉPSÉGÉS GLEISZTÉSZ, AZ ÉLES SZAVÚ, AKIRE FIGYELNEK A BÖLCSEK". Ha a nyak csonkjára koponyát vagy fejet helyeznek, ami nem éri el a 18-as Karizmat, a szobor megszólal és átokkal sújtja a karaktereket: Nehéz Kitarás, vagy pont olyan fejük lesz, mint amit a könyakra helyeztek. 18 Karizma esetén a szobor felfedi Tellamek Than sírjának rejtékelyét (**II./A-22.**)

## Alsint: Tellamek Than kriptája

Az Alvárosnak ez az alszintje a **Katakombák** táblázat véletlen találkozásait használja. Ezen túl a csontvázharcos hadúr, **Tellamek Than**, Istár elátkozott ellensége is itt tartózkodik élőhaltak négy véletlenül generált csoportjával. 1:3 eséllyel az **II./A-21.** terem trónján ül, egyébként a folyosókat járja. Sem ő, sem a hozzá tartozó élőhaltak nem hagyhatják el az alszintet. A kriptá teljes területén málló stukkó borítja a falakat.

**Tellamek Than:** Harcos 6+3; VO 20 (+1-es láncvért, nagy fémpajzs, Ügy); Mozgás 20'; Tám +9/+4 +1-es *fattyúkard* 1d10+6; +8/+5/+5; TG.  
Hp 55

**II./A-20.** Fakult freskók: tüzek égbe szökő lángjai egy hegylanc fölött. A déli falban három hengeres, kődugóval és megszilárdult gyantával lezárt sírkamra. Az egyik kőkorong törött, s a mögötte nyíló üregben torz emberi csontvázak hevernek göbökkel, apró szarvakhoz hasonló kitéremkedésekkel és más deformációkkal.

A második és harmadik korong mögötti sírkamra ép, és a csontokon kívül zöldesszürke, beteges kinézetű penésszel van tele. Ha tűzzel vagy hővel nem tisztítják meg (vagy faggal nem teszik ideiglenesen inaktívvá), a penész fertőző: Közepes Kitarás vagy a karakter szörnyűséges mutációkon megy keresztül, majd 1d3 hónapon belül elpusztul.

A második sírkamrában 1300 ősi elektrumérmé és *Galtan pontos sábeszdeklije* található; a harmadikban 1200 elektrum és három doboz *diambroid* csatolt detonátorral.

**II./A-21.** Bronzedények a terem falai mentén, bennük kígyócsontok; a falakon kék és zöld rácsok nonfiguratív freskói. A bejáratnál szembeni trón Tellamek Than kedvelt nyugovóhelye, és gyakran ül itt különös sorsán merengve.

**II./A-22.** A titkos kamrát csak akkor lehetséges megtalálni, ha előbb eltávolítják a bejáratot rejtő

stukkóréteget. Az első kamrában állványokon nyolc bronz mellvert lóg (súlyuk a normális 125%-a) és előttük nyolc bronzpöröly áll. Ha előzetesen nem szüntetik meg a mágiájukat, a karakterek terembe lépésekor elkezdik verni a vértzeteket, idevonzva Tellamek Than csoportját és minden harmadik körben további egy csoportját. Ha valaki megragadja a pörölyöket, visszatámadnak (Tám +3, sebzés 1d8+1), de egy lendület után a földre zuhannak és inaktívvá válnak.

A belső kamrában az üres ravatal körül állnak Tellamek Than kincsei: 500 elektrum, 400 at, egy elektrum ivőkürt (400 at), egy arany- és ezüstszlakból szőtt királyi öltözék (2500 at, szépséges de nehéz) valamint egy elektrummal futtatott rézkorsó (80 at).

**III./A-23.** Az északi beugróban egy csonka piramis lapján sárgaréz koponya nyugszik. A piramis oldalait kardok festett domborművei díszítik. A koponya 100 at értékű a finom ötvösmunkáért, de magához vonzza az élőhalottakat, megduplázva a **Katakombák** táblázatot használó helyek véletlen találkozási esélyeit.



## Alváros, III. szint / A szektor

**III./A-1.** A csarnok közepén négy álló és négy rajtuk fekvő kőgerendából álló alkotmány áll, amelyet okkult szimbólumok ékesítenek. A struktúra minden ráirányított varázslatot elnyel. Ha viszont egy varázshasználó alatta tölti az éjszakát, másnap reggel az eddig elnyelt varázslatok egyikével a fejében ébred. A varázslatoknál nem érvényesülnek az osztály- és szintmegkötések, de ha a karakter számára idegen mágiában részesül, Közepes Akarat-erőt kell dobnia, vagy elveszíti az adott szint összes varázslatát. A kőalkotmány 20 varázslatot képes tárolni; kapacitás fölött véletlenszerű, hogy melyik kerül lecserélésre.

1. mágia érzékelése	11.
2. mágia érzékelése	12.
3. Tensor lebegő k.	13. tűzgolyó
4. gonosz érzékelése	14. jóslás
5. kőből iszap	15. ördögűzés
6. azonosítás	16.
7.	17. varázslóvedék
8. mágia olvasása	18. mágia olvasása
9. mágia megszűnt.	19. varázsszem
10. mágia érzékelése	20. telekinézis

**III./A-2.** Egy talapzaton ágaskodó oroszlán szobra áll. Egyértelműen nagyon gyenge munka. A talapzaton felirat: "EMELTETTE KUT, A VÁSZONKERESKEDŐ, AMIKÉNT SRABMÁR EMELTETTE EZT A CSARNOKOT: EKÉPPEN ÉRDEMELTE KI NEVÉT A NAGYOK KÖZÖTT." A szoborban még mindig ott lappang Kut **árnya**, akit az istenek arra ítélték, hogy mindaddig újra vissza-visszatérjen holtából, amíg nem akad valaki, aki még nála is sóhèrebb módon akarná elérni a halhatatlanságot (akár tréfából). Ekkor a karakternek Nehéz Akaraterő mentődobást

kell dobnia a **varázskancsó** varázslat ellen, vagy helyet cserél a kiszabadult Kuttal. Ha senki sem olyan ostoba, hogy kihívja maga ellen a sorsot, Kut támad (1-4), jajong (5) vagy duzzogva hallgat (6). Ha legyőzik, a következő expedíció idejére újraalakul.

**Kut árnya:** Sz 3\*; VO 13; Mozgás 30' repülés; Tám +3 testetlen érintés 1d6 Erő; Spec anyagtalan, sebzésfelfogás 5/ezüst, erősívás, immunis az elmét befolyásoló varázslatokra és a hidegre; +1/+3/+1; KG.

Hp 11

**III./A-3.** Sós vizű falikút ered egy oroszlánfőből, majd egy réztálban összegyűlve nagyobb mozaikos medencébe folyik át. A víz kellemetlen ízű és 1d3 óráig tartó gyengeséget okoz (-3 minden dobásra, Közepes Kitartás elkerüli). A vízben található kristályos sólerakódások értéke egy alkímista számára 2d12\*10 at.

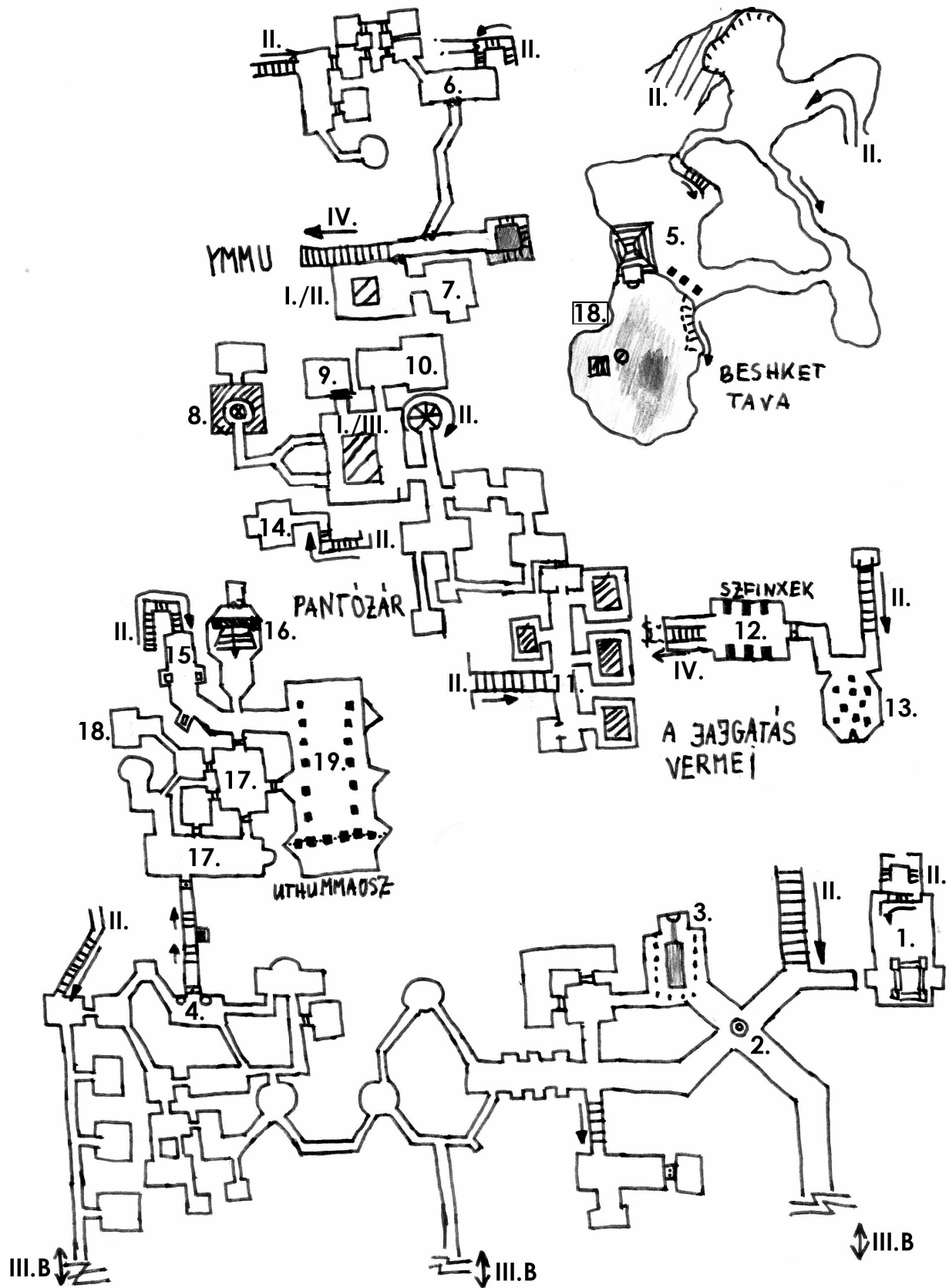
**III./A-4.** Nehéz, fekete vasajtó Uthummaosz domború szimbólumával és aranyfényben izzó varázsjellel (**robbanó rúnák**, 6d6 Hp, az elolvasó számára nincs mentő, egyébként 10' sugarú körben NF 15-ös Reflex felezi). A rúnák értelmetlenek, ha valaki felmutatja Uthummaosz szent szimbólumát, vagy elmondja az ajtót nyitó jeljét ("BEVÉGEZTETT"). Egyébként a zár kinyitásához Nehéz Zárnyitás szükséges, és sikertelen próbálkozás esetén a szerkezet eltöri az álkulcsokat.

A lefelé ereszkedő lépcsőkön félúton a beugróban földöntúli hideget árasztó csuklyás fekete kőszobor áll. Itt a szent szimbólumot a szobor kinyújtott tenyerébe kell helyezni, különben a benne lakozó **árny** lelibben és az alsó ajtó felé menekülve örökört visít ("MESSTERRR! BETOLAKODÓK! MESSSTERRRR!"). Ha valaki pusztá kézzel ér a szoborhoz, árny érintéséhez hasonlóan 1d6 Erőt veszít.

**Árny:** Sz 3\*; VO 13; Mozgás 30' repülés; Tám +3 testetlen érintés 1d6 Erő; Spec anyagtalan, sebzésfelfogás 5/ezüst, erősívás, immunis az elmét befolyásoló varázslatokra és a hidegre; +1/+3/+1; KG.  
Hp 6

**III./A-5.** Beshket Tava jókora barlangban nyugvó víztömeg félúton a III. és a IV. szint síkja között. 20% esély van rá, hogy **Narám Men-Khemtri**, a félkarú koldus (**18.**) itt ül, és egy 212 kavicsal teli rézdoazzal játszik vagy szitárját pengeti. Ha meglepik, nyíltabb, mint a felszínen, és alcut ajánlhat a karaktereknek – engedélyezi, hogy a víz alá merüljenek és felhozzanak egy adagot a kincseiből, ha öt emberáldozatot hoznak számára. Ha nincsen jelen, a doboz a parton álló három oszlop egyike mellett fekszik. Eltűnése esetén Narám-men-Khemtri iszonytató haragra gerjed, és mindenkit meggyilkol, aki a lopás gyanújába keveredik.

KHOSURA-A-III./A



A tó vize iható, forrása pedig egy északon fekvő kis lépcsős piramis. A piramis oldalában apró zárnyílás található, ami csak alapos kutatással lelhető meg, és Nehéz Zárnyitással nyitható. A szűk belső kamrában kőravatalon rézcsontváz fekszik **+1-es pikkelyvértben**; kormos roncs egy rakás hamuban. A kamrában három érmével teli amfora is található, tartalmuk 1000 at, 1500 elektorium és 1500 at. Ha valakik háborgatják a kincset vagy a ravatalt, a csontváz sóhajtó-sziszegő hangon megszólal: "Még visszatérekkkkkk....", majd visszahanyatlík nyugóhelyére.

A tó mélyén egy **nyolcfejű hidra** tanyázik. 20% eséllyel támad, ha valaki a vízben úszik, és 80% eséllyel, ha valaki le is merül a felszínről. A tóra elmondott **altatás** varázslat vagy Narám-men-Khemtri szitárzenéje álomba ringatja.

A mély tó legalján érmékből és tárgyakkól álló kincs halmi fekszenek félig iszapba merülve. Aki lemerül, véletlen dobással ragadhat el közülük. A pénz összértéke 7000 et, 5500 elektorium és 3500 at.

1. vasdoboz, 13 drágakő (10\*300 at, 3\*400 at)
2. aranygombos szablya jáde fogóval (300 at)
3. Istár rubinokkal kirakott szimbóluma (2000 at)
4. elektoriumkupa kőre tekeredő kígyóval (100 at, +2-t ad Méregkeverésre)
5. ezüstmedál (10 at)
6. nehéz aranylánc (300 at)
7. *polimorfizáció pálcája* (29 töltet)
8. *ügyetlenség gyűrűje* (1:3 eséllyel azonnal a kihalászó ujjára csúszik)
9. *súlyos sebek gyógyítása ital*
10. emberfejű -1-es buzogány
11. *savbomba*
12. meleg vörösréz gömb

A régzömb különösen értékes Narám-men-Khemtri számára, mert benne lakozik a lelke. Nincs olyan ár, amit nem fizetne meg a birtoklásáért

**Nyolcfejű hidra:** Sz 8+2\*; VO 16; Mozgás 20'; Tám 8\*+10 harapás 1d8+2; +8/+4/+4; S.

Hp [test]68	
[fejek]10	10
10	10
10	10
10	10

**III./A-6.** A teremtől nyugatra eső szobák a **Katakombák** véletlen találkozási táblázatait használják. A déli titkosajtón egy ember fakult körvonalai láthatók; mágia hatására a körvonal halvány ezüstoffény nyel ragyog, de más érzékelhető hatása nincs.

