

# Kalandozók próbája

## KALANDMODUL

Hi! Ez a modul egy ötfős partinak lett kidolgozva. Aki játszott a Kaland-Játék-Kockázat könyvekkel, annak „kissé” ismerős lehet az ötlet. Úgy gondoltam, nem árt egy kis Dungeonozás a csapatnak, mellőzve a TITKOS, ÁLARCOS, STB megbízós szituációt. A karakterek nagy átlagban 4. szintűek (2.-tól 5.-ig) voltak. Hát akkor lássuk a modult (eredeti címet adtam neki, mi?):

### Kalandmenet

#### *Erion*

Kihirdetik a próbát. Nem sok jelentkező akad (lenézik). Elmondják a helyszínt, időpontot, a jutalmat.

#### *Hat V*

Fogadóbizottság kíséri a csapatot az előre kibérelt fogadóba. Valaki behatol éjjel a lakosztályukba. Fehér bábu varázslat néhány csapattagra. Még két csapat lakik itt.

#### *Ryan*

A hegyben rendezik a versenyt. Öt csapat összesen. Indulás. Egy hetet adnak.

#### *Vége*

A báró üdvözli őket. Ha nyertek, felajánl egy feladatot (nem akarja odaadni a pénzt). Ha nem vállalják, nagy nehezen odaadja. Átváltási gond (kevesebbet ér...).

### A modul

#### Erion városa

Egy magas, sötét hajú férfi lép be két ork testőrrel. Térdig érő szoknyát visel, meztelen felsőtestén egy átvett köpenyféle. Kihirdeti a játékot:

- Hat Város Szövetsége, Antalya város.
- Keilor báró barlangrendszere a Ryan-hegyben.
- Egy hét múlva.
- Kettőtől öt fős csapatnak.
- A győztesnek 2000 arany.

A többi ott levő kalandozót nem igazán érdekli az egész, ők nem fognak szórakoztatni egy hülye bárót, stb...

#### Antalya város

Terebélyes kikötőváros. Térkapun át érkezik a csapat. Háromfős fogadóbizottság helyi viseletben, fegyveresen. Elkísérik a karaktereket az Yerre fogadóba (szállóba). Kétemeletes épület. Jól néz ki, elfogadható árak.

#### Pultos

50 év körüli profi kocsmáros. Kicsit kiélt arc, viseltes ruha. Nagy mesélő...





### **Tulaj**

45 év körüli, fekete hajú férfi. Kissé pocakos, de fürge. Divatosan öltözik. Kultúrált viselkedésű, választékos beszédű. Általában az irodájában van.

### **Konyhai szem.**

főszakács, 8 egyéb szakács, 5 inas. Az egyik inas a 4-es csapat besúgója. Ő tartja szemmel a csapatot. (ez kell a behatoláshoz) (lásd a mellékelt térképeket!)

A szállóban még két csapat lakik, az 1-es és a 2-es. Az első emeleten van kibérelve egy lakosztály számukra. A próba előtti harmadik éjjel egy Láthatatlan (2E) fejevadász hatol be a lakosztályba (4-es csapatból). Levág egy-egy tincset pár karakter hajából. A próba előtti éjjelen a boszjújuk Fehér Bábu varázslatot hajt végre rajtuk, aminek következtében egy darabig a padlón fognak görcsölni...

### **Ryan-hegy**

Hatalmas hegy a város határában. Az indulás helyén tágas bejárat, díszes nézőtér és még négy csapat rajtuk kívül. 1k5-tel húznak sorsot. 30 perces eltéréssel indulnak a csapatok. Minden csapat kap fejenként egy azonosító, jeles aranyérmét. Két fegyvert, bármennyi pénzt, kisebb cuccokat lehet bevinni (vértet is). Megmutatják a jutalmat tartalmazó ládát. A második helyezett 1000-et, a harmadik 500-at kap majd (azt nem mondják el, hogy a báró saját pénzfajtájából...). A negyedik és az ötödik helyezett kap 100 aranyat. Egy hetet adnak.

### **A Dungeon**

Széles folyosók, hárman férnek el egymás mellett. Világítás nincs. Kövezett padló, mennyezet, falak (Dungeon Master-szerű). Kb. 2.5m magas a járat.

### **A barlangrendszer leírása**

1. Elágazás jobbra, balra. Szemben egy gomb a falban, felette felirat: „Nyomj meg!”. Ha megteszik, rekesz nyílik a falban: 1 üdvözlő levél a bárótól, 1 5 Ép-s Gyógylötyi és egy fekete korong, amit megfogva megtudjuk a pontos időt.

2. Tágas terem, tele kincsekkel. Minden valódi, semmi csapda, veszély, ilyesmi...

3. Kiseb szoba, szemben polc, tele könyvekkel. Átlagos, növényekkel, természetl foglalkozó könyvek. A bal alsó sarokba egy tekercs

van bedugva, amin ez áll: „Hogy a barlangból kijuss, 5 könyv kell!”. A jobb felső sarokban levő könyvben egy kis RÉZÉRMÉT találnak, amin egy vasmacska van (10 ilyen kell az átjutáshoz).

4. A folyosó jobb oldalán, a fal mellett egy kis széna van elszórva, ami alatt egy RÉZÉRME van.

5. Egy teljesen üres szoba, szemből egy titkos ajtó nyílik (+30%). Az ajtó kinyitáskor működésbe lép egy csapda (-5%): Jedi Visszatér jelenet, amikor a csapatot összekötözi egy kötélháló, csak nem húzza fel őket. A titkos ajtó mögött egy lépcső vezet fel egy kis helységbe, ahol egy nyitott láda áll, benne egy száraz fél kenyér, amit ha felemelnek kinyílik a retesz a 12-es terem könyvespolcán.

6. Illúziófal (40E, 80 Mp)

7. Ua.

8. Nagy szoba, elszórva pénzek. Ha átlépi a térképen jelzett határvonalat, láthatatlan Tűzszőnyegbe botlanak: 4K6 Sp.

9. Egy kb. 3m széles mély szakadék. 2E-s Láthatatlansággal ellátott 1 m széles híd. (á la Indiana Jones) Vigyázat: a járat 3m, a híd 1m széles! Ha átérnek, szembe találják magukat az 1-es csapattal, akik csúnyán néznek rájuk...

