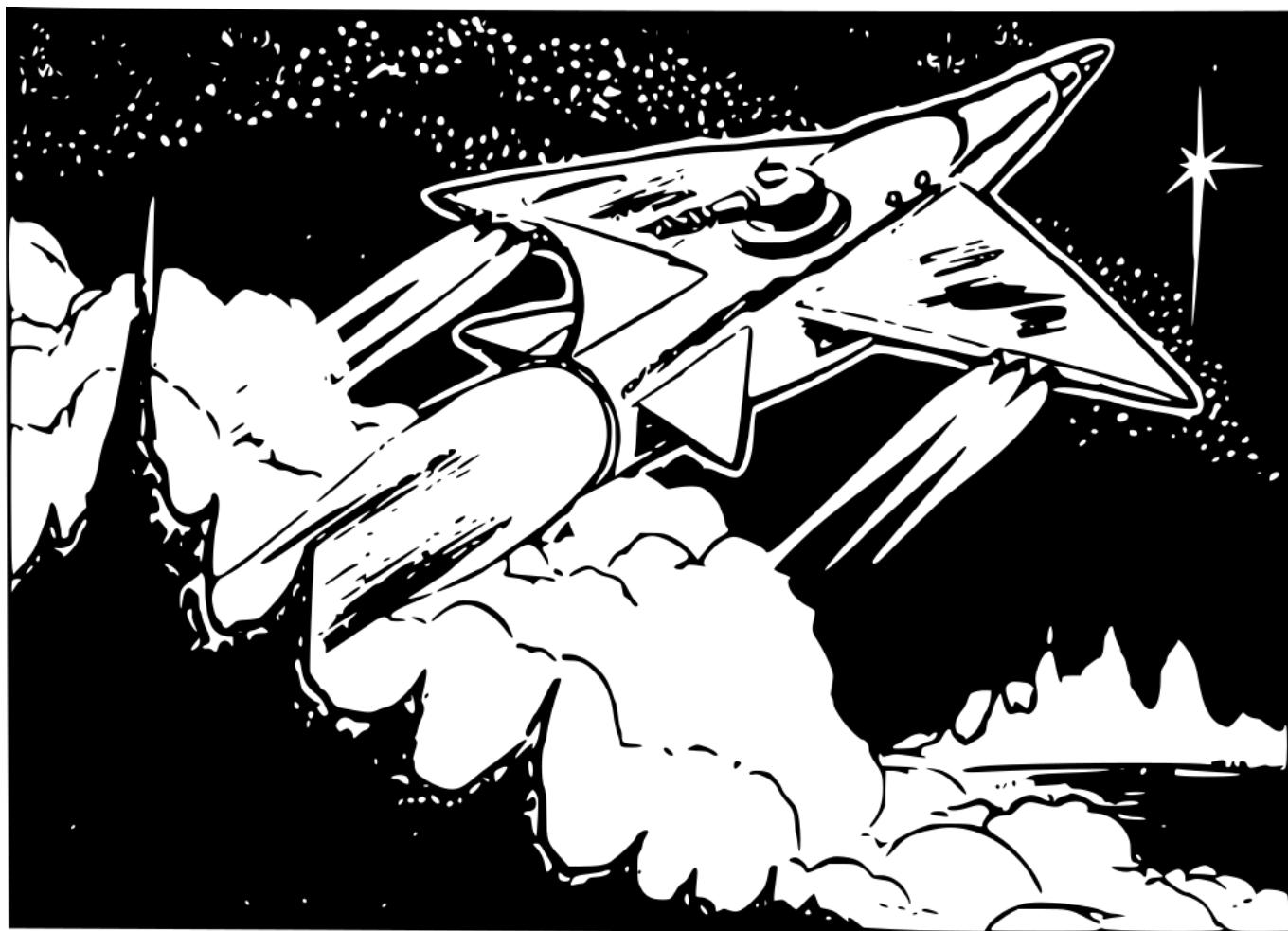


Tizenkét kém

Science Fantasy kalandmodul
4-6. szintű kalandozók számára



Írta: Atara

Tesztcsapat: Gaham, Ófir fia (5. szintű Barbár); Húl, Tarsis fia (5. szintű Harcos); Jerah, Jered fia (5. szintű Vándor); Mas, Kittím lánya (5. szintű Boszorkánymester)

TARTALOMJEGYZÉK

<u>HÁTTÉR</u>	3
<u>A KALAND ÖSSZEFOGLALÁSA</u>	3
<u>HANGULAT, INSPIRÁCIÓ</u>	3
<u>A KALAND KEZDETE</u>	4
<u>A KENA'AN-RENDSZER</u>	4
<u>BALAQ CSÁSZÁR</u>	4
<u>KENA'AN LAKÓI</u>	5
<u>NEVEK</u>	5
<u>NYELVEK</u>	6
<u>GAZDASÁG</u>	6
<u>GÉPÁLLATOK ÉS GÉPEVŐ ÁLLATOK</u>	6
<u>FONTOSABB HELYSZÍNEK</u>	7
<u>VÉLETLEN TALÁLKOZÁSOK</u>	8
<u>I. GYÁR</u>	9
<u>II. BIN-KHÉT</u>	11
<u>III. PERIZ</u>	14
<u>ÚTMUTATÓ ÚRBÉLI KALANDOKHOZ</u>	15
<u>JÁTSZHATÓ FAJOK</u>	15
<u>JÁTSZHATÓ KARAKTEROSZTÁLYOK</u>	15
<u>ÚRUTAZÁS ÉS NAVIGÁCIÓ</u>	15
<u>ÚRBÉLI ÜLDÖZÉS</u>	16
<u>FEGYVEREK</u>	16
<u>JÁRMŰOSZTÁLYOK</u>	17
<u>MEGHIBÁSODÁS</u>	17
<u>A. FÜGGELÉK: 5e Modern</u>	18
<u>TÚZFEGYVER JÁRTASSÁGOK</u>	18
<u>PÁNCÉLOK</u>	19
<u>ALOSZTÁLYOK</u>	20
<u>PAP</u>	20
<u>BOSZORKÁNYMESTER</u>	21
<u>VARÁZSLÓ</u>	22
<u>ÚJ VARÁZSLATOK</u>	23
<u>B. FÜGGELÉK: Démonvér táblázat</u>	28
<u>TÉRKÉPEK</u>	29

HÁTTÉR

Az elyoni flotta új otthona felé vándorol az úr végtelen mélységein keresztül. Hosszú rabszolgaság után szabadultak az Elf Hierokrácia béklyóiból, ahol sok faj élt elnyomásban, végletekig kizsigerelve.

Az elf papság egyértelművé tette, hogy az istenek csakis az elfek imáit hallgatják meg. Nem volt hát csoda, hogy amikor Elyon, a Fenséges megszólította a Prófétát, minden ember térdre esve könyörgött annak az istennek, aki szóra méltatta őket. A Próféta összefogta, egységbe szólította az embereket, s velük együtt mindenkit, aki hűséget fogadott a Fenségesnek. Szövetségük, az „elyoniak” egyetlen, csodával felérő lépésben kiszakadt az Elf Hierokrácia uralma alól. Flottájuk elindult a mélyúr felé, üldözőiket pedig lerázták. Azóta bolyonganak, és keresik új otthonukat, hogy ismét szabadon élhessenek.

Úgy tűnik, a keresés most véget ért. Az ősi feljegyzések szerint az emberi faj a Kena'an rendszerből származik, ahol most otthonra lelhetnek. A Kena'an peremén azonban a Próféta óvatosságra inti az embereket, és tizenkét kémet küld, hogy térképezzék fel a rendszert, majd információval és bizonyítékkal térjenek vissza.

A KALAND ÖSSZEFOGLALÁSA

A játékosok a tizenkét kém közé tartoznak, akik feltérképezik a Kena'an-rendszert. Küldetésük célja jelentést tenni, tudva, hogy jelentésük erősen befolyásolja a népet a következő lépésben. Van-e lakható bolygó? Boldogságban és bőségben élhet-e majd ott Elyon népe? Lakik-e már valaki a rendszerben? Ha igen, mennyire erős? Mik a szándékai, hogyan fogadja a jövővényeket?

Kérdéseikre elsősorban az [ültetvény](#), a [gyár](#) és a [templom](#) ad választ, de közben egyéb, mindkét féltől független erőkre és titkokra is rátalálhatnak. Megállapítják, hogy a rendszer termékeny és élhető hely, ahol azonban démonimádó, embert áldozó, erős nép él, akikkel nem lehet civilizáltan együtt élni, tehát vagy harcolnak, vagy menekülnek.

A többi csapat megretten az ellenség erejétől, és arra készül, hogy hamis jelentést tesz, legalábbis a veszélyt hangsúlyozza az esetleges nyereség helyett, és a játékos karaktereket is erre kéri.

A játékosok ennek fényében teszik meg végső jelentésüket. A meneküléssel járó bolyongás, avagy egy honfoglaló invázió lejátszása túlmutat e kaland keretein, de a történet igény szerint bármelyik – vagy bármilyen egyéb – vonalon továbbvihető.

HANGULAT, INSPIRÁCIÓ

- (1) A technológia és mágia, a sci-fi és fantasy vegyítésének érzékeltetéséhez Boris Vallejo, Julie Bell és Frank Frazetta sci-fi, science fantasy témájú képeit ajánlhatjuk, illetve a „retro sci-fi”, „vintage sci-fi” vagy „raypunk” kulcsszavakat. A kalandmodul szerzőjének személyes kedvence egy Boris Vallejo-féle könyvborító, amely David Gerrold és Larry Niven *The Flying Sorcerers* című regényéhez készült (egy kereséssel könnyen megtalálható): vén varázsló, szemben az űrhajós öltözetű, valamiféle kutyúvel operáló alakkal, háttérben a misztikus kozmosz.
- (2) A Kena'an rendszerben élő gépi civilizáció mezopotámiai (sumér, akkád, asszír, babiloni) jegyeket hordoz, abszolutisztikus isten-császári világot idéz. Ebben hasonlít a Csillagkapu (*Stargate*) világára, csupán egyiptomi helyett mezopotámiai hatással.
- (3) Az elyoni flotta távol áll a „hipermodern” sci-fitől, a letisztult formáktól, inkább az *Alien*-tetralógiára mutathatunk példaként, illetve talán a *Firefly* sorozat külső bolygóinak technológiai szintjére.

A KALAND KEZDETE

A tizenkét kém áthalad a Kena'an-rendszert körülvevő roncsgyűrűn (a belépés pontja véletlenszerű: **1d8** – A-F; **1d6** – 1-6), majd több csoportra oszlik. Negyven nap múlva kell jelentést tenniük, ezért a küldetés parancsnoka (Tahas, Joktán fia) azt javasolja, minden tizedik napon találkozzanak a kiindulási ponton információt cserélni, addig nagy hatótávú távközlést ne használjanak, hogy észrevétlenek maradhassanak.

Ezekon a találkozókon az egyes csapatok elmondják, hol jártak, mivel találkoztak (véletlenszerűen, **1d20**): 1-8 – véletlen találkozásokra dobni; 9-12 – gyár; 13-16 – ültetvény; 17-19 – templom; 20 – császár. Fontos, hogy a többi csapat egyetlen helyszínt se „oldjon meg” a játékosok helyett!

A KENA'AN-RENDSZER

A Kena'an nevű csillag és a körülötte keringő bolygók alkotják Kena'an rendszerét. Számptalan civilizáció uralta már, jelenleg egy démonimádó gépbirodalom lakja, élén Balaq császárral. Előttük egy technológiailag és mágikusan egyaránt fejlett elf civilizáció uralkodott itt, őket igazta le Balaq évszázadokkal korábban, és embereket telepített be kívülről.

A rendszer peremén körben roncsokból és romokból álló gyűrű. Ősi, felfoghatatlan szimetriára épülő hajók roncsaitól kezdve Balaq csatlósainak holttestével bezárólag minden kering itt. A gyűrű mágikus gátat állít minden szenzor elé, így a játékosok csak a gyűrűn átkelve pillanthatnak először a csillagrendszer játékos (jelöletlen) térképére.

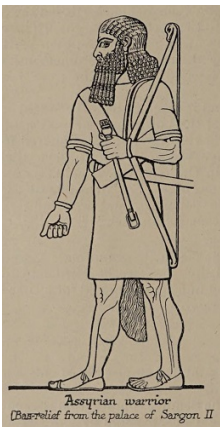
BALAQ CSÁSZÁR

A Kena'an rendszert Balaq császár uralja, egy óriási (*gargantuan*) robottest, amelyet egy apró, meghatározhatatlan fajú humanoid lény irányít a fejben elhelyezett kamrából. A lény egy őserg varázsló (**archmage**), démonok szövetségese/vazallusa – attól függően, kit kérdezzünk –, a robottestet pedig kezelhetjük **vasgólemként** (*iron golem*). A császár a Bin-Khét bolygó körül kering, mozdulatlanul ül a trónján, mint valami szobor, maga előtt tenyerén kerek fémlemez tart – legalábbis ez a látszat. Valójában nincs ott, hanem egy zsebdimenzióban rejtőzik, annak illuzórikus képe kering a bolygó körül. A császár kezében tartott lemez egy térkapu, amely az aríhai templom [szentélyével](#) áll összeköttetésben.

Balaq császár rendkívül hiú és öntelt. Nem osztozik a hatalmon, de kíváncsi a betolakodókra, nem akarja azonnal elpusztítani őket, hanem maga elé hívhatja. Helyet is kínál nekik a rendszerben, sőt az egész népnek is, ha hajlandók engedelmeskedni, elhagyni Elyon hitét, követni a démoni vallást, és megadni a szükséges áldozatot. Egyéb megoldás, kompromisszum nem érdekl, bár csak lehet, hogy még nem hallott elég jó ajánlatot.



KENA'AN LAKÓI



A birodalom vezetése tudatosan tartja primitív szinten az emberi köznépet. Periz trópusi szigetein bennszülöttekhez, kőkori körülményekhez hasonló ruházattal, fegyverzettel, építészettel találkozhatunk. Bin-Khét városa, Aríhá, a földi Mezopotámia kultúráira hasonlít (sumérok, akkádok, asszírok, babiloniak), sivatagos, sziklás világ, mészkőházakkal.

Évente egyszer minden emberi településről elvisznek egy csoportot, fiatalokat, időseket egyaránt. Magyarázatot nem adnak rá. Valójában egy részüket feláldozzák az aríhai templomban, másokat – néhány gyereket, fiataalt – besoroznak, kiképeznek, átnevelnek, átalakítanak.