**III./A-7.** A padlón törmelék és vastag penész. A déli falon egy tengeri rózsához hasonló elmosódott fekete alak rajza, ami lehet akár falfestmény, akár penészfolt. Derceto e szimbóluma puha posztóhoz hasonló tapintású, és egy illatos folyadék harmatcseppjeitől nyirkos. A folyadék erős hallucinogén és stimuláns, amely érintésre hat: Nehéz Kírtartás, vagy a karaktert gyilkos düh keríti hatalmába. Minden körben 2d6 sebzést szenved, ha nem tud senkit megsebesíteni. Körönként 1:10 esélye van annak, hogy a hatás elmúljon. Ha a karaktert lefogják vagy kiütik, egy újabb Nehéz Kírtartás szükséges, különben szörnyűséges görcsök között kiszenved. A

méreganyagból 1d4 adagynit lehet betakarítani a foltról, de ha ha nem zárják el a levegőtől, hamarosan hatástalan gyantává dermed. Egyébként kontaktméregként alkalmazható.

**III./A-8.** Khosura kincsestára a 60' mély vermen túli terem, tele érmék halmaival. Hozzávetőlegesen az éves városi adóbevétel fele, 22.500 at különféle érmékben. Az egész terem betölti a szél zúgása. A verem közepén álló kőoszlopról látszólag egyszerű átugrani, de a kincstár bejárata előtti **erőfal** ezt elég hatékonyan megakadályozza. Aki beleesik a verembe, azt megtámadja az itt lakozó **légelementál**, amely a veremből kikapaszkodni próbálókat is megpróbálja lelökni. A termen túl nem követi ellenfeleit.

A hengyszerű oszlop közepén négyszögletes kulcslyuk, amelyet a kincstár kulcsa nyit: az egyiket Pantózárt tornyában, a másikat a nagyvezír, Anvin Ishambarg (16.) palotájában őrzik. A zár feltöréséhez Hősies Zárnyitás próba szükséges, és balsiker esetén a zárszerkezet eltöri az álkulcsokat. A zárat kinyitva az erőfal 90 fokos szögben leereszkedik, láthatatlan hidat alkotva a verem fölött.

**Légelementál:** Sz 12; VO 18; Mozgás 100' Repülés; Tám +10 szél 2d10; Spec forgószél 8 kör/nap (Nehéz Reflex, 2d8 Hp/kör), immunis az elmét befolyásoló varázslatokra, sebzéselfogás 5/+1; +4/+8/+4; S.  
Hp 53

**III./A-9.** Befalazott terem, de a bejárat könnyűszerrel felfedezhető és kibontható. Poros ládák halmi sával mumifikált holtakkal.

**III./A-10.** Ősi fegyverekkel teli raktár: korrodálódott bronzvétek, kardok és lándzsahegyek. Korukat leszámítva egy hadsereg felszereléséhez is elég volna.

**III./A-11.** A Jajgatás vermei, Khosura komor börtöne. Azokból a rabokból, akiket lekísérnek a megviselt lépcsőkön, kevesen látják többet a nap világát. A folyosóról nyíló szobákban jókora, rácsokkal fedett aknák nyílnak. Alattuk 40' mélységben terünek el a vermek útvesztőszerű termei.

Az elítélteket egy bőrhevederrel eresztik le a sötétségbe, majd amikor már csak pár méter választja el őket a fenéktől, rájuk parancsolnak, hogy ugorjanak. Aki nem engedelmeskedik, azt visszaesőrlözik, de a fent várakozó szálfegyveres örök most már heveder nélkül belökik a rácsok közötti nyíláson.

A vermeket általában 8 ór védelmezi, akik a folyosó végén elhelyezkedő szobában töltik idejüket. A szoba északi oldalán nyíló vasajtón nincsen zár, és olyan régóta nem használták, hogy teljesen berozsdált. Csak Nehéz Erőpróba, mágia vagy valami robbanóanyag nyitja.

**Örök (8):** Harcos 2+1; VO 16 (lánging, kis fémpajzs, Ügy); Mozgás 30'; Tám +3 szablya 1d6+3 vagy alabárd 1d10+1; +4/+1/+1.

Hp	13	15
	13	18
	14	15
	20	13

**III./A-12.** Szfinxek terme: három pár egymásra meredő, fekete kőszobor a boltíves csarnokban. A talapzatukon trónoló kőalakok között a légmozgás nehéz, zsíros pernyét sodor a padlólapokon. Kőbe vésett betűk: "ISMERD MEG ÖNMAGAD". Ha valaki egy szfinxpáros közé lép, mindkét szempárból hő-sugarak csapnak le rá: *perzselő fény* 3d8 Hp, mindkét sugár elkerülésére egy-egy Reflex dobható (az elsőre Közepes, a másodikra Nehéz; egy *gyorsítás* varázslat enyhíti a nehézségi fokokon). A hő-sugár szétégeti a puhább anyagokat és felizzítja a fémeket. A leghatékonyabb pajzs az emberi hús; egy csapatnyi menekülő jó szolgálatot tehet a középén futó keveseknek. A szfinxek elpusztíthatatlanok.

A nyugati fémajtó be van zárva (Nehéz Zárnyitás). Alapos kutatással az is kideríthető, hogy a terem délkeleti sarkában a boltozatos mennyezet kövei lazák. Némi munkával egy nyílás bontható ki, ami a **II./A-8.**-nál található verem fenekére nyílik.

**III./A-13.** A szobát nyurga hasáb-oszlopok valóságos erdeje tölti meg. A véletlenül elhelyezkedő hasábokon túlról lángok fénye dereng, a padlóba betűket véstek: "SEMMIT SEM A MÉRTÉK NÉLKÜL". Ha valaki belép az oszlopok útvesztőjébe, *sugallat* éri, hogy keresse meg a tűz forrását és merítkezzen meg benne (Akaraterő NF 15).

Az útvesztőn túl jókora vasserpenyőben örök tűz lobog, és a lángok között izzó betűk táncolnak. A tűzre *tűzbűbáj*t mondtak (Akaraterő NF 16).

- Ha valaki a *sugallat* és a *tűzbűbáj* ellen is elvétette a mentődobását, belelép a tűzkatlanba, és azonnal 3d6 Hp-t veszít, így megtörve mindkét varázslat erejét. Kifelé menet azonban az oszlopok között ismét mentődobást kell dobnia a *sugallat* ellen.
- Ha valaki elvéteti a mentődobását a *sugallat*, de megdobja a *tűzbűbáj* ellen, Közepes Akaraterőt dobhat a tűz vonzása ellen.
- Ha valaki megdobja a mentődobását a *sugallat*, de nem a *tűzbűbáj* ellen, szabadon távozhat a kábulat elmúltá után, de kifelé -2-t kap a *sugallat* ellen.
- Aki mindkét mentődobását megdobja, arra nem hat a varázs, és a tűzbe tekintve elolvashatja a táncoló betűket, ezzel elméjében rögzítve a *tűzbűbáj* varázslatot (amíg nem mondják el, varázskönyvbé is írható; egy alkalommal nem varázsló karakterek is alkalmazhatják). Aki túl hosszan időzik a teremben, kifelé természetesen dobnia kell a *sugallat* ellen.

**III./A-14.** Itt fekszik Pantózár szarkofágja két bronz kandaláber között. A szarkofágot pecsét és *védőrüna* zárja (10', Reflex NF 16, 5d8 Hp villámkiülés). Mindössze 10% esélye van annak, hogy a főpap éppen a kőládában tartózkodjon mély transzba mélyedve. Ha a védőrüna kisül, rögvést készen áll a harcra. A szarkofágban egy kis szütyőben fekete lótusz, a létező leghalálosabb mérég található (Nehéz Kitarítás, 3d6 Egs/3d6 Egs) egy *rettenetes rot-hadás talizmánja* mellett.

## Alsztint: Uthummaosz altemploma

Az Alvárosnak ez a része a III. és IV. szintek síkja között félúton fekszik, és saját véletlen találkozási táblázatot használ. A komplexumba lépve a **III./A-15-16.** kivételével az összes szobában esély van egy találkozásra (vagyis összesen hét helyszínt kell leellenőrizni). Ha a **III./A-19.**-re pozitív találat jön ki, további 1:3 esélye van annak, hogy éppen szertartás zajlik további négy véletlenszerű csoport részvételével.

**III./A-15.** Bársonyos sötétségbe burkoló magasszobor, komor fekete és arany freskókkal. A beugrókban álló szobrok természetellenesen nyúlánk aranyalakok. Karakterek közeledésére egyikükön aranszínű szempár jelenik meg, és egy kongó hang így szól: "ÉN VAGYOK AZ ÜRES HAJLÉK!" Ha a mondatra nem érkezik megfelelő rituális válasz ("ÜRESEN ÁLL, MERT OSZTOM ÜRESSÉGÉT!"), a szobrokban rejtőző két **árnyékdémon** azonnal támad. A démonok *varázskancsóval* kezdenek, lehetőleg egy jól felfegyverzett harcson, majd azonnal a varázslóknak kinézőkre támadnak. Ha csak néhány ellenféllel szembesülnek, 4:6 esélye van annak, hogy a démonok egyszerűen elragadják az elrabolt testeket, és az árnyék-kapun (**III./A-16.**) Uthummaosz birodalmába távoznak.

**Árnyékdémonok (2):** 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, sebészfelfogás 5/+1, ½ sebzés a tűztől, *varázskancsó*, *sötétség*, *félelem* 1/nap; +7/+7/+7; TG.  
Hp 37  
38

**III./A-16.** Egy emelvényen jókora, feketén örvénylő sötétséggel teli körkörös teleportkapu áll. A kétirányú átjáró az Alvilágba szállítja a rajta átlépőket, egy hatalmas fekete szakadék mellé, amelyből ragyogóan fehér "negatív fény" sugárzik – nem világítja meg környezetét, de segít a sötétség árnyalatainak megkülönböztetésében. Ez a hely Uthummaosz birodalma, és még hívei számára is halálos veszedelemmel jár a színe elé járulni.

A kapu mögötti falban nyíló titkosajtó egy kisebb kamrát rejt. Ezt a helyet Khosurában jelenleg csak Anvin Ishambarg (**16.**) és Záfár Leánya, Taramisz (**17.**) ismerik. Mivel Taramisz riválisa törvetésétől tartva ritkán keresi fel az altemplomot, a kamrában most a nagyvezír egyik varázstárgya, egy 15 töltettel rendelkező *fagy botja* rejtőzködik. Ha Ishambarg vagy Taramisz megemlíti a kincseskamrát, mindig úgy beszélnek róla, mint ami "az *árnyék-kapun túl található*" – ami igaz, de legalább annyira félrevezető.

**III./A-17.** Papok és kultisták meditációs kamrái. Pusztá, hideg kőpadló, kőmedencék hideg vízzel a rituális megtisztuláshoz, derengő varázsfény.

**III./A-18.** A főpap cellája ugyanolyan spártai, mint minden más ezen a szinten, de található egy kisebb könyvtárra való okkult és vallásos szöveg, komplex



diagrammokkal és egyéb ezoterikus olvasmányokkal. Mivel Pantózár hanyagolja a helyet, Anvin Ishambarg nagyvezír (16.) vette be magát a helyére. A könyvtárban két varázskönyv található:

#### #1 Varázslói

0: fény, mágia érzékelése, mágia olvasása, méreg érzékelése, táncoló fények, trükkök

1: altatás, azonosítás, félelem okozása, láthatatlan szolgál, pajzsvarázs, színes permet

2: fantomkéz, feledés, gondolatok érzékelése, gyengítő sugár, láthatatlanság, Mel savas nyila, tükörkép

3: bénítás, gázforma, holtak animálása, robbanó rúnák, vámpirikus érintés

4: félelem, jégvihar

#### #2 Illuzionista

0: fény, illúzió érzékelése, mágia érzékelése, táncoló fények, trükkök

1: hipnózis, hangillúzió, kisebb illúzió, ködfal, láthatatlanság érzékelése

2: azonosítás, hasbeszélés, illúzió, mágia érzékelése

3: hallucináció területe, nagyobb illúzió, paralízis, sugallat

4: szivárványszínű minta

**III./A-19.** Sötétségben elvesző karcsú oszlopok tartják a hosszúkás templomcsarnok mennyezetét. A falak freskóit kavargó szürke és fekete árnyalatok, valamint arannyal festett bonyolult rácsminták alkotják. Az altemplom szentélyét oszlopsor és sűrű vasháló választja el a hívektől. Bálvány nincs, csak egy 10' átmérőjű feketeezüst szimbólum a déli falon, amely stilizált formájában Uthummaosz szakadékat idézi. A tárgy értéke felbecsülhetetlen. A szimbólum körül az altemplom szentségei, 10.000 at értékű poros feketeezüst díszek: gyertyatartók, szertartási medencék stb. Ezek a tárgyak háromszorosán elátkozottak.

Az altemplomban tiltott a hangos beszéd; csak a suttogás engedélyezett. Azok, akik megszegik a szabályt, kihívják maguk ellen Uthummaosz haragját, akinek jelenléte az ezüstsztimbólumban szunynyad, csak tompán érzélve a csarnokban zajló történéseket. Ha nem hívják erre a világra, csak két ereje van, és ezek sem használhatók egyszerre:

- *varázskancsó* mint árnyékdémon (Nehéz Akaraterő), egyszerre legfeljebb egy főre;
- *telekinézis*, egyszerre legfeljebb egy főre (nincs mentődobás; az első körben 10', a másodikban 20', a harmadikban 40', ezután körönként 80' – sebzés mint zuhánással)

Ha a csarnokban közelharc bontakozik ki, minden halál után kumulatív 5% esélye van annak, hogy Uthummaosz ereje megszállja a holttestet. Az animált bajnok 10+3. szintű, minden tulajdonsága 18-as, mozgása természetellenesen gyors, szemei pedig aranyfényvel égnek.

Ha személyesen hívják (amit hívei kivételes esetektől eltekintve NEM tesznek meg), megjelenésének esélye 10%, Pantózár számára 20%, hitetlenek számára pedig mindössze 5%. Fizikai alakjában Uthummaosz komor öregemberként jelenik meg; szakálla és arca szürke, szemei aranyfényvel égnek, bő köpenye kavargó éjkék. Fizikai megjelenése

megjósolhatatlan következményekkel jár az itt tartózkodókra és Khosurára.

