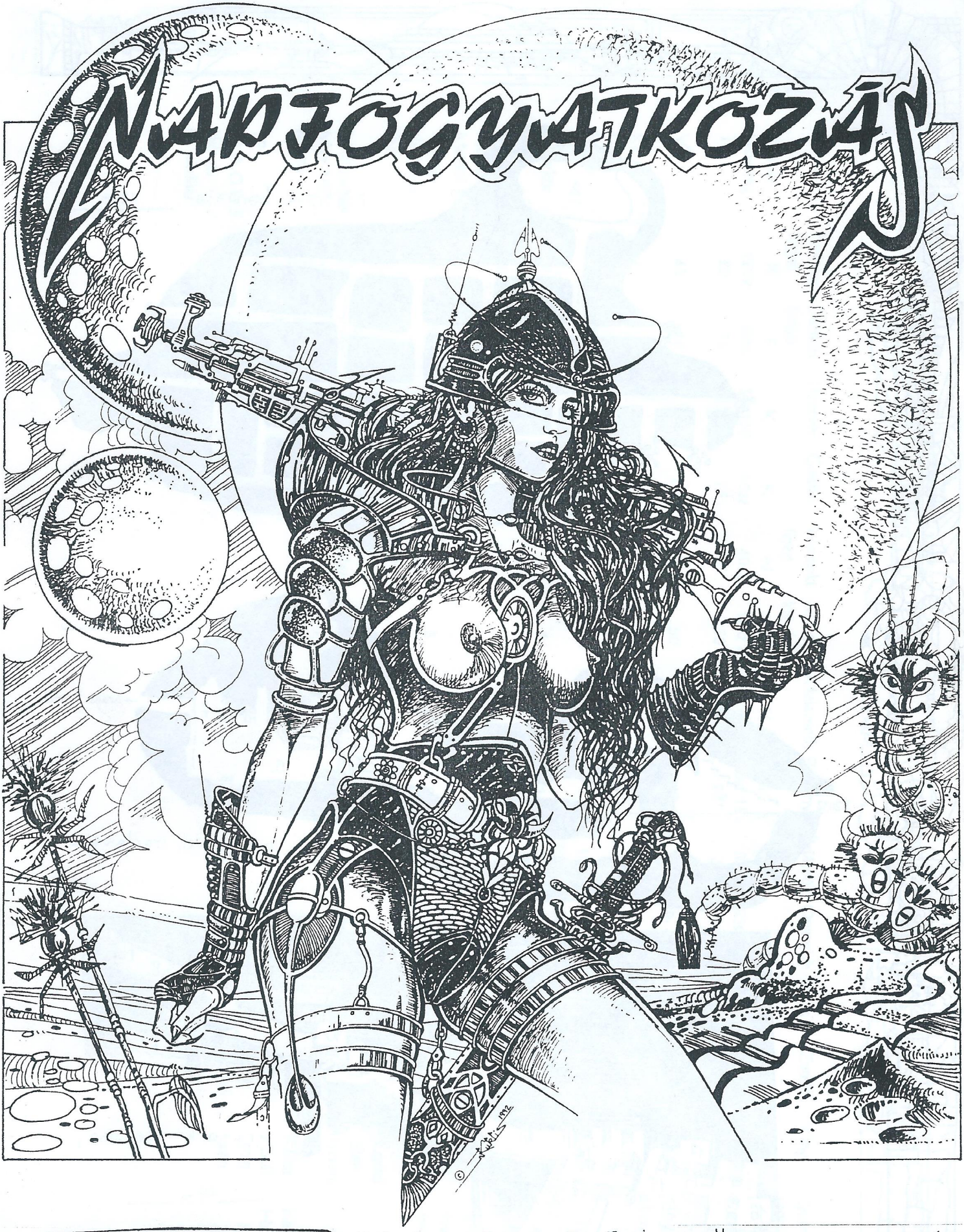
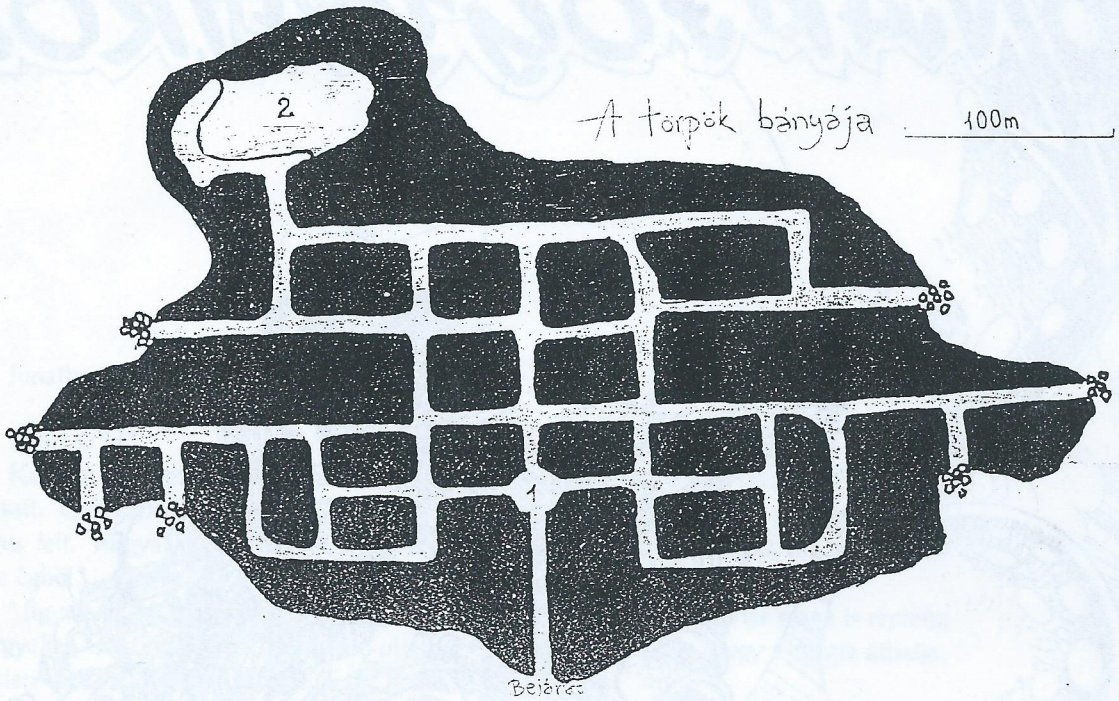
NAPFOGYATKOZÁS

