

Rigor Mortis

A Kalandozok.hu 2007. évi Téli Táborának M.A.G.U.S. kalandmodulja

Írta: TAO

*Közreműködtek még: Antail, Daru, Hokus, Hulla, Kniel, MagyarGergely,
Shadlex, Sir Thomas, Venes*



Tartalomjegyzék

Rigor Mortis	1
Tartalomjegyzék	2
Előzetes	3
Előszó	3
Kötöttségek	3
A játékidő	3
A Játékmenet	3
Első rész	4
Háttér	4
Lameo (helyszínleírás)	5
Lameo és a Játékosok	6
Az ereklye és a Játékosok	7
A bánya (helyszínleírás)	8
A bánya és a Játékosok	8
Második rész	9
Háttér	9
Helyszínleírások	10
Játék a Túlvilágon	15
Függelék	22
Nem Játékos Karakterek (modul 1. rész).....	22
Nem Játékos Karakterek (modul 2. rész).....	24
Térképek	27
Ereklye	30
Kendők	31
Csapatlap	32
Információs lap	33

Előzetes

Előszó

Ez a kaland – már-már várhatóan – egy átlagostól elütő, szokatlan elemeket felvonultató kaland. Az egész kaland jól elkülöníthetően 2 részre osztható, elsőre olyan érzésed támadhat, hogy két, egymástól független modulról van szó. Ám mire végigolvasod, kiderül, hogy a 2 rész erős szálakkal kapcsolódik össze.

Az első rész egy szokványos, „MAGUSos” kalandnak indul... aztán a második rész (remélhetőleg) mindent felborít. ☺

Kötöttségek

A kaland számos megkötést hordoz magában. 4 fős csapatokra van tervezve, valamint a kaland nem mesélhető le egyetlen csapatnak. Ez azért van, mert élő játékrész is vannak, ahol a csapatok egymással kommunikálhatnak, egymást akadályozhatják, vagy éppenséggel összefoghatnak. A kaland ugyanakkor elég szabad is. Gyakran támaszkodunk a Kalandmester improvizálására, és a csapatához való alkalmazkodására.

Kedves KM, láthatod, az idei Téli Táboros kalandmodulunk (is) kissé furcsa lesz, mielőtt továbbolvasol, kérünk, hogy ne is versenymodulként tekints rá, hanem egy átlagostól elütő, humoros, játékos kalandra számíts.

A játékidő

A kaland mindkét részére ugyanannyi idő jut. Mindkét rész 2 ciklusból áll, egy ciklus 3 órányi mesélési időt takar. A tervezet:

- Első nap délelőtti – 1. ciklus – modul 1. rész
- Első nap délutáni – 2. ciklus – modul 1. rész
- Második nap délelőtti – 3. ciklus – modul 2. rész
- Második nap délutáni – 4. ciklus – modul 2. rész

A Játékmenet

A kaland során többféle játékmenet is lesz. Ezek a következők:

- **Egyéni játék:** A csapatok egyénileg játszanak, ez alatt a normál 1 KM – 1 csapat asztali játékot értjük. Ebből áll majd a kaland túlnyomó része.
- **Összevont játék:** A csapatok mind egy helyen vannak, valójában passzív játék. Minden csapat egy helyiségben van, és egy KM mesél mindannyiuknak. Ez leginkább csak hangulatleíró és ismertető rész, nem igazi játék. Mindig rövid rész!
- **Élő játék:** A csapatok szabadon járhatnak. Nincs 1 KM – 1 csapat felállítás. A KM-ek nem csapatokhoz, hanem helyszínekhez vannak kötve. A csapatok a helyszíneken mászkálnak, és a többi csapattal interaktívan érintkezhetnek.

Első rész

A Szörnyeteg nyomában

Háttér

„Minden úgy kezdődött, hogy jött az a szikla. Agyoncsapta szegény Voltirt... tudja, a pék fiát. Ezzel kezdődött az összes borzalom... ugyanis a kődarab után, a semmiből érkezett a Szörnyeteg. Orwella átka, minden bizonytal! Ilyen messzire ritkán merészkedik el bármi is az Elátkozott Vidékről, és főleg ilyen... ilyenre még nem volt példa. Tizenhét áldozatot szedett... először. Aztán még kéttucatnyit, amikor a városőrség megpróbálta elkapni. A hírre kalandozók érkeztek, akik kutatták azt a... szörnyet. Meg a kődarabot. Ugyanis mindkettő eltűnt. Hú mekkora forgalom volt akkor a kocsmában... mindenféle népek érkeztek, és kérdezősködtek. Persze pár hét után szépen lecsendesedett a dolog... mígnem rátaláltak a Szörnyetegre. A temetőben volt, állítólag a sziklával együtt. Kiválasztottak, kalandozók csaptak le rá! De rohadjon meg Orwella, a Szörnyeteg mindet megölte. Aztán újabb kalandozók érkeztek. Ők már nem találták a temetőben a szörnyet, sem a sziklát. Csak egy csomó üres sírt, és húscsapatokat...”

Feltis, a Görbe Nóta fogadásának szavai

3690, Észak-Ynev, Lameo városa

A kisváros szürkének amúgy sem nevezhető élete teljesen felbolydult, mikor a „sziklás” baleset történt. A balesetről senki nem tud biztosat, ugyanis nem volt, aki konkrétan látta volna az esetet. Csak a tény ismert: egy több mázsás szikla agyonütött egy tizenéves fiút. De hogy hogyan került oda a szikla... Ám nem emiatt lett igazán emlékezetes a nap a város számára, hanem a felbukkanó Szörnyeteg miatt. Senki nem tudta, hogy merről jött, egyszer csak megjelent a városban. Nyomát káosz és halál követte. Pusztított órákon keresztül, majd felkapta a sziklát, és eltűnt (a város temetőjébe). Mivel onnan nem mozdult ki, sokáig nem találtak rá.

A történetek után a városba sok látogató érkezett. Sokan azt hitték, csak dögkeselyűk és szerencsevadászok. A jobban értesültek azonban az Pyarroni Inkvizíció jelenlétéről suttogtak... az alvilág egy bizonyos erekléről is tudni vélt.

Nem tévedtek. Az Inkvizíció több embert is küldött egy általuk Dartonita ereklének titulált tárgy nyomába. A gyilkosságok, és a Szörnyeteg cseppet sem érdekelte őket, csak az a bizonyos „szikla”...

Pár héttel később egy kalandozó-csapat rábukkant a Szörnyetegre a város temetőjében. Odavesztek, de a Szörnyeteg búvóhelye kiderült, így továbbállt, a sziklát magával cipelve. A következő szerencsevadász-csapat már hült helyét találta. Ez a csapat, a Viharhozók sem hagyta annyiban, tovább folytatta a nyomozást a Szörnyeteg után. Pár heti kutakodás után úgy vélték, rá is bukkantak a nyomára... a Szörnyeteg egy évtizedek óta lezárt bányában talált menedékre, Lameo városától mintegy 20 mérföldnyire.

Újabb kalandozócsapat érkezik

Igen, ezek a Játékosok. Valamilyen oknál fogva éppen Lameo városba érkeznek. Motivációként

- szinte minden pyarroni illetőségű karaktert (főleg Pap/Paplovag/Szerzetes-t) lehet egyházi alapon az állítólagos ereklye felkutatására küldeni.
- szinte minden varázshasználós partit küldhet klánja/rendje a szokatlan mágikus aktivitás kivizsgálására a térségbe.
- ha van Darton-pap, vagy -paplovag, a közelben járva megéreztek Darton esszenciájának jelenlétét, késztetést éreztek erre jönni.
- gonosz partinak: hatalmas jutalomért (vagy a saját nagyhatalmú gonosz klánjuk/rendjük „üzenetével”) érkeztek, mert el kell vinniük valaki fejét (akinek a feje a bányában van már, a Szörnyeteg végzett vele), mondjuk egy korábban kipusztult kalandozó-csapat egyik tagját.

Ezek csak példaként szerepelnek itt, **a motivációt neked kell a csapathoz igazítanod**, de mindenféleképpen legyen stabil, akkor nem kell erőltetned semmit, és a csapat magától oldja majd meg a dolgokat.

Lameo (helyszínleírás)

A város alapjai adottak, de szándékosan nem túl részletesek. A városka mélyebb dolgait úgy alakítod a csapat ismeretében, ahogy csak szeretnéd. Figyelj a következetességre!

Ez a városka Eriontól észak-keletre, az Elátkozott Vidék irányában helyezkedik el, mindössze egyheti lovaglásra a hírhedt Orwellánus vidéktől. A város korábban fémbányászatból és kőfejtésből, mára már inkább az átutazókból tartja fenn magát.

A város élete pörgős, mindig történik valami, mindig vannak érdekes látogatók. Gyakori állomása utazóknak, vadászoknak és kalandozóknak, akik az Elátkozott Vidékre tartanak. Elhelyezkedése miatt déli irányból ez az utolsó, az Elátkozott Vidékhez legközelebbi civil település, valamint a Vidéket megkerülő kereskedő út egy állomása.

Lameo vezetősége a Városi Tanács, ami Erion hercegének tartozik számadással. A Tanács nem túl erőskezü, hatalma csak a városlakókra terjed ki, az átutazókra nem igazán (nem merik háborgatni őket). Van egy névleges városőrség is, de nem igazán tudja fenntartani a rendet.

A város főbb helyszínei:

- **Főtér:** A város közepén található piactér. Itt található két nagyobb fogadó is.
- **Görbe Nóta fogadó:** A főtér egyik nagyobb tavernája. Átlagos minőségű, sok szobával. Szinte minden este nagy mulatozásokkal telik el, ez nem egy csendes pihenőhely. Folyik a bor, a szerencsejáték és a danolászás. A fogadós Feltis, egy Erion utcáin nevelkedett, mára már visszavonult tolvaj.
- **Balzsamos Éjszaka fogadó:** A főtér másik nagyobb tavernája. Szintén átlagos minőségű, de akad két-három luxus-lakosztálya is. Kellemes, békés hangulatú fogadó, hatalmas kandallóval és kedves fogadtatással. A fogadós Hask, egy Haonwellből áttelepült félelf.
- **Féreglyuk:** A város leghírhedtebb kocsmája, ez nem a főtéren van, hanem attól pár utcányira. Jellegzetes késdobáló, alvilági gyülekezőhely. Kiadó szobák nincsenek, ez egy szimpla ivó, természetesen rejtett hátsó szobákkal. **A Koldusok klán törzshelye.** A fogadós Féreg, nem egy kedves fickó, természetesen a Koldusok beépített embere.
- **Városháza:** nem a főtéren van, bár nincs túl messze onnan. Ez a Tanács székháza, és egyben **a városőrség központja** is.

- **Temető:** a város határában helyezkedik el, a város méretéhez képest aránytalanul nagy.
- **Kereskedők Gyűréje:** ez a főteret körbevevő épületek gyűréje. Itt található meg az összes kézműves, kovács, pék, stb.

Függelék: *Lameo város térképe*

Lameo és a Játékosok

A modul első részére 2 ciklusnyi idő van.

Az 1. és a 2. ciklus között nincs határvonal. A 2. ciklus ott kezdődik, ahol abbahagytad az elsőt. ☺ Egyetlen határvonal az, hogy a 2. ciklus végére játsszátok le a modul első részét.

A Játékos kalandozók a városba érkeztek. Nincs kötöttség. Hagyd a JK-kat játszani a városban, had tegyenek, amit csak akarnak. Nincs lineáris szál, amit követni kéne. Vannak (nem túl részletesen kidolgozott) mellékszálak, történések a városban, de egyikkel sem kötelező a Játékosoknak találkozni. Rajtad áll, hogy ezek közül mit mesélsz nekik, de saját ötletet is rakhatsz be, ha az jobban passzol a csapathoz.

Szabad Játék. Csupán két fontos dolog van a sztori szempontjából: a JK-k halljanak az ereklyéről, és keveredjenek balhéba valamilyen módon.

Fontos: ha egy JK meghalna a modul első részében, akkor ő ebből a részből teljesen kiesett. A második rész elején fog becsatlakozni csapatához.

