



A Temető-sziget küldetés

6. vagy magasabb szintű karaktereknek

A modulról

Saját partim számára írt, életútjáték sorozatba illesztet modul. Három játékos vett benne részt 6. Tsz-ű fejevadász, 8. Tsz-ű harcos, és 8. Tsz-ű boszorkánymester. A kockázatok ismeretében a két harci karakter nem vállalkozott a befejezésre, a boszorkánymester pedig behalt a „dándzsönbe”. UTK rendszer szerint játszottunk. Az NJK-k is UTK szerint vannak kidolgozva. Másnak is ugyanennyi munka ezt áttenni az általa használt verzióra.

„Okos” parti alacsonyabb szinten is meg tudja oldani. Javaslom, ne kezdő szerepjátékosokat dobjunk bele, ők nem fogják túlélni.

Az ellenfelekhez csak szintet és felszerelést írok, a végén található táblázatból tessék kikeresni az értékeket. Nem bonyolítottam hogy másfélkezes karddal vannak az értékek feltüntetve, de mondjuk kopját használva más lenne. Ilyenkor dobáld nyugodtan ugyanannyira a támadót, csak a sebzés változik. Értelemszerűen a lovaskatonák rendelkeznek Lovaglás 4. fokkal, vagy amit a helyzet megkíván. Mágiahasználóknak nem írok harcértéket, csak Mp-t, mivel ők legkésőbb a második csapásra meghalnak. Ép-jük egységesen 14.

A kaland kezdete

A parti egyik tagja a modul végén szereplő levelet kapja egyik régi ismerősétől Nihon Sharentől. A címzett karakter lehetőleg mágiahasználó/elméleti tudással rendelkező egyén legyen. A levélben bizonyos betűk más betűtípussal vannak írva (Az 1. példányban jobban kiemelve) ezeket kiválogatva, és visszafelé olvasva megkapják a titkos üzenetet.

A címzett karakter annyit tud Nihonról hogy együtt jártak ugyanolyan képzésű iskolába (tehát ő is pap, bm, varázsló stb..) de Nihon inkább csak elméleti téren volt jó, a mágiahasználatban nem jeleskedett. Emelett tehetséges alkimista, herbalista (méregkeverő is, ha belefér az adott kasztba). A karakterrel jóban voltak, jópár éve nem találkoztak, de pozitív emlékei vannak róla. Továbbá tudja hogy Nihon homoszexuális.

Feluccia: Intelligencia próbával csak felületes információkat tudhatnak meg. (És igen egy bolygó Star Warsban, de jól hangzik a neve azért került be ide.)

Amit tudhatnak róla, ha utánanéznek, a levélben leírtakon felül: Kb. 150 éve alapított, bódítószerek kereskedelemből élő város, a SHERAL északi oldalán. Egy nagy elmocsarasodott tó partján fekszik, a környező földek Vinzo gróf tulajdona. Több ültetvény és pár jobbágyfalva van a környéken. Erős górviki befolyás és vasuralom.

Egyetlen ismert oda vezető út van, tóból kiömlő Drassin folyó mentén felfelé át a nomád pusztán. A városállamok szélétől kb. ezer kilométer, utazó lóval tizenegynéhány nap, útközben nincs város, fogadó vagy falu.

Úton

Remélhetőleg a partit meg tudja győzni a karakter, hogy segítsenek rendtársán. Az utat nem kell cifrázni, a folyó folyásirány szerinti bal partját követi a jól-rosszul kitaposott út. Megjegyzem, okozhat zavart, hogy a szokásos Északi tájolás helyett itt dél felé mennek, a folyó folyásirányával szemben.



A folyó a városállamok határán 50-60 méter széles, míg folyamatosan keskenyedik, a tóból 15-20 méter szélesen folyik ki délen. A terep sztyeppe, nagy fűtenger, ritkásan fás csoportok, dimbes-dombos. Pár állattámadást be lehet mesélni, (rablókat ne!) ha karakterek nagyon kockát akarnak csörgetni.

A nyolcadik nap környékén egy nomád nyargaló csapattal találkoznak az egyik domb tetején. Tíz kistermetű lovas, kistermetű lovon, amolyan ősmagyar csapat. (3-4. TSZ íjászok és harcosok, bőrvért, szablya, visszacsapó íj, Mágiatagadás 2-es háttér, ha varázsolnának rájuk). A partit megvámolják, egy aranyat kérnek fejenként az áthaladásért, mivel ez a törzsük területe. Ha a parti fizet, hagyják őket elmenni.



Ha a nyargalókra támadnak, akkor klasszikus ősmagyar taktikát követve elvágtatnak, majd vesszőket lőnek rájuk, amíg meg nem hálnak vagy el nem ájulnak. Kifosztják őket, majd meztelenül kikötik őket a fákhöz. További jó játékot.

Ha valahogy legyőznék őket, anélkül hogy egy is elmenekül, akkor nyugodt útjuk van Felucciáig, de ha egy is elmenekül, akkor másnap 50 nyargaló támad rájuk, esetleg sámánnal kiegészítve. Közelharcba csak jelentős túlerő esetén bocsátkoznak. Értetni kell a játékosokkal, hogy ők itt vannak otthon, nekik kedvez a hazai terep.

További jelentősége nem lesz a nomádoknak. Információt minimálisát tudhatnak meg a városról, a nomádok az utazó kereskedőkkel üzletelnek, a táborukba nem fogják partit elvinni, megvannak a gorvikiakkal (=nem háborúznak, békén hagyják egymást).

