

Atyáink öröksége

(DnD kalandmodul az 5. kiadás szabályai szerint, 3-5 főnyi, 6. szintű karakter számára)

Írta: Halmágyi Csaba (sentinel.wex@gmail.com)

Tartalomjegyzék

Bevezető	2
Háttértörténet	2
A régmúlt	2
A múlt	2
A jelen	3
A kezdetek: Az út	3
Lehetséges bonyodalmak az úton:	4
Érkezés a szigetre	5
A medvetámadás (az első baljós jel)	5
Dandenor, az ünnepségre készülő város	6
A nyomozás	6
A katakomba (a második baljós jel)	7
Találkozás a Cápa fog törzsszel	7
A cápa próba:	8
A törzsfőnök lánya	9
Az obeliszkeknél	9
A drágakő kereskedő	10
Az erdő titka	10
Amon Darr rejtekhelye	10
Végjáték	11
Köszönetnyilvánítás	11
Függelék	12
A tanács tagjai:	12
További szereplők a történetben:	12
Események időrendje:	13
A játékosok által megszerezhető üzenetek:	14

Bevezető

Az Atyáink öröksége 6. szintű kalandozók számára készült kaland a DnD 5. kiadása alapján, a DnD Őszi Találkozó 2018. november 1-2-i játékára.

Háttértörténet

A régmúlt

A Danderon-Shanornak ismert szigeten sokáig kizárólag egyetlen törzs élt (Cápa fog), de sámánjaik előre látták a jövőt és tudták, hogy ez hamarosan megváltozik. Azt is érezték, hogy a törzs harcosai idővel nem lesznek képesek hatékonyan ellenállni a szigetre érkező telepések hullámainak ezért fontosnak tartották, hogy a törzs vezetője (Uszonyszív Gesron Mordak) és annak vérvonala képes legyen segítséget kérni a szellemektől. Hosszas rituáléba fogtak hát és megalkották az obszidián obeliszkokat, melyek erős idézőmágiával bírtak. Az aktiváláshoz szükséges tudást pedig arra a két kőtáblára vésték, amelyeket a törzs melletti öbölben helyeztek el.

A szigetre idővel telepések érkeztek, de a felek közötti viszony kifejezetten barátinak bizonyult. A telepések a sziget keleti felében építették fel első városukat, míg a törzs uralta a sziget nyugati felét. Bizonyos időközönként kereskedtek egymással, de ezt leszámítva nem nagyon kerültek a másikkal kapcsolatba. Az obszidián obeliszkok és az azzal kapcsolatos tudás fokozatosan vesztette el a jelentőségét, míg nem szinte teljesen kifakult a köztudatból.

A múlt

Amon Darr, a félelf kereskedő mindig is szeretett volna a városi tanácsba bekerülni. A helyi kereskedelemről ugyan sikerült meggazdagodnia (sikeréhez hozzájárult a mágiában való jártassága is), de ettől többre vágyott. Tudta, hogy Danderon - Shanornban csak az lehet tanácsos, akinek olyan ütőkártya van a kezében, amivel senki más nem rendelkezik. Hosszú éveket töltött a sziget felfedezésével abban reménykedve, hogy kincsekre vagy ősi ereklyékre bukkanhat. A sziget déli részén fekvő obszidián obeliszkok hamar felkeltették a figyelmét, de csak később jött rá, milyen lehetőségeket rejtenek magukban.

A Cápa fog törzset több alkalommal is meglátogatta és egy ilyen napon látta meg az öbölben lévő kőtáblák egyikét (a másik tábla megsüllyedt és a víz alá került). A tábláról szerzett információk segítségével és kitartó munkájával rájött, hogy az obeliszkok valamilyen idézőmágiát rejtenek magukban. Nem sokkal később azt is sikerült kiderítenie, hogyan aktiválhatja őket. A nomádok öblében található kőtáblát tanulmányozva rájött, hogy bizonyos tárgyakat kell helyezni az obeliszkokra, mielőtt megkezdje az idéző rituálét. Újabb egy év telt el, míg a szükséges tárgyakból kettőt (egy maszkot és a vas kulcsot) megszerzett.

Amon Darr azt tervezte, hogy a megidézett szörnyeket irányítva meggyőzheti a tanácsot, hogy ő is érdemes arra, hogy közéjük kerüljön, de a tervébe hiba csúszott. A szörnyek ugyanis nem követték olyan pontosan az utasításait, mint szeretne volna és porig romboltak egy, a hegyekben fekvő bányászfalut (Shanor).

A város egyként lépett fel a fenyegetéssel szemben és véres csatában ugyan, de győzedelmeskedtek a szörnyek felett. A szörnyeket megidéző feketemágus után megindult a hajsz, a városi tanács egy kalandozócsapatot bérelt fel, hogy élve vagy holtan kerítsék elő a pusztításért felelőst.