Szálak:

- **Az Inkvizíció kémei:** A városban tartózkodik a Pyarroni Inkvizíció egy kémcsapata. Az ereklyét keresik. Figyelik a Viharhozókat, azt a kalandozó-csapatot, amelyik állítólag az ereklye nyomára akadt. Ha egy cseppnyi feltűnést is keltenek, akkor a JK-kat is. Ha úgy hozza a helyzet, kontaktust is létesítenek velük.
- **Koldusok és Művészek:** A város alvilági élete felborult. A két legnagyobb alvilági szervezet, a Koldusok és a Művészek háborúban állnak egymással, ez nyílt titok a városban. A városórség túl gyenge, tehetetlen, így nem tudnak mit tenni, a város várja, hogy vége legyen. A két szervezet között régóta van rivalizálás, de csak most robbant ki egy nyílt háború. Mindkét szervezet hajt az ereklyére.
- **A Művészek és az ereklye:** Mindenáron meg akarják szerezni, és pénzzé akarják tenni – eladni annak, aki a legtöbbet adja érte.
- **A Koldusok és a lány:** A Koldus klán foglyul ejtette a Viharhozók vezetőjének szerelmét, és azzal zsarolja a kalandozókat, hogy megölik a lányt, ha nem viszik el nekik az ereklyét.
- **Tévedés:** A Koldusok egyik embere felkeresi a csapatot, és odacsúsztat nekik egy cédulát, amin a következő áll: „Hozzátok el az ereklyét holnap éjfélig a Féreglyukba, vagy megöljük a lányt.” A fickó eltévesztette a házszámot, a másik kalandozó-csaphoz kellett volna mennie.
- **A Kardvívó:** A városban van egy kardművész iskola, a Kard Napja. Ennek a vezetője Vilhelm, egy arrogáns fickó, aki időnként magányosan mászkál, és ellenfelet, kihívást keres. A férfi pyarroni, de enoszukei mestertől tanult. Ő alapította az iskolát, mindössze pár éve. A férfi esetleg párbajra hívhatja az egyik JK-t. Ha a Játékosok megölik, az egész iskola ellenük fordul, és bosszút szomjazik (kb 20-30 alacsonyabb szintű kardművész).
- **A Viharhozók ellenállnak:** A Viharhozók esetleg meg akarják akadályozni, hogy más

arassa le helyettük a babérokat. Nemhogy információt nem adnak ki, de még hátráltathatják is őket. Ez megváltozik könnyen, ha megtalálják a gyenge pontjukat (pl. a törpe részegen elég beszédes, vagy "az elrabolt lány" szál).

Kiadnivaló információk:

- A „sziklás baleset” és a Szörnyeteg története. (lásd korábban Feltis szavait)
- Egy kalandozó-csapat már kutatja az ereklyét. De nem ők az egyedüliek.

Az ereklye és a Játékosok

Feladat: érd el, hogy a Játékosok motiválva legyenek abban, hogy megkeressék az ereklyét és/vagy a Szörnyeteget. Jussanak el a Bányába.

Ha minden igaz, eddigre a Játékosok már elég nagy kalamajkába keveredtek a városban. (Egyes csapatoknál ehhez nincs is szükség a KM segítségére. ☺) Ez sokban segíthet abban, hogy a Játékosokat a Szörnyeteg felé tereld.

Ez a rész nagyban függ a JK-k játékstílusától, motivációjától. Nem feltétlenül könnyű feladat, hogy improvizálni kell, de nem akarunk semmilyen előre megkötött, erőltetett módszert arra, hogy a Játékosok a Bányába kerüljenek. Szerepel itt pár ötlet arra, hogy esetleg hogyan terelheted a JK-kat ebbe az irányba, de ezek csak példák! Mindenféleképpen **a csapathoz igazítsd a motivációt.**

Néhány lehetséges módszer:

- Találkoznak a Viharhozókkal, a másik csapat beszél nekik a térképről és az ereklye felbecsülhetetlen értékéről, ezzel felkeltve a csapat érdeklődését. Összefoghatnak a Viharhozókkal, vagy erőszakkal kiverhetik belőlük az információt.
- Egy dzsád kereskedő felkeresi a csapatot, és felbérli őket, hogy fogják be a Szörnyeteget neki élve. Hatalmas összeget ígér érte, és esetleges további munkával kecsegteti őket, hogy még többet kapnak majd, ha segítenek neki elszállítani az Ibarába.
- Ha megölik Vilhelmet, a kardvívó iskola vezetőjét: az egész iskola ellenük fordul, üldözés, JK-k menekülnek, az üldözők pont a bánya felé terelik őket.
- Valamelyik alvilági szervezet ráveszi a csapatot (pénzzel vagy fenyegetéssel), hogy szerezzék meg nekik az ereklyét.
- Annyi galibát okoznak a városban, hogy egy náluk erősebb hatalom veszi őket üldözőbe (összefog az egész alvilág? ☺), menekülés, pont a bánya felé terelik a csapatot.
- Ha van Darton-pap, -paplóvag a csapatban, ők megérik, hogy az ereklye tényleg kötődik istenükhöz, ezért kötelességük az ereklye megszerzése.
- A Városőrség parancsnoka felkeresi a csapatot, és megalázkodik előttük. Elmondja, hogy a város tehetetlen, nem tudnak mit kezdeni a megerősödött alvilággal. Állítása szerint a Koldusok és a Művészek egy ereklyének titulált kódarabon kaptak össze. Arra kéri a csapatot, hogy segítsenek a várososon azzal, hogy megszerzik azt a kódarabot, és egyik klánnak sem adják oda, hanem a Városőrségnek adják át.

Ha a Játékosok egyáltalán nem akarnak a Bányába menni: módosítsd a kalandot a partihoz mérten, a Szörnyeteggel máshol és másképpen kell találkozniuk.

A bánya (helyszínleírás)

Lameo városától mintegy 20 mérföldnyire helyezkedik el. Réz- és vasérc kitermelése folyt itt, de a bányát már vagy két emberöltővel ezelőtt lezárták. Senki nem jár már erre.

A bánya lezárásának oka egy hatalmas bányaszerencsétlenség volt. A baleset okát azóta sem tudták kideríteni, mert olyan mértékben tönkre tette a bányát, hogy a lezáráshoz gyakorlatilag csak formai dolgokat kellett tenni. A városnak jobban megérte módosítani a gazdaságát, és a fellendülőben lévő kereskedelem és utazási tényezők felé fejleszteni, mint a bányát újra megnyitni.

A bánya belső része a földből felszökő gázok által konzerválva lett, több száz bányász holtteste maradt meg viszonylag ép állapotban. Emiatt találta ezt a helyet ideális menedékhelynek a Szörnyeteg...

Függelék: *A bánya térképe*

A bánya és a Játékosok

Amikor a Játékosok a bányához érkeznek, látják, hogy a Bánya nincs lezárva fizikailag, azzal ellentétben, amit a városban hallhattak róla. A bejárat fel van szabadítva teljesen, egy hintó is kényelmesen beférne a barlangszájon (a Szörnyeteg szétdobálta a köveket).

A bányában természetesen sötét van, ha a Játékosok látni akarnak, azt nekik kell megoldaniuk. A folyosókon és tárnákban elkalandozhatnak kicsit, rengeteg holttesttel találkozhatnak.

Opionális: Ha egy kis izgalmat, harcot akarsz, akkor az összes holttest felkelhetett élőholtként a Szörnyeteg aurájának hatására (magyarázat erre később lesz). Figyelj arra, hogy a zombi nagyon gyenge és sablonos ellenfél, nyugodtan lehetnek más élőholtak inkább.

A bánya egyik mélyebb pontján rejtőzik a Szörnyeteg, egy nagyobb tárnában. Feltűnhet a JK-knak, hogy az egész bányában, szinte mindenhol láttak összevissza holttesteket, de abban a tárnában nem (ugyanis a Szörny felzabálta a testeket). A lény egy hatalmas, többmázsás, fekete sziklalapon fekszik, mikor a Játékosok megérkeznek.

Ha van Darton-pap, -paplovag, vagy pyarroni vallásismeret Mf képzettséggel rendelkező JK a csapatban: amikor meglátja a Szörnyeteget, ráismer egy teológiai könyvben szereplő leírásra, mely Darton kedvenceként, a Túlvilági Pusztítóként említi ezt a lényt. Ezt az információt csak neki adjuk ki.

Itt harc következik a Szörnyeteg ellen, illetve ha a csapat menekülőre fogja a dolgot, akkor inkább vadászat...

A harc már a modul 2. részéhez tartozik, tehát eddig tart az első rész! Ne játsszátok le (még) a csatát!

Második rész

Halálvigyor

Háttér

„Minden úgy kezdődött, hogy az a kődarab eltűnt a Túlvilágról. Hogy hogyan? Hát az egyik Dögevő van a dolog mögött. Köztudott, hogy a két Dögevő közül egyik sem szeret kimozdulni a búvóhelyükről, a Turkálóból. Ám most az egyik kijött. Hogy miért? Mert Salagit üldözte. Hogy ő mit keresett a Turkálóban? Ez a legszánalmasabb az egészben... rozsdás fémtárgyakat keresgélt a hullák között. Pfff.

Szóval Salagi menekült a Dögevő elől, futott, ahogy a lába bírta. A Dögevő se volt rest, és nem állt meg a Turkáló határánál, hanem követte őt a városba. Az utcán érte utol...

Salagi meg jobban félt, mint futott, nem csoda, hiszen a Dögevők is a Nagyúr kedvenc teremtményei, és az egyetlenek a Túlvilágon, akik képesek megfosztani őt szánalmas kis életétől.

Mondjuk ki, az a zöldbőrű balek beszart, és olyat tett, amit nem lett volna szabad. Végso elkeseredésében lyukat szakított a Túlvilágba, a Dögevőt pedig ebbe a csapdába csalta.

Salagi megmenekült, a Dögevő eltűnt. Csakhogy egy darab is az utcából. A Túlvilág élete felfordult, a másik Dögevő meg őrjöng a Turkálóban. Eddig haláli csendes volt minden, most meg jönnek-mennek a holtak, kész átjáró-ház. Bár végre van egy kis forgalom a kocsmában, ehehe...”

Szomojk, a Pokol fogadásának szavai

Az itt leírtak tájékoztató jelleggel szerepelnek, csak a helyszínleírások és az NJK-k ismerete után lesz minden tiszta számodra.

Ami a Túlvilágon történt

Salagi, a Túlvilág boltosa kedvenc szenvedélyének engedett, mikor úgy határozott, hogy bemegy a Turkálóba: rozsdás fémtárgyakat akart keresni. Ám belebotlott az egyik Dögevőbe... természetesen menekülni kezdett. Menekült a városka felé, mert tudta, hogy a Dögevők sosem mozdulnak ki honukból, a Turkálóból.

Hát most tévedett, a Dögevő nem szakadt le, tovább üldözte őt. Ő itt pánikolt be teljesen, mert bár elviekben a Túlvilágon halhatatlan, a Dögevő ugyanazon erőből formálódott és táplálkozik, amiből ő: Darton teremtménye. A Dögevők még őt is képesek megölni.

Az utcán voltak, amikor végso elkeseredésében összeszedte minden koncentrációját, és akaratával kiharított egy darabot a síkból, és eltaszította azt. Egy „fekete lyuk” keletkezett a Túlvilágon, a Dögevő pedig beleesett ebbe a lyukba. Ezáltal eltűnt a Dögevő is, és a síkdarab is, ami egy hatalmas kőlap volt az utca közepén.

Kapcsolat a modul 1. részével

A kőlap Ynevre került, Lameo városába, a Dögevővel együtt. Hogy miért pont oda került Yneven belül, talán csak Darton tudja.

A kőlapnak erős mágikus kisugárzása van Yneven, a beavatottak érzik rajta, hogy különleges. Valójában semmi különleges nincsen benne, csak az, hogy ez a Shandinnak, Darton síkjának egy darabja. Ezt a kőlapot titulálták Yneven Dartonita ereklyének. Az ereklye tehát nem más, mint egy 3 mázsás fekete szikla, egy lapos kőlap a Túlvilág utcájából. Az

ereklye egyetlen különleges hatása (származása miatt) Yneven az, **hogy a környezetében elpusztuló halandókat nem engedi vissza a lélekvándorlásba, hanem a Shandinra, azon belül is a Túlvilágra rántja őket, felszerelési tárgyaikkal együtt.**

A Dögevő Yneven, az ottani erőviszonyok miatt még nagyobb hatalommal rendelkezik, bár nem halhatatlan. Az emberek számára gyenge prédák. Őt nevezték el Lameoban a Szörnyetegnek. Nem tudja, hogy hova került, az egyetlen dolog, ami otthonára emlékezteti, az a kődarab. Emiatt vonzódik a fekete sziklához, és emiatt cipeli mindenhova magával.