**Uthummaosz bajnoka:** Harcos 10+3; VO mint korábban+3; Mozgás mint korábban+20'; Tám +13/+8 mint korábban (sebzés +3); Spec varázslatellenállás 16; +10/+6/+6; 18/18/18/18/18/18; TG.  
Hp 85

**\*\*UTHUMMAOSZ\*\*:** Sz 15+3 MAX\*\*; VO 27 (+8 természetes, +3 Ügy, +3 *védőgyűrű*, +3 *éjszaka köpenye*); Mozgás 30'; Tám +13 testetlen érintés 3d6 Erő + 4d6 hideg; Spec sebzéselfogás 10/+2, varázslatellenállás 18, immunis a hidegre és az elektromosságra, 1/2 sebzés a tüztől; +11/+15/+15; 18/18/18/18/18/18; TG; +3 *védőgyűrű*, *éjszaka köpenye* (VO +3, mentők +3, *láthatatlanság* 3/nap).  
Varázslatok: NF 13+szint; korlátlanul örök sötétség, bénítás; 3/nap árnyak megidézése, árnyékszörnyek, árnyékmágia, félárnyékszörnyek, fantáziagyilkos.  
Hp 165

## Alváros, IV. szint / A szektor

### Alsint: Ymmu M'Kurza sírkomplexuma

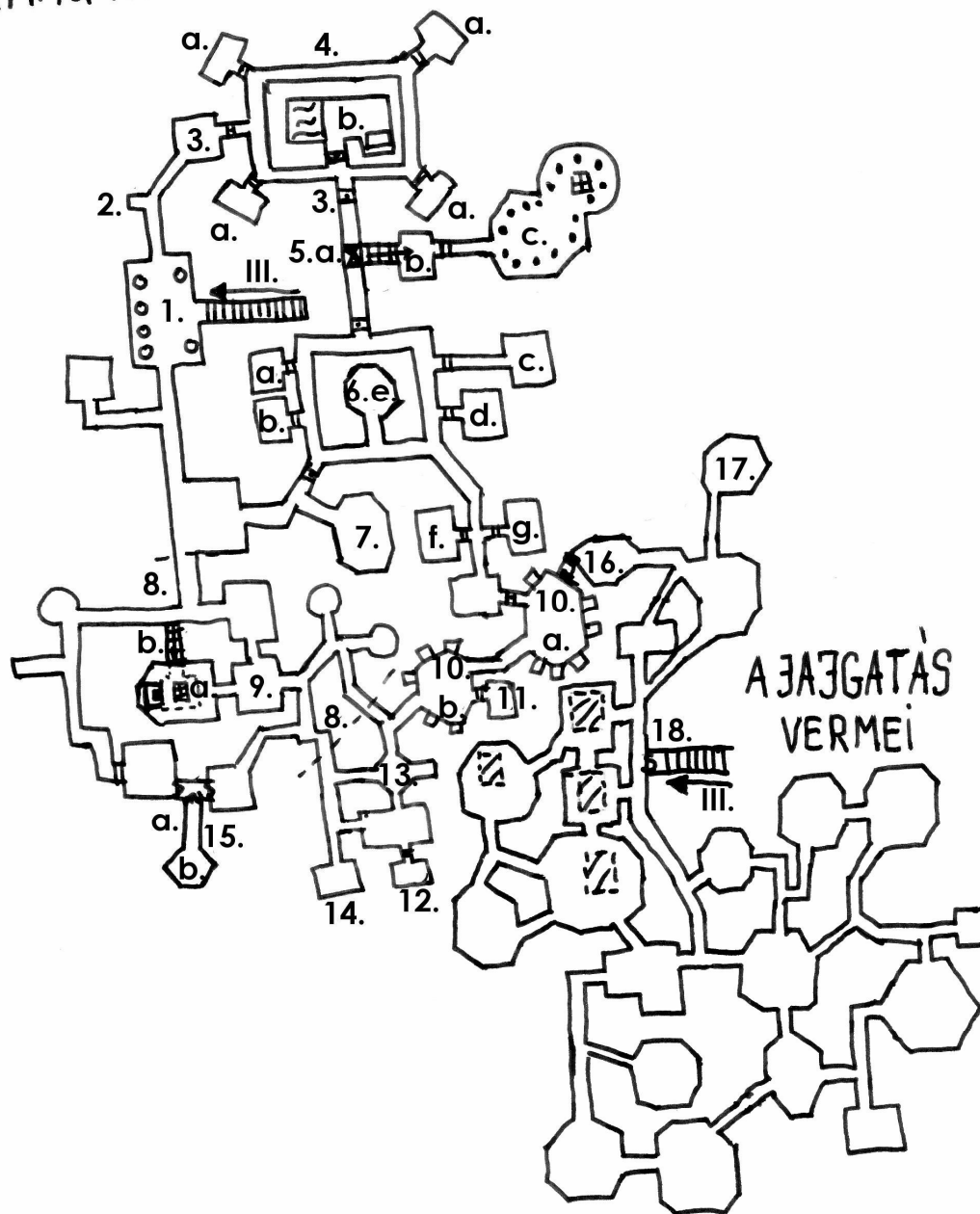
Ymmu M'Kurza sírkomplexuma az alváros legmélyebben fekvő régiója. Elszigeteltsége miatt csak kevés sírbló akad rá, és közülük is kevesen tértek vissza a felszínre. Az alsint a **Katakombák** táblázat véletlen találkozásait használja, de 10-12-es dobás esetén az eredmény egy csoport véletlen élőholt a sírkomplexum egyik elátkozott lakójának uralma alatt.

**IV./A-1.** Alacsony boltozatú, ódon kamra, porral és száraz penészsaggal terhes. Hat tógás alak lefejezett szobra, padlóba sülyesztett kőlap: „A KRIPTÁK SÍRJA”. A kőlap alatt emberi csontokkal teli verem; a **csontok** karmaikkal és fogaikkal támadnak, és megpróbálják a verembe rántani a karaktereket. A verem nem tartalmaz kincset. Amennyiben az egyik szobor nyakának csonkjára koponyát, levágott fejet stb. helyeznek, a helyreállított szobor megszólal: „Mi vagyunk Konoth fiai, és ímhol a mi hálánk.” – ezzel varázslatot mond a karakterre; Közepes Reflex, vagy egy láthatatlan kard lefejezi.

**Csontok:** Sz 2; VO 13; Mozgás 20'; Tám 6\*+2 karmok és harapás 1d6; Spec legyőzve 1d3+1 kör alatt újjáéled; +3/+0/+0; S.  
Hp 2d8

**IV./A-2.** Kiseb boltíves beugró, fakult narancs és kék stukkó, festett felirat: „KONTI MEKARRI”. Vörös hánccsal befont nádkosarakban megsárgult golyós régi kötegei végláthatatlan kígyókban; köztük kikkandikáló, összeaszott végtagok. Ha a karakterek sokat turkálnak, a golyós támadásba lendül (+4 az első támadásra).

YMMU M'KURZA SÍRKOMPLEXUMA



A AJZGATÁS  
VERMEI

**Múmiagyolcs (1):** Sz 4+1; VO 10; Mozgás 30'; Tám +5 fojtogatás 2d6/kör [+2d6 orvtámadás]; +2/+5/+2. Hp 19

**IV./A-3.** Természetellenesen zöldes fénnel égő lángserpenyők által közrefogott masszív vasajtó. Az ajtót cirkalmas, fényesre tisztított rézveretek borítják; a geometrikus mintákból középen írásjelek rajzolódnak ki: „YMMU”. A lakatban mérgezett tücsapda (Tám +4, Nehéz, 1d6 Egs/1d6 Egs). A **b**) ajtó azonos, de serpenyők nélkül.

**IV./A-4.** Ymmu M'Kurza belső sírkomplexuma, nyirkos, hűvös levegő tömjén enyhe illatával. Négy oldalsó és egy központi kamra; minden egyes ajtót Istár jelével megjelölt ólompecsét zárja. A pecsétek nem mágikusak és könnyedén eltávolíthatók, de ha akár egy is megsemmisül, Ymmu és 48 őrizője elszabadul, és csapatban támad.

**a)** Négy lezárt oldalkamra, mindegyikben 12-12 rotadó, mumifikált holttestem, akiknek feje helyére számarkoponyát illesztettek. A testekből a sír bűzének penészes fűszerekkel elegy illata árad, s szörnyűséges számarkoponyával azonnal támadnak.

**Ymmu zombi-csontvázai (48):** Sz 2+1; VO 12; Mozgás 20'; Tám karmok 1d8+1; Spec lassú, immunis az elmére ható varázslatokra; +4/+0/+1; KG.

Hp	11	10	10
	15	6	15
#1	11	11	
	4	8	
	11	12	
	12	6	7
	13	13	11
#2	14	10	
	11	5	
	10	13	
	16	14	9
	6	13	11
#3	18	14	
	17	14	
	17	18	
	7	10	8
	18	11	16
#4	12	12	
	11	11	
	10	7	

**b)** A korrodált bronzkapun túl nyílik Ymmu sírja. A kamra nyugati felén réz falikút által táplált vízmedence, vize gyógyító hatású (1d8 Hp, 1/nap). A víz párája összekeveredik egy tömjénfüstölő füstjével, s a mágikus vizek és illatos olajok keverékéből 1d6 párálló **fantomalak** emelkedik ki; ütésre eltűnnek, de a következő körben újraformálódnak (minden körben 1d6 támad). **Ymmu** őrzőihez hasonló élőhalott, de penészszerű foltokkal borított halotti lepelle burkolódik, karmait pedig aranylő pokoltűz övezi.

**Ymmu M'Kurza:** Sz 5+3\*\*\*; VO 20; Mozgás 30'; Tám +9/+9 *Ymmu mancsa* 1d6+4 (20: bénítás/kő, Kitartás); Spec sebzésfelfogás 5/+1, -2 tűz ellen és +1 Hp/kocka; +9/+6/+9; KG.

Hp 49

**Fantomok (1d6):** Sz 3 (1 hp); VO 10; Tám +3 érintés 2d4; Spec egyetlen ütés eloszlatja, de a következő körben újraformálódik; a medencébe öntött szenteltvíz, *mágia megszüntetése, áldás vagy védelem a gonosztól* megszünteti.

Hp	1	1	1
	1	1	1
	1	1	1
	1	1	1
	1	1	1

Ymmu mancsa és halotti leple mágikus tárgy: *Ymmu M'Kurza halotti leple*: ez a megsárgult gyolcslepel átkozott, de nem hasznavehetetlen. Viselője nem regenerálódik pihenéssel, sőt, minden nap 2 életerőt veszít azok visszanyerése helyett. Ugyanakkor +2-es védőköpenyként funkcionál.

*Ymmu mancsa*: Mumifikálódott, karmos, bestiális kéz. +1-es, sebzése 1d6, azonkívül 20-on bénulást és kővéválást okoz. Mindkettő ellen külön-külön Kitartás mentődobás dobható. Használatához természetesen le kell vágni az eredeti kezét. Ymmu mancsa átkozott, és viselője nem gyógyul természetes úton.

A szarkofág mellett álló nehéz aranyurnában (500 at) illatosított emberi haj csomói találhatóak – *halott ember haja*\*5; a falon függő aranytűkör (400 at) hipnotizálja, aki beletekint (Akaraterő, társaira támad, csak egyszer működik).

**IV./A-5. a)** Ramm sírja. Nincs látható bejárat, csak a stukkóval borított fal keleti oldalára festett freskóajtó, a következő felirattal: "RAMM SÍRJA: ELŐL A KAPU, HÁTUL AZ ÜZENET". A stukkóréteg alatt egy kőkapu körvonalai láthatók, egy rejtett nyomógombbal – ha benyomják, az ajtó előtt 40' mély verem nyílik meg. A nyugati falon a stukkó alatti nyomógomb benyomására vasnyársak vágódnak ki a falból, Közepes Reflex vagy 4d8 Hp. A továbbjutás a verem aljáról lehetséges, ahol egy kődugót kiemelve lefelé vezető lépcsősor tárul fel.

**b)** Fényesre csiszolt sárgaréz ajtó, kosfej egy hexagrammában, az ajtó cirádás pántjai középen betűket formáznak: „RAMM”. Bentről tompa gongütések rezonáló hangja.

**c)** Fantasztikusan gazdag díszítésű sírbolt: rézberakásos zöld szerpentin, karcsú oszlopok tartják az aranyozott kupolát, amelyet láncokról lógó örökkön égő olajlámpások fénye világít meg. A belső szentélyben jókora, bonyolult rézketrec (fejtőrőszzerűen összeállított darabok, Nehéz Zárnyítás után szétzedve és elszállítva 2500 at értékű, de két expedícióba telik minden darabot a felszínre hurcolni), benne opálos üvegkoporsó. A koporsóban kavargó csillámló-sziporkázó kő **Ramm, a vámpírnagyúr**, akin gázformában is látható a *villódzó színek köntö-sének* hatása.

Ramm apró lyukakon keresztül könnyedén elhagyhatja koporsóját, és fizikai valójában is megjelenhet: fantasztikus bíborköpenyt, arany kosfejjel hímzett köntöst, csúcsos sarut és arany karpántokat (600 at) visel. Ha nem váltják meg jóindulatát értékes ajándékkal vagy eleven áldozatokkal, támad (és ha igen, 25% eséllyel megszegi szavát). A csillagok közötti felmérhetetlenül hosszú vándorlás hatására Ramm elméje és viselkedése teljesen idegen az emberitől, ezért nem képes érdemi kommunikációra.

Ramm koporsójában 2000 at található aranyrudak formájában, továbbá négy varázslat: *savbomba, sárga esszencia, 2\*zöld esszencia*.

**Ramm:** Sz 7+2; VO 18; Mozgás 30'; Tám +9 karmok 1d6+6+2d4 Egs vagy +9 harapás 1d6+6+2d4 Egs; Spec sebzésfelfogás 10/+2, immunis a hidegre és az elektromosságra, bűbáj; +4/+4/+7; KG.

*Villódzó színek köntöse*: Nehéz Koncentráció beindítani, 30' fény Akaraterő vagy 1d4+1 kör cselekvőképtelenség, 10% elrejtés/kör, +10%/kör, max 50%. 10 kör/nap.

Hp 47

**IV./A-6.** Porral és száraz penésszel teli sírkomplexum, a szürke falakról régi pókhálók foszlányai lógnak. Minden különálló kriptát külön kőfelirat jelöl.

**a)** „VORDAK, A SÁRKÁNYLOVAG SÍRJA”: poros fekete bársony a falakon, nehéz ezüstkelyhek és gyertyatartók (összesen 400 at értékű). **Vordak** csontvázalakja trónján ül nehéz, fekete +1-es le-

*mezvértben*, baljában lovagi pajzs fekete alapon zöld sárkánnyal, jobbában díszes hosszúkard.