A kalandozók (Berknor a harcos, Leah a tolvaj, Ametor a mágus és Torrigan a törpe pap) a szörnyek nyomait követve megtalálták Amon Darrt, aki vagyont ígért nekik, ha hagyják megszökni. Berknor, Leah és Ametor hajlott az alkura, de Torrigan morális irányítúje megingathatatlanak bizonyult, ezért társai a törpe ellen fordultak és megölték. Amon Darr átadta nekik a vaskulcsot és a maszkot, amivel a kalandozók bizonyíthatták, hogy tényleg az igazi idézőt kerítették kézre. Shanorból begyűjtöttek egy, a szörnyek támadása során életét veszítő férfi testét és azt állították, ő volt a feketemágus. A városba visszatérve hősként ünnepelték őket és a város főterén mindannyiójukról szobrot állítottak. Amon Darr az éjszaka leple alatt visszatért a városba és gondoskodott róla, hogy a kalandozók megkaphassák a beígért jutalmat.

Az akkori tanács úgy döntött, hogy a kalandozók által megszerzett maszkot a druidára bízzák (aki gondosan elrejtette az erdőben lévő házában), a vaskulcsot pedig a város csatornarendszeréből elérhető katakombába szállították. A tanács a tárgyak eredetét és hollétét szigorúan titokban tartotta, a tagokon kívül csak néhány, hozzájuk közeli személy ismerte ezeket (köztük Amon Darr, A Kalmár embere).

A jelen

Dandenor lázasan készül az ünnepségre és fogalmuk sincs arról, hogy a Kalmár szolgálatában álló Amon Darr még mindig életben van és időközben tudomást szerzett a második kőtábla létezéséről is (az öbölben drasztikusan lecsökkent a vízszint, ezzel a második kőtábla ismét a víz szint fölé került). Sikerült néhány fanatikus követőre is szert tennie, akik mindent megtennének azért, hogy vezetőjük bekerüljön a tanácsba (a tanács jelenlegi összetételét a Függelékben találod meg). Míg a város vezetése az ünnepség megszervezésére koncentrál, ő útnak indítja embereit, hogy megszerezze a tárgyakat és ismét engedelmességre bírja az obeliszek által megidézett szörnyeket.

A kezdetek: Az út

A kalandozók 10 nappal ezelőtt indultak útnak a sziget felé a Kék Herceg nevű hajón. A hajó kapitánya (Berenor) tisztos összeg fejében vállalkozott arra, hogy a kalandozókat és néhány egyéb utazót elvigyen Dandenor-Shanorba. A kapitány nem rejtette véka alá, hogy hallott a készülődő ünnepről és remek üzleti lehetőséget látott benne, ezért vállalkozott a veszélyes útra. Már számos alkalommal járt a szigeten. Ha a kalandozók érdeklődnek a szigetről, mesélhet nekik általánosságban a szigeten lévő legnagyobb városról (Dandenor), de részleteket ő sem ismer.

A Kék Herceget hadihajónak tervezték, ám a megrendelő elvárásainak nem felelt meg, így a készítője túlradott rajta. Berenor kapott a lehetőségen és megvásárolta. A fegyverzet többségét eltávolította és a raketeret is átalakította úgy, hogy a legénység ellátmányán és a rakományon túl komfortosabb kabinokkal is rendelkezzen. Ilyen kabinokat ajánlott fel az utazóknak is.

A hajón összesen 30 matróz szolgál, illetve egy öreg varázsló (Marius) gondoskodik arról, hogy a vitorlák mindig szélről dagadjanak.

Minden karakter, akinek nincs valamilyen tengerrel kapcsolatos háttere (matróz volt, ért a hajózáshoz, stb) dobjon két állóképesség próbát (DC 14). A sikertelen próba plusz egy kifáradás szintet jelent az út teljes időtartama alatt, melytől csak a szigetre érve egy hosszú pihenés után szabadulhatnak meg.

Az út során a kalandozók megismerkedhetnek a hajó többi utasaival: egy dadogó drágakő kereskedővel (Dromund) és fél ork testőrével (Tord), egy színész társulattal (Ylariel, Cedric,

Duncan, Rann, Sheila és Herbert), egy visszahúzódó törpével (Forrin) és két szerencsevadással (Ali és Mona). A kereskedő azért utazik a szigetre, hogy ritka ékköveket (köztük kisebb mennyiségben azuritot) és műtárgyakat értékesítsen, a színészek az 50 évvel ezelőtti csata megelevenítésére készülnek, a törpe apja legendáját kutatja, a szerencsevadászok pedig egy banda elől menekülnek.

Az első tíz nap eseménytelenül telik, de a kapitány szerint az út hátralévő részében (2-3 nap) előfordulhat, hogy kalózkodók támadják meg őket vagy egyéb veszéllyel kell szembenézniük. Az út során a karakterek kerüljenek olyan szituációba, ahol vagy ők segítenek Forrin-on vagy pedig fordítva, a lényeg hogy valamilyen barátság alakuljon ki a törpe és köztük.

Lehetséges bonyodalmak az úton:

Az alábbiakban felsorolok néhány lehetséges bonyodalmat, melyeket a DM a belátása szerint használhat/kihagyhat.

Kalóztámadás: Két kalózhajó közelíti meg a Kék Herceget, amelyről kincsekre éhes kalózkodók ugranak át. A kalózkodók könnyű zsákmányra vadásznak, ha komolyabb veszteségeket szenvednek, inkább visszavonulnak. Egy ilyen támadás remek alkalom arra, hogy a törpe és a kalandozók együtt harcoljanak/kisegítsék egymást.