Helyszínleírások

A Túlvilág

Könnyű szellő süvít végig a kihalt tájon, meglobogtatja halott hajadat... lenézel a lábad elé. Még a föld is halott-szürke, néhol fekete. Körbenézel... számos faépületet látsz. Az egyikén valami koszos cégér is van, elolvasni nem tudod, de a kupa rajza bizonyára fogadóra utal. Fogadó? Itt?

Az épületek egyetlen utcára nyílnak, szinte tanyaszerű az egész. Sőt, városka, hiszen az egyik épületben egy boltot vélsz felismerni. És az a nagyon magas épület mi lehet? És miért nem mozog senki?

Furcsa egy hely ez. Ez nem is a túlvilág, ez egy városka... hiszen minden meg van itt, ami kell. Illetve, egy nincs. Nincsen temető...

A kaland második része egyetlen nagy területen játszódik, a *Túlvilágon*. Ez valójában nem a M.A.G.U.S. „túlvilága”, hiszen a M.A.G.U.S. rendszerében több „túlvilág” is létezik (nincs konkrét túlvilág, csak isteni síkok). Eddig is, és a továbbiakban is az egyszerűség kedvéért **a Túlvilág alatt a kaland fő helyszínét értjük.**

Ez az a különleges hely, ahova a Darton-ereklye rántja őket. Darton síkján, a Shandinon van, a sík egy elhatárolt darabja, egy önmagába forduló tér. Mindössze pár négyzetmérföldnyi területű.

A Túlvilág nem a Shandin! Csak egy nagyon speciális, független része, még a törvényei is különböznek. Semmi sem megszokott, ám minden betudható Darton furcsa humorának (milyen könnyű indok a KM-nek ☺).

Fontos: A Túlvilágot nem tudják elhagyni a JK-k, Darton hatalma nem engedi. KM-eknek egyszerű dolga van: a Játékosok be vannak szorítva egyetlen, előre kidolgozott területre, helyszín-együttesre.

Ha mégis megpróbálják elhagyni a Túlvilágot: a játékterületet sűrű köd veszi körül. Ha begyalogolnak a ködbe (bármilyen irányba), kb. 10 percnyi gyaloglás után újra a Túlvilágot közelítik... a másik oldaláról, mint ahonnan elhagyták.

Ha van Darton-pap, -paplovag, vagy pyarroni vallásismeret Mf képzettséggel rendelkező JK a csapatban: rájön, hogy találkozott már valami leírással ezzel a hellyel kapcsolatban, a krónikák misztikus, ismeretlen helyként említik a Shandinon belül.

A Túlvilág a következő helyszínek együttese:

- A Túlvilág kapuja
- A fogadó
- A Turkáló
- A bolt
- A torony
- Az utca, mely ezeket összeköti

Függelék: A Túlvilág térképe

Játéktechnikai különbségek az egész Túlvilágra vonatkoztatva:

- Minden karakter a következő tulajdonságokkal bír (ebből már következik az is, hogy milyen mágiákat és hatásokat tudnak használni másokra és magukra):
 - Lélekkel bíró élőholtaknak számítanak
 - Immunisak minden olyan hatásra, ami élő szervezet működésére hat (méreg, betegség, hatalom italának hatása, stb.)
 - Nem asztrál-mentál immunisak, lelkük-tudatuk megmaradt és vele együtt a pajzsaik
 - Nincs Fp, nincs fájdalom. Ha harcról van szó, a karakterek csak túlütéssel, vagy kötelező Ép-vesztéssel sérülhetnek (tehát ki kell számolni, hogy hány Fp-t sérültek volna). Természetesen mágia által is sérülhetnek (pl. elemi mágia).
- Minden karakter annyi Mp-al és ψ -al indul, amennyivel meghalt. Ép maximumra áll.
- Nem lehet sem természetes, sem mágikus módon gyógyulni.
- Az előző pontokból következően az Ép nagy érték...
- Mágia van, de csak akkor képes varázsolni egy JK, ha minden fizikai tulajdonsága adott hozzá. (van feje és agya / elméje, van pl. bal keze, ha kell, stb.) Egy adott varázslat hatását mindig át kell gondolni! Nyilvánvalóan, ha élőholtra varázsolnak olyat, ami csak élő személyre működik, akkor nem lesz sikeres.
- Varázstárgyak működnek, a korábban említett megkötésekkel.
- Pszi-használat működik. 2 kivétel van, magától értetődően a következő 2 diszciplínának nincs értelme: Jelentéktelenség, Tetszhalál.
- Nem lehet semmilyen módon Manapontot vagy Pszipontot visszanyerni.
- Az egész csapatra egy Összetartozás Életerővel hatás van életben, a következő változással: összeadjuk a csapat összes tagjának Ép-jét, és ezt az egy értéket tartjuk csak számon. Ebből tudnak költeni (permanensen), és ez fogy, ha bármelyikük sebet kap (a seb mindannyiukon meglátszik).
- Mi történik, ha meghal a csapat? Semmi, hiszen már halottak. Kezdek előről a Túlvilág Kapujában, egyszerűen megjelennek ott. Ekkor minden érvényben lévő mágikus hatásuk megszűnik, és az összes megtalált testrészüket újra elveszik (KM-i jóindulattal ugyanoda kerül, ahol megtalálták). Elvesztik az itt megszerzett tárgyakat is (pl. amit a boltban vásároltak, visszakerül a boltba). Az elköltött Ép-eket, képességpontokat és képzettségeket nem kapják vissza.
- Emlékeztető: csak az egész csapat tud meghalni, egyetlen JK nem (lásd előző pontokat).
- Az azonos színű kendőt viselő játékosoknak kötelező ugyanazon helyszínen tartózkodni. Az egymástól legtávolabb lévő JK-k sem lehetnek egymástól 20 méternél messzebbre. (ennek kifejtése később ☺)

Pokol fogadó

Ahogy belépsz a fogadóba, szinte remegés fut végig a testeden. Ez fogadó? Ha élnél, kirázna a hideg tőle. A falakat csontok, koponyák díszítik, a sötét vértócsában úszik. De itt legalább van valaki, hallod jönni a fogadóst. Meg is érkezik rémálmaid fogadósa... nem az a köpcös, pirosposzsgás arcú fickó, akit megszoktál a törzshelyeden. Ez csontváz... és beszél is, Szomojk néven mutatkozik be. Egy csontos kupában inni kínál valamit, te elfogadod...

Gluggy... mi volt ez? Ez igen, soha életedben nem ittál még ilyen jót! Nem is rossz hely ez... kezd egyre jobban tetszeni neked. A kocsmáros folyamatosan beszél, kicsit lassú, de a humora haláli. Ez igen, mégiscsak igazi kocsmá ez!

Helyszínen lévő NJK-k: Szomojk, a fogadós

Szükséges KM-létszám: Több KM is kellhet, itt valószínűleg sokat tartózkodnak a JK-k az élő játék alatt.

A Túlvilág kapuja

Köd és köd. Még mindig köd. Aztán egyszer csak kibukkan valami... egy kapu. De minek kapu, ha nincs kerítés? Önmagában egy kapunak semmi értelme. Valaki áll a kapuban, egy feketébe burkolózott alak, arcát csuklya takarja.

Helyszínen lévő NJK-k: Lutius (ejtsd: Lúcius), a túlvilág őre.

Szükséges KM-létszám: Nulla, ide nem kell KM az élő játék alatt. Itt nem lesznek sokat a JK-k, csak a kaland elején és a végén. Ha később visszamennek, a kapu zárva van, és nincs ott senki.

A Turkáló

Elhagyod az épületegyüttest, és továbbhaladsz az utcán, aminek vége a ködbe vész. Gyalogolsz... vagy egy fertályórát. Semmi, csak köd. Megbotlasz valamiben, elhasalsz a földön, és beletenyersz valami puhába. Egy szemgolyó, amit most trancsíroztál el. Dartonra, pedig pont illett volna a szemgödrödbe. No nem baj... felállsz, leporolod magad. Meglepődve nézel fel, pár lépésre előtted embernyi magasságú hullakupaccal találsz szembe magad. Körbenézel... és számos kisebb-nagyobb kupac tűnik még ki a ködből. Öt... tíz... ötven... többszáz?!

A Túlvilág legnagyobb részét ez foglalja el, tulajdonképpen hullatároló. Több tízezer hulla van itt, főleg darabokban. A hatalmas testrészes- és hullakupaccok között lakott két teremtmény, a Dögevők. Mostanra már csak egy Dögevő van ott.

A hullakupaccok közé néha tárgyak is keveredtek, felszerelési tárgy is található.

Helyszínen lévő NJK-k: A Dögevő, a Takarító

Szükséges KM-létszám: Nulla, itt nem játszódik élő játék.

Rémségek Kicsiny Boltja

Ahogy belépsz a boltba... semmi furcsaságot nem találsz. Semmi kivétlenül szinte. Polcok, áruk, ahogy egy boltban kell. Végre egy hely, ahol nincsenek hullák és holt testrészek! A polcokon fegyverek, drágakövek, gyűrűk, ruhák, különböző felszerelések, minden, de minden van! Héé... az a sisak ott! Az a tiéd volt valaha... még életedben.

A túvilág boltja. **A JK-k halálakor ide kerül minden felszerelésük, és minden tárgy, amivel kapcsolatban voltak, amikor meghaltak.** Ennek természetesen kizárólag az ereklye az oka. Tehát mégsem mindegy, hogy a JK-k milyen felszereléssel indultak, ugyanis ide kerül minden cuccuk, és itt vissza lehet vásárolni egyes darabokat, ha megegyeznek Salagival, a bolt tulajdonosával. ☺ Sőt, ide kerül az összes csapat felszereléslistája (ezért kértük a karakteralkotásban külön lapra), és a bolt árukészlete pontosan ezekből a felszereléslistákból áll majd. Más csapatok felszereléséből is lehet vásárolni!

Megjegyzés: a karakterek halálakor nézd meg, hogy mi volt náluk a listájukból, és csak az kerül a boltba. A többit húzd ki a listáról. A végére odaírhatsz még egy-két dolgot, amivel éppen kapcsolatban voltak a halálukkor. A csapat gyakorlatilag meztelenül indul a Túlvilágon.

Fizetőeszköz: A Túlvilágon bizony nem számít a pénz. ☺ Salagi pedig két dologban érdekelt: életenergia, és a fémtárgyak. Ez a kettő közül kell adni neki, ha alkudozni akarnak vele.

Fémtárgy szerezhető:

- Szomojktól, de akkor meg vele kell alkudozni
- a Turkálóból, a hullahegyek között, de itt meg a Dögevővel kell számolni
- más csapattól élőben

Ha életenergiával fizetnek (permanens változás!):

- fizethetnek képességponttal, árhatárok kb.: 1-5 (Egészség duplán számít)
- fizethetnek Ép-vel (ez a max. csapat Ép-t csökkenteti!), árhatárok kb.: 1-3

Helyszínen lévő NJK-k: Salagi, a boltos

Szükséges KM-létszám: 1, de igény szerint több is kellhet (ha egyszerre több csapat tartózkodik itt).

Fontos: Hangsúlyozni kell, hogy nem csak a saját felszerelésük került ide a halálukkal, hanem minden tárgy, amit érintettek, amivel kapcsolatban voltak a halálukkor.

Fontos: A bolt csak az élő játékrész alatt van nyitva. Így biztosított, hogy mindenki ugyanannyi eséllyel fér hozzá a felszerelés-adatbázishoz, és nem lesznek duplikációk. Valamint az is, hogy nem lehet bármikor odamenni, amikor eszükbe jut valami, hanem csak kevésszer férhetnek hozzá.

Fontos: Amennyiben Salagi nem tartózkodik ott, a bolt kirabolható, mert Salagi lepecsételi hatalmával. Hogy ez a játékban hogy jelenik meg, rád bízunk.

A torony

A legmagasabb épület a városka szélén helyezkedik el. Éles szögekből áll, nagyon magasra nyúlik fel, nagyon... most látod csak, hogy nem látod a torony tetejét. A végtelenségbe nyúlik! Ami miatt még teljesen kirí a képből: ez az egyetlen épület, ami nem fekete... ez piszkosfehér. A magasban furcsa villanásokat vélsz felfedezni körülötte.