Érkezés előtti napon elhaladnak két kisebb cölöpfalal körbevett falu mellett. Mindegyik faluban ahogy észreveszik a lovasokat bemenekülnek, és bezárják a kapukat amíg a parti el nem halad. Mágiát leszámítva kicsi az esélye hogy beengedik őket. Nagyon-nagyon bizalmatlanok az idegenekkel szemben. Bent sincs semmi érdemleges, szinte rabszolgasorban tartott jobbágyok, akik a környező földet művelik, mindegyik faluban állomásozik 10 városőrnek megfelelő fickó. Nincs fogadó egyik faluban sem.

Feluccia

Feluccia ott van, ahol a tóból kiömlik a folyó. A tó 60 kilométer szélesen terül el, a hegy felé 7 kilométeren át nyújtózik, északról dombok a többi oldalról pedig meredek hegyek szegélyezik. A keleti és a nyugati hegyekben van két-két ültetvény jelentős őrséggel. Modul szempontjából jelentéktelen, de kiválóan őrzött, ha a parti ostobaságra vetemedne.

A tó partjait ellepte a mocsár, sás, nád és egyéb nyalánkságok. Csupán a Drassin folyó kiömlésénél nincs ilyen a mozgó víz miatt, pár kilométeres szakaszon Néhol lehetnek bent nagyobb szárazulatok is, mert egy-egy fa vagy facsoport koronája is látszik.

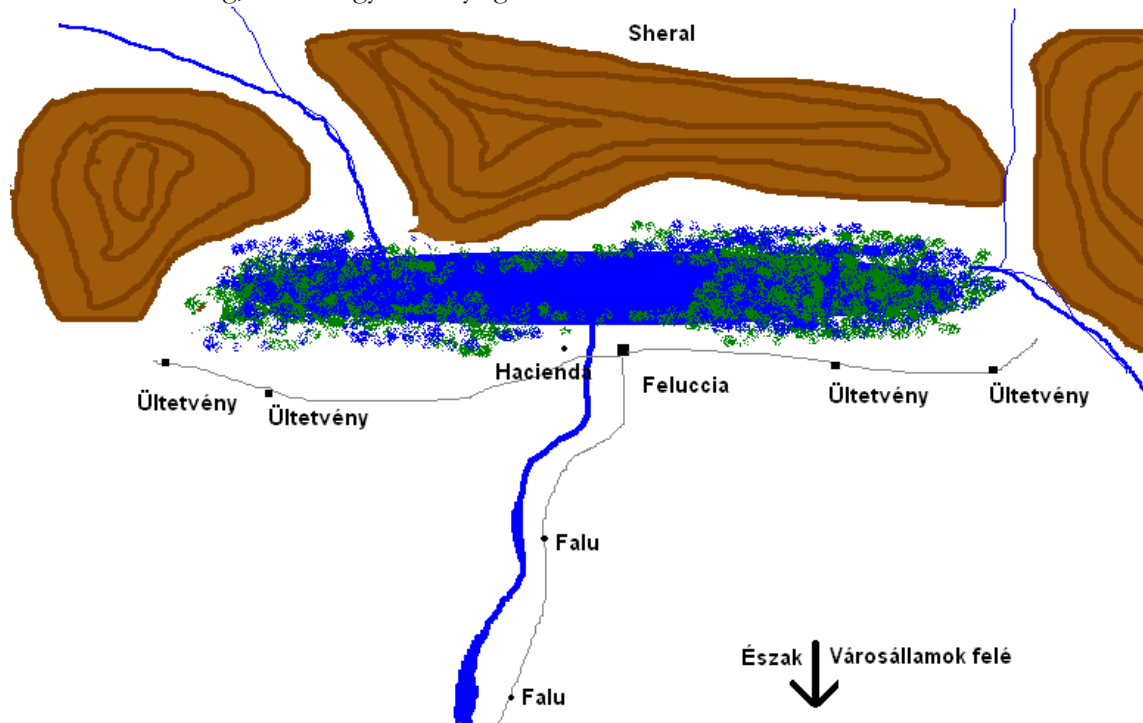
A város környéke dombos vidék pár fás csoporttal, de amúgy mező amíg a szem ellát. Erdő csupán a hegyekben van.





A város a folyó nyugati oldalán fekszik. Jól megépített cölöpfal veszi körbe, két kapu van rajta egy az északi oldalon, egy pedig a keleten. Áradások miatt a tótól és a folyótól is úgy 2-300 méterre van. Itt van a folyón az egyetlen híd, ami a túloldalon található udvarházba (továbbiakban „hacienda”) vezet, illetve folytatódik az ültetvényekhez. A hidat esténként lámpás világítja meg. A városba vezető úton akasztott emberek himbálódznak az erre fenntartott fákon. Bent megtudhatják hogy bajkeverők voltak.

Elnézést a térkép minőségéért, de jobbra nem tellett tőlem. Méretarányosak nem mondanám arra ott inkább a szöveg, ez csak egy viszonylagos illusztráció.



A városkapuban négy alabárdos város őr van, (3 TSZ ott leírtakon felül még alabárd) illetve egy tiszt (4 TSZ). A kapu mellett egy 3 emeletes torony van, ebben négy számszeríjász (3 TSZ), őrködik kettő vadász, kettő pedig nehéz számszeríjjal. A városőrség 50 főt számlál, gorkivik mint a város 80%-a. A grófi fegyverforgatók 95%-a gorkivi, aki meg van győződve róla, hogy ő szarta világot, és így is bánik a többi emberrel. Az itteni gorkivik amolyan vadnyugati stílusba oltott keresztapaként tolják a dolgot.

