

RÚNA

FANTASY & SF SZEREPIJÁTÉK MAGAZIN

A VALHALLA PÁHOLY SZEREPIJÁTÉK MELLÉKLETE A GURU MAGAZINBAN

MEGJELENIK HAVONTA

XVII. SZÁM

SZERKESZTŐ: NOVÁK CSANÁD

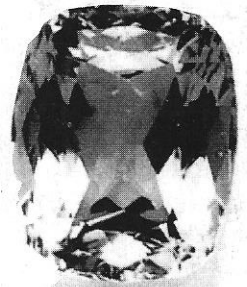
Valhalla Páholy®
K Ö N Y V K I A D Ó K F T

MUNKATÁRSÁK:
BANDI-T, CHAMPDOR, NYÚL

© A „Valhalla Páholy” név és az embléma, valamint a „M.A.G.U.S.” név és az embléma a Valhalla Páholy Könyvkiadó Kft. bejegyzett védjegye

A Záróvizsga

KALANDSOROZAT BEVEZETÉSE 1 SZINTŰ KARAKTEREKNEK



ALAPHELYZET

A csapat, (vagy a leendő csapat) tagjai közeli barátok, akik körülbelül egyidőben járják a saját mesterségükre felkészítő iskolákat. Csupa véletlenségből (az ilyesmik megesnek a fantázia birodalmában) mindannyian körülbelül ugyanazon a napon végeznek. Az iskolák pedig együttműködnek abban, hogy közösen tartsanak egy „záróvizsgát” a végzősök számára. A vizsgák típusa változó. Néhány valódi cselekvést kíván, mások azonban az ember ötletességét teszik próbára, vannak olyanok is amelyek mesterségesen létrehozott körülmények között figyelik a tanulókat. Ezeken kívül van még egy záróvizsga azok számára, akik úgy döntöttek, kalandozók lesznek. Az ő számukra egy különlegességet hoztak létre...

A helyi mágusiskola tulajdonában van egy speciális drágakő, ami képes tökéletes illúziókat létrehozni maga körül. Ezek az illúziók csak képzelt sebeket ejtenek, és amikor ezek a sebek már halált okoznának, az illúzióban résztvevő elveszti az eszméletét. A mágusiskolában a csapatra olyan varázslatot mondanak, amittől a csapattagok elvesztik egy időre az emlékezetüket, majd létrehozzák a megfelelő illúziókat a mágusiskola pincéiben.

A csapat magához térése után egy földalatti szobában találja magát. Nem tudják, hogy hol vannak, vagy miért vannak itt, de emlékeznek arra amit tanultak, és arra hogy ők már ismerik egymást, és barátok. Ekkor kezdődik a teszt.

A KALAND MESÉLÉSE

A mesélés közben emlékezni kell arra, hogy a cél a karakterek megjlesztése. Hacsak a csapat nem különösen szerencsés vagy erős, akkor ne legyen esélye a túlélésre. Az emlékezetkiesés, és a majdnem elkerülhetetlen halál remélhetőleg elrettentő hatással lesz a vizsgázókra. (De a világnak csak rettenthetetlen kalandozókra van szüksége...)

A vizsga azért ilyen kemény, mert óvatosságra, és emberségre akarja tanítani a karaktereket. Meg szeretné tanítani, hogy a mohóság pusztulásba viheti az embert, és léteznek olyan dolgok is, amit az ember nem képes (még) legyőzni. (Ha belegondolunk abba, hogy egy első szintű csapat hogyan áll az öt körbevevő világhoz, akkor tudjuk hogy ez miért szükséges...)



Ebben a kalandban mindenki (a gyík kivételével) olyan intelligensen és ellenségesen cselekszik, ahogy csak lehetséges. Ne kíméljük őket, engedjük szabadjára a fantáziánkat, és tegyük a szörnyeket **valóban** szörnyűvé. A szörnyek végig kergetik a karaktereket, de másik szobába nem lépnek be.

A VIZSGA

A vizsga helyszíne csak három szobából áll, ezeket folyosók kötik össze. A falakat kő borítja, a falakon fáklyák világítanak (ezt lehet hogy a csapat különösnek találja, de ez nem baj), így a világítás nem probléma. A szobák 6 méter magasak, a folyosók 3 méter szélesek. Az első szoba falai finomabban megmunkált kövekből állnak, a többi rész természetesen látszik, mintha a hegyből vájták volna ki.

1. szoba (a drágakő szobája)

A hatalmas csarnokot, mely kb. 15 méter átmérőjű, egy kupola borítja. A teremnek két kijárat van. A csapat az egyik kijárat mellett ébred. Az egyik folyosó azonban olyan területre vezet ahol nincs illúzió, ezért a mágusok megfelelő varázslatokkal meggátolták hogy a játékosok erre menjenek. Ha ebbe az irányba indulnak el, akkor egy idő után furcsa érzésük támad, és egy idő után nem képesek továbblépni, bárhogy is próbálkozzanak. (A vizsgamegalkotói egy mentális gátat építettek a karakterekbe a vizsga időtartamára...)