A torony alsó szintje: a lesath

A torony legalsó szintjén egy élőholt őrző tartózkodik, egy lesath. Ha a karakterek idejönnek, elmond nekik egy versikét / rejtvényt. Mást nem hajlandó mondani, ha szólnak hozzá, ezt ismételteti:

Mert legyen szemed, hogy tisztán láss

Legyen kezed, hogy bizton érints

Nem léphet itt be senki más

Csak ki mint egykor volt, az utolsó vérig!

A rejtvény megfejtése: csak akkor engedi fel a JK-kat a következő szintre, ha teljesen ép a testük, tehát minden testrészüket megtalálták, és helyreállították.

Ha nem teljesítik ezt a követelményt, és mégis megpróbálnak felmenni: a lesath megtámadja őket, a küzdelem addig tart, míg az egyik fél meg nem hal, vagy a JK-k el nem menekülnek.

A JK-k kétféleképpen juthatnak fel a következő szintre:

1. megfejtik a rejtvényt, és teljesítik a követelményt
2. egyszerűen megölik a lesath-ot (ebben az esetben ő is feltámad a Kapunál)

A torony középső szintje: a tükörszoba

A második szinten a JK-k egy tükörszobába jutnak. Mindenhol csak tükrök, bennük a JK-k, haláluk pillanatában ábrázolva. A tükörképek nem mozognak... merevek, mint egy festmény. Ha a JK-k betörik, elpusztítják a tükröket, azok újra összeállnak a következő alkalomra, mikor ott járnak.

A tükörszoba képessége: ha a JK-k megegyeznek a Jóssal, akkor **a Jós a tükrökben visszajátszhatja nekik a halálukat**. Olyan, mintha egy felvételtől visszanezhetnék külső szemlélőként, hogyan haltak meg. A Jós ezt ingyen megteszi, csak meg kell beszélni vele.

A haláluk visszanezése arra jó, hogy rájöjjenek pár dologra:

- Megnézhetik, hogyan néz ki az ereklye
- Megnézhetik és tanulmányozhatják a Dögevőt, rájöhetnek itt is, hogy vak

A torony felső szintje: a Jós

A felső, harmadik szint felett nincs több emelet, egyszerűen egy légtérben magasba nyúlik a torony, nem lehet látni a végét, végtelen magas. A falakon polcok, a polcokon kristálygömbök, a kristálygömbökben kéklő füstgomolyok vannak.

Ezen a szinten „lakik” a torony „gazdája”, a Jós. A Jós egy test nélküli identitás, légies alakja szabad szemmel is látható a Túlvilágon. A torony az ő birodalma és lakhelye, egyfajta tudástár. Hogy az identitás most egy orákulum, egy bölcs, senki nem tudja, a helyiek egyszerűen Jósnak nevezték el, hatalmas tudása miatt. A Jós a toronyba gyűjti és tárolja az Ynevről származó információkat.

A Jós képes arra, hogy megfelelő fizetségért visszaküldje a csapatot szellemként Ynevre, Lameo városába.

Ez egy nagyon fontos tulajdonsága, ugyanis több szál is kötődik ehhez:

- **A JK-k nem tudnak a Túlvilágon Mp-ot és wp-ot visszanyerni, de a lelkük Yneven igen.** A papok ott imádkozhatnak, a varázslók pszi-ből kaphatják vissza az Manapontjukat. A BM-ek és boszik számára itt, a Túlvilágon kell meginni a hatalom italát, de érzik, hogy valami gátolja a feltöltődésüket, és csak Ynevre érkezve töltődnek fel. Ehhez hasonlóan kezeljük a többi mágiahasználót is.
- A JK-k információhoz juthatnak Yneven.
- **A modul megoldásához szükséges, hogy a JK-k visszamenjenek Ynevre, és megtegyenek valamit (ez később lesz kifejtve).**

A Jós szeret üzletelni, maga ajánlja fel ezt a lehetőséget a JK-knak. Cserébe információt, tudást akar. Játéktechnikailag: **minden egyes Yneven töltött óráért 10 kp-nyi képzettséget szív el az Yneven tartózkodó karakterektől (permanensen).** A JK-k csak egyben veszíthetnek el képzettséget, és a Jós nem „tud visszaadni”. Hogy egy karakter milyen képzettséget veszít el, abban előre megállapodnak. Az Yneven tartózkodó JK-knak bármikor van lehetőségük meghosszabbítani az ott maradási időt további fizetéssel, de ha csak egyikük nem fizet, akkor a megállapodott időtartam lejártá után a Jós visszarántja mindannyiuk lelkét a Túlvilágra.

Játéktechnikai dolgok ezzel kapcsolatban:

- **A JK-k Yneven 2. fokon légiések lesznek, és láthatatlanok.**
- A szellem JK-k a visszakerüléskor automatikusan egy gyengébb akaratú testbe kerülnek, véletlenszerűen kiválasztva Lameo városában. (Tehát kedves KM, te választod ki a testet. ☺) A fizikai képességeiknek a hordozó test szab korlátot.
- **Mind a négyen egy testbe lesznek zárva, és ezen változtatni nem tudnak!** Hogy éppen melyikük uralja a testet, az akaraterejükön és a szerencsésükön múlik. (Rád van bízva, hogy ezt hogy kezeled.) De meg is állapodhatnak, hogy mikor ki irányítja (beszéli, cselekedtet) a testet.
- **A JK-k semmilyen fizikai tárgyat nem tudnak átvinni a Túlvilágról Ynevre, vagy fordítva.**

Az utca

Ó igen, az utca. Egyszerű... halott ez is, akár az egész túlvilág. Fekete földjéből csontdarabkák állnak ki, néhol belső szerveket látsz a porban. Érdemes lenne jobban körbenézni, talán találsz saját testrészt is? Valahol egy döglött macska nyivákol.

Egy egyszerű utca, ami összeköti a Túlvilág helyszíneit. A közepén van egy körülbelül 2 láb átmérőjű lyuk.

Helyszínen lévő NJK-k: a Takarító

Szükséges KM-létszám: 1, de igény szerint lehet akár több is (ha egyszerre több csapat tartózkodik itt, vagy valami fontosat akarnak cselekedni).

A lyuk az utca közepén

Hmm, egy embernyi széles lyuk az utca közepén. Érdekes a formája... és olyan, mint egy térkép a földön. Nem, mégsem, inkább mint egy ablak! Hiszen rálátsz egy városra... még mozgást is látsz odalent. Hé, ez Lameo!

Lameo városára lehet rálátni felülről. Elég magasról, tehát nem lehet kivenni az arcokat, az emberek csak picinyke pontok.

Helyszínen lévő NJK-k: -

Szükséges KM-létszám: Nulla.

Fontos: Amelyik JK látta az ereklyét, az rájöhet arra, hogy **az ereklye pont ugyanolyan formájú, mint ez a lyuk. NE mondjuk ki helyettük, a JK-nak kell rájönnie erre a két kép alapján** (lásd Függetlenség).

Fontos: Mi történik, ha valaki / valami beleesik a lyukba? Ha lélekkel bír, azonnal meghal, és a Túlvilág kapujába kerül. Ha nem bír lélekkel (tárgy, lelketlen élőholt), akkor Ynevre pottyán. Ha a JK-k egyike esik bele, magával rántja a csapatát is, és együtt hálnak és kerülnek a kapuba.

Játék a Túlvilágon

A modul második részére is 2 ciklusnyi idő van.

Itt már nem teljesen kötetlen a játék, eleinte például számos esemény történik, amikkel sodródnak a Játékosok. A játék ebben a részben inkább lineáris, egymást követő fejezetekre épül, de a második felében már elég sok szabadságot kapnak a JK-k.

Lépcső a mennybe

Ott hagytuk abba a modult, hogy a Játékosok találkoznak Yneven a Szörnyeteggel.

„Mikor belépsz a tárnába, a Szörnyeteg lehunyt szemei azonnal felpattannak. Úgy érzed, mintha magával a Halállal néznél farkasszemet. Tekintete elbizonytalanít... a kalandozó-élet során többször érezted már úgy, hogy abban a harcban egyetlen hiba elég, hogy meghalj. Viszont most először érzed azt, hogy az a bizonyos egyetlen hiba sem szükséges ehhez... vagy ezt a hibát már elkövetted, amikor beléptél a bányába?”

Hát igen, ez a legkellemetlenebb (?) része a játéknak. Le kell hentelni az egész csapatot... A Játékosoknak esélyük sincs a Szörnyeteg ellen, még ilyen magas szinten sem. Itt bizony meghal az összes JK.

Előre töltsd ki a Csapatlapot! Jól válaszod meg, hogy melyik JK milyen hátrányt és előnyt kap!

Ne éreztesd a JK-kal, hogy itt kötelező meghalniuk, és esélyük sincs. Ne legyen vége a csatának 1 perc alatt. Ha a Szörnyeteg leírását megnézed a kaland végén, a JK-knak esélyük sincsen megölni őt, viszont ha ügyesek, el tudnának menekülni, ezt ne hagyd! A modul folytatása miatt meg kell halniuk. Szükség esetén manipulálhatod a dolgokat, beomlik a bánya bejárata, vagy az ereklye megzavarja a teleportációt, stb.

Fontos: A harcot úgy meséld le, hogy figyelembe veszed a Csapatlapot, ahova magadnak előre beírod a JK-kat. Minden JK-nak a neki megfelelő sérülést kell elszenvednie.

Kiadnivaló információk:

- A Szörnyeteg leírása
- A hatalmas fekete kőlap leírása, képe. Legalább 1 Játékosnak látnia kell az ereklyét a halála előtt.

Most jön a neheze: **kezeld a JK-kat**, nem feltétlenül fogták fel, hogy ez most vicc volt, vagy komoly, a sokáig tervezgetett karaktereik tényleg meghaltak? Fontos: ne lőjél le poént, ne adj ki információmorzsákat, lehetnek bizonytalanok, ugyanakkor nem adunk nekik időt lehangolódni.

Fontos: ezt a játékrészt előre meghatározott időpontra kell lejátszani, az időpontot előre egyeztetni az összes KM. Fontos az időzítés, pontosan időben ki kell terelni a JK-kat a szobából, kezdődik egy új fejezet.

Akiért a Harang szól

Összevont játék. A karakterek a túlvilágra érkeznek, ráébrednek halott mivoltukra.

Kommentálás nélkül engedd ki a JK-ikat a szobából, tereld a folyosóra, ahol a többi JK is gyülekezik. A KM-ek együtt összerelik a JK-kat, és egy előre kijelölt (lehető legnagyobb) helyiség elé vezetik őket, amit már előre felkészítünk, hogy a Tűlvilágot jelképezze.

A helyiség a következőképpen fog kinézni: valószínűleg az ebédlő, vagy társalgó lesz a legalkalmasabb, ezt előre átpakoljuk. Körberendezzük a székeket, elsötétítünk, gyertyákat gyújtunk. Ha megoldható, valami kísérteties háttérzenét is berakunk... ☺ Néhány KM bent

lesz előre a teremben, a többi kint terelgeti és nyugtatja a JK-kat. Aztán megkezdődik a JK-k beengedése.

Sorban állás a túlvilág kapujánál. Szó szerint. A JK-kat egyesével engedjük be a terembe, ahol sötét van, és síri zene szűrődik ki. A belépő JK-t egy fekete csuhás, csuklyás (, kaszás?) alak, Lutius (NJK, élőben egy KM) fogadja, jelképesen üdvözli, és beengedi a Túlvilágra, majd jön is a következő JK. A bent lévő KM-ek leültetik az érkező JK-kat és csendet tartanak, **fontos a hangulat megőrzése.**

Ha minden JK megérkezett, és elfoglalta a helyét, akkor egy rövid mesélés következik. A JK-k itt passzívok, csak meghallgatnak egy csodás hangulatkeltő leírást, amely a JK-k érkezéséről, és a Túlvilágról szól. Ez a hangulatkeltő beszéd előre felvett hangfelvétel – köszönet érte *Sir Thomas*nak – síri zenével aláfestve. Ezek után kiengedjük a JK-kat, vissza a saját Kalandmesterükhöz, és normál játékkal folytatjuk a játékot – immár halott JK-kal a Túlvilágon.

Ez a fejezet nagyon fontos, mert itt állhat vagy bukhat minden. Ha jól szervezzük meg, akkor rendkívüli hangulatot teremthetünk a Játékosoknak, megértik, hogy a haláluk a játék része, és egy különleges játékelményt fognak kapni. Ha elhúzzuk az időt, vagy nem megfelelően szervezzük meg, akkor a Játékosok háborogni fognak, és nem érik el a kívánt eredményt!

