

# A rombáros titka

Kalandmodul 5-7 szintű kalandozó csapatnak



Minden jog fenntartva, beleértve az egész vagy részletek reprodukálásának jogát.

All rights reserved!

Copyright © Szabó Szilárd

A címlapkép forrása: <http://www.goodfon.com>

A kalandmodul az LFG.HU és/vagy a FOMALHAUT.LFG.HU weboldal közös pályázatára készült, ezért ezeken a weblapokon a megjelentetése engedélyezett! Bármely más elektronikus vagy nyomtatott formában történő megjelentetéséhez a készítő hozzájárulása szükséges!

## *A romváros titka*

Kalandmodul 4-6 szintű kalandozó csapatnak

### Előszó

Kedves olvasó!

Sok éve már annak, hogy megismerkedtem a szerepjátékokkal, hosszú ideig játékosként, később pedig mesélőként tevékenykedtem. Sajnos mostanra már a való élet, a munkahely, család, kevés lehetőséget biztosít a játékokon való részvételre, de ráérő időmben megpróbálok kalandokat kitalálni. Az évek során nagyon sokfajta kalanddal találkoztam, ezekből is merítetek ötleteket, néha találkozhatnak a játékosok a kaland során „klisékkel” is, például egy rablócsapat rajtaütése, mely teljesen független a kaland fő szálától, de kellemes bemelegítést jelent, és egy kis sikerélményt a játékosoknak. Így sok dolog ismerős lehet, a játékosoknak, de igyekeztem egy új és lehetőségekhez mérten érthető, logikus kalandot létrehozni. Próbálok minél több információt a megfelelő helyen a játékosok tudomására hozni, hogy ne kelljen a csapatnak csak sodródnia a történésekkel, de ha a mesélő úgy érzi jónak természetesen tetszés szerint befolyásolhatja a kaland haladását.

A modul a LFG.HU kalandmodul író pályázatára készült. Illusztráló képeket az internet bugyraiban találtam nem saját képek, ahol tudom, megjelölöm a forrást. A képek későbbi felhasználásából eredő szerzői jogsértésekért felelősséget nem vállalok, amennyiben ez a modul megjelenne bármilyen fórumon. (publikálás esetén a képeket javasolom elhagyni, vagy saját rajzokra cserélni) Remélem minden játékos és mesélő jól fog szórakozni a játék során.

## Mesélőknek

A kaland, amit kezdedben tartasz, 2 részre tagolódik. Fontos lesz a fordulatok szempontjából, hogy a kaland első részében a kalandozók szeme előtt inkább a kijutás és megmenekülés lebegjen, ne érezzék olyan fontosnak, hogy megpróbálják elpusztítani az egész templomot. Ha a játékosok a vezetők elpusztítását tűznék ki célul a játék első felében, úgy az ellenfelek számbéli fölényének hangoztatásával, a csapatot észlelő és megtámadó egységek egyre növekvő erejével, valamint akár a csapat szétszakításával (bár ez utóbbi kissé megnehezíti a kaland menetének folyamatosságát) is a menekülés irányába terelheted őket. Nagyon fontos kiemelni, hogy a kaland során egészen a végső összecsapásig a gonosz erőinek nem célja a kalandozók elpusztítása, csupán a fogságba ejtésük, és későbbi felhasználásuk. Ez természetesen az összecsapások során kevésbé fog érződni, hiszen előfordulhatnak véletlen halálesetek is, de ha úgy alakulna, hogy a csapat egy része, vagy egésze a csatatéren marad vesztesen, akkor őket, ha még lehetséges, felgyógyítják és külön cellákban fognak magukhoz térni felszereléseik nélkül.

### A kaland összefoglalása (kizárólag mesélőknek)

Az idő kereke csak forog magában, fajok tűnnek el, és jelennek meg újak. De mindig akad, aki ezt a folytonosságot, próbálja kikerülni, kijátszani a halált. Így fordulhatott elő, hogy egy kígyóember mágus sztáziskamrába menekült fajának pusztulása elől, és hosszú álmát aludta egészen addig, míg néhány botor kalandor fel nem ébresztette. A mágus ezután elkezdte alapjaitól felépíteni. A területére tévedt kalandorokat felhasználva „feltámasztja” régi szolgálait, de ehhez szüksége van új alanyokra, ezért saját maga intézi el, hogy kalandorokat fogadjanak fel és küldjék a kalandorokat a templomukba, hogy ott csapdába csalják őket.

Új varázslat:

Lélekcseré

Szint: Var 4

Távolság: érintés

Hatóidő: Permanens

Terület: 1 lény

Mentődobás: -

A varázslat hosszas előkészületet igényel. Az áldozat elméjét először le kell gyengíteni, ez többszöri mentális befolyásolással (Félelem, feledés és hasonló varázslatok használatával) de akár hosszadalmas kínzásokkal is történhet. Ezután az áldozatot egy speciálisan kialakított terembe kell vinni, ahová egy pentagrammát rajzoltak, és a hold pontosan éjfélkor egy tetőn lévő ötágú csillag alakú résen pontosan a pentagrammát világítja meg. A mágiát ekkor lehet elvégezni, ilyenkor a mágus szólítja egy rég meghalt személy lelkét, kiragadva őt a holtak birodalmából a gazdatestbe helyezi. A gazdatest a varázslat után szép fokozatosan kezdi felvenni az új lélek régi testének alakját, arcvonásait, mígnem tökéletesen hasonlítani fog régi valójára. Hasonló átalakuláson megy át a lélek maga is, eleinte a gazdatest képességei lesznek előtérben (kasztja támadóértékei varázslási képességei) majd fokozatosan ezek átalakulnak az új lélek képességei szerint. (ez több hónapot is igénybe vehet)

A mesélő döntése, hogy a csapat erősségéhez mérten meghatározza az ellenséges kígyóemberek aktuális állapotát, mivel akár egyetlen egy teljes értékű kígyóember is nagy kihívást jelenthet egy gyengébb csapatnak. Viszont egy nemrég létrehozott kígyóember még sokkal inkább, egy normál kalandor képességeit birtokolja csak.