**Vordak, a Sárkánylovag:** Harcos 7+2; VO 22 (+9 teljes lemezvért +1, +2 nagy fémpajzs, Ügyesség); Mozgás 20'; Tám +9/+4 hosszúkard 1d8+4; +7/+3/+4; TG.  
Hp 50

**b) "TAUNUSZ, AKI HÁROM SÍRJA":** különösen széles és öblös koporsó. Kifosztott.

**c) "BERISZTO, AZ ISTENTELEN SÍRJA":** odú szét-szagatott színes függönyökkel és szőnyegekkel, színpompás rongyokba burkolózott **lidérc**. Enyhe mágiát árasztó szövetcafatok, egy +1-es *védőköpeny* használhatatlan maradékai.

**Beriszto, az Istentelen:** Sz 4; VO 15; Mozgás 30'; Tám +4 karmok 1d6 Egs; Spec sebészfelfogás 5/ezüst; +4/+1/+1; TG.  
Hp 17

**d) „OTOGOSZTER, YOL BEAVATOTTJÁNAK SÍRJA”:** iszamos fekete mocsok a falakon, a szarkofágot *védőruhá* zárja le, amit csak egy jó jellemű isten legalább 5. szintű papja nyithat fel kockázat nélkül (NF 14, 4d8 Hp). Ruhái alatt **Otogoszter** teste megfeketedett és természetellenesen felpuffadt, mint egy redves zsák; a hús felhasítva kiadja Yol kifejlett protoplazmikus jelenlétét, az isten békapeteszerű, foszforeszkáló kolóniáját. Otogoszter zombiként támad; ha lehet, tisztátalan karmaival megpróbálja megragadni egy karakter nyakát (+4 támadás).

**Otogoszter, Yol Beavatottja:** Sz 2+1; VO 12; Mozgás 20'; Tám karmok 1d8+1; Spec lassú, immunis az elmére ható varázslatokra; +4/+0/+1.  
Hp 3

**e) „A KÖVETŐK SÍRJA”:** nyolcszögletű terem és tömegsír – keskeny párkány egy csontokkal teli verem körül. A csonthalom alól alig hallható siránkozás – **Vilsztin, a Becsüs** (Tolvaj 3), akit egy varázsló átka küldött ide a föld mélyére, s most nem tudja magát kiásni. Vilsztin zsiros képű, tohonya fickó hájas pocakkal és bozontos bajusszal, állandóan elveszett vagyonát panaszoja, de megmentőinek egy palotát ajánl, ha épen és egészségben visszajuttatják a napvilágra... az épület egy üres, összeomlás szélén álló rom, ami jelenleg a varázsló otthonaként szolgál.

**Vilsztin, a Becsüs:** Tolvaj 3; VO 10; Mozgás 20'; Tám +1 tör 1d4-1 [+2d6 orvtámadás]; +1/+4/+1; Erő 7, Ügy 13, Egs 11, Int 12, Böl 9, Kar 12; KS.  
Hp 15

**f) „KERETH RAUTA SÍRJA”:** örvénylő köntösű **füstlidérc** varázsszavakat recitál egy fekete varázskönyvből; a mágikus erő minden csapást és varázsigét visszaver a támadóra. Ha megszakítják (pl. sikeres papi elűzéssel), elejti a kötetet és sikoltva a falon keresztül elmenekül. Aki megérinti a könyvet, Akaraterőt kell dobjon, vagy felveszi a könyvet és folytatja a kántálást – 1d4 nap alatt lidércé, majd további 1d6 nap alatt füstlidércé sorvad, ha nem

szabadítják meg egy *átok eltávolítása, ördögűzés* vagy *gonosz megszüntetése* varázslattal. A könyvben a következő varázslatok olvashatók:

**Varázskönyv (varázslói):**

3: szépiakígyó pecsétje, szörnyidézés I.

4: a kő szolgálata, a sebezhetetlenség kisebb gömbje, szörnyidézés II.

5: árnyak megidézése, Morden hú ebe, szörnyidézés III.

**Kereth Rauta:** Sz 5; VO 17; Mozgás 30'; Tám +5 testetlen érintés 1d6 + 1d6 Egs; Spec anyagtalán, életerősívás, sebészfelfogás 5/+1, immunis a hidegre és az elmére ható varázslatokra.  
Hp 27

**g) „GWYLNIN-LEÁNYA GWYLNIN SÍRJA”:** Nehéz vasszarkofág Gwynnin, az amazon életéből vett vésett képekkel. A szarkofág üres.

**IV./A-7.** Elhagyatott balzsamozóterem a testek előkészítésére szolgáló kőhasábokkal, és három rendkívül erősen korrodált rézládával, amelyek balzsamozó sókat tartalmaznak (3\*100 at). Polcon üvegcsék sora, balzsamozó folyadékok (a legtöbb émelygést okoz, egyikük halálos méreg – Nehéz kitarás, 1d8 Egs/1d8 Egs).

**IV./A-8.** Katakombák közrendű halottakkal. A járatokban és a kis kupolatermekben a falnak támasztva merev, bebalzsamozott vagy gyolccsal betekert testek sorakoznak az oszladozás különböző állapotaiban. Nem található kincs, de dupla esély van a véletlen találkozásokra – akkor is kell dobni, ha valaki megzavarja a halottakat. Aki sokat kutakodik a testek között, Kitarást kell dobnia, vagy elkapja a sírlázt.

**IV./A-9. a)** Masszív kőhasábokból emelt évezredek kamrák. A bejárat fölött felirat: „FANAURE”. Vasrács egy áldozati tűzverem fölött. **Fanaure**, egy torz képű, durván faragott bálvány kőtrónusán ül; idiotikus és vérszomjas félisten egy mentálisan sérült gyerek elmebeli képességeivel és személyiségével.

Bömbölő hangon követeli a „neki kijáró” áldozatokat és az imádatot; ha nem engedelmessé válnak neki, a természet elszabadult elemeként tombol, a falakat és a padlót verve. Fanaure önimádó és sértődékeny, de legfontosabb tulajdonsága a lustaság: ha lehet, mindent másokkal csináltatna meg. Hatalmas tömege miatt nem képes elhagyni a szobát; félisteni természetén kívül semmiféle különös képességgel nem rendelkezik.

**Fanaure:** Sz 10+3; VO 20; Mozgás 20'; Tám +13 kőmarok 3d10+3; Spec sebészfelfogás 10/+2, kőgölem immunitásai; +10/+6/+6; KG.  
Hp 104

**b)** Lépcsősor ereszkedik egy hamuval és megégett csontokkal teli katlanba, ahol a hatalmas Fanaure előtt elégetett áldozatok lelték halálukat. A vastag hamuréteg alatt 200 at értékű karperec, de a hamuban kutakodó karakternek Kitarást kell dobnia, vagy elkapja a sírlázt.

**IV./A-10. a)** Alacsony, boltozatos, szürke terem. Kettő kivételével az összes boltíves „kijáratot” befa-laszták; ezek egytől egyig kis kamrák falhoz bilincsel-tet mumifikálódott tetemekkel. Mindegyik holttest nehéz bronzkorongot visel a nyakában „KUT SZOLGÁLÓ-JA VAGYOK” felirattal. Az északkeleti kamra hátsó fala elüt a többitől, és eléggé instabil. Csekély mun-kával ledönthető, és előbb egy szarkofág belsejébe, majd a **IV./A-16.** szobába vezet.

**b)** Mint az előbb, de figyelmes vizsgálat alapján megállapítható, hogy az egyik fal újabb a többinél. Mögötte test helyett nehéz láda, 2000 et, 400 at és egy fekete üvegcsé halálos méreggel (halálpenge, Nehéz Kitartás, 1d6 Egs/2d6 Egs). A láda mögött rozsdás vasajtón cirkalmas rézbetűk: „KUT, AZ EMBERKALMÁR”. Az ajtón nincs nyitómechaniz-mus, de viszonylag könnyen felfeszíthető (ha nagy zajjal jár, esély van egy véletlen találkozásra).

**IV./A-11.** Kisebb sírkamra, három álló kőszarkofág és számtalan cserépedény megromlott olajjal, viasz-szal, szurokkal, fűszerekkel és egyéb anyagokkal. A két oldalsó szarkofágban nyugszanak Kut rabszol-ganői (**zombik** fakult de még mindig színes ruhák-ban), a középsőben pedig maga **Kut**, a rabszolgakereskedő. A viasszal tartósított tetem meglepően életszerű; múmiához hasonló, de gyen-gébb tulajdonságokkal rendelkezik. Doboznyi drá-gakő (800 at, egyenként alacsony értékűek).

**Zombik (2):** Sz 2+1; VO 12; Mozgás 20'; Tám kar-mok 1d8+1; Spec lassú, immunis az elmére ható varázslatokra; +4/+0/+1; S.

Hp 14  
5

**Kut, az Emberkalmár:** Sz 5+3; VO 18; Mozgás 30'; Tám +8 ütés 1d12+3+rothadás; Spec -2 tűz ellen és +1 Hp/kocka; .

Hp 38

**IV./A-12.** Fekete vasajtó felirattal: „YLIASZTER, AZ ELÁTKOZOTT MÁGUS SÍRJA”. A sírban egy 60 cm magas üvegprizma mélyébe tekintve **Yliaszter** fakó formája előző az Alvilágból. Ha széttörik a prizmát, Yliaszter visszahanyatlik kárhozatába, de előbb utolsó lélegzetével hármast átkot mond egy karakter-re. Ha épségben hagyják, a prizmából 1d3+3 vélet-lenszerű illuzionista varázslat olvasható ki.

**Árnyékőr:** Sz 7\*\*; VO 18; Mozgás 30' repülés; Tám +7 testetlen érintés 1d6 Erő + bénítás (Közepes Akaraterő); Spec életlopás 1/nap (Kitartás → 0 Hp), csendvarázs 1/nap, sebészfelfogás 5/+1, varázslatellenállás 12, immunis az elmére ható varázslatokra és a hidegre; +2/+5/+5; TG.

Hp 38

**IV./A-13.** Kerek nyílás a padló köveiben, egy pontos-an illeszkedő kődugó zárja. Írásjelek: „A SZELEK SÍRJA”. Ha felnyitják, a bebörtönzött légelementál kitudul és az útvesztő folyosóján keresztül visszatér a szabad égre; elpusztíthat bizonyos véletlen szörny-csoportokat (véletlen találkozásoknál 1:3 eséllyel csak a maradványokat találják a karakterek, de csak

erre az expedícióra vonatkozik), vagy ledönthet gyengébb akadályokat.

**IV./A-14.** Bárány zöldes kőből faragott szobra, ello-pott drágaköszemek üres helyével. A talapzatba vésett jelek egy *szörnyek elbűvölése* varázslatot adnak ki; varázskönyvbe írható vagy papírra satí-rozható. Amennyiben viszont cserébe nem mutat-nak be valami illő áldozatot a szobornak, az ugyan-ézt a varázslatot méri a szemtelen karakterre – békés pacifistává változtatva mindaddig, amíg meg nem mentik ettől a rettentő sorstól.

**IV./A-15. a)** Poros folyosó, sárga penész vastag, bolyhos kolóniája mindenhol (Közepes Kitartás, 1d6/2d6 Egs), összekuporodott, torkukat markoló csontvázak, egyikük a déli titkosajtónak támaszko-dik – sárga spórákat köhög, ha megzavarják.

**b)** Fiatal, hollófekete hajú nő alakja állított áttetsző hasáiban (szuperműanyag); vörös-fekete ruhák, rövid penge, pisztolytáskában lézer. A hasáb telje-sen ellenálló bármilyen káros hatásnak, kivéve a nyers mágikus energiát (pl. *varázslóvedék*) vagy a dezintegrációt, ami azonnal lebontja. A hasáiban nyugvó nő **Vitalia**, 9+2. szintű Amazon egy sztratoszférikus városból – hálás szabadítóinak, de csak az udvariasság határáig. A szintetikus textilek-ből szőtt ruha *VO 18-as védő karpánttal* egyenérté-kű, a penge *lézerkard*.

**Vitalia:** Amazon 9; VO 25 (+8 szintetikus, +3 Ügy, +4 Amazon); Tám +10/+5 lézerkard 2d6+ (18-20/\*2) vagy +12/+7 lézerpisztoly 2d10+; +7/+6/+3; Erő 13, Ügy 18, Egs 12, Int 13, Böl 11, Kar 15; 8\*tartalék tár.

Hp 56

## Alsint: A Jajgatás vermei

Penésztől fekete, nyirkos falú vermek labirintusa. A Beshket tavából átszivárgó víznek köszönhetően a lassú rothadás üli meg a kamrákat. Nyomorult, félőrült roncsok vonszolják magukat a homályban; olyan foglyok, akiket tetteik súlytalansága miatt nem akartak kivégezni, és túl gyengék voltak, hogy a sópárlókban (**15.**) dolgozzanak. Az örök rendszeresen dobnak le fáklyákat és élelmet tartalmazó cso-magokat, de a készletek mindig elégtelenek, és a foglyok foggal-körömmel harcolnak az utolsó mara-dékért is.

A vermek ura **Ong, a Gladiátor**. Az aréna (**III./B-14.**) korábbi bajnoka egy igazi kíméletlen vadállat, akit akkor vetettek fogságra, amikor egy különösen impresszív győzelem utáni alkoholmá-morban magáévá tette Kathaggosh Memfer két sül-dő lányát (**25.**). Ong hatalmának jelvénye nehéz vasszigonya és gladiatori pajzsa, amit vele dobtak a mélybe. Kísérete hét **verőlegény**, akik minden ledobott készletből kiveszik a legbőségesebb részt.

Az egyetlen ember, aki ismeri a kiutat a ver-mekből, **Aszán, a Koldus**. Valamikor a khosurai hadsereg katonája, később utcai tolvaj, most egy mocskos szerencsétlenség. Mivel a kiút (**IV./A-18.**) megtalálása nem segítette elő szabadulását, egyen-lőre megtartja a tudását és vár a megfelelő alkalom-ra.

**Ong, a Gladiátor:** Barbár 7; VO 14 (Ügy, kis fém-pajzs); Mozgás 30'; Tám +9/+4 szigony 1d8+4; Spec -5-ig eszméleténél; +8/+6/+1; Erő 16, Ügy 18, Egs 15, Int 8, Böl 8, Kar 13; KG.  
Hp 62

**Verőlegények (7):** Harcos 2; VO 10; Mozgás 30'; Tám +2 bunkók 1d6; +3/+0/+0.  
Hp 9 11  
6 14  
12  
7  
10

**Nyomoroncok (25):** Sz 1-2; VO 8; Tám -1 kő/kés 1d4-2; +0/-2/-2.  
Hp 1 4 1  
4 5 1  
1 4 1  
5 1 1  
4 1 1  
4 6  
6 4  
1 1  
1 4  
6 2

**Ászán, a Koldus:** Tolvaj 3; VO 11 (Ügy); Tám +2 kés 1d4 [+2d6]; -1/+4/+3; Erő 9, Ügy 14, Egs 4, Int 10, Böl 16, Kar 6.  
Hp 7

**IV./A-16.** Ong és emberei által lakott hatszögletű kriptá. Hevenyészett barikáddal tartják távol a bátrabb tolvajokat. Az alszint luxusát néhány rongyokból rakott derékalj, az egykori szarkofágok beugróiban található ülőhelyek, valamint a bővebb élelem jelenti. Az egyik szarkofág még a helyén áll, és Ong ebben tárolja szegényes holmiját (lámpás, rozsdás fészítővas, bőrszűj, extra élelem). Ong embereit elvakította a túlzásba vitt kényelem és a bőséges szociális ellátás, így aztán mindaddig nem vették észre, hogy a szarkofág hátsó fala kong, és áttörve egy mumifikálódott holttest szűkös sírkamrájába, majd Ymmu M'Kurza sírkomplexumába vezet (**IV./A-10. a**). Természetesen ha a karakterek nyitva hagyják az átjárót, azt nemsokára mindkét oldalon felfedezik.

