Nevodamaan

A Sohafeledők meséi

Legárd legendája



Legárd legendája

Globális notesz. Több oldalon megjelenik. Ezek szerkesztése az összes globális noteszt ugyanúgy módosítja.

Kalandmodul

Aduran... Az Egyesült Királyság észak-nyugati félszigetén gyökerező nemes család. Harcosok, kiváló felfedezők és zsoldosok. A hagyomány alól pedig nincs kivétel.



Játékidő
8 óra +

Játékosok ajánlott száma
3

Kalandorok javasolt tapasztalata
Kezdő + 2500 XP vagy Haladó + 0 XP

Nehézség
Sztori vagy Izzasztó

Kódex
Szürke

Hivatalos kiegészítő a *Nevodamaan: A Sohafeledők meséi* szerepjátékhoz.
nevodamaan.hu

© 2026. Schädel Tibor

A kalandmodul a **CC BY-NC-SA 4.0** licenc feltételei szerint használható.
Bővebb információ:
creativecommons.org/licenses/by-nc-sa/4.0/

Szereplők

Királyi gárda
Kékesház városában 14 őr van jelenleg szolgálatban, akik 12 órás műszakban dolgoznak, vagyis heten váltják egymást, délben és éjfélkor. Ők felelnek többek közt az érkezők ellenőrzéséért és feljegyzéséért, a körözések kihirdetéséért és a nyomozás segítéséért. Miután kihallgatják a sámánt, körözést adnak ki 5 másik feltételezhető idézőre, mert az együttállás közeledtével a legrosszabbra számítanak. Az őrök adhatnak tippeket a kalandoroknak, hogy merre kutakodjanak, illetve megengedhetik, hogy átnézzék, hogy kik milyen céllal érkeztek a városba.



Ordahi Kinqanqu, a sámán
A sárkányvérű sámán a kalandorok előtt próbálna belépést nyerni a városba, de letartóztatják gyanús anyagok nagy mennyiségű birtoklásáért (van nála egy idézőkörhöz elegendő hamufesték és manával töltött holdpamut). Beviszik, majd kihallgatják, amíg a kalandorok is sorra kerülnek és bejutnak. Mikor már a városban vannak, meghirdetésre kerül egy sürgős küldetés, több személyt is körözni kezdenek, ugyanis Kinqanqu bevallotta, hogy Aduran Legárd megbízásából érkezett idézés céljából.



Aduran Vulta
A rossz fizikai állapotban lévő 77 éves ember nem más, mint Legárd nagybátyja. A fiatal férfi 3 éve vette fel a kapcsolatot apja testvérével, aki Legárd legutóbbi levele alapján tettre készen várja kitagadott rokonát. Vulta Kékesházban él már 20 éve, az ő ötlete volt, hogy itt történjen az idézés. Otthonában tartogatja a Legárdtól kapott utolsó levelet. A levélben benne van, hogy reggel érkezik, és már délben idéznek. Próbál nem elárulni semmit, ha esetleg kérdezik, de ha a megfelelő hangnemben beszélnek vele (őszintén nem ellenségesek Legárddal szemben és segítőkészek), lehet, hogy a segítségüket kéri a démon megidézéséhez és legyőzéséhez.

Aduran Legárd
Másnap reggel érkezik a városba, egyedül. Számít rá, hogy várhatják őrök és kalandorok, de semmi sem tántorítja el. Nála van Mulzarek hamva. A letartóztatott sámánnál volt a hamufesték és a holdpamut, bár azt elkobozták, ahogy a férfit is zárkában tartják. Ha a játékosok nem segítenek neki, de nem is állják útját, Legárd ügyesen megszerzi a tárgyakat, Engel pedig, akinél ott a végső elpusztítás titka, kiszabadítja a sámánt, lekaszabolva néhány őrt.



Mo ao Gelf, a zsoldos
Legárd jó ideje ismeri a középkorú elf férfit, most pedig felbérelte. Két napja érkezett, állítása szerint (amit fel is jegyzett az őrség, így a kalandorok számára megtalálható) egy szellemidézés miatt jött, üzleti okból. Gelf nem kifejezetten ért hozzá, csak szinte bármit elvállal, pláne Legárdnak. A Bolyhos nyúl fogadóban szállt meg, hajnali 1 körül el is teszi magát másnapra, hacsak a kalandorok meg nem bonyolítják az életét.



Engel, az elmúlás apostolainak egyike
A középkorú nő éjjel érkezik, egyedül, Nádasvárról. Az őrséget elkerülve titkos alagúton át próbál a városba jutni. Legárd azért bízta meg, mert segítségével képesek véglegesen megölni a démont az általa ismert örökség körrel. Ingyen vállalta.

Aduran Legárd

Életkor: 30 éves.
Születési hely: Tuzmunda, Egyesült Királyság.
Faj: Ember.
Nem: Férfi.
Testmagasság: 185 cm.
Tömeg: 90 kg.
Állampolgárság: Egyesült Királyság.

„Kérem, ne álljanak az utamba!”

„Megidézem a démont, bármi legyen az ára.”

„Itt és most vége lesz, nincs több egyezkedés.”



24 évvel ezelőtt, a legutóbbi együttálláskor elfajzott bestiák csaptak le az Aduran család székhelyére. A klán harcosai legyőzték a Mulzarek nevű démon által vezérelt sereget, de az ürességszült túszul ejtette Leinát, a kis Legárd édesanyját. A lény alkut ajánlott: nem fog többé ártani e létsík lényeinek, ha az Aduranok hagyják távozni, illetve egyikük paktumot is köt vele, amelyben többek közt rögzítik eme megegyezést. Senki sem volt hajlandó az alkura, kivéve az anyját legjobban féltő Legárdot. Üvöltve sírt, úgy rohant a megmentésére. Némely családtag, köztük nagybátyja, Vulta el akarta rángatni a gyereket a démon elől, de a gyáva lény megtiltotta, hogy bárki is közelebb lépjen. A paktum megkötésekor némi démoni hatalmat is át kívánt adni a kisfiúnak. Legárd anyja ellenezte ezt. A család valamennyi tagja ugyanígy tett volna, de túl távol voltak ahhoz, hogy hallják a részleteket. Csak a kétségbeesett anya kiáltásából tudtak leszűrni némi információt; a közeledés egyet jelentett volna a nő halálával. A démon több és több hatalmat próbált a fiúra erőltetni, aki mit sem tudva a világról elfogadta az ürességszülött ajánlatát. Megkötötték a paktumot, amikor berobbant Legárd apja, Aduran Gon, és heves támadásaival elpusztította Mulzareket, visszaküldve őt az Ürességbe. Így a paktum nem került betartásra a család részéről, tehát semmi sem kötötte a démont.

Az Aduran család évszázadok óta kiemelkedő harcosokat nemzett. Saját erejük volt erényük, történelmük során nem volt olyanra példa, hogy bemocskolták volna. Így talán nem meglepő, hogy száműzték a fiút. 7 évesen egy parasztházhoz csapódott Nádasvár közelében, majd 14 éves korában önálló utazásba kezdett és Ezüstvárosban telepedett le egy időre. Mindenféle munkát elvállalt, hogy megéljen. 20 évesen csatlakozott a Sárkányölő szövetséghez, aztán jobban fizető megbízások teljesítésébe kezdett. Hamar híre ment, hogy milyen erős harcos, de nem mert sok küldetést vállalni, ugyanis minden alkalommal kockáztatta, hogy fény derül erejének titkára. Ezért is próbált egyedül kalandozni. 27 éves korában elhagyta Vasországot, visszatért szülőföldjére. Megjárta Krahimdát, Zengent, Kékesházat, Ergengrádat; tudást szerzett erről-arról, pontosabban mindenről, ami legfőképpen foglalkoztatta. Mindvégig hordozta az üvegcsét, amiben Mulzarek hamvait tartotta. Még nagybátyja, Vulta adta neki a kitagadás előtt. Most, 24 év elteltével használni akarja, hogy megidézze az Ürességből, majd kivégezze a démont. Ehhez csak megfelelő felkészültségre és szövetségesekre van szüksége. Legárd tudja jól, hogy az egyezmény értelmében rögtön megszűnik a démoni ereje, amint megtámadja Mulzareket.

A modulról

Ez egy kalandmodul. Na de mire való és hogyan kell használni?

A *Nevodamaan: A Sohafeledők meséi* RPG hivatalos kiegészítője, vagyis az említett szerepjáték szabályaira épít, tehát azok ismeretében lehet értelmezni és játszani ezt a kalandot.

Mesélőként nagyon fontos, hogy tisztában legyél a kaland részleteivel, ezért érdemes elolvasni nem csak egyszer; illetve elmélkedni rajta, elképzelni helyzeteket és a főbb szereplők viselkedését, hogy könnyebb legyen a fejükkel gondolkodni és eljátszani őket.

E fájl úgy készült, hogy némelyik része digitálisan kitölthető szinte bármely PDF olvasó és szerkesztő programmal (javasolt az Adobe Acrobat), sőt, akár böngészővel. Mesélőként szabad döntésed, hogy használod-e ezt a funkciót, vagy máshova írod az adatokat; illetve ki is nyomtathatod az egészet, ha úgy tetszik.

Itt minden legfőképpen azért van, hogy Te, a Mesélő lássa. Játékosaidnak semmit sem kell megmutatnod belőle, bár a térképeket és néhány apróságot olykor célszerű lehet. Használd segítségként, inspirációként, vagy teljesen támaszkodj az egészre - akárhogyan is játszotok, egy jó társasággal élvezetes lesz.