Hullamerevség

Vissza az egyéni, asztali játékhoz. Bevezetés, a játék technikai dolgainak regisztrálása, információk átadása történik meg. Kis játékot engedünk, kóstoljanak bele a dolgokba.

Lényeges információk:

- Hangulatleírás: a Túlvilág kapujában áll a csapat, épp most engedték be őket ide. A városka leírása.
- Hangulatleírás: A karakterek szakadtak, testük sérült és hiányos. Írd le nekik, hogyan néznek ki. **Csapatlap átadása.** (lásd Mellékletek)
- Hangulatleírás: A Túlvilág kapujának átlépésével valami furcsát észlelnek magukon. **Látható, színes aura lengi körül mindannyiukat.** *Egyikük a nagy koncentrációjában elszakadna a többiektől, megindul a városka felé. Pár lépés után megakad, egyszerűen nem tud tovább menni. Ebben a minutumban megindulnak a többiek is... és ő is tud haladni újra.* Az aura nem engedi őket szétszakadni. **Csak együtt mehetnek mindenhova.**
- Játéktechnika: A karakterek a sérülések miatt néhány cselekvésre nem képesek. Tisztázd velük, hogy mire képesek, és mire nem. Mágiahasználat, harc, stb.
- Játéktechnika: minden felszerelésüket elvesztették. Gyakorlatilag a halálukkor rajtuk maradt szakadt ruhán kívül semmivel sem rendelkeznek.
- Játéktechnika: Emlékeztess őket a színes aurájukra, és **add át a színes kendőket a Játékosoknak!** Hangsúlyozd ki, hogy bárhogy viselhetik, de **kötelező viselni jól látható helyen.** (A kendőkről információt a Mellékletek alatt találsz.)
- Mély víz: Miután felvették a kendőt, jön a következő meglepetés: kinyitjuk az ajtót, és szó nélkül kiengedjük a JK-kat a szobából. ☺ **Élő játék következik!**

Fontos: ezt a játékrészt is előre meghatározott időpontra kell lejátszani, az időpontot előre egyeztetni az összes KM. Fontos az időzítés, pontosan időben ki kell terelni a JK-kat a szobából, kezdődik egy új fejezet.

Holtak tánca

Élő játék. A játékosokat összeeresztjük. A KMek nem vezetik a játékot, nem csapathoz kötődnek, hanem helyszínekhez.

A csapatok oda mennek, ahova akarnak. Egymással kommunikálhatnak is, harcolhatnak, összefoghatnak, stb. Itt zajlanak le az infó cserék, a testrészek keresése.

Várhatóan mi történik / történhet az élő játék alatt:

- A csapatok szabadon közlekedhetnek a helyszíneken. Bizonyos kivételektől eltekintve akármelyik helyszínen akárhány csapat tartózkodhat egyszerre, így a KM-eknek a Játékosokhoz kell igazodni.
- A fogadó valószínűleg népszerű helyszín lesz, itt alapból lesz egy NJK (Szomojk, a fogadós), plusz mozgatható, kiségitő KM-ek.
- A boltban vásárolhatnak a JK-k, itt alapból lesz egy NJK (Salagi). Szükség (értsd: sok csapat) esetén a mozgatható KM-ek besegítenek. Esélyes, hogy ez a dolog menni fog, mert **a bolt csak az élő játék alatt van nyitva.**
- A Turkálóba és a Jóshoz nem mehet egy csapat sem, itt **még ne tudjanak a Turkáló és a Jós létezéséről.** Persze pont ebben a fejezetben tudhatnak meg róluk információt.
- A csapatok információkat szereznek az NJK-któl. A fogadós pl. készségesen mesél arról, amit tud.
- A csapatok egymással találkoznak, kommunikálnak. Rájönnek, hogy mindannyian ugyanúgy jártak, stb.
- A csapatok akár egymásnak is eshetnek. Létszámtól függően több mozgatható KM bevetése.
- **Az azonos színű kendőt viselő játékosoknak kötelező ugyanazon helyszínen tartózkodni.**

Kiadnivaló információ: a JK-knak nem sok idejük van a Túlvilágon. Ez csak egy átmeneti állapot, ahonnan eddig minden ide érkező halott továbbment... valahova, egy helyre, amelyről az NJK-k hallgatnak, csak homályos utalásokat tesznek, amiből kiderül, hogy naggyon kellemetlen hely.

Ez az élő játékrész hossza a JK-k partnerségétől és hangulatától függ. Tervezett hossza: 30-90 perc, de legfeljebb a 3. ciklus végéig tarthat. Amikor be akarjuk fejezni az élő játékot (akár azért, mert vége a ciklusnak, vagy azért, mert úgy látjuk, hogy ideje lezárni ezt a fejezetet), csilingelünk / csengetünk, hogy vége az élő játéknak.

Tömegmészárlás

Újra és véglegesen normál asztali játék következik. Innentől kezdve a JK-k minden helyszínt elérhetnek a Túlvilágon, és azt csinálnak, amit akarnak, már csak egyetlen drótozott esemény van („JK-csere”).

Azonban a csengetés nem csak az előző fejezet végét jelezte, hanem azt is, hogy hirtelen rengeteg ember érkezik a Túlvilágra, és minden összekuszálódik...

Mindeközben Yneven sem állt meg az élet... hosszú idő telt el a JK-k halála óta (mondani sem kell, Yneven másképp telik az idő, mint a Túlvilágon). A Szörnyeteg már felzabálta a Bánya összes hulláját, és megunta lakhelyét, ezért visszament Lameo városába.

Ezúttal azonban ez nem sikerült titokban, a városban azonnal észrevették, és újra kezdetét vette a pánik és a mészárlás. A vége az lett, hogy a Szörnyeteg lemészárolta a fél várost, mire megtalálta a temetőt, és ott egy nyugodt helyet.

Következmény: a Túlvilágra érkezik Lameo lakosságának majdnem a fele. A Túlvilág „megtelik élettel”. ☺ Hogy pontosan kik érkeznek ide, te döntöd el. Mindenesetre többszáz emberről van szó, mindenféle rétegből. Figyelj arra, hogy mostantól így kell mesélned (tele a fogadó emberekkel, stb.), valamint olyan NJK-kat hozhatsz fel ide a modul első részéből, akiket te akarsz. Természetesen első körben ezek az új holtak is meglepődnek, hogy hol vannak, de nagy többségük beletörődik.

A Túlvilág és Lutius nem bírja ezt a túlterhelést, egyszerűen összekuszálódnak a dolgok. A kapu őre nem bírja kezelni a hatalmas nyomást, összekeveredik a számontartás. Még a már meglévő holtak nevei és kötelékei is elkeverednek...

Következmény: JK-csere. ☺ Minden csapat egy játékos elhagyja a csapatát, és egy másik csapathoz ül be játszani. Ez a csere csak ideiglenes, addig tart, míg a kapu őre összeszedi magát – ami **1 órányi játékidőnek** felel meg. Hogy egy adott csapathoz ki lesz az eltávozó, és egy adott csapathoz melyik játékost rakjuk be, azt **együtt, előre leegyeztetik a KM-ek**. Az 1 óra leteltével automatikusan visszacserélődnek a Játékosok, mindenki megy vissza a saját csapatához.

Megjegyzés: A JK-csere a kendők cseréjével is együtt jár. A Játékosok nem tudhatják előre, hogy ez az állapot meddig fog tartani. Lejártával a kendők visszacserélődnek.

Megjegyzés: Miután az idő letelt, és az elcserélt JK-k visszakerültek a helyükre, minden csapat valóságából eltűnik a többi csapat. A történet szerint a többiek ideje letelt, elbuktak (ez motiváció is a csapat számára). Hullájuk megmarad, a Takarító szép lassan szállítja őket a Turkálóba. Tárgyaik megszűnnek létezni, mert lelkükkel tovább szállnak (hiszen magukból, lelkükből fizettek érte).

A kép összeáll... vagy nem

A JK-k az egész Túlvilági lét alatt azt tesznek, amit akarnak. Természetesen van pár előre drótozott esemény, mint a JK-csere, de sem ez, sem az élő játék nem kényszeríti a Játékosokat semmire. Hiszen ezek a változások csak azt befolyásolják, hogy a Játékosok *hogyan* játszanak, nem azt, hogy *mit* tesznek.

Amíg a Túlvilágon vannak, meglátogathatják a helyszíneket, gyűjtik az információkat, megpróbálják összerakni, hogy mi is a helyzet. Az NJK-kból gyakorlatilag mindent ki lehet szedni (mi történt a Túlvilágon, mi hogyan működik itt, stb.), nincs okuk titkolni semmit.

A fő szál megoldása:

- 1. A Túlvilág rendje egyetlen módon állítható helyre: ha a síkdarab visszakerül az eredeti helyére,** tehát az Ynevre került ereklye-kő visszakerül a Túlvilág utcájára. Erre a JK-knak maguktól kell rájönniük, egyetlen NJK sem adhatja a szájukba a megoldást (ugyanis ők sem tudják ezt).
- 2. A JK-knak tehát valahogyan vissza kell juttatni a követ a Túlvilágra.** Ők ugyan képesek visszamenni szellemként Ynevre, de nem tudnak tárgyakat átvinni egyik síkról a másikra, tehát ez nem működő megoldás. Egyetlen mód van csak: ahogy az ő tárgyaik is idekerültek.
- 3. Mint tudjuk, akik az ereklye környezetében meghalnak, tárgyaikkal és az általuk érintett tárgyakkal együtt a Túlvilágra kerülnek.** Ebből következőleg az ereklye is feljuthat így a Túlvilágra, a kő gyakorlatilag saját magát juttatja fel, ha valaki halálakor éppen kapcsolatban, érintkezésben van az kődarabbal.

4. A végső megoldás összefoglalva az, hogy **a JK-knak el kell érni azt, hogy valaki meghaljon Yneven úgy, hogy közben érintkezésben van a kódarabbal.** Ezt ugye csak úgy tudják megtenni, ha **a Jós segítségével szellemként visszamennek Ynevre.** Ha visszamentek, ott meg kell oldaniuk ezt valahogy... erővel, meggyőzéssel vagy mágiával, az már az ő dolguk. Ha nem erőszakkal oldják meg, akkor érdekes szerepjátékos szituációba kerülhetnek.

Megjegyzés: Ha a JK-k az utolsó ciklusban is még messze állnak a megoldástól, akkor kicsit lökd meg őket. Pl.:

- a Jós misztikus megjegyzéseket tehet, amivel terelheti őket, pl. „a Rémségek Kicsiny Boltjában utatokra találtok”
- kinyithat a bolt újra, egy rövid időre, itt észrevehetik, hogy olyan tárgyak is vannak, amikkel kapcsolatban voltak halálukkor, pl. egy egyszerű kódarab

Egyéb, opcionális mellékszálak megoldása:

- **Testük összerakása.** Nem kötelező, de ajánlott. Minél több darabot szereznek vissza a testükből, annál könnyebben tudnak cselekedni, mágiát használni. Valamint a Jóshoz csak akkor juthatnak be harc nélkül, ha a testük teljesen ép.
- **A Dögevő megölése.** Nem kötelező, csak könnyít az előző mellékszálán. A Dögevő ugye a Turkálóban tartózkodik, a Turkáló pedig rengeteg testrészt tárol... ha a JK-k megölik a Dögevőt, akkor annyi ideig bóklászhatnak a Turkálóban, ameddig csak akarnak, tehát simán összeszedik a nekik való testrészeket.
- **A Szörnyeteg megölése.** Nem kötelező, extrának számít. Lameo városának tesznek jót vele, ha valahogyan, a második részben szellemként visszatérve Ynevre megölik, vagy megöletik a Szörnyeteget.
- **Szerezni Salaginak egy rozsdás kanalat.** Nem kötelező, ez már nagyon extra. Hogy miért jó, ha szereznek neki egy kanalat? Azért, mert ha nem, akkor Salagin egy idő után (ynevi idő szerint évek, évezredek múlva?) újra felül fog kerekedni az ösztöne, és újra be fog menni a Turkálóba, hogy keresgéljen egyet. És amíg a Turkálóban van Dögevő, addig újra megismétlődhet az egész jelenet, amivel az egész kezdődött... Hogy honnan tudnak szerezni neki egyet? A sors iróniája, hogy a Túlvilágon ilyen nincs, még a Turkálóban sem. Csak Ynevről tudnak neki ilyet szerezni, ugyanúgy tudják feljuttatni, ahogy az ereklyét. ☺

Halálvigyor

A modul végkimenetele egyszerű, kétféle lehet:

- **A JK-k a helyére juttatják az ereklyét a játékidőn belül.**

Ha ezt megteszik, függetlenül attól, hogy mit tettek még, a Túlvilág rendje helyreáll. Ez azt jelenti, hogy az ereklye által odakerült összes élőholt eltűnik a Túlvilágról, és a Szörnyeteg is visszakerül a Túlvilágra, a Turkálóba.