10. Nincs ajtó. Benn egy férfi ül. A bejáraton csak bárd karakter mehet át!!! A többiek nem engedi át egy Erőfalféleség. A férfi kb. 35 éves szép, elegáns alak (8. Tsz-ű Bárd). Bemutatkozik (a hang nem hallatszik ki a szobából!): Yan Dreonnar. A bárdal elbeszélget, majd képzeletbeli feladatok elé állítja, amit neki gyorsan le kell reagálnia. Ha jól, ötletesen válaszol, kap egy ajándékot: Egy Alborne szimbólumot, amivel naponta kétszer egy 5 perces imával feltöltheti Mp-it.

Szituk:

- egy harcos jön szembe a folyosón, fegyverrel a kezében
- este a szabadban magadban zenélsz, amikor egy mérges alak közeledik, akit megloptál. Meg kéne győznöd, hogy ne támadjon meg és hogy nem te loptad meg.
- egy titkos üzenetet kell átadnod a társadnak nagy társaságban, majd két illetőt összeugrasztanod.

- egy szobában vagy, ami tele van arannyal. Közelednek társaid, akikben nem igazán bízol. Valahogy a szemben lévő szobába kell őket csalnod, hogy ne lássák a kincset.

Lehetőleg varázslatokkal oldja meg a szitukat.

11. Izzasztó meleg. Díszesen berendezett szoba három ágygal. Az ágyakon két-három meztelen nő (14-18-as Szépség!), akik egymást simogatják, és csábítóan néznek a karakterekre.

#### I.

Őrjítő pillantás: 20-35 E (ha közel mennek:)

#### II.

a) Élet csókja: 2K6 Ép

b) Izzó Idegek: 7. szintű, azonnal: K6+4 körig a földön rángatózik.

c) Végtagsorvasztás: 5. szintű.

Ha megtámadják őket, díszes tört rántanak elő és két körig harcolnak:

Ké:35 Té:45 Vé:100 Tp:20-40/fő.

Két kör elteltével láthatatlanság (30E), kilopakodnak, s a folyosó végén egy titkos ajtón át (-75%) távoznak. Az egyik ágyon RÉZÉRME.

12. Kis raktárhelység. Körben polcok, rajtuk élelem. Egy-két helyen üres a polc. Ha az 5-ösben felemelték a kenyeret, kinyílik egy retesz, ami mögött egy kapcsoló van. Ezt meghúzva a szoba közepén egy csigalépcső materializálódik, ami lefelé visz(később majd felfelé is).

13. Iszap: kb. 10m széles, a legmélyebb helyen nyakig ér. Ha sebük van, csípő érzést érzhetnek. Gyógyító hatású: K6 Fp/kör.

14. Ahogy befordulnak a sarkon, egy tucatnyi csontvázharcost látnak közeledni(illúzió). Az illúzió alatt egy RÉZÉRME.

15. Nagy tábla lóg a mennyezetről: „Ne menj tovább!”. Ha továbbmennek, 5m után egy szakadékba zuhannak(illúziópadló: 50E).

16. Tábla: „Építés alatt!” Nem lehet továbbmenni, véget ér a folyosó.

17. Nagy lezárt vaskapu. Jobbra a falban egy kis luk, mellette egy kar. Be kell dobni 10 RÉZÉRMÉT, s a kart meghúzni, amire kinyílik a kapu (200 STP).

18. Üres szoba egy kapcsolóval, ami eltünteteti a lépcsőt, visszaállítja a két lenyomott kapcsolót.

19. Valaki lopkodni kezd tőlük. Láthatatlan (3E) kis gnóm, aki sikeres támadás esetén lop valamit. Ha nem látják, harc vakon! Valahogy fel

kell fedezniük. Illúziótól (szörny, stb.) megijed és elszalad a 26-osba.

Ké: 40, Té: 45, Vé: 90, töre van (K6), Ép: 5, Fp: 21, Tp: 20-30.

20. A földön egy kulacs, benne szagtalan (!) pálinka. Van még itt kenyér, szalonna, alma...

21. Egy láda a földön. Nem lehet elmozdítani sehogy(varázslattal sem). Ha ráparancsolnak, a levegőbe emelkedik (mellmagasság) és követi a parancsolót. Egy RÉZÉRME van benne.

22. A járat a szakadékban ér véget. Látni lehet az egy emelettel feljebb levő 9-es járatot balra fenn.

23. Lépcső lefelé, rövid folyosó, majd lépcső felfelé (mindkét lépcsőnél felhúzott rács).

24. Két adag Hatalom Itala.

25. Titkosajtó a jobb oldalon (+10%)

26. A gnóm otthona: a sarokban holmik (1 hajítóbárd, 3 tör, egy rövid bot, 4 RÉZÉRME, 1 ezüstkulcs, 3 arany.

27. A szakadékban ér véget a folyosó.

28. Kapcsoló a déli falon. Ha megnyomják, a két rács a lépcsőknél leereszkedik. Ha háromszor nyomják meg egymás után, egy bejárat nyílik a falban, a rácsok felemelkednek.

29. A terem szobrokkal van tele (kb. 20). Színarany fejszobrok. A 2-es csapat van itt. Ha kérdezik tőlük, hogy jutottak be, mosoly: „Titok.”. Nem támadják meg a játékosokat, amolyan 'győzőn a jobbik' felfogásban versenyeznek. Ha megnézik a fejeket, a sajátjukat is láthatják köztük, és az összes versenyzőét is(akik már meghaltak, azért már nem!).

30. A plafonon egy rács, felette egy 4 Ép-s gyógyital.

31. Nagy terem, három kijárat. A padló rácsos, alattuk nyálkás, bűzös folyadék van. Egy életerővel táplálkozó szellem van itt(természetesen légies...), de nem hagyja el a termet soha. Ha támadása sikeres, karmaival K6 Ép-t szív el.