**IV./A-17.** Ebben a teremben különösen nyirkosak és penészesek a falak. Beshket tavának vize apró réseken keresztül szívárog, pocsológyűlve a padló bemélyedéseiben. A falak elég gyengék, hogy egy robbanás vagy hasonló erő lerombolja őket; ez elég ahhoz, hogy lecsapolja a tavat és teljesen elöntse az alszintet, megölve mindenkit, aki nem tud rövid időn belül elmenekülni.

**IV./A-18.** Laza kövek rejtette szűk átjáró, amit a végén egy kulcsra zárt, oktagrammával díszített vasajtó zár le (Nehéz Zárnyitás). Az ajtó mögött lépcsősor vezet felfelé (**III./A-12.**).



## Alváros, III. szint / B szektor

**III./B-1.** Istár attemploma, amit még az ősi időkben emeltek. Jelenleg használaton kívül áll, de forgalmas pont az Alvárosban: minden alkalommal esély van egy véletlen találkozásra. Az attemplom építészeti megoldásai egyszerűek és nehezebbek, mint a modern koroké. Istár alakja a szokványosnál teltebb és erőteljesebb; felemelt kezéből tiszta víz folyik a kőpadló vésett csatornáiba, majd az alsó szint távára. A víz gyógyító hatását, de csak nők részesülhetnek áldásából (1/nap, 3d4 Hp).

Ha egy nő áldozatot mutat be az istennő alakja előtt, a következő permanens áldásban részesül (1d12):

1–6 +1d2 MAX Hp  
7–9 mint fent és +1 egy véletlenszerű mentődobásra  
10–11 mint fent és +1 támadás  
12 mint fent és +1 Karizma

Ha olyan férfi áll meg a szobor előtt, aki valaha életében erőszakot tett, a bálvány így szól: „TÁVOZZ ELŐLEM, TE NŐK ELLENSEGE, MERT ÚTÁLATOS VAGY ISTÁR SZEMÉBEN, ÉS EZER BŰN TERHÉT HORDOZOD A VÁLLAIDON!” Az átok elleni mentődobás Nehéz; hatására a karakter Ereje és Egészsége 3-3 ponttal csökken, homlokába pedig a „LATOR” szó betűi égnek. Az átkot csak egy legalább 9. szintű Istár-papnő oldhatja fel, de Khosurában Marcella Vil Amnir szelleme (**IV./B-2.**) kivételével nincsen hasonló. Ha a szobrot bántalom éri, az oldalán álló mezítelen nőalakok rendkívüli gyorsaságú **kariatidákként** kelnek életre.

**Kariatidák (2):** Sz 5+1 MAX; VO 18; Mozgás 40'; Tám +6/+6 kő fattyúkard 1d10+1; Spec immunis a mágiára (50% eséllyel visszaveri), fegyvertörés, sebészfelfogás 5/+1, immunis a mágiára (kivéve *kőből iszap*); +5/+5/+2; S.

Hp 45  
45

**III./B-2.** Márványcsarnok oszlopos kerengővel; a falak márványhasábjai Vashanka életének állomásait mutatják: születését egy rabszolga leányaként (1), menekülését a lovasok elől (2), KROAX madár-emberei elleni háborúját (3), Ookant törzseinek egyesítését (4), Khosura bevételét (5), Srabár elfajzott fiainak lemészárlását (6, számos apró figuraként), egy Istár előtti áldozatot (7), majd Vashanka, a királynő alakját trónusán (8). Az utolsó hasáb mögötti titkosajtó csak egy legalább 5. szintű Istár-papnő előtt, vagy egy *parancsvarázs* hatására nyílik meg.

**III./B-3.** Vashanka régi sírboltja üres és poros, mivel mind a testét, mind kincseit a felszíni mauzóleumba szállították. Szarkofág törött lapja egy üres kőláda mellett; a szarkofágon izzó írásjeleken *illúzióírásba* plántált *sugallat* (Akaraterő NF 16): „Hagyd el ezt a helyet, és felejtse el, hogy itt jártál”. Sikeres mentő esetén az írás elolvasható: „ZÁFÁR LEÁNYA, A CÉDA TARAMISZ, MINDENKI KURVÁJA, KINEK TESTE OLYAN, MINT AZ ÚT. HETVEN ÉV BŐRTÖNE A NAGY PANTÓZÁR ELHAGYÁSÁÉRT. ŐRIZZE SZERETŐJE, AZ IFJÚ ALKMAIÓN, TANULSÁGUL MEG NEM TANULT LECKÉKÉRT.” Az

éhen halt Alkmaión csontjai a sarokban porladnak, kezében Uthummaosz kettétört szimbóluma.

**III./B-4.** Oroszlán alakjával díszített dekoratív bronz-ajtó. Írásjelek a kő ajtófélfán: „MERLÁN SÍRJA”. Az ajtón vízszintes vágatok, egy nyitógyűrű és egy kulcslyuk látható. A zár aktiválja az ajtóban elrejtett pengecsapdát (Reflex, 3d6 Hp). Ha meghúzzák a nyitógyűrűt, a lépcsősor fokai elfordulnak és csúszdává alakulnak, az alján pedig verem nyílik a tó fölé (IV./B-1.). Az ajtó akkor nyitható ki biztonságosan, ha valaki sikeresen kinyitja a zárat, 90 fokkal óramutató szerint elfordítja a nyitógyűrűt, majd fölfelé húzza az ajtót.

Merlán sírját további oroszlánok mozaikjai, valamint csatajelenetek díszítik. A sírban oroszlánprémek, szövetek és értékes fák, de olyan régiek, hogy semmi értéket nem képviselnek. A sír közepén fekvő ravatalon egy szürke szakállú öregember teste fekszik; testén +1-es *láncvért*, kezében +1-es *hosszú kard*. A terem északi falának beugrójában egy 60 cm-es kék kristály fekszik; értéke 350 at.

**III./B-5.** Ez a grandiózus csarnok a Kamnikus Misztériumok előcsarnoka. A gyakori átjáró forgalom miatt minden alkalommal esély van egy véletlen találkozásra. A mennyezetet karcsú oszlopok tartják; a freskók zöld alapon nyugvó aranyszín rácsminták, közeiben neohellén írásjelek. A csarnok keleti végén a lefelé menő lépcsősorfölköt két hatalmas szobor áll, egy nő és egy férfi. Mindketten áldásra (?) emelik jobbjukat. A lépcső fokaiba arannyal festett szavakat véstek: „A KAMNIKUS MISZTÉRIUMOK GROTTÓJA. KI AJÁNDÉKKAL JŐ, MEGISMERI ÖNMAGÁT, S GAZDAGSÁGGAL TÁVOZIK EZÁLTAL.”

A szobrok mögött a fal rekeszében két sztélé áll. Az egyikén trónon ülő szakállas férfi látható kezében királyi jogarral, homlokán az uralkodók fejpántjával. A másikon ugyanez az alak a földön térdel, viselete koldusgúnya, jogara és fejéke törötten hever a porban, kezeit fohászokdva emeli az ég felé. A két sztélé között falba vésett jelek olvashatók: „AKI A MAGA URA BÖLCSESSEGÉBEN, AZON NEM FOG A HALÁL; AKI A MAGA URA ELMÉJÉBEN, ELSŐKÉNT MEGMUTATJA, MAJD ELREJTI AZT.” A keleti titkos járat *halálos ujj* varázslattal elbűvölt speciális illúziófal. A varázslat mindkét irányban hatásos (Nehéz Akaraterő, halál/3d8 Hp). Átlépni csak abban a meggyőződésben lehet, hogy ez egy titkos kapu, és sértetlenül csak úgy, hogy valaki a Misztériumok beavatottja.

**III./B-6.** A magas terem közepén álló hagymakupolás építményben egy aranyló fényaurában lebeg *Srabmár Nagykirály jogara*. A déli vasajtón hexagrammába foglalt szem, ami *sugallatot* mond arra, akire rátekinthet (Nehéz Akaraterő, „Távozz innét, és soha ne térj vissza!”). A hexagramma körül körben izzó írásjelek parázslanak (*robbanó rúnák*, 6d6 Hp, az elolvasó számára nincs mentő, egyébként 10' sugarú körben NF 15-ös Reflex felezi). Az aranyfény hatása *Ellinger elmetörlése* (Nehéz Akaraterő, de egy Ellinger-szimbólum megtöri); a jogart csak az távolíthatja el sértetlenül, aki katonán állapotban, vagy tudatos gondolatait visszaszorítva lép be az építménybe.

*Srabmár Nagykirály jogarának* erejével a papok élőholtakat irányító vagy elküldő hatalmához hasonlóan uralhatók az eleven szobrok és a gólemek. A jogar ereje a karakter szintjének megfelelően funkcionál, naponta 1+Karizma bónusz alkalommal. A jogar egyik vége naponta háromszor *mágia megszüntetésére*, a másik vége *gonosztól/jótól védő kör* leírására alkalmas (jobbra/balra húzva). A mágikus funkciók 9. szinten működnek. A jogar értéke kincsként 4000 at, és a város egyik legbecsesebb kincsét jelenti.

**III./B-7.** Elhagyatott oldalkamra. A padlón törött urnák között por és hamu halmjai, amelybe egy láthatatlan kéz folyamatosan mintákat ró. A nonfiguratív elemek között időnként írásjelek jelennek meg, és az összeolvasott szavak könyörgésként értelmezhetők.

A hamvak a nyughatatlan holtak maradékai. *Átok eltávolításával* vagy hasonló varázslattal az írás megszűnik, és a hamvakból 1d6 ellenséges **füstlidérc** emelkedik ki. Ezek az élőhalottak azonban teljesen védtelenek szabadítójuk ellen, akinek bármelyik varázslata vagy támadása sikeres ellenük. *Varázsszáj* vagy *beszéd a halottakkal* varázslattal szóra bírhatók, *holtak animálásával* vagy *parancsvarázssal* uralhatók, stb.

**Füstlidérc (1d6):** Sz 5\*\*; VO 17; Mozgás 30' repülés; Tám +5 testetlen érintés 1d6 + 1d6 Egészség; Spec anyagtalan, életerősívás, sebészelfogás 5/+1, immunis a hidegre és az elmét befolyásoló varázslatokra; +1/+4/+4; TG.

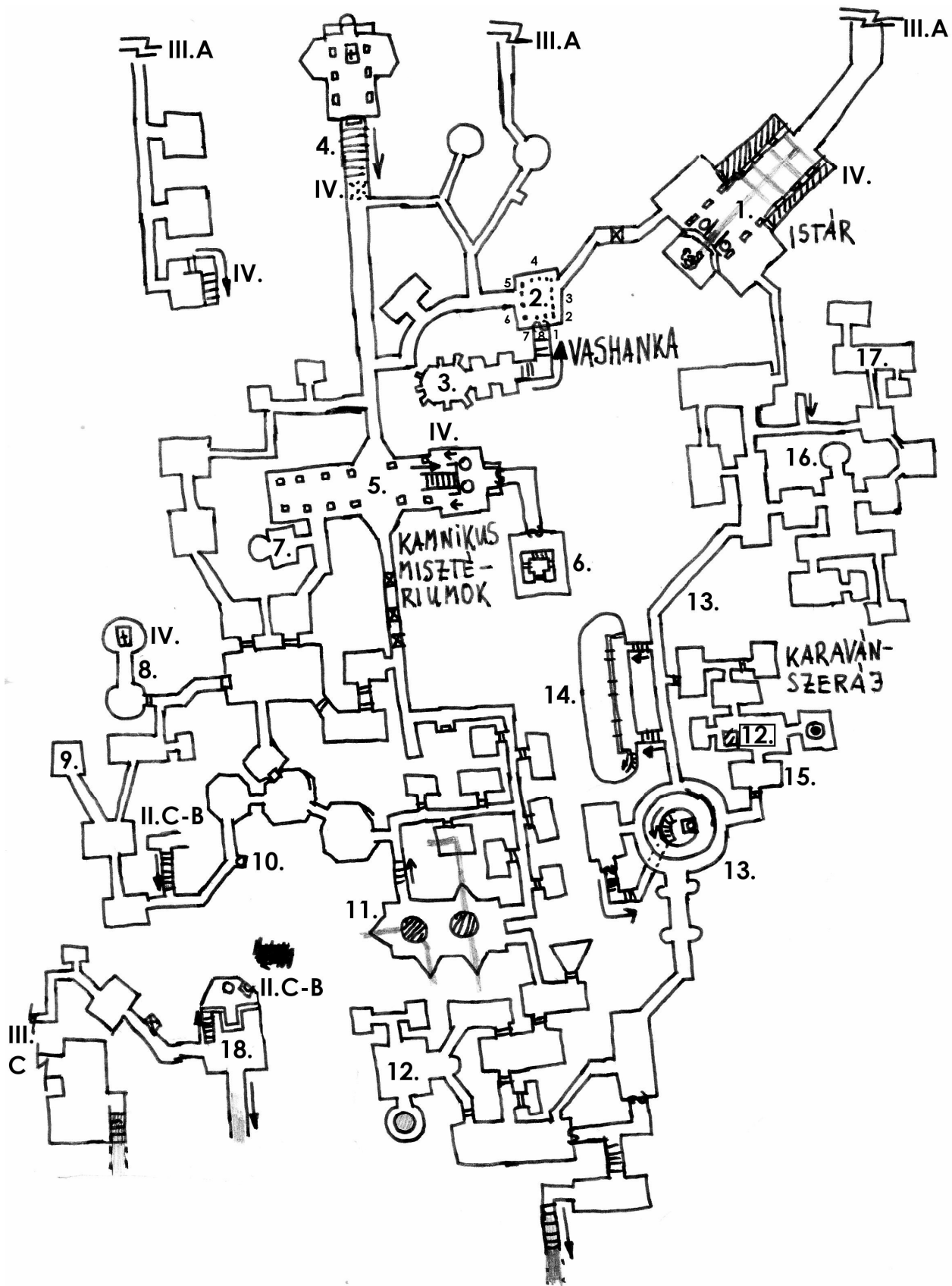
Hp	31	23
	28	
	27	
	23	
	23	

**III./B-8.** A bejárat fölötti aranybetűkön a „XÉ SÍRJA” felirat olvasható. Ez a hely legendás a város szerelmesei között, és zárandokhely, ahol a létező kötelékek erősebbé tehetők. Az Alvárosban lakozó veszélyek miatt mégis kevesen látogatják, vagy egyáltalán ismerik pontos helyét. A falak freskói száz és száz énekesmadár képével ékes, a szarkofág domborművén pedig maga Xé látható citerájával. A szarkofág körül kormos gyertyacsonkok árvalkodnak, és az egész helyet enyhe füstölőillat lengi be. A szarkofág üres, de ez csak Oolosz, Xé szeretőjének illúziója. Valójában a hamis fenéken át le lehet ereszkedni a valódi sírba (IV./B-5.), az illúziófal azonban semmiféle mágiát nem sugároz.