Kezdés előtt

Ne feledkezz meg a nehézség megbeszéléséről és az egyéb szabályokról!

Mivel a történet része a Nevodamaan fő világának, *A Sohafeledők meséi - Emlékezés* könyvben lévő országokról szóló részletes leírásából érdemes lehet tájékozódni, például a karakterek származására való tekintettel.

Nehézség

Sztori: azok számára, akiknek a történet és a szerepjáték a lényeg, és nem akarnak nagy kihívást a harcban.

Izzasztó: azoknak, akik szeretnék megérezni az ellenfelek igazi erejét.

Mesélőként a választott nehézség alapján kell nézned a modult, ugyanis ketté van bontva.

Kalandvázlat

Kezdés: A kalandorok megérkeznek Kékesház városának határához. A közelgő szféraegyüttállás miatt minden belépni kívánót kikérdeznek, alaposan átkutatnak és felírnak egy listára. Persze némi ügyességgel könnyen be lehet jutni a városba nem hivatalos úton. Az őrök éppen elfognak egy sámánt, aki gyanús anyagokkal próbál Kékesházba lépni. Azonnal elviszik kihallgatásra. A kalandorok is sorra kerülnek közvetlenül utána.

Megbízás: A városvezetés azonnal körözést ad ki egy tegnap érkezett zsoldosra, Legárdra és 3 további ismeretlen, feltételezett gyanúsítottra, mert sejtik, hogy hatan lesznek az idézéshez.

Felkészülés: A kalandorok átgondolják a megbízást és felkészülnek. Az idő nem éppen az ő oldalukon áll.

Harc? A kalandoroké a pálya, minden rajtuk áll. Hogyan döntenek? Mit tudtak meg? Kikkel találkoztak? Megállítják Legárdot? Megölik? Elfogják? Mellé állnak? Segítenek démont idézni és le is győzik?

Lezárás: Mi lesz a harc vége? Sor kerül rá egyáltalán? Kalandoraink visszatérnek az őrséghez, hogy bezsebeljék a jutalmat? Vagy éppen Legárdnak és csapatának segítenek? Rengeteg a lehetőség, itt már minden azokon áll, akik játszanak. Tervezni csak elnagyolva lehet, és akkor is jöhetnek meglepetések.

A történet

Aduran Legárd: a fiú, akit 6 évesen kitagadott a családja, miután egy paktum megkötésére kényszerült. 24 év elteltével ismét felbukkan, csapatot szervez a Mulzarek nevű démon megidézésére és végleges kivégzésére. A kalandorok lehetőséget kapnak, hogy elfogadják a városi őrség megbízását, kutassanak, titkokat tárjanak fel, mentőakciókat szervezzenek, és saját belátásuk szerint cselekedjenek különböző esetekben. Amennyiben hagyják, Legárd összeszedi a megbízottjait és minden kelléket az idézéshez. A játékosok csatlakozhatnak Legárdhoz, kiegészíthetik csapatát, vagy akár ellenük is szegülhetnek.

Harci könnyítés

Erősen ajánlott opció. Mivel valószínűleg sok szereplőt kell irányítani a végső harcban, minden NPC fix sérülést okoz Mulzareknek körönként, random testrészen, időt nem használva védekezésre, hogy könnyebb legyen a harc levezénylése. Izzasztó nehézségben ez 2 pont, Sztori módban 4. Köreik akár követhetik egymást, és a démont érő sérülések eloszlása lehet körönként egy dobás több kockával, több szereplő nevében. Sérülésük Mulzarek támadásai ellen random testrészen 5 pont fix épségcsökkenés.

Az időzítés

A történet estefelé veszi kezdetét, amikor a kalandorok épp megérkeznek Kékesházba. A szférák teljes együttállása másnap délben kezdődik. A játékosoknak 16 órájuk van az idézés megkezdéséig. Bármit tesz a városvezetés, a kalandorok és akárki az idézés akadályozása érdekében, azt Legárd megpróbálja megoldani, ugyanis szüksége van a holdpamutra a körhöz, az elmúlás egy apostolára a démon végleges kivégzéséhez, és még 4 segítőre, hogy hatan legyenek az idézéshez.

Az idő nagyon fontos szerepet játszik a kalandban, így a modul tartalmaz egy mechanikát és táblázatot hozzá. A 16 órát minden kalandor saját belátása szerint töltheti, de minden cselekedetükkel közelebb jutnak az idézés pillanatáig. Nem szabad elfeledkezni az alvásigényükről sem: ez is egy döntés elé állítja őket. Ha alszanak, garantáltan kevesebbet tudnak tenni, viszont biztosan kipihentek lesznek másnap. Ha egész éjjel dolgoznak, fáradttá válhatnak.

A terv

Így történik, hacsak a játékosok közbe nem avatkoznak. Ha a kalandorok keresztezik Legárd és szövetségeseinek számításait, a Mesélő döntésére van bízva, hogy miképpen reagálnak az általa megszemélyesített szereplők.

A kalandorok előtt átkutatott sámánt letartóztatják.

1-2 óra elteltével, valamivel 21:00 előtt kihirdetik a körözést, Aduran Legárd és további 4 ismeretlen, feltételezett gyanúsított szerepel a hirdetményben. Ez gyorsan eljut a játékosokhoz, már csak azért is, mert nincs más kalandorcsapat a városban.

Éjjel megérkezik Engel, titkos útvonalon, elkerülve az őrséget és az átvizsgálást. A kalandorok találkozhatnak vele vagy várhatják, ha előzőleg tudomásukra jutott ez a kizárólag bűnözői körökben ismert alagút.

Reggel 8 környékén Legárd is a városba ér.



Terelés

Mesélőként feladatod némileg a helyes úton tartani a játékosokat. Fontos, hogy felismerjék:
- A szűk idősávot.
- Azt, hogy minden cselekedetük időbe telik.
- A lehetőséget vagy tényt, hogy az Aduranok célja és csapata nem „gonosz”. Ez különösen lényeges, hiszen a kalandmodul leginkább abba az irányba épül, hogy a kalandorok segítenek legyőzni a megidézni kívánt démont. Miért? Erre elsősorban Legárdéktól kaphatnak választ: csak idő kérdése, hogy Mulzarek bárhol felüsse fejét és nagy károkat okozzon. Például ha bármikor megjelenne a városban, az őrségnek és a lakosságnak nem lenne esélye ellene.

Ha a játékosok nem akarnak vagy nem tudnak célravezető úton haladni, improvizálj! Ha például egyikük alkimista, a Kígyó-Béka kereskedés főnökasszonya munkát ajánlhat az illetőnek, ami Aduran Vultához vezeti, aki éppen betért üzletelni. Miért venné fel? Akár ideiglenes munkára, mert (Legárdék) felvásárolták a főzetek nagy részét. Bármit csavarhatsz olyan irányba, hogy azzal segítsd a játékosokat anélkül, hogy túl egyértelmű lenne.

A történések pontos idején is változtathatsz kissé, ez a körülmények szabályozásának egyik legkönnyebb módja.

Részletek

Az őrségnek még esélye sem volt kitenni a körözést a falra, csak szóban próbálják végigkürtölni a várost, elsősorban a fogadókat megcélozva, kalandorokat keresve.

Mennyit fizet a munka és hogyan? Javasolt letartóztatott személyenként 20-30, esetleg 40 Aranytallér összeget ajánlani a csapatnak, bár az összeg még nincs hivatalosan meghatározva, legalábbis a kihirdetés pillanatában. Célszerű nem azt mondani a játékosoknak, hogy meg kell ölniük a gyanúsítottakat, hiszen még semmi sem bizonyított, meg különben is elég súlyos tett a gyilkolás.

Az NPC főszereplők viselkedése is fontos: többnyire nem ismerik egymást, hiába van egy közös céljuk, így általában nem adnák az életüket a másikért, a démonnal viszont le akarnak számolni.

A játékosoknak feladatuk lehet kitalálni például azt is, hogy merre legyen elhelyezve az idézőkör és az örökségkör.

A lakosság

A város népességét 80 százalékban emberek alkotják, 15% sárkányvérű, 5% egyéb szerzet. Összességében pár ezer lakosról van szó.

Az átlagember nagyjából tisztában van a teljes szféraegyüttállással, de közel sem elsődleges szerepet betöltő dolog az életükben. Sokan azt sem tudják, hogy pontosan melyik nap következik be.

Ha Mulzarek kiszabadul a pincéből, a város nagy része megsemmisül, és rengeteg lesz az áldozat, mivel átlagos halandók számára megállíthatatlan ez a kegyetlen démon.

Rábeszélés

Mivel a játékosok könnyen lehetnek abban a helyzetben, hogy abszolút ellenségnek tekintik az Aduranok brigádját, az összecsapásuk előtt vagy közben Legárd és társai szembesíthetik őket a valósággal; mégpedig, hogy ők nem rossz szándékból teszik ezt. A démon megidézése az emberiség biztonságát szolgálja. Ha nem végzik ki, bármikor és akárhol felütheti fejét, néhány városi őr pedig közel sem elég a megállításához.