Szirének szigete: A hajótól nem messze egy sziget emelkedik ki a tengerből, rajta pedig néhány szirén énekel próbálja elcsábítani a hajón lévőket. Minden játékos dobjon bölcsesség mentődobást (DC 13), hogy ellenálljon a szirének csábításának. Azok, akik elvétik, semmi másra nem tudnak gondolni, csak arra, hogy a vízbe vessék magukat és odaússzanak a szirénekhez. A mesélő dobjon egy D20-szal, hogy meghatározza, hány matrózt bájolnak el a szirének. Ha a hajó legalább fél mérföldre eltávolodik a szigettől, a bűbáj megtörik vagy a szokásos mágikus módon semlegesíthető.

Merfolk kereskedők: A hajót merfolk kereskedők közelítik meg (d4+2 merfolk), uszonyaikkal jelezve, hogy barátságos szándékkal érkeztek és kereskedni akarnak. A kommunikációt nehezíti, hogy ők mindössze néhány szót ismernek a közös nyelvből, így ha a fedélzeten senki nincs, aki beszélné a nyelvüket (Aquan), kénytelenek lesznek elmutogatni, mit mire cserélnének. A kereskedőknél értékes korallok, ritka kagylók és gyöngyök vannak, cserébe pedig általában fénylő dolgokat kérnek. Adott esetben egy kalóz banda kihasználhatja, hogy a békés kereskedők lekötik a hajón lévő figyelmét és véstesen közel manőverezhetik a saját hajójukat.

Szellem hajó: Egy magányos hajó, ami valaha kalózkodók vagy egy tengeri szörny áldozata lett. A vitorlák leszaggatva, látható sérülések a hajótesten. A hajó otthont adhat néhány élőhalottnak, akik a haláluk után is védelmezik a megmaradt rakományt. A törpe használhatja istenétől kapott képességeit hogy segítse a csapatot.

Vihar: A Kék Herceg viharba kerül és az erős szél megrongálja a hajót. A lezuhanó vitorla elemek vagy az elszabaduló rakomány komoly sérülések forrása lehet, de egyben ragyogó alkalom arra is, hogy a csapat megmentse a bajba kerülő törpét vagy épp fordítva.

Érkezés a szigetre

A kalandozók a késő délutáni órákban érkeznek meg a szigetre. Már messziről látni a kikötőből küldött fényjeleket. A kapitány szerint valamilyen incidens történt a kikötőben (egy hajó lángokban áll, még most is folyik az oltás), így jelenleg a hajók nem köthetnek ki. A fényjelekből azt is megtudja, hogy a hajók dönthetnek úgy, hogy a sziget másodlagos kikötőjét használják. Néhány nagyobb hajó úgy döntött, hogy megvárják, míg ismét megnyitják a kikötőt, bármennyi ideig is tartson a zárlat, de a kapitány azt javasolja, hogy inkább használják a másodlagos kikötőt.

A Kék Herceg így a sziget déli felén fekvő másodlagos kikötő felé veszi az irányt és utasai még sötétedés előtt a szárazföldre léphetnek. A kikötő köré egy apró falucska települt (fogadó vagy egyéb, szolgáltatásokat nyújtó létesítmény itt nincs). A helyiek szerint egy erdőn át vezet az út Danderonba, a sziget legnagyobb városába.

A faluban megkönyékezi őket Rudi, a félszerzet, aki kocsis szolgálatot üzemeltet. Kedvezményes áron hajlandó eljuttatni őket a faluból a városba. Sokan élnek a lehetőséggel (a kereskedő, a színészek és a két szerencsevadász mindenképp), így több szekér is útnak indul. A figyelmesebbek kiszúrhatják, hogy Rudi néhány ezüstöt nyom a kapitány kezébe, mielőtt elindulnak (minden bizonnyal a részesedése, hogy ügyfeleket hozott neki). Ha a kalandozók úgy döntenek, hogy gyalog vágnak neki az útnak, 3 órájukba telik eljutni a városig. A szekerek ugyanezt az utat egy óra alatt teszik meg. Forrin csatlakozik hozzájuk akár sétálnak, akár szekérrel utaznak.

A medvetámadás (az első baljós jel)

Dandenor felé közeledve (akár gyalog, akár szekéren) arra lesznek figyelmesek, hogy az út mellett az erdőben egy fiatal fiú (alig lehet több 14-nél) egy csokor virággal a kezében rohan és kétségbeesetten kiabál segítségért. A fiút egy nagyobb termetű medve üldözi. Druidák, rangerek vagy bármelyik kalandozó, aki képzett az állatismeret szakértelemben tehet próbadobást (DC 12) hogy megállapítsa, a medve legalább annyira meg van rémülve, mint a fiú. A fiú (Tim-nek hívják és a Hivatalnok egyetlen fia) az erdőben élő druida kertjéből lopott virágot, hogy az egyik helyi lánynak kedveskedjen. Pechjére nem sokkal az után ért a kertbe, hogy néhány alak betört a druidához és megölte, illetve ellopta a nála lévő maszkot. A medve azt hiszi, hogy a fiú is azok közé tartozik, akik ártani akartak a druidának, ezért üldözi őt.