Az emberek felett uralkodnak Balaq császár hűségesei, akik elegáns sugárfegyvereket használnak, és három kategóriába sorolhatjuk őket.

(1) Hattá: A hatták többé-kevésbé emberek, akiket vagy elrabortak a [Perizről](#), vagy az aríhai előkelők gyermekei, tehát önkéntesek. Testüket gépi elemekkel (kar, láb, szem, idegrendszeri beültetés) módosították, hogy hatékonyabbak legyenek. Ruházatuk emberi, de elegáns, valamint megfelelő páncélzattal is ellátták őket. Közelharcosok (**thug**) és lövészek (**scout**) is vannak köztük.

(2) Refá: A refák teljes mértékben szintetikus lények. Méretük nagy (*large*), testük nyúlánk, humanoid, és kékeszürke szintetikus bőr fedi. Páncélt külön nem viselnek, testük ellenálló. Egyetlen kiegészítőjük a mezopotámiai stílusú bronz maszk-sisak. Programozott robotok, nem mesterséges intelligenciák, hekkkelhetők. A refák az **ogre** statisztikáját használják, kivéve, hogy gépezetek (*construct*), így nem hat rájuk a pszichikus és mérgező sebzés (utóbbinál kivétel lehet, ha a játékos karakterek tanulmányozzák a [gépet emésztő baktériumokat](#)), távolsági sugárfegyverüket gerelyként kezeljük (*javelin*), lőtávolsága 60 láb.

(3) Anaq: Az anaqok szoborszerű, hatalmas (*huge*) robotok. Mintha mezopotámiai domborművek elevenedtek volna meg. Tapintásuk kőszzerű, de mozgásuk sima. Nem számítógép vezérli őket, hanem mágikus úton átültetett emberi tudat, a régóta szolgáló, megbecsült, kiválasztott hattá katonák tudata. Statisztikája szerint az anaq harcok **cylops**, bár mentális értékeit érdemes felemelni. Nem félszemű (nincs „Poor Depth Perception”), távolsági fegyverként nem sziklát dobál, hanem itt is a gerely (*javelin*) statisztikáját használjuk, tehát 3d6+6, lőtáv 60 láb. Típusa szintén gépezet (*construct* – lásd refá), így akár szintén hekkkelhető is, bár az emberi lélek miatt hat rá a pszichikus sebzés is.

NEVEK

Elyoniak [formátum: „X, Y fia/lánya”, pl. „Túbal, Elísá fia”]: Diklá, Elísá, Gaham, Geter, Havíla, Hazó, Húl, Jáván, Jerah, Jered, Jidláf, Joktán, Keszed, Kittím, Mádaj, Mágóg, Mas, Mesek, Óbál, Ófir, Peleg, Reú, Rífat, Selah, Selef, Szebá, Szerúg, Tahas, Tarsís, Tebah, Tírász, Túbal, Úc, Úzál

Kena'ani emberek: Akurgal, Dumiz, Enmerkar, Ennirga, Ennirzi, Etana, Gudea, Igigi, Karahardas, Kurigalzu, Lugalba, Manistusu, Mebaregeszi, Meszilim, Narámszín, Nazibugas, Sarkalisarri, Sutturul, Szumuabum, Vatartum, Zababa, Ziuszudra

Hatták, refák, anaqok: Amar-Szín, Assur-ah-Iddína, Assur-Etelli-Iláni, Assur-Uballit, Éan-Natum, En-Annépada, En-Héngál, Ibbi-Szín, Isbi-Erra, Lugal-Kigi-Nedudu, Lugal-Sagengur, Mész-Annépada, Mész-Kalamtuk, Sammu-Ramat, Samsi-Adad, Su-Szín, Sulmánu-Asarídu, Szín-Sar-Iskun, Szín-Sum-Lisir, Tukulti-Ninurta, Ur-Nammu, Ur-Nanse

NYELVEK

A Kena'an rendszer emberi népei saját, máshol ismeretlen nyelven beszélnek, de a falu vénei ismerik a hagyomány nyelvét, az elfet. A császáriak között az abyssai (*abyssal*) nyelv egy dialektusa a bevett, de beszélik a kena'ani embernelyvet, illetve az elfet is.

GAZDASÁG

Az élelem javarészt Perizről származik, míg a technológiát csillagközi állomásokon, gyárakban állítják elő. A köznép aranypénz (ap), ezüstpénz (ep), rézpénz (rp) érmékkel kereskedik, és a hatták is használják, amikor emberi közösségekkel van dolguk. Ők ahhoz a digitális kreditrendszerhez is hozzáférnek, amit a fejlett technológiai eszközök kereskedelmére tartanak fenn. Ezt a vagyont speciális terminálokon kezelik, és kártyaszerű adattárolókon hordják maguknál.

GÉPÁLLATOK ÉS GÉPEVŐ ÁLLATOK

A Kena'an rendszer faunája különleges keverék: vannak köztük hús-vér és szintetikus gépi egyedek. A gépállatok (fémtest, rudak, teleszkópok, forgók, csapágyak) a hús-vér példányokkal azonos fizikai és mentális értékekkel bírnak (kivéve, hogy nem *beast*, hanem *construct* típusúak).

Sok hús-vér élőlény alkalmazkodott, így képesek megemészteni a fémeket és más szintetikus anyagokat, illetve néhány speciális baktérium, fertőzés is megtámadja, majd lebontja a gépeket.



FONTOSABB HELYSZÍNEK

I. Gyáarak: Lásd [lentebb](#).

II. Bin-Khét: Lásd [lentebb](#).

III. Periz: Lásd [lentebb](#).

IV. Hereb: Látszólag gázóriás, valójában a gáz felszínén túl Elyon, a Fenséges szent tere. A bolygó valódi arcát Elyon egy angyala (**solar**) védi. Az angyal a kémek előtt megjelenik, de csak azt engedi be, aki a Fenséges elkötelezett követője. Aki áthalad a gázon, az fekete úrben lebegő, kékesfehéren derengő szigetekre bukkan, amelyekből patakok és vízesések fakadnak. A szigeteken és a szigetek között szintén kékesen foszforeszkáló állatok élnek (típusukat tekintve mind *celestial*). A szent tér közepén felhőkbe burkolt hegy. Elyon hangja a Prófétának üzen a kémek által: ha a nép eljutott ideig, ne merjenek megfutamodni a harctól!

V. Jibbúc: A bolygó egyetlen, összefüggő romváros. Valamikor hipermodern metropolisz volt, még Balaq császár kora előtt, de nem maradt belőle semmi. A romok között félig digitális, félig éteri fantomok (testetlen – *incorporeal* – élőhalottak, pl. **banshee, specter, ghost**) kísértenek, amelyek megszállják az őrizetlenül hagyott járműveket, és a legrosszabb pillanatban átveszik felettük az irányítást. A várost átkutatva a csapat varázstárgyakra bukkanhat (pl. *Oil of etherealness, Folding boat, Robe of useful items*).

VI. Girgas: Fekete, átláthatatlan füsttel borított, élettelen sziklabolygó, a füstből egyedül a legmagasabb hegycsúcsok látszanak ki. Navigálni lehetetlen benne, segítség nélkül megtalálni az egyetlen érdemleges pontját szintén esélytelen. Ez az érdemleges pont a Bil'am nevű örökifjú varázslónő (**archmage**) barlangja, benne egy bíbor erezetű, fekete kőoltárral. Az oltár körül mennyezetig érő bíbor lángok égnék.

Bil'am egy időtlen időkkel korábban kötött ördögi paktumból szeretné kiváltani a lelkét, ehhez egy hasonlóan tekintélyes személynek kell átvennie a helyét. Az elyoniak prófétáját megfelelő alanynak gondolja, ezért a kémeknek is igyekeznek eladni az ördögi paktumot, csak nevezzék meg az árat. Ha belemennek, az alkut az oltárnál kötik meg.

A varázslónő szinte sosem tartózkodik a bolygón, hanem óriási bálnája (**tyrannosaurus rex** statjai) hátán járja az úrt. Ha a karakterek Girgason járnak, 1d3 nap múlva Bil'am megtalálja őket, hogy megkérdezze, mit akartak ott. Továbbá egy-egy kilátástalan helyzetben megjelenhet, hogy a csapat segítségére siessen – persze nem ingyen.

VII. Térkapu: Óriási, boltíves, kőből faragott kapukeret, egy ősi civilizáció által telepített féregjárat belépési pontja. Vésett jelsor borítja, minden élő számára ismeretlen kód. Nem nyelv, tehát varázslattal nem fordítható, de NF 25 Intelligencia próbával dekódolható: a szöveg egyetlen szó: „Lilitu”. A név tulajdonosa esetleg egy ördögi alku (lásd Girgas, fentebb) keretében előkeríthető. A kapu titkát egyedül Lilitu ismeri.

VIII. Goblin aszteroida: A goblin nomádok egy városnyi aszteroidában élnek, amely gigantikus pályán száguld az univerzumban. Alef és Bét kategóriájú hajók rajzanak körülötte, de odabent Gimel és Dalet hajók is pihennek. Szedett-vedett, összetákolt, roncs hatást keltő járműveikhez képest az elyoni flotta szinte puccosnak hat. A goblinfélék vad fosztogatók, nehéz szót érteni velük saját terepükön. A kaland keretein belül inkább elkerülendő, mintsem meggarcolandó találkozás az aszteroida.

Az aszteroida kezdeti helyzete véletlenszerű: a térkép valamelyik sarkából indulnak (**1d4**), és negyven nap alatt érnek el az átellenes sarokba. Az aszteroida helyzetét elég lehet tíz naponta módosítani a térképen. Az aszteroida pályáján csak lassan, nehézkesen tudnak módosítani a sziklába épített hajtóművekkel.

VÉLETLEN TALÁLKOZÁSOK (d100)

1-8 Bil'am: Lásd [Girgas](#).

9-20 Űrfenevad: Óriási (*gargantuan*) méretű, űrben élő monstrok (1d12): 1-6 – KÉ 1 [Kihívás Érték, CR 1] (**giant octopus, swarm of quippers**); 7-10 – KÉ 2 (**giant constrictor snake, plesiosaurus**); 11-12 – KÉ 5 (**giant crocodile, giant shark**). Sebzés és életerő tekintetében űrhajóként kell számolni velük (lásd [Járműosztályok](#)). Üldözési helyzetben a KM belátása szerint adhat plusz sebességet a fenevadaknak. Lopakodást és Észlelést saját statisztikájuknak megfelelően dobnak.

A vállalkozó kedvű mesélő úrsárkányt is behozhat, de legalább felnőtt (*adult*) nehézségűt, az ennél fiatalabbak ki tudja, hol rejtőznek, ha vannak egyáltalán. A sárkányok messze túl vannak a halandók ügyein, kevéssé valószínű, hogy érdemi beszélgetésre vágnak, a harc sem feltétlenül motiválja őket.

21-30 Meteor: Minél nagyobb, annál nagyobbat sebez, de annál könnyebb kikerülni (annál alacsonyabb Irányítás próbát kell tenni). Mérete véletlenszerű (**1d12**): 1-6 – 1d6*4 sebzés, NF 15 irányítás; 7-10 – 1d6*6 sebzés, NF 12 irányítás; 11-12 – 1d6*8, NF 10 irányítás.

31-35 Aszteroidamező: Meteorhoz hasonló, de NF 10 szondázással még elkerülhető távolságban érzékelhető. Kontaktus esetén nehéz sérülés nélkül elnavigálni benne. A sűrűsége, nehézsége véletlenszerű (**1d12**): 1-8 – 3d6*4 sebzés, NF 10 irányítás; 9-11 – 3d6*6 sebzés, NF 12 irányítás; 12 – 3d6*8, NF 15 irányítás.

36-40 Napkitörés: Nehezen érzékelhető (NF 15, ha nem sikerül, az irányítás próba hátrányból), de viszonylag könnyen elkerülhető (NF 10 irányítás), sugárfertőzést okozó kozmikus hatás (NF 15

Állóképesség mentő, kudarc esetén 4d6 óra lappangás után naponta 1d6-2 Állóképesség érték csökkenés, amíg meg nem dobják a mentőt).

41-45 Kozmikus sugár: Napkitöréshez hasonló jelenség, de intenzívebb, ezért könnyebben érzékelhető (NF 10, ha sikerül, az irányítás próba előnyből), viszont nehezen elkerülhető (NF 15 irányítás). Hatása enyhébb a napkitörésénél (NF 12 Állóképesség, kudarc esetén 1 nap lappangás után naponta 1d4-2 Állóképesség érték csökkenés, amíg meg nem dobják a mentőt).

46-55 Meghibásodás: Dobj a Meghibásodás táblázaton!

56-65 Goblin kalózkok (könnyebb): Goblin aszteroidáról portyázó hajók. Előszórtattal hagynak életben – mentőkabinban az űrben. 1d2 Alef. Szondázás +4.

66-70 Goblin kalózkok (nehezebb): 1d3 Alef, 1d2-1 Bét. Szondázás +5.