A városba ékezőket kifaggatják honnan, hova, miért... minden tör jellegűnél nagyobb fegyvert le kell adni itt a kapunál. Ez vonatkozik minden távolsági fegyverre is. Pajzs, alkarvédő bevihető. Ha gyanúsán viselkednek, átkutatják rejtett fegyver után a málhájukat. A botok bevihetők csupán a végüket nézik meg, ha az ki van alakítva szálfegyver-fej illesztésre le kell rakni. A letett fegyverekről írásos pecsétes papírt kapnak, ezzel kapják vissza kifelé menet. Az őrség senki kedvéért nem tesz kivételt, ha nem tetszenek a szabályok, nem kell bejönni.

Ha a parti powerkodna akkor lenyomják őket. Ajánlom a KM figyelmébe a számszeríjászokat akik előszeretettel lőnek a mágiahasználókra. Az elfogott





partit elviszik hacienda kínzókamráiba, ahol megtudnak mindent tőlük, utána pedig irány az ültetvény. Kalandod itt véget ér.

Ha bejutnak a városba; rutinszerűen követni kezdi őket pár alak. Hacsak nem kiemelten figyelnek erre, nem tűnik fel. A városi házak 1-2 emeletesek köztük sikátorok húzódnak kevésnek van udvara. A házak jó része faépítésű, vagy kő alap fa felépítmény. Amolyan szögletes western-kockaház stílusú város.

A város közepén van egy nagy Ranagol templom, illetve két fogadó. Ezen kívül hat kocsmá van a városban, az árak másfél-kétszeresei a normál áraknak. A bódítószerek „állami” monopólium, csak a gróf lerakata kereskedik velük. Az UTK 188-189 oldalán ismertetett Álomkenőcs illetve Szikrafű kapható (meg amit a KM jónak lát) az ott leírt ár $\frac{3}{4}$ -ért. Emiatt elég sok a függő a városban.

A bolt

A levélben említett boltot könnyedén megtalálhatják. Bent Niki dolgozik. Niki egy közepes hatalmú boszorkány. Ne emeljük ki a játékban, hogy milyen szép, mert a Jk-k sejteni kezdik hogy mi lehet a háttérben. Tud Nihon kutatásáról, neki is a sírban levő értékekre fáj a foga. Nihon nem



tudja hogy boszorkány, egymással jól megvoltak. Megpróbálta Nihont elcsábítani viszont az uge nem ugrott a dologra.

47 Mp-je van, Pszi 4. fok Tudat fa 23 pszi pont. Továbbá minden szociális képzettség amit a KM jónak lát 4. fokon, főleg lélektan, színészet stb. Karizma 17, asztrál hasonlók 15 vagy a fölött.

Van egy familiárisa ez fekete macska (Pudvás) akit mindenhova magával visz, ha nem is tud a partival maradni, a macska ott van mindig, hacsak a Jk-k ki nem dobják.

Ért a herbalizmushoz, mérgeveréshez, főleg altató mérgei annak illetve 8 db 11 Ép-s gyógyitala. Van egy kézi nyílpuskája, amit mérgezésre használ, de legeslegvégső helyzetben használja csak. Ugyanez igaz mindben látványos fizikai sebzést okozó mágiára is. Káosz jellemű. A

Firefly sorozatban szereplő Saffron-hoz hasonló karakter.

Amit a megoszt a partival ha azok Nihont keresik:

Nihont két hete meglátogatta az őrség, másnapra eltűnt. A katonák feltúrták a szállását, kerestek valamit, de nem találták meg. Nihon gyakran járt a mocsárba.

Őt ismerő Jk-nak int próba: Nihon mocsaras területről származott kiváló ismerője az ilyen vidéknek.

Viszont más városi nemigen ment oda, mivel nagyon veszélyes és kevesen jönnek vissza. Veszély úgymint; elnyel, fertőzések, kígyók stb. Azóta nem látta Nihont, a katonák napi szinten benéznek emiatt hozzá. Mindez igaz.

Háttér: Másnak is feltűnt hogy Nihon sokat jár ki a mocsárba. Legendák keringenek ősi kincsekről és ez kapzsi gorrviak figyelmét is felkeltette. Sacerdon Tremma a helyi hataloméhes gorrvi Ranagol-pap áll emögött. Ő akarja megszerezni a kincset. Két hete barátságosan meghívta magához Nihont, aki gyorsan meglépett, még mielőtt szorult volna a hurok. Nihon most mocsárban van, a Temető-szigeten. A pap megfigyelés alatt tartja a boltot, hátha talál valakit, aki elvezeti Nihonhoz.

Ha valamivel tudják igazolni hogy Nihon barátai pl.: levél, és igénylik, akkor felkíséri őket Nihon szobájába. A szoba fent van az emeleten, kívül vezet fel lépcső. Viszi a macskát is.

A szobának négy ablaka van K-Ny-ra nyílnak. Láthatólag feltúrták a szobát, a dolgok össze-vissza vannak, habár Niki rendet rakott valamilyen szinten. A szobában egy ágy, egy dolgozóasztal, egy könyvespolc, két láda és egy szekrény van, illetve egy szőnyeg a padlón. Padlás nincs, a padló



pedig az első szint mennyezete. Rejtekhelykutatás -30% vagy kijátszással megtalálható Nihon titkos helye, az egyik K-re néző ablakpárkány deszkája alatti rekesz, amiben a naplója van. Más hasznos vagy értékes dolog nincs, elvitték mindent.