Remélhetőleg a kalandozók közbelépnek és megmentik a fiút (Forrin mindenféleképp ezen lesz). A természettel bármilyen kapcsolatban lévő karakterek megpróbálhatják megnyugtatni a medvét (DC 15), ennek hiányában a medve csak akkor hagyja abba az üldözést, ha elveszítette HP-inak a felét. Ekkor megpróbál visszamenekülni az erdőbe.

Ha megmentik Tim-et, a fiú elmondja nekik, hogy látta a druida holttestét a kertből és értesítenie kell a városőrséget.

A karakterek dönthetnek úgy, hogy elmennek a druida házához és körülnéznek, mielőtt értesítik a városőrséget. A fiú megmutatja nekik a helyet: egy kis tisztáson, két fa között található a druida háza, mellette egy kerttel. A ház ajtaját láthatóan betörték. A házba lépve dulakodás nyomai láthatóak (összetört bútorok, földön heverő szárított növények, kenőcsök) és a szoba közepén a druida teste. A halálát szűrt sebek okozhatták, de láthatóan komoly erőfeszítésbe került leteríteni (három tolvaj ütött rajta és közös erőfeszítéssel győzték le).

Dandenor, az ünnepségre készülő város

Már besötétedett mire a kalandozók elérik Dandenor falait. Ha megmentették Tim-et, a városőrök komolyabb kérdezősködés nélkül beengedik őket, de ha Tim nélkül érkeznek, akkor kapupénzt kell nekik fizetniük.

A városban a késői óra ellenére is nagy a sürgés-forgás, mindenki az ünnepségre készül. Több vásáros még csak most állítja fel a standját, a tömegben pedig zsebesek tevékenykednek. A város főterét már szépen feldíszítették, az 50 évvel ezelőtti hősök szobrai pedig központi szerepet kaptak.

Ha a kalandozók szálláshelyet keresnek maguknak, a helyiek két opciót is ajánlanak nekik: A "Vén tengerimedve" fogadó olcsó és szerény szobákkal rendelkezik és általában a matrózok közkedvelt szálláshelye, míg a "Bársony delfin" komfortosabb, számos egyéb szolgáltatást is nyújtó hely, ami elsősorban a módosabb utazók által kedvelt.

A nyomozás

A következő nap a karakterek szétnézhetnek a városban, alkudozhatnak a vásárosokkal, megjavíthatják az esetlegesen megsérült felszerelésüket vagy csak egyszerűen kipihenhetik az utazás fáradalmait (Danderon leírását a függelékben találod meg).

A kalandozók kétféleképpen kerülhetnek kapcsolatba a városban zajló eseményekkel:

- **Ha megmentették Tim-et:** Néhány városőr jelenik meg a fogadóban őket keresve. Az őrök elmondják, hogy a kalandozókat a városi tanács elé kell kísérniük, mert az egyik tanácsstag (A Hivatalnok, Tim apja) szeretne beszélni velük. A Hivatalnok szeretné kifejezni a háláját (amennyiben a kalandozók az olcsóbb szálláshelyet választották, azt is felajánlja, hogy átköltözhetnek a Bársony delfinbe és ő rendezi a szobák és az étel költségét). A kalandozók elsődleges kapcsolata a tanáccsal ebben az esetben a Hivatalnok lesz.

- **Ha nem mentették meg Tim-et:** A törpe elég megbízhatónak ítéli meg a kalandozókat ahhoz, hogy elmondja, ő valójában apja múltját kutatja és úgy érzi (álmában istene jelet küldött neki), hogy a druida halála valamilyen módon kapcsolatban van ezzel. Azt javasolja, hogy keressék fel a város vezetését és próbáljanak meg további információkat szerezni. Ebben az esetben a csapat az Ezredesen keresztül kerül kapcsolatba a tanáccsal.

A tanácsostól a kalandozók az alábbiakat tudják meg:

- Tegnap két incidens is történt. Az egyik a sziget fő kikötőjében (ezért nem tudtak ott kikötni a hajóval), a másik pedig a druida halála.
- Ötven évvel ezelőtt a legyőzött feketemágustól két tárgyat szereztek meg, amiről úgy sejtették, hogy fontos szerepet játszott az idézésben (a maszk és a vaskulcs).
- A druida hosszú ideje őrizte a maszkot, amit a tanács bízott rá. Úgy tűnik, valaki ellopta a maszkot és megölte a druidát.
- Úgy tűnik valaki megpróbálja megzavarni az ünnepséget
- A vaskulcsot egy, a város alatti katakombába rejtették el. A katakombá teljesen zárt és csak kevesek tudnak arról, hogy milyen szörnyek fészkeltek be magukat oda.
- A vaskulcs a katakombá harmadik szintjén egy zárt ládában van.