	Megjegyzések	Játékos #1	Játékos #2	Játékos #3			
21:00							
22:00	Vulta lefekszik						
23:00							
0:00	Őrcsere						
1:00	Gelf elalszik						
2:00							
3:00	Engel megérkezik						
4:00							
5:00							
6:00	Vulta felkel						
7:00							
8:00	Legárd megérkezik						
9:00	Gelf felébred						
10:00	Tárgyak megszerzése						
11:00	Sámán kiszabadítása						
12:00	Az idézés						

Helyek

A különböző helyeken történő kutakodások, kérdezősködések és egyéb cselekvések mind időbe telnek. Ahhoz, hogy eredményre vezessen egy-egy tevékenység, el kell tölteni adott minimális időt. Ha többen csinálnak valamit, azonos idő alatt többet érhetnek el, például ketten dupla annyi információt gyűjthetnek a könyvtárból 5 óra alatt, mint egyedül (ha összeadják az információikat), vagy kisebb eséllyel bukhatnak le valami nem teljesen legális cselekedet során.

Könyvtár
0-24 nyitva! A kutakodás 5 óra, Intelligencia vagy Ismeret próbával csökkenthető 1-ig. A minimum idő elteltével 1 random információt szerez a kalandor. Minden újabb 3 óra (megkezdésükkor tulajdonságpróbával csökkenthetők akár 1 órára) +1 további random információt fed fel.
Megszerezhető információk:
- Egy 15 éves könyv szerint a városban él egy 62 éves, Aduran Vulta nevű ember. *(Szerencsétől függően 1-3 óra megtudni a néptől, hogy hol van a háza).*
- Nagyon régi könyv, időjelzés és cím nélkül, amiben démonok idézéséről van szó. Leírja többek közt, hogy kell hozzá feltöltött holdpamut és a megidézni kívánt démonból valami. Meg persze az is szerepel, hogy csak teljes együttálláskor működik a démont idéző kör.
- Egy 300+ éves, az emberek királyságának nemes családjairól szóló könyv, amiben megtaláltátok az Aduranokat: zsoldosokat, erős harcosokat nemző család, akik nem hajlandók behódolni semmiféle hatalomnak.
- Tekercs formában irat és térkép a városról. Régi alagút, amiről alig tudnak, viszont könnyedén ki-be lehet járni rajta keresztül. Nem felügyelik. *(Engel ezen át érkezik).*

Aduran Vulta háza
Legalább 2 Figyelmet elérve 1 óra kutakodás során megtalálni Legárd levelét, 1 Figyelemmel 2 óra. 0 eredményű Figyelemmel a levelet nem találják meg 2 óra alatt sem. 4 Figyelemmel egy csapóajtót is találni a házban. Az öreg Vultát valószínűleg otthon találni, pláne éjjel, az ágyában. Hosszan beszélgetni vele ugyancsak 1 órába telik.

A gárda helyi központja
Egyedül 4 (Figyelemmel csökkenthető) óra megtalálni az iratok közt Mo ao Gelf nevét és az információt, miszerint üzleti okból érkezett, egy állítólagos szellemidézés végrehajtásában fog segédkezni. Ez az egyetlen gyanús dolog a listán. Valószínűleg egy fogadóban száll meg. Figyelem 0: elsiklanak Gelf felett; semmi. A sámánnal, Kinqanquval is lehet beszélni, az is 1 óra.

Bolyhos nyúl fogadó
1 órát vesz igénybe a hely felkeresése és a pultos megkérdezése. Valójában itt van Mo ao Gelf, de a pultos hallgat, mert Gelf lefizette. A sárkányvérű nő némi pénz vagy komoly fenyegetés hatására elárulja, hogy melyik Gelf szobája és hogy néz ki az elf. Este 9-től (21:00) lent vacsorázik és iszogat egészen éjfélig. Ő az egyetlen elf a fogadóban. A vele való szándékos interakció ugyancsak 1 óra.

Kóborozó (fogadó)
1 órát vesz igénybe a hely felkeresése és a pultos megkérdezése. A helyen van pár bűnöző. Rossz arcúak. Tolvajok, csempészek. Egy-ketten tudják, hogy miképpen lehet teljesen észrevétlenül a városba jutni. Sok pénzért elárulják a titkos alagutat, de Vultának ingyen is, a jó kapcsolatuk miatt.

A csempészút felfedezése
1 órát vesz igénybe (lopakodva akár kettőt is) bejárni az alagutat és meggyőződni róla, hogy nem figyelik, illetve megtalálni a városon kívüli bejáratát, amit sűrű növényzet és korhadó fadarabok tömkelege fed. A városból kifelé haladva gyorsan megszűnik a téglaburkolat, majd a faburkolat is hiányossá válik, míg csak hevenyészve kiásott földes alagúttá válik.

Kígyó-béka boszorkánykonyha
Raqill Ehidu, a sárkányvérű asszony boltja, ahol főzeteket és mérgeket árusít. Reggel 7-től este 7-ig nyitva tart. A bolt felkeresése 1 órát vesz igénybe. Vultával 50% árengedményt kapnak, ha tudatja a nővel, hogy nagyon fontos és veszélyes dologra készülnek. A készlet elméletileg szinte végtelen, a könyv főzet- és méregtáblázata.

Bármi egyéb felkutatása, információszerzés
Általában 1 óra, esetleg néha több. Például kérdezősködés az utcán nem telik időbe, de valaki megfigyelése több óra is lehet. Te döntesz, Mesélő!

Nehézség: Izzasztó

Globális notesz. Több oldalon megjelenik. Ezek szerkesztése az összes globális noteszt ugyanúgy módosítja.

Nehézség: Izzasztó



14		175 XP		Legárd				Ember, közepes			
Max 30	Kapu 5	Mana 30	CSE 7	MOZ 6	FIZ 4	VIT 3	ÜGY 4	FIGY 4	INT 5	JEL 3	ISM 4
Támadás		Közepes acélkard +3 (4) szúrt vagy vágott / Pusztakéz +1 zúzott.									
Ellenállás		–									
Egyebek		***Manaérzékelés:*** *Passzív*. Érzi a manát 20 méteren belül. ***Villámgyors varázslás:*** *Passzív*. 1 másodpercig tart a varázslása. ***Varázslás:*** Paktum forrásból varázsol. 20 tehetsége van egyedi, démoni csodáiban. Mást nem tud. Varázslásának nincs nyelvi vagy szomatikus összetevője, így az csak manája érzékelésével vehető észre. Általában elég, ha csak 1 manát sikeresen aktivál. ***Ürességköpeny:*** 20. szintű démoni csoda Legárd következő köre kezdetéig abszolút válogatott módon kap sebzést: minden sebzés ignorálva van, ami 4-nél több pont sebzéssel sújtaná Legárdot, legyen az támadás, csoda, robbanás, akármi. Alkalmanként számítandó, tehát a különböző testrészeket egyszerre érő sebzések összeadódnak. A 4 a bűvös szám: 4 sebzés úgy éri, ahogy van, viszont a 4 alatti sebzéseket erősebben kapja be: 3 sebzés helyett 5 éri, 2 sebzés helyett 6 éri, 1 sebzés helyett pedig 7 éri őt. Az ellenállás és a védekezés a végső, csoda által módosult értéket csökkenti, viszont Legárdnak eleve nem szokása védekezni, amikor aktív az Ürességköpeny. ***Kaszaboló suhanás:*** 20. szintű démoni csoda Legárd legfeljebb 10 méterre teleportálhatja önmagát, ha nincs lefogva. A kiinduló ponttól a végpontig egy elméleti, 3 méter szélességű egyenes vonalban támadást intézhet legfeljebb [sikeresen aktivált mana] alkalommal. Minden ilyen támadás 1 másodpercbe telik, teljes értékű (mintha 3 sec lenne), viszont nem növelhető több idő ráfordításával. **Harcmodor:** 50%-nál alacsonyabb épségű testrész támadásakor terel. Amikor az Ürességköpeny kivéd egy sebzést, Legárd meg sem rezzen. **Viselkedés:** Jelenleg egyetlen célja van: véglegesen kivégezni Mulzareket. Ehhez hűen cselekszik. Tisztában van a Vulta által előkészített barlanggal. **Felszerelés:** Mulzarek hamvai egy flaskában, 1 folyékony arany, 2 átlagos gyógyító főzet (2+2d), 1 átlagos mana főzet (2+2d), 15 Aranytallér értékű Dinár. **Látás:** Általános. **Nyelv:** Ősi és törp.							

Életerő 8	Elme 10	Fej 25	Jobb kar 25	Bal kar 25	Törzs 25	Jobb láb 25	Bal láb 25
8	10	25	25	25	25	25	25

Nehézség: Izzasztó

„A vártnál is gyorsabban jött el ez a pillanat.”
„Táncoljunk hát, élet szolgái!”
„Ó, előlem a menekülés igazán felesleges.”
„Imádom ezt az arcot, *ezt* a kifejezést!”