A kutatás alatt Niki felméri a társaságot majd 46 Mp-ből ellő egy Szerelemvarázst (E: 26 varázslat+karizma) a csapat látszólagos vezéregyéniségére, majd kutatásban segédkezés címszó alatt véletlenül hozzáér. Ha a mágia koppan a játékos pajzsán, akkor sima női praktikákkal próbálkozik. A későbbiekben ezek után már nem lesz nehéz ágyba vitetnie magát/csókot kérni ahol egy Rabszolgaság ölelésével/csókjával kis csahos ebet csinál a Jk-ból. A Jk-t nem közvetlenül irányítja, csak a saját érdekeit nézi néha tesz egy-egy beszólást „Ez úgy jobb lenne hogy...”, „Szerintem inkább...” és hasonlók. A játékost hívjuk félre és mondjuk el miről van szó.

A napló egy jegyzetfüzet, ebbe rajzolta a mocsár általa bejárt részét. Kis lapozgatással megtalálható a mocsárban a bejelölt Temető-sziget, és az oda vezető út.

3 nap szutyogás az iszapban. A főbb tájékozódási pontok vannak jelölve. A kiinduló pont a folyó túloldalán van kb. 8 kilométerre a várostól. Útközben el kell menni a hacienda mellett.

A haciendát nem dolgoztam ki, nincs jelentősége. Nagy udvarház górviki családdal, kíséretükkel, örökkel, fallal körbekerítve.

Niki mindenképp velük akar tartani „aggódik” Nihonért, nem hagyja magát lebeszélni.

Rajtaütés

Ha nem sikerült lerázni a követőiket befelé jövet, akkor a górvikiak értesültek róla hogy mit kerestek itt. A herbalista bolt ügyis a gyanús helyek listáján van náluk, úgyhogy lecsapnak. Ott hibáznak, hogy nem várnak erősítésre, hanem azonnal reagálnak. Egyik utcát kiüritik, három goncorga (5 TSZ, kétkezes harc, ramiera, fejevadászkard kombináció, sodronying) áll az utcán további három számszeríjász (3. TSZ, vért nélkül, méreggel preparált vesszők fejenként 2 db. Méreg: 3. szint, alvás/3k6 FP, rövid ideig hat, azonnali hatás) leselkedik a háztetőkön. Érz próba -3-al a kiszúrásukhoz.

Ha a parti öt vagy több főből áll – Nikit nem számítva – akkor mindben további karakterért egy fejevadász vagy egy számszeríjász.

Először kéri a goncorgák amit Nihon lakásán találtak, – mivel az ablakpárkányban volt kintről jól látszott hogy kivesznek valamit – ha a parti oda adja akkor udvariasan felkéri őket hogy jöjjenek velük. Ha a parti olyan amatőr hogy velük mennek, akkor a városkapuhoz vezetik őket, ahol a városőrség lefogja a karaktereket, majd elviszik a hacienda tömlöcébe őket. Itt lehet rajtuk próbálgatni a Kínzás idevágó szabályait. Ha ez megtörténik, akkor a modult már elbukták inntól jó rögtönzést a mesélőnek.

Amennyiben nem adják oda vagy harcba keverednek: támadásba lendülnek a fejevadászok. Elsőként a lövészek támadnak majd fejevadászok is akcióba lépnek. Ne feledjük nincs a partinál fegyver. Amennyiben kifelé tartottak, ez rajtaütés a kaputól egy-két sarokra történik csupán, ahol a kapuőrséget is lehet segítségül hívni vész esetén. Niki nem harcol, inkább menekül. A harc után viszont segít ellátni a sérülteket, extrém esetben ad a gyógyitalából is.

Ha sikerül levágni a támadókat, akkor már csak ki kell jutni a városból. A kapunál ha nem értesültek a történetekről akkor is feltűnő lesz a véres ruhájú csapat, így letartóztatják őket. Ki lehet kerülni a kaput, a falat meg lehet mászni, igaz nem lóval, viszont a fegyverek a kapunál vannak lerakva.

Itt jegyezném meg egyik szemét trükkömet: Sacerdon Tremma napközben felkereste az őrhelyet. Ha a partinak volt valami ritkább/értékesebb/szebb fegyvere akkor azt jobban szemügyre vette. A későbbiekben erre a fegyverre fog Útmutatás varázslatot nyomni így tudja követni őket, hogy merre járnak.



Tegyük fel, hogy kijutottak a városból. Most már csak a mocsár áll előttük. Az ő oldalukon áll, hogy ha lóval vannak, akkor gyorsabban ki tudják kerülni a haciendát, minthogy azok értesüljenek a városban történekről.

Mocsár

Ha a városból nem a mocsárba mennek egyből akkor háromóránként 30% esélyük van, hogy egy górviki lovascsapatba botlanak, akik őket keresik. A lovasok öten vannak (4. TSZ, szablya, kopja, lánzing), ebből egy tiszt egy szinttel magasabban. Megpróbálják őket élve elfogni, de ha meghal valaki, akkor sem zavartatják magukat. Ha parti győzelemre áll, visszavonulnak és erősítést hívnak. Legközelebb már húszan térnek vissza. Sacerdon Tremma még nem keresi őket Útmutatással, egyelőre bízik benne hogy a parti kihozza neki a kincset a mocsárból

Ha a mocsárba mennek, akkor Nihon útvonalát kell követniük. A mocsárba semmilyen hátast nem lehet bevinni, az első pár méteren el fog süllyedni és megdöglök. Valahogy oldják meg, ha továbbra is szükségük van a lovakra.

Extrém esetben ha Nikit valahogy nagyon meggyőzik, pártjukra állítják akkor ő a madárirányításos varázslattal megnézi az érkezési helyet, majd Árnycajtót nyit oda.

Egyedi mocsárjáró szabályaim:

Minden nap minden karakter dob K10-el.