Ké: 35 Té: 65 Vé: 105 Ép: 24 Tp: 50-60.

Ha legyőzték, a terem közepén megjelenik egy RÉZÉRME, valamint két üvegcsé: Szellemi Frissesség Italai.

32. A kis beugróban, miután legyőzték a szellemet, egy teleport jelenik meg. Ha használják, a 17-es helyre jutnak. Múhogy nem is tudnak visszajutni az előző szintre.

33. Az ajtó nincs zárva. A szoba egy kis laboratórium. Kövezett padlójú, berendezett szoba. Egy kis aszott figura motoszkal a cuccok között. Mikor meglátja a csapatot, azt hiszi azért jöttek,



hogyan hozzák neki a tekercset, amire régen áhítozik (kezdeti stádiumban lévő megszállott). A tekercs valahol a barlangrendszerben van, és ha hozzák neki, átadja a továbbjutáshoz szükséges Réz kulcsot. Ha megtámadják őt, varázslatokkal elkergeti őket (Lefegyverzés, Süllyesztés, stb...). Ha teljesítik a feladatot, a kulcs mellett még ad egy Geoframia-t.

34. Illúziópadló, ha valaki rálép, 10m-t zuhan: 5K6 Sp.

35. A jobboldali falon rajz (Beszélgetés mentál-szimbólum, 25E). Ha valaki elvétí MME-jét, azt kezdi mondani, hogy forduljanak vissza, látott valamit a nyugati folyósón...

36. Lezárható helység ágyakkal (5 db). Itt pihenhetnek a karakterek.

37. Nyitott ajtó. Ha bemennek, becsukódik (65 STP), és a falak elkezdnek összenyomódni. Szemben egy titkos ajtó (+15%) van.

38. Nagyobb ajtó, ha kinyitják, a nyitó személy elveszít 55 Fp-t (Örző Kos), ami Ép-be nem mehet át. Bent ízlésesen berendezett szoba, nagy szekrény a bal oldalon, szemben festmény. Egy fekete köntösű férfi áll bent. Udvariasan köszön, majd megkérdi, nem akarnak-e a szolgálatába állni. Egy Kosfej-szimbólum lóg a nyakában... Ha elutasítják, varázsolni kezd: Holt Szolga (25E), Holtak Megelevenítése (6 hulla: Ké: 15, Té: 45, Vé: 90, K6 Sp, Ép: 3)

7.Tsz-ű Ranagol-pap:

Ké: 50, Té: 70, Vé: 110, Mérgezett török (Vérizzító): K6+1 Sp. Ép:9, Fp:47, Pszi:38, Mp:63, Max Tp:120, Persze használhat más csúnya varázslatokat is.

39. Ranagol-pap hálószobája: Egy ágy, kis szekrény, benne jegyzetek (Nekromancia) és egy könyv: Necrografia (hogyan került hozzá??), ja és egy VASKULCS.

40. Nagy terem sakktáblával (Kyr sakktáblaféle). A délkeleti sarokban (x) hever egy TEKERCS Ha rálépnek a sakktáblára, beszakad... A falban (->) 4 kulcslyuk van, amikbe a vaskulcsokat kell helyezni. Minden egyes kulcs egy biztonságos lépést jelent a sakktáblán így 4 kulcs után elérhetik a tekercset. Semmilyen trükkös módszerrel nem lehet eljutni a sarokig (Repülés, Légiesség, stb.)!

41. Tábla: „Válassz!”. Ha továbbmennek, vízcsobogást hallanak.

42. Teleport, ami a szakadék mélyére visz. Itt van egy VASKULCS, de valahogy ki kell jutni 20m mélyről.

43. Teleport, ami nem működik. Ha berakták a 4 kulcsot, már igen, és a Rézkapu elé rak le.

44. Kisebb tér szökőkúttal. Ha isznak: Vérsápadás (4.szintű).

45. Nagy terem, tele leprásokkal. Ha beszélgetnek velük, Egészségpróba -2-vel, és elmondják, hogy egy gonosz manus fertőzte meg őket. Egyéb betegek is vannak, nem csak leprások. A sarokban egy lejáró van, de a csapóajtón is betegek fekszenek (nem látszik!)

46. Közepes terem oldalán létrával. Három mélyedés a falakban:

a) Egy VASKULCS;

b) Egy királykék ragyogású medál (Lapis Lazuli: +20 Pszi pont/Okozás/) Áttetsző, sokszínű medál (Achát 20E/Védelem/)

c) Bármilyen kard, markolatában átlátszó, zöld kő (Turmalin 20E/Védelem/) Egy sötét, olívazöld medál (Peridot 15E/Védelem/)

47. Láthatatlan fal, ami megfordítja a rajta átlépőket (hátrafelé kell átmenni rajta).

48. Szoba, szemben polcok, asztal, szék. Jobbra, balra 1-1 kissekény. Jobbra egy ajtó. A széken egy kb. 40 éves férfi ül (9.TSZ-ű Tűzvarázsló). Vörös, arannyal hímzett köntöst visel (mintha kígyózna az a hímzés...). Mogorva a csapathoz, de elárulja, hogy nem messze egy igen veszélyes („na nem mintha én nem volnék az...”) alak leledzik, aki sejtése szerint tiltott dolgokkal foglalkozik (a Ranagol-papra tojik magáról).

### Roan

	Arany hosszú kard	Arany tör
Ké	40	44
Té	77	71
Vé	128	114
Sebzés	K10+1	K6+1

Mp:54, Pszi:41, Fp:47, SFÉ:5 (pikkelyvért)

Nem lenne rossz, ha a csapat utánanézne (ő azért van itt, hogy megfigyelje).

49. Egy kisebb útvesztő, az egész terület az Enyészet Posványa (Eg. próba).

50. Ha a nyíl irányába haladnak, 90°-ot fordulnak jobbra.

51. Ua., de itt balra fordulnak.(természetesen NEM veszik észre!).

52. Tekerics: „Juss ki, ha tudsz!”

53. 2 db 1 Ép-s Gyógylötyi.