20		500 XP		Mulzarek				Démon, közepes			
Max	Kapu	Mana	CSE	MOZ	FIZ	VIT	ÜGY	FIGY	INT	JEL	ISM
0	0	0	8	10	7	5	10	10	9	7	5
Támadás		**Árnykard** (közepes közeli, acélszerű) +3 (4) szúrt vagy vágott, továbbá a védekező Reflex próbájának eredményével egyenlő nekrotikus sebzést okoz, de legfeljebb az okozott fizikai sérülés felével egyenlőt. **Ürességpöröly** (nehéz közeli, acélszerű) +6 zúzott, továbbá a védekező Reflex próbájának eredményével egyenlő szellemi sebzést okoz, de legfeljebb az okozott fizikai sérülés felével egyenlőt. **Pusztakéz** +3 bármely fizikai / **Harapás** +3 szúrt.									
Ellenállás		6 páncél, minden más sebzéstípussal szemben 3 természetes ellenállás.									
Egyebek		***Démon:*** *Passzív.* Arannyal szemben sérülékeny. ***Sűrűvérű:*** *Passzív*. Nem vérzik. Sérülései után sűrű fekete massza marad. **Különleges fegyverek:** Árnykardját és ürességpörölyét csak akkor veheti elő, ha legalább egyik létfontosságú testrésze 50% épség alatt van. Egyszer-egyszer húzhatja elő, a testéből, 2 sec alatt. A kard főként fekete, a pöröly pedig fehér. E fegyverek szétfoszlanak, ha kikerülnek Mulzarek kezéből, vagy amikor lényt támadva nem okoznak semmiféle sérülést. **Működés:** Mulzarek könnyűszerrel alakítja testrészeit az általa irányított elfajzottak formájára, így képes például pusztakézzel vágni vagy szúrni is. Ahogy csökken az épsége, testének burka foszlik, majd csak a belső fekete massza marad. Ahogy elveszti végtagjait, kiszabadul belőle véletlenszerűen egy-egy elfajzott (a 3 közül), ami Mulzarek körét követi a cselekvési sorrendben. **Életciklus:** Van hátra 3 életciklusa. Halálát követően 10d hónap, 10d hét, 10d nap múlva újjászületik. **Látás:** Fejlett. **Nyelv:** Ősi és durok.									

Életerő	Elme	Fej	Jobb kar	Bal kar	Törzs	Jobb láb	Bal láb
20	20	46	28	28	46	28	28

20	20	46	28	28	46	28	28

Saját megjegyzések

Nehézség: Izzasztó

Ezek a Mulzarek testében rejlő elfajzottak.

Körük Mulzarek körét követi.

Azokat támadják, akik a legtöbb sérülést okozzák a démonnak.

Globális notesz. Több oldalon megjelenik. Ezek szerkesztése az összes globális noteszt ugyanúgy módosítja.

Életerő	Elme
6	6
Fej	**Törzs**
8	8
Bal első	**Jobb első**
8	8
Bal hátsó	**Jobb hátsó**
8	8

5	125 XP	Démoni kárcsahos	Elfajzott, kicsi

Max	Kapu	Mana	CSE	MOZ	FIZ	VIT	ÜGY	FIGY	INT	JEL	ISM
0	0	0	6	8	3	1	5	5	1	1	0

Támadás	Harapás +2 szúrt, találat esetén 4d tűz sebzést is okoz.
Ellenállás	Természetes ellenállás: 2 páncél és 4 fagy.
Egyebek	Szentségtelen. Immunis a tűz sebzésre. **Megjelenés:** Zöld szemű, ijesztő megjelenésű, csupasz, vörös kutyaféle. **Látás:** Fejlett. **Nyelv:** Nem beszél nyelvet.

Életerő	Elme	Fej	Jobb első	Bal első	Törzs	Jobb hátsó	Bal hátsó
6	6	8	8	8	8	8	8

Életerő	Elme
6	5
Fej	**Törzs**
8	8
Bal első	**Jobb első**
8	8
Bal hátsó	**Jobb hátsó**
8	8

5	125 XP	Démoni gyíktestű	Elfajzott, kicsi

Max	Kapu	Mana	CSE	MOZ	FIZ	VIT	ÜGY	FIGY	INT	JEL	ISM
0	0	0	6	3	3	1	5	5	0	1	0

Támadás	Harapás +4 zúzott.
Ellenállás	Természetes ellenállás: 8 szúrt és vágott sebzés ellenállás, 4 zúzott sebzés ellenállás.
Egyebek	Szentségtelen. Sérülékeny fagy sebzéssel szemben. **Megjelenés:** Kutyaméretű, rendkívül kemény és vastag pikkelyekkel borított testű gyíkféle. **Látás:** Fejlett. **Nyelv:** Nem beszél nyelvet.

Életerő	Elme	Fej	Jobb első	Bal első	Törzs	Jobb hátsó	Bal hátsó
6	5	8	8	8	8	8	8

Életerő	Elme
7	7
Fej	**Törzs**
6	6
Bal szárny	**Jobb szárny**
6	6
Bal láb	**Jobb láb**
6	6

4	100 XP	Démoni károgó	Elfajzott, apró

Max	Kapu	Mana	CSE	MOZ	FIZ	VIT	ÜGY	FIGY	INT	JEL	ISM
0	0	0	6	7	2	2	7	7	2	1	0

Támadás	Harapás +1 szúrt. A csőre által okozott sérülés 2 napig nem képes gyógyulni.
Ellenállás	–
Egyebek	Szentségtelen. Képes mozgási sebességének háromszorosával repülni, ha megvan mindkét szárnya. **Megjelenés:** Egy nagyra nőtt varjú. **Látás:** Fejlett. **Nyelv:** Nem beszél nyelvet, de némileg érti az ősit.

Életerő	Elme	Fej	Jobb szárny	Bal szárny	Törzs	Jobb láb	Bal láb
7	7	6	6	6	6	6	6

Nehézség: Izzasztó

Életkor: 105 éves.
Foglalkozás: Sámán, szelleműző, szellemidéző.
Születési hely: Xirmi, Egyesült Királyság.
Faj: Elemi sárkányvérű (tűz).
Nem: Férfi.
Testmagasság: 198 cm.
Tömeg: 110 kg.
Állampolgárság: Egyesült Királyság.



8		100 XP		Kinqanqu				Elemi sárkányvérű, közepes			
Max 15	Kapu 5	Mana 15	CSE 7	MOZ 7	FIZ 4	VIT 3	ÜGY 4	FIGY 5	INT 2	JEL 7	ISM 4
Támadás		Pusztakéz +1 zúzott.									
Ellenállás		1 páncél és 1 tűz sebzés természetes ellenállás.									
Egyebek		+3 Ismeret szellemekkel és idézésekkel kapcsolatban. ***Varázslás:*** Hit forrásból képes varázsolni, Jellemét használva. Gidiritimex istennő követője. 10 (5 Tűz és 5 Pusztítás) tehetsége van. ***Fellángolás:*** 12. szintű Tűz típusú Pusztítás Varázsige: *„Tűz és Láng Úrnője, borítsuk lángba az ellent!”* Az érintett célpontot 6 tűz sebzés éri. ***Lángoló ököl:*** 15. szintű Tűz típusú Pusztítás Varázsige: *„Tűz és Láng Úrnője, érintsd meg öklömet!”* Kinqanqu egyik keze lángba borul. E lángok megsebesítik pusztakezű támadásinak célpontjait. Az időtartam alatt 2 bónusz tűz sebzést okoznak a támadásai ezzel az öklével. Az időtartam 3 kör, ami tovább csökken találó támadásokkor 1-gyel. **Viselkedés:** Nem kifejezetten okos, de ért az idézésekhez, Legárd ezért bérelte fel. Kemény fickó, de nem erőszakos. Próbálja kerülni a bajt, engedelmeskedik az őröknek. **Felszerelés:** Csak szent jelképe lóg a nyakában. Minden mást elkoboztak. **Látás:** Általános. **Nyelv:** Ősi és sárkány.									

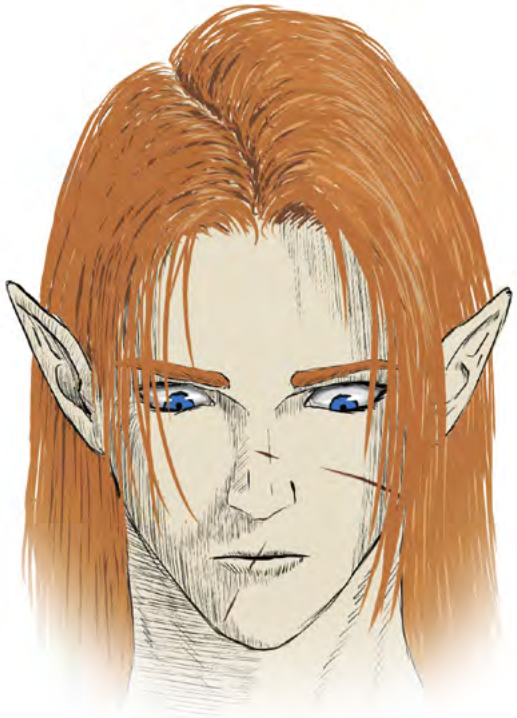
Életerő	Elme	Fej	Jobb kar	Bal kar	Törzs	Jobb láb	Bal láb
8	7	11	11	11	11	11	11
8	7	11	11	11	11	11	11

Saját megjegyzések

„Úgy van, az idézés a szakterületem. Mondjuk a szellemek, de... fő a változatosság.”

Nehézség: Izzasztó

Életkor: 141 éves.
Foglalkozás: Zsoldos, verőember.
Születési hely: Nádasvár, Egyesült Királyság.
Faj: Erdei elf.
Nem: Férfi.
Testmagasság: 170 cm.
Tömeg: 50 kg.
Állampolgárság: Albidusz Teokrácia.
Tagság: Sárkányölő szövetség.