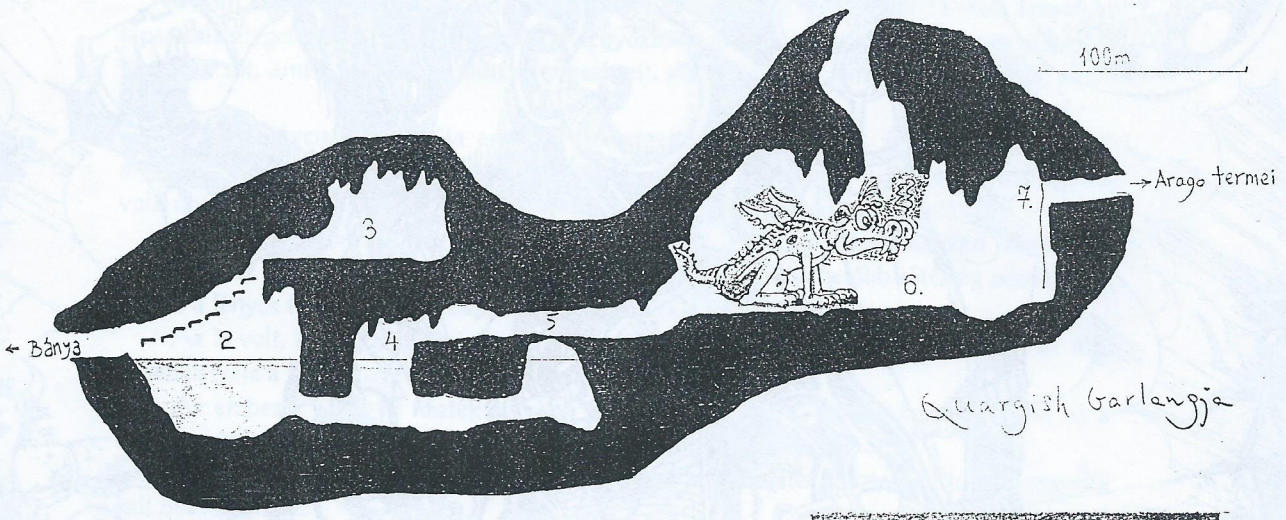


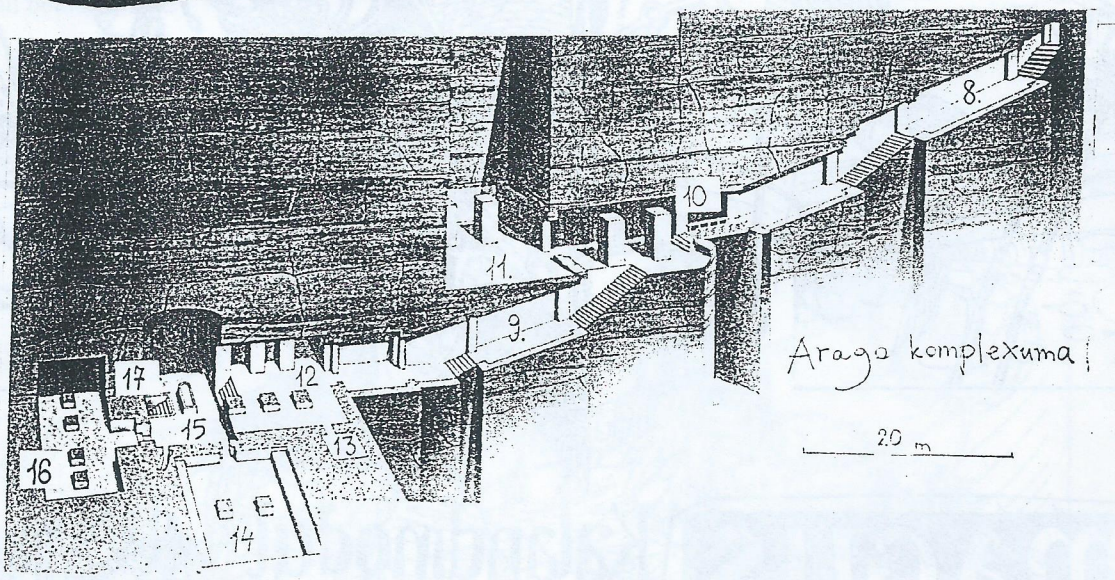
m.a.g.u.s.
avagy
a kalandorok krónikái

Kalandmodul
2. szintre

SÁRKÁNYSZÍV ROHAM 2.


A törpök bányája
100m
2
1
Bejárat


100m
→Arago termei
3
7.
6.
5
4
2
← Bánya
Quargish Garlangja


8.
10
11.
9.
Arago komplexuma!
17
12
15
13
16
14
20 m

ELŐSZÓ

1993 decemberében oly sok várakozás után végre megjelent a M.A.G.U.S., az első, magyar tervezők alkotta komolyabb szerepjáték, mely futótűzként terjedt el az egész rajongótáborban. Klubunk 1994. évi fantasy és szerepjátékos találkozóján, a SárkányszívROHAM 2-n lehetőséget kívántunk nyújtani arra, hogy a M.A.G.U.S.-kedvelők összemérhessék tehetségüket játékosként és kalandmesterként egyaránt. Nem kis terhet vettünk a vállunkra ezzel az úgynevezett "szerepjáték versenynek" a megrendezésével. Ismerve a korábbi, hazánkban sokfelé megrendezett - főképp AD&D versenyek - meglehetősen vegyes lefolyását, változtattunk az eddig "megszokott" "verseny" stílusán. A kaland, amit sikerült kreálnunk, ugyan nem nevezhető könnyűnek, de nem is egy mészárszék, ahol a túlélés lenne az egyetlen cél.

Rendezvényünkön a játékidő 4 óra, ami nagyon szűk a kaland végigjátszásához, könnyen meglehet, hogy a parti nem tudja teljesíteni ennyi idő alatt a kitűzött célt, ezért a hangsúlyt nem is a kaland akció-vonalára fektettük, hanem arra, ami sokkal jobban jelzi a résztvevők felkészültségét. Kalandmestereknél az előadóképességére, játékosoknál a szerepjátékra. Minden parti mellé egy-egy bírót ültetünk klubunk tagjai közül, aki különféle szempontok szerint pontozza a játékosokat és a kalandmestert. Ezek a pontok nagyobb hangsúllyal esnek latba, mint a szerzett tapasztalati pontok.

Előfordulhat, hogy egy parti, amelyik 4 óra hosszat csak a tipikus "fogadó-jelenetet" játsza, se azt stílusosan és élvezetesen teszi, meg fog előzni egy olyan csapatot, amely ugyan tovább jut el a kalandban, de az "ütöm-meghalt-XP-treasure" stílust produkálják.

Ki a jó kalandmester? Ez bizony nehéz kérdés.A jó játékvezető szerintünk semmiképp sem zsarnok. Nem célja a karakterek elpusztítása, sem a különös kegyetlenséggel történő büntetése (igaz, a túlzott engedékenység sem - Fasthand). Fő erénye a jó helyzetfekismerés és a kreativitás. A jó kalandmesternek talán okosabbnak is kell lennie az egész partinál, és szívvel lélekkel kell tennie azt, amit csinál. Gary Gygax, a D&D és az AD&D atyja így fogalmazta meg a játékvezetők legfontosabb törvényét: "Légy Fair!".

Ezzel kívánunk Neked, kedves Kalandmester sok sikert, a játékosoknak sok szerencsét, s jó szórakozást.

Győr, 1994. június 30.

A Szerzők

CREDITS

Írta és tervezte: Numitor
Szakmai tanácsadó: Attila
Térképek: 2 a Numitoré, egy nem
Beverte a sövegszerkesztőbe: Dave 'Fasthand' Lombardo Örömöt volt neked szépelni - Balázs
Design: Bruce 'Bithalver' Dickinson
Hajtogatta: El'Diablo
A borítón Kuklis István grafikája látható COOL EZ A DOLOG
A grafikus magjegyzése a képhez: "Talán nem ilyenre gondoltatok, de bízom benne, hogy a célnak megfelel" MBS21
A hátsó borítón Jonathan Tools novellája olvasható

A M.A.G.U.S., avagy a Kalandorok Krónikái szerepjáték, logo, stb. a Valhalla Páholy KFT kizárólagos tulajdona. Jelen kalandmodul az ő beleegyezésükkel kizárólag a SárkányszívROHAM 2 M.A.G.U.S. versenyére készült.
Minden jog fenntartva! / All rights reserved!

KM információ

Ó hatalmas Kalandmester! Mint bizonyára rájöttél, a kaland színhelye a Föld-epe hegy belseje lesz. Itt hajtotta végre Arago, a hatalméhes mágus balsikerű varázslatát, létrehozva egy dimenziókaput a Démoni síkhoz, s ez napfogyatkozásonként aktivizálódik. Az első alkalommal Arago lépett át Ynevről a Démoni síkra, a mostani konstellációkor onnan fog valaki (vagy valami ?) Ynevre jönni. Bármi legyen is az, az itteniek nem fognak örülni neki.

A Törpök bányászatuk közben Arago barlangrendszerére bukkantak, s az ő élőholt szolgái gyilkolták halomra a jámbor Törpöket.

A Győzhetetlen Hatok elbántak az élőholtak javával és megtalálták a dimenziókaput is, aminek védőmágiája megzavarta ép elméjüket. Közülük négyen még a hegy mélyén meghaltak, a két túlélő zavart pszichével Barkócán él, és nagy tiszteletnek örvend.