A tanácsos arra kéri őket, hogy ereszkedjenek le a katakombába és hozzák vissza a vaskulcsot, mert ha valaki ezeket a tárgyakat keresi, jobb, ha új rejtekhelyet talál a kulcsnak. Fejenként 200 aranyat ígér fizetségként. A tanácsos kihangsúlyozza továbbá, hogy a nyomozásnak titokban kell történnie. A város elvégre az ünnepségre készül, felesleges mindenféle rémhírekkel megzavarni az emberek nyugalmaát.

A kalandozóknak továbbá átad egy-egy jelvényt, amivel igazolhatják, hogy a tanácsnak dolgoznak. Amennyiben az Ezredes a kapcsolatuk, a jelvény +5-öt biztosít minden meggyőzés/megfélemlítés/blöff próbára a városőrség tagjaival szemben, a város egyéb alkalmazottjainál pedig +3 a bónusz. A Hivatalnoktól kapott jelvény +5 bónuszt ad a város alkalmazásában állókkal szemben és +3-at a városőrség tagjai ellen.

A katakomba (a második baljós jel)

A város alatti csatornarendszerből nyíló, régóta elhagyatott és lezárt rész. A katakomba három szintből áll. A legfelső szintre egy tolvaj banda fészkelte be magát és kifejezetten morcosak lesznek, hogy a kalandozók betörtek a szálláshelyükre. A második szinten csapdák és mérgekgígyók nehezítik meg az áthaladást, míg a harmadik szinten néhány zselatinkocka várja, hogy felfalhasson bármit, ami ehető. A másodikról a harmadik szintre a kalandozók egy titkos ajtón keresztül juthatnak le. A második szinten találnak két viszonylag friss holttestet (mindössze két napja lehetnek ott), ők a csapdáknak estek áldozatul. Az testeket átkutatva a kalandozók megtalálhatják az Amon Dartól kapott utasításokat. A harmadik szintre leérve pedig szembesülhetnek azzal, hogy valaki megelőzte őket és a vaskulcsnak nyoma veszett.

Találkozás a Cápa fog törzzsel

A cápa fog törzs nomád körülmények között él a sziget nyugati felében. Generációk óta a Mordak családból származó, első fiú vezeti a törzset. A többiek úgy tartják, ezt a családot választották ki az ősi cápaszemlekek arra, hogy védelmezzék a törzs tagjait. A kalandozókat már a tábortól néhány mérföldnyire észreveszi és megállítja egy nomád őrjárat. A harcosok nem beszélnek a közös nyelvet, kizárólag a törzs saját nyelvét, így a kommunikáció nehézkesnek bizonyulhat. Az őrök annyit mondanak csak, hogy ha nomád területen akarnak tartózkodni, akkor engedélyt kell kérniük a törzsfőnöktől vagy a sámántól. A nomádok szigorú őrizet mellett kísérik őket be a törzs területére.

A kalandozókat a törzs sámánja fogadja. A sámán messziről úgy néz ki, mint egy sellő (ember felsőtest és hal alsótest), de amikor közelebb mennek hozzá, akkor egyértelművé válik, hogy a sellő valójában egy idősebb, randa férfi, aki egy ketté vágott cápa alsó felét viseli "nadrágként". A ketté vágott cápa ráadásul elég régóta döngölhetett meg, így a sámán körül erős rothadt szag kering. Ilyen körülmények között természetesen nem képes magától helyzetváltoztatásra, többnyire a törzs viszi mindenhol.

A sámán beszéli a közös nyelvet és elmondja, hogy nem bíznak meg a kalandozókban mindaddig, amíg legalább az egyikük ki nem állja a cápa próbát.

A cápa próba:

A törzs tábora közvetlenül a part mellett van, a próbára pedig a part melletti apró szigeten kerülhet sor. Az egyik kalandozót és a törzs egyik kiválasztott harcosát csónakokon viszik át a erre a szigetre. A partról és a csónakokból is látszik, hogy az apró sziget és a part között hemzsegnek a cápák. A próba során semmilyen vértet nem viselhetnek és mindössze egyetlen késsel fegyverzik fel őket. A két fél harcba kezd és a küzdelem addig tart, amíg valamelyikőjük legalább három sebet tud ejteni a másikon. Ekkor mindketten a vízbe vetik magukat és kiúsznak a partra. A próba nem azt hivatott eldönteni, hogy kettejük közül ki a jobb harcos, hanem azt, hogy a cápa szellemek kit tartanak érdemesnek arra, hogy elérjék a partot.

A DM jegyezze fel, hogy a harcos és a próbában résztvevő kalandozó hányszor sérült meg a szigeten (hány sebe van). Amint a vízbe ugranak, a sós víz annyi sebzést okoz nekik, ahány sebéük van. Aztán mindketten dobznak d20-szal és hozzáadják a sebek számát (nem a sebzést!). A nagyobb eredménnyel rendelkezőt megtámadják a cápák 2 sebet és 2d6 sebzést okozva. Ezt követően mindketten dobznak egy úszás próbát (DC 15) hogy eldöntsék, tudtak-e a part felé haladni. A partra kijutáshoz három sikeres próbát kell elérni.