4 vagy afelett aznap egyszer elnyelte az iszap. Teljesen lesüllyed, ha nem húzzák ki. Erre 10-dobott érték körük van (min 1). Ilyenkor két másik ember együttes sikeres Erőpróbát kell hogy tegyen, minden további ember +1-et ad a próbához. Ha lemerül valaki, akkor úszás szabályai szerint bírja levegővel. Ilyenkor le lehet bukni utánuk.

9-0 kátrányverem, társainak egy köre van kimenteni őt -2-es erőpróbával. Ne dobjanak rá fáklyát! Ezen felül minden nap mindenki dob két Egészségpróbát, egyet -1-el megfázás és egyet -2-vel a rovarok által terjesztett malária ellen. Ha elrontják, akkor megfázásnál Rosszullét módosítóit, a malária pedig Kábulat módosítóit. A hatások nem adódnak össze, értelemszerűen mindkettő esetében malária számít. Gonosz KM-ek még mocsári szörnyeket is rakhatnak be.

Niki az út alatt felméri a társaságot és megpróbálja a legkeményebb izomembert is maga oldalára állítani a fent leírt dolgokkal, majd azzal a mesével eteti, hogy csak őt szereti, de a másik karakter megölné féltékenységből, ezért tartsák titokban, és hasonlók.

Térmágikus módszerekkel minden gond nélkül kikerülhető a mocsár.

Temető-sziget

Negyedik nap délelőttjén érnek ki a Temető-szigetre. Ez egy hosszúkás szárazulat nagyjából harminc méter széles és száz méter hosszú, szinte állandó köd lengi be. Pár összeomlott kriptát, illetve sok, az évezredek alatt lekopott fejfát találnak. A sziget túlsó végében az egyik megmaradt kriptában van egy menedék, előtte tábornút. Ez Nihon ideiglenes lakhelye, ő is itt van. Üdvözi a rég ismerősét, majd megköszöni a segítséget, hogy eljött. Ha valaki beteg lenne, akkor egyedi gyógyszeriből ad ellenszert, ami kikúrálja az áldozatot. Megfázás egy nap alatt, malária d3+1 nap.





Megtalálta a sírt, megmutatja a legjobb állapotút kriptát. Kör alakú 5 méter sugarú kriptá gombatetővel, négy oszloppal körülötte, moha és elszáradt borostyán fedi. Nincs rajta semmi felirat vagy ajtó, láthatólag az idő vasfoga annyira nem kezdte ki. Mágiát áraszt.

Nihon épp az ide bejutással próbálkozik. Meghallgatja a karakterek mondanivalóját, legjobb tudomása szerint válaszol nekik. Annyit tud hogy egy rég élt crantai bajnok sírja és érintetlen. Felfedezte, hogy éjközépkor láthatóvá válik egy felirat, ez lefordította. A felirat így szól:

„Véred a ponton nyitja az ajtót”

A megoldás csupán annyi hogy az „i” betű pontját vérrel kell átkenni. Az sem baj, ha a teljes szöveget átkenik, vagy elvetemült parti a teljes kriptát átfesti. A trükk csak éjközépkor működik. Érdemes mérni az időt, ha 15 perc alatt nem jönnek rá a valóságban, akkor várniuk kell egy napot. Az ilyen éjszakásokkor Nihon közeledik a csapat jóképűbb férfitagjaihoz.

Kripta

Ha sikerül vérrel jelölni a pontot, akkor kinyílik a fal egy darabja, ahol bemehetnek a kriptába. Niki kint megvárja őket (Pudvás viszont beóvakodik) Nihon mindenképp velük tart. A kriptá belseje egyetlen helység. Nincs semmi tárgy, titkosajtó egyéb. A bejáratnál szemben egy folyosó nyílik, ami meredeken nyúlik lefelé. A folyosó kezdeténél két talapzaton, két durván megmunkált kőszobor áll, kezüket magasba tartva egy kőgolyót támasztanak alá. Előttük egy kis oszlopon kőtányér pihen. Ennek a peremén a következőt vésték crantaiul: *„Áldozz az őselemeknek!”* Nihon a könyveivel simán lefordítja gond nélkül. Minden mágikus, falak, szobrok, golyó.

A megoldás elég egyszerűnek tűnik; tűz, víz, föld, levegő mindezeket kell tálba tenni. Levegőnél mindenképp rá kell fújni, az hogy úgymint érintkezik vele nem jó megoldás. De a crantaiak a mágiát – vhtahot – is őselemként tisztelik. Szóval, ha nem varázsolnak rá bármilyen jelentéktelen varázslatot is, akkor elbukják a próbát. Ha bármely őselem megjelenítése mágiával történt, akkor az megfelel az ötödik elemnek. Erre lehet dobni magasmágia/őselemi képzettségpróbát -2-vel hogy tudják-e. Minden áldozat után felfénylenek a rúnák, viszont nincs jelzése annak hogy befejezett-e, vagy nem az áldozás.

Ha mind az öt elem rendben volt, akkor gond nélkül mehetnek tovább. A folyosó végén levő ajtót nyitva találják.

Ha viszont nem akkor jön a mókás rész. Ahogy a lefelé haladnak a folyosó egyszer csak hangot hallanak maguk mögül, és látják hogy a kőgolyó elindul feléjük. A két szobor két gölem volt, akik ha nem megfelelő az áldozat, élte kelnek hogy elpusztítsák a behatolókat. A folyosó egyenes, a kőgolyó mellkas közepéig ér és gurul feléjük. Sikeres gyorsaság próbával nem éri utol a karaktereket. Akit utolér azt feldönti és sebez 6k6 Sp-t, ha viszont a folyosó végén levő ajtóhoz keni, akkor 8k6 sp-t szenved. Kötelező ÉP vesztes van, vért nem számít.