Quaglish egy üres barlangba költözött be, és nincs tudomása semmiféle dimenziókapuról. Tulajdonképpen a hegy most az ő birtoka.

Aldrovanda nem lelkesedik az elrabolt hercegnő szerepért. A sárkány kincskupacában talált néhány varázstekercs és mágikus kütyü, no meg atyjától tanult varázstudománya révén csak az alkalmas időre vár, hogy megszabaduljon Quargistól, és övé legyen a kincs. Ha a kalandozók ki akarják szabadítani, hevesen ellenáll, és arra hivatkozik, hogy nagyon jól megvan ő ezzel a (vén kecske) sárkánnyal ebben a kellemes (sötét,hideg és nedves) barlangban; hagyják őt békén.

A kalandozók egy balul elsült küldetés után átutazóban járnak Barkócán, ahol nagy pánik és rettenet uralkodik, a helybeliek várják a világvégét, ami az Elátkozott Hegyből fog rájuk törni. A játékosok feladata, hogy felderítsék a hegyet és semlegesítsék a dimenziókaput. Sietniük kell, hogy időben végezzenek, még a másnap déli konstelláció előtt.

Bevezetés

Arago mindigis jó varázstanonc volt, példásan végezte mágikus kísérleteit, és mestereinek kedve telt fejlődésében.

Eljött a nap, mikor már eleget tanulván saját eszével és szerencséjével kellett tovább fejlesztenie tálentumait. Hamar felfedezte, hogy mekkora hatalom van birtokában, gazdag, és messzi földön híres ember vált belőle. Ám ez neki nem volt elég, egyetlen dolog volt, ami kedvére vált: a hatalom, s ez irányú szomja olthatatlannak bizonyult. Túlvilági szolgákat kívánt szerezni, kiknek gigászi ereje egész városokat és hordákat kényszerített volna lábai elé.

Alkalmas helyet készített egy hegy gyomrába a rituáléhoz, és évekig készült élete legnagyobb varázslatára. A hosszú és kemény munka elborította elméjét és megtörte testét. Elérkezett a várva-várt nap, a három bolygó útja egymást keresztezte Ynev égboltján, megnyílt a Démoni sík, de Arago gyengének bizonyult. Úr helyett szolgává vált az idők végezetéig.

Azóta évszázadok teltek el. Műve még mindig izmos mágiát zár magába, és ha a három planéta együtt áll, a kapu ismét megnyílik, és akkor a Hatalmas Istenek legyenek irgalmasak e föld halandóihoz.

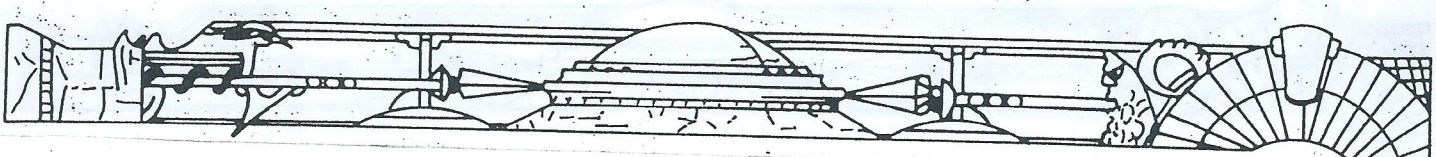
****

Amaroc várát büszke sziklára építették, hogy ellenség ne vehessen erőt falain. Hűvös és sötét termeiben ősz hadúr léptei visszhangoznak, kinek szavát féli és rettegi szerte e vidék. Lord Thorzon, ki ne ismerné nevét, megjárta Észak harcmezeit, sok dicsőséget szerezve az uralkodói háznak, s ők becsben is tartották a szikár harcost. Mígnem a király égi hadiösvényekre nem szállt, s ifjú, idegen király lépett a trónra. Ő jobb szerette a maga kedvére irányítani országát, és nem tűrhette Lord Thorzon túl nagy hatalmát, s furcsa, kegyetlen természetét. Szolgálatai jutalmául örökös birtok urává tették, távol az udvartól, távol mindentől.

Amaroc büszke vára a Fehér-por sivatagának kapuja, szegény és kopár vidék őrzője.

****

Barkóca egyszerű falucska egy napi járóföldre Amaroc várától. Jámbor és szorgalmas népek lakják, akik keményen dolgoznak a létért ezen a kietlen vidéken. Akármilyen lepusztult koszfészek is, kevesen akadnak, akik ne hallottak volna Barkócáról, hiszen Barkócán aranyat találtak, s hamarosan ki is tört az aranyláz. Száz határból jöttek az aranyásók, csavargók, és mindenféle élősködő alak. Barkóca arculata egészen megváltozott, sorra nyíltak az ivók és bordélyok. Folyt a pénz és tombolt a züllés, arany pedig akadt bőséggel.



Mígnem követek érkeztek Lord Thorzonhoz a Kövi Törpök Thánjától, XVI. Ruggintól, aki mesés vagyont ígért a lelőhelyekért, ha azt a Kövi Törpök bányászhatják ki, s a Törpök, mint katonai szövetséges sem jöttek rosszul ezen a vad vidéken.

Így a szerződés szerint a barkócai aranymezők a Kövi Törpökre szálltak. A mulatók bezártak, a szedett-vedett népség eltakarodott. Csend honolt a környéken, csak a Törpök csákányainak ritmusa hallatszott időnként.

A legtöbb nemesfém a Föld-epe nevű hegy nagyságú sziklaképződményben rejtezett, ahol szabályos tárnákban folyt a munka. Ámde valaki vagy valami őrizte az aranyat, s mind egy szálig kiirtotta a derék Törp bányászokat, iszonyú sebeket ejtve testükön. A hír kétségbeejtette XVI. Ruggint, a Kövi Törpök Thánját, s úgy határozott, hogy legjobb kalandozóit, a Győzhetetlen Hatokat küldi el, hogy rendet teremtsenek a hegyben.

Ketten tértek vissza a küldetésből, szinte holtan, és elméjük teljesen zavarodottá vált. A Thán úgy döntött, tán jobb, ha nem háborgatják tovább az elátkozott hegyet. A környéken ismét csend honolt.

****

Quargish vénséges vén zöld sárkány hírében áll, s ha ránézünk, bizony ebben lehet is valami. Teste púpos, rozoga és reszketeg. Szárnya lyukacsos, hosszú szakadások árulkodnak hajdani nagy csatákról, pikkelyeinek viruló zöldje lassan fakósárgába vált át, szeme karikás, fogazata miatt pedig a Hét Fogú Sárkány nevet is kiérdemelte már. Mindennek ellenére Quargish félelmetes ellenfél egy egyszerű halandónak, ám mi tagadás, már nem a régi. Alaposan berozsdásodtak tagjai és penge elméje is erősen szenilissé vált.

Öregség ide vagy oda, a vén kecske is megnyalja a sót. Quargish mindig szerette a hajadon hercegnőket, s miután a legutóbbi zsákmány már annyira megvénült, hogy az ájulás kerülgette, ha rápillantott, így új préda után nézett. Talán nem is a vágy motiválta tettét, inkább csak a megszokás.

Találomra felperzselt egy nyugati városállamot, s az uralkodó - más választása nem lévén - egyetlen lányát, Alrovandát Quargishnak adta. Mint ahogy az lenni szokott, a hercegnő jegyese, Sir Boroszlán elindult, hogy kiszabadítsa kedvesét.

A sárkány nem volt már felkészülve ilyen strapás kűzdelemre, csaknem otthagyta maradék hét fogát. El kellett meneküljön, de azért a lányt magával vitte, s új lakhely után nézett, ahová maradék kincskupacát, amit Sir Boroszlán nem bírt elcipelni (mondván: "a csaj nincs meg, de így se rossz"), elrejtse.

A Fehér-por sivatag peremén akadt egy alkalmas sziklahalom. Hűs és tágas barlang rejtőzött a gyomrában. Megfelelő otthon egy megfáradt sárkánynak.