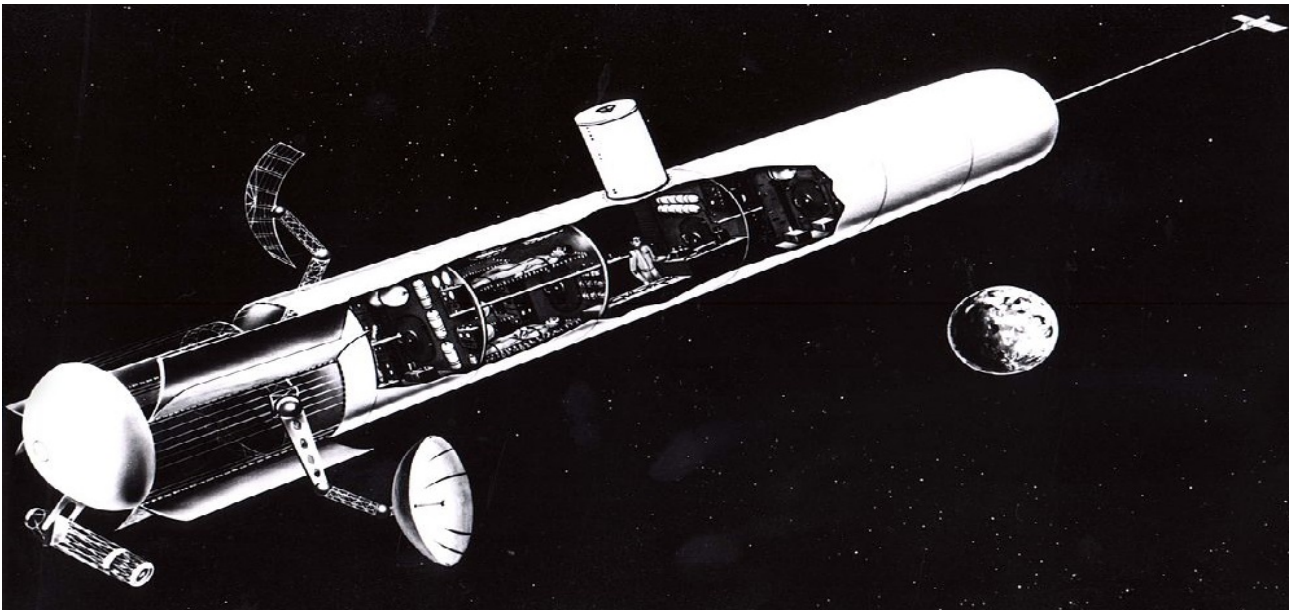
71-82 (1-12) Császári csapatok (könnyű): Balaq császár hajói. Elsősorban elfogásra törekszenek, de magas hírhedség esetén akár megsemmisítésre is. 1d2 Alef. Szondázás +4.

83-89 (13-19) Császári csapatok (közepes): 1d3 Alef, 1d2-1 Bét. Szondázás +5.

90-94 (20-24) Császári csapatok (nehéz): 1d3+1 Alef, 1d2-1 Bét, 1d2-1 Gimel, 1d4-3 Dalet. Szondázás +6.

95 (25) Császári csapatok (extrém): 1d4+1 Alef, 1d3 Bét, 1d2 Gimel, 1d2-1 Dalet. Szondázás +4.

96-100 (26-30) Duplázás: Dobj kétszer a Véletlen találkozások táblázaton, és kombináld a kettőt! (Másodsorra ezt az opciót már tekintsd úgy, mintha nem történné találkozás!)



I. GYÁR

Itt készülnek Kena'an robotjai. Több hasonló gyár is működik a rendszerben (nem is csak azok, amelyek fel vannak tüntetve a térképen). Itt kiderül, hogy Balaq császár birodalma nagyobb erőt képvisel, mint az elyoni flotta. Frontális összecsapásnál elenyésző esélyük van a győzelemre, csupán a materiális síkot tekintve a mérleg nyelve a gépek felé billen el.

Zajos, kihalt hely, automatizált, barátságtalan fémmonstrum. A gyárban egyetlen anaq dolgozik, illetve némi hattá őrség és személyzet. Az űrben négy Alef osztályú hajó őrzi, illetve két ágyú (+7 2d8+2 / ÉP 30, SH 5, MH 10).

A bekamerázott termekben Lopakodás dobható arra, hogy az irányítóteremben észreveszik-e őket. Az egy szinten lévő termeket csövek és szellőzőjáratok is összekötik, azokban mászni Lopakodás próbát igényel.

1.1 Protokoll dokk: Csak indokolt esetben tartózkodik itt bárki, egy csendes munkanapon üres, és le van zárva, de be van kamerázva.

1.2 Refá gyártósor: Kamera. Ezen a gyártósoron refák készülnek. Lánc forog körbe, arról lógnak a robotok, és haladnak egyik munkafázisból a másikba. Körben, magasan járda, rajta hattá őrség: 5 kardos, 3 lövész. Lent, a csarnok végén irányítópult, itt aktiválhatók a félkész refák. Körönként 1d4-1 aktiválható, véletlenszerűen (**1d6**): 1-4 – kar és/vagy láb nélkül; 5-6 – fej nélkül: minden dobás hátrányból).

A gyártósoron járni nem veszélytelen: szabálytalan időközönként gőz csap ki (NF 15 Ügyesség mentő), de Vizsgálódással (NF 12) megfigyelhetők az előjelek, így az Ügyesség NF 10-re csökken. Ha túl közel

merészkednek, az építőkarok lecsapnak (**ogre**, mozdulatlan, elérés/*reach*).

1:4 eséllyel itt dolgozik az anaq. Harcban kihasználja a hely adta lehetőségeket (*lair action*): **Segítségkérés:** 1 kardos vagy lövész / **Csapda aktiválás** (gőz, építőkar) / **Sorozatlövés** (*burst fire*): 10 láb területen belül mindenki elszenvedi a pisztoly sebzését, aki elbukja az Ügyesség mentőt (NF 15).

Lejárat az 1.6-ba. Átjárás az 1.3-ba.

1.3 Anaq gyártósor: Kamera. Itt anaqokat gyártanak, a metódus megegyezik az első csarnokkal (1.2), de a méretek gigantikusak, illetve itt találni lélekszobrocskákat. Ha az 1.2-ben nem találkoztak az anaqkal, itt megtalálják. Az emeleti járdán szintén hattá őrség (5 kardos, 3 lövész).

Átjárás az irányítóterembe (1.5) az ágyúkkal védett szakaszon keresztül (1.4).
Lejárat az 1.7-be.

1.4 Ágyúk (4): Kettő az emeleti folyosót, kettő a lépcsőt védi.

VF 11 / ÉP 59 / Tám +6, 2d6+4

1.5 Irányítóterem: Anaq méretekkel arányos terminál. Az emeleten emberi méretű biztonsági terminál, mellette 2 ór (kardos, lövész; 1:6 eséllyel ők is az illegális viadalt nézik a személyzeti szálláson), de a terminál nem jogosult teljes hozzáférésre, így minden Hekkelés próbára +3 NF. A terminálokön lehívható pl. a császári hadsereg állománya, csillagtérképek, stb., és elindítható az önmegsemmisítés (illetve ki tudja, mire jó még).

Az emeletről titkos járat az 1.8-ba.

1.6 Refá raktár: Kamera (a zsúfoltság miatt Észlelés hátrányból). A sarokban elszíneződött, ragacsosnak, nyálkásnak tűnő konténer, amelyről a környezetére is átterjed. Sebzésre a konténer korhadt faként sérül. Érintéskor NF 12 Állóképesség mentő, kudarc esetén 2d10 méreg sebzés, siker esetén feleződik. Ha fémtárggyal érintkezik, 1d6 percen belül teljesen befedi, addig tűzzel semlegesíthető. Ha beborítja, támadásnál kritikus kudarc esetén eltörik a fegyver.

A konténer felett 6 darab sokvégtagú, csápos, amorf lény (lásd *A dolog* c. filmet; statisztika: **giant spider**) prédára várva rejtőzködik. A konténerben rothadásnak indult lény és a petéi (már üres, illetve még növekvő).

Ha átkutatják a raktárat, találnak egy táskát. NF 10 alatt csak egy fizetésre alkalmas kártyát találnak benne (értéke 90 ap), és mivel sokáig elhúzódik a keresés, 1:3 eséllyel rajtuk ütnek (1.2-ből).

Ha 15 felett dobnak, a pénzen kívül találnak egy kis dobozt is benne, injekciós tűvel és egy sor ampullával (*Potion of Cold Resistance; Potion of Greater Healing; Potion of Hill Giant Strength*).

Feljárat az 1.2-be: teherlift és létra.
Átjárás az 1.7-be.

1.7 Anaq raktár: Kamera (a zsúfoltság miatt Észlelés hátrányból). A raktárban goblin hajó és banditák (2 **bugbear**, 7 **goblin**, 2 **gép farkas**) fosztogatnak: fegyverek, robot alkatrészek; 1:3 eséllyel nem gyakori (*uncommon*) varázstárgy. Ha egy mód van rá, nem harcolnának.

Ha átkutatják a raktárat: **NF 10** alatt csak egy kis konténert találnak, tele lélekszobrocskákkal (lásd [szentély](#)), és sokáig elhúzódik, ezért 1:3 eséllyel rajtuk ütnek (1.3-ból vagy 1.8-ból). Ha **NF 15** felett dobnak, megtalálnak egy díszes ládát, benne 1600 rp, 900 ep, 80 ap, egy doboz illatos szertartási gyertya (25 ap), talizmán (25 ap), az aríhai templom miniatűr mása aranyból (100 ap). Rajtaütés 1:6. **NF 20** felett megtalálják a rejtett rekeszt a láda fenekén: *Deck of Illusions* (18 kártya), *Javelin of Lightning*.

Feljárat az 1.3-ba: teherlift és létra.
Átjárás 1.2-be és 1.8-ba. A raktár közepén, a padlón hangárajtó a szállítmánynak.

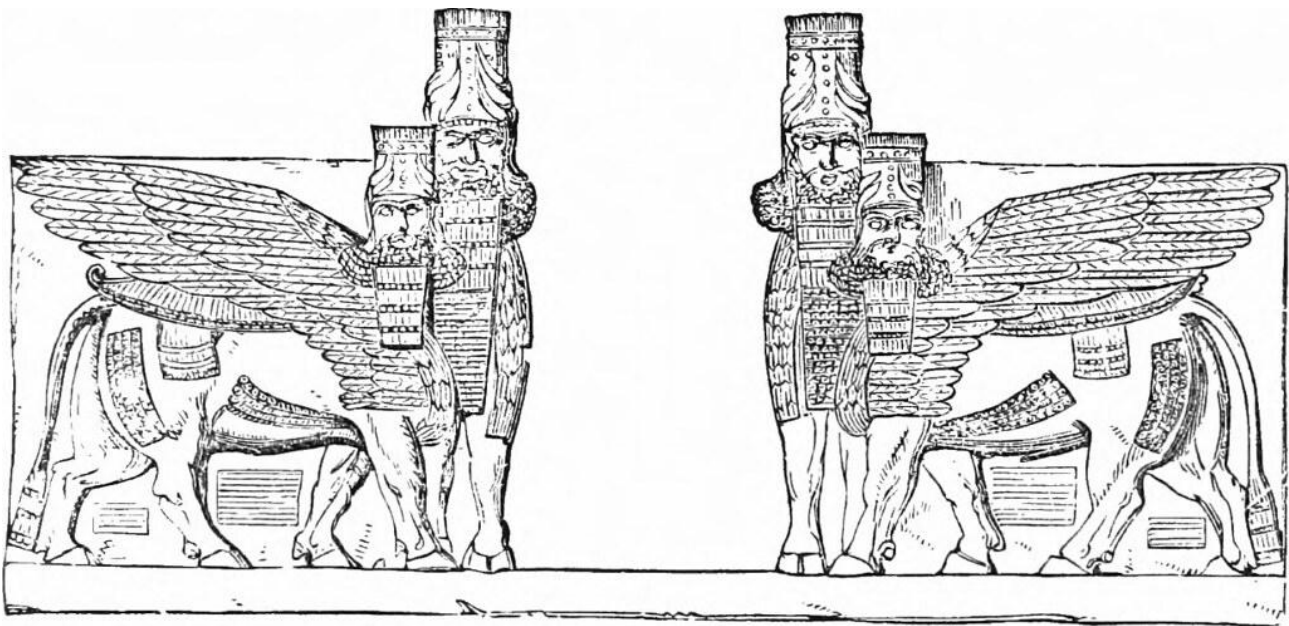
1.8 Személyzeti szállás: A központi részen asztalok, étel- és italautomaták. Hat hálófülke, egyenként 6 ágygal.

A központi téren épp illegális viadal folyik: egy refá harcol 4 **dretch** ellen, hatták nézik (4 kardos, 2 lövész). A démonokat egy technomágus idézte meg (**mage**: VF 12 / ÉP 40 / varázslatok csak 3. szintig, *prestidigitation* helyett *be/ki*, *detect magic* helyett *távoli elérés*, *fly* helyett *summon lesser demon*; Tám +5 pisztoly 1d6+2). A refá korlátozott programmal fut – elpusztítani a démonokat –, ezen kívül semmit nem csinál, ha nem ad parancsot a technomágus (1 cselekvés).

A mágus varázslatai az implantátumában vannak mint varázskönyvben, hekkkelhető. A szállásokról összesen 2200 rp, 140 ep, 50 ap gyűjthető össze, kreditben és érmében vegyesen.

Átjárás 1.7-be és 1.9-be. A plafonból titkos járat (NF 20 Észlelés) fut az 1.5-be, azon járnak le-fel a hatták, ha lógni akarnak.

1.9 Személyzeti dokk: Üres, kamera sincs, de az 1.8-ból NF 15 Észleléssel meghallják a beálló hajót.



II. BIN-KHÉT

Mars-szerű kietlen bolygó. Egyedül az északi sarkkörön túl van víz és élet, de az éghajlat itt is a kősivatagos vidékeket idézi. Itt áll Aríha városa.

Bolygó körüli pályán kering Balaq császár, a templom szentélyéből térkapu nyílik a zsebdimenziójába.

ARÍHA

Nyüzsgő, kaotikus város. A lakosság többsége ember, a rendet hattá és refá őrzérek tartják fenn (laktanyájuk a szegényebb és gazdagabb városrész határán áll). A kis létszámú anaq népesség nem alacsonyodik le az emberi problémákhoz, a legtöbb ház felé magasodva sietnek titkos úticéljaik után.

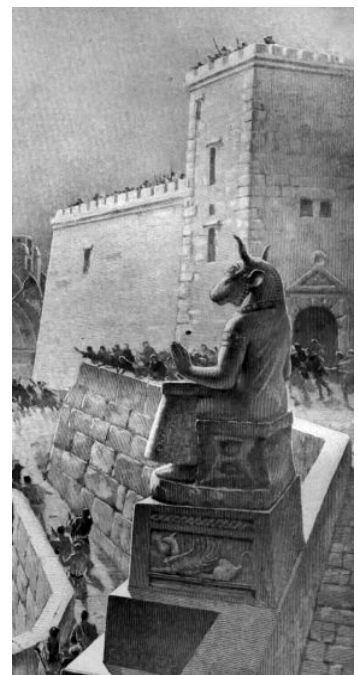
Körülbelül kétezer lakosának nagyobbik (szegényebbik) része szűk, kanyargós sikátorokban álló földszintes, legfeljebb egyemeletes házakban él, amelyek vakító fehéren verik vissza a tűző nap fényét. Füstös fogadók és illatoktól terhelt, hangos piacok jellemzik a helyet. Itt rejtőzik az ellenállók egyik központja, amelyről a császár is tud: engedi, sőt közvetve irányítja tevékenységüket.