54. Titkosajtó (normál), de annak nyitó kapcsolója egy alacsonyan lévő kő a falban (-15%).

55. Szemben polcok, ágy, jobbra éjjeliszekrény, nyirkos levegő. Olyan érzésük van, mintha csinált jellegű lenne a szoba. Titkosajtó (egy hatalmas festmény része). Nem tudják kinyitni, de egy kis idő múlva kinyílik (kifelé).

56. Szinte ugyanolyan szoba. Közben valaki varázsol rájuk:

4. szintű Fájdalom
4. szintű Izzó Idegek (eddig 1 kör)
5. szintű Végtagsorvasztás
- Savfelhő a csapatra (ez 2 kör).

A boszimester az 57-esben van, és egy kis lukon át figyelni őket(hallják is a hangját egy picit). 2 perc múlva az újabb titkos ajtón át 2 élőholt jön elő és a boszimester. Persze egy Hatalom Itala is befigyelt.

### Hullák

Ké: 20, Té: 50, Vé: 95, Ép:4.

### Draen

(8. Tsz-ű boszimester)

Ké: 46, Té: 60, Vé: 110, Cé: 20, 2 tör: K6+2

Méreg: 2 adag 6. szintű Vérizzító

Varázslat: Villám (2E) Tűzalak, stb.

Mérgektől óvó amulett (+1).

Max Tp:250

Ha legyőzik, nyitva áll a titkosajtó...

57. Kis szoba(labor)

- mérgek: Toroni Pokol, Vérizzító, Altató
- növények: boglárka, nadragulya, kalánfű
- fegyver: 1 tör(-5 KÉ, -10 TÉ, VÉ, -2 Sp)
- italok: Bátorság
- iratok, jegyzetek(miért jött ide, honnan, betegségek, stb...).

Ha elvisznek valamit a Tűzvarázslónak, éppen harcolni fog a 3-as csapattal. Miután őket is elzavarták/kinyírták, megbeszéljük a dolgot, és ad nekik egy VASKULCSot, meg egy MENTALISMUS-t (és ez meg hogy került épp őhöz???) Csupa rejtély ez a játék...

58. A rézkulcs berakása után kitarul a nagy Rézkapu.

59. Egy kiemelkedő kőlap. Ha lenyomják, figyelmezteti a Fejvadászokat a nagy teremben. Ott orva sötét van (Sötétség 9E), tehát nem működnek a világító eszközök, varázslatok (persze E függvényében). A teremben 3 fejvadász van (Vértestvérek).

	Ramiera	Fejvadászkard
Ké	53	53
Té	74	73
Vé	120	125
Sebzés	K6+4	K6+5
Pszi: 27, Ép: 11, Fp: 71,		Hátbaszúrás

Mf! Vakharc Mf!

Max Tp:80/fő.

Asszem 7. szintűek.

60. A sarokban egy pár csizma van. Ha felhúzza valaki, és elhagyja a termet, átalakul páncélcizmává és jóval szűkebb lesz. Sebzés körönként nő (K6->5K6 Fp). Ha az ötödik kör után sem veszik le valahogy, szétroncsolja a lábakat. Erőpróba -3-mal, vagy visszamenni a terembe(ez a két gyógymód jutott az eszembe).

61. Egy papírfal. Megtévesztésig hasonlít a kőlapokból álló falakra.

62. Ahogy belépnek a terembe, egy láthatatlan pentagrammába jutnak, ahol 3E-jű tűz csap fel, meggyújtva őket, cuccukat. A bejáratnál jobbra van egy titkos kapcsoló, ami csak szemből látható. Ezt megnyomva a pentagramma „kikapcsol”. A lépcsőn egy kis terembe jutnak le.

63. Kis terem, egy átjáró vezet tovább.

64. Egy bolt, ahol szinte minden kapható. Ha kinccsel akarnak fizetni, értékük harmadéért fogadják el, mivel nem tudnak mit kezdeni vele. Kb átlagos árak vannak. A teremben mágiagátoló rúnák vannak a falra vésve (60E). Az egyik sarokban két teljes vértetű lovag áll, vértjeiken aranyszínű, hátsó lábaira emelkedő oroszlán...

Néhány érdekesség:

Gyógylötyi:7a/Ép

- Életvíz:280a
- Hatalom Itala(hozzávalók):2a
- 2-es Rúnakardok (csere): tör: 95a, fejvadász: 130a, hosszú:115a.

Persze ezek csak amolyan irányadó árak, lehet keményíteni rajtuk.

65.Ha ide benyitnak, a 4-es csapatot látják(a báró néhány emberét "kissé" lefizették, így egy



titkos járaton jutottak el idáig. Megpróbálják becsalni a karaktereket a szobába, hogy jól legyakják őket. A szobában egy kis kút van a falban(á la DM).

66. Az első kapu, aranykulcs kell hozzá. -20% zárnyitás.

67. A második kapu, abbit kulcs kell hozzá(hogy miből nem csinálnak kulcsokat?!). -30%.

68. A harmadik kapu, ehhez már mitrill kulcs kell (jó vicc, mi?). -50% zárnyitás.

69. Nagyobb terem, szemben három oltár(a,b,c)

a) Felirat: „Mi a célja Tharr szolgálainak?”. (A káosz terjesztése)

b) Felirat: „Mondj legalább egy olyan Istent, amelynek áldozatul kedvenc ételét kell elégetni!”. (Arel, Kaoraku)

c) Felirat: ”Mondj négy Istent, akiknek lehet emberáldozatot bemutatni!” (A pyarroniak kivételével szinte az összes, mivel NEM TILTJÁK)

Ha helytelen, pontatlan, vagy félválaszt adnak (csak ki kell mondani az oltár előtt), az első oltárnál villám sújt le a válaszadóra (csak órá!): 4K6 Sp. A másodiknál egy teleport lép működésbe, ami a 8-as terem délkeleti sarkába teleportálja őt. Mire kijut a tűzszőnyeg zónájából, 10K6 Sp-t szenved el, s a cucca tovább ég. A harmadiknál az illető elveszti hitét vallása iránt VÉGLEGESEN.