A kaland kezdete

A Napfogyatkozás 4 fő 2. szintű karakter számára íródott. A szerepjáték "tornán" a rendelkezésre álló idő nagyon szűkös, ezért nincs idő a karakterek helybeni megalkotására, "otthonról hozott" karaktereket - ismerve a játékosok emberi gyengeségeit - pedig nem áll módunkban elfogadni. A legkézenfekvőbb megoldásnak az tűnt, hogy előre generált karaktereket mellékelünk a modulhoz. E közül a hat karakter közül választják ki a játékosok azt a négyet, amelyeket játszani kívánják. Lehetséges, hogy egyes játékosok nem találnak kedvükre való karaktert, és olyan figurát kell játszaniuk, amit egyébként nem szeretnek. Nos, a jó szerepjátékhoz hozzátartozik, hogy a játékos mindent el tudjon játszani. A Gamma World című szerepjátékban esetenként gombát, vagy ibolyát kell alakítanunk.

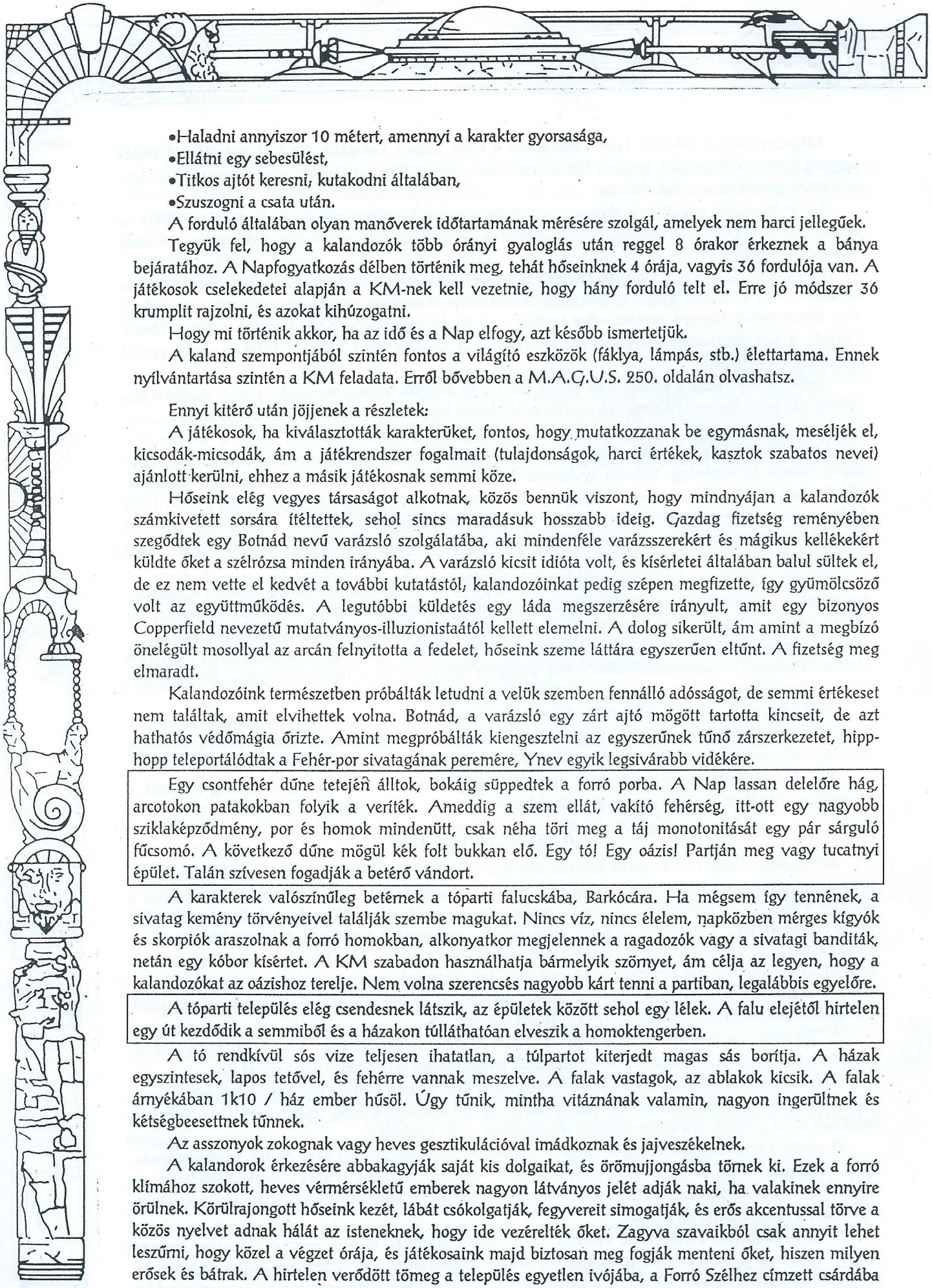
A játékhoz természetesen szükséges a M.A.G.U.S. szabálykönyve, ezt a játékosok és a kalandmesterek egyaránt használhatják. A játékosok természetesen csak a nekik szóló részeket.

Helyenként M.A.G.U.S. oldalszámra hivatkozunk. Ezek az első kiadású könyvre vonatkoznak, de a második kiadásúak esetében sincs sok probléma. A modul borítóját a KM "screen-ként" használhatja, belső oldalán a térképek és a szörnytáblázat remélhetőleg segíti a mesélést.

A modul szempontjából lényeges, hogy a kalandban éppen mennyi idő van. A déli napfogyatkozás miatt szükséges volna a karakterek cselekedeteinek időbeni rögzítése. Ennek nyomonkövetésére a M.A.G.U.S.-ban sajnos használható szabályt nem találtunk (használhatatlant sem), ezért egy módosított D&D szabály alkalmazását javasoljuk.

A 10 másodperces körök mellé vezessük be a forduló fogalmát, mely 5 percnyi időtartam legyen. Tegyük fel, hogy a dungeonben (szép magyar szóval donzsonban) a különlegesen óvatos haladás és körültekintés miatt annyiszor 10 métert képesek megtenni a karakterek, mint amennyi a Gyorsaságuk. Ha a csapat együtt halad, tekintsük mindig a leglassúbb karakter mozgási sebességét.

Ez természetesen nem reális, de fogadjuk el egységnek. Egy forduló alatt a következőket lehet tenni:



•Haladni annyiszor 10 métert, amennyi a karakter gyorsasága,
•Ellátni egy sebesülést,
•Titkos ajtót keresni; kutakodni általában,
•Szuszogni a csata után.

A forduló általában olyan manőverek időtartamának mérésére szolgál, amelyek nem harci jellegűek.

Tegyük fel, hogy a kalandozók több órányi gyaloglás után reggel 8 órakor érkeznek a bánya bejáratához. A Napfogyatkozás délben történik meg, tehát hőseinknek 4 órája, vagyis 36 fordulója van. A játékosok cselekedetei alapján a KM-nek kell vezetnie, hogy hány forduló telt el. Erre jó módszer 36 krumplit rajzolni, és azokat kihúzogatni.

Hogy mi történik akkor, ha az idő és a Nap elfogy, azt később ismertetjük.

A kaland szempontjából szintén fontos a világító eszközök (fáklya, lámpás, stb.) élettartama. Ennek nyilvántartása szintén a KM feladata. Erről bővebben a M.A.G.U.S. 250. oldalán olvashatsz.

Ennyi kitérő után jöjjenek a részletek:

A játékosok, ha kiválasztották karakterüket, fontos, hogy mutatkozzanak be egymásnak, meséljék el, kicsodák-micsodák, ám a játékrendszer fogalmait (tulajdonságok, harci értékek, kasztok szabatos nevei) ajánlott kerülni, ehhez a másik játékosnak semmi köze.