A tehetősebb, magasrangú elit impozáns rezidenciákat épített, és őket nem viszik el emberáldozatnak, viszont közülük is kerülnek ki hatták. Színházban, függőkertben (mérgegdrága öntözőberendezés tartja életben), és a templom oldalában álló tekintélyes rituális bordélyház-mulatóban mulatják az időt. A templom maga is itt áll, Aríha közepén.

TEMPLOM

Henger alakú torony magaslik ki az épületek közül. Kívülről korlát nélküli lépcsőspirál fut a tetőre, a fal egész felületét apróbetűs ékírás borítja.

Középen kürtő fut a mélybe, ide dobják be az áldozatot (csak élőlény lehet; legtöbbször a Perizről elraboltakat áldozzák fel) a kürtő felé nyúló rámpáról, akit fekete csápok ragadnak meg és húznak le a kürtő mélyére (NF 15 Ügyesség mentő, 3d6 sebződés, leszorított (*restrained*),



szabadulás NF 15 Ügyesség vagy Erő próbával). Ha nem szertartás részeként esik be valaki, a csápok nem jönnek elő, és a lény a kétirányú gravitációnak köszönhetően lassan, fel-le ingázva végül megállapodik a kürtő közepén, a két gravitációs mező között, a levegőben. A kürtő falán titkos ajtó nyílik (NF 10 Észlelés) a templom folyosójára (lásd 6).

A rámpa mögött ajtó, amelyet két bikatestű, emberfejű, sasszárnyú szörnyet ábrázoló szobor őriz (**hell hound**), amelyek illetéktelen behatolás esetén életre kelnek. Az ajtó a templom folyosóra vezet, amelyek a kürtő körül, a falban vezetnek le a mélybe, a szentélyhez.

A „le” itt meglehetősen relatív, a gravitáció ugyanis teremről teremre változik. A térképen szaggatott vonal jelzi a gravitációs mezők határát, a nyílak pedig azt, melyik irányba húz a gravitáció.

A templomot kultisták őrzik, akik bármelyik teremben feltűnhetnek: 1:6 eséllyel 1d3 **cult fanatic** és 2d3 **cultist**. Ha két egymást követő teremben már voltak, a harmadikban nincsenek. Esélytelen helyzetben a következő terembe menekülnek, remélve, hogy ott segítséget kapnak.

A templomban 1:3 eséllyel épp egy ellenálló osztag (1 **knight**, 6 **thug**, lopott tűzfegyverekkel) jár küldetésen: eljutni a szentélybe, majd a császárhoz, és megölni őt (a császár kémei hitették el velük, hogy ez sikerülhet). Ha épp ott vannak, az első teremben 10% eséllyel találkoznak a csapattal, ha nem, utána minden teremben 10%-kal nő az esély. Ha egyáltalán nem találkoznak, az ellenállók valószínűleg már elpusztultak.

2.1 Dombormű: Hatalmas csarnok, a falon véres csatajelenetet ábrázoló dombormű: NF 12 Bölcsesség mentő vagy rettegés (*frightened*), menekülés véletlenszerűen előre vagy hátra. A plafonon **lemurok** sürgölődnek, mintha valamit tárgyalnának, szervezkednének. Nem figyelnek a karakterekre, arra sem, ha sebződnek vagy meghalnak (ilyenkor újabb lemur tűnik fel).

2.2 Itt a piros, hol a piros? Egy gyönyörű nő és egy jóképű férfi (alakváltott **succubus** és **incubus**) bronzpoharakkal és márványgolyóval „Itt a piros, hol a piros” játszik, a nő kever, a férfi találgat, a karaktereket is hívják. Ha a karakterek győznek, teljesítik egy kérésüket (a szavukat tartják, de csak azt teszik, amire képesek), a vereségért pedig csak egy csókot kérnek (*draining kiss* képesség). A játék eszközei mágikusak (illúzió), a játékosok csak akkor nyerhetnek, ha NF 15 Intelligencia próbával észreveszik a varázscsalást.

2.3 Gödrök: 20 láb mély gödrök a folyosó padlóján, a második **zombikkal** tele. Egyszerre 4 zombi fér hozzá a gödörbe esett játékoshoz. Akit zombiharapás ér, és a templomon belül 0-ra csökken az ÉP-je, annak NF 12 Állóképesség próbát kell dobnia, különben zombivá változik. Ha a zombi elhagyja a templomot, újra ember lesz, és haldoklik.

Ha zombi alakban megölik, de a testét kihozzák, *revivify* (vagy komolyabb) varázslattal feltámasztható.

2.4 Démonvér: A folyosót fekete, szurokszerű folyadék – démonvér – függönye zárja, amely a padlón tócsába gyűlik, majd elcsorog a repedésekben. (A megváltozó gravitáció görbíti el a 2.5-ből csorgó vért.) Akinek a bőrét megérinti, annak NF 10 Állóképesség mentődobást kell dobnia az első alkalommal. A hatás a templomon kívül megszűnik. A táblázatot lásd a [B. Függelékben](#).

2.5 Démonhulla: A teremben hatalmas (*huge*), halott **balor**, belőle csorog a démonvér. A holttestbe fészkelve egy **remorhaz** alszik, a test túlzott nyagatása felébreszti.

2.6 Ajtó a kürtőbe: Innen halásszák elő, ami a két gravitációs mező között ragadt.

2.7 Gázzal teli vermek: A vermetet kénzagú, mérgező, robbanó gáz tölti be, ami belelegezve 3d6 méreg sebzést okoz (NF 12 Állóképesség mentődobás felezi), tűzfegyver, illetve tűz- vagy villámvarázslat berobbantja (*fireball* hatás, NF 12 Ügyesség). Mindez megfelelő jártassággal, illetve Intelligencia próbával már a szagból kideríthető.

2.8 A templom kincsei: Démonoknak felajánlott adományokkal teli szoba. Halomban állnak a mesés kincsek, benne raktáros öregember (**night hag**). Hagyja, hogy átkutassák a kincseket, de ha turkálni kezdenek, csak értéktelen holmit találnak, kincseket csak a szemük sarkából látnak, ha pedig odapillantanak, megint csak lomnak tűnik.

A raktáros udvariasan megkérdezi, hoztak-e adományt. Ha keveset ajánlanak, feldühödik és támad, ha épp megfelelőt, akkor bólint, és elteszi. Ha nagy értékű felajánlást tesznek, a raktáros halkán, zavartan szabadkozik, mondván hogy azért ez talán túlzás, és a karakter cserébe kérhet valamit, amit aztán a raktáros mágikus úton előteremt, ha arányosnak találja. (Az érték és arányosság a KM hatásköre.) A tárgy csak a templomban és a császár zsebdimenziójában marad a karakter birtokában, azon kívül eltűnik.

2.9 Szentély: A szentély mennyezetén, közepén egy kútszerű kőgyűrű lóg, benne fekete csápok nyúlkálnak a padlón vágott lyuk felé. Ha a templom tetején szertartás során áldozatot dobnak a kürtőbe, a csápok kilőnek, és a kürtő derekán elkapják, majd három kör alatt lerántják a kútba. Aki ezalatt nem szabadul ki, meghal.

A kút mögött rituális asztal, egy pap (**priest**) épp a kiválasztott hattá lelkét készül kivenni, majd lélekszobrocskába zárni, hogy aztán anaq testbe helyezték egy gyárban. A szertartást 2 **cult fanatic** és 4 **cultist** felügyeli.

A szentély végében Balaq császár szobra áll (*nagy/large*), két tenyerén 5 láb átmérőjű tükör. A tükörben a császár zsebdimenziójába lehet belátni, illetve a tükrön keresztül be is lehet lépni oda (a visszautat csak a császár nyithatja meg).



III. PERIZ

A rendszer legtermékenyebb bolygója. Felülete túlnyomórészt víz, a szárazföld főként trópusi szigetvilág. A dzsungelben vadállatok élnek, 1:3 eséllyel gépi vad.

A növényzet önmagában is rendkívül gyorsan és nagy mennyiségben terem, a termés pedig szokatlan nagyméretű (pl. combnyi kukoricacsövek), de a birodalmi technológiának köszönhetően elképesztő eredményt hoz (pl. embermagasságú szőlőfürtök). A termés császári tulajdon, ültetvényeken termelik, innen szállítják mindenhová, és laboratóriumokban dolgoznak a még nagyobb hatásokon.

Az ültetvények környékén, a szomszédos szigeteken élnek a dolgozók fából, levelekből épült kunyhókban, kőkori színvonalon, bár az ültetvényen elhullott fémet felhasználják szerszámaikhoz, fegyvereikhez. A szigetek között csónakokkal, kezdetleges vitorlásokkal közlekednek.

A falut a vének tanácsa vezeti. Évente egyszer minden faluból elvisznek egy tucat fiatal, akiket vagy feláldoznak, vagy csatlósukká, hattává tesznek. Senki sem tudja pontosan, hová és kiknek szállítják az ételmet, illetve hová viszik a fiatalokat. A falvakban titkos ellenálló sejtek szerveződnek, néhány egyszerűbb eszközt és fegyvert rejtegetnek.

A császáriak minden hónapban elvisznek egy csapat falubelit dolgozni az ültetvényre, ahol munkásszálláson laknak (mindig körülbelül húszan), a következő hónapban egy másik közeli faluból visznek embereket. A munka felügyeletét, a telep őrzését refák végzik. Az ültetvényt 150-200 láb magas sziklafal veszi körül, tetején körben öt légvédelmi ágyú.

Lehetséges cél: Mintavétel a terményből; eljárások, képletek megszerzése a laborból. Ez a helyszín bizonyíték, hogy a rendszer nem csak, hogy lakható, hanem egészen idilli.



3.1 Labor: Az ajtóban 4 ór. Az emeleten tudósok dolgoznak. Nem harcolnak, riasztás esetén kimenekítik őket a leszállópálya alá rejtett hajóban. A kutatás vezetője nyakában talizmán (*Ioun stone – protection*).

A laborban még nagyobb, kísérleti termények találhatók, illetve feljegyzésekben, számítógépen eljárások és képletek.

3.2 Silók: Két-két ór.

3.3 Termőföldek: Irdatlan méretű termények.

3.4 Munkásszállás: Kb. 20 dolgozó; ellenállók kontaktja, jelenléte.

3.5 Ankhegek által ásott alagút a fal alatt, éjjelente a terményt dézsmálják (éjjel 1:3 eséllyel össze lehet futni 1d4 példánnyal).

3.6 Leszállópálya (2 ór): Szállítóhajó: hetente érkezik, 1:3 eséllyel éppen akkor, máskülönben másnap. A leszállópálya alatt Bét osztályú hajó rejtőzik.

3.7 Barlang: Földrengés miatt feltárt barlang a sziklafal tövében. A földrengést egy alvó **Ancient Red Dragon** okozza, valahol nagyon mélyen (kívül esik a modul keretein). Kénköves, meleg vizes források törnek fel; repedésekből 1d3+3 **Magma Mephit**, 1d3+1 **Steam Mephit** bukkan elő (*regional effects*).

3.8 Légvédelmi ágyúk (+7 2d8+2). Tövében zárt szervizfülke (Hekkelés NF 12), benne számítógépes vezérlés (belenyúlni bonyolultságtól függően legalább Hekkelés NF 15).

3.9 Őrtornyok: Egy ór, kamera, reflektor.

3.10 Kapuőrök: 2 a kapuban, 2 a mólón.

3.11 Őrjáratok: 2 refá/őrsjárat. Egy őrsjárat a falon belül, egy azon kívül. Két őrsjárat a sziklafal tövében körbe (középen találkoznak).

ÚTMUTATÓ ÚRBÉLI KALANDOKHOZ

JÁTSZHATÓ FAJOK

Ember: Az elyoni szövetség elsődleges faja az ember, de a szövetséghez tartozhat bárki, aki hűséget fogad a Fenségesnek.

Elf: Eredetileg az emberek és szövetségeseik elnyomói, bár egy elfnek is meglehet a maga oka, hogy csatlakozzon Elyonhoz. Az elfek a sárkányoktól származtatják magukat.

Gnóm: Az elfek kiszolgálói, szolgálalkú népség, az elfek „szegény rokonai”.

Törpe: Szintén rabszolgák voltak, de hagyományosan nem ápolnak jó kapcsolatot az emberekkel sem: egykori uraik egymás ellen fordították a két fajt.

Félszerzet: Szintén rabszolgafaj volt, de nagyrészt kiirtották őket. A maradék az elf civilizáció csatornáiban rejtőzködött.

Sárkányszülött: Az elfek megpróbálták visszahozni szunnyadó sárkánytulajdonságaikat, ennek eredménye ez a faj.

Tiefling: Bármelyik faj vérvonalában felbukkanhatnak. A tiefling egyik őse valamikor alkut kötött egy ördöggel, és az ördög most hajtja be a tartozást, generációkkal később. Minden tiefling úgy éli az életét, hogy rettegve várja a napot, amikor az ördög „kér tőle egy szívességet”.

JÁTSZHATÓ KARAKTEROSZTÁLYOK

Minden osztály játszható, csupán néhány megjegyzést teszünk.

A mágia hagyományosan elf tudomány, ezért gyanakvással figyelik. A természetből varázserőt merítő karaktert megtűrik, ahogy azt is, aki veleszületett mágikus képességgel bír. Akiről kiderül, hogy Elyon helyett más entitásnak fogadott hűséget, azt kizárják a népből.

A modulhoz remekül illik az Artificer osztály.

A Függelékben három speciális varázshasználó alosztályt találunk (Pap: Városi szféra; Boszorkánymester: Szellem a gépben patrónus; Varázsló: Technomágia hagyomány).

ÚRUTAZÁS ÉS NAVIGÁCIÓ

A rendszer egyik mezőjéből a másikba egy nap alatt lehet eljutni. Új szegmensbe lépéskor, illetve egy helyben tartózkodva naponta kétszer dobni kell 1d20-szal. Ha 17 vagy nagyobb, [véletlen találkozás](#) történik.

A hajó szenzorainak használatában jártas karakter dobhat (Intelligencia módosító + jártasság bónusz). Az adott mezőn belül NF 10 megdobásával fedheti fel a figyelemre méltó helyeket (az esetleges veszélyek aktívan megpróbálhatnak lopakodni, ebben az esetben ellenpróba). Ha 15 fölé dob, a szomszédos mezők helyei is felvillanok a radaron – de csak mint halvány jel –, 20-nál magasabb értékkel pedig ez két mező távolságról is sikerül.