A terem közepén egy kis emelvény található, a közepén egy beágyazott nagy gyémánttal. Ez a drágakő hozza létre az illúziókat. A csapat nem képes kifeszíteni a követ a tartójából, és ha hozzáérnek, akkor egy ogredémon jelenik meg a másik folyosó bejáratában...

Ogredémon

AC: 0 HD: 8 HP: 50 #AT: 1
Sebzés: kétkezes kard (+2 támadás, +4 sebzés)
Mágiaellenállás: 50%
Varázslatok: stinking cloud
 fear
 darkness 15' radius

A másik folyosó 15 méter hosszú, és mágikus sötétségben végződik. A sötétség 7 méteres szakaszon tart, és egy meredek lejtőn ér véget. Ha a csapat a falat tapogatva megy át a sötétségen (ez nem valószínű, ha az ogredémon üldözi őket), akkor találnak egy sötétség által eltakart ajtót, amin keresztül le lehet jutni a második terembe. A lejtő és az ajtó is a második terembe vezet.

2. terem (a gyík szobája)

Ez egy 10 x 20 méteres barlang. A lejtő a keleti végében kezdődik, a csapattagok ide kerülnek a lejtőn át. Ha az ajtón keresztül jönnek, akkor egy titkosajtón keresztül bukhatnak ki, mely az északnyugati sarokban található. A délnyugati sarokban található a harmadik terembe vezető folyosó bejárata. Ez a folyosó 50 méter hosszú.

A terem közepén hatalmas csont- és törmelékkupac látható, amin egy hatalmas tűzgyík alszik. A fészek egyik oldalából egy ezüstrúd áll ki.

Tűzgyík

AC: 4 HD: 10 HP: 50 #AT: 3
 Dmg: 2-12/2-12/3-24
 A gyík képes tüzet lehelni, sebzése 2-16 HP (mentődobás felezi)

A csapat – bárhonnan is érkezik – észrevétlenül körbemeget, ha megpróbálnak csendben maradni; a gyík nem ébred fel. Ha valaki kihúzza a rudat, akkor néhány kő megmozdul és lezuhan. A keletkező zajra vagy bármilyen egyéb erős hangra a gyík felébred. Úgy írjuk le az északnyugati folyosót, hogy a játékosok rájöjjenek, a gyík is elfér benne... Az ezüstrúd egy ezüsttel bevont fabot. Nincsen semmilyen mágikus tulajdonsága, csak értékes.

3. szoba (az óriás szobája)

A folyosó végén a mennyezetről lelógó állatbőrök takarják el a kilátást. A bőrök mögött egy hatalmas 20 x 25 méteres barlang található, ami egy dombióriás tanyája. A folyosóval szemben egy másik 10 méteres folyosó található, amelyen át

beszűrődik a napfény, és láthatólag a szabadba vezet.

Dombi óriás

AC: 4 HD: 8 HP: 40 #AT: 1
Sebzés: 2-16+7
Szikladobálás: 2-16 HP sebzés.

Az óriás hallja a csapat közeledését, kivéve ha nagyon óvatosan közelítik meg. Ha felfigyel rájuk, a kijárat elé áll, s onnan dobálja a sziklákat a csapat felé (50% találati esély). Ha a csapat 3 percnél tovább rejtőzködik a bőrök mögött, akkor a szikladobálás zajára felébredt gyík megjelenik, és lehetővé teszi megátadja a csapatot.

A barlangból kivezető folyosó felénél egy drót van kifeszítve. Aki rálép, azt a falból kicsapó pengék nyársalják fel 2-20 pontos sebezve (kővéválás ellen mentődobás fél sebzésért).

Amikor a csapat végre kirohan a szabadba, az első dolog, amit meglátnak, a Nap lesz, ami egyre fényesebben ragyog, majd végül mindent beborít a fénye. Ezután a csapat sértetlenül ébred egy 15 méter átmérőjű teremben, amelynek a közepén egy kis emelvény található... majd a tanítójuk odalép hozzájuk, és értékeli a teljesítményüket. Ezután lassan visszatér az emlékezetük, majd kiléphetnek a nagyvilágba a további próbatételekre.

Hogy ez az egész kissé kegyetlennek tűnik? Az. De az elején szó volt róla, ez azért szükséges, hogy a kalandozók megértsék, mi vár rájuk a nagyvilágban. És az is eléggé kegyetlen...

fordította Balázs Gábor



MAGISZTÉRIUM

Folyamatosan beérkező olvasói levelek, melyek ravaszabbnál ravaszabb kérdésekkel igyekeznek sarokba szorítani a szerkesztőséget, ebben a hónapban is igazi csemegékkel örvendeztettek meg. Következzenek hát a főszereplők, a kérdések.