A JK-k számára pedig a következő történik: **visszakerülnek a 2. ciklus végén lévő részhez, ott állnak a bányá bejárata előtt, és ÉLNEK** (mielőtt lementek a Szörnyeteghez, mielőtt meghaltak). Azért ide kerülnek, mert itt léptek be az ereklye hatáskörébe. Lehet, hogy megijednek majd, vagy azt hiszik, hogy álmodtak, és most újra ott vannak, stb. Valójában egyik sem, az idő nem ismétli önmagát, és álmom sem volt. Akár a bányába is lemehetnének, sem az ereklye, sem a Szörnyeteg nincs ott. A városba is visszakerülnek a városlakók élve.

Megjegyzés: amennyiben a Túlvilágon nem állították vissza a testüket tökéletesen épre, úgy itt is hiányozni fognak a megfelelő testrészek. ☺

- **A JK-k nem juttatják az ereklyét a helyére a játékidőn belül.**

Ha ezt történik, függetlenül attól, hogy mit tettek még, a Túlvilág rendje nem áll helyre, és folytatódik Yneven a Szörnyeteg áldozatszedése, és az ereklye halálontúli „rendetlenkedése”.

A JK-k számára pedig a következő történik: **átkerülnek a Shandín egy kellemetlenebb részére**, amit inkább nevezhetnénk a Pokolnak, mint a Túlvilágnak. Nem születnek újjá, örökké Darton szolgái lesznek.

Függelék

Nem Játékos Karakterek (modul 1. rész)



A Viharhozók

Egy négytagú szerencsevadász csapat. Északon viszonylag ismert kalandozók, nem kezdők. Nem titkolják kilétüket, nyíltan élnek és habzsolják a kalandozó életet. Egy évek óta összeszokott csapatról van szó, akiket személyes kötelékek fűznek össze.

Firr (a vezető): Furcsa alak, tolvaj létére képes összefogni egy csapatot, és vezetni azt. Nem jó harcos, és nem tud mágiát használni, mégis őrá hallgat mindenki a legjobban. Jól beszél és okosan, ravasz fickó. Mindig minden lépést előre tervez, de szükség esetén nem habozik improvizálni sem.

Gargath: Törpe gladiátor, a csapat faltörő kosa. Egyszerű gondolkodású, makacs, ahogy egy törpéhez illik. Ő a legidősebb a csapatban, emiatt rangidősnek is tartja magát. Az egyetlen ember, akire hallgat, az Firr.

Desmond: Félelf fejjvadász, a Viharhozók szeme és füle. Csendes vadász típus, sosem hagyja el magát.

Ila ril Seelo: A legvidámabb, ám vészhelyzetben a legveszedelmesebb Viharhozó. Doranból elszármazott beavatott, specialitása az elemi mágia. Ha sarokba szorítják, ott tényleg vihar kerekedik... Erejéről az is tanúskodik, hogy egy ember méretű kő-gólem testőr kíséri mindenhova.

A csapat értékei nincsenek kidolgozva. Ha szükség lenne rájuk, 5-7. szintűként számolj minden karaktert.



Vilhelm

Pyarroni származású férfi, de már fiatalon Északra került, és a harc és kard művészetét tanulta egy enoszukei mestertől. Miután képzését befejezte, magányos vándorútba vágott, kereste a kihívásokat, a nyílt párbajokat. Bárkit kihívott, akitől tanulhatott. Számos párbaját emberöléssel fejezte be (szuke mentalitás).

Jelenleg 43 éves, az utóbbi években megtelepedett Lameoban, és saját iskolát nyitott, a Kard Napja néven. Eleinte nehezen indult be a tanítás, de néhány nyílt párbaja után gyűlni

kezdték a tanítványok. A mai napig előfordul, hogy a városba érkezőket vizslatja, és ha kihívást talál köztük, párbajra hívja.

Név: Vilhelm	Kaszt: kardművész	Ép: 8	Erő: 14	Szép: 11
Faj: ember	Szint: 7.	Fp: 80	Gyors: 17	Int: 13
Valós kor: 43	Vallás: -	Mp: -	Ügy: 19	Ake: 15
Látsz. kor: ~40	MME: 39+5	Ψp: 39	Áll: 17	Aszt: 12
Jellem: Rend	AME: 39+2	Műv: 14	Eg: 14	Érz: 14

	Alap	Slan-kard (Mf)	Chi-harcban
Tám/kör:	-	1	4
KÉ:	30	43	51
TÉ:	70	100	125
VÉ:	113	135	160
Sebzés:	-	1k10+2	1k10+9



A Szörnyeteg

A két Dögevő egyike. Ynevre került, és ott ragadt. Részletes leírását lásd a *Dögevő*-nél.

Amiben különbözik a Túlvilági Dögevőtől:

1. A halál szaga lengi körül, Darton kedves teremtménye. Túlvilági aurája megmozgathatja a holtakat, vagy épp békét adhat az élőholtak számára.
2. Ragaszkodik az Ynevre került, Túlvilágról származó szikladarabhoz.
3. Bár Yneven nem talált magának Turkálóhoz hasonló helyet, természete miatt vonzódik a holttestekhez. Emiatt kedveli a temetőket, dögvőket.
4. Akárcsak a másik Dögevő, ez is vak. Hallása és szaglása azonban kiváló, olyannyira, hogy tájékozódni is képes általuk.

Fontos: a Szörnyeteget nem ölhetik meg a JK-k a modul első részében. Ellenben ő megöli a Játékosokat. Ebben segítenek neked az értékei és képességei. ☺

Amennyiben a modul második részében meghalna, a Túlvilágra kerül.

Név: -	Kaszt: monszta	Ép: 50	Erő: 25	Szép: -
Faj: -	Szint: -	Fp: -	Gyors: 17	Int: 7
Valós kor: -	Vallás: -	Mp: -	Ügy: 17	Ake: 10
Látsz. kor: -	MME: immunis	Ψp: -	Áll: 20	Aszt: 9
Jellem: Halál	AME: immunis	Műv: -	Eg: 25	Érz: 12

Csapás / harapás	
Tám/kör:	3
KÉ:	60
TÉ:	180
VÉ:	245
Sebzés:	2k6+6

Nem Játékos Karakterek (modul 2. rész)



Szomok

A karakter ugyanolyan élőholtak számít, mint a JK-k (ugyanolyan módon sérülhet, „újjaszülethet”, stb.). Egy különbség: asztrál-mentál immunis.

Éltében aszisz származású férfi, hithű dartonita volt. Halála előtt valaha komornyikként élt, de lezüllött, igénytelen iszákossá vált. Bizonyos történések következtében közel került Darton essenciájához (TT2004, *Kacaj* kalandmodul). Halála után Darton magához emelte, de Szomok maga sem tudja, hogy tréfa, büntetés vagy dicséret-e számára, hogy egy iszákos létére őt tette meg Darton a Túlvilág kocsmárosának.

A karakter halála után megváltozott a jelleme. Semmilyen jellemvonási megkötések nincsenek. Minden Kalandmester olyannak formálja meg, amilyennek ő szeretné. Élő játékon egy Kalandmester ezt az NJK-t fogja játszani.

A karakter a 2004-es Kalandozok.hu Téli Tábor kalandmoduljából származik. ☺



Lutius (ejtsd: Lúcius)

A karakter ugyanolyan élőholtak számít, mint a JK-k (ugyanolyan módon sérülhet, „újjaszülethet”, stb.). Egy különbség: asztrál-mentál immunis.

A Túlvilág kapujának őrzője. Kinézete tipikus: fekete csuha és csuklya, arca nem látszik. A csuklya alatt rejlő személyiség azonban halandókra hajaz: nem egy érzéketlen élőholt, hanem egy valódi lélek lakozik itt. Képes érezni, és képes hibázni is. Meghalni nem képes azonban, ugyanis a csuha alatt nincs test, csak egy lélek, aki csupán akarásával tartja fenn a csuhát.

Egyszerű személyiség, mindhalálig elkötelezett Darton és a ráosztott munka iránt. Fanatikusan imádja a Hallgatag Urat, munkáját nagy lelkesedéssel, ám nem túl nagy precizitással végzi az örökkévalóságban.

Ő végzi a Túlvilágra érkezett holtak beengedését, számontartását, hátralévő idejük számolását.



Salagi

A karakter halhatatlan.

A Túlvilág boltjának tulajdonosa. Ez a karakter sohasem volt élő. Darton kreálmanya, léte gyökeresen kötődik a Túlvilághoz. Humán felépítésű, de nem ember. Kopasz, bőre zölde, fogai hegyesek, ujjai vékonyak, papírszerűek, szeme kedvesen mosolygó. Nehezen állapítható meg, hogy férfi, vagy nő (valójában egyik sem).

Jelleme naggyon... absztrakt. A végtetekig kedves mindenkivel, de természete lobbanékony. Gyakran

beszél magában, számos képzeletbeli barátja van. Imádja a rozsdás fém-holmikat, bármit képes megtenni értük. A rozsdás kanalakért különösen.

Boltjából szinte sohasem mozdul ki, betegesen ragaszkodik hozzá. Ha nagy ritkán megteszi, legfeljebb a Pokolig szokott elmenni, de így is mintegy fertályóra telik számára leküzdenie

félelmeit, és óvatosan átmenni a fogadóba. Ám egy rozsdás fém-holmiért bárhova képes elmenni...

A karakter halhatatlan, még a Túlvilági értelemben is. Ha bármilyen fájdalmat, sérülést okoznak neki, perverz hangokat ad ki, és láthatóan élvezi. Főleg, ha rozsdás fegyverrel teszik. Harcra semmilyen módon nem lehet ösztökélni, és ha megtámadják, az sem dühíti fel.

A modul szempontjából fontos tulajdonságai:

1. Salagi csupán akarata segítségével képes formálni a Túlvilágot, ő maga is a Shandin része. Emiatt halhatatlan.
2. Egy valaki képes azonban őt is megölni, a Dögevő(k), mert a Dögevő szintén Darton egy kedves teremtménye, ugyanazon esszenciából származik, mint Salagi.

Hogy egy kicsit ráérezzünk Salagi *egyedi* karakter-stílusára ☺ :

<http://www.youtube.com/watch?v=3gNktI3AF4Q>

<http://www.youtube.com/watch?v=Ft5e80tRtPI>



A Dögevő

A karakter ugyanolyan élőholtak számít, mint a JK-k (ugyanolyan módon sérülhet, „újjászülethet”, stb.). Egyik különbség: asztrál-mentál immunis. Másik különbség: ha meghal, nem a Túlvilág kapujában születik újjá, hanem a Turkálóban, és lassabban.

A Turkáló az élőhelye, vadászterülete, onnan soha nem mozdul ki. A hatalmas számú és méretű hullakupacok között rejtőzik, aki még sosem látta őt, a Dögevőt is könnyen egy hullakupacnak nézi.

A Dögevő rendeltetése (Darton által): a felesleges élőholtak és a nagy mennyiségű hullatetek elpusztítása, elfogyasztása.

Természetesen a Dögevő is élőholt. Primitív, teste pusztításra és zabálásra teremtett. A karakterek számára szinte legyőzhetetlen ellenfél. A Dögevő vak. Hallása jó, szaglása kiváló. Ráadásul mágia segíti: a hullákat és élőholtakat mérföldekről is lábnyi pontossággal azonosítani tudja.

Fontos: a Dögevőt simán szemtől szembeni harcban nem ölhetik meg a JK-k.

Fontos: a Dögevőt könnyedén meg lehet ölni, ha rájönnek a karakterek, hogy egyikük érzékelhetetlen számára... lásd a Mellékleteknél a Csapatlapon és az Információs lapon a „Friss hulla” JK-t. Ezt a képességet jól ki lehet használni.

Harcértékei ekvivalensek a Szörnyeteg értékeivel.



A lesath

A karakter ugyanolyan élőholtak számít, mint a JK-k (ugyanolyan módon sérülhet, „újjászülethet”, stb.). Egy különbség: asztrál-mentál immunis.