**III./B-9.** Hat félig eltemetett ember a felszedett kőkockák alatt kiásott földben. Mindannyian a tolvajok köpönyegét és csuklyáit viselik, és tolvajfelszereléssel rendelkeznek. Az egyikük karján kígyóforma elektrumpánt (250 at). Két láb mélységben, a testek alatt elföldelt zsák 500 elektrummal (mind régi érme) és 3\*30 at értékű füstkvarccal.

**III./B-10.** Egy harcos alaposan megrongált szobra egy beugróban. A talpazon név: „ZŐSZIMOSZ”.

**III./B-11.** Szennyvíz ömlik a fal nyílásain, és tűnik el a kerek, ráccsal fedett vermekben.



KHOSURA-A-III/B



**III./B-12.** Freskókkal teli terem. Mezítelen, szárnalmas, számárfejú alakok vonulnak egy trónuson ülő, dús idomú, mezítelen nő elé. Délre vízmedence vörösen ködlő folyadékkal. Aki iszik belőle, Nehéz Kitartást kell dobni, vagy feje számárfővé változik, Intelligenciája pedig 7-re csökken. A folyadék nőkre nem hat.

**III./B-13.** Forgalmas csomópont, ahol mindig esély van egy véletlen találkozásra. Éjszaka, ha az északi arénában küzdelem zajlik, az utat mindkét irányból három-három számszeríjjal, kardokkal és jelzőkürtökkel felszerelt **őr** állja el. További hat őr vigyáz az arénára, négy pedig a karavánszeráj pincéjére. Senkit nem engednek áthaladni, és azonnali távozásra szólítják fel a felbukkanó karaktereket.

A körfolyosótól nyugatra fekvő terem valamikor osszáríum volt, de a sírládákat kifosztották és a hely most vizeleként funkcionál. Egy törött szarkofág mögül kúszójárat vezet a központi, rejtett kupolacsarnokba. A kupolán futók mozaikképei láthatók, a keleti falnál pedig egy ágaskodó bikán egy babérkoszorút magasba emelő lovas szobra áll. A szobor-emelvénnyen márványtábla vésett felirattal: „GYORSABBAN, MAGASABBRA, ERŐSEBBEN”. A lecsavarozható tábla mögötti rejtett rekeszben **2\*gyorsítás itala, 1\*repülés itala és 3\*erő itala.**

**Őrök (2\*3):** Harcos 3+2; VO 19 (mellvért, nagy fémpajzs, Ügy); Mozgás 20'; Tám +5 fattyúkard 1d10+4 vagy +5 számszeríj 1d8; +5/+3/+3.

Hp	21	17
	24	
	12	
	19	
	19	

**III./B-14.** Ez a titkos, de a városban nyílt titokként kezelt aréna az Ívelt Handzsár karavánszeráj (15.) alatt helyezkedik el, és a helyi elit, egyben módos külhoniak kedvelt szórakozóhelye. Nehéz szagok ülik meg a homokos pást fölötti nézőteret; a karzat szűk és zsúfolt, amikor játékok zajlanak (minden éjszaka 20%). A vendégeken és testőreiken kívül a karavánszeráj hat **őre** ügyel a biztonságra (további hatan őrzik a folyosót és négyen a pincét).

A küzdők minden alkalommal véletlenszerű, sorshúzással választott felszereléssel indulnak harcba. Egyedül a bajnok élvez kivételt, mert ő mindig háromágú szigonnyal, hálóval és lemezevérttel lép az arénába. A favoritok titokban +1-et kapnak dobásaikra az arénamestertől, és ha nagyon rosszul áll a szénájuk, rejtve valami teljesítménynövelő kábítószerrel is beléjük nyomnak.

A csörték három sebesülésig vagy halálig mennek. Gyakoriak a közties körökben celebrált jutalomjátzmák, amikor koldusokkal vagy nyomorékokkal eresztik össze a küzdőket. A stílus legalább annyit számít, mint a valós teljesítmény, és aki a közönségnek játszik, furdik az elismerésben és a bedobált pénzben – nem is beszélve a nők kegyeiről, mivel a hely nagyon népszerű az unatkozó kereskedőaszonyok köreiben. Az unalmas harcosokat megdöbálják vagy akadályozzák (-2 a támadásokra, mivel a kibicelők bekiabálják az összes mozdulatukat).

Jelenleg hat profi gladiátor található az aréna istállójában. A bajnok, Caligula alacsony, hordóha-

sú, szőrös kis fickó torz mosollyal és beteges természettel. Miután árulással a Jajgatás vermeibe juttatta elődjét, Ongot, akit rajtakaptak Kathaggosh Memfer két lányával, ő lett az aréna megkérdőjelezhetetlen ura.

#### 1d8 Fegyver

1	bilincs és láncok (-2 támadás, 1d6 sebzés)
2	puszta kéz
3	tőr (25% mérég, 25% gyenge, minden találatnál 1:3 eltörik)
4	rövidkard
5	szablya
6	lándzsa
7	csatabárd
8	háló (+5-ös manőver, a begabalyodott ellenfél -4-et kap támadásaira és a VO-jára) és dob újra

#### 1d8 Páncél

1	béklyók (lassú mozgás, -2 VO)
2	meztelen, beolajozott
3	bőr
4	gyűrűvért
5	lánging
6	mellvért
7	rácsvért
8	nagy fémpajzs és dob újra

#### 1d8 Párosítás

1	kriplik
2-3	koldusok
4-5	átlagos gladiátorok
6	brutális hentgépek
7	a Király maga
8	két csoport

**Őrök (6):** Harcos 3+2; VO 19 (mellvért, nagy fémpajzs, Ügy); Mozgás 20'; Tám +5 fattyúkard 1d10+4 vagy +5 számszeríj 1d8; +5/+3/+3.

Hp	19	18
	20	17
	19	19

**Kriplik:** Sz 1-2; VO 8; Mozgás 20'; Tám -1; +0/-2/-2.

Hp	2	4
	6	1
	3	3
	1	1
	4	2

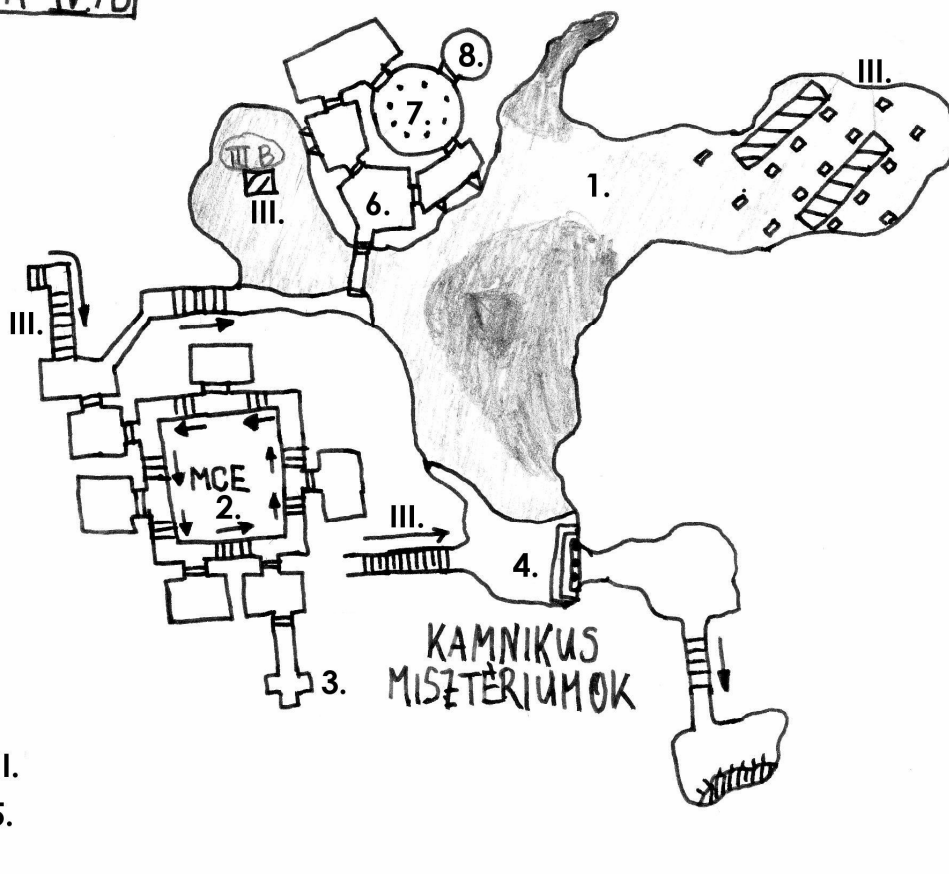
**Koldusok:** Sz 1-1; VO 9; Mozgás 30'; Tám +0; +1/-1/-1.

Hp	4	6
	7	5
	1	6
	5	5
	2	6

**Átlagos gladiátorok (3):** Harcos 3+2; VO 12 (Ügy); Mozgás 30'; Tám +5; +5/+3/+3.

Cato	18
Seneca	22
Marcus Aurelius	18

# KHOSURA-A-IV/B



**Brutális hentgépek (2):** Barbár 4+2; VO 12 (Ügy); Mozgás 30'; Tám +6; Spec -5-ig harc képes; +7/+4/+4.

Marius	27
Sulla	28

**A Király:** Barbár 5; VO 18 (Ügy, lemezevért); Mozgás 20'; Tám +8 szigony 1d8+5 vagy +6 háló +5-ös manőver belegabalyodás (-4 Tám, -4 VO); Spec -5-ig eszméleténél; +6/+2/+1; KG.

Caligula	51
----------	----

**III./B-15.** Az Ívelt Handzsár karavánszeráj (15.) élelemmel és készletekkel teli pincéje. A keleti kamrában tiszta vizű kút, az alján iszappal félig ellepve egy ketrec, benne elektrumgömböt (400 at) markoló emberi csontvázzal. A zárható északi kamrában rajta kapott tolvajokat vagy az arénába szánt elrabolt áldozatokat tartanak. A pincét éjjel-nappal négyen őrzik.

**Őrök (4):** Harcos 3+2; VO 19 (mellvért, nagy fém pajzs, Ügy); Mozgás 20'; Tám +5 fattyú kard 1d10+4 vagy +5 számszerű 1d8; +5/+3/+3.

Hp	18	28
	16	26

**III./B-16.** Durván vágott, jókora márványtömbök hevernek a fal mentén, a freskókat valamikor régen félig megfestették, de felhagytak a munkával. Az egyik márványtömb egy emberi arc nyomait viseli, és ha megérintik, egy varázsszáj keservvel és elhagyatottsággal teli történetet mond. Semmi sem állítja meg a panaszáradatot. A varázslat csak egy rosszindulatú tréfa.

**III./B-17.** A freskókon kapuk láthatók: északon és délen három, keleten és nyugaton egy-egy. Azok, amelyeket a valódi folyosók köré festettek, jól láthatók, a többi homályos káprázat. A karakterekkel azonos időpontban homályos árnyak lopakodnak át a termen; nem reagálnak a zavarásra, az illúziókapukon pedig nem lehet átlépni.

Az északi kamrában sötét brokátok hevernek szobrok és márványoszlopokon. Az egyik szobor áttetsző árnyék-anyagból van, és csengő visszhangokban beszélni is tud. Egyetlen kérése, hogy az idegenek hagyják el őt és udvartartását, de ha a szobroknak bajuk esik, naponta kétszer varázskancsó varázslathoz hasonlóan képes megszállni egy karaktert (Akaraterő NF 16).

A délkeleti szobában elhajigált ruhák három emberre, két szablya, egy handzsár, két láncing, egy kivert bőrvért, egy törött lámpás és egy tekercs kötél: mindez kővé dermedt és vastag por fedi.

**III./B-18.** Templomszerű csarnok kőpadokkal és omladozó oszlopok által tartott karzattal (II./C-B-3.). A padokat elmozdították a helyükről és kiástak alattuk három sekély mélyedést... akármilyen volt az, már nem itt található. Északra a kőoltár fölött egy oroszlán szobra áll, a feje helyén 18 tekergő kígyóval. Hat kígyót letörték. Az idol fölött a falon kerekét ábrázoló dombormű, amely nagy erőfeszítéssel elfordítható. Egy teljes óramutató járását követő fordulat 1:3 eséllyel eltöröl egy karaktert sújtó átkot; ugyanaz a másik irányban hasonló eséllyel átok terhére helyezi egy véletlenszerű karakter vállaira. Ugyanakkor 1:20 esélye van annak, hogy az egész kerék rázuhan az oltár előtt álló karakterekre; Reflex vagy 8d8 Hp sebzés.

## Alváros, IV. szint / B szektor

**IV./B-1.** Nyugodt, sötét vízű tó Istár altemploma alatt, alsó és felső vizek is táplálják. A hideg, sötét folyadék nehezebb a közönséges víznél, ezért az Úszásra -4 jár. Ha egy karakter becsúszik a tó mélyebb régióiba, és nem tud kikecmeregni, elveszett.

**IV./B-2.** M. C. Escher emléklépcső (az innen nyíló ajtók kökereteibe M.C.E. monogrammot véstek). Ez a lépcsősor mindkét irányban végtelenül hosszan emelkedik vagy ereszkedik. Lépések tompa, nehéz hangjai, amelynek forrása Marcella Vil Amnir, Istár előző főpapnőjének szelleme. Marcellát egy alvárosi expedíció során megrohanták és meggyilkolták Uthummaosz kultistái; jelenleg láthatatlan, képtelen a beszédre, és egy átok hatása alatt szüntelenül a lépcsőfokokat járja. Látható alakjában korai negyvenes éveiben járó, durva arcvonásokkal rendelkező de vonzó nő díszes lemezevértben. Az *átok eltávolítása* vagy hasonló varázslat megszabadítja, cserébe Istár áldását adhatja egy karakternek, meggyógyíthatja őket bármiféle bajukból, vagy szavatolhatja számukra az istennő és követői jóindulatát. Ha megtámadják, *telekinézis* erejével löki le a lépcsőn ellenfeleit (Nehéz egyensúlyozás, 3d6 Hp) vagy a falnak vágja és felszerelésükkel együtt összezúzza őket (1d6 Hp).