12		150 XP		Gelf				Erdei elf, közepes			
Max	Kapu	Mana	CSE	MOZ	FIZ	VIT	ÜGY	FIGY	INT	JEL	ISM
0	0	0	7	8	6	6	6	6	3	2	2
Támadás		Szablya (acél, könnyű közeli) +3+2 szúrt vagy vágott / Pusztakéz +2 zúzott. Tőr (acél, könnyű dobható) +2+2 szúrt sebzés.									
Ellenállás		1 természetes fizikai ellenállás minden fizikai sebzéssel szemben. Talpig nehéz páncélzatban +2 vágott és +2 zúzott sebzés ellenállás minden testrészen. Pajzs (+2 védelem).									
Egyebek		***Harci zseni:*** *Passzív.* Minden közelharci fegyverrel extra plusz jártassága van (+2 sebzés). **Viselkedés:** Minden idegennel szemben bizalmatlan, miközben tisztában van saját erejével. Kizárólag alváshoz készülődve veszi le páncélzatát. Legárdot több, mint 10 éve ismeri. Volt egy közös kalandjuk Vasországban. Az ifjú Aduran titkát és pontos tervét nem ismeri, de abszolút megbízik benne, így olcsón vállalta, hogy segít neki megküzdeni bármivel, amit megidéznek. **Felszerelés:** 3 darab épséggyógyító főzet: 2 átlagos és 1 erős. 4 darab tőr és 1 szablya. 10 Aranytallér értékű Dinár. **Látás:** Fejlett. **Nyelv:** Ősi és elf.									

Életerő	Elme	Fej	Jobb kar	Bal kar	Törzs	Jobb láb	Bal láb
10	8	14	14	14	14	14	14
10	8	14	14	14	14	14	14

Saját megjegyzések

„Ha Legárd biztos benne, akkor én is. Több nem kell.”

Nehézség: Izzasztó

Életkor: 38 éves.
Foglalkozás: Törvényen kívüli.
Születési hely: Ergengrád, Egyesült Királyság.
Faj: Ember.
Nem: Nő.
Testmagasság: 176 cm.
Tömeg: 68 kg.
Állampolgárság: Nincs.
Tagság: Az elmúlás apostolai.



8		100 XP		Engel				Ember, közepes			
Max 0	Kapu 0	Mana 0	CSE 6	MOZ 6	FIZ 3	VIT 3	ÜGY 5	FIGY 4	INT 5	JEL 4	ISM 3
Támadás		Könnyű acélkard +2+1 szúrt vagy vágott / Pusztakéz +0 zúzott.									
Ellenállás		Könnyű páncélzat: 1 vágott sebzés ellenállás minden testrészen.									
Egyebek		+1 alkímia, +2 lopakodás, +3 kutatás. **Viselkedés:** Még sosem találkozott Legárddal, de az elmúlás elhivatott apostolaként bármilyen messzire elvándorol, hogy kivégezzen egy öröklétűt, ingyen. Tisztában van az örökségkör működésével, azért jött, hogy elkészítse és megöljék benne a démont. **Felszerelés:** 1 db gyenge életerőt gyógyító főzet. 7 Rézérme értékű Dinár. 3 hamukréta: egy-egy szokványos méretű örökségkörhöz elegendő hamukréta. Egy halott társának hamvaiból és saját véréből készítette (így ha Engel meghal, az ezzel készült örökségkör hatástalan). 1 db füstbomba: 10d méter sugárban robban, erősen fedett területet képez, szélcsendben 1 percig tart. **Látás:** Általános. **Nyelv:** Ősi, elf és sárkány.									

Életerő	Elme	Fej	Jobb kar	Bal kar	Törzs	Jobb láb	Bal láb
8	10	12	12	12	12	12	12

8	10	12	12	12	12	12	12

Saját megjegyzések

„Nem kell kétszer mondani, megöljük.”

Nehézség: Izzasztó

Életkor: 77 éves.
Foglalkozás: Növénytermesztő és ex-zsoldos.
Születési hely: Tuzmunda, Egyesült Királyság.
Faj: Ember.
Nem: Férfi.
Testmagasság: 183 cm.
Tömeg: 78 kg.
Állampolgárság: Egyesült Királyság.



4		50 XP		Vulta				Ember, közepes			
Max 9	Kapu 3	Mana 9	CSE 6	MOZ 5	FIZ 2	VIT 1	ÜGY 4	FIGY 2	INT 6	JEL 3	ISM 4
Támadás		Dobható kis balta +2+2 vágott / Íj +3+2 szúrt / Pusztakéz +1 zúzott.									
Ellenállás		–									
Egyebek		+2 fegyverismeret, +3 növényismeret. ***Harci tapasztalat:*** *Passzív.* Teljes jártassága van könnyű és távolsági fegyverekkel. **Viselkedés:** Egy fizikailag meggyengült harcos, aki több, mint egy évtizede már csak növényeket termeszt; éppen ezért jó kapcsolatot ápol a Kígyó-béka alkimista bolt vezetőjével, illetve van ismertsége alvilági körökben, ugyanis az illegális termesztést sem veti meg. **Felszerelés:** 1 db gyenge elmét gyógyító főzet (1+1d) (erőssége 1). **Látás:** Általános. **Nyelv:** Ősi.									

Életerő 6	Elme 8	Fej 9	Jobb kar 9	Bal kar 9	Törzs 9	Jobb láb 9	Bal láb 9
6	8	9	9	9	9	9	9

Saját megjegyzések

„Ki feltételezné egy vénemberről, hogy titkos barlangja van illegális tevékenységekhez?”

Nehézség: Izzasztó

6		75 XP		Városi őr				Ember, közepes			
Max 0	Kapu 0	Mana 0	CSE 6	MOZ 5	FIZ 5	VIT 5	ÜGY 4	FIGY 4	INT 3	JEL 3	ISM 3
Támadás		Acélkard (közepes közeli) +4 (5) szúrt vagy vágott / Dobólánc +2 zúzott / Pusztakéz +1 zúzott.									
Ellenállás		Pajzs (+2 védelem). Nehéz páncélzat: minden testrészen 4 bizonyos fizikai.									
Egyebek		**Felszerelés:** Síp (hallatára reagál a többi őr, esetleg bármely lakos), átlagos porfelhő bomba, bilincs, pajzs, közepes acélkard (3 (4) sebzésű), dobólánc. **Viselkedés:** Szolgálatban teszi a dolgát, bár lehet, hogy lefizethető. **Megjelenés:** Egyértelműen városi őrnek néz ki, egy páncélos katona. **Látás:** Általános. **Nyelv:** Ősi.									

Életerő 9	Elme 8	Fej 11	Jobb kar 11	Bal kar 11	Törzs 11	Jobb láb 11	Bal láb 11

Saját megjegyzések

A	9	8	11	11	11	11	11	11
B	9	8	11	11	11	11	11	11
C	9	8	11	11	11	11	11	11
D	9	8	11	11	11	11	11	11
E	9	8	11	11	11	11	11	11
F	9	8	11	11	11	11	11	11
G	9	8	11	11	11	11	11	11

Életkor: 17 éves.
Foglalkozás: Kezdő kalandor.
Születési hely: Kékesház, Egyesült Királyság.
Faj: Ember.
Nem: Férfi.
Testmagasság: 170 cm.
Tömeg: 70 kg.
Állampolgárság: Egyesült Királyság.

Idre egy fiatal kalandor, akinek nincs sok tapasztalata. A játékosok segítőjeként kerülhet a történetbe, amennyiben erre igényt tartanak (például keresni szeretnének valakit, aki kiegészíthetné a csapatot).

3		75 XP		Fimahói Idre				Ember, közepes			
Max 0	Kapu 0	Mana 0	CSE 6	MOZ 6	FIZ 3	VIT 3	ÜGY 2	FIGY 3	INT 4	JEL 2	ISM 2
Támadás		Közepes acélkard (nincs jártassága!) +3 szúrt vagy vágott / Pusztakéz +0 zúzott.									
Ellenállás		Könnyű páncélzat: 1 zúzott sebzés ellenállás minden testrészen.									
Egyebek		**Viselkedés:** Tettre kész, bár szinte semmiféle gyakorlata harcban. Elismert kalandor szeretne lenni. Kissé kínos a viselkedése. Buzgó, tapasztalatlan, félős, de elszánt. **Felszerelés:** 1 db gyenge épséget gyógyító főzet. **Látás:** Általános. **Nyelv:** Ősi.									

Életerő 8	Elme 10	Fej 12	Jobb kar 12	Bal kar 12	Törzs 12	Jobb láb 12	Bal láb 12
8	10	12	12	12	12	12	12

Globális notesz. Több oldalon megjelenik. Ezek szerkesztése az összes globális noteszt ugyanúgy módosítja.



Globális notesz. Több oldalon megjelenik. Ezek szerkesztése az összes globális noteszt ugyanúgy módosítja.

Az idézés helyszíne

Aduran Vulta házában van egy nagyon rejtett csapóajtó, amin át 10 méter hosszú lépcsőn keresztül egy sehová sem vezető tágas barlangban találjuk magunkat. A belmagasság bő 5 méter, nagyjából 600 négyzetméteres terep. A falon és az oszlopokon lévő fáklyák 3 méter magasan vannak. Ezeket Vulta vagy bármely másik szereplő meggyújtja az idézéshez készülődve, székre állva, amit Vulta a szobájából visz le e célból.

A falon néhol gombák vannak, Vulta ezekkel is szokott kereskedni a Kígyó-béka tulajával.

Az oszlopok tartják a plafont, ami egyébként omladozik, innen is a sok törmelék.

Van egy poshadt pocsolya, ami ivóvíznek nem mondható: borzalmas íze van, de nem okoz nagy bajt, ha valaki fogyaszt belőle.

A láda tartalma:

- 1 db közepes gyorsító főzet (3 körre +1 cselekvési sebességet ad) (erőssége 2),
- 1 db erős gyorsító főzet (5 körre +1 cselekvési sebességet ad) (erőssége 3).
- 1 db acéltőr (könnyű dobható) +2 szúrt sebzés.
- 1 db íj (+3 sebzés) és egy tegez, 20 nyíllal.