## Kígyóember (1) \*\*

Szint: 6

VO: 14

Mozgás: 30'

Támadás: fegyverrel

Spec: hipnózis, félelem, mentális képességek, immunis az elmére ható varázslatokra

Mentők: +2/+5/+5

Jellem: Törvényes Gonosz

Kincs: technológiai eszközök

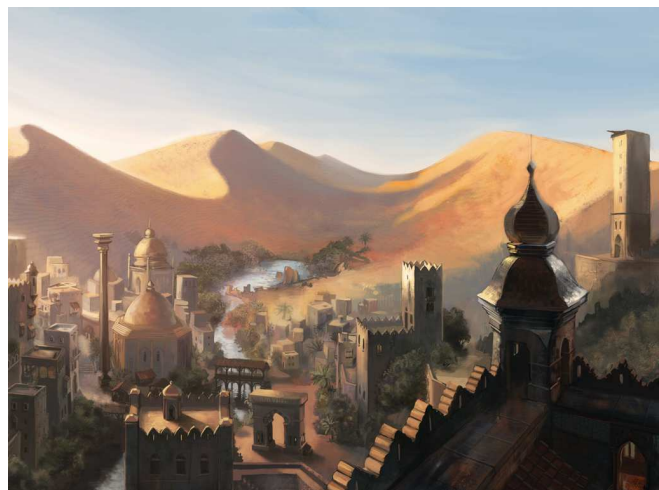
Méret: Közepes

Dhú kígyóemberei több tízezer éve letűnt faj; képviselőikkel csak a múltban, vagy épségben maradt sztázis kamrákban és hasonló helyeken lehet találkozni. A kígyóemberek civilizációja rendkívül fejlett technológiával és mentális képességekkel rendelkezett; mindkettő idegen az emberi elme számára. A dhuviaik puszta jelenléte megmagyarázhatatlan, irracionális fenyegetettség érzetet ébreszt az emberekben; a *félelem* varázslathoz hasonló (Nehéz Akaraterő). Hipnotikus tekintetükkel (Nehéz Akarat-erő) megbűvölhetik áldozataikat; egyébként a fizikai harctól gyengeségük miatt idegenkednek. Ha nincs kezük ügyében valamelyik futurisztikus fegyverük, inkább mentális támadáshoz folyamodnak: puszta akaraterővel csapást mérhetnek áldozatuk elméjére (+5-ös manőver Akaraterő ellen). A sikeres támadás, tetszés szerint vagy 6d6-ig terjedő sebzést okoz, vagy – ha a siker legalább +10-es – nyáladzó idiótává változtatja a célpontot. A kígyóemberek magasabb szintű képviselői ennél jelentősebb erővel is rendelkezhetnek. (Kép forrása: <http://gutsberserk.deviantart.com>)



### A kaland kezdete

A játékosok Ohlar városában kezdődnek. Ez a városka a déli sivatag városállamainak egyik kevésbé jelentős tagja. Az időjárás mindig forró, egy központi oázis jelenti a fő okot, amiért a város ide épülhetett. A városon át visz néhány kereskedelmi út, a karavánok itt szoktak megállni vizet vételezni. A karakterek idekerülését a mesélőnek kell megoldania, lehet akár egy küldemény kézbesítése, vagy akár egy ismerős, rokon meglátogatása, a lényeg, hogy itt legyenek éppen kaland nélkül és jó, ha nem veti fel őket a pénz. A kaland



Kép forrása: <http://4.bp.blogspot.com>

kezdetekor akár új karakterek összemelésére is van lehetőség, hiszen az egész kaland egy minden kocsmában elhelyezett hirdetéssel kezdődik, melyre bárki jelentkezhet.

Emberek!

Bátrakat keresek egy expedícióhoz,  
amely egy elhagyott romváros  
felkutatására indul. A fizetség nagy,  
de az út veszélyesnek ígérkezik.

Aki elég bátornak érzi magát az jöjjön  
Kang második havának ötödik  
napján a tizennyolcadik órában, a sivatagi  
szél utcában található raktárépületbe.

Ron Ferning

Ez az időpont két nap múlva délután esedékes. A kalandozók itt eldönthetik, akarnak-e valamit tenni a találkozó előtt. Ha a mesélő szeretné, az új embereket a csapatba már itt elkezdheti bemutatni egymásnak. Jó lehetőség erre egy kialakuló kocsmái verekedés, ahol a régi tagnak segítséget nyújt egy új karakter, de az összemelés akár magán a hirdetésben jelölt helyen is lehetséges.

A rablótámadás:

Ezen epizód történhet itt a kaland elején (javasolt), de történhet a romvárosból való visszatéréskor is. A mesélő döntése mikor szolgálja jobban a hangulat építését.

*Ebben a városban egy nem túl népes, de jól szervezett alvilág található, ha rajtaütésre kerül sor, a város lakóinak ablakai mindig kellően zárva vannak, véletlenül se legyenek szemtanúk. A városi őrök sem szeretne összetűzést az alvilággal (persze megígérik a nyomozást), így a csapat magára marad, ha a rablás sikerrel járna és vissza akarná szerezni értékeiket.*

A csapat ne ismerje a város felépítését, így az utat a találkozó helyszínéhez meg kell találni. Szerencsére elég sok lehetőség kínálkozik, a legcélszerűbb keresni egy utcakölyköt, aki néhány rézpénzért elvezeti őket, de akár a kocsmában is érdeklődhetnek, itt is kaphatnak útbaigazítást (egy ezüstért), de a kocsmában is javasolják, hogy az a kölyök megmutatja nekik az utat, be is hívják:

„Hé te kölyök mutasd meg ezeknek az „uraknak” (hölgy esetén más megszólítás, és kicsit ironikus hanglejtéssel, amolyan éppen hogy nem sértőn) az utat ahhoz a raktárhoz. És mutat a hirdetés felé.”

A kölyök pimaszul válaszol neki: „Aztán mé’ mutatnám?”

A kocsmáros odalök a gyerekek két rézpénz: „Na lódulj, ne várokoztasd meg őket!”

Persze ha a csapat rögtön a kölyköt kérdezi meg, ők is olcsóbban megúszhatják.

A kölyök útközben kérdegeti a csapatot, merről jöttek, mit csinálnak itt, kéri hogy meséljék el útközbe egy érdekes kalandjukat, persze közben be is mutatkozik, Sy-nak (Száj) hívják.