A folyosó egy ajtóban ér véget, amit nem lehet kinyitni, legalábbis nem most. A folyosón csupán egyetlen oldalsó beugró van. Sikeres ügyességpróbával be lehet ugrani. Viszont az ott levő kőlap betörik a karakter súlya alatt, és ő lezuhan egy üregbe. Az üreg csupán 8 méter mély 1x1méteres négyszögletes alaprajzú. Az esés 2k6 sp sebzést okoz. Az alján összegyűlt némi talajvíz, a falai nyirkosak, mohásak. Viszont a karakter láthatja, hogy esés közben varázsjelek fénylenek fel, amikből később sav kezd ömleni rá. Javasolom ezen ténnyel várjunk, míg a folyosón mindenki eldöntötte mit csinál ki ugrott le még, ki hogy kerülte ki a golyót. A sav két varázsjelből folyik két 4k6-os sugárban. A talajvíz miatt viszont lent csak hígulva van így körönként „csak” 3k6-al nő. 3k6, 6k6, 9k6... 6 körig folyik a sava varázsjelből. Ha valaki a savsugár alá áll akkor további 4k6-ot is sebződik, 20% esélye van hogy savsugár alá került. Kimászni -40%-al lehet a sima és csúszós mohás falak miatt. Igazán gonosz mesélők egy kőlappal lezárhatják az üreget, hogy ne lehessen kimászni.

Közben fent elindul a két gölem. Egymás mellett nem férnek el. Vegyük figyelembe, hogy akit az ajtóhoz préselt a kőgolyó annak először azt kell onnan elmozdítania. A golyó 300 kg 30-as



összesített sikeres erőpróbával lehet lemozdítani. Ha gölem odaér, akkor kíméletlenül végez a beszorult karakterekkel. Akin csak átment a golyó arra támad a gölem elsőként.

Értékeik:

KÉ: 50

TÉ: 120

VÉ: 160

SP: 4k6+6 (öklüket használják) Átütés 3-as

T/K: 2

SFÉ: 6

ÉP: 160 Inkább STP-nek felel meg. Nem használható ellenük Pusztítás. Szúrófegyverek mindig 1 Sp-t sebeznek, vágófegyverek 1/2-et, zúzók teljes értéket. Magát az ÉP-t csak túlütéssel lehet leverni róluk, amúgy csak kötelező ÉP szerint sebződnek.

AME: 40

MME: 40

Akit kiütöttek, azt a savval teli üregbe dobják, had oldódjon fel. Ha sikerül legyőzni őket az ajtó még mindig zárva van. Masszív kőajtó, betörni nem lehet. Illetve visszanézve felfedezik hogy a kijáratú ajtó is bezáródott. Hogy kinyissák ezeket, egyszerre legalább 100-100 kiló súlynak kell nehezedni arra két talapzatra, amin gólemek álltak. Mondjuk a gólemek feldarabolt maradványi alkalmasak erre.

A folyosó végén nyíló ajtó a sírkamrába vezet. Nincs több csapda vagy trükk. A sírkamrában egy kőszarkofág van, amiben egy csontvázon kívül a következő dolgokat találják:

– 20+k20 crantai arany pénz darabja k3 arany

– Mithrill sodronying SFÉ: 5 MGT: 0

– Sárkányszáj; elf számszerj. Vajon ez hogy került ide? Fekete sárkány alakú vadász számszerj. Az alap értékeken felül: +5 CÉ +1 sp +50 m lőtáv, mágikusnak minősül. 21 lövedék van benne ezeket csak manapontból lehet visszatölteni. 2 Mp egy lövedék. Egy lövedékért típust lehet váltani gondolati úton, alapból csonttüskét lő ki, de lehet, sav/tűz/jég, Egy körben vagy vadász számszerjként vagy hosszújként működhet, tűzgyorsaság-sebzés változása. A +1 sp mindkét esetben jár, a lőtáv mindig a vadász számszerj +50 m lesz. 10 lövedékért 1 perce megelevenedik koncentrációval irányítható képes lőni is de -30 CÉ-vel.

– Crantai táblák 14 db különböző, történelmi feljegyzésekkel, legendákkal, költeményekkel. Nihon igényt tart rá, ha még él, illetve pénz felére, a többi nem kell neki. Ha a parti akarna túladni rajtuk, darabja ennek is k3 arany.

– Opcionálisan: Életvédő gyűrű. Jellegtelen fekete vaskarika. Aki felhúzza, sebződik 5 ÉP-t azonnal minden mentő nélkül. Ha magán hagyja a gyűrűt és visszagyógyulja, akkor az a legközelebbi ÉP sebzésből 5-öt elnyel. Ha kisebb mint 5 akkor a fennmaradót a következő sebzésből. Kötelező ÉP vesztesre nem működik). Az újraaktiváláshoz le kell húzni, és fel kell venni újra.

– Illetve, még amit a KM jónak lát

Ha túléltek és kijutottak, akkor Niki megkéri kedveseit, hogy adják át a bent talált értékeket. A nyílpuska, a pénz fele, és a lánccing kell neki. Amennyiben mindkét karakteren működött a rabszolgaság csókja, akkor azok nem tagadhatják meg a parancsot. Ha átadják a dolgokat, akkor árnyékajtót nyit, majd elsétál. A két hoppon maradt hódolója ott marad. (Ne felejtjük el a rabszolgaság csókja még mindig él). Ha a többi karakter rátámad, akkor követői védik, míg ő árnyékajtót nyit és elmenekül.