70. Kapu, rajta felirat: „Határozatlanok, erélytelenek, be ne lépjete!” Ha belépnek, a kijáratig 5-ször kell Akaraterő-próbát dobniuk, hogy ne vegyék tudomásul a levegőben lévő csillogást. Ha elrontja valaki, Istene arcát fogja hirtelen látni maga előtt (amilyenek ő képzele), amint azt parancsolja neki, hogy hagyja magára a csapatot, és egyedül próbáljon kijutni a barlangrendszerből. Ha nem így cselekszik a továbbiakban, viszont nem jön rá, hogy csak kamu volt az egész, valódi Istene nem törődik vele többé, hiszen nem engedelmeskedett a parancsának, amit valósnak vélt...

71. Három asztal székekkel. Mindenféle ételital van rajtuk. Ha esznek, jó érzésük támad, miközben Egészségpróbát kell dobniuk. K6 óra lappangás után szinte állandó hasmenést okoz, aminek következtében az áldozat egyre jobban legyengül. 4.szintű, mágikus, tehát Mágia Felfedezéssel észrevehető! 12 óránként kell dobni a

javulásra/romlásra. Min.:enyhe lefolyású, max.: válságos.

72. Egy díszes, kétszárnyas kapu, felette felirat: „Csak ha válaszolsz egy kérdésre! Hány terem volt eddig a barlangban összesen?” Ha a kaput(250 STP, mágiára nem érzékeny) megpróbálják kinyitni, elsőre nem tudják, de másodikra már kinyílik!

73. Egy kis helység, szemben egy kar van a falban. Ha meghúzzák, a 12-es teremben a csigalépcső felső része is megjelenik, + egy luk a plafonban, így tehát lehet menni felfelé! Ja, és még hever egy Astral Magicon nevű könyvecske a padlón...

74. Illúzió (40E): fényt látnak, majd kitágul a folyosó, mintha kiérnének a barlangból. Ha továbbmennek, egy szakadékba zuhannak és THE END.

75. Ide jönnek fel a karakterek. Az ajtó vastag fém (1000000 STP) így nem tudják kinyitni. Az ajtóba egy lélek van zárva! Ezt Mágia Felfedezéssel, valamilyen Észleléssel vehetik észre. A lélekkel csak Telepátia útján beszélhetnek. Ha bántani próbálják az ajtót, a lélek kisebb támadómágiát használ(k6-2k6 Fp), és nem fogja átengedni őket, csak ha sikeres Asztrál-, Mentálmágiát használnak. Ha tudnak vele beszélni, megkéri őket, hogy töröljék le a Lélekcsapda bélyeget az ajtó túloldaláról. Ha beleegyeznek, az ajtó magától kinyílik(a bélyeg az ajtó túloldalán, a bal felső sarokban van). (Mellesleg hogy képes egy ajtó varázsolni? Mutogatás,beszéd...) AME, MME:35

76. Egy dolgozószoba. Az asztalnál egy fiatalokú félelf, aki nem fél(Ha-ha!). A sarokban egy Tüzelementál áll, (megpróbál nem meggyújtani semmit). A félelf üdvözlőket, méltatja eddigi sikereiket. Figyelmeztet: „nem lesz könnyű az utolsó próba, vigyázzatok!”.

77. 4 barlangi farkas támad. KÉ:15, TÉ:60, VÉ:90, Sp:k6(2x). Ha túlüt, megragadja a testrészt, így további 2k6 Fp-t sebez. Ép:4, Fp:25.

78. Két harcos állja el a folyosót. 30.35 évesek. Csak akkor harcolnak, ha megtámadják őket. 9. szintűek.

Ké: 55

Té: 90

Vé: 135  
 Sp: 1K6+4 (szablya)  
 SFÉ: 3 (láncing)  
 Ép: 16  
 Fp: 93  
 Pszi: 34  
 AME: 27  
 MME: 32

Erő: 18  
 Gyors: 14  
 Ügy: 14  
 Állók: 14  
 Eg: 19  
 Int: 12  
 Szép: 12  
 Akar: 17  
 Asztr: 12  
 Max.Tp:150/fő.

79. A 3-as csapat van itt, és nem valami kedélyesek (ha már előzőleg lepuffantották őket a Tűzvarázslónál, akkor Élőhalottként vannak itt).

80. Egy férfi áll itt. Jóképű, magabiztos tekintetű. Ha van a csapatban boszi, akkor nagy szemekkel néz rá, mintha bele lenne esve. Ha nincs, akkor semlegesen viselkedik a a csapattal. Tehát ha van, akkor szeretne "beszélgetni" a boszival a szobában, ami jól van berendezve. A csapattól meg akar szabadulni. Ha a boszi jónak látja valamire felhasználni a helyzetet, itt az alkarom, izé, alkalom! Miután nagyban kártyavárat építenek kettesben, egy megfelelő pillanatban előkapja a... törét, hogy felszabdálja a boszit apró pici darabokra, mert hogy ő egy boszivadász! Ajtó: 60 STP

### Rielon

7. Tsz-ű fejdász:

	Tör	Fejdászkard
Ké	56	60
Té	60	80
Vé	115	135
Sebzés	K6+7	K6+5 (2x)

Ép:11  
 Fp:72  
 Mágiaismeret (Boszi) Mf!  
 Boszimágia ellen +20 ME!  
 Pszi: 28 (fele-fele dinamikusban)  
 AME: 44 (64)

MME: 46 (66)

Erő:12  
 Gyors:15  
 Ügy:13  
 Állók:15  
 Eg:15  
 Széps:15  
 Int:13  
 Akar:14  
 Asztr:12

Max. Tp:90

Az asztalfiókban egy névsor a boszi ismerőseivel, boszibarátnőivel, stb., +2 Hatalom Itala, Amulett, Kristálygömb.

81.Nagy, pentagramma alapú terem. Pont annyi másik folyósó, ahány játékos van. Táblák irányítják a játékosokat egyéni termeikbe(lásd térkép!). A lényeg az, hogy mindegyik játékosnak van egy külön folyósója, ami egy-egy terembe vezet(82-86). Ha a helyes termekbe érnek, elkezdődik egy látomás...