Kicsit pimasz, de barátságos a csapattal. Egyszer csak a megáll egy utca közepén, és így szól a csapathoz, megérkeztünk. A csapat körbenéz, egy utcán állnak, elég kihalt a környék, néhány enyhén lepusztult ember van a környéken, és az ablakok táblái csukva vannak. Sehol egy raktárépület. Ha megkérdezik hova érkeztek, akkor a srác válaszol: „Hát ahol átadjátok az

értékeiteket!” majd felmutat a tetőre, és az mögéjük. (Ha nem kérdezik meg akkor is felszólítja őket az értékeik átadására, csak úgy nem ilyen viccesen)

A tetőről nyílpuskás alakok néznek lefelé, a hátuk mögött is kések csillannak az eddig békés emberek kezében, valamint előttük is feltűnik néhány alak fegyverekkel. Ha megfenyegetnék, vagy túsul próbálnák ejteni a fiút, közlik velük, vagy a fiú, vagy a rablók vezetője, hogy a fiú csak egy utcakölyök, nem cserealap semmiért, de ha megölik, akkor még fel is bosszantják őket, és nem biztos, hogy csak az értékeiket fogják itt hagyni.

Ha nem dicsekedtek a régebbi kalandjaik során szerzett értékekkel az út során, akkor a kevésbé látványos felszereléseiket meghagyják a rablók, de a pénzüket, és a látható értékesebb felszereléseiket elveszik. (Megjegyzés: Ne vedd el a csapat kedvét teljesen a játéktól, ne foszd ki őket teljesen, vagy kicsit nyugtasd meg őket, játékon kívül mint mesélő, hogy fognak kapni lehetőséget értékeik visszaszerzésére. Viszont legyen jó okuk később bosszút állni a bandán, és megkeresni értékeiket) Sy átveszi tőlük a pénzüket és a tárgyakat, majd vigyorogva még pimaszul mondja el, merre menjenek, hogy eltaláljanak a találkozóra, ne mondhassák, hogy ő nem szolgálja meg azt a 2 rezet... ☺



Forrás:<http://mfiorito.deviantart.com>

Szintén egy lehetőség, ha a csapat egy előrelátó tagja körbeszaglászna a találkozó színhelyén még a találkozó előtt. (Ekkor, ha egyedül megy, ő mentesülhet a rablás alól.) Ő a következőket láthatja:

A találkozó előtt 2 órával érkeznek a raktárépület hátsó ajtajához ketten, egy fekete ruházatot viselő ember, aki fejére húzott csukja miatt arcvonásait nem lehet látni, valamint egy barna csuhás alacsony pap, jellegzetes görbe orral, nyakában Kang szimbólumával. Kihallgatni ugyan nem lehet őket, figyelnek a környezetükre, de ha ügyesen rejtőzködik a karakter hangfoszlányokat hallhat, de azok valami idegen nyelvnek tűnnek, és mintha beszédhibás lenne a beszélő, nagyon sziszegnek a szavak, de lehet a nyelv ilyen.

Megjegyzés ezt az eseményt csak abban az esetben meséld el, ha a csapat egy tagjának magától eszébe jut a kémkedés. Ezután még megfigyelheti a megbeszélésre érkező embereket, majd végül a kifosztottan kedvetlenül megérkező barátait. (ha a rablótámadás megtörtént)

## A találkozó

Mindenkinek bőven jut ülőhely a raktárban, elég sok pad van elhelyezve. A csapat mikor belép rögtön az érdeklődés középpontjába kerülnek pár pillanatra, majd mindenki a saját dolgával kezd foglalkozni.

A megjelenteket a mesélő tetszőlegesen változtathatja, hogy kiegészítsék a csapat összetételét. Jelentőségük a játék során annyi, hogy úgymond „ágyútöltelékek” legyenek, azaz a mesélőnek legyen kiket elpusztítani a kaland nehézségét megmutatandó. Ez ugyan eleinte kis

extra feladatot jelent a mesélőnek, így a megjelentek számát a saját képességeit ismerve határozza meg. Viszont a hangulat fokozásához a következő közjáték szereplői legyenek a teremben.

Ha a csapatban található női karakter, vagy más elég gyengének tűnő egyén, azt kinézi



Forrás <http://silviodb.deviantart.com>

magának egy háromfős társaság, és megpróbál belekötni. Ha a csapatban ilyen nincs, vagy a csapat megfélemlíti, akkor egy másik jelentkezőbe, egy fiatal fiúba (Liu) kötnek bele, a csapat dönti el besegít-e a kialakuló kis verekedésbe, de ha nem segítenek, akkor is a vége hasonló lesz, a három kötekedő a földön találja magát. Ha a csapat volt az elkövető, akkor hasonlóan egy kocsmai verekedéshez vezesd le a kis összetűzést (fegyverek nem nagyon kerülnek elő, maximum egy-két pad törik össze.) ha a fiúba kötnek bele, hogy egy ilyen kölyök mit akar itt, menjen haza az anyjához, akkor a fiú kezéből egy villám vágódik ki, ami végigpattan a három kötekedőn, és leteríti őket. Ezután a srác elnézést kér az incidensért, és közli, hogy eltakarítja a szemetet, majd kihúzza a testeket a teremből. Ha kap segítséget, megköszöni.

A kis incidens után belép egy barana ruhás Kang szimbólumot viselő alacsony karvalyorrú pap.

-Üdvözlöm önöket. -szólt az egybegyűltekhez. -A nevem Ron Ferning. Én hívtam össze ezt a csapatot, hogy expedíciót indítsak egy a sivatagban található romváros felkutatására és felderítésére.

Elővett egy nagy falpra rajzolt térképet, mely a várost és környékét ábrázolta.

-Mint látják, most itt vagyunk. -mutatott a városra. -Körülbelül ötnapi járóföldre, északra, távol minden kereskedelmi úttól, található feltételezéseim szerint a romváros. A legenda szerint, körülbelül kétezer évvel ezelőtt hagyták ott az emberek a várost, amit valamilyen nagytermetű ragadozó támadott meg, akivel az emberek nem tudták felvenni a harcot. Nem tudom, mit találhatnak benne, ha még mindig ott lenne a lény nem szükséges szembe szállniuk vele, nyugodtan elmenekülhetnek. Inkább az legyen a fontos, hogy nekem információkkal szolgáljatok. Hajlandó vagyok az információkért 50 aranyat fizetni, előlegként felajánlok 10 aranyat, melyből fel tudnak készülni megfelelően az utazásra. Nos, tulajdonképpen erről van szó. Varom a kérdéseiket.

Ami kizsedhető még a pap-ból:

Minden, amit megtudnak, érdekeli őt. Él-e valaki vagy valami a városban, ha igen akkor kicsoda, micsoda? Ha üres a város, akkor a régi kultúra maradványai is érdekli.