Hőseink elég vegyes társaságot alkotnak, közös bennük viszont, hogy mindnyájan a kalandozók számkivetett sorsára ítéltettek, sehol sincs maradásuk hosszabb ideig. Gazdag fizetség reményében szegődtek egy Botnád nevű varázsló szolgálatába, aki mindenféle varázsszerekért és mágikus kellékekért küldte őket a szélrózsa minden irányába. A varázsló kicsit idióta volt, és kísérletei általában balul sültek el, de ez nem vette el kedvét a további kutatástól; kalandozóinkat pedig szépen megfizette, így gyümölcsöző volt az együttműködés. A legutóbbi küldetés egy láda megszerzésére irányult, amit egy bizonyos Copperfield nevezetű mutatványos-illuzionistaától kellett elemelni. A dolog sikerült, ám amint a megbízó önelégült mosollyal az arcán felnyitotta a fedelet, hőseink szeme láttára egyszerűen eltűnt. A fizetség meg elmaradt.

Kalandozóink természetben próbálták letudni a velük szemben fennálló adósságot, de semmi értékeset nem találtak, amit elvihettek volna. Botnád, a varázsló egy zárt ajtó mögött tartotta kincseit, de azt hathatós védőmágia őrizte. Amint megpróbálták kiengesztelni az egyszerűnek tűnő zárszerkezetet, hipp-hopp teleportálódtak a Fehér-por sivatagának peremére, Ynev egyik legsivárabb vidékére.

Egy csontfehér dűne tetején álltok, bokáig süppedtek a forró porba. A Nap lassan delelőre hág, arcotokon patakokban folyik a veríték. Ameddig a szem ellát, vakító fehérség, itt-ott egy nagyobb sziklaképződmény, por és homok mindenütt, csak néha töri meg a táj monotonitását egy pár sárguló fűcsomó. A következő dűne mögül kék folt bukkan elő. Egy tó! Egy oázis! Partján meg vagy tucatnyi épület. Talán szívesen fogadják a betérő vándort.

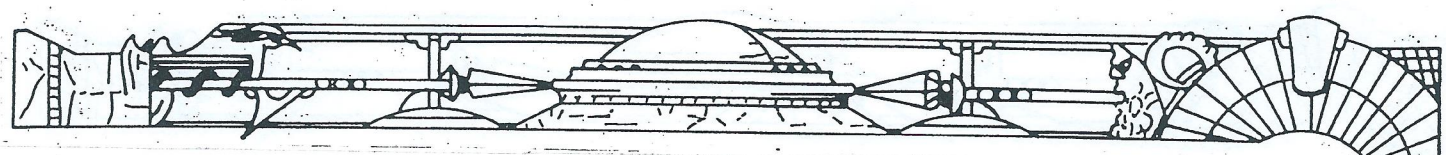
A karakterek valószínűleg betérnek a tóparti falucskába, Barkócára. Ha mégsem így tennének, a sivatag kemény törvényeivel találják szembe magukat. Nincs víz, nincs élelem, napközben mérges kígyók és skorpiók araszolnak a forró homokban, alkonyatkor megjelennek a ragadozók vagy a sivatagi banditák, netán egy kóbor kísértet. A KM szabadon használhatja bármelyik szörnyet, ám célja az legyen, hogy a kalandozókat az oázishoz terelje. Nem volna szerencsés nagyobb kárt tenni a partiban, legalábbis egyelőre.

A tóparti település elég csendesnek látszik, az épületek között sehol egy lélek. A falu elejétől hirtelen egy út kezdődik a semmiből és a házakon túlláthatóan elveszik a homoktengerben.

A tó rendkívül sós vize teljesen ihatatlan, a túlpartot kiterjedt magas sás borítja. A házak egyszintesek, lapos tetővel, és fehérre vannak meszelve. A falak vastagok, az ablakok kicsik. A falak árnyékában 1k10 / ház ember hűsöl. Úgy tűnik, mintha vitáznának valamin, nagyon ingerültnek és kétségbeesettnek tűnnek.

Az asszonyok zokognak vagy heves gesztikulációval imádkoznak és jajveszékelnek.

A kalandorok érkezésére abbakagyják saját kis dolgaikat, és örömujjongásba törnek ki. Ezek a forró klímához szokott, heves vérmérsékletű emberek nagyon látványos jelét adják naki, ha valakinek ennyire örülnek. Körülrajongott hőseink kezét, lábát csókolgatják, fegyvereit simogatják, és erős akcentussal törve a közös nyelvet adnak hálát az isteneknek, hogy ide vezérelték őket. Zagyva szavaikból csak annyit lehet leszűrni, hogy közel a végzet órája, és játékosaink majd biztosan meg fogják menteni őket, hiszen milyen erősek és bátrak. A hirtelen verődött tömeg a település egyetlen ivójába, a Forró Szélhez címzett csárdába tuszkolja hőseinket, s a legjobb asztalhoz ültetik őket, ételt, italt hoznak, amit csak kérnek, ám



meglehetősen furcsa a helyi konyha, az étlapon párolt sakáltüdő, főtt kígyó és egyéb csemegék vannak, melyek egyébiránt nagyon ízletesek. Az italok többnyire szeszesek és nagyon erősek.

A helyi lakosság kéri a kalandozókat, hogy meséljenek korábbi hőstetteikről, s mindent, még a legnagyobb marhaságot is ámulva hallgatják.

Ha a kalandozók a bekövetkezendő nagy tragédia felől érdeklődnek, ismét kitör a pánik, és mindenki elkezd jajveszékelni, siránkozni, de értelmes választ most sem adnak, csak az ég felé mutatnak kétségbeesetten, hogy a holdak el fogják rabolni a Napot, és akkor örökös sötétség borul rájuk, megjelennek az éj szolgái, akik elrabolják a lelküket.

A nagy tömeg estefelé kezd oszladozni, mígnem végül egyedül maradnak a karakterek a kocsmában. A fogadós, egy kövér, erősen kopaszodó, mosolygós alak, akit Cellernek hívnak, elég értelmesnek látszik,szívesen elbeszélget a karakterekkel. Mesél a hajdani aranylázról, hogy milyen más volt akkor itt az élet, és mennyivel jobban ment az üzlet. Manapság már csak néhány karaván hoz pénzt a konyhára. Beszél a vidék uráról, Lord Thorzonról, Amaroc váráról,és a környék sivár voltáról. Megemlíti, hogy történt, mikor az arnymezőket Lord Thorzon eladta a Kövi Törpöknek, s a rémségről, ami a Föld-epe hegy gyomrában lakozik, ami a törpök vesztét hozta. Elbeszéli, hogy a Győzhetetlen Hatok milyen büszkén indultak, kogy legyőzzék a szörnyeteget, de csak ketten tértek vissza onnan, azok is megháborodottan.

Mindkettő itt él Barkócán, s bár egy kicsit lököttek, nagyon bölcsek, és a helyiek igencsak tisztelik őket.

A közelgő veszedelemről azt mondja, hogy a múlt havi karavánnal utazott egy nagy tudós, és azt jövendölte, hogy hamarosan el fog fogyni a Nap, mert a holdak letaszítják az égről, és utána örökös sötétség lesz. A napját is megmondta, éppen holnap fog megtörténni a nagy esemény. Persze, a fogadós nem hisz ebből egy szót sem. A tudós szavainak akkor lett igazán foganatja, amikor a két lökött törpe, akiket ugyancsak nagy becsben tartanak, ostoba versikéket kezdtek kántálni arról hogyha eljön a sötétség, mindenfajta pokolfajzatok özönlik el a földet, és mindent elpusztítanak. Persze, a fogadós ebből sem hisz sem hisz el egy szót sem, hiszen a két törpe teljesen bolond.