Többen megkérdezték, miért rendelkezik a tűzvarázsló a hajózás képzettséggel. Nos, a válasz Ordan földrajzi helyzetéből következik. A Tűzvarázsló Rend iskolája hatalmas, felduzzasztott tó szigetén fekszik. Maga a város több száz szigetre épült, melyek között száraz lábbal lehetetlen a közlekedés. Néhol vannak ugyan gyaloghidak, a legfontosabb szerep azonban a kisebb-nagyobb hajóké. Ez magyarázza, miért kénytelenek megtanulni a Rend beavatottjai a vízi közlekedés alapjait.

Az Isteni áldás nevű papi varázslat erősítése felől is több levél érdeklődött, teljesen jogosan. A szöveg feloldhatatlan ellentmondást tartalmaz. Az erősítés valóban 1E-nként 8 Mana-pontba kerül. A varázslat minden szövetségesre sikeresen hatni fog. Mágiaellenállásuk nagyságától függetlenül. Az ellenfél tagjai közül ellenben csak azok harci értékei csökkennek, kiknek Asztrál ME-je sikertelen volt. Ebben játszik szerepet az Erősség, mely erősítés nélkül 25E.

Egy olvasónk afelől érdeklődött, reális-e, hogy az ellenfél VÉ-jétől teljesen független a Célzott lövésekkel szembeni Védő Érték, melyet csak a távolság, méret és viselkedés befolyásol. (Ez alól a szabály alól csak a harcművészek kivételek, akik képesek a kiterésre összpontosítva saját VÉ-jüket szembefordítani a támadó CÉ-jével.) Nos, bármennyire is fájdalmas a tény, a célpont valóban ennyire kiszolgáltatott az fjt vagy nyílpuskát használókkal szemben. Ez könnyen érthető, ha arra gondolunk, hogy egy jól kilőtt nyílvessző karddal vagy kézzel való elhárítása – mely a VÉ alkalmazását jelentené – milyen nehéz és valószínűtlen feladat; ennek végrehajtására valóban csak azok képesek, akik szinte természetfeletti fegyvellemmel és ügyességgel rendelkeznek – azaz a harcművészek. Ők is csak akkor járhatnak sikerrel, ha az adott

körben semmiféle más tevékenységre nem kell figyelmet fordítaniuk. A kiszemelt áldozat Védő Értékére kihatással lehet még egy módosító, mely a takarástól függ. Ezzel értelmet nyer a fedezékbe húzódás, mely alkalmasint jobb védelmet biztosít, mint a céltalan ugrando-

zás. Az erre vonatkozó táblázat:

Takarás mértéke	Védő Érték módosító
10%	+5
25%	+15
50%	+35
75%	+50
90%	+60

A takarás mértékének meghatározása minden esetben a KM feladata. 10%-os lehet a takarás, ha valaki egy ritkás levelű cserje mögött áll. 25%-nak számíthatjuk a bokor mögött elhelyezkedő célpont módosítóját, mivel a bokor a látást megnehezíti, de a nyíl útját csak kis mértékben befolyásolja. A derékig érő fal mögött álló célpont takarása 50%, hasonlóképpen azé is, aki csak a kör egy-két szegmensében lép ki egy fal mögül, hogy maga is célzott támadást végezzen. A 75%-os takarás vastagabb törzsű fát vagy mellmagasságig érő falat jelent. +60-as módosító adható, ha a célpont például lőrés mögött tartózkodik, s még a feje sem látható teljesen.

A boszorkányok és boszorkánymesterek Hatalom Itálával kapcsolatban a következő kérdések merültek fel: Csökken-e az elfogyasztó Ép-inek száma az Egészség-esés miatt, illetve, milyen hatással van nem boszorkány vagy boszorkánymester kasztúak számára az említett folyadék. Az elfogyasztók Ép-inek száma nem csökken, ellentétben a Pszi diszciplínával, a Képességrontással előidézhető Egészség-csökkenéssel. A Hatalom Itálának használata így csak a Méreg és Betegség elleni ellenállást csökkenti – pontokkal ugyan nem írható le, de a KM és a játékos számoljon a közérzet általános romlásával és az erőteljes fáradékonyssággal is.

Amennyiben a boszorkányok Hatalom Itálát más kasztba tartozók isszák meg (akár boszorkánymesterek is!), sikertelen Méregellenállás esetén Egészségük 5-tel csökken (az Ép-k száma is!), továbbá azonnal 3k6 Fp-t veszítenek. Ha az ellenállás sikeres, az Egészség-csökkenés csak 3, az Fp veszítés pedig k6. A boszorkánymesterek által használt folyadék ennél is kegyetlenebb hatású. Az Ellenállás elhibázása esetén az Egészség 7-tel csökken, a sebzés 4k6 Fp. Sikeres Ellenállás esetén az Egészség-csökkenés 4, az Fp veszítés értéke pedig 2k6. Megjegyzendő, hogy a különböző boszorkány és boszorkánymester iskolák Hatalom Itálának összetételében is vannak különbségek. Ez nem jelenti azt, hogy egy boszorkány nem használhatja egy másik boszorkány itálát, de ízéről, esetleg eltérő színéről biztosan meg tudja mondani, hogy a folyadék nem az ő iskolájának szokásai szerint készült.