A próba menete:

1. A kör elején a sós víz annyi sebzést okoz, amennyi sebéük van.
2. D20 + sebek száma, akinek az érték nagyobb, azt támadják a cápák.
3. A cápák 2 sebet és 2d6 sebzést okoznak annak, aki a próbán nagyobb eredményt ért el.
4. Úszás próba, hogy tudnak-e haladni a part felé ilyen körülmények között (DC 15).
5. Aki elérte a harmadik sikert, kiúszott a partra, aki nem, új kört kezd.

A próbát a nomádok néhány csónakból és a partról is figyelik. Ha valamelyik résztvevő elveszítené az eszméletét, a csónakokban lévő szigonyokkal elkergetik a közeléből a cápákat és kiviszik a partra.

Ha a kalandozó sikeresen teljesítette a próbát, a nomádok sokkal barátságosabbá válnak velük szemben. Ebben az esetben az alábbi információkhoz juthatnak.

- Az obeliszkek valamilyen kapcsolatban állnak a törzssel, de részleteket nem ismernek
- Az obeliszkekkel kapcsolatban van két kőtábla az öbölben, de nem tudják elolvasni a tartalmukat
- Korábban egy városi kereskedőnek már megmutatták az egyik kőtáblát, nem olyan régen pedig a másodikat is
- A törzs azért ilyen feszült, mert a nap folyamán eltűnt a törzsfőnök lánya

Ha megbuktak a cápa próbán, a törzs továbbra is bizalmatlanul kezeli a kalandozókat, de annyit megtudhatnak, hogy a törzsfőnök lánya eltűnt.

A történet itt több irányban folytatódhat. Ha a karakterek sikeresen teljesítették a próbát és megnézték a kőtáblákat, elmehetnek az obeliszkhez. Ha elkezdene az eltűnt lány után nyomozni, a nyomok a hegyekbe fognak vezetni.

A törzsfőnök lánya

Miután megölték a törzsfőnök lányának testőrét (és elvettek tőle egy csont dárdát), Selia Mordakot a fekete mágus emberei az egyik rejtekhelyükre vitték és egy fiolába némi vért vettek tőle. Ezt követően bezárták és néhány őr hátrahagyva útnak indultak, hogy találkozzanak Amon Darral.

Seliának sikerül megszöknie a fogvatartóitól és sietve indul vissza a nomád táborba. A fogvatartói valamivel később veszik észre, hogy a lány eltűnt, ekkor a nyomába erednek. A kalandozók a táborból jövet futhatnak össze a menekülő Seliával és üldözőivel. Ha épségben visszajuttatják a nomádokhoz, a törzs sámánja úgy dönt, hogy kiállták a cápa próbát és sokkal barátságosabbak lesznek velük (utólag is megtudhatják azokat az információkat, amelyeket korábban elmondtak volna nekik, ha sikerül a próba).

Az obeliszkeknél

Hat darab, három méter magasságú obszidián obeliszk, kör alakzatban elhelyezve. A kör közepén egy kezdetleges oltárt helyeztek el. Az obeliszkek mindegyikén egy vésett rúna található a nomádok nyelvében. Az oltáron szintén nomád nyelven az alábbi szöveg olvasható:

*Csontoknak hamvai felhőként borítják a kéklő eget,
Az átkozott madár tollától a föld is megremeg.
Ha birtoklod a tudást, mely kínozó szomjadat oltja,
Éjfélkor a kövekre helyezett adományok nevét szóljad.*

Ezt a szöveget sikeres arcana vagy történelem próbával (DC 20) tudják lefordítani (ha elolvasták az öbölben a kőtáblákat a DC 12).

Az obeliszkeken található rúnák (maguk a számsorok) kizárólag akkor fejthetőek meg, ha elolvasták az öbölben lévő kőtáblákat is (DC 14). A játékosok fejenként maximum két próbát dobhatnak a rúnák lefordítására, ahány sikerük van összesen, annyi rúnát sikerült megérteniük (A DM válassza ki, hogy mely számsorokat adja oda a játékosoknak).

A számok a felirat sorát és az adott betű sorszámát jelentik. A betűk a magyar ABC betűi, így az első sor első betűje(1:1) CS, az első sor második betűje(1:2) pedig O.

1:1, 1:2, 1:3, 1:4, 1:12, 1:17, 3:11, 2:3, 4:5 (CSONTMEDÁL)

2:1, 2:2, 3:14, 3:5, 3:4, 1:4 (AZURIT)

1:12, 2:1, 3:27, 1:6 (MASZK)

3:11, 2:3, 3:5, 3:11, 2:1 (DÁRDA)

1:12, 1:2, 3:5, 3:11, 2:1, 1:6, 4:12, 4:1, 3:5 (MORDAKVÉR)

4:12, 2:1, 3:17, 4:6, 3:14, 4:5, 1:1 (VASKULCS)

Amennyiben a karaktereknek sikerül lefordítani a rúnákat, rájöhetnek, hogy mely tárgyak szükségesek az idézéshez. Ezeket a tárgyakat a kör közepén lévő oltárra kell helyezni és egyenként kimondani a nevüket (nem számít, milyen nyelven beszélnek). Az idézést a napszak bármely időpontjában megcsinálhatják, de a megidézett szörnyek kizárólag éjfélkor képesek elhagyni az obeliszkek alkotta kört.