Ha találnak valami tárgyat, akkor, ha kell neki, akkor az értékét kifizeti, ha a tárgy nem kell neki, akkor azt megtarthatják. Bízik a becsületességükben, hogy megmutatnak neki mindent amit ott találni fognak.

Ha nincs más kérdés, akkor megkéri ő is az egybegyűlteket mutatkozzanak be, mondják el kik ők és miben tudják segíteni az expedíciót.

Itt mindenki bemutatkozik, a kitalált szereplők is elmondhatják miért jöttek, és Liu is sorra kerül, aki elmondja, hogy Nediár a villámok istenének papja. (igazából ő is egy mellékszereplő, ha a kalandozó csapat egy tagjába sikeresen belekötöttek és ők intézték el a kötekedőket őt is helyettesítheted bárki mással, pusztán nosztalgiából írtam ezt a karaktert ide, mert nekünk is társunk volt ezen kaland során. )

Opcionális lehetőség a mellékszereplők közé csempészni a megbízó egy emberét, aki figyelemmel kísérheti a csapat cselekedeteit, és aki egy pillanatban majd hátra támadja a csapatot. De ezt csak abban az esetben tedd, ha nem felejtessz el „játszani” a karakterrel. Nem túl jó a sok mesélő által irányított karakter, ha a csatában csak állnak, vagy ha a csata túl bonyolulttá válik miattuk. De az sem mutat jól, ha csak a kis csapatod jelentkezik egy felhívásra.

A pap mindenki nevét feljegyzi egy papírlapra, ami amolyan szerződés félének tűnik, minden jelentkezőt elfogad lehetőség szerint, majd mindenkinek alá kell írnia (vagy legalább egy keresztet tenni) a szerződést. Ezután átnyújtja a 10 aranyat fejenként, figyelmezteti a társaságot, hogy szerződést kötöttek, elvárja a korrekt magatartást, elmondja, hogy hol keressék, ha visszatértek (a Poros Főnix nevű fogadóban) és a mielőbbi viszontlátás reményében elköszön a társaságtól.

Ha a karakterek nem erőltetnék, a mesélő egy másik jelentkező bőrébe bújva egyeztesse az indulás időpontját, amire mindenki jelenjen meg, beszéljék meg ki veszi meg a tevéket, gyűjtsék össze rá a pénzt (lehetnek a játékosok is) szerezzenek ellátmányt az útra, jó ha szereznek iránytűt, szóval készüljenek fel az utazásra. (Ha a játékosok vetik fel, ne felejtünk el bónusz jutalmat (tapasztalati pont) adni a szerepjátszásért a kaland végén.) Nem árt az elvesztett fegyvereket és egyéb felszereléseket is pótolnia rablótámadás után.

## Az utazás

A várost elhagyva először a kősvatag következik, érdekes látványt nyújt természetes szépségével, mely mintha egy óriások építették volna hatalmas egymás mellé és egymásra szórt sziklák, sziklaoszlopok mindenhol. Itt, legalább ha forróság van is, legalább néha egy-egy nagyobb árnyék található, amely alatt megpihenhet a csapat. A sziklasivatag körülbelül másfél napi tevelés után megy át homoksvatagba. ahol már árnyéket sem lehet találni.

Körülbelül félnapi tevelés után egy kis közbjáték szakítja meg az utat:

Minden figyelmeztetés nélkül kiröppen 3 nyílvesző, megcélozva a legveszélyesebbnek tűnő személyeket

Forrás: <http://www.utikalauz.hu>





a környező oszlopok tetejéről. Ezt követően pedig a csapat létszámának megfelelően ngyszámú rabló emelkedik fel, akik eddig előre esott gödrökben rejtőztek. Remélhetőleg a csapat mágiahasználói és harcosai (ne felejtse el az npc-eket is harcoltatni) legyőzik a rablókat, Főleg, hogy ha azt látják vesztesre állnak, akkor menekülőre fogják. A csata végén a haramiákat átvizsgálva, esetleg kikérdezve kiderül, hogy a három kötekedő jómadár szerveztette a rajtaütést, és a megbeszélésre csak az erőviszonyokat kémlelni jöttek el. Ez a rajtaütés jó lehetőség a csapathoz csapódott jelentkezők számának csökkentésére. Hasonlóan jó lehetőség, ha éjszaka az egyik NJK-t egy skorpió megmarja. Előfordulhat, hogy egy harmadik NJK-t a napszúrás zavar meg, és látomásai támadnak, esetleg még a csapatnak is ronthat téveszméit követve. A lényeg, hogy szép lassan fogyatkozzon meg a csapat, mire a romvároshoz érnek.

## A romváros

Egyik este érdekes zöldes derengést vesznek észre az egyik dűne mögül. A csapat felderítője előrelopakodhat, és a következőket látja.

