

# Barbárok völgye

## KALANDMODUL

Ez a kaland nem saját ötlet, az Icewind Dale nevű programból loptam és kicsit átdolgoztam M.A.G.U.S. rendszerre, kb. 4-6. TSz-re.

### Előzmények

Helyszín a messzi Észak lakatlan hegyei, ahol apró barbár törzsek élik egyszerű életüket. Egy napon látogató érkezik az egyik barbár faluba, amely az Árnyak Völgyétől nem messze fekszik. A látogató egy dorani nekromanta, bizonyos Khar Noredin, beavatott varázsló (4. TSZ.). Azt a feladatot kapta, hogy kutassa fel az Árnyak Völgyének ősi kriptáit, ahol a dorani mágusok szerint több nagyhatalmú, ősidőkben élt varázsló teste és könyvei fekszenek.

A varázslót barátsággal fogadták a barbárok, a törzsfő azonban óva intette attól, hogy behatoljon az árnyak közé, a völgyből még senki nem tért vissza, a vadászok is messze elkerülik. Beszélnek jetikről, hatalmas farkasokról és az ősi kripták közelében kóborló szellemekről.

A varázslót azonban nem tudta meggyőzni, s az egy reggelen elindult a völgy felé. Többé nem látták, azonban elindulása után néhány nappal furcsa dolgok kezdtek történni. Az állatok elmenekültek a völgy közeléből, a falu lakói nem találtak elég táplálékot. Éjszakánként furcsa, távoli kántálást, dobolást hallottak a

völgyből. A falu költözéshez készül, előtte azonban a főnök üzenetet küld egy régi barátjának, hogy a varázsló valószínűleg felzavart valamit, amit nem lett volna szabad háborgatni.

(A mesélő oldja meg, hogy ez a régi barát valahogy kapcsolatba kerüljön a karakterekkel.)

### A kaland

A történet onnan folytatódik, hogy a karakterek megérkeznek a barbár faluba. A barlanglakások és durva gerendákból összerakott házak nagy része üresen áll, csak a harcosok maradtak a faluban és a törzs főnöke a sámánnal. Néhány harcos az asszonyokat és a gyerekeket kíséri az új táborhelyre, mely egyheti járóföldre van a Borzas Csúcs túloldalán.

A barbárok sokmindent nem tudnak mondani, azóta is hallják néha a furcsa hangokat a völgyből, az állatok messze elkerülik a környéket, ezért is kell elköltözniük innen. A sámán még annyit tesz hozzá, ha megkérdezik, hogy a völgyben több ősi kriptá van, ahol az egykor itt elterülő birodalom varázslókirályai nyugszanak.

A csapat indulásának napján egy fiatal barbár harcos keresi meg őket, a főnök egyik fia (a legkisebb...), azzal, hogy szeretne a csapattal tartani, biztosan hasznát vennék, hiszen itt nőtt fel a hegyek között, ismeri a környéket.



A völgy egynapi járóföldre van észak felé. Menet közben folyamatosan emelkedik a terep, egy hepehupás fennsíkon mennek felfelé a magas csúcsok felé. Néma csend üli meg a tájat, sehol egy madár vagy állat, még a hóban sincsenek nyomok. Délután felé lassan elered a hó, majd esik folyamatosan és egyre sűrűbben.

A völgy bejárata egy baljós, szűk, sötét sziklahasadék, mely kb. két lovas szélességű és vagy 20 méter hosszú. Átérve egy szűk, kanyargós völgy alján találják magukat, amelynek meredek falai megmászhatatlanok, az alját teljesen hó borítja. Ha reggel indulnak, pont beesteledik, mire idáig elérnek.

A völgy nem messze a bejáratától több szűk ágra szakad szét. Néhol látszik, hogy nem teljesen természetes eredetű a falak kialakulása, vésőnyomok, szabályos, sima részek is vannak. Meredekebb kaptatókon lépcsőmaradványokat is találnak (Javaslom, hogy a mesélő rajzolja le mindig azt a részt, ahol járnak, az se baj, ha nincs előre kitalálva...) Minden völgy-nyúlvány végében egy oszlopokkal szegett kapubolt található, néhol maga a kapu is épen maradt, máshol csak a maradványai találhatók. Összesen 8 kriptá van, az utolsó, a legtávolabbi láthatóan díszesebb, nagyobb, mint a többi.

Az egyes kripták alaprajza változatos, miként az ott lévő élőholtak is. Valamivel össze is lehet kapcsolni a kriptákat, pl. mindegyikben van egy kulcs, amelyekre szükség van az utolsó kriptában, stb. Az egyes kriptákban lehetnek különböző kincsek, 1-2 kisebb erejű mágikus tárgy, ezek között lehet átkozott is. Az egyik kriptában van egy üveggolyó, kb. 20 cm átmérőjű. Egy szellem van bebörtönözve, akit egykor az itt eltemetett varázslók börtönöztek be. Az üveggömb sérthetetlen, mágiát sugároz, viszont egy másik kriptában van hozzá egy pálca, ami feloldja a bebörtönzött varázst. A szellem ezután segít a csapatnak a végső harcban, aztán köszönetet mond és szertefoszlik.

Az élőholtak változatosak. Általános a zombi és a csontváz, de van kb. 2,5 méter magas kriptáőr is, hasonló a zombihoz, de kétkezes kardot forgat, némileg fürgébb és eszesebb, foszladozó bőrpáncélja és rozsdás sisakja van. Vannak ghoulak is, rothadófélben lévő emberszerűségek, pusztá kézzel

támadnak, sebzésük mérgező. Az utolsó kriptában van néhány egyedi élőhalott is, akik a védelmet szervezik, parancsolnak a többi élőhalottnak, egy-egy védett hídon vagy kapubolton nehéz lehet az átjutás. A kriptáőrök löfegyvereket is használhatnak.

Sok csapda is van a kriptákban, bár jó részük már nem működik, főleg a finommechanikai csapdák, de aktiváláskor ezek is csinálnak valamit, amivel a frászt hozzák a karakterekre.

Az utolsó kriptá legmélyén "él" a múmia, egy régvolt birodalom varázslókirályának holtteste, akit a dorani ébresztett fel. Ennek legyőzése szemtől szembe nagyon nehéz, bőven el van látva mana ponttal és támadó varázslatokkal. A korábban leírt szellem segíthet, amennyiben sikerült megnyerniük az ügynek. A múmia elpusztítása után az egyik szobában a dorani élettelen testére lelnek. Még nem halt meg, de mágikus álomba merült. Amennyiben kiviszik és valamilyen módon felébresztik (papi átoküzés), hálából teljesíti a csapat néhány kérését (pénz, segítség egy másik kalandban, stb., mesélőre van bízva).

Nos, ennyi lenne a kaland vázlata. Az egyes szörnyek adatainak kidolgozása a mesélőre van bízva, lényeg, hogy nehéz és veszedelmes kaland legyen, ahol esetleg meg is halhatnak a karakterek.

?

Szerző: ismeretlen

Forrás: Atlantisz (atlantisz.atw.hu)

Szerkesztette: Magyar Gergely