Fontos lehet még tudni, hogy az űr vákuumát közvetlenül megtapasztaló élőlény rögtön fulladozni kezd, ha nem tartja vissza a lélegzetét. Ha visszatartja, akkor a harmadik körtől kezdve NF 20 Állóképesség mentődobást dob, különben a nyomáskülönbség kínjától elkábul (*stunned*), és következik a fulladás. Ha megmentik, sugárfertőzés ellen is dobnia kell (NF 15 Állóképesség, kudarc esetén 4d6 óra lappangás után naponta 1d6-2 Állóképesség érték csökkenés, amíg meg nem dobja a mentőt).

A kozmikus sugárzás ellen alkalmazható a *Protection from energy* varázslat.

Mindehhez remek további forrás lehet a [D20 Modern SRD](#).

RIADÓKÉSZÜLTSG

Ha a játékosok felhívják magukra a császáriak figyelmét (futni hagynak egy ellenséges hajót, valaki jelentést küld róluk, stb.), a véletlen találkozás esélye minden releváns incidens (KM hatásköre) után eggyel nő, tehát a kezdeti 17 helyett már 16-nál találkozás történik, majd 15-nél, és így tovább.

Ilyen esetben, ha találkozás 17-nél kisebb értéken történik, nem a teljes táblázatra kell dobni, hanem csak a császári csapatoktól felfelé, 1d30-cal (1d3+1d10), lásd a zárójeles értéket.

ÚRBÉLI ÜLDÖZÉS – KOMPLIKÁCIÓK (1d20)

- 1-2: Úrbéli lény üldözni kezdi a hajót (lásd [Véletlen találkozások](#)).
- 3: Kozmikus sugár (lásd Véletlen találkozások).
- 4: Kipörgés: A hajó megpördül a tengelye körül, egy körig a pilóta és a lövész is hátrányból dobnak.
- 5: Aszteroidamező: NF 15 irányítás próba, ha sikeres, $\frac{3}{4}$ -es fedezéket nyer a hajó, máskülönben sebződik (lásd Véletlen találkozások)
- 6: Napszél dobja meg a hajót, NF 15 irányítás próba, vagy egy körre feleződik a sebesség.
- 7: Remegő hajó: A motor kihagy, a hajó megremeg. NF 10 Ügyesség mentő, különben a lövész elveszíti a körét.
- 8: Túlmelegedés: NF 10 javítás, vagy feleződik a sebesség.
- 9: Roncs: Úrben lebegő roncs tűnik fel. Ha az úrhajó a „rohanás” (*dash*) cselekvést használja, NF 10 irányítás próbát kell dobni. Ha sikertelen, beleütköznek, és 5d6 sebzést szenvednek el, de a roncs megsemmisül, nem akasztja meg a haladást.
- 10: Teljes leállás: NF 10 javítás, vagy a hajó teljesen leáll.
- 11-20: Nincs komplikáció

FEGYVEREK

A kaland világában egyszerre vannak jelen a közelharc és a tűzfegyverek. Utóbbi esetében a KM két játékmechanikai opcióból választhat:

(1) Használhatja a hivatalos és félhivatalos „modern technológia” statisztikákat (lásd *Dungeon Master's Guide*, illetve [A. Függelék](#)), ami a rendkívül nagy sebzés miatt teljesen kiszámíthatatlan játékelményt eredményez, különösen ha a refák és anaqok mérete miatt (*large*, illetve *huge*) a szabályoknak megfelelően felskálázzuk a sebzést (*large* kétszer, *huge* háromszor annyit sebez, mint az alapfegyver). Akinek ez szimpatikus, az lentebb megtalálja a szükséges statisztikákat. A függelékben megjelölt modern szabályok azt javasolják, a célzást kezeljük bónusz cselekvésként, a tűzfegyverrel leadott lövéshez csak így járul hozzá a jártasság bónusz. Ezzel visszafogható a sebzés mértéke.

(2) A gépfegyvereket és sugárfegyvereket csupán „fluffnak”, „flavornek” tekintjük, és íjak, számszeríjak (*bow*, *crossbow*), illetve a megszokott D&D-páncélok statisztikáit használjuk. A DMG-ben szereplő – a tesztjátékban rendkívül hasznosnak bizonyuló – gránát sebzését ilyenkor célszerű 3d6-ra csökkenteni. A modult erre az opcióra írtuk, az ettől való eltérés váratlan, de tagadhatatlanul szórakoztató eredményt hozhat.

Bármelyik utat választjuk, szintén döntés kérdése, mennyire számoljuk szigorúan a lövéseket a tárcseréig. Ha számoljuk, a karakterek cselekvésként vagy bónusz cselekvésként cserélnek tárat. Továbbá ilyenkor válik indokolttá a „sorozatlövés” (*burst fire*), ami 10 lábnyi területen mindenkit sebez (NF 15 Ügyesség mentődobással védhető), és 10 löszert használ (ha nem számoljuk a löszert, ez aránytalanul erős opció).

Mellékes megjegyzésként: a tesztcsapat barbárja közelharc – Erő alapú – fegyverként használta a shotgunt, rendkívül hangulatos és brutális karakter lett. (Ha 5 lábnál távolabbról lőtt, akkor Ügyességgel dobott.)

JÁRMŰOSZTÁLYOK

A modulban szereplő összes jármű az alábbi kategóriákra osztható. Külsejükben különböznek ugyan, statisztikájukban azonban nem. A császári gépek a legfuturisztikusabbak, külsejük áramvonalas, elegáns, szinte rituális. Az elyoniai gépei inkább funkcionálisak, szögletesek, viharverték, emberiek. A goblinfélék hajói roncsból összetákolt förmedvények, *Mad Max*be hajló elvadultsággal.

A járművek rendelkeznek védelmi fokkal (AC), életerő ponttal (HP), valamint sebészathatárral, (aminél kisebb sebzés nem érvényesül), és meghibásodási határral (aminél nagyobb sebzés esetén dobni kell a meghibásodási táblázatra, lásd lentebb).

A meghibásodást NF 15 próbával lehet elhárítani (a próba jellegéről a KM dönt), cselekvésként. A hiba addig fejt hatását, amíg el nem hárítják.

A hajók sebessége absztrakt, egymáshoz mérve, relatívan értendő.

A hajók vezetése, illetve javítása választható jártasság, ahogy a fedélzeti ágyúk használata is, ilyen esetben adódik hozzá a dobáshoz a jártasság bónusz. A hajók lopakodórendszerrel is bírnak, van Lopakodás képességük. Van olyan hajó, amely az ágyúk mellett képes ütközéssel sebezni (gázolás) a nála kisebb járművet.

Fontos, hogy ezek az értékek két hajó közti küzdelemre értendőek. Ha élőlényt támadnak, a sebzésük ötszöröződik, illetve fordítva is igaz: a kézifegyverek sebzését öttel osztjuk úrhajók ellen.

	Legénység	VF	ÉP	SH	MH	Sebesség	Támadás	Speciális
Alef	1	23	30	5	10	120	+5; 1d6+2; lőtáv 60	Lopakodás +7
Bét	4	21	60	10	20	100	+7; 2d8+2; lőtáv 100	Lopakodás +5
Gimel	8	20	150	10	20	70	kétszer +6; 2d8+1; lőtáv 120	- Lopakodás +3 - Gázolás: 3d10, Ügy NF 12 mentő - Vonósugár +10; szabadulás NF 12
Dalet	8	19	200	10	20	80	kétszer +5; 2d8; lőtáv 80	- Lopakodás +2 - Gázolás: 8d8; Ügy NF 10 mentő

Meghibásodás

1d12

1: Teljes leállás: A hajó irányíthatatlanul sodródik, egyetlen rendszer sem működik.

2: Tűz: A fedélzeten tűz üt ki, és minden utas 3d6 tűzsebzést szenved.

3-4: Irányítási hiba: A hajó nehezen fordul, ezért könnyű célpont, a VF 5-tel csökken.

5-6: Sérült páncél: A hajó korábbi sérülései védtelenné teszik, az SH 3-mal csökken.

7-8: Összeomló rendszer: Belső hibák miatt a hajó könnyebben meghibásodik, az MH 5-tel csökken.

9-10: Túlhevülő hajtómű: A Sebesség 30-cal csökken.

11-12: Besülő fegyver: Egy ágyú használhatatlanná válik.

A. FÜGGELÉK

~

5e Modern

Az A. Függelék két, Daniel Helmick által írt, a Wizards of the Coast által online publikált dokumentum (egy [Unearthed Arcana](#) és egy [Behind the Screens cikk](#)) enyhén kivonatolt fordítása, amelyben a *Dungeon Master's Guide*-ban található modern tűzfegyverekhez illő páncélok statisztikáit, illetve három varázshasználó alosztályt találunk (Pap, Boszorkánymester, Varázsló).

Mindez nem úrbéli kalandokhoz készült anyag, hanem modern világunkra illik, de jól alkalmazható jelen modulra is, kibővíti a lehetőségeket. A Városi szféra (Pap alosztály) nehezebben érvényesül, azt inkább a teljesség kedvéért közöljük, egy ettől független, modern, városi kampányhoz.

TŰZFEGYVER JÁRTASSÁGOK

Az egyes karakterosztályok számára elérhető tűzfegyverek.

Osztály	Jártasság
Bárd	Pisztolyok
Barbár	Puskák
Pap	– (Város szféra: pisztolyok; illetve esetleg a Háború szféra adhat még jártasságot)
Druida	–
Harcos	Pisztolyok és puskák
Szerzetes	Pisztolyok
Paplovag	Pisztolyok és puskák
Vándor	Pisztolyok és puskák
Zsivány	Pisztolyok vagy puskák (karakteralkotásnál választható)
Mágus	–
Boszorkánymester	– (pisztoly és puska választható a Penge paktuma különlegességhez / <i>Pact of the Blade feature</i>)
Varázsló	– (Technomágia hagyomány: pisztolyok)

PÁNCÉLOK

Páncél	Védettségi Fok (VF)	Erő	Lopakodás	Jellemzők	Súly
<i>Könnyű páncélzat</i>					
Vastag kabát	11 + Ügy mód	-	Hátrány	-	6 font
Bórdzseki	11 + Ügy mód	-	-	-	4 font
Kevlár ing	11 + Ügy mód	-	-	SF2 löv.	2 font
Kevlárral bélelt kabát	12 + Ügy mód	-	-	SF2 löv.	8 font
Rejtett mellény	13 + Ügy mód	-	-	SF2 löv.	3 font
<i>Közepes páncélzat</i>					
Álcázható mellény	13 + Ügy mód (max. 2)	-	-	SF3 löv.	4 font
Könnyű golyóálló mellény	14 + Ügy mód (max. 3)	-	-	SF3 löv.	8 font
Taktikai mellény	15 + Ügy mód (max. 2)	Erő 10	Hátrány	Ellenállás: löv.	10 font
<i>Nehéz páncélzat</i>					
Különleges egység golyóálló mellény	15	Erő 10	Hátrány	Ellenállás: löv.	15 font
Harctéri páncélzat	17	Erő 13	Hátrány	SF5 löv./vágó	10 font
Páncélozott egység	18	Erő 13	Hátrány	Ellenállás: löv./vágó	20 font

SF: sebzésfelfogás, azaz a karakter ennyivel kevesebb sebzést szenved.

Löv.: lövedékek, pisztoly- és puszkagolyók

Alosztályok

PAP: Városi Szféra

A modern kampányokban szereplő papok közül sokak életét a városi környezet és annak kihívásai határozzák meg. A Városi Szféra a modern civilizáció polgáraihoz, kereskedelméhez, közlekedéséhez, illetve építészetéhez kötődik.

Egy városi pap szemében a modern élet lényege a közösségi érzés és lelkiület, és azt tekinti a város legfőbb ellenségének, aki a városi közjó ellen támad.

A Városi Szféra varázslatai

A Városi Szféra új varázslatait csillaggal jelöltük, és a dokumentum végén, az „[Új varázslatok](#)” részben részletezzük. A többi varázslathoz lásd a *Játékosok kézikönyvét*.

- 1. szint: *nyelvek értése, távoli elérés**
- 3. szint: *járműkeresés*, izzó fém*
- 5. szint: *villámcsapás, védelem a lövedékektől**
- 7. szint: *lénykeresés, szinkronizmus**
- 9. szint: *tanácskozás a várossal*, áramszünet**

Bónusz varázstrükk

Amikor 1. szinten kiválasztod ezt a szférát, megkapod a *be/ki* varázstrükköt (lásd az „[Új varázslatok](#)” részt) a választott varázstrükkjeid mellé.

Bónusz jártasságok

Szintén 1. szinten jártasságot szerzel a pisztolyok és szárazföldi járművek használatában.

A város szíve

1. szinttől kezdve képes vagy rákacsolódni a város közösségi lelkiületére. Amíg a városhatáron belül tartózkodsz, előnyből dobhatsz egy Karizma (Megtévesztés, Megfélemlítés vagy Meggyőzés) próbát, ha jártas vagy az adott szakértelemben. Ezt a különlegességet annyiszor használhatod, amennyi a Bölcsesség módosítód (de legalább egyszer). Amikor befejezel egy hosszú pihenőt, az összes használat lehetőségét visszanyered.

Isteni Hatalom: A város szellemei

2. szinttől kezdve Isteni Hatalmat használhatod arra, hogy segítségül hívd a várost. Cselekvésként felmutatod szent szimbólumodat, és 30 lábnyi körben minden városi közmű 1 percig vagy tökéletesen működik, vagy teljesen leáll (te döntesz).

Továbbá 30 lábön belül minden ellenséges lénynek Karizma mentődobást kell dobnia. Ha elbukja, földre kerül vagy leszorítják (te döntesz, az alapján, milyen a környezet: kábelek tekerednek rá, magas nyomású víz tör fel a tűzcsapból, az útburkolat alatt beszakad egy üreg, stb.). A leszorított lény csak akkor szabadul, ha sikeres Erő (Atlétika) vagy Ügyesség (Akrobatika) próbát dob, cél a varázslataid elleni mentődobás NF-je.

Ez csupán helyi hatást fejt ki, körülötted maximum 30 lábnyira. A KM dönti el, milyen közművek elérhetők, és milyen fizikai hatásban nyilvánulnak meg.