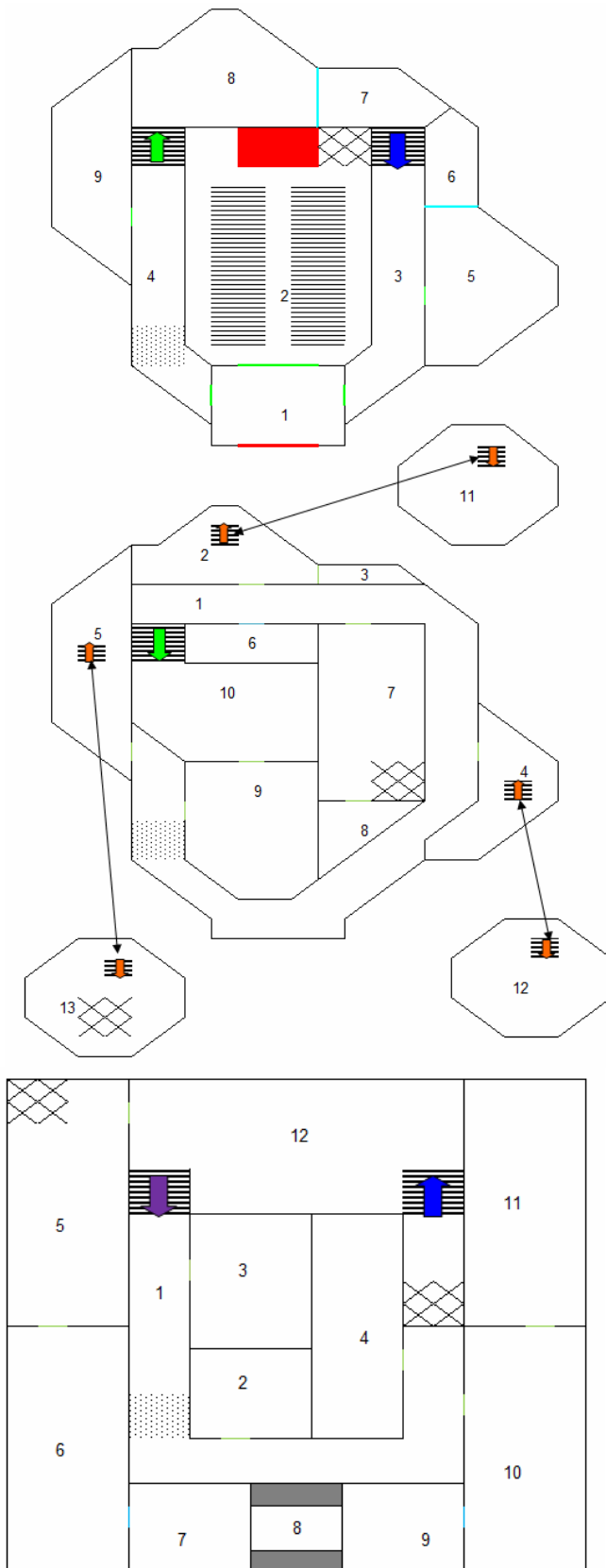
Végre megtalálták a keresett romvárost. Sok-sok éve itt egy virágzó város állhatott, talán még egy oázis is létezhetett, erre utal a város kialakítása, de mára már az oázis tava helyén csak egy gödör látható, melyből a homokot épp kifújhatta aszél. A valaha szép épületeknek csak a romjai találhatóak meg, de ami a nézelődést kissé meggátolja az a cselekmény ami magához vonza felderítőnk szemét.

Sötét csuhás alakok egy fehér szakadt lepelbe burkolt vergődő, sikoltozó nőt visznek a vállukon egy épen álló templom irányába. a zöldes fény a templom belsejéből annak ablakaiból szűrődik ki.

Mire bármilyen cselekvést meg tudnának valósítani, a csuhás alakok eltűnnek az épület belsejében, de a hatalmas bejárati ajtó nyitva marad. öröket sehol sem látnak, hiszen kitől kellene őrizniük a helyet a sivatag közepén?

Ezen a ponton remélhetőleg bízhatunk a kalandozók vérében, és megpróbálnak bhatolni a templomba. Amennyiben a gyáva visszavonulást választanak, hogy inkább csak hírt visznek a helyről, használj fel az NJK-kat, vagy a jó jellemű karaktereket, hogy mire visszaérnének erősítéssel annaka szép ártatlan lánynak már vége lesz.





#### Földszint

- 1: bejárat
- 2: Szentély
- 3: Jobb folyosó
- 4: Bal folyosó
- 5: Raktár
- 6: Titkos raktár
- 7: Titkos eszközök
- 8: Felkészülő terem
- 9: Pihenő terem

#### Emelet

- 1: Körfolyosó
- 2: Tisztálkodó terem
- 3: Toalett
- 4: Könyvtár
- 5: Könyvtár 2
- 6: Titkos tároló
- 7: Ebédlő
- 8: Konyha
- 9: Hálószobák
- 10: Vezetői hálószobák
- 11: Zuhanyterem
- 12: Ritka könyvek
- 13: Mágikus könyvek

#### Börtönszint

- 1: Körfolyosó
- 2: Cella
- 3: Cella
- 4: Cella
- 5: Szoborterem
- 6: Fogadóterem
- 7: Ikerterem1
- 8: Fordító rúna
- 9: Ikerterem 2
- 10: Órség pihenőterem
- 11: Órség hálóterem
- 12: Térkaputerem

4 db X-el jelölt helyek teleporthelyek.



Csapdaszoba

Tehát a csapat remélhetőleg behatol az épületbe, amikor pedig mindenki (vagy legalábbis a csapat nagy része, ha valaki nagyon gyáván nem merne behatolni kint rekedhet) Belépett az előtérbe, a nagy ajtó hangos döndüléssel becsapódik mögöttük. Az ajtót vizsgálva mágikus rúnákat fedezhetnek fel rajta. (mágiahasználók kitalálhatják, intelligencia próba segítségével,

ha maguktól nem jönne rá, hogy a rúnák lehetnek védelmi rúnák, vagy jelző rúnák, nem tanácsos őket babrálni, viszont egyik valószínűleg kinyitná az ajtót.)

Ha mégis babrálnék dobj d100-al

1: Elemi tűz söpör végig elpusztítva mindent és mindenkit.

2-10: a rúna felizzik és megégeti az ő megérintő kezét, ezt a kezét kellően erős gyógyításig nem is tudja használni, se fegyver fogásra se mágikus mozdulatok tevése.

2-25: Az érintő elteleportálódik egy random teleporthelyre az épületen belül.

26-50: Félelemvarázs hatása alá kerül az aki megérinti a jelet. Ha nem ütik le elrohan fellármázva az egész templomot.

51-75: Hatalmas robajlás hallatszik, a riasztást kapcsolták be, hamarosan nyakukon lesz a fél templom ideje menekülni.

76-90: Azonnalmelléjük tereportál d6 ör börtönszintről ellenőrizni az ajtót.

90-99: Egyik örzödémont szabadították magukra nagyon erős ellenfél, a csapatnak esélye sincs ellene, elmenekülni is csak nehezen sikerülhet előle, bár főleg az NJK-kat fogja amortizálni.

00: az ajtó kinyílik, szabadon távozhatnak

A templomban tartózkodás során tapasztalt mesélők esetén javasolt a csapat időnkénti szétválasztása, bár ez párhuzamos mesélést is megkövetel, ilyenkor ha rejtett helyre téved az egyik társaság a többiektől külön ird le nekik a termet, hátha egy-egy csapdába többen is belesétálnak. A csapat bármerre halad is, mindig van esélye egy örzjáratba ütköznie. Ezek az örzjáratok, bár legyőzhetőek, de első dolguk erősítést hívni, így hosszú távon nem kifizetődő velük felvenni a harcot. a csapat ha ügyes el tud bánni egy-egy örzjáratral, így információhoz és felszereléshez juthat, de ha néhány percen belül nem hagyják el a helyszínt akkor nagyszámú erősítéssel találkozhatnak, és hamarosan egy cellatársukkal. Ha valaki kizáródott volna a templom előtt, ő is hamarosan egy zárkában ébred, mivel kint elfogják az örzjáratok.