**Marcella Vil Amnir, szellem:** Sz 10; VO 20; Mozgás 30'; Tám +10 testetlen érintés 1d10; Spec *telekinézis* 1/kör, sebészfelfogás 10/+2, immunis a hidegre és az elmét befolyásoló varázslatokra; +3/+7/+7; S.  
Hp 34

**IV./B-3.** Az elágazásban egy örök fényvel égő kis mécses vajszerű fényt borít környezetére. A fény visszatartja a szörnyeket és a gonosz jellemű karaktereket, de ha eltávolítják innen, kialszik és soha nem kap újra lángra. Az elágazásban való alvás a szokásoson felül 2d6 Hp-t ad vissza és 1:6 eséllyel elmulasztja a betegségeket és mérgeket.

**IV./B-4.** A Kamnikus Misztériumok barlangja. A barlang tünpanonos bejáratán domborműves felirat: „KAMNOSZ ☉ MEGASZ”, a két szó között oktagramma rajzával, a felirat fölött pedig egy mérleggel. A bejáratot két halhatatlan, néma **őríző** védelmezi, akik szerzetesi csuhákat viselnek, arcukat és végtagjaikat pedig gyolcskötésbe rejtik. Az egyetlen hang, amit kiadnak, elfojtott, furcsa kuncogásra emlékeztet. Legyőzhető, de 1d3 körön belül teljes erővel újjáélednek. Az őrízők elállják mindazok útját, akik nem egyedül, s ajándékkal járulnának a Misztériumok színe elé.

A belső barlangban árad ki a föld hasadékaiból a Misztériumok lehellete, és így szól az elé járulóhoz: „LÉPJ MOST A SZENTSÉGES PÁRA, A MISZTÉRIUMOK LEHELLETE ELÉ, ÉS MUTASD BE AJÁNDÉKOD, MIT ELIBÉ HOZTÁL!” Ha valaki belelegzi az enyhén hallucinogén páráját és bemutatja a megfelelő áldozatot (öt rúd magnetikus réz és hat font tiszta higany), eltelik a hasadék erőivel. Ha az áldozat nem megfelelő, a hang így folytatja: „A MISZTÉRIUMOK PARANCSA PONTOS ÉS VÁLTOZATLAN. DE NAGY SZÜKSÉGBEN EZEK A

HATÁROK IS ÁTLÉPHETŐK. FIZETSZ ÉLETED EREJÉVEL, HA A KÉRT ÁLDOZATTAL NEM TUDTÁL?” A karakter ekkor vagy elhagyhatja a csarnokot, vagy két szintjét adhatja a beavatott státuszért.

Ha az áldozat bevégeztetett, a Misztérium hangja így szól: „IME, EZEK A KAMNIKUS MISZTÉRIUMOK TITKAI! ÚTMUTATÁST KAP, AKI ELTÉVEDETT; TANULHAT, AKI TUDATLAN; ÉS HATALMASSÁ VÁLHAT, AKI GYENGE. DE MI A TANÁCS ANNAK, AKI MEG NEM FOGADJA? MI A TUDÁS ANNAK, AKI NEM HASZNÁLJA? ÉS MI A HATALOM ANNAK, AKI NEM TUD VELE ÉLNI? EGYNEK A KETTŐ ELÉG TEHER: ELÉG KELL AZ LEGYEN!”

- Az első titok nagy titkokat tár fel a karakter elméje előtt. A kérdéseire kapott válaszok pontosak, de nem mindig egyértelműek.
- A második titok lehetővé teszi, hogy egy varázshasználó összesen 15 szintnyi új varázslatot tanuljon, még olyanokat is, amelyeket jelenlegi szintjén nem használhatna. A varázslatok vagy varázskönyvekbe írhatók, vagy egy alkalommal felhasználhatók. A mágiában járatlan karakterek vagy egyszer használatos varázsigékben részesülhetnek, vagy megkapják a következő szinthez szükséges TP 25%-át.
- A harmadik titok három lehetőséget kínál. A varázshasználók erősebbé tehetik mágiájukat (minden mentődobást igénylő varázslatok NF-e 1 ponttal emelkedik); a varázslók és illuzionisták osztályt válhatnak és kedvük szerint teljes kapacitásig memorizálhatnak elméjükben varázslatokat; mások pedig +3 MAX Hp-ben részesülnek.

A Kamnikus Misztériumok természete a beavatottak féltve őrzött titka. Aki a lehellet elé járult, soha nem mondhatja el másoknak, mit tapasztalt; de jogosult arra, hogy turbánjában vagy más fejfedőjében indi-gószínű sávot viseljen. Egy személy csak egyszer kérésheti fel a barlangot; ha másodjára jönne ide, csak üres kamrákat talál.

**Halhatatlan őrízők:** Sz Harcos 5 MAX; VO 16; Mozgás 30'; Tám 2\*+8 karmok 2d4+5; Spec immunis az elmére ható varázslatokra, feléledés 1d3 kör; +7/+7/+7; Erő 18, Ügy 18, Egs 18, Int 18, Böl 18, Kar 18; S.

Hp 64  
64

**IV./B-5.** Xé igazi sírja: a falfestményeken dús kert énekesmadarakkal. Xé bebalzsamozott teste márványravatalon fekszik, és enyhe vöröses árnyalatát leszámítva teljesen élnek tűnik. Arany nyakláncot visel (70 at), VO 14-es védő karpántot (100 at), egy zafír +2-es védőgyűrűt (600 at), kezében pedig egy aranyciterát tart (500 at). A ravatal mellett egy könyvválványon illuzionista varázskönyv fekszik:

**Varázskönyv (illuzionista):**

- 1: hangillúzió, színes permet, láthatatlanság érzékelése, mágia érzékelése, hipnózis, kisebb illúzió
- 2: eltérítés, hipnotikus minta, láthatatlanság, tükörkép-más, varázsszáj
- 3: illúzióírás, illúzió megszüntetése, nagyobb illúzió
- 4: fejlesztett láthatatlanság



Egy *eltérítés* varázslat hatására a teremben található tárgyak egyike sem sugároz mágiát; sőt, beazonosítva kavicsoknak tűnnek. A három kisebb kődarab az egyik sarokban hever a finom törmelék alatt, és mágikus vizsgálatra védő karpántságnak, védőgyűrűnek illetve illúziófalnak tűnik.

**IV./B-6.** Rézveretes, zárt vasajtó védelmezi a földalatti lakosztály bejáratát. Bent mindent vastag porréteg lep be; szürke por tapad a régi szőnyegekhez, réztálakhoz, alacsony asztalokhoz és a hasas vízipipák opálos üvegtartályaihoz.

**IV./B-7.** A kupolatermet mágikus holdfény világítja meg; egy kiszáradt medence fölött még érezni az illatszerek és füstölők halvány aromáját. Északra csillogóra fényesített rézajtó nyílik.

**IV./B-8.** További szőnyegek és párnák. Közöttük szikár, ősz hajú aggastyán teteme hever; ruházata nehéz köpeny, turbánjában indigó sáv. Ha megérintik a tetemet, a szikkadt ajkak így szólnak: „HAGYJATOK NYUGODNI. AMIM VOLT, ELAJÁNDÉKOZTAM AZ ERRE ÉRDEMESEKNEK, ÉS NEM KIVÁNOK TÖBBET, CSAK A CSÖNDES PORLADÁST.” A test élettelen, és a szavakat csak egy varázsszáj mondta. A lakosztályban nem találhatóak értéktárgyak.

## Alváros, II. szint / C-B szektor: Katakombák

Az Alvárosnak ez az alszintje a **Katakombák** táblázat véletlen találkozásait használja. Ezen túl minden alkalommal élőhalottak négy véletlenül generált csoportja járja a folyosókat, akik gyakran átosonnak más alszintekre is. A holtak csak akkor húzódnak vissza rejtekeikre, ha a felső világban megszólal a jajongók kórusa, és hamarosan új holttest ereszkedik alá a birodalmukba. Az alszint tele van beugrókkal, vermekkel és kőszarkofágokkal, amelyekben sóval mumifikált tetemek fekszenek. Ezeket a kiegészítő nem sorolja részletesen; a legtöbb testet régen kifosztották, a megmaradt javak pedig csekély értéket képviselnek.

**II./C-B-1.** A Jajongók teréről (3.) leereszkedő kút erre a pontra vezet. Ha nem eresztettek le egy kötelet, a kijutás nem lesz egyszerű feladat, mert sem hágcsó, sem kapaszkodó nem található – a hangos kiabálás, könyörgés és sikoltozás pedig hamarabb vonzza ide a halottakat, mint az élőket.

**II./C-B-2.** Ezek a járatok a sós vizű csatorna melletti kunyhósoron (8.) bukkannak napvilágra, egy rozoga épület emeletén. A kijárat előtt elhajított fákllyacsonkok, krétadarabok és faggyúgyertyák maradványai. Bár a helyszín őrízetlennek tűnik, 2d8 **rabló** mindig a környéken tartózkodik.

**Ember, rabló (2d8):** Harcos 1+1; VO 14 (bőrvért, kis fapajzs, Ügy); Mozgás 30' Tám +2 bunkó 1d6+1 vagy +2 tör 1d4+1; +3/+1/+1.

Hp	8	10	8
	5	11	3
	5	8	8
	4	6	10
	<u>2</u>	<u>4</u>	<u>3</u>
	4		

**II./C-B-3.** Az alsó szinten található kis templom (III./B-18.) rozoga galériája, szemközt erkély. Az egész szerkezet az összeomlás szélén áll; nehéz súly esetén 5%, hirtelen terhelésre 15% eséllyel leomlik (2d6 zuhanás + 6d6 az omlás miatt, Nehéz Reflex vagy Ugrás felezi). Az erkély még rosszabb állapotú, az esély 25% (2d6 + 3d6 Hp). Bármelyik alkalmatosság zuhan a mélybe, 1:2 eséllyel három véletlenszerű csoport élőhalott botorkál elő a katakombákból, hogy megnézzék, mi történt; ugyanez vonatkozik a II./C-B-2. rablóira.

**II./C-B-4.** A sós tóra néző tágas csarnok. Itt ki lehet mászni az ablakokon, de a falakon felmászni már nehezebb ügy.

**II./C-B-5.** Még egy kilátás, de ezt vasrudak zárják le. A sós levegő és pára által elmart vasrudakat egy nagyon erős ember szétroppanthatja (Nehéz Erő).

**II./C-B-6.** Nemrég kialakított, még kifosztatlan sírbolt. A szarkofágban fekvő megboldogult, aki egy ezüstös fejpántot visel (50 at kinézetű, de valójában tízszeres értékű platina) mozdulatlan... ám az oldal-kamrában egy **lidérc** lapul.

**Lidérc:** Sz 4\*; VO 15; Mozgás 30'; Tám +4 karmok 1d6 Egészség; Spec életerőszívás, sebészfelfogás 5/ezüst, immunis a hidegre és az elmét befolyásoló varázslatokra; +4/+1/+1; TG.

Hp 18

**II./C-B-7.** Ebben a nagyobb komplexumban számos felhalmozott vagy falnak döntött holttest hever. Egy részük magát halottnak tettető élőholt (biztos találkozás, 1:3 eséllyel egy másik csoport is).

**II./C-B-8.** Még egy háborítatlan kriptá. Koporsó helyett egy leláncolt és lelakatolt láda csontokkal. Felirat: „NA INNEN GYERE KI, TE ELVISELHETLEN HÁRPIA!”



## Alváros, III. szint / C szektor

**III./C-1.** A beugróban egyetlen fákllya ég. Körülötte a földön több tucat kormos csonk hever. Kormos mennyezet.

**III./C-2.** Ingatag kötélhíd vezet át egy 40' mély szakadék és egy piszkos tó fölött. A víz fertelmes, fekete piszokfől húzódik rajta. Nyugatra gurgulázó hang, amint egy víznyelőn keresztül eltűnik a föld mélységeiben. Karmos vízihullák, **zombik** lapulnak a vízfelszín alatt, berántva aki közéjük zuhanna. A mély régiók környékén erős a víz szívóhatása, körönként Közepes Úszás, vagy az erő berántja a karaktert, aki mindörökké eltűnik a szűk kürtőben.

**Zombik (16):** Sz 2+1; VO 12; Mozgás 20'; Tám +3 ütés 1d8+1; Spec lassú; +4/+0/+1; S.

Hp	13	11	9
	8	4	11
	9	15	14
	8	8	10
	<u>12</u>	<u>9</u>	<u>10</u>
	10		

**III./C-3.** Grandiózus csarnok beugrókkal, szétzúzott és egymásra hanyatlott szobortöredékekkel. A végén ősi, arannyal bevont kétszárnyú bronzkapu... Ékirásos felirat (Közepes Jelek Olvasása): „SRABMÁR NAGYKIRÁLY, AKI AD ÉS VESZ, TIZENKÉT VÁROS LEROMBOLÓJA. AZ ISTENEK IS ÜGY AKARJÁK, HOGY EZEN KAPUK EGYEZER ÉVIG HÁBORÍTATLANUL ŐRIZZÉK NYUGHELYÉT, MIELŐTT NYUGALMÁBÓL ELŐJÖNNE ÉS SORAİK KÖZÉ LÉPNE.”

A kapuk zártak és teljességgel sérthetetlenek. Ha valami kiszámíthatatlan csoda folytán sikerülne átjutni rajtuk, addigra Srabmár már előjött nehéz színarany szarkofágjából, hogy a hamuszín arcából csügög szottyadt fekete csáppokkal darabokra tépje a betolakodókat. Bár veszélyes, mindössze ez a szennyes, értelem nélküli szörnyűség maradt a rettegett uralkodóból, akit imígyen bosszultak meg az istenek.