82-86. Egy látomást látnak: Egy nagy téren éppen kivégzés folyik, amit meg kéne akadályozniuk egyedül (ezt érzik). Kb 2 percük van rá, hogy egyéni, karaktereikhez illő módon oldják meg a feladatot! Pl.:a bárd zenéljen, a fejdász lopakodjon oda, stb. Utána le kell lépniük a térről, ha csúny módszert alkalmaztak(jó érzésű karakterek megpróbálhatnak beszélni a helyi hatalmassággal, hogy azért mégse kéne kivégezni egy ilyen nagyszerű alakot, és így tovább...). Ha biztonságba kerülnek, az illúzió szerte- foszlik. Ha rosszul oldották meg a dolgot(nem méltón karakterükhöz), vagy esetleg elhaláloznának az illúzióban, az összes Fp-jüket elvesztve kerülnek ki belőle. Miután mindenki kikerült, a 81-es terem közepén a padlón megjelenik egy Magica Graphica.

87. Jó poén: Amint beléptek mind, az ajtó bezárul mögöttük, és észrevesznek egy teljesen hasonló csapatot! Az NJK parti hasonlósaikból áll, akik ugyanolyan karakterek, mint ők, ugyanolyan felszerelésük van! Meg kell küzdeniük velük. Természetesen harc közben az NJK-k nem utánozni fogják a csapatot, hanem legjobb tudásuk szerint harcolnak, más fegyvereket, varázslatokat, trükköket alkalmaznak, szóval nem



HASONMÁSKÉNT működnek, mint a bárd varázslata.

## Vége

Nem messze az induló helytől jutnak kia hegyből. A báró üdvözli őket, megkapják jutalmukat (ha nem győztek!). A győztest másnapra meghívják a báró palotájába, a Kormányzói Negyedbe. A báró nem akarja átadni a pénzt, csak ha vállalnak egy megbízást. Az unokaöccsét kéne kiszabadítani egy börtönből (újabb Dungeon!), ami a

Kráni-hegység keleti bércei között van valahol. Ő az egyetlen örököse. Ha a csapat mindenáron a pénzt akarja, a báró nagy nehezen beadja a derekát, és odaadja. A pénzt a saját jogán verette, csak az a probléma vele, hogy kb feleannyit ér, mint a általános aranypénz. Ezt persze csak az átváltásnál/vásárlásnál derül ki, mikor a csapat már messze jár...

## NJK csapatok:

### 1. csapat

	5. Tsz Harcos	3.Tsz Gladiátor	4.Tsz Lovag (2 fő)	4.Tsz Tolvaj
Erő	16	16	15	14
Allóképesség	9	13	13	18
Gyorsaság	17	7	16	15
Ügyesség	15	7	12	14
Egészség	11	11	17	10
Szépség	10	17	14	12
Intelligencia	7	9	11	12
Akaraterő	13	12	17	12
Asztrál	15	16	14	15

	5. Tsz Harcos Két szablya	3.Tsz Gladiátor Láncos buzogány	4.Tsz Lovag (2 fő) lovagi kard	4.Tsz Tolvaj Két tör
Ké	53	19	23	39
Té	73	54	63	50
Vé	114	98	110	95
Sp	K6+2	K10	2K6+2	K6
Ép	8	9	14	6
Fp	54	39	56	27
Psz	-	-	-	15
MME	3	2	7	17
AME	5	6	4	20
Tp	35	30	35/fő	26



## 2. csapat

	9. Tsz Harcos	8.Tsz Varázsló
Erő	13	12
Állóképesség	17	15
Gyorsaság	11	14
Ügyesség	14	9
Egészség	20	11
Szépség	17	9
Intelligencia	18	13
Akaraterő	12	14
Asztrál	18	16

	9. Tsz Harcos	8.Tsz Varázsló
	Két szablya	tőr
Ké	71	40
Té	90	50
Vé	125	95
Cé	4	5
Sp	K6+3	K6+2
Ép	17	4
Fp	58	43
Pszí	45	55
MME	50	59
AME	48	58
Mp	10!	80
Tp	90	100

## 3. csapat

	4. Tsz Harcos	3.Tsz Bárd	3.Tsz Paplovag	5.Tsz Tűzvarázsló
Erő	18	11	17	15
Állóképesség	9	10	13	14
Gyorsaság	8	13	8	14
Ügyesség	14	12	14	13
Egészség	14	11	15	10
Szépség	13	13	15	15
Intelligencia	16	13	12	15
Akaraterő	12	12	16	12
Asztrál	18	12	16	13

	4. Tsz Harcos	3.Tsz Bárd	3.Tsz Paplovag	5.Tsz Tűzvarázsló
	Szablya	Hosszúkard	Lovagi kard	Hosszúkard
Ké	40	25	17	29
Té	65	50	53	58
Vé	105	105	95	110
Cé	4	23	0	3
Sp	K6+2	K10	2K6+3	K10

Ép	11	6	12	5
Fp	42	21	38	23
Pszí	19	16	20	26
MME	21	18	26	28
AME	27	18	26	29
Mp	-	9	27	30
Tp	60	50	55	70

#### 4. csapat

	6. Tsz Harcos	5.Tsz Fejvadász	6.Tsz Boszorkány	4.Tsz Varázsló
Erő	14	16	14	12
Állóképesség	16	15	14	11
Gyorsaság	13	15	16	16
Ügyesség	15	14	9	11
Egészség	11	18	15	15
Szépség	13	8	17	4
Intelligencia	17	15	16	16
Akaraterő	16	17	16	17
Asztrál	16	14	15	14