Nihon helyzettől függően hajlandó alkudni, egyedül a táblákra tat igény mindenképp.



Végjáték

Ha a parti túlélte a kriptát, akkor már csak ki kell vergődniük a mocsárból. Nihon amennyiben él, a visszaútra tett dobásoknál kétszörös csökkenti a dobott értéket. Ha az a fegyver ami nyomjelzőként működött jön kifelé velük, akkor a parton Sacerdon Tremma várja őket. A Ranagol pap 40 Mp-vel rendelkezik, és kíséri őt 13 lovas ebből 5 íjász hosszúíjjal. Értékeik fent. Felajánlják a megadás lehetőségét, majd elfogják, megkötözik, és börtönbe vetik őket. Ellenkező esetben vérre menő harc. Ha a parti ezt is túléli, akkor viszonylagos biztonságban elmenekülhetnek, üldözni nem fogja senki őket. A nomádok megvámolják visszafelé is őket.

Nos ennyi lett volna. Tp-t minden KM szíve joga alapján osszon, attól függően mennyire voltak eredményesek a játékosok.

A dokumentum szabadon másolható és terjeszthető. Ha bárhova fel akarod tenni a neten akkor légy szíves először írd meg egy email-t. Csak hogy tudjam, hogy hova fog felkerülni. Letölthető az atlantisz.atw.hu-ról és az rpg.hu-ról

auer
atlantisz@atw.hu

Melléklet

Ellenfelek:

NJK harcos

Felszerelés: másfélkezes kard, közepes pajzs/nagy pajzs, keményített bőrvért

Fegyver	1	2	3	4	5	6	7	8	9	
KÉ	9	36	38	39	45	46	47	48	49	50
TÉ	25	67	77	84	91	98	105	112	120	127
VÉ (kp)	21	141	150	157	164	171	178	185	193	200
VÉ (np)	21	152	161	168	175	182	189	196	204	211
ÉP		15	15	15	15	15	15	16	17	17
FP		34	39	47	56	64	73	82	91	100
SP	3K6+	2	3	3	4	4	4	4	4	4
Erő		17	18	18	18	18	18	18	18	18
Ügy		13	14	14	14	14	14	14	15	15
Gyors		12	13	13	13	13	13	13	13	13
ÁK		15	15	15	15	15	15	15	15	15
Egs		15	15	15	15	15	15	16	17	17
IQ		12	12	12	12	12	12	12	12	12
Kar		10	10	10	10	10	10	10	10	10
Ake		12	12	12	12	12	12	12	12	12
Asztr		11	11	11	11	11	11	11	11	11
Érz		15	15	15	15	15	15	15	15	15

	1 Tsz	KP	FOK		1 Tsz	2 Tsz
	Harctéri Gyak	11	4	Ügy		
	Fegyverhaszn	12	4	Erő	SFÉ:	5
	Fájdalomtűrés	13	4	Ake		6
	vértviselet	6	3			
	2 Tsz	KP	FOK			
fp -1	Harctéri Gyak	10	5		12 HM/szint	
	Vértviselet	6	4	erő	15 kp/szint	
fp -1	3 Tsz	KP	FOK		6 FP/szint	
	Fájdalomtűrés	10	5			
	taktika	3	2			
	pusztakezs	3	2			
	4 Tsz	KP	FOK	fp +1	9 Tsz	KP FOK
	Fegyverhaszn	15	5		hadvezetés	5 2
fp -1	5 Tsz	KP	FOK		lélektan	2 1
	ír/olvas	8	2		térképészet	2 1
	élettan	8	2		számтан mértan	2 1
	6 Tsz	KP	FOK		taktika	3 3
	Pusztítás	15	3			
	7 Tsz	KP	FOK			
	futás	8	4	egs		
3 kp	állatismeret	4	3			
	8 Tsz	KP	FOK			
	futás	9	4	egs		
	lovaglás	8	4	Ügy		
	nyelvismeret	1	1			



NJK Íjász

Felszerelés: vadász számszerű/hosszúj, rövidkard, keményített bőrvért alkarvédő

Fegyver	1	2	3	4	5	6	7	8	9	
KÉ (rk)	5	34	35	36	39	40	41	42	43	44
KÉ (vsz)	10	39	40	41	44	45	46	47	48	49
KÉ (hí)	4	33	34	35	43	44	45	46	47	48
TÉ	10	56	60	64	71	75	79	84	88	92
VÉ	8	113	117	121	127	131	135	140	144	148
CÉ (vsz)	25	58	64	70	78	84	90	97	103	114
CÉ (hí)	4	37	43	49	67	73	79	86	92	103
ÉP	*	14	14	14	14	14	14	14	15	16
FP		34	40	49	57	66	75	83	92	101
SP										
Erő		16	16	16	17	17	17	17	17	17
Ügy		16	16	16	17	17	17	18	18	18
Gyors		14	14	14	15	15	15	15	15	15
ÁK		14	14	14	14	14	14	14	14	14
Egs		14	14	14	14	14	14	14	15	16
IQ		12	12	12	12	12	12	12	12	12
Kar		10	10	10	10	10	10	10	10	10
Ake		14	14	14	14	14	14	14	14	14
Asztr		11	11	11	11	11	11	11	11	11
Érz		15	15	15	16	16	16	16	16	16

	1 Tsz	KP	FOK		1 Tsz	4 Tsz+
Harctéri Gyak		11	4	Erő		
Fegyverhaszn (vsz)		13	4	Ügy	5	6
Nyelv		2	2			
Fájdalomtűrés		11	4	Ake		
vértviselet		6	3			