A következőkben a fontosabb termek leírásaival folytatom, egy ebédlőt vagy egy hálótermet nem írnék le külön, ez nem okozhat egy mesélőnek komolyabb erőfeszítést kitalálni.

Szentély: Ez a fő templomrész, ide gyűlnek össze a régi vallás hívei. Itt mindig található néhány kigyóember. Sok pad található bent, néhány szekrény, domborművek képek, kigyóistenekről, és egy oltár. az oltár mögött lehet átjutni a 8-as terembe. (erre nem biztos hogy lesz alkalmuk a kalandoroknak.) Még egy érdekesség, ha az oltárt vér éri, akkor egy kapu nyílik, a főpap magánlakosztályába. (Ne tévesszen meg senkit a főpap nem azonos a mágussal aki az egész kalandot indította, csupán az elsőként feltámasztott kigyóember volt a régi főpap.)

A raktárból titkos ajtó nyílik, titkosajtó kereséssel megtalálható. A raktárban található néhány zöld kigyóember csuhát, a titkos raktárban pedig néhány mágikus és nem mágikus italt és vagy mérget, és egy fekete csuhát is. (magasrangú papok öltözete)

A bal folyosón indulva egy illúziótalaj alatti csapdát találnak. Az esés nem halálos, az alján csúszdaszerűen tompul, a falnak csapódva viszont kis késéssel dárdák csapódnak elő. (Rosszul lett beállítva a késleltetés, ezért élheti túl az áldozat.) Aki beleesik, a csapdaszobában találhatja magát. A csapda pár másodpercre biztonságossá tehető a fali gyertyatartó meghúzásával, illetve a gödör átugorható.

## Emelet

A toalett lehet az egyik lehetséges menekülő út, ha vállalják, hogy a falon kívülre nyíló szűk lyukakon, ahol mások a dolgukat végzik, átpréseljék magukat és egy trágyadombon landoljanak. (Csak kisméretű karaktereknek lehetséges)

Titkos tároló: itt a játékosok számára hasznos tárgyakat találhatnak. Gyógyitalok, tekercsek, fegyverek. (kígyóember lándzsák) A mesélő döntése, hogy a csapatnak mire van szüksége az életben maradáshoz, és megadja-e azt.

Zuhanyterem: Itt nagy dézsákban állhatna a víz, még melegíteni is lehet a dézsákat valaha, és a földön levő lyukakon át lehetett az alsó szintre átfolyatni. Sajnos ez mára már az óázis elapadásával nem üzemel.

Ritka és mágikus könyvek. Ezekben lehet megtalálni a kijutás kulcsát, melyik rúnát kell aktiválni az ajtó nyitásához. Ha a varázsló elég szerencsés akár még egy két új varázslatra is bukkanhat. (mesélő döntése) Valamint itt tudják meg, hogy a szentélyben levő oltár egy térkaput nyit a főpap szobájába, ha vért csepegtetnek az oltárra.

## Börtönszint

A körfolyosón itt is, és az emeleten is ugyanott ugyanaz az illúziótalajos csapda található.

A cellák valamelyikében ébrednek az elfogott vagy elesett, de felgyógyított csapattagok.

A 10-es teremből az örök elintézése után egy titkosajtót találhatnak az ikerteremekbe.

Az ikerterem teljesen egyformán vannak berendezve, és egy mágikus sötétségbe borított termen át visz az útjuk a kettő között, aminek a közepén egy fordító mágia működik. Ha egyenesen előre haladnak, akkor ugyanabban a teremben találják magukat. A terem felétől visszafelé kell haladni az átjutáshoz. Extra csavar, ha megfelelően átjutnak, akkor is ugyanúgy néz ki a terem, mintha nem jutottak volna át. Cél a játékos összezavarása.

A fogadóterem, egy díszesen berendezett terem, ahol a főmágus szkta a kapcsolatot tartani az emberekkel, akik neki dolgoznak, illetve itt veszi át az új embereket, akiket neki szállítanak.

Szoborterem, a nevét a fal mellett álló szobrokról kapta. Gond nélkül át lehet rajta haladni, ha a csapat nem érzi fontosnak őket megvizsgálni közelről. Amelyikhez hozzáérnek, vagy megközelítik az életre kel és rájuk támad. Itt található egy teleportrúna a szintről való kijutáshoz.

Térkaputerem: itt két oszlop található, időlegesen ide nyílnak a kintről aktivált térkapuk.

A kalandorok célja a modul ezen részében, a szép hölgy megmentése, és a kijutás lesz. Fő fegyverük a csendes rajtaütések, és az álcázás lehet. A nyílt támadás előbb utóbb a létszámbeli hátrány miatt kudarcra van ítélve. Ha a zöld csuhát hordják elég hosszú ideig képesek rejtve maradni, de ha egyszer lelepleződnek egy idő után a kígyóemberek hátravetett csuhával járnak és megtámadják azokat, akik nem így tesznek. a fekete csuha előnyt és hátrányt is jelent. A szimpla zöld csuhások nem háborgatják őket, de az örjératok jelentést tesznek nekik, (sziszegő nyelven a játékosok nem érthetik) ilyenkor, ha rosszul reagálnak, könnyen lelepleződhetnek. a 4 db X-el megjelölt helyek a tepeorthelyek. ezek közt a közlekedés a kígyópapok nyakában viselt nyaklánc segítségével lehetséges. Meg kell érinteni a medált és a helyre gondolni ahol van hasonló teleorthely. Ha csak a teleportálásra gondol valaki, akkor véletlenszerű rúnahelyre teleportál. A hölgy megmentésére az egyetlen esélyük, ha álöltözetben bejutnak a szentélybe, és az áldozóoltáron heverő lányt felkapva elteleportálnak valahova. Persze ezzel egyrészt felhívják magukra a figyelmet, másrészt egy szellemileg sérült magatehetetlen nőt kell magukkal hurcolni a továbbiakban. Kijutási lehetőség még, ha egy papot álcázva meglesnek, hogy melyik rúnát érinti meg a kijutáshoz.

Ha fogságba esik egy játékos, akkor fegyvereit, felszerelését a földszinti raktárba viszik, vagy az örök termébe, ha egy örnek megtetszene.