Hőseink természetesen felkereshetik a két törpét. Takaros kis házban laknak, nem szenvednek hiányt semmiből, a helybeliek ellátják őket mindennel. Egy szögön lógva rozsdásodik egy harci pöröly és egy megtermett szekerce, nyelükön megannyi véset tanuskodik a korábbi áldozatok számáról. A két törpe egy ikerpár, olyanok, mint két tojás. Elég korosak, hatalmas szakálluk van. Gúnyájuk valaha káprázatos lehetett, a sok folt már kissé ironikussá tette a kopott kelmét. A két fivér Borg és Dworg. Borg teljesen vak, Dworg tök süket. Hangjuk akár a vén barlangi medvéé, szövegük helyenként teljesen értelmetlen, arcukból mégis öreges bölcsesség sugárzik. Mostanság csak néhánybugyuta versikét ismételgetnek:

Borg: Fivéreim, fiaim, hát ne siránkozzunk,
Hasztalan hiába rimánkodjunk,
Inkább az Istenekhez hittel imádkozzunk.

(a tömegből heves zokogás, jajveszékelés hallatszik)

Dworg: Midőn nappal támad a sötétség, és délre az éjfél jő,
Elhagyja nyugalmát a cifra, vésett kő,
S megdermed majd minden szív,
Ha a rémségek Ura hív.

Borg: Fivéreim, fiaim ...

(a tömegből siránkozás, stb.)

Dworg: Arról tanuskodnak a tények,
Hogy elszabadulnak a lények,
Amint árnyékba borulnak a fények,
S elpusztulunk minden, ami a lényeg.

Borg: refrén

Dworg: Ha a napot eltakarják a holdak,
megelevenednek a holtak,
kik hajdan élők voltak.

Borg: refrén (siránkozás)
majd kezdődik elölről.

Mivel Borg (vak) mindig a refrént mondja, s ezt Dworg (süket) nem hallja, előfordul, hogy Dworg a refrén vége előtt kezd vele az idióta versike folytatásába, halovány derültséget keltve még a kétségbeesett helyiekben is.

A két törpe azt állítja, hogy a veszedelem a Föld-epe hegyből fog rájuk törni. Ha hőseink a Győzhetetlen Hatok küldetéséről kérdezik őket, Borg elkezd mondani egy másik versikét, de Dworg (süket) ezt nem tudja, és az előző versből kántál közbe pár sort.

Borg: Szörnyű feladatra küld minket a Thán,
Mit azóta tán még ő is bán.
A hegy gyomrába indultak a Hatok ...

Dworg: ... Midőn nappal támad ...

Borg: (leinti Dwargot, és folytatja)

A hegy gyomrába indulnak a Hatok,
Bár bátrak ők, foguk mégis vacog,
Félek - az egyik emígy gagyog.
Előttünk tüzes szempár ragyog,
Ijedtemben majd' megfagyok,
Levegőt is alig kapok.

Hatalmas karom vág belé,
S ő ordít rémeset,
Így történt e rém eset.

Sorban elpusztulunk minden,
Mert menekvés nincsen.
Nem osztozunk már a kincsen,
A túlélésre reményünk sincsen.

Miután a törpék versikéit meghallgatták, megjelenik Barkóca bírája: egy szigorú tekintetű, sasorrú, magas férfi előkelő öltözékben, s fejenként 50 aranyat ajánl érte, ha a kalandozók elbánnak a Föld-epe hegy gyomrában rejtező rémséggel. "Nincs veszteniválótok" - mondja a bíra, "hisz holnap délben úgyis bekövetkezik a Napfogyatkozás, és akkor mindennek vége, mindnyájan elpusztulunk". Ha a kalandozók haboznának elfogatni az ajánlatot, 60 aranyig elmegy még a bíra. A KM közben leírhatja az ifjak és leányok, öregek és gyermekek szomorú és reményvesztett arcát, hátha ez ösztönzőleg hat a kaland elvállalását illetően.

Amennyiben elvállalják a küldetést, úgy nagy lakomát csapnak hőseink tiszteletért, majd rövid éjszakai alvás után hajnalban útnak indulhatnak a Föld-epe hegy felé.

Utazás a hegyhez

Fontos, hogy a karakterek tisztában legyenek vele, nincs sok idejük, délben bekövetkezik a konstelláció.

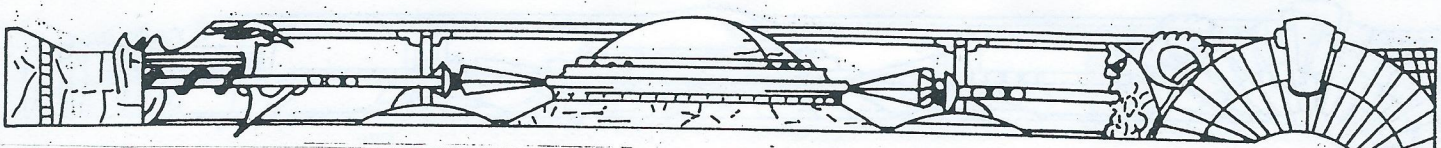
A Föld-epe hegyet nem nehéz megtalálni, két órányi járóföldre van Barkócától. Igazán impozáns sziklaképződmény,természetellenesnek tűnő kiszögellésekkel és kiugró sziklacsonkokkal.

Az út kissé nehézkes a durva kövek és a süppedős homok miatt, de ez nem jelent komoly akadályt. Út közben senkivel sem találkoznak, viszont a bánya bejárata előtt pár száz méterrel tanyázik 3 Homoki Féreg (ld. a Szörnytáblázatot). Ezek a fenevadak 6-8m hosszúra is megnőnek, és a finom porban tekeregve haladnak előre. Áldozatukra meglepetésszerűen támadnak testük elülső végén levő kitines fogaikkal. Testfolyadékuk színtelen és undorító szagú. 75% az esély arra, hogy megtámadják a karaktereket.

A Törpök bányája (1. térkép)

A Föld-epe hegy gyomra három részre osztható. Az első a Kövi Törpök bányája, a második egy természetes barlangképződmény (Quargish bázisa), míg a harmadik Arago, a hatalmas mágus föld alatti komplexuma.

A Kövi Törpök bányája minden veszélytől mentes volt amíg használták, a törpök igazán jól megépítették. Amióta elhagyatottan állnak a járatok, különféle állatok költöztek ide, melyek kedvelik a sötét, hűvös, nedves helyeket. Ezek zöme ártalmatlan a karakterekre (bogarak, apró pókok, egerek, százlábúak, férgek ...), de hatásos leírásukkal azt a képzetet kelthetjük a játékosokban, hogy komoly félnivalójuk van tőlük. A bánya nem túl bonyolult felépítésű, de az elágazások részletes leírásával és a lehetséges útvonalak kimerítő ismertetésével hamar elbizonytalaníthatjuk a játékosokat. További szint



vihetünk a játékba a járatok emelkedésének, süllyedésének leírásával, hol gyűlik össze a csepegő víz tócsákba, hol omlott be egy kicsit a fal, hol hemzsegnek a csótányok a mennyezeten, stb. Ne feledjül a fényviszonyok változásait sem. Így az egyszerű bánya is komoly dungeon képzetét keltheti. Ha a kalandozók sokat kóborolnak a járatokban, célszerű valamilyen vérmes fenevadddal összehozni őket (akár többször is). Ehhez ad segítséget az alábbi lista:

Dobj 1k10-zel		db
1-2	Denevér	1k6+3
3-4	Mérgeskígyó	1k10
5-6	Patkány	1k10+2
7-8	Óriáspók	1k3
9-10	Óriás skorpió	1k3

1.

Ezen a helyen a törpék - szokásukhoz híven - csapdát helyeztek el a hivatlan vendégek számára. A csapda súlyra érzékeny, és akkor aktiválódik, ha a törpöknél lényegesen nehezebb súly terheli. Ekkor 1k3 dárda repül ki a falból az áldozat irányába, egyenként 1k6 Fp sérülést okozva. A csapda a csarnok közepén helyezkedik el.