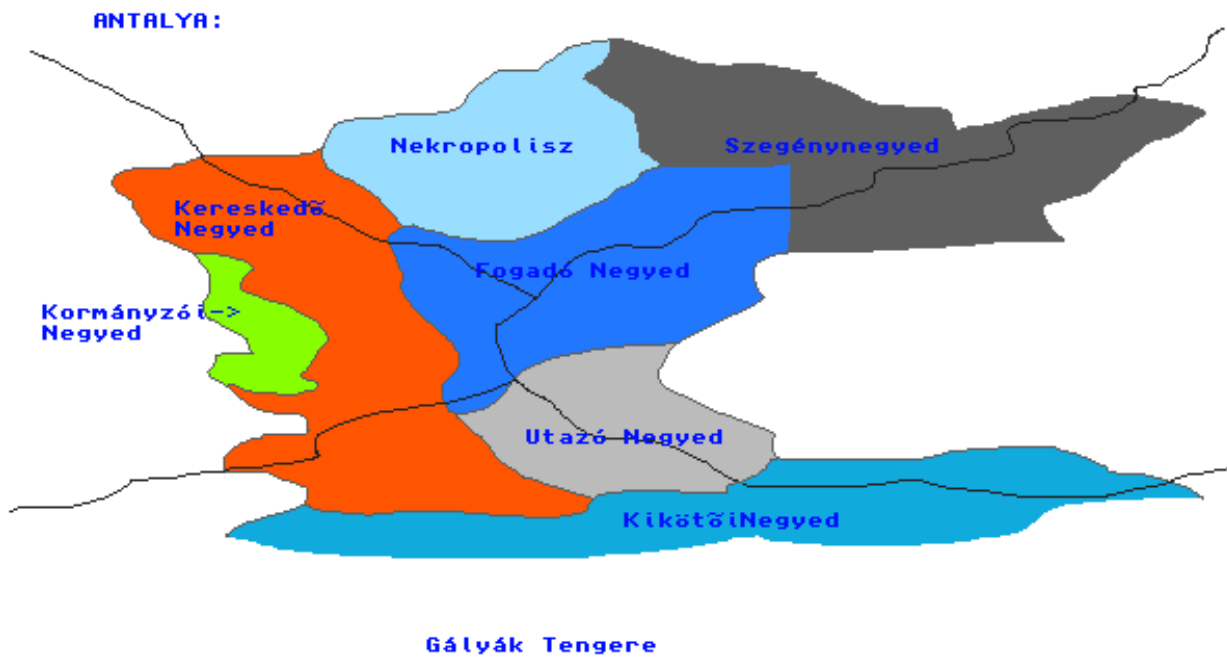
	6. Tsz Harcos	5.Tsz Fejvadász	6.Tsz Boszorkány	4.Tsz Varázsló
	Szablya	Fejvadászkard	Tőr	Tőr
Ké	54	49	23	21
Té	74	89	41	37
Vé	112	132	90	77
Cé	8	16	7	1
Sp	K6+3	K6+4	K6	K6
Ép	11	7	5	10
Fp	52	59	31	21
Pszí	22	21	31	32
MME	28	28	37	39
AME	28	25	36	36
Mp	-	-	48	40
Tp	95	90	120	100

Természetesen a varázshasználók nem állnak le csíhi-puhizni, hanem egészségeseket rúgnak a játékosokba izmos varázslatokkal. Az értékeiknél lehet egy kis eltérés az összefüggésekben (XY tíz feletti része adódik a Z-hez), ennek okát most hosszú lenne leírni. Itt is lehet változtatni az értékeken (nem haragszom meg), csak az alapot adtam meg. Jó szórakozást!

### Képek

Antalya;  
Yerre fogadó;  
Dungeon földszint;  
Dungeon alsó szint;  
Dungeon felső szint.