Ha siekresen kijutottak a templomból szerencsájükre a tevéiket megtalálhatják, és visszatérhetnek a városba. Fontos, hogy a mesélő úgy határozza meg az ellenfelek erejét, őrjáratok, véletlen találkozások során, hogy ne legyenek legyőzhetetlenek, de ne is legyen olyan eset, hogy „megint egy őrjárat lecsapom és megyünk tovább”.

(Ezen okból nem szerepelnek a modulban ellenfél statisztikák, értékeiket a mesélő határozza meg a csapathoz viszonyítva)

Ha mondjuk két kígyóembert sikeresen elintéztek, akkor ahogy átvizsgálnák őket, már futó lépéseket hallanak a folyosón a kanyar mögöl. Ilyenkor maximum néhány dolgot felkaphatnak (például a barna csuhát, vagy a nyakláncot a teleportáláshoz) és menekülniük is kelljen, be egy terembe, vagy egy gyors teleportálással valahova el a közelből. Itt jegyezném meg, ha a mesélő úgy látja jónak egy kínos szituációban, ahol a kalandorok beszorulnának, hogy elhelyezhet bárhova teleport helyeket ahol jónak látja, csak a börtönszintről való visszajutást ne könnyítse túlzottan meg.

A templomi kaland során minden további nem játékos karakter, akiket eddig a mesélő irányított, Szépen szakadjanak le a csapattól. (Mesélő: jegyezd fel, kik azok, akik idáig eljutottak, a második részben még hasznukat veheted, mint átalakított ellenség)

Újra otthon...

A városba visszatérve hiába keresik a papot a fogadóban, ott mégcsak nem is hallottak róla.

Az első kocsmában meglátnak egy új hirdetést, melyben ugyannerre az expedícióra keresnek embereket. Ha elmennek a helyszínre, elfoghatják Ron Ferning-et és kihallgathatják. Ekkor megtudják a hátteret, hogy őt is rettegésben tartja kígyómágus és kényszeríti a kalandorok folyamatos odaküldésére. A kis csapat az első, aki ki is jutott onnan. Kéri őket segítsenek neki legyőzni a kígyóembereket, mert ha így folytatják terjeszkedésüket, hamarosan egy megállíthatatlan inváziót kezdenek, és újra leigázhatják az emberiséget. Ami segítséget tud, megad a csapatnak, felhívja a figyelmet a kígyóemberek mentális képességeire, és korlátozott számban (mesélő döntése) fel tud ajánlani tudatvédő amuletteket, valamint javasolja, hogy van egy kereskedő aki hasonlóan hasznos mágikus tárgyakat árul, érdemes lehet felkeresni. Abdul Sham-nak hívják, és megadja címet is ahol megtalálhatják.

Tudatvédő amulett:

Igazából egy fejpánt, mely korlátozott mértékben magába szív minden a viselője ellen irányuló mentális energiát. Leggyakoribb változata 3 db varázslat elnyelésére képes mielőtt túltelítődne, ilyenkor kettétörik viselője homlokán. Ez a mennyiség némiképp függ a magába szívott mágia erősségétől is. Nagyobb hatalommal bíró mágusok képesek erősebb változatát is elkészíteni.

Ahogy haladnak a hely felé, egyszercsak az utca szélén ücsörögve ismerős alakot pillantanak meg, Sy vigyorog rájuk pimaszul. Ha nekitámadnak, hogy elkapják, nem tanúsít ellenállást, sőt ha nem akarnák bántani, csak elmennének mellette, ő szólítja meg a csapatot. „Hé! Nem szeretnétek visszaszerezni a cuccaitokat? Ha igen akkor vedd le rólam a kezed, most segíteni jöttem!” Elmeséli, hogy elege van a tolvajokból, csak kihasználják, és verik is, bosszút akar rajtuk állni, segítene a csapatnak bejutni a banda rejtekhelyére, ahol a zsákmányolt szajrét tartják. Ha valami fejest lecsapnak külön öröm lesz neki. És ő csak szerény 30%-ot kér a végén. (Végülis ő adja a tudást megérdemli. Persze alkudni lehet nála, de nehéz megfélemlíteni) Ha megegyeznek másnap korai találkozót beszél meg velük ugyanitt.

Ha elmennek a kereskedőhöz, vásárolhatnak nála egyszerűbb varázstárgyakat, italokat, mesélő döntése alapján. (Ha a mesélő nem tartja jónak a varázstárgyak beszerzését, vagy nem találják nyitva, vagy nagyon magasak az árai, de a kigyóember főpappal vagy a mágussal való összacsapásban néhány segítséget megérdemelhetnek) Ha a csapat nem érezné fontosnak vagy feladatának a kigyóemberek visszaszorítását új feladatként adhatja a csapatnak a fia kiszabadítását a helyi tolvajklán kezéből.

A tolvajklán felszámolása.

Sy a megbeszélte időben várja őket, és egy házhoz vezeti. Hatástalanítja az ajtón levő csapdát, így csendben bejuthatnak a házba. Az első szobában 2 ór teljesít szolgálatot, de nem túl éberek, ha a csapat elég ügyesen lopózik, meglepheti őket, és kevés zajt csapva intézhetik el őket. ezután egy lépcsőn lefelé indulva egy pincerendszerbe jutnak. Először a közrendű bandatagok pihenőhelyére érnek, d10 tag pihen éppen itt, és mögöttük egy ajtó után a vezetők találhatók a főnökkel. Ők már komolyabb ellenfelek, de igyekezz ne nagyon legyengíteni a csapatot mivel hamarosan egy komolyabb összecsapáshoz érnek. A vezetők szobájában található még egy térkapu, amit a kinti harc megkezdésekor a főnök aktivál. Ha a vezetőket megtámadják, és a vesztesre állnak a főnök átlép a térkapun és elmenekül. Sy közli, hogy a térkapu vezet a kincsestermükbe, és utána kell menniük, amíg a kaput be nem zárja. (Ez egy kis csúsztatás, mert a kincsestermük egy ebből a teremből nyíló titkosajtó mögött van, de hát ha már végeztek nem akarna osztozni. ő nem lép át a kapun, ami a csapat után bezáródik.) A csapat folytathatja a harcot a rablóvezérrel, legyőzése után körülnézve ismerős falakat pillant meg. Újra a templomba kerültek.