2. A kavernák helye

Ez egy barlangi tó, vize tiszta, sötét és hideg. A barlang fala mentén sziklába vájt lépcsőfokok vezetnek felfelé, majd egy odúnál végződnek. Ha a karakterek elég bátrak hozzá, hogy a tó felszíne alá mreüljenek legalább 5 méterre, egy átjáróra bukkanhatnak. Az átkelést nehezíti, hogy négy barlangi kígyó tanyázik a tóban és mindenre támadnak, ami mozog. A barlangi kígyó leginkább az angolnára hasonlít, rendkívül gyors, és tűhegyes fogai vannak. Víz alatti harchoz a M.A.G.U.S. "harc fekve" 77.old. módosítóját használhatod.

3. Goblin tanya

Ebben a barlangban most éppen 1k6+2 goblin leledzik. Nemrég tértek vissza éjszakai portyájukról, s most éppen lakmároznak, nincsenek felkészülve egy esetleges támadásra, de 1 kör múlva már képesek felvenni a harcot bunkókkal és rövid kardokkal (sebzésük 1k6). A teremben rengeteg szemét, lerágott csont, ürülék és rongy van. Az egyik priccs alatt van a goblinok kincse: 260 réz, 86 ezüst és 3 arany. A szemétkupacban mindenféle használhatatlan eszköz, lábas, üveg, székláb, stb. található.

4.

A barlangi tó folytatása található itt. A falakat és a mennyezetet lumineszkáló moha fedi, halovány fényt adva.

5.

Ezen a helyen a barlangi tó szintjének emelkedése és süllyedése az évszázadok alatt elvékonyította a barlang aljzatát, így az beszakadhat, és az áldozat beleeshet a vízbe.

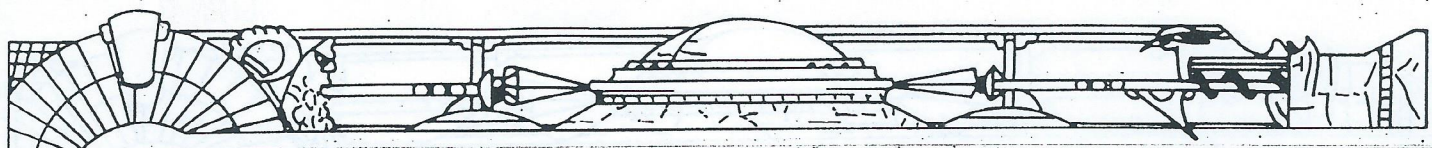
Esély a beszakadásra:	%
Első átkelő	40
Második átkelő	50
Harmadik átkelő	60
Negyedik átkelő	70

Ha már valaki beszakadt, a következő átkelő bizonyára más útját választja az átjutásnak, így neki nem kell már dobnia. Zuhanáskor a kőzettörmelék 1k3 Fp-t sebez. Ha a KM jónak látja, a vízben arra úszkálhat egy Barlangi kígyó.

6. Quargish barlangja

Ebben a barlangban lakik Quargish, a Zöld Sárkány. Teste púpos, rozoga és reszketeg. Ugyancsak eljárt felette az idő, és elég rongyul néz ki. Tonnányi kincsén fekszik és önelégült mosollyal néz karikás, dülledt szemeivel féltett zsákmányára, Alrovandára.

Aldrovanda nem lelkesedik az elrabolt hercegnő szerepért. A sárkány kincskupacában talált néhány varázstekercs és mágikus kütyü, no meg atyjától tanult varázstudománya révén csak az alkalmas időre vár, hogy megszabaduljon Quargistól, és övé legyen a kincs. Ha a kalandozók ki akarják szabadítani, hevesen ellenáll, és arra hivatkozik, hogy nagyon jól megvan ő ezzel a (vén kecske) sárkánnyal ebben a kellemes (sötét,hideg és nedves) barlangban, hagyják őt békén.



Quargish Aldrovanda jegyesétől, Sir Boroszlántól elszenvedett csúfos vereségéről az oldalából kifelé meredő törött lándzsa árulkodik, ez még most is fájó eleven sérülése. Sárkányunk egyébként nem lelkesedik a harcért, kiöregedett ő már ebből. Ha csak lehet, kerüli a hőseinkkel való konfrontációt, ugyanakkor büszkeségből sem enged szemernyit sem. Idült tűzmirigy-gyulladása folytán leheletfegyvere évtizedek óta csak füst és korom létrehozására képes, melyet gyakori köhögőrohamaikor ad ki magából. Ha netán mégis támadásra ingerelnék, mancsát és farkát használná. Ez szinte biztos halált jelent a karaktereknek, úgyhogy ezt at eshetőséget felejtsük is el.

Quargish elég öreg már ahhoz, hogy a karakterek kissé sántító meséjét is elhiggye arra vonatkozólag, hogy mit keresnek itt. A kincséből pedig egy grammot sem enged. A tolvajokra pedig iszonyú dühös szokott lenni. A mennyezetből tekervényes járat indul a hegy teteje felé, melyen át repülve is képes elhagyni rejtekhelyét. Ennek használata a karakterek számára reménytelen, túl sok benne a függőleges akna. Ellenben a sárkány vállmagasságában (25m) egy vágat van a barlang falában.

7. A Bálvány rejteke

Ezen a vágaton keresztül juthatnak a kalandozók Arago járataiba. A Győzhetetlen Hatok is jártak erre (akkor még Quargish nem lakott itt), és kötelük még most is lóg. Első vizsgálatra elég stabilnak látszik ahhoz, hogy biztonságosan fel lehessen mászni rajta, ám ez csak a látszat. Az idő vasfoga a kenderkötelet sem kímélte. Az esély, hogy elszakad a kötél, függ a magasságtól, és attól, hogy hányadiknak mászik a karakter.

Szakadási esélytáblázat:

Mászó:	1	2	3	4
5m	15%	20%	30%	40%
10m	20%	25%	35%	45%
15m	25%	30%	40%	50%
20m	30%	40%	60%	60%

A kötél hosszán négyszer kell ellenőrizni a szakadás esélyét. Az elszenvedett sérülés attól függ, hogy milyen magasan volt a karakter, mikor elszakadt a kötél. Ennek sebzése 5m-enként 1kó Fp.

Érdekes megoldásra vallana, ha a feljutáshoz Quargish-t használnák fel a karakterek. Vajon mit szólna ehhez a sárkány?

8.

Ez már Arago komplexumának kezdete. A folyosó ezen részére különösen gonosz csapdát épített. A padozat jobb oldala a folyosó hosszában jól észrevehetően (80% esély) egy hüvelykkel lejjebb süllyedt a bal oldalhoz képest, ami láthatóan csapda jelenlétére utal. A karakterek okosan tennék, ha a bal oldalon araszolva mennének végig. Ám varázslónk oda egy mély árkot ásott (6m), és hegyes karókat helyezett el az alján (1k3 x 1kó Fp sebzés). Egyik karón egy törpecsontváz csüng, a Győzhetetlen Hatok egyike. Az, hogy a bal oldalon a padló szilárdnak látszik, egy permanens illúzió gyümölcse, amit egy, a mennezetbe ágyazott kristálygömb tart fenn. Az első karakter, aki "ki akarja kerülni" a csapdát, és a bal oldalon haladna el, társai szemében békésen sétál végig a folyosón, ám ez csak illúzió. Valójában 6 métert zuhan, és a karók özé esik. Ordítását csendvarázs teszi hallhatatlanná. A kalandozók szép sorban belepotyoghatnak a verembe. Tanácsos az "átkelés" után elmagyarázni a csapatnak, hogy mi is történt velük.

9.