A függelékben megtalálod a számsorokat a megfejtés nélkül, illetve az oltáron található szöveget, ezeket kívágva adhatsz egy példányt a játékosoknak.

A drágakő kereskedő

Amennyiben a kalandozók rájönnek időben, a feketemágusnak azurittra van szüksége az idézéshez, dönthetnek úgy, hogy csapdát állítanak a kereskedővel együttműködve. Ebben az esetben a drágakő kereskedő és testőre túlélheti a találkozót Amon Darr embereivel. Ha viszont a kalandozóknak nem sikerül ezt az információt megtudni, a rablók elviszik a köveket és megölik őket.

Ha a drágakő kereskedőtől ellopják a nála lévő azurit köveket, Amon Darr mindennel rendelkezik, hogy megidézhesse a szörnyeket.

Az erdő titka

A várostól északra fekvő erdőben három boszorka él (3 green hag). A boszorkák látták az ötven évvel ezelőtti pusztítást és igazából nem bánnák, ha Amon Darnak sikerülne megidéznie a szörnyeket, elvégre ők élvezik mások szenvedését.

A helyiek (és a nomádok is) tudják, hogy egy misztikus elf nő lakik az erdőben, aki ugyan nem bántotta még őket, de nem szívesen merészkednek a közelébe. Ha a kalandozók felkutatják a boszorkák házát csak az egyik boszorkával tudnak beszélni (a másik kettő elrejtőzve hallgatja a beszélgetést)

A boszorkákat a DM felhasználhatja, ha a kalandozóknak segítségre van szükségük a nyomozásban.

- Segíthetnek lefordítani az obeliszkeken lévő rúnákat
- Segíthetnek értelmezni az oltáron lévő szöveget

A boszorka cserébe valami olyasmit fog kérni a kalandozóktól, ami látszólag jó cselekedet, valójában persze további zűrzavart fog okozni a helyieknek. Lehetséges mellék küldetések:

- Egy medált kellene visszaszerezni a sziget déli részén lévő kalózsoktól. A medál valójában egy szem, amit a boszorkák arra használnak, hogy mások után kémkedjenek. A kalózsok a medált letakarva őrzik és kifejezetten morcosak lesznek a sziget lakóira, ha elviszik tőlük.
- Az erdő goblinjait kellene elzavarni egy területről. Ennek az eredményeképp a goblinok az utakon közlekedőket kezdik el jobban zaklatni.
- Gyógyír egy beteg számára: a boszorka megkéri a kalandozókat, hogy szerezzenek be neki egy ritka növényt a hegyekből, ami egy kórság ellen gyógyír. Valójában épp a kórság elterjesztéséhez szükséges a növény.

Amon Darr rejtekhelye

Amon Darnak a hegyekben van két rejtekhelye (az egyikbe vitték a nomád lányt a másik pedig egy általános találkozóhely). Amint megszerezték az idézéshez szükséges összes tárgyat az obeliszkekhez sietnek és megkezdik a rituálét. A megidézendő szörnyeket a játékosok ismeretében a DMre bízom.

Végsőjáték

Ha a kalandozók időben megfejtik az obeliszkek titkát, van esélyük arra, hogy megállítsák a feketemágust. Amennyiben Amon Darr embereit meg tudják fékezni a drágakőkereskedőnél, a feketemágus nem fog bele az idézésbe (az összes komponenst felhasználva akarja csak megidézni a szörnyeket), a végső harc ebben az esetben sokkal könnyebb lesz.

Ellenben ha sikerül összegyűjtenie a tárgyakat, akkor azonnal hozzáfog az idézéshez és legalább 1-2 szörnyet sikerül megidéznie, mire a játékosok felvehetik vele a harcot.

Ha a kalandozók túl sok időt töltenek el az információk megszerzésével és nem bukkannak Amon Darr nyomára, a feketemágus elég szörnyet tud megidézni, hogy uralma alá hajtassa a szigetet. A kezében lévő hatalom teljesen megrészegíti és dönthet úgy, hogy ő akar egyszemélyben uralkodni mindenki fölött.

Ha a kalandozóknak sikerül megfékezniük a feketemágust már csak két kérdésre kell majd választ találniuk:

Mi legyen az obeliszkekkel? Mi legyen Amon Darral?

Köszönetnyilvánítás

A 2018-as őszi találkozón a kalandot az alábbi játékosok tesztelték:

Antal Domonkos
Dobos Szabolcs
Hörömpő Zsolt
Kollár Emese

Nektek ezúton szeretnék köszönetet mondani az építő jellegű javaslatokért. A cápa szellem vezéreljen utatokon!

Függelék

A tanács tagjai:

Ezüstpajzsos Telgard (A bányamester): A törpe mester majdnem száz éve irányítja a sziget bányászatát és neki tartozott hűséggel az 50 évvel ezelőtt porrá rombolt bányászfalu lakói is. A fekete mágusként emlegetett idézőt személyes ügynek tekinti.