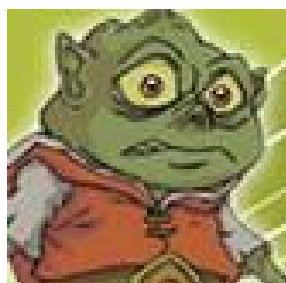
Életében egy Pyarronból származó varázsló volt, de már fiatalon elcsábult, elhagyta iskoláját és a sötét útra lépett. Hatalmas tudású, sötét hatalmakkal paktáló mágiahasználóvá vált. Kísérletezgetett az élőholtakkal, rendkívül érdekelte a halál utáni élet. Lelkiismerete nem volt, igazi feketemágusnak számított. Életében olyan sok és különleges tevékenységet folytatott, hogy nem kerülhette el Darton figyelmét.

Halála után Darton fintora volt, hogy büntetesként vagy jutalomként őt is élőholtá tette, és síkjára szólította. Jelenleg egy nagy erejű entitást, a Jóst

szolgálja, cserébe egy megállapodásért, miszerint a Jós egyszer visszaküldi majd őt Ynevre véglegesen.

Név: -	Kaszt: varázsló / bm	Ép: 30	Erő: 11	Szép: -
Faj: élőholt	Szint: 3. / 10.	Fp: -	Gyors: 13	Int: 17
Valós kor: -	Vallás: -	Mp: 30 / 70	Ügy: 12	Ake: 20
Látsz. kor: -	MME: immunis	Ψp: 69	Áll: -	Aszt: 20
Jellem: Halál	AME: immunis	Műv: -	Eg: -	Érz: 14

Alap	
Tám/kör:	-
KÉ:	20
TÉ:	40
VÉ:	80
Sebzés:	-



A takarító

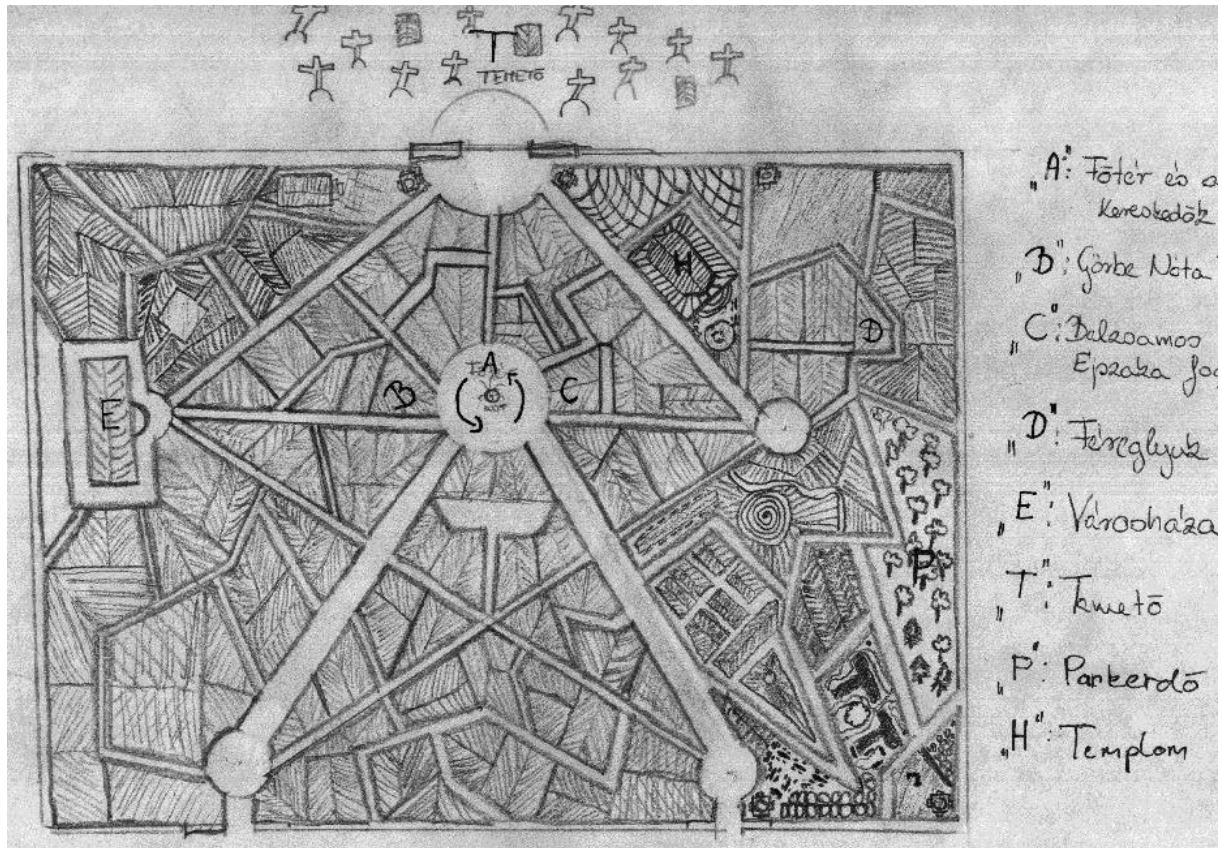
A karakter ugyanolyan élőholtnek számít, mint a JK-k (ugyanolyan módon sérülhet, „újjászülethet”, stb.). Egy különbség: asztrál-mentál immunis.

Gnóm kisfickó, akit a furcsa humorú Darton jelölt ki a „legfontosabb” pozícióba a Túlvilágon. Erre ő büszke is, bár minden itteni „állandó lakos” kineveti. A szegény nyomorult élőként nagyon fontos halandó lehetett. Most is fontos munkája van. Ő tartja rendbe a Túlvilágot. Van egy talicskája, ami messziről kísérteties nyikorgással hallik. Egész nap csak járja a „síkot” és összeszedi a mindenféle elszórt testrészeket vagy tárgyakat. A testrészeket a Turkálóba (a Dögevők őt nem bántják, ez Darton jutalma), a Tárgyakat a Boltba viszi. Általában mogorva, a kupi miatt. Infót lehet tőle kérni, hogy kinek hol látta a darabjait. Átok van rajta, s így képtelen egyhelyben maradni, szóval non-stop dolgozik. Még beszélgetni sem hajlandó, csak munka közben.

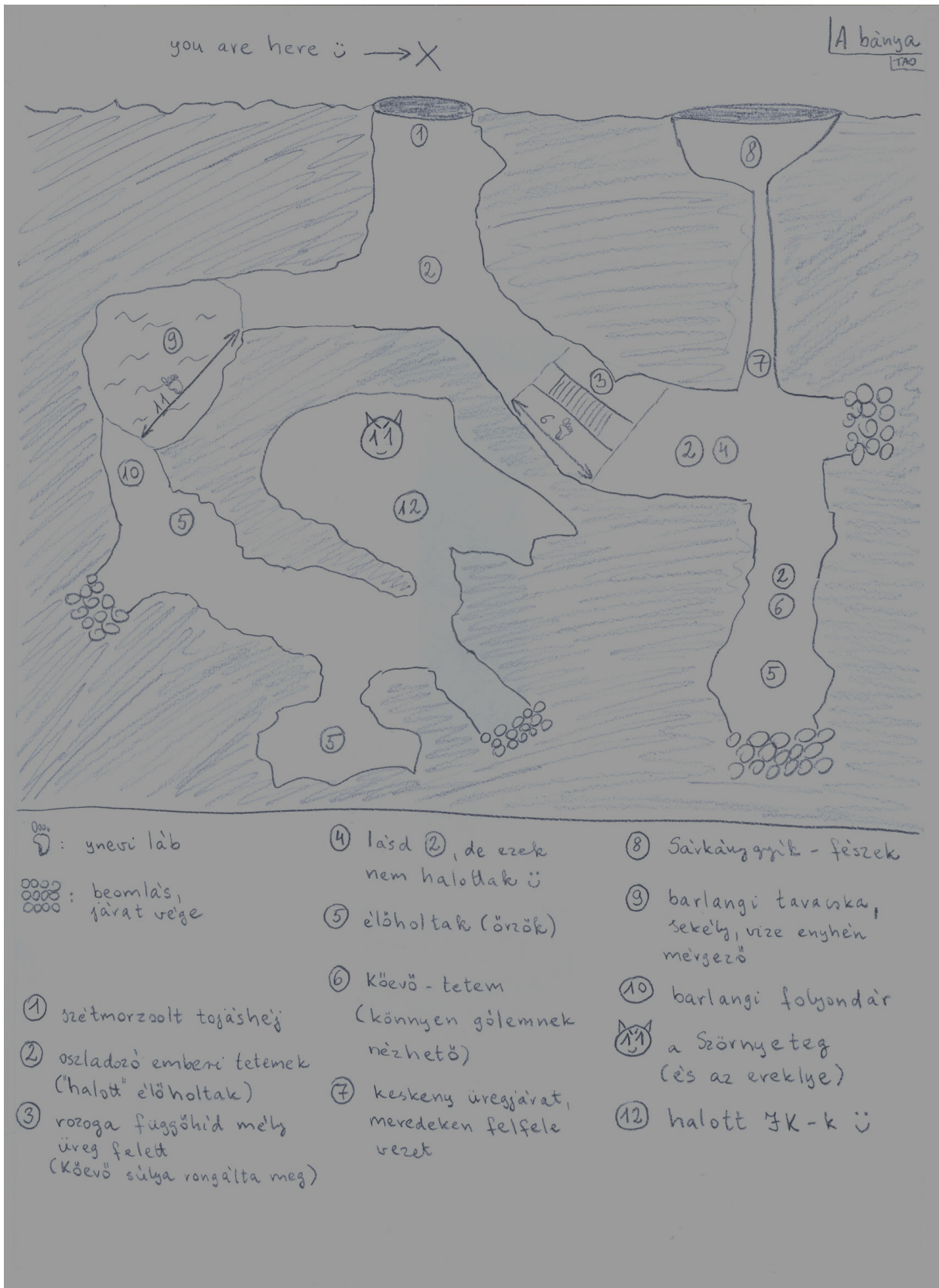
Ha nem szimpatikusak neki a JK-k (márpedig eleinte mindenkivel szemben tartózkodó), akkor megjegyzéseket tehet rájuk, hogy mi lesz velük a Túlvilágon. Természetesen csak homályos, alig értelmezhető utalásokat tesz, mert konkrét dolgokat ő sem tud. Viszont ébresztő motivációként szolgálhat a csapat számára, hogy fogy az idejük.