A Végső küzdelem

A térkapu aktivizálása a Kígyóember mágust a fogadóterembe hívta, és várja új áldozatait. Helyette a csapat fog megjelenni az ajtóban. Itt bekövetkezhet a majdnem végső csata. A főpap és a mesélő szerinti mennyiségben testőrei lesznek a csapat ellenfelei. Ami a csapat segítségére lehet a harcban, hogy a mágus nem tekinti ellenfelének a csapatot, sokáig úgy gondolja, testőrei megoldják a feladatot. Mikor már szükségessé válik, hogy ő is beavatkozzon a harcba, eleinte mentális képességeivel próbálkozik, csak miután az amulettek miatt az csődöt mond, folyamodik mágiájához. Ha úgy érzi a csata kimenetele számára hátrányos lehet, úgy menekülőre fogja, és befut a legközelebbi teleportba, ha az elérhető, ha nem, akkor is képes egyszer eltűnni (saját mágia) és egy teleport helyen megjelenni. Ezután a csapatnak egy érdekes fogócskában lehet része. Remélhetőleg már az lesz a céljuk, hogy elpusztítsák a mágust, így teleportról teleportra ugrálva, át kell kutatniuk az épületet, elég sokszor az őket kutató őrzáratokkal találkozva. A templomból kijutás most nem lehetséges, mivel a mágus aktiválta a lezáró mágiát, az ajtó nem nyitható. A titkos kamrákban, amiket remélhetőleg felfedeztek már, vagy más kellően nyugalmas helyeken a csapat megpihenhet, a varázslónak akár még az is eszébe juthat, ha a könyvtárba visszamennek a régi varázskönyveket, mint tekerceket használva néhány extra varázslathoz juthatnak. A lényeg az idő hiányában, maximum egyszer engedélyezhetsz a papoknak imádkozást a varázslóknak memorizálást, sebkötözést stb. Ha a szentélybe mennek, ott egy komolyabb csata várja őket, a templom főpapjával kell megbirkózniuk. Persze néhány segítőtje is akad. Ha a főpapot legyőzték, szinte az egész templomot kiürítették, de a kijárat még mindig le van zárva. Egyetlen továbbvezető út van, mégpedig az oltárnál nyíló kapu. Ha oda belépnek ott találják a gyíkmágust, aki még megpróbálja őket elpusztítani, de reméljük, ha eddig eljutott a csapat akkor a varázsló sem fog már ki rajtuk. ☺

Amennyiben sikerül legyőzni, úgy halálával megszűnik a mágia, ami az épületet ilyen újszerű állapotban tartotta. Megrázkódik az egész épület, a falak remegni kezdenek, mintha egy pusztító földrengés kezdődne. A csapatnak ki kell jutnia a templomból mielőtt az épület összedőlne. Mivel a térkapu belépésük után megszűnt, most egy zárt szobába állnak a falak viszont remegnek, mintha minden rájuk dőlné. Szerencsére az egyik oldalon egy repedés jelenik meg, ha kicsit kitágítják hamarosan a szoborterembe érkeznek meg. Az első, amire itt rájönnek, hogy a teleporthelyek a továbbiakban nem működnek. Remélhetőleg volt, aki próbált térképeket rajzolni eddigi bolyongásuk során, és rájönnek, ha a lépcső előtti falat áttörik, elérhetik a földszinti folyosót. A fal áttöréséhez valami nehéz tárgyat is oda kell vinniük, ami lehet egy ágy, vagy akár egy szobor, melyek így már nem kelnek életre. A forgató csapda sem üzemel már, bár ez még megzavarhatja a csapatot, hisz először lehet visszafelé fognak elindulni, azt hívnék, hogy a csapda átfordította őket, ezzel is értékes másodperceket veszítve. Dobass a csapattal ügyességpróbákat, sikertelenség esetén a lehulló kövektől sérüléseket szerezhetnek. További feszültségkeltést okozhat a menekülés során egy régi társukkal való találkozás, akiről kiderül, hogy már végrehajtották rajta a rituálét, és már csak testben a volt társuk, valójában már egy ellenséges kígyóember. Ha a csapat minden akadályt legyőzve kijutott az épületből, az összedől, és hamarosan alig lesz megkülönböztethető a többi romtól, mintha nem is létezett volna percekkel ezelőtt.

Happy end

A kaland méltó lezárása, hogy a csapat tevék és víz nélkül találja magát a sivatag közepén. Remek folytatási lehetőség, hogy itt gyakorlatilag minden kalandot el kell fogadniuk, amely vízhez segíti őket néhány napon belül, legyen az akár egy gonosz mágus megbízása, vagy csak egy eltévedt kereskedőkaraván megmentése. A karakterek jutalmazása pedig igazából minden, amit a templomban meg tudtak szerezni. Ha a varázsló hozott néhány könyvet, amiben maradt némi mágia, avagy az italok, amiket nem ittak meg. És ha netán visszatérnének Ohlarba, első estéjükön egy utcakölyök keresi meg őket egy csomaggal, amiben Sy mester visszaküldte nekik a felszereléseiket, és egy üveg drága bort hálából, hogy a tolvaj klán vezetőjévé tudott válni, de figyelmezteti is őket egy levélben, hogy ezután ne próbálják meg felkutatni, váljanak el békességben.

Utószó

Remélem mindenki legalább annyira élvezte a kalandot, mint én mikor játszottam a részeit, vagy meséltem. Mint már leírtam egyszer nem szeretném a modult ellenfelek statisztikájával teletűzdelni, ez nem lustaság, hanem eddig bármikor bármelyik kalandmodult játszottuk, mi csak kinevettük vagy elhúltunk az ellenfelek harcértékein. Szerintem beletartozik a kalandmester szabadságába, és feladataiba, hogy az ellenfelek erősségét a kaland során a játéknak megfelelően kezelje. Hasonlóan, ha kicsit hosszabb összetettebb kalandot szeretne, beépíthető még egy két szint, vagy növelhető az épületek bonyolultsága. Mikor én játszottam a börtönszint alatt egy hatalmas labirintus volt található, de ez nem volt szerves része a kalandnak, így ide nem építettem be. A csapat szétszakítása sem kötelező, de érdekes szintet visz a játékba, valamint mivel a kaland eddigi tapasztalatok szerint több időt vesz igénybe egy rövid játékidőnél, ezért megindokolható az elkéső, vagy el se jövő karakterek kiesése. Nekünk kicsit bonyolultabb térképünk volt, és emlékeim szerint 4-5 játékkalkalom is volt mire végigértünk benne. Én a saját nevemben megköszönöm, hogy elolvastad, és jó játékot kívánok hozzá.

Szabó Szilárd