Polgárőr

6. szinttől kezdve természetfeletti módon tudod, mi folyik a városban. Amíg a városban vagy, jártasnak számíatsz a Megértés és Észlelés szakértelmekben, és a jártasság bónuszod kétszeresét adod a Bölcsesség (Megértés) és Bölcsesség (Észlelés) próbákhoz.

Isteni csapás

8. szinten képessé válsz arra, hogy a fegyveredet a városlakóktól kölcsönzött pszichikus energiával töltsd fel. Körönként egyszer, amikor fegyveres támadást intézel egy célpont ellen, 1d8 extra pszichikus sebzést okozol neki.

Amikor 14. szintre érsz, az extra pszichikus sebzés 2d8-ra nő.

Expressz tranzit

17. szinten a városon belül bárhol azonnal ott teremhetsz, a tömegközlekedési vonalak mentén. Busz-, vasút- vagy metróállomásról, vagy bármilyen egyéb városi tömegközlekedési

pontról egy hasonló megállóba teleportálhatsz, mintha teleportáció varázslatot mondtál volna számodra ismert állandó teleportációs körbe. Ezt a különlegességet akkor használhatod újra, ha befejezel egy rövid vagy hosszú pihenőt.

BOSZORKÁNYMESTER: Szellem a gépben

A modern boszorkánymester a városi élet láthatatlan véletlenszerűségét aknázza ki, olyan módon használja a modern technika energiáit, ahogyan mások elképzelni sem tudják.

Hatalmáért egy olyan entitással kötöttél alkut, amelyet teljesen digitálisnak hiszel. Elszabadult mesterséges intelligencia, egy halott hekker szelleme – bármi legyen, a megmagyarázhatatlanra is képes.

Bővített varázslatlista

A Szellem által a következő bővített listáról választhatsz, amikor új boszorkánymester varázslatot tanulsz. Megkapod a *be/ki* varázstrükköt, és a következő varázslatok adódnak hozzá a varázslatlistához. Lásd az „[Új varázslatok](#)” részt a dokumentum végén.

1. szint: *hibátlan vétel, távoli elérés*
2. szint: *mágikus hekkelés, digitális fantom*
3. szint: *üzemzavar, láthatatlanság kamerák számára*
4. szint: *okosbot idézése, hátsóajtó a rendszerhez*
5. szint: *áramszünet, szinkronizmus*

Bónusz jártasság

1. szinten jártasságot szerzel a hekker eszközök használatában.

Információroham

1. szinten képessé válsz arra, hogy átmenetileg működésképtelenné tedd a számítógépes eszközöket. Cselekvésként megcélzol egy legfeljebb 30 lábnyira lévő számítógépes eszközt. Kézben tartott vagy élőlény által használatban lévő eszköz esetén a használónak Intelligencia mentőt kell dobnia a varázslataid elleni mentődobások NF-jére. Ha elbukja, az eszköz a következő köröd végéig meghibásodik. Ha az eszközt nem fogja vagy használja senki, a KM hátrányból dobja a

mentőt, +0 módosítóval. A védelemmel ellátott eszközök érvényteleníthetik a hátrányt, a KM belátása szerint.

Miután használtad ezt a különlegességet, csak egy rövid vagy hosszú pihenő befejezése után használhatod újra.

Kábeljáró

6. szinten képessé válsz arra, hogy villanydróton, adat- vagy telefonkábelén keresztül közlekedj rövid távon. Bónusz cselekvésként megérinthetsz egy fizikai hálózathoz csatlakoztatott eszközt vagy aljzatot, és a hálózat mentén elteleportálhatsz egy azonos eszközhöz vagy aljzathoz, látótávolságon belül. Miután használtad ezt a különlegességet, csak egy rövid vagy hosszú pihenő befejezése után használhatod újra.

Személyes titkosítás

10. szinttől kezdve a gondolataidra, emlékeidre és jelenlétedre is alkalmazhatod adatvédelmi ismereteidet. Előnyből dobsz mentődobást bármilyen helyzetérzékelő, gondolatolvasó varázslattal vagy módszerrel szemben. Amennyiben nem te dobsz mentőt, hanem a téged célzó lénynek kell tulajdonság próbát dobnia, akkor a próbát hátrányból dobja.

Technovírus

14. szinten képessé válsz arra, hogy élő áramkörrel fertőzd meg egy humanoid lény testét. Cselekvésként közelharci támadást intézel egy humanoid ellen, amihez a varázstámadás módosítót használod. A célpont testét techno-organikus vírus járja át. Állóképesség mentődobást tesz a varázslataid elleni mentődobások NF-je ellen: ha elbukja, 8d10 pszichikus sebzést szenved, sikeres mentődobás esetén annak a felét.

Emellett ha a célpont elbukja a mentődobást, cselekvésként parancsot adhatsz neki, mintha a parancs (*command*) varázslatot használnád. A parancs ellen a célpont hátrányból dobja a mentőt. Amíg a fertőzés fennáll, akárhány parancsot kiadhatsz.

Miután használtad ezt a különlegességet, csak egy hosszú pihenő befejezése után használhatod újra, és ezzel a célpont kigyógyul a technovírusból. A fertőzés kisebb visszaállítás (*lesser restoration*) varázslattal is megszüntethető.

Extra invokáció: Mágikus pisztolyhős

Előfeltétel: A Penge Paktuma különlegesség (*Pact of the Blade feature*)

A modern fegyvereket kedvelő boszorkánymester azokon keresztül is képes közvetíteni varázserejét.

Paktumfegyverként pisztolyt vagy puskát is létrehozatsz, illetve mágikus pisztolyt vagy puskát is átalakíthatsz paktumfegyverré.

VARÁZSLÓ: Technomágia

A tudás a varázstudomány szíve, a modern környezet pedig olyan ismereteket kínál, amilyenről a legtöbb varázsló még csak nem is álmodik.

A közismertebb mágikus hagyományokkal ellentétben, amelyek különböző mágiaiskolákra szakosodnak, a technomágia nem egy varázslattípusra vagy mágikus energiára fókuszál. A technomágia kutatói azzal foglalkoznak, hogyan lépnek kölcsönhatásba varázslataik a modern technikával.

A technomágusok csatornaként és tárolóhelyként egyaránt használják a technika vívmányait. A varázstárgyak készítésének opcionális szabályai szerint játszott kampányokban a varázsló eldobható elektronikus eszközöket és okostelefonokat készít varázsitalok és varázslattekercek helyett.

Bónusz jártasságok

2. szinttől kezdve, miután kiválasztottad ezt a mágikus hagyományt, jártasságot szerzel a pisztolyok és hekkereszközök használatában.

Technomágia tudója

Szintén 2. szinten varázskönyvedet lecseréled egy külön erre a célra kialakított, összehangolt (*attuned*) adattárolóra, amely így képes mágikus adatok feljegyzésére. Legalább egy tabletnek vagy annál komolyabb számítógépes eszköznek kell lennie. Egyszerre csak egy összehangolt eszközöd lehet. Az ide másolt varázslatok fele annyiba kerülnek, mintha varázskönyvbe másolnád.

Programozott varázslat

6. szinten elhelyezhetsz egy varázslatot egy általad választott elektronikai eszközön. A varázslat gombnyomásra, kapcsolásra, stb. aktiválódik (cselekvésként). A varázslat minden változóját a varázslás pillanatában kell meghatározni. A választott eszköznek legalább egy mobiltelefonnak kell lennie.

A beprogramozott varázslat 48 órán keresztül, vagy aktiválásig marad az eszközön, utána eltűnik. Egyszerre csak egy varázslatot programozhatsz be, egyetlen eszközre. A programozott varázslatot csak te aktiválhatod. Ha az eszköz megsemmisül, a varázslat elvész.

Koncentrációt igénylő varázslatot csak akkor aktiválhatsz az eszközön, ha közben nem

koncentrálj másik varázslatra. Miután használtad ezt a különlegességet, csak egy hosszú pihenő befejezése után használhatod újra.

Online varázslás

10. szinten képessé válsz arra, hogy hálózatba kapcsolt elektronikai eszközökön – kamerákon, mobilokon, komputereken – keresztül varázsolj. Például ha egy lény biztonsági kamera előtt áll, és te egy számítógépen keresztül látod a képet, akkor a számítógépet megcélozva a kamerán keresztül eltalálhatod a lényt.

Ha a varázslathoz szükséges, hogy a varázslót lássa a célpont, akkor ehhez egy élő kép is elég rólad. Ha a varázslathoz szükséges, hogy a varázslót hallja a célpont, akkor ehhez az élő hangátvitel is elég. A varázslat hatótávját az adja, milyen távol vagy te a saját eszközödtől, illetve milyen távol van a lény a másiktól. Az online varázslás feltétele, hogy

lásd a célpontot, vagy más módon határozd meg a helyét. Ezzel csak egyes lényeket célzó varázslat hajtható végre, területre ható varázslat nem.

Ezt a különlegességet naponta annyiszor használhatod, amennyi az Intelligencia módosítód (de legalább egyszer).

Kapcsolt eszköz

14. szinten megtanulod, hogyan helyezd el tudatod lenyomatát megfelelő számítógépes teljesítménnyel bíró eszközökön. Ha koncentrációs varázslatot használj, a koncentrációt helyetted egy számítógépes eszköz is fenntarthatja, ha legalább egy tablet teljesítményével bír. Az eszközt kézben kell tartanod vagy magadnál kell hordanod. Ha az eszköz megsemmisül, elveszik tőled, elejtet, vagy kikapcsol, a koncentráció megtörik. Miután használtad ezt a különlegességet, csak egy hosszú pihenő befejezése után használhatod újra.

ÚJ VARÁZSLATOK

Néhány itt ismertetett varázslat különleges jelzőt kapott: **technomágia**. Ezeket is a megszokott módon varázsolod, de a technomágia jelző mutatja, hogy ez a mágiatípus kimondottan számítógépes rendszerekkel és elektronikus eszközökkel foglalkozik, azokra hat.

A következő modern tematikájú varázslatok a varázsló, a mágus és a boszorkánymester varázslatlistájához is hozzáadhatók, a † jellel jelölt pedig a paplovag listájához is.

VARÁZSTRÜKKÖK

[Be/ki](#)

1. SZINTŰ

[Hibátlan vétel](#)

[Távoli elérés](#)

2. SZINTŰ

[Digitális fantom](#)

[Járműkeresés †](#)

[Mágikus hekkelés](#)

3. SZINTŰ

[Láthatatlanság kamerák számára](#)

[Üzemzavar](#)

[Védelem a lövedékektől](#)

4. SZINTŰ

[Hátsóajtó a rendszerhez](#)

[Okosbot idézése](#)

[Szinkronizmus](#)

5. SZINTŰ

[Áramszünet](#)

[Tanácskozás a várossal](#)

Áramszünet

5. szintű átalakító mágia (technomágia)

Varázslási idő: 1 cselekvés

Hatótáv: 120 láb

Komponensek: V, M

Hatóidő: Koncentráció, maximum 1 perc

A varázslat hatótávon belül leállít minden elektronikai eszközt, amit éppen senki sem tart kézben vagy nem irányít közvetlenül. Ha egy eszközt épp használ egy lény, akkor sikeres Állóképesség mentődobást kell tennie, hogy le ne álljon az eszköz. A varázslat hatóidejére egyetlen elektronikai eszközt sem lehet bekapcsolni vagy újraindítani.

Be/ki

Átalakító mágia varázstrükk (technomágia)

Varázslási idő: 1 cselekvés

Hatótáv: 60 láb

Komponensek: V, M

Hatóidő: Azonnali

Ez a varázstrükk képessé tesz arra, hogy hatótávon belül, távolról aktiválj vagy deaktiválj bármilyen elektronikai eszközt, amennyiben az eszköz egyértelműen meghatározható be- és kikapcsoló funkcióval bír, ami az eszközön kívülről is hozzáférhető. Ha egy eszköz szoftveres indítást vagy leállítást igényel, arra ez a varázstrükk nincs hatással.

Digitális fantom

2. szintű védőmágia (technomágia)

Varázslási idő: 1 cselekvés

Hatótáv: Varázsló

Komponensek: V, M, A (kis darab rézdrót)

Hatóidő: Koncentráció, maximum 1 óra

Ezzel a varázslattal elrejtetheted a jelenlétedet, amikor behatolsz egy számítógépes rendszerbe. A varázslat hatóidejére te és minden általad választott felhasználó a te helyi hálózaton +10 bónuszt kap, amikor Intelligencia próbát tesz, hogy elrejtőzzön az adminisztrátorok, okosbotok, biztonsági szoftverek és hasonlók elől. Ha te és a választott felhasználók úgy léptek ki a rendszerből, hogy a varázslat még működésben van, a jelenléteket minden nyoma törlődik a rendszerből.

Hátsóajtó a rendszerhez

4. szintű átalakító mágia (technomágia)

Varázslási idő: 1 perc

Hatótáv: Varázsló

Komponensek: V, M, A (hekkereszközök)

Hatóidő: Koncentráció, maximum 1 óra

A varázslat lehetővé teszi, hogy megkerüld egy rendszer biztonsági protokolljait, és biztonságosan beléphess egy idegen rendszerbe. A belépéssel rendszergazda szintű jogokat kapsz a rendszerben, amennyiben nem védi technomágia, vagy legfeljebb 3. szintű védi.

Ha a hatóidő lejár, a belépési engedély és minden rendszergazdai jogkör törlődik a rendszerből. A rendszernapló megőrzi a felhasználó tevékenységét, de a felhasználó személyét nem lehet azonosítani.

Magasabb szinteken. Ha 5. vagy magasabb szintű varázslat helyet használasz fel, a felhasznált hellyel megegyező (vagy annál alacsonyabb) szintű technomágikus védővarázslatot is megkerülhetsz.

Hibátlan vétel

1. szintű jövendölés (technomágia)

Varázslási idő: 1 perc

Hatótáv: Varázsló

Komponensek: V, M, A (egy mobiltelefon)

Hatóidő: Koncentráció, maximum 10 perc

Ez a varázslat kapcsolatot teremt közted és egy lény között, akivel korábban már beszéltél, és akivel ugyanazon a létsíkon tartózkodsz.

Amikor elmondod a varázslatot, a célponthoz legközelebbi (maximum 100 láb távolságra lévő) működő telefon vagy hasonló kommunikációs eszköz csörögni kezd. Ha egyetlen ilyen eszköz sincs a közelben, a varázslat sikertelen.