Ezeket Vulta készítette elő az idézéshez, ahogyan az egész hely elsősorban ilyen okkal készült. Az üres ládába belefér egy manó.

Engel

Fel kell rajzolja az örökség kört, illetve életben is kell maradjon ahhoz, hogy működjön a részben az ő vérével alkotott anyagból álló szertartási kör. Az, hogy ezt elárulja-e bárkinek, rajta áll. Az pedig, hogy hova rajzolja, megbeszélésen múlik, amiben részt vesznek a kalandorok.

Az idézés

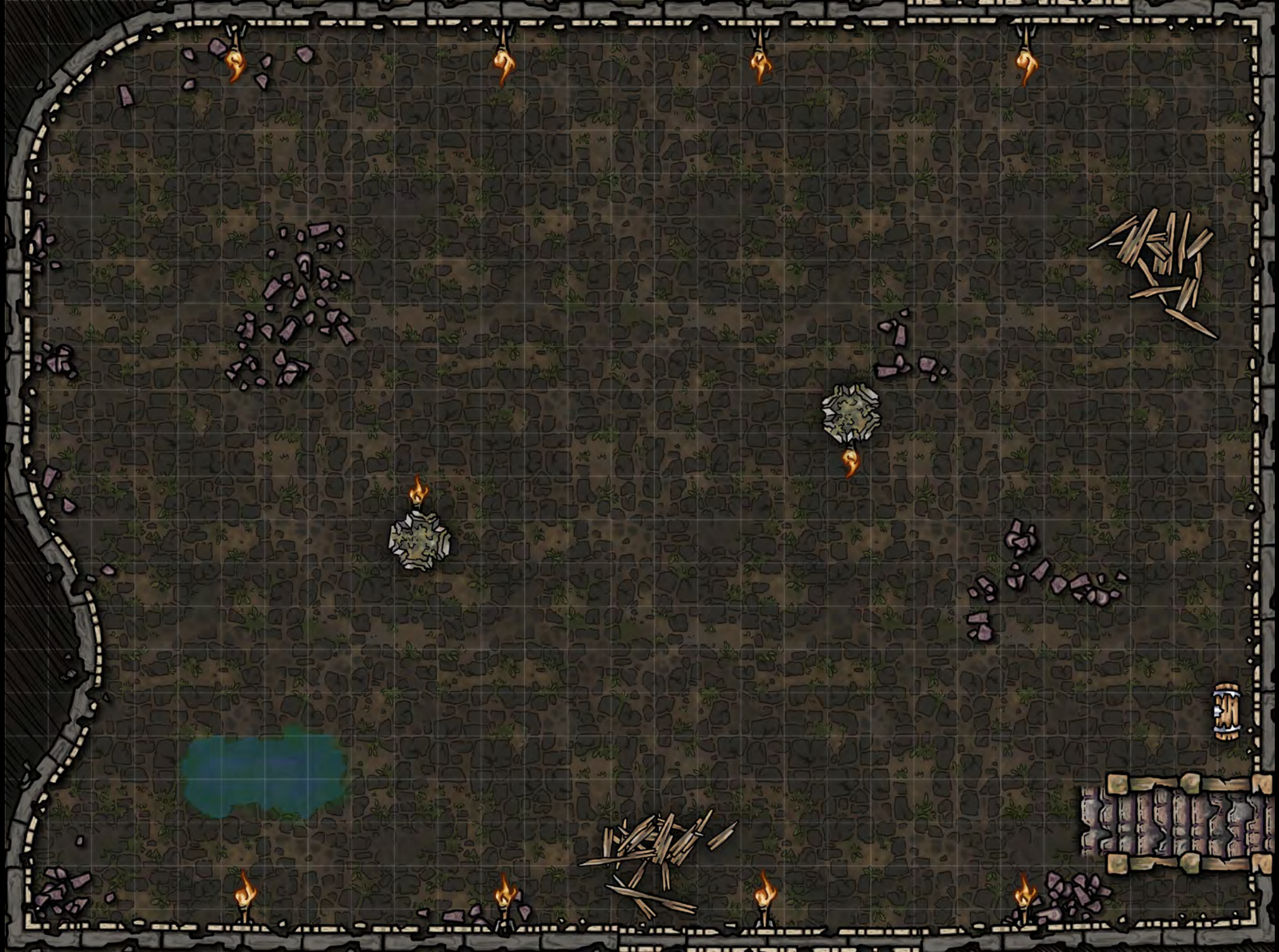
Elkészítik az idézőkört Mulzarek vérét és holdpamutot használva. Kinqanqu nagyon ért az idézéshez, de szükségük van még résztvevőre, hogy hatan legyenek. Lehetőleg intelligens személyekre van szükség. Az idézés „szerencsére” sikerül, nem igényel próbát.

Legárd hezitálása

Legárd a legerősebb és legkevésbé sebezhető ember az egész városban, viszont démoni csodáit elveszíti, amint megtámadja Mulzareket, ugyanis a csalfa démonnal kötött paktum garantálja azokat, amiben le van szögezve, hogy Legárd nem bánthatja erejének forrását.

Omladozó mennyezet

Minden alkalommal, amikor legalább 6 zúzott sebzés éri a falat vagy az oszlopokat, vagy amikor legalább 6 sokk sebzés ér valakit (és ennek köszönhetően érezni némi robbanást), vagy bármi hasonló erőteljes lökéshullám történik, a mennyezetről kőtörmelék hullik, mindenkire mezőnként 2/6 eséllyel. Reflexszel csökkenthető az így érkező sebzés, ami 10d zúzott, véletlenszerű testrészeken szétosztva. Aki valami erős alatt van (például manóként bebújt a ládába), az mentesül ez alól. Vulta tudja jól, hogy ilyen rossz állapotban van a hely, Mulzarek pedig gyorsan rájön és használhatja. Extrém ötlet kell? Ha tízszer/hússzor megtörténik az omlás, 3 kör alatt az egész összedől, Vulta házának felével és a szomszéd házzal együtt.




FÁKLYA
KŐTÖRMELÉK
(NEHEZÍTI A MOZGÁST)
Saját megjegyzések
OSZLOP
GOMBÁK
A FALON
LÁDA
POCSOLYA
(30 cm MÉLY)
FAHULLADÉK
(MÖGÉ FEKVE
FEDEZÉKET AD)
(HALMOZOTTAN NEHEZÍTI
A MOZGÁST: MÉTERENKÉNT
3 m MOZGÁST IGÉNYEL.)
LÉPCSŐ

Kezdeményezés (vagy bármi)

Globális notesz. Több oldalon megjelenik. Ezek szerkesztése az összes globális noteszt ugyanúgy módosítja.

Nehézség: Sztori

Globális notesz. Több oldalon megjelenik. Ezek szerkesztése az összes globális noteszt ugyanúgy módosítja.

Nehézség: Sztori



10		125 XP		Legárd				Ember, közepes			
Max 25	Kapu 5	Mana 25	CSE 6	MOZ 6	FIZ 3	VIT 3	ÜGY 3	FIGY 3	INT 5	JEL 3	ISM 4
Támadás		Közepes acélkard +3 (4) szúrt vagy vágott / Pusztakéz +1 zúzott.									
Ellenállás		–									
Egyebek		***Manaérzékelés:*** *Passzív*. Érzi a manát 20 méteren belül. ***Villámgyors varázslás:*** *Passzív*. 1 másodpercig tart a varázslása. ***Varázslás:*** Paktum forrásból varázsol. 20 tehetsége van egyedi, démoni csodáiban. Mást nem tud. Varázslásának nincs nyelvi vagy szomatikus összetevője, így az csak manája érzékelésével vehető észre. Általában elég, ha csak 1 manát sikeresen aktivál. ***Ürességköpeny:*** 20. szintű démoni csoda Legárd következő köre kezdetéig abszolút válogatott módon kap sebzést: minden sebzés ignorálva van, ami 4-nél több pont sebzéssel sújtaná Legárdot, legyen az támadás, csoda, robbanás, akármi. Alkalmanként számítandó, tehát a különböző testrészeket egyszerre érő sebzések összeadódnak. A 4 a bűvös szám: 4 sebzés úgy éri, ahogy van, viszont a 4 alatti sebzéseket erősebben kapja be: 3 sebzés helyett 5 éri, 2 sebzés helyett 6 éri, 1 sebzés helyett pedig 7 éri őt. Az ellenállás és a védekezés a végső, csoda által módosult értéket csökkenti, viszont Legárdnak eleve nem szokása védekezni, amikor aktív az Ürességköpeny. ***Kaszaboló suhanás:*** 20. szintű démoni csoda Legárd legfeljebb 10 méterre teleportálhatja önmagát, ha nincs lefogva. A kiinduló ponttól a végpontig egy elméleti, 1 méter szélességű egyenes vonalban támadást intézhet legfeljebb [sikeresen aktivált mana] alkalommal. Minden ilyen támadás 1 másodpercbe telik, teljes értékű (mintha 3 sec lenne), viszont nem növelhető a rá szánt idő, és nem is adnak további kockát a 6-os eredmények. **Harcmodor:** 50%-nál alacsonyabb épségű testrész támadásakor terel. Amikor az Ürességköpeny kivéd egy sebzést, Legárd meg sem rezzen. **Viselkedés:** Jelenleg egyetlen célja van: véglegesen kivégezni Mulzareket. Ehhez hűen cselekszik. Tisztában van a Vulta által előkészített barlanggal. **Felszerelés:** Mulzarek hamvai egy flaskában, 1 folyékony arany, 2 átlagos gyógyító főzet (2+2d), 1 átlagos mana főzet (2+2d), 15 Aranytallér értékű Dinár. **Látás:** Általános. **Nyelv:** Ősi és törp.									