Térképek

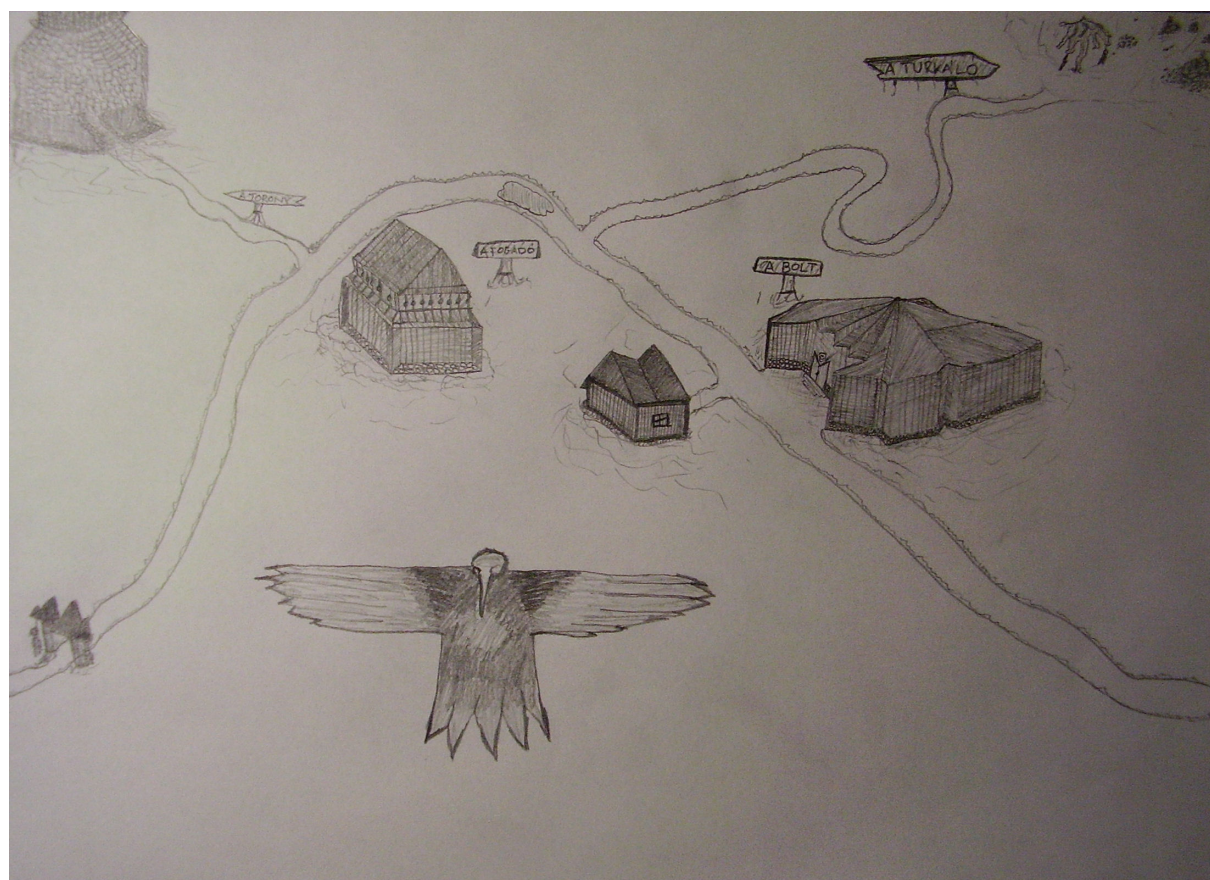
Lameo várostérkép



A bánya térképe

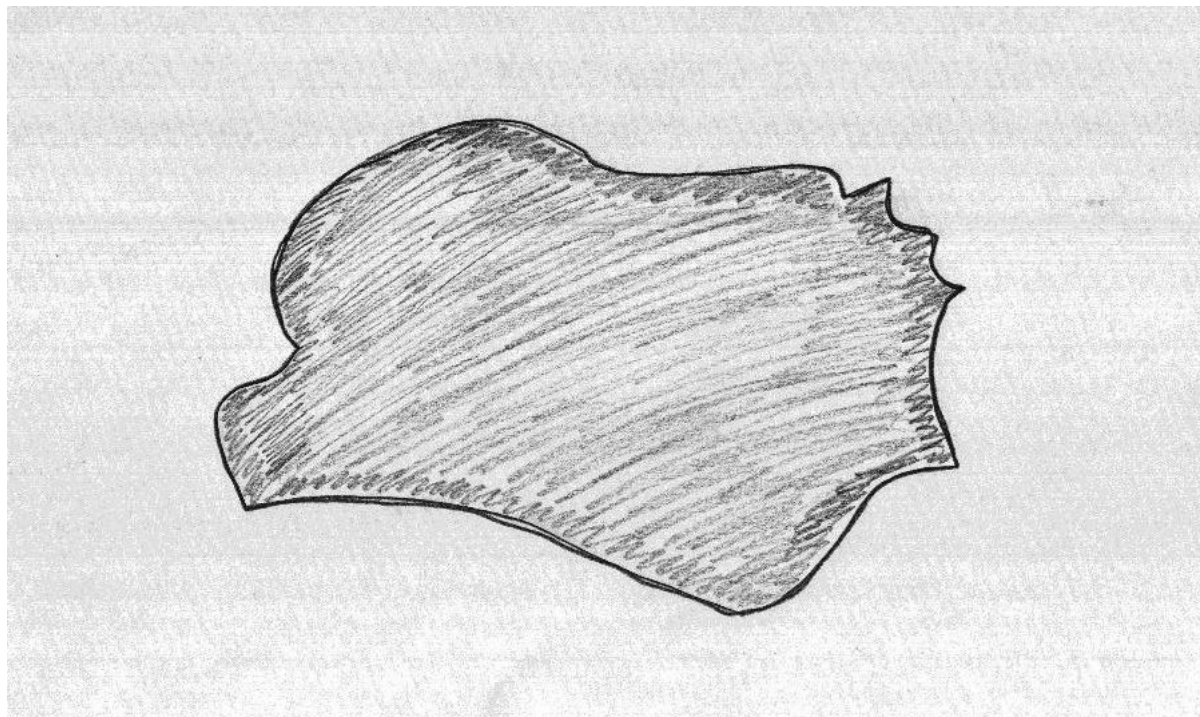


A Túlvilág térképe

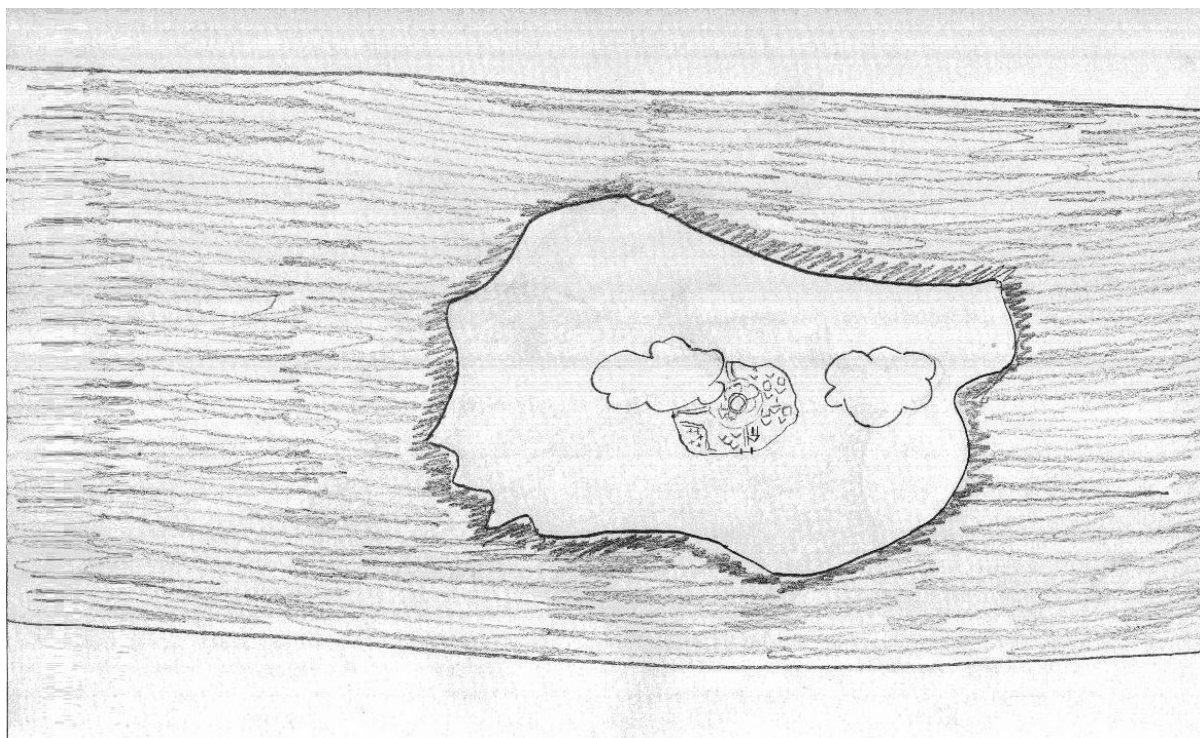


Ereklye

Az ereklye



Az út az ereklye helyén



Kendők

Ez speciális téma, része a kalandmodulnak, és része a Téli Tábor ajándékainak. **Minden táborozó kap egy saját, kalandozok.hu-s fejkendőt!**

8 különböző színben csináltattunk fejkendőket. 7 szín kell a 7 csapathoz, és még 1 szín a Kalandmestereknek.

Mivel minden csapat köteles viselni a kendőt (nem kötelező fejen, lehet nyakban, csuklón, stb.), ezért a csapatok jól megkülönböztethetőek lesznek élő játék alatt is. A modulban ez jelképezi a színes aurát, ami nem engedi szétválni a játékosokat.

Mindegyik kendő ugyanolyan mintázatú, csak a színekben különböznek.

Csapatlap

Játékosoknak

JK	JK neve:	Hiányzik a balkeze csuklóból.
	Kari neve:	Mindkét fülét elvesztette – süket.
	Szint és Kaszt:	„Cuki halott”. Halálvigyor fagyott az arcára.
	Megjegyzés:	
JK	JK neve:	Szét van roncsolva a gyomra.
	Kari neve:	Ki van vágva a nyelve – néma.
	Szint és Kaszt:	„Pókhas.” Egy pók petézett a lukas gyomrába, ki-be mászkál belőle. Nem tud megválni tőle.
	Megjegyzés:	
JK	JK neve:	Hiányzik a jobb karja könyöktől lefele.
	Kari neve:	Mindkét szeme kivájva – vak.
	Szint és Kaszt:	„Friss hulla”. Nincs szaga, nem szürke a bőre, stb. Tökre nem látszik rajta, hogy halott – ha a sérüléseitől eltekintünk.
	Megjegyzés:	
JK	JK neve:	Hiányzik a jobb lábfejének a fele.
	Kari neve:	A feje függőlegesen, majdnem középen ketté van hasítva.
	Szint és Kaszt:	„Félfejű”. Fejének egyik fele megmaradt, és lóg a gerincoszlopon. A másik fele nincs meg.
	Megjegyzés:	

Csapat Megjegyzések	
Csapatszín: max. csapat Ép.: akt. csapat Ép.:	

Információs lap

Kalandmestereknek

- **Kezdetben senki nem tud mágiát használni**, különböző okoknál fogva (hiányzó bal kéz, kivágott nyelv, kivájt szemek, hiányzó agy). Ez szándékos, eleinte ne mágiázzanak. Ahogy megszerezték a szükséges testrészt, úgy szerzik vissza a képességet azok, akik képesek voltak rá életükben.
- A JK-k testrészei összevissza vannak elszórva a Túlvilágon. **Te döntöd el, hogy mikor és hol találnak meg egy-egy hiányzó testrészt.** Pár irányelv:
 - Ne „rakják össze” magukat az első félórán.
 - Ha jól szerepjátszanak, vagy valami ügyeset csinálnak, jutalmazhatod őket azzal, hogy megtalálnak egy testrészt.
 - Legalább 2 JK-nak legyen hiányzó testrésze a Turkálóban.
- A JK-knál szereplő harmadik pontok, az idézőjelezett részek többletjelentéssel bírnak. De ezek szándékosan nincsenek feltüntetve ott, **a JK-k számára ez ismeretlen**, legalábbis kezdetben. Nézzük a többletjelentéseket:
 - „**Cuki halott**” – Minden NJK pozitívan áll hozzá ehhez a JK-hoz. Az NJK-kat játszó KM-nek ezt így kell kezelnie, játszania! Ez a képesség csak a KM-ek által játszott NJK-knál működik, más JK-val szemben nem.
 - „**Pókhas**” – Ez a JK permanens Hatodik Érzékkel bír, főleg veszélyérzékeléssel. Ez a képesség csak a KM-ek által szabályozható eseményeknél működik, más JK-val szemben nem. (Az elnevezés a Pókösztönre utal, csak túl nyilvánvaló lenne azt a nevet adni neki. ☺)
 - „**Friss hulla**” – Ez a JK teljesen élőnek tűnik. KM-ek szempontjából a legfontosabb tulajdonsága, hogy nincs dögszaga. És a vak Dögevő csak hang és főleg szagok alapján tájékozódik... tehát a JK tulajdonsága: ha csendben mozog, a Túlvilági Dögevő számára érzékelhetetlen!
 - „**Fejetlen**” – Bárhol van a fej másik fele, az mindent érzékel maga körül. Ha visszaszerzi, visszamenőleg megtud mindent a JK, amit a fej érzékelt. Ezek után ezt szándékosan is használhatja, és ott hagyhatja a fejet akárhol. De az információt csak akkor kapja meg, amikor visszaülleszti a helyére.
- Az előnyök és a hátrányok szándékosan vannak így kombózva. Tehát nem véletlen, hogy például a Cuki halott pont süket, vagy a Pókösztönös pont néma. ☺
- **A Megjegyzés részbe csak Ti, KM-ek írhattok.** Ide bármilyen fontos megjegyzés kerülhet a csapattal kapcsolatban, amit fontosnak tartotok, hogy más KM is lássa, ha a csapattal foglalkozik. Elsősorban ami idevaló a JK-khoz, az **a megtalált testrészek felsorolása**. Ide kerül még a **csapatszín** is, tehát a kendőjük színe.