A célpontnak Karizma mentődobást kell tennie, vagy kénytelen fogadni a hívást. Amint a kapcsolat létrejött, a vétel kristálytisztá, és megszakíthatatlan, amíg a beszélgetést meg le nem zárod, vagy varázslat hatóideje le nem telik. A beszélgetést bármikor megszakíthatod, de a célpont erre csak sikeres Karizma mentődobással képes.

Járműkeresés

2. szintű idézőmágia

Varázslási idő: 10 perc

Hatótáv: 30 láb

Komponensek: V, M

Hatóidő: 8 óra

Megidézél egy szellemet, amely egy általad választott, nem katonai jellegű szárazföldi jármű alakját veszi fel. A jármű hatótávon belül, szabad helyen jelenik meg. A statisztikai egy hétköznapi járműé, kivéve, hogy eredetét tekintve mennyei (*celestial*), tündéri (*fey*) vagy pokoli (*infernal*), ami a valamennyire a külsején is látszik. Például egy pokoli terepjáró szénfekete, az ablakai sötétítettek, a gallytörője gonosz hatást kelt.

A megidézett járműhöz természetfeletti kötelék fűz, így jobban irányíthatod, mint amire máskülönben képes lennél. Vezetés közben jártasnak minősülsz az adott járműtípus vezetésében, és a vezetéssel kapcsolatos tulajdonság próbákhoz dupla jártasság bónuszt adhatsz. Vezetés közben dönthetsz úgy, hogy az önmagadra elmondott varázslatok nem csak rád, hanem a járműre is hatással vannak.

Ha a jármű életereő pontjai nullára süllyednek, eltűnik, semmilyen fizikai nyomot nem hagy maga után. Cselekvésként a járművet bármikor elbocsáthatod.

Egyszerre csak egy járművet köthetsz magadhoz ezzel a varázslattal. Cselekvésként bármikor felbonthatod a köteléket. Ekkor a megidézett jármű eltűnik.

Magasabb szinteken. Ha 3. vagy magasabb szintű varázslat helyet használsz, nem katonai jellegű vízi járművet is idézhetsz, amelybe maximum hat közepes méretű lény fér. Ha 5. vagy magasabb szintű varázslatként mondod el, nem katonai jellegű légi járművet is idézhetsz, amiben 10 közepes lény utazhat. Ha 7. vagy magasabb szintű varázslat helyet használsz fel, bármilyen járművet megidézhetsz, amibe a KM beleegyezik.

Láthatatlanság kamerák számára

3. szintű illúzió (*technomágia*)

Varázslási idő: 1 cselekvés

Hatótáv: 10 láb

Komponensek: V, M, A (egy kis darab fekete papír)

Hatóidő: Koncentráció, maximum 1 perc

Hatótávon belül négy általad választott lény észlelhetetlenné válik elektronikus szenzorok és kamerák számára, amíg a varázslat hatása tart. Minden, amit a célpont visel vagy magánál hord, szintén észlelhetetlen, amíg a célpontnál van. A célpont szemmel továbbra is látható marad.

Mágikus hekkelés

2. szintű átalakító mágia (*technomágia*)

Varázslási idő: 1 cselekvés

Hatótáv: Varázsló

Komponensek: V, M, A (hekker eszközök)

Hatóidő: Koncentráció, maximum 1 óra

Minden Intelligencia próbát előnyből dobsz, amikor szoftveres titkosítást vagy online biztonsági rendszert próbálsz feltörni hekkereszközökkel. A varázslat segítségével 2. vagy annál alacsonyabb szintű védelmi varázslatokat is semlegesíthetsz (pl. *arcane lock* vagy *glyph of warding*), ha Intelligencia próbát teszel hekkelésre a varázslatot megidéző varázsló NF-je ellen.

Magasabb szinteken. Ha 3. vagy magasabb szintű varázslat helyet használsz fel, a varázslat hely szintjével megegyező vagy annál alacsonyabb szintű varázslatot is megpróbálhatsz hatástalanítani.

Okosbot idézése

4. szintű idézőmágia (technomágia)

Varázslási idő: 1 cselekvés

Hatótáv: érintés

Komponensek: V, M

Hatóidő: 10 perc

Megérintesz egy számítógépes eszközt, és létrehozol egy okosbotot, egy korlátozott tudattal rendelkező szoftvert, amelybe elhelyezed szakértelmed és számítógépes tudásod egy részét. A varázslat ideje alatt bónusz cselekvésként parancsot adhatsz az okosbotnak, hogy hajtson végre egy számítógépes feladatot, amelyhez alapesetben neked egy cselekvésre lenne szükség. Az okosbot a te tulajdonság értékeddel és jártasság bónuszoddal tesz Intelligencia próbát.

Korlátozott telepatikus kapcsolatban állsz az okosbottal, melynek hatótávja 500 láb, attól az eszköztől számítva, amelyre megidézted az okosbotot. Ha ennél messzebb távolodsz, az okosbot 2d4 kör múlva eltűnik, mintha lejárt volna a varázslat hatóideje. Ha ismét hatótávon belül kerülsz, a kapcsolat helyreáll. Az okosbot ahhoz a rendszerhez van kötve, amelyre megidézted, és ott is marad, amíg meg nem szünteted, vagy a hatóidő le nem jár.

Magasabb szinteken. Ha 5. vagy magasabb szintű varázslat helyet használasz, a hatóidő 1 órára, illetve a telepatikus kapcsolat hatótávja 1.000 lábra emelkedik. Továbbá ha hatótávon kívül érsz, az okosbot az utolsó parancsot folytatja, amíg a varázslat ideje le nem telik.

Szinkronizmus

4. szintű bűbáj

Varázslási idő: 1 cselekvés

Hatótáv: Érintés

Komponensek: V, M

Hatóidő: Koncentráció, maximum 1 óra

Az általad megérintett lény számára a valóság megváltozik, minden összejön neki. Nem hátráltatják a hétköznapok akadályai: a lámpa mindig zöldre vált neki, a lift is csak rá vár, taxit az első sarkon talál. Sűrű tömegben is teljes sebességgel rohanhat, és minden

megszakító támadást hátrányból dobnak ellene.

A varázslat előnyt ad az Ügyesség (Lopakodás) próbákra, mert a célpont mindig talál alkalmas búvóhelyet. Emellett a célpont minden járművezetéssel kapcsolatos próbát előnyből dob.

Abban az esetben, ha két lény is a varázslat hatása alatt áll, és így próbálják kicselezni egymást, minden alkalommal Karizma ellenpróbát dobnak, amikor a varázslatok hatása egymásnak feszül.

Tanácskozás a várossal

5. szintű jövődőlés (rituálé)

Varázslási idő: 1 perc

Hatótáv: Varázsló

Komponensek: V, M

Hatóidő: azonnali

Rövid időre egyé válsz a várossal, és különféle ismereteket szerzel róla.

Ha a felszínen mondd el a varázslatot, 1 mérföldes körzetben szerzel információt, a csatornában vagy más földalatti rendszerekben pedig 600 lábnyi körzetben.

Rögtön megtudsz három általad választott tényt a területről, a következő témakörökben:

- Terep jellemzői, vízfelületek
- Jellemző épületek, növények, állatok vagy intelligens lények
- Nagyhatalmú (KÉ 1 vagy annál erősebb) mennyei lények, tündérlények, alvilági lények vagy élőhalottak
- Más létsíkok befolyása
- Elektromos és vezeték nélküli hálózatok, tömegközlekedési vonalak, sínek

A varázslat segítségével például meghatározhatod a körzetben található nagyhatalmú élőhalottak helyzetét, erős elektromos energiaforrásokat vagy interferenciát, illetve közeli parkok helyzetét.

Távoli elérés

1. szintű átalakító mágia (technomágia)

Varázslási idő: 1 cselekvés

Hatótáv: 120 láb

Komponensek: V, M

Hatóidő: 10 perc

Úgy használhatsz egy hatótávon belüli, általad választott eszközt, mintha a kezében tartanád. Ez nem telekinetikus hatás, hanem a varázslat által az eszköz mechanikus funkcióit elektronikusan szimulálhatod, amelyekhez a használó alapesetben mechanikusan hozzáférhetne. Egyszerre csak egy eszközzel használhatod ezt a varázslatot.

Üzemzavar

3. szintű bűbáj (technomágia)

Varázslási idő: 1 cselekvés

Hatótáv: 90 láb

Komponensek: V, M

Hatóidő: Koncentráció, maximum 1 perc

Ez a varázslat megbolondítja az elektronikai eszközöket, hogy azokat szinte lehetetlen használni. 10 lábnyi körben (melynek középpontja az általad választott pont hatótávon belül) minden elektronikai eszköz viselkedése véletlenszerűen megváltozik, amíg a területen belül marad. Ha az eszközt egy lény a kezében tartja, a lény Bölcsesség mentődobást tesz. Siker esetén a varázslat hatástalan, máskülönben – illetve ha az eszközt nem tartja senki – a következő történik az eszközzel:

Minden köröd elején dobj 1d6-tal minden érintett eszközre, hogy meghatározd a

viselkedését. Ha a leírás másként nem jelöli, a viselkedés a következő köröd kezdetéig tart, amíg a varázslat működik.

1: Az eszköz leáll, és újra kell indítani. Addig ne dobj újra erre az eszközre, amíg újra nem indul.

2-4: Az eszköz nem működik.

5: Az eszköz túltöltődik, és megrázza a hordozóját (ha van), valamint egy véletlenszerű lényt az eszköztől maximum 5 lábnyira. Minden érintett lénynek Ügyesség mentődobást kell tennie a varázslataid elleni mentődobások NF-jére. Ha elbukják, 6d6 villám sebzést szenvednek, illetve feleannyit, ha a mentő sikeres.

6: Az eszköz normálisan módon működik.

Magasabb szinteken. Ha a varázslathoz 4. vagy magasabb szintű varázslat helyet használsz fel, akkor az érintett terület sugara 5 lábbal növekszik minden 3. feletti szinten.

Védelem a lövedékektől

3. szintű védőmágia

Varázslási idő: 1 cselekvés

Hatótáv: Érintés

Komponensek: V, M, A (egy töltényhüvely)

Hatóidő: Koncentráció, maximum 10 perc

A varázslat ellenállóvá teszi a célpont testét a lövedékekkel szemben. A hatóidő alatt a célpont ellenállást (*resistance*) kap a nem mágikus lövedékekkel szemben.