Rodrik (Az ezredes): Rodrikról terjeng a legtöbb pletyka a városban. Sokan úgy gondolják, hogy valaha hivatásos katonaként szolgált - innen a gúnynev is - de tiefling vére miatt menekülnie kellett és hosszú ideje a szigeten tartózkodik. A várost védelmező miliciát irányítja, de számos kémmel rendelkezik a kikötőben is.

Perendor (A hivatalnok): - egy személyben felügyeli a város adminisztratív teendőit. A szigeten megkötött megállapodások, szerződések, a történelmi feljegyzések városi példányait ő tartja lakat alatt.

Jusuf (A kalmár): Jusuf apjától vette át a tisztséget 20 évvel ezelőtt. A család tartja kézben a sziget kereskedelmét, a cím pedig apáról fiúra száll egyes híresztelések szerint a város alapítása óta. Jusuf felmenői között kalózok, kuruzslók és egyéb, nem feltétlenül tisztességes hivatást választó emberek voltak, az alkudozás, kenőpénzek osztása és titkos egyezségek megkötése számára olyan, mint másnak a légzés.

Elena (A madam): Elena tulajdonában van a város összes fogadója, kocsmája és bordélyháza. Kétségtelenül ő rendelkezik a legtöbb füllel és szemmel a városban, a megszerzett információt pedig örömmel adja tovább aranyért vagy egyéb szolgálatért cserébe. Úgy tudni, hogy születésekor elf apja elhagyta Elena anyját, az ember nő pedig nem sokkal később egy betegségnek esett áldozatul. Elenát az utca nevelte fel és tanította meg a túlélésre.

További szereplők a történetben:

Modoros: Egy kalózkapitány, aki a környező vizeken tevékenykedik. A gúnynevét onnan kapta, hogy áldozataival mindig illedelmesen beszél és megkéri őket kedvesen, hogy adják át neki értéktárgyaikat. Ha teheti, kerüli a vérontást.

Háromujj: Egy helyi tolvaj Amon Darr szolgálatában, aki azzal szokott büszkélkedni, hogy bármilyen erszényt képes ellopni és mindössze három ujját kell használnia a manőverhez.

A kalandmodul mellékletei között megtalálod a sziget térképét illetve néhány képet, melyeket használhatsz az NPC-k bemutatásakor. Az NPC-k értékeit a mesélő belátására bízom, azok nem szerepelnek a kalandban.

Események időrendje:

Virágok hava (Time of Flowers):

9. nap:

A kalandozók útnak indulnak a sziget felé

10. nap:

Amon Darr elutazik a nomádokhoz és észreveszi, hogy nem csak egy kőtábla van az öbölben

21. nap:

Amon Darr emberei megszerzik a katakombából a vaskulcsot (VASKULCS)

22. nap:

A druidát megölik Amon Darr emberei és megszerzik a maszkot (VASKULCS, MASZK)

A kalandozók megérkeznek a szigetre

23. nap:

A tanácsos (vagy a Hivatalnok vagy az Ezredes) felveszi a kalandozókkal a kapcsolatot

A kalandozók elmennek a katakombákba és rájönnek, hogy a vaskulcs eltűnt

Háromujj embereivel elrabolja a törzsfőnök lányát, Selia Mordak-ot (VASKULCS, MASZK, MORDAKVÉR, DÁRDA)

24. nap:

Amon Darr személyesen megy el az erdő boszorkájához, hogy megszerezzen egy csontmedált (VASKULCS, MASZK, MORDAKVÉR, DÁRDA, CSONTMEDÁL)

A kalandozók elmennek a Cápa fog törzshöz

A cápa próba

Selia Mordak megszökik fogvatartóitól

A kalandozók a kőtáblákról szerzett információ segítségével lefordítják az obeliszkeken található rúnákat és megtudják, hogy azurit is kell az idézéshez

25. nap:

Amon Darr emberei megölik a drágakő kereskedőt (VASKULCS, MASZK, MORDAKVÉR, DÁRDA, CSONTMEDÁL, CSONTMEDÁL, AZURIT)

Éjfélkor megidézik az obeliszek szörnyeit

26. nap:

Ünnepség (ha sikerül megállítani Amon Darr-t)

A játékosok által megszerzhető üzenetek:

Felirat az oltáron:

*Csontoknak hamvai felhőként borítják a kéklő eget,
Az átkozott madár tollától a föld is megremeg.
Ha birtoklod a tudást, mely kínzó szomjadat oltja,
Éjfélkor a kövekre helyezett adományok nevét szóljad.*

Az obeliszkeken pedig az alábbi kódok találhatóak:

1:1, 1:2, 1:3, 1:4, 1:12, 1:17, 3:11, 2:3, 4:5

2:1, 2:2, 3:14, 3:5, 3:4, 1:4

1:12, 2:1, 3:27, 1:6

3:11, 2:3, 3:5, 3:11, 2:1

1:12, 1:2, 3:5, 3:11, 2:1, 1:6, 4:12, 4:1, 3:5

4:12, 2:1, 3:17, 4:6, 3:14, 4:5, 1:1

A kazamatákban megtalálható üzenet:

*“Miután megszerztétek a kulcsot, menjete vissza a rejtekhelyre és várjátok meg a többieket.
Csak akkor gyertek vissza, ha Háromujj elhozta a nomád lányt ”*