	2 Tsz	KP	FOK	
Harctéri Gyak		10	5	12 HM/szint
Fegyverhaszn (hí)		5	3	15 kp/szint
				6 FP/szint

5 kp Fájdalomtűrés 10 5

	4 Tsz	KP	FOK		8 Tsz	KP	FOK
fp -1	Fegyverhaszn (hí)	13	4	é			
	Vértviselet	8	4	erő	égs	8	4

	5 Tsz	KP	FOK	
	Fegyverhaszn (vsz)	15	5	úszás

	6 Tsz	KP	FOK	
	Fegyverhaszn (hí)	15	5	égs

	7 Tsz	KP	FOK		9 Tsz	KP	FOK
1 kp	állatismeret	3	3		többi HM +5 CÉ	5	4
ügy	lovaglás	8	4				
	fegyverismeret	3	3				

Levelek:

Kiemelve Km részére:



Adassék e levél [karakternév]nek

Kedves barátom!

Remélem levelem jó egészségben, és bőségben talál [Istennév] áldása legyen rajtad és családon. Hallom sorod jól telik aztán meg vagy elégedve életeddel kívánom hogy ezután se forduljon rosszabbra.

Én magam sem panaszkodhatom. Már közel él éve élek Feluccia városában. Ne, ne lepődj meg barátom, ha nem hallottál eme porfészekről. Messze délen a Sheral égbetörő lábainál fekszik e kis település. A Sheral nyúlványai egy mocsaras, lápi tavat ölelnek körbe ennek déli partján van e kis városka. Megélhetésünket a hegyek lábánál fekvő bódítószertültetvényeknek és a mindentől való távollásunknak köszönhetjük, melyet a város ura a gorviki Vinzo gróf birtokol az erő jogán és bányásztat. Nagy rabszolgagazdaságot működtet, sok zsoldosa és katonája van. Pár kisebb falu van a környéken ők látnak el minket élelemmel. Az út a Kwyn Lior alföldön nem veszélytelen, a környékbeli nomádok gyakran csapnak le a karavánokra, habár az utóbbi időben felfüggesztették és bevezettek egy modernebb eljárást – a vámolást.

Feluccia városkája nem nagy, ezerkilencszáz-kétezer fő ha van jobb napokon. Főleg mesteremberek, zsoldosok családjai és szerencsét próbáló aranyásók lakják. A gróf és emberei vaskézzel uralkodnak ezen a már szinte csupa gorviki városkán. Én magam egy kisebb olyanféle herbalista alkimista boltot vezetek az északi fertályon. Társam a boltban egy Niki nevű leányzó ki után gyakran megfordulnak a férfinepek és maga sem rest kicsapongani. A bolt úgy ahogy megyeget, ismereteim a mocsarokról és növényeikről mik itt egyedülállóak szép summát hoznak a konyhára. Kalandos úton kerültem ide, a hogyan inkább nem írom le de nem tervezem hogy túl sokáig maradnék, túl primitív és elmaradott számomra ez a vidék.

[istennév] tartson meg bőségben téged és házad népét.

Kelt levelem [dátum év hónap] havának [nap] napján

Barátod és társad:
Nibon Sharen

Elrejtett szöveg:

Kell a segítséged
Eredeti Crantai sírok mocsár
Gorvikiak figyelnek
Légy óvatos
Siess
Kérlek
Osztozunk majd

Rejtett szöveg játékosoknak, zárójeles dogot értelemszerűen átírni:



Adassék e levél [karakternév]nek

Kedves barátom!

Remélem levelem jó egészségben, és bőségben talál [Istennév] áldása legyen rajtad és családon. Hallom sorod jól telik aztán meg vagy elégedve életeddel, kívánom hogy ezután se forduljon rosszabbra.

Én magam sem panaszkodhatom. Már közel él éve élek Feluccia városában. Ne, ne lepődj meg barátom, ha nem hallottál eme porfészekről. Messze délen a Sheral égbetörő lábainál fekszik e kis település. A Sheral nyúlványai egy mocsaras, lápi tavat ölelnek körbe, ennek déli partján van e kis városka. Megélhetésünket a hegyek lábánál fekvő bódítószert ültetvényeknek és a mindentől való távolságunknak köszönhetjük, melyet a város ura a górviki Vinzo gróf birtokol az erő jogán és bányásztat. Nagy rabszolgagazdaságot működtet, sok zsoldosa és katonája van. Pár kisebb falu van a környéken, ők látnak el minket élelemmel. Az út a Kwyn Lior alföldön nem veszélytelen, a környékbeli nomádok gyakran csapnak le a karavánokra, habár az utóbbi időben felfüggesztették, és bevezettek egy modernebb eljárást – a vámolást.

Feluccia városkája nem nagy, ezerkilencszáz-kétezer fő ha van jobb napokon. Főleg mesteremberek, zsoldosok családjai és szerencsét próbáló aranyásók lakják. A gróf és emberei vaskézzel uralkodnak ezen a már szinte csupa górviki városkán. Én magam egy kisebb olyanféle herbalista alkimista boltot vezetek az északi fertályon. Társam a boltban egy Niki nevű leányzó ki után gyakran megfordulnak a férfinepek és maga sem rest kicsapongani. A bolt úgy ahogy megyeget, ismereteim a mocsarokról és növényeiről mik itt egyedülállóak szép summát hoznak a konyhára. Kalandos úton kerültem ide, a hogyant inkább nem írom le, de nem tervezem hogy túl sokáig maradnék, túl primitív és elmaradott számomra ez a vidék.

[Istennév] tartson meg bőségben téged és házad népét.

Kelt levelem [dátum év hónapnév] havának [nap] napján

Barátod és társad:
Nihon Sharen