B. FÜGGELÉK

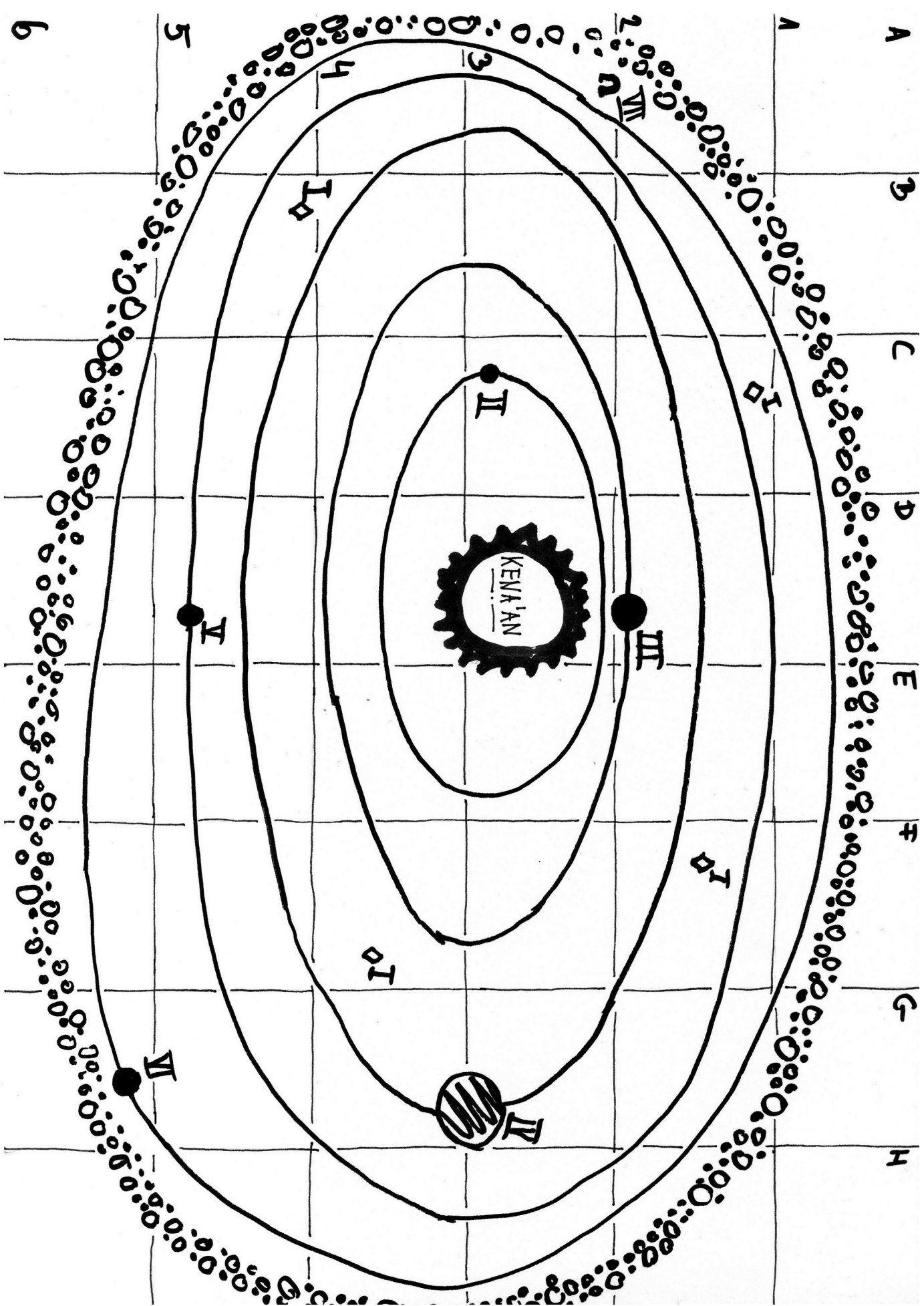
~

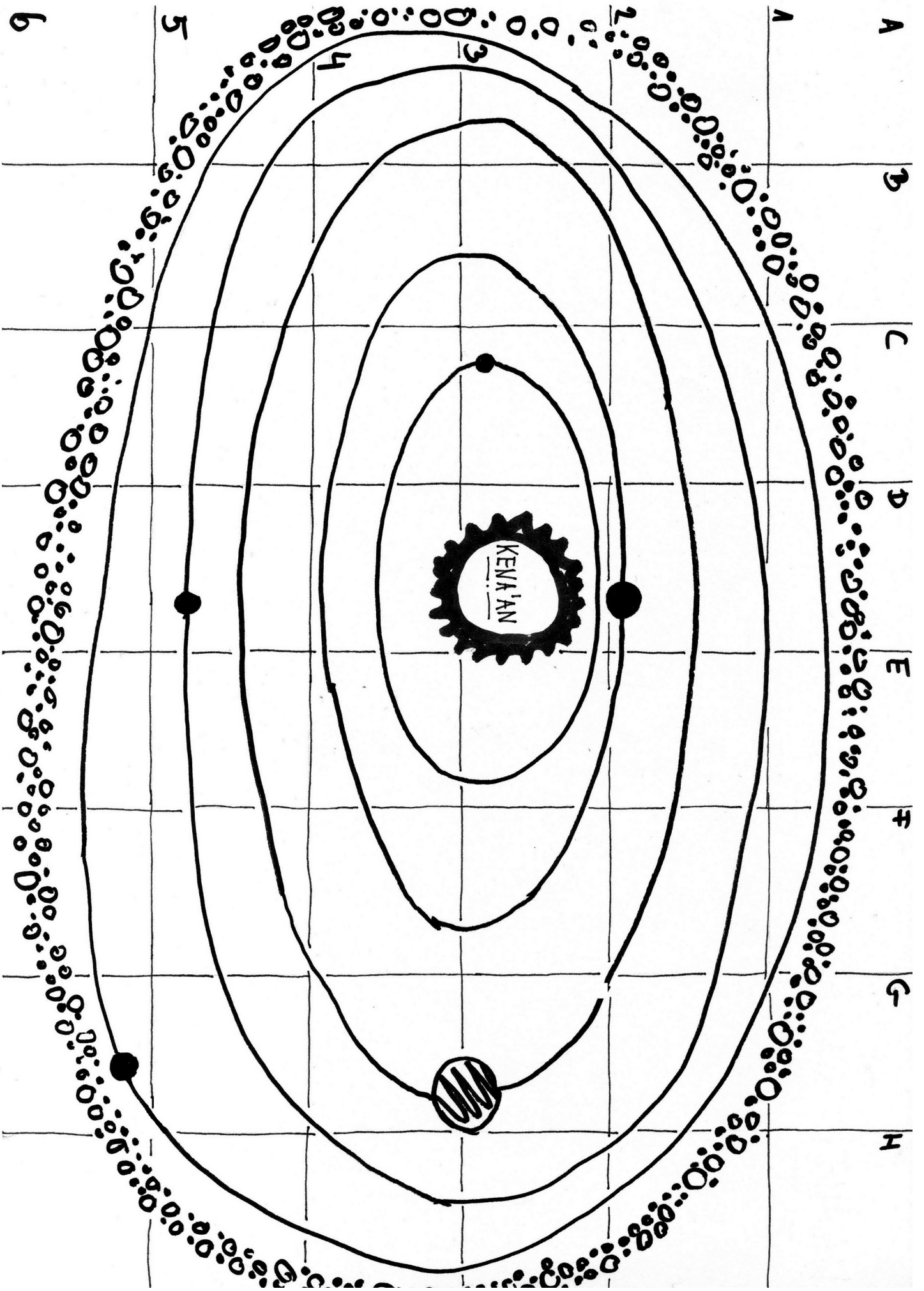
Démonvér táblázat

[Vissza a templomhoz](#)

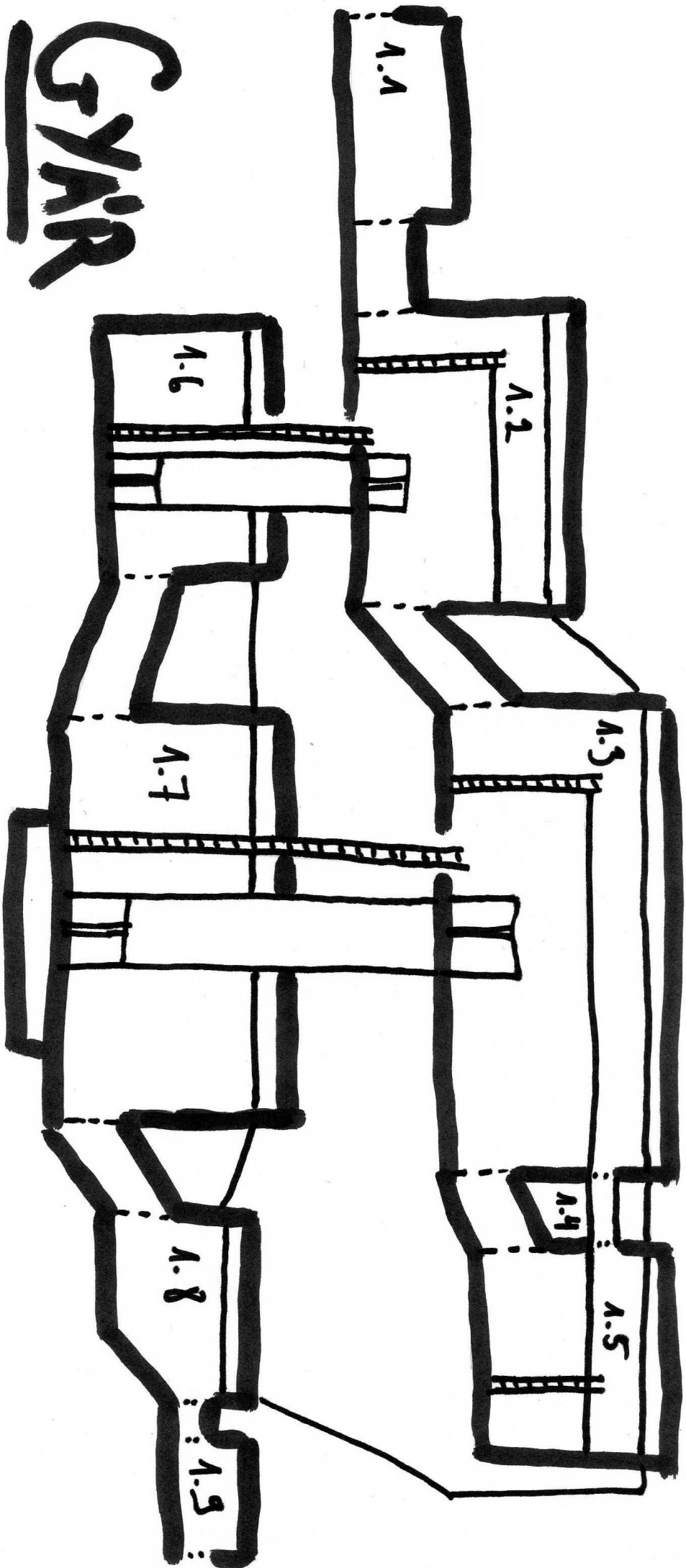
- 01-05: A lény haja, szeme és bőre kékké, pirossá, sárgává vagy foltossá válik.
- 06-10: A célpont szeméből csigaszerű csápok törnek elő, végükön a célpont szemével.
- 11-15: A célpont kezén karmok nőnek, amelyek tőrként (*dagger*) használhatók.
- 16-20: A célpont egyik lába megnő, a sebessége 10 lábnyit csökken.
- 21-25: A célpont szeme lámpaként világít 15 lábnyi távolságra (ha kinyitja).
- 26-30: A célpontnak tollas vagy bőrszerű szárnya nő, 30 láb repülő sebességet kap.
- 31-35: A célpont füle leugrik a helyéről, és elszalad. A célpont megsüketül.
- 36-40: A célpont két foga agyarrá nő.
- 41-45: A célpont bőrét ragyás pikkelyek borítják. +1 VF-et kap, de Karizmája 2-vel csökken (minimum 1-re).
- 46-50: A célpont karja és lába helyet cserél. Csak mászva közlekedhet.
- 51-55: A célpont karja csáppá nő, a végén ujjakkal. 5 lábbal messzebbre ér el (*reach*).
- 56-60: A célpont lába hihetetlenül hosszúvá és ruganyossá válik. 10 lábnyival gyorsabban jár.
- 61-65: A célpontnak ostorszerű farka nő, amit fegyverként használhat (*whip*).
- 66-70: A célpont szeme feketévé változik, és 120 lábra ellát a sötétben.
- 71-75: A célpont felpuffad, a súlya a háromszorosára nő.
- 76-80: A célpont csontsoványra fogy, a súlya feleződik.
- 81-85: A célpont feje a kétszeresére nő.
- 86-90: A célpont füle szárnyá válik. 5 lábnyi repülő sebességet kap.
- 91-95: A célpont teste szokatlanul törékennyé válik. Minden zúzódás, szúrás és vágó sebzésre érzékeny (*vulnerable*).
- 96-100: A célpontnak még egy feje nő, így előnyből dob mentődobást elbájolás (*charmed*), rettegés (*frightened*) és kábultság (*stunned*) ellen.

([Angol eredeti](#))

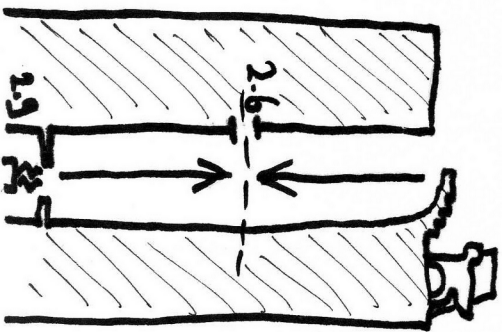
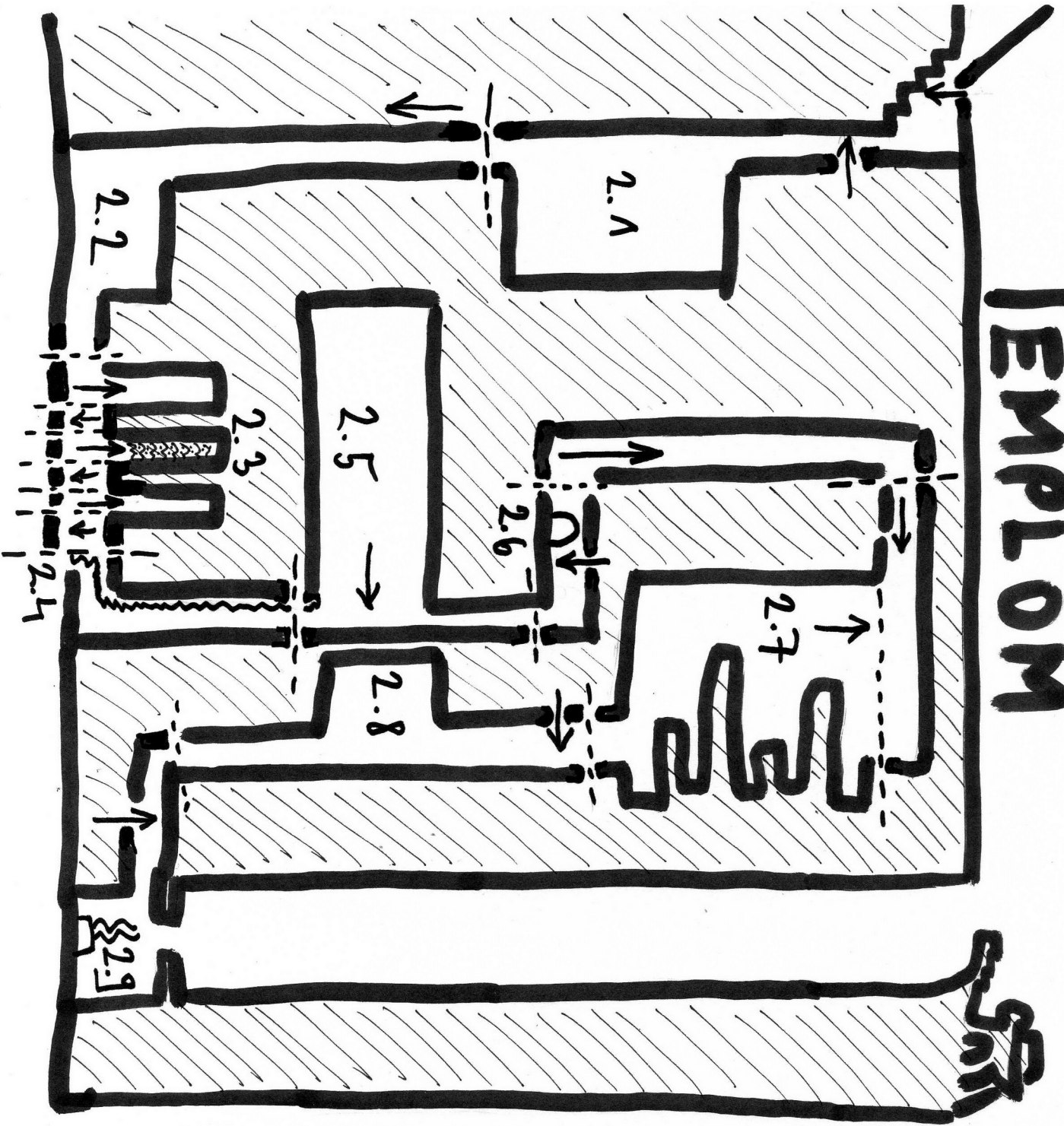




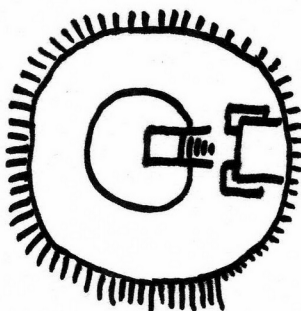
GYMNASIUM



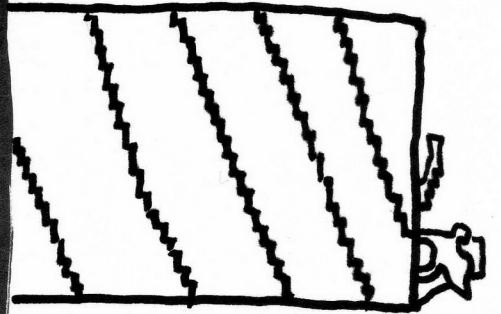
TEMPLOM



HOSSZMETSZET



FELÜLNÉZET



OLDALNÉZET