Életerő	Elme	Fej	Jobb kar	Bal kar	Törzs	Jobb láb	Bal láb
7	8	20	20	20	20	20	20

7	8	20	20	20	20	20	20

Nehézség: Sztori

„A vártnál is gyorsabban jött el ez a pillanat.”
„Táncoljunk hát, élet szolgái!”
„Ó, előlem a menekülés igazán felesleges.”
„Imádom ezt az arcot, *ezt* a kifejezést!”

16		400 XP		Mulzarek				Démon, közepes			
Max	Kapu	Mana	CSE	MOZ	FIZ	VIT	ÜGY	FIGY	INT	JEL	ISM
0	0	0	8	8	6	5	7	7	9	7	5
Támadás		**Árnykard** (közepes közeli, acélszerű) +3 (4) szúrt vagy vágott, továbbá a védekező Reflex próbájának eredményével egyenlő nekrotikus sebzést okoz, de legfeljebb az okozott fizikai sérülés felével egyenlőt. **Ürességpöröly** (nehéz közeli, acélszerű) +6 zúzott, továbbá a védekező Reflex próbájának eredményével egyenlő szellemi sebzést okoz, de legfeljebb az okozott fizikai sérülés felével egyenlőt. **Pusztakéz** +2 bármely fizikai / **Harapás** +2 szúrt.								
Ellenállás		6 páncél, minden más sebzéstípussal szemben 2 természetes ellenállás.									
Egyebek		***Démon:*** *Passzív.* Arannyal szemben sérülékeny. ***Sűrűvérű:*** *Passzív*. Nem vérzik. Sérülései után sűrű fekete massza marad. **Különleges fegyverek:** Árnykardját és ürességpörölyét csak akkor veheti elő, ha legalább egyik létfontosságú testrésze 50% épség alatt van. Egyszer-egyszer húzhatja elő, a testéből, 2 sec alatt. A kard főként fekete, a pöröly pedig fehér. E fegyverek szétfoszlanak, ha kikerülnek Mulzarek kezéből, vagy amikor lényt támadva nem okoznak semmiféle sérülést. **Működés:** Mulzarek könnyűszerrel alakítja testrészeit az általa irányított elfajzottak formájára, így képes például pusztakézzel vágni vagy szúrni is. Ahogy csökken az épsége, testének burka foszlik, majd csak a belső fekete massza marad. Ahogy elveszti egy végtagját, kiszabadul belőle véletlenszerűen az egyik elfajzott (a 3 közül), ami Mulzarek körét követi a cselekvési sorrendben. **Életciklus:** Van hátra 3 életciklusa. Halálát követően 10d hónap, 10d hét, 10d nap múlva újjászületik. **Látás:** Fejlett. **Nyelv:** Ősi és durok.								

Életerő	Elme	Fej	Jobb kar	Bal kar	Törzs	Jobb láb	Bal láb
20	20	40	22	22	40	22	22
20	20	40	22	22	40	22	22



Saját megjegyzések

Nehézség: Sztori

Ezek a Mulzarek testében rejlő elfajzottak.

Körük Mulzarek körét követi.

Azokat támadják, akik a legtöbb sérülést okozzák a démonnak.

Globális notesz. Több oldalon megjelenik. Ezek szerkesztése az összes globális noteszt ugyanúgy módosítja.

Életerő	Elme
6	6
Fej	**Törzs**
7	7
Bal első	**Jobb első**
7	7
Bal hátsó	**Jobb hátsó**
7	7

4	100 XP	Démoni kárcsahos	Elfajzott, kicsi

Max	Kapu	Mana	CSE	MOZ	FIZ	VIT	ÜGY	FIGY	INT	JEL	ISM
0	0	0	6	6	3	1	4	4	1	1	0

Támadás	Harapás +1 szúrt, találat esetén 3d tűz sebzést is okoz.
Ellenállás	Természetes ellenállás: 2 páncél és 4 fagy.
Egyebek	Szentségtelen. Immunis a tűz sebzésre. **Megjelenés:** Zöld szemű, ijesztő megjelenésű, csupasz, vörös kutyaféle. **Látás:** Fejlett. **Nyelv:** Nem beszél nyelvet.

Életerő	Elme	Fej	Jobb első	Bal első	Törzs	Jobb hátsó	Bal hátsó
6	6	7	7	7	7	7	7

Életerő	Elme
6	5
Fej	**Törzs**
8	8
Bal első	**Jobb első**
4	4
Bal hátsó	**Jobb hátsó**
4	4

3	75 XP	Démoni gyíktestű	Elfajzott, kicsi

Max	Kapu	Mana	CSE	MOZ	FIZ	VIT	ÜGY	FIGY	INT	JEL	ISM
0	0	0	6	3	3	1	4	4	0	1	0

Támadás	Harapás +2 zúzott.
Ellenállás	Természetes ellenállás: 6 szúrt és vágott sebzés ellenállás, 2 zúzott sebzés ellenállás.
Egyebek	Szentségtelen. Sérülékeny fagy sebzéssel szemben. **Megjelenés:** Kutyaméretű, rendkívül kemény és vastag pikkelyekkel borított testű gyíkféle. **Látás:** Fejlett. **Nyelv:** Nem beszél nyelvet.

Életerő	Elme	Fej	Jobb első	Bal első	Törzs	Jobb hátsó	Bal hátsó
6	5	8	4	4	8	4	4

Életerő	Elme
7	7
Fej	**Törzs**
6	6
Bal szárny	**Jobb szárny**
6	6
Bal láb	**Jobb láb**
6	6

4	100 XP	Démoni károgó	Elfajzott, apró

Max	Kapu	Mana	CSE	MOZ	FIZ	VIT	ÜGY	FIGY	INT	JEL	ISM
0	0	0	6	7	2	2	7	7	2	1	0

Támadás	Harapás +1 szúrt. A csőre által okozott sérülés 2 napig nem képes gyógyulni.
Ellenállás	–
Egyebek	Szentségtelen. Képes mozgási sebességének háromszorosával repülni, ha megvan mindkét szárnya. **Megjelenés:** Egy nagyra nőtt varjú. **Látás:** Fejlett. **Nyelv:** Nem beszél nyelvet, de némileg érti az ősit.

Életerő	Elme	Fej	Jobb szárny	Bal szárny	Törzs	Jobb láb	Bal láb
7	7	6	6	6	6	6	6

Nehézség: Sztori

Életkor: 105 éves.
Foglalkozás: Sámán, szelleműző, szellemidéző.
Születési hely: Xirmi, Egyesült Királyság.
Faj: Elemi sárkányvérű (tűz).
Nem: Férfi.
Testmagasság: 198 cm.
Tömeg: 110 kg.
Állampolgárság: Egyesült Királyság.



6		75 XP		Kinqanqu				Elemi sárkányvérű, közepes			
Max 15	Kapu 5	Mana 15	CSE 7	MOZ 6	FIZ 3	VIT 3	ÜGY 3	FIGY 3	INT 2	JEL 7	ISM 4
Támadás		Pusztakéz +1 zúzott.									
Ellenállás		1 páncél és 1 tűz sebzés természetes ellenállás.									
Egyebek		+3 Ismeret szellemekkel és idézésekkel kapcsolatban. ***Varázslás:*** Hit forrásból képes varázsolni, Jellemét használva. Gidiritimex istennő követője. 10 (5 Tűz és 5 Pusztítás) tehetsége van. ***Fellángolás:*** 12. szintű Tűz típusú Pusztítás Varázsige: *„Tűz és Láng Úrnője, borítsuk lángba az ellent!”* Az érintett célpontot 6 tűz sebzés éri. ***Lángoló ököl:*** 15. szintű Tűz típusú Pusztítás Varázsige: *„Tűz és Láng Úrnője, érintsd meg öklömet!”* Kinqanqu egyik keze lángba borul. E lángok megsebesítik pusztakezű támadásinak célpontjait. Az időtartam alatt 2 bónusz tűz sebzést okoznak a támadásai ezzel az öklével. Az időtartam 3 kör, ami tovább csökken találó támadásokkor 1-gyel. **Viselkedés:** Nem kifejezetten okos, de ért az idézésekhez, Legárd ezért bérelte fel. Kemény fickó, de nem erőszakos. Próbálja kerülni a bajt, engedelmeskedik az őröknek. **Felszerelés:** Csak szent jelképe lóg a nyakában. Minden mást elkoboztak. **Látás:** Általános. **Nyelv:** Ősi és sárkány.									