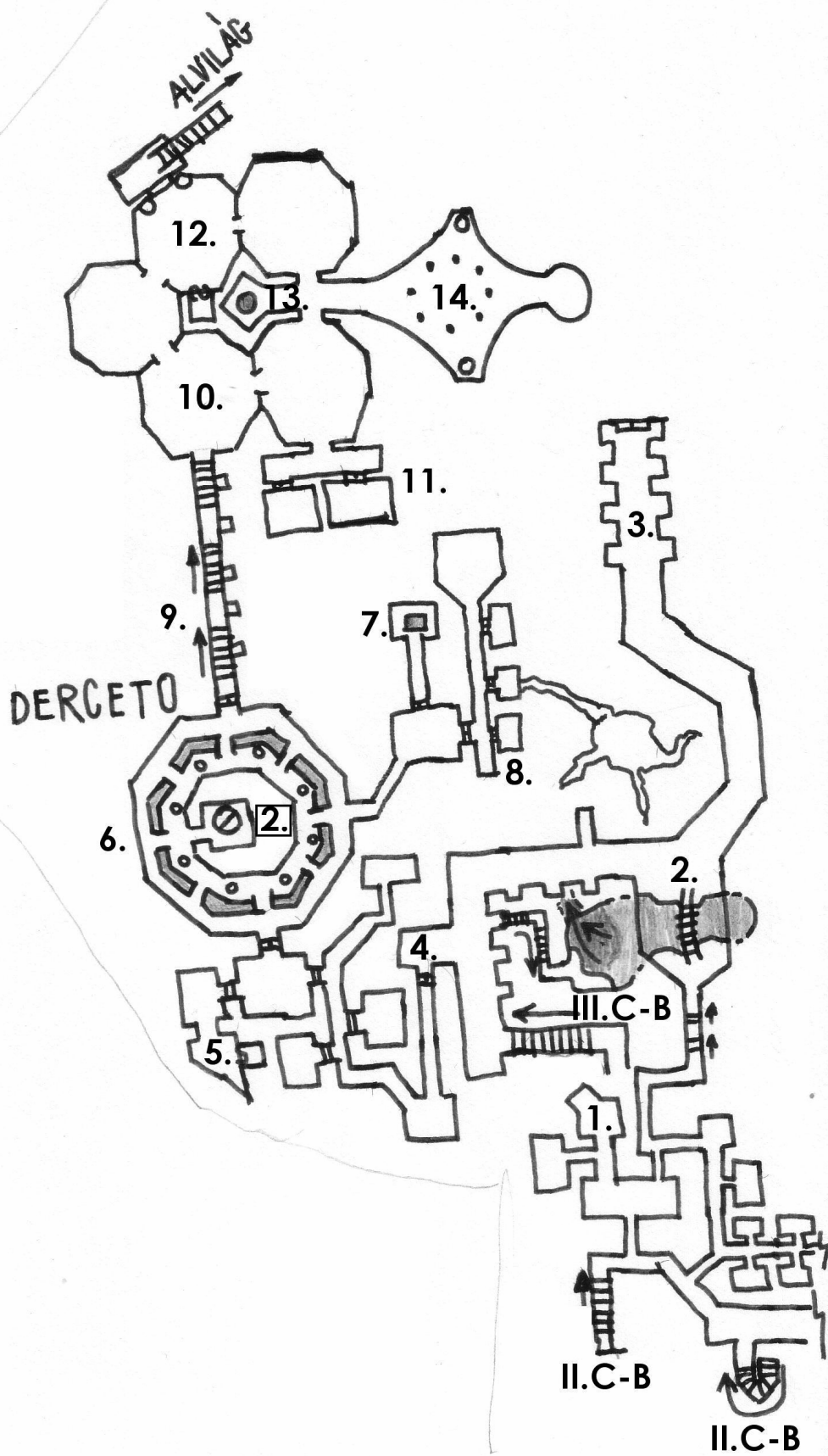
Srabmár kincse körülbelül 150.000 arany értéket képvisel, de az istenek átka ül rajta: aki magának nyilvánítaná, Hősies Kitartást kell dobnia, vagy azonmód rothadó, imbecilis ronccsá nyomorodik.

**\*\*SRABMÁR\*\*:** Sz 16+4 MAX; VO 22; Mozgás 30'; Tám +14 karmok 2d6+szenny ragály (Nehéz Kitartás, körönként hat, 1d3 Egs + 1d3 Ügy) vagy +14 csápok (ezek 1d3 kör alatt befújják magukat a húsba, majd 1d6\*20 sebzéssel széttépik az áldozatot, aki még ha túl is éli, visszavonhatatlanul megnyomorodik). A csápok az első körben *betegség gyógyítása, súlyos sebek gyógyítása* vagy *átok eltávolítása* varázslatokkal kiűzhetők a sebből.); Spec sebészfelfogás 5/+1, varázslatellenállás 16, immunis az elmére ható varázslatokra; +14/+8/+8; KG.

Hp 133

**III./C-4.** Korrodált vasajtó zár vagy kilincs nélkül; az egyetlen jel egy tengeri rózsára (anemonára) emlékeztető halványan kivehető dombormű. Ez az ajtó a bejárat Derceto altemplomába, és az istennő szimbólumának felmutatásával, *kopogtatás* varázslattal vagy nyers erővel nyílik.

KHOSURA-A-III.C



## Alsztint: Derceto altemploma

Az Alvárosnak ez az alsztintje a saját véletlen találkozási táblázatát használja. Az északi rész körülbelül egy szinttel **III./C** szint alatt terül el, kijárata pedig az Alvilágba nyílik.

**III./C-5.** Egy meditációs terem nyugati falán Derceto egy ivadékát ábrázoló freskó látható, s a körülötte táncoló apró emberalakok, amelyek közül egyet éppen fogakkal teli szájnylásába gyömöszöl. A freskó mögött titkosajtó nyílik egy kamrába, ahol a korábbi főpap, Bengazár értékes tárgyakat rejtett el: *kecskelábú cipők* és *ezerszemű köntös* (fekete, mint egy bőrlebernyeg, viselője testnedvein élősködő parazitikus organizmus).

**III./C-6.** Körbefutó csatorna kis hidakkal, nyolc fekete márványszobor, amelyek vonagló, deréktól lefelé szatírban, deréktól felfelé pudingban végződő alakokat ábrázolnak. A középső kamrából kijárat nyílik Bengazár oszlopaihoz (2.).

**III./C-7.** Rituális fürdő; tiszta, illatosított víz enyhe, bőrön át felszívódó hallucinogénekkal.

**III./C-8.** Az áldozatok cellái, általában 1d6 fogollyal. Mindannyian drogok hatása alatt álnak, ami kábává, egyben viszont kéjvágyóvá és vulgárrá teszi őket. A folyosó végén nyíló szobában láncok, köpenyek, viaszgyertyák, olaj és ópiummal kevert stimulánsok. A középső cellában a téglafal laza szakasza mögött szabálytalan kúszójárat nyílik, ami egy gömbszerű pókfészekben végződik. A fogoly kiszabadult testét már teljesen kiszívták a krémsárga szörnyűségek.

**Pókrajok (4):** Sz 5-1; VO 15; Mozgás 20'; Tám raj 2d4-1 + méreg (Közepes Kitartás, 2d6 Hp/2d6 Hp); Spec méreg, ½ sebzés a szűrő- és vágófegyverektől, immunis az elmét befolyásoló varázslatokra; +0/+3/+0.

Hp	15	19
	17	27

**III./C-9.** Mécsesek sorával szegélyezett meredek lépcsősor vezet le a föld gyomrába. Olajos, nyúlósan táncoló árnyékok. Rituálé esetén (10%) alulról sípok artikulátlan tülkölése hallatszik.

**III./C-10.** Nyolcszögletű pincék sora; a kövek feketék a penész foltjaitól, a padló tömör föld.

**III./C-11.** Ezeket a cellákat fontosabb foglyok számára különítették el. Csak 5% esély van rá, hogy található itt valaki.

**III./C-12.** Északnyugatra két kecskelábú hibrid szoborra mögött egy boltíves átjárón túl tekeredő lépcsősor ereszkedik egyre lejjebb és lejjebb, lassan természetes barlangcsarnokokba torkollva. Az Alvilág ezen része a Ghoulok Királyságán át a Százhetven Gödör Földjére vezet.

Délre a falhoz tapadó vaskos penész alatt dús növényzetet ábrázoló dombormű; titkosajtó, kamrában 550 at, 3\*500 at platínumöntecs, 2\*szerelemi bájtal és 2\*síkosság olaja.

**III./C-13.** Egy második rituális fürdő, közvetlenül a szertartások előtt használják.

**III./C-14.** Derceto altemplomában a boltozatos mennyezet alatt egy fekete kőhasábokból emelt kőkör áll a terem közepén. Északra és délre fémsípok tartó kecskelábú hibrid szobrok, amelyek akkor szólalnak meg, amikor a szertartás kezdetét veszi. 75% esélye van annak, hogy Derceto 1d2 ivadéka itt lapul a kő környékén. Ha harc bontakozik ki, 5% eséllyel a Sötét Anya is tiszteletét teszi. Ha éppen rituálé folyik a teremben, akkor minden esetben 1d3 vonagló és pulzáló ivadék található a teremben, 10% eséllyel a kör közepén Derceto is jelen van. Ha harcra kerül sor a karakterek és a kultisták között, Derceto megjelenésének esélye 25%-ra emelkedik.

Derceto nem rendelkezik intelligenciával. Ha Hp-je felére sebzik, a keleti telepörtációs szobába visszavonulva visszatér az Alvilágba. Aki akarja, kövesse!

**\*\*DERCETO\*\*:** Sz 20+4 MAX---; VO 14; Mozgás 30'; Tám 4\*+14 nyúlványok 4d6+4 + megragadás; Spec sebzésfelfogás 5/+1, varázslatellenállás 16, immunis az elektromosságra, elnyelés (+5-ös manőver, savak körönkén 6d8 Hp), 3/nap szörnyek elbájolása (Nehéz Akaraterő, sípoló-fütyögő hangokkal), Ellinger elmetörítése (Nehéz Akaraterő); +14/10/+10; KG.

Hp 240

# Jogi Függelék

This version of *Khosura: A Négy Misztérium Városa* 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.

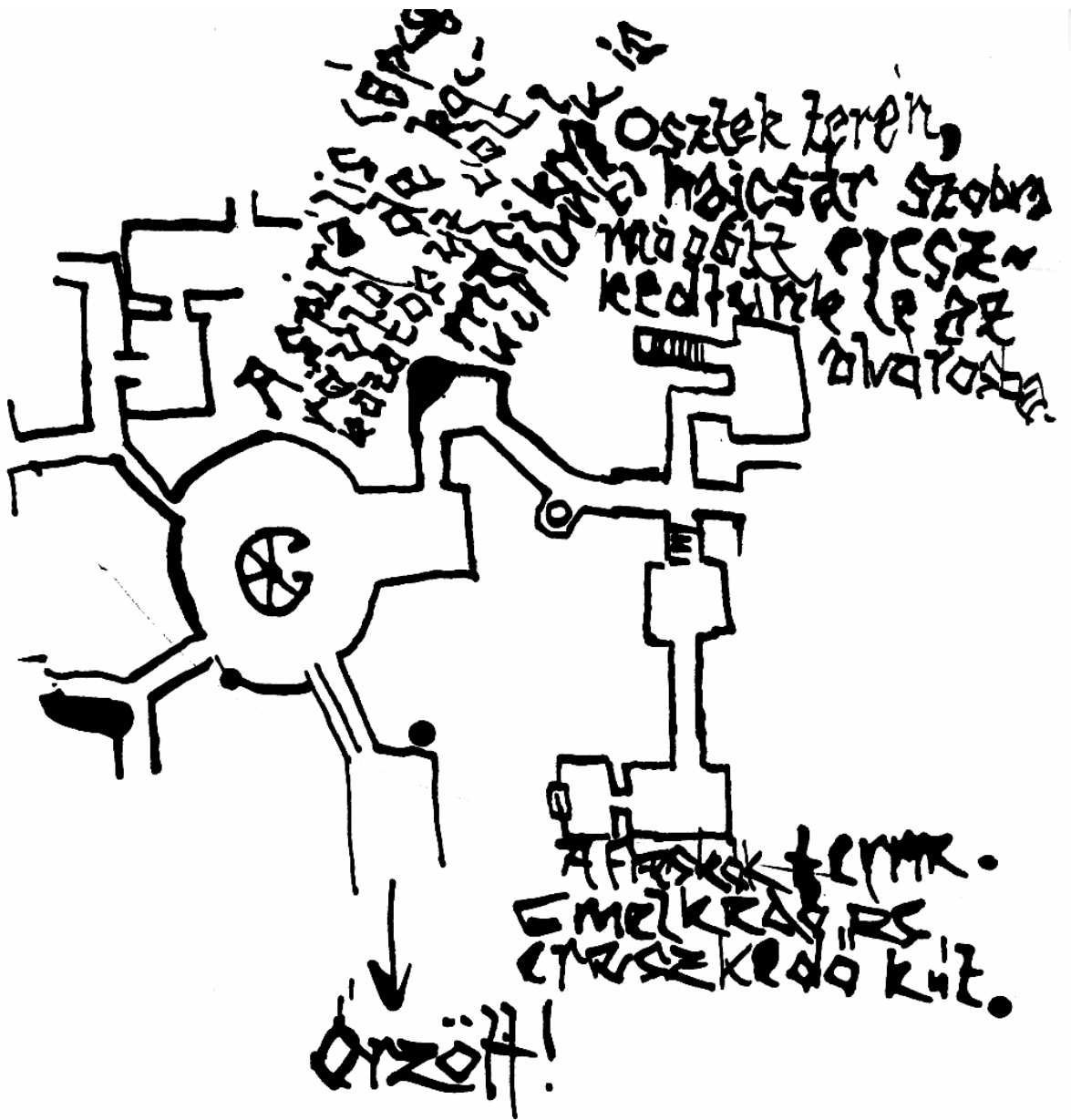
**Kard és Mágia** © Copyright 2008 by Gabor Lux.

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

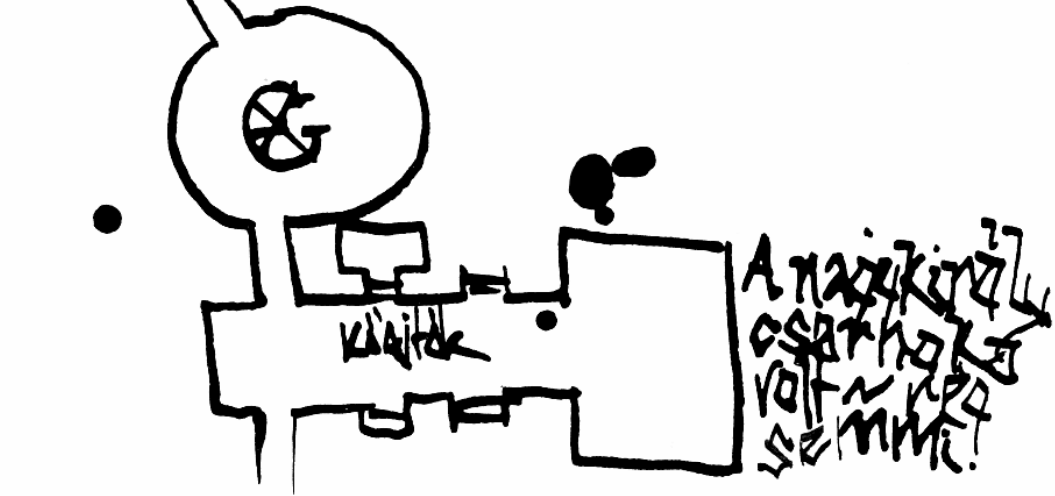
**Kard és Mágia: Mesélői Irányelvek** © Copyright 2008 by Gabor Lux.

**Khosura: A Négy Misztérium Városa** © Copyright 2012 by Gabor Lux. All rights reserved





Ahol a nagykinizy  
 a flat síkhatta.  
 kefele ~ körképse,  
 közepel napem.



Ezen a szürten kefar szerint több  
 veitekaf van, kha7, a bölezek és  
 mások, de nem lehet a meg edüket  
 sem. Csak a körképse szürten, hogy  
 urhoz fölfele indujzink. 107 megeltek az  
 vttad lepet, zha az maraslau.  
 Egyreik lvan jött vissza de vmmnt  
 o sem talat a, csak den (Lama a kpsök)  
 a palzasanazkmet. Kefant a füst vnyada  
 r, az ikenot a szobok kferzetek.

# KHOSURA