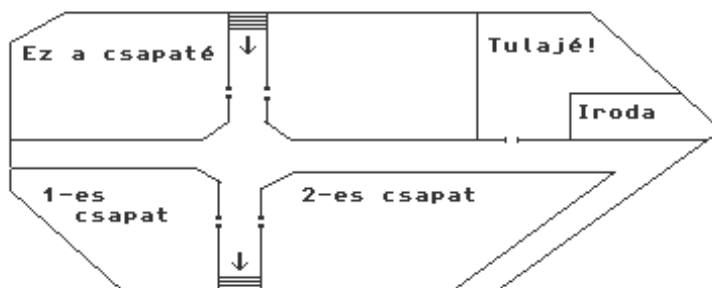
**Yerrere Fogadó:**

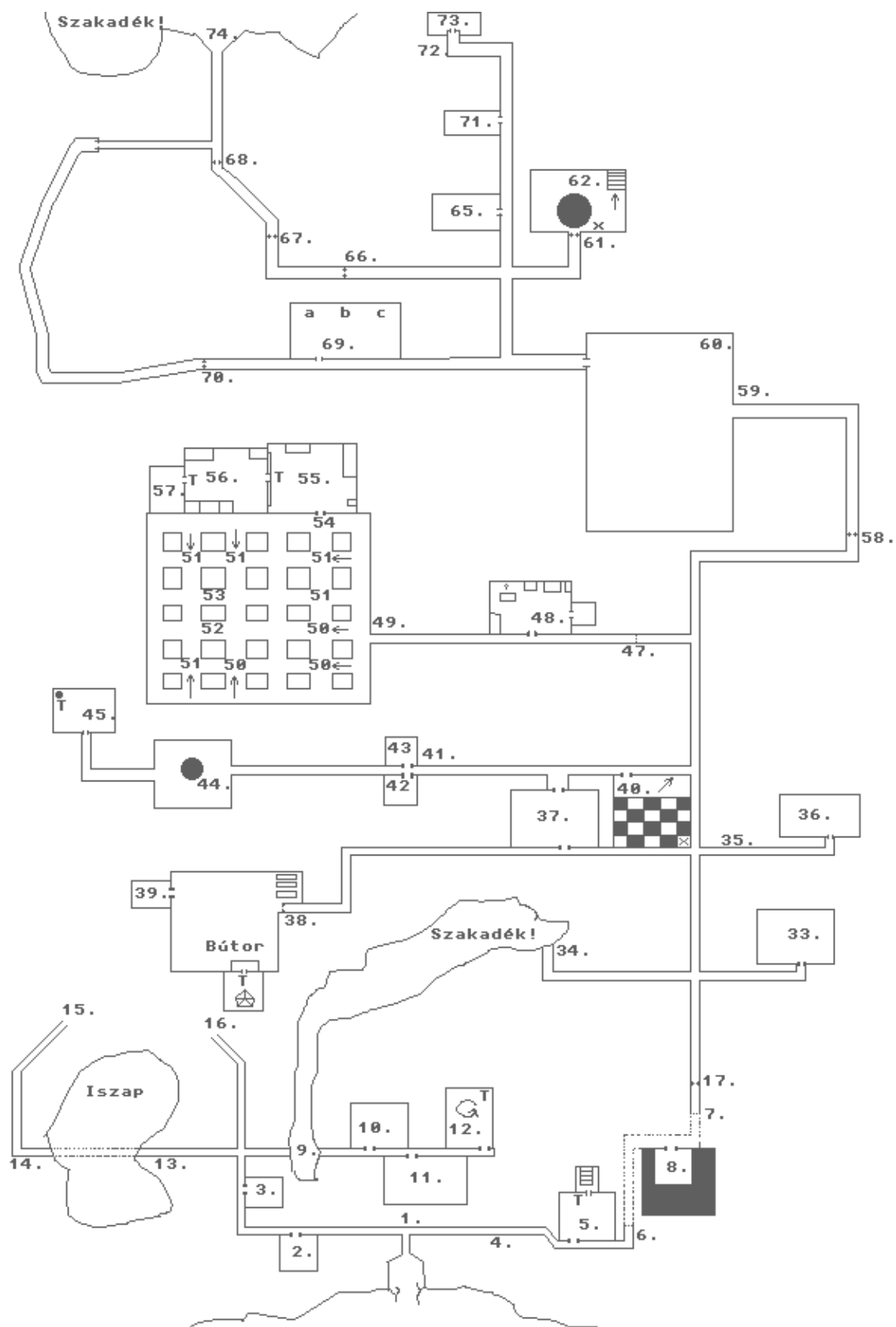
**Földszint:**



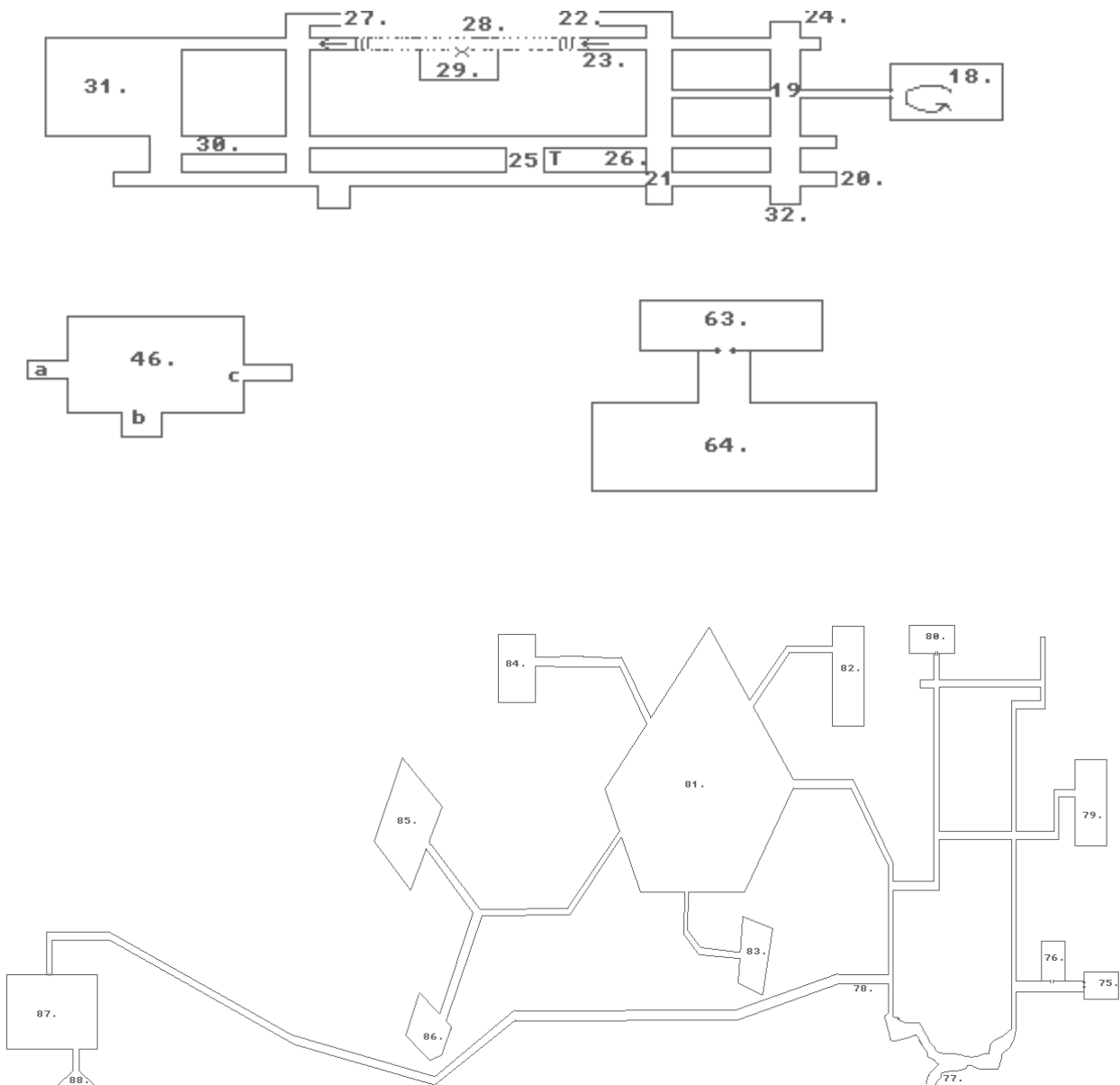
**Első Emelet:**

**A második emeleten kisebb szobák vannak (kb 20-25).**









?.  
Szerző: Pedro  
Forrás: Kalandozok.hu  
Szerkesztette: Magyar Gergely