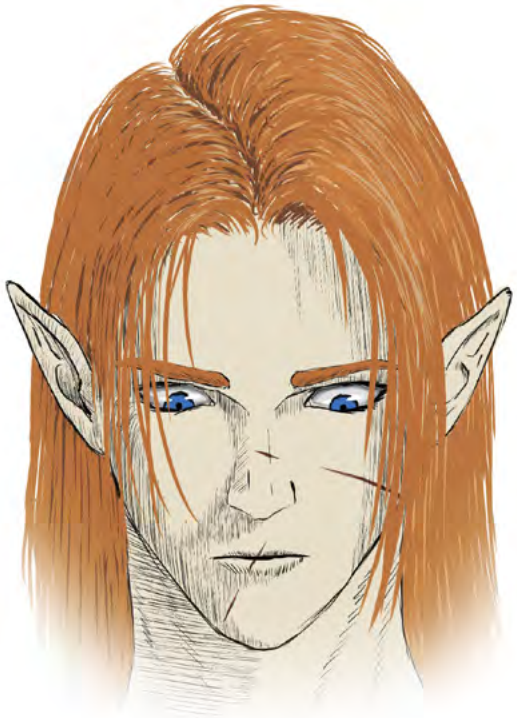
Életerő 8	Elme 7	Fej 11	Jobb kar 11	Bal kar 11	Törzs 11	Jobb láb 11	Bal láb 11
8	7	11	11	11	11	11	11

Saját megjegyzések

„Úgy van, az idézés a szakterületem. Mondjuk a szellemek, de... fő a változatosság.”

Nehézség: Sztori

Életkor: 141 éves.
Foglalkozás: Zsoldos, verőember.
Születési hely: Nádasvár, Egyesült Királyság.
Faj: Erdei elf.
Nem: Férfi.
Testmagasság: 170 cm.
Tömeg: 50 kg.
Állampolgárság: Albidusz Teokrácia.
Tagság: Sárkányölő szövetség.



10		125 XP		Gelf				Erdei elf, közepes			
Max	Kapu	Mana	CSE	MOZ	FIZ	VIT	ÜGY	FIGY	INT	JEL	ISM
0	0	0	7	7	5	5	4	4	2	2	2
Támadás	Szablya (acél, könnyű közeli) +3+2 szúrt vagy vágott / Pusztakéz +2 zúzott. Tőr (acél, könnyű dobható) +2+2 szúrt sebzés.										
Ellenállás	1 természetes fizikai ellenállás minden fizikai sebzéssel szemben. Talpig nehéz páncélzatban +2 vágott és +2 zúzott sebzés ellenállás minden testrészen. Pajzs (+2 védelem).										
Egyebek	***Harci zseni:*** *Passzív.* Minden közelharci fegyverrel extra plusz jártassága van (+2 sebzés). **Viselkedés:** Minden idegennel szemben bizalmatlan, miközben tisztában van saját erejével. Kizárólag alváshoz készülődve veszi le páncélzatát. Legárdot több, mint 10 éve ismeri. Volt egy közös kalandjuk Vasországban. Az ifjú Aduran titkát és pontos tervét nem ismeri, de abszolút megbízik benne, így olcsón vállalta, hogy segít neki megküzdeni bármivel, amit megidéznek. **Felszerelés:** 3 darab épséggyógyító főzet: 2 átlagos és 1 erős. 4 darab tőr és 1 szablya. 10 Aranytallér értékű Dinár. **Látás:** Fejlett. **Nyelv:** Ősi és elf.										

Életerő	Elme	Fej	Jobb kar	Bal kar	Törzs	Jobb láb	Bal láb
10	7	11	11	11	11	11	11

10	7	11	11	11	11	11	11

Saját megjegyzések

„Ha Legárd biztos benne, akkor én is. Több nem kell.”

Nehézség: Sztori

Életkor: 38 éves.
Foglalkozás: Törvényen kívüli.
Születési hely: Ergengrád, Egyesült Királyság.
Faj: Ember.
Nem: Nő.
Testmagasság: 176 cm.
Tömeg: 68 kg.
Állampolgárság: Nincs.
Tagság: Az elmúlás apostolai.



8		100 XP		Engel				Ember, közepes			
Max 0	Kapu 0	Mana 0	CSE 6	MOZ 6	FIZ 3	VIT 3	ÜGY 4	FIGY 4	INT 4	JEL 3	ISM 3
Támadás		Könnyű acélkard +2+1 szúrt vagy vágott / Pusztakéz +0 zúzott.									
Ellenállás		Könnyű páncélzat: 1 vágott sebzés ellenállás minden testrészen.									
Egyebek		+1 alkímia, +2 lopakodás, +3 kutatás. **Viselkedés:** Még sosem találkozott Legárddal, de az elmúlás elhivatott apostolaként bármilyen messzire elvándorol, hogy kivégezzen egy öröklétűt, ingyen. Tisztában van az örökségkör működésével, azért jött, hogy elkészítse és megöljék benne a démont. **Felszerelés:** 1 db gyenge életerőt gyógyító főzet. 7 Rézérme értékű Dinár. 3 hamukréta: egy-egy szokványos méretű örökségkörhöz elegendő hamukréta. Egy halott társának hamvaiból és saját véréből készítette (így ha Engel meghal, az ezzel készült örökségkör hatástalan). 1 db füstbomba: 10d méter sugárban robban, erősen fedett területet képez, szélcsendben 1 percig tart. **Látás:** Általános. **Nyelv:** Ősi, elf és sárkány.									

Életerő	Elme	Fej	Jobb kar	Bal kar	Törzs	Jobb láb	Bal láb
8	9	12	12	12	12	12	12

8	9	12	12	12	12	12	12

Saját megjegyzések

„Nem kell kétszer mondani, megöljük.”

Nehézség: Sztori

Életkor: 77 éves.
Foglalkozás: Növénytermesztő és ex-zsoldos.
Születési hely: Tuzmunda, Egyesült Királyság.
Faj: Ember.
Nem: Férfi.
Testmagasság: 183 cm.
Tömeg: 78 kg.
Állampolgárság: Egyesült Királyság.



4		50 XP		Vulta				Ember, közepes			
Max	Kapu	Mana	CSE	MOZ	FIZ	VIT	ÜGY	FIGY	INT	JEL	ISM
9	3	9	6	5	2	1	4	2	6	3	4
Támadás		Dobható kis balta +2+2 vágott / Íj +3+2 szúrt / Pusztakéz +1 zúzott.									
Ellenállás		–									
Egyebek		+2 fegyverismeret, +3 növényismeret. ***Harci tapasztalat:*** *Passzív.* Teljes jártassága van könnyű és távolsági fegyverekkel. **Viselkedés:** Egy fizikailag meggyengült harcos, aki több, mint egy évtizede már csak növényeket termeszt; éppen ezért jó kapcsolatot ápol a Kígyó-béka alkimista bolt vezetőjével, illetve van ismertsége alvilági körökben, ugyanis az illegális termesztést sem veti meg. **Felszerelés:** 1 db gyenge elmét gyógyító főzet (1+1d) (erőssége 1), 1 db közepes gyorsító főzet (3 körre +1 cselekvési sebességet ad) (erőssége 2), 1 db erős gyorsító főzet (5 körre +1 cselekvési sebességet ad) (erőssége 3). **Látás:** Általános. **Nyelv:** Ősi.									

Életerő	Elme	Fej	Jobb kar	Bal kar	Törzs	Jobb láb	Bal láb
6	8	8	8	8	8	8	8

6	8	8	8	8	8	8	8

Saját megjegyzések

„Ki feltételezné egy vénemberről, hogy titkos barlangja van illegális tevékenységekhez?”

Nehézség: Sztori

4		50 XP		Városi őr				Ember, közepes			
Max 0	Kapu 0	Mana 0	CSE 6	MOZ 6	FIZ 4	VIT 4	ÜGY 3	FIGY 3	INT 3	JEL 3	ISM 3
Támadás		Acélkard (közepes közeli) +3 (4) szúrt vagy vágott / Dobólánc +2 zúzott / Pusztakéz +0 zúzott.									
Ellenállás		Nehéz páncélzat: minden testrészen 4 bizonyos fizikai.									
Egyebek		**Felszerelés:** Síp (hallatára reagál a többi őr, esetleg bármely lakos), átlagos porfelhő bomba, bilincs, pajzs, közepes acélkard (3 (4) sebzésű), dobólánc. **Viselkedés:** Szolgálatban teszi a dolgát, bár lehet, hogy lefizethető. **Megjelenés:** Egyértelműen városi őrnek néz ki, egy páncélos katona. **Látás:** Általános. **Nyelv:** Ősi.									

Életerő 9	Elme 8	Fej 10	Jobb kar 10	Bal kar 10	Törzs 10	Jobb láb 10	Bal láb 10

Saját megjegyzések

A	9	8	10	10	10	10	10	10
B	9	8	10	10	10	10	10	10
C	9	8	10	10	10	10	10	10
D	9	8	10	10	10	10	10	10
E	9	8	10	10	10	10	10	10
F	9	8	10	10	10	10	10	10
G	9	8	10	10	10	10	10	10



Befejezés

Mivel a kalandmodul rengeteg választási lehetőséget ad a játékosok kezébe, ezáltal közel lehetetlen megtervezni a sztori végét; de ettől csak jobb az egész, hiszen így mindenkinek a saját történetévé válik. Különböző összeütközések, halálesetek, baklövések, hihetetlen bravúrok, teljesen eltérő látásmódok, ezek mind-mind egyedi történések, amiket nem is szabad egyszerűen előre lefektetni. Néhány kivételtől eltekintve persze, amíg azokat jó szándék vezérli.

Egy rövid történet lezárul, de ettől még nem kötelező befejezni az egészet. Rengeteg kalandot tartogat A Sohafeledők meséinek világa, a legjobbak pedig azok, amiket még senki sem írt meg.

Végszó

Köszönöm, hogy e kalandmodult választottad.

Remélem, hogy kellemes élményt kovácsoltatok belőle.

A továbbiakhoz elegendő erőt, kitartást és eredményes fejlődést kívánok.

Schädel Tibor

© 2026. Schädel Tibor | nevodamaan.hu