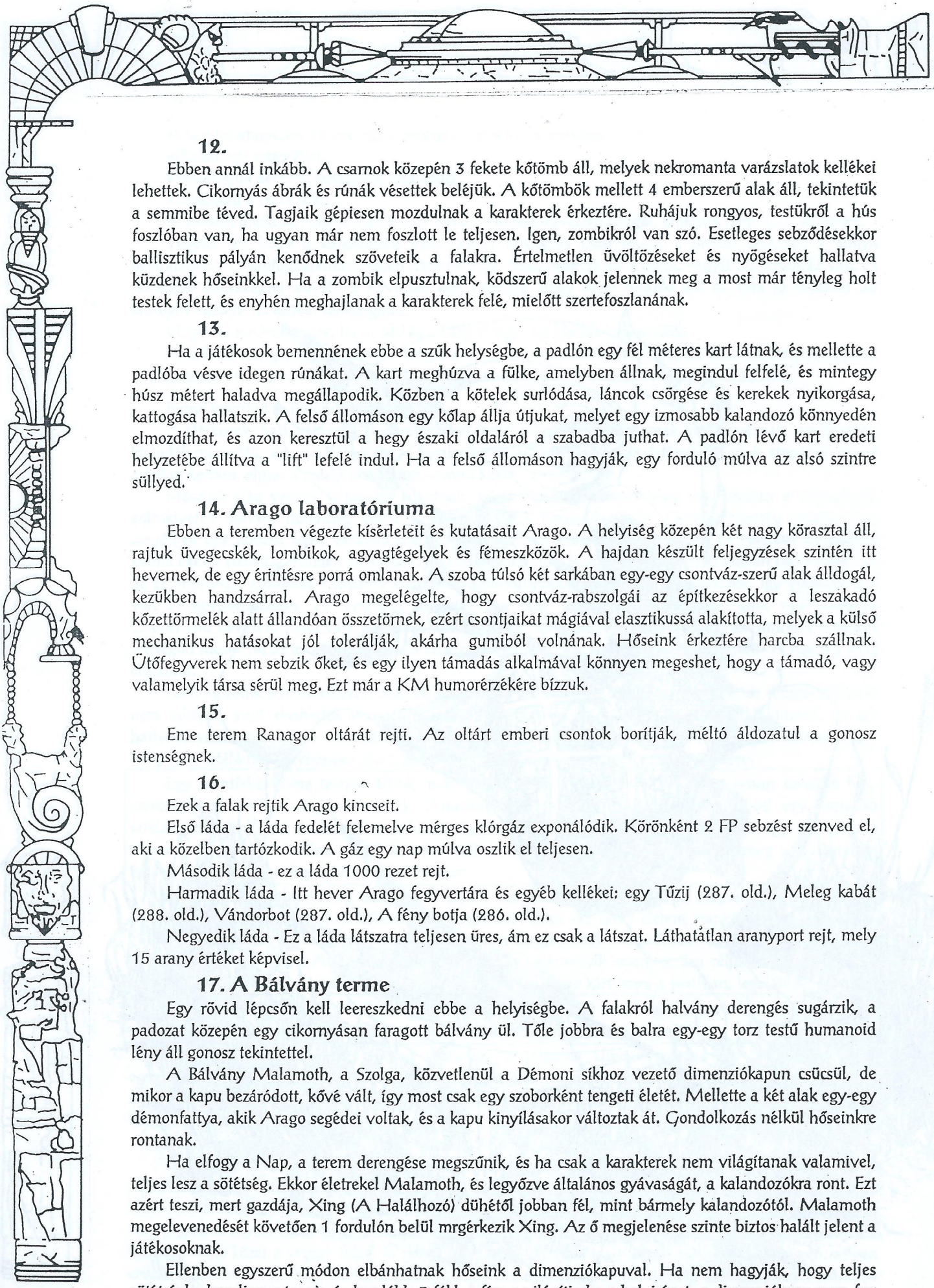
Ez a fenti folyosószakaszhoz nagyon hasonló terület. A padozat jobb oldala szintén egy jó hüvelykkel lejjebb van, mint a bal oldala. A kalandozók okosan tennék, ha most a jobb oldalon haladnának végig, de a csapda most tényleg olyan, mint amilyennek látszik, egyszerű mechanikus. A folyosó jobb oldala megnyílik, és az áldozat 6m-t zuhan a hegyes karók közé (1k3 x 1kó Fp sebzés)

10.

Egy tágas akna felett "illuzórikus híd" ível át. Tulajdonképpen valódi, de a közepén egy jó két méteres részt "elfelejtettek" felépíteni, és a hiányosságot illúzióvarázzsal pótolták. A verem 10m mély (2kó Fp sebzés), és két óriás skorpió tanyázik az alján. Ezek egy szűk, maguk vágta alagútban a felszínre is képesek feljutni.

11.

Ez a terem úgy néz ki, mintha egy hálószoba és nappali kombinációja lenne. Ám az idő igencsak megviselte, a bútorok elkorhadtak, a szőnyegek és falikárpitok pókhálóhoz váltak hasonlatossá. Mindent vastag por borít. Semmi említésre méltó nem található ebben a teremben.



12.

Ebben annál inkább. A csarnok közepén 3 fekete kőtömb áll, melyek nekromanta varázslatok kellékei lehettek. Cikornyás ábrák és rúnák vésettek beléjük. A kőtömbök mellett 4 emberszerű alak áll, tekintetük a semmibe téved. Tagjaik gépiesen mozdulnak a karakterek érkeztére. Ruhájuk rongyos, testükről a hús foszlóban van, ha ugyan már nem foszlott le teljesen. Igen, zombikról van szó. Esetleges sebződésekkor ballisztikus pályán kenődnek szöveteik a falakra. Értelmetlen üvöltözéseket és nyögéseket hallatva küzdenek hőseinkkel. Ha a zombik elpusztulnak, ködszerű alakok jelennek meg a most már tényleg holt testek felett, és enyhén meghajlanak a karakterek felé, mielőtt szertefoszlanának.

13.

Ha a játékosok bemennének ebbe a szűk helységbe, a padlón egy fél méteres kart látnak, és mellette a padlóba vésve idegen rúnákat. A kart meghúzva a fülke, amelyben állnak, megindul felfelé, és mintegy húsz métert haladva megállapodik. Közben a kötelek surlódása, láncok csörgése és kerekek nyikorgása, kattogása hallatszik. A felső állomáson egy kőlap állja útjukat, melyet egy izmosabb kalandozó könnyedén elmozdíthat, és azon keresztül a hegy északi oldaláról a szabadba juthat. A padlón lévő kart eredeti helyzetébe állítva a "lift" lefelé indul. Ha a felső állomáson hagyják, egy forduló múlva az alsó szintre süllyed.

14. Arago laboratóriuma

Ebben a teremben végezte kísérleteit és kutatásait Arago. A helyiség közepén két nagy körasztal áll, rajtuk üvegecskék, lombikok, agyagtégelyek és fémeszközök. A hajdan készült feljegyzések szintén itt hevernek, de egy érintésre porrá omlanak. A szoba túlsó két sarkában egy-egy csontváz-szerű alak álldogál, kezükben handzsárral. Arago megelégelte, hogy csontváz-rabszolgái az építkezésekkor a leszakadó kőzettörmelék alatt állandóan összetörnek, ezért csontjaikat mágiával elasztikussá alakította, melyek a külső mechanikus hatásokat jól tolerálják, akárha gumiból volnának. Hőseink érkeztére harcba szállnak. Ütőfegyverek nem sebzik őket, és egy ilyen támadás alkalmával könnyen megeshet, hogy a támadó, vagy valamelyik társa sérül meg. Ezt már a KM humorérzékére bízzuk.

15.

Eme terem Ranagor oltárát rejti. Az oltárt emberi csontok borítják, méltó áldozatul a gonosz istenségnek.

16.

Ezek a falak rejtik Arago kincseit.

Első láda - a láda fedelét felemelve mérges klórgáz exponálódik. Körönként 2 FP sebzést szenved el, aki a közelben tartózkodik. A gáz egy nap múlva oszlik el teljesen.

Második láda - ez a láda 1000 rezet rejt.

Harmadik láda - Itt hever Arago fegyvertára és egyéb kellékei: egy Tűzij (287. old.), Meleg kabát (288. old.), Vándorbot (287. old.), A fény botja (286. old.).

Negyedik láda - Ez a láda látszatra teljesen üres, ám ez csak a látszat. Láthatatlan aranyport rejt, mely 15 arany értéket képvisel.

17. A Bálvány terme

Egy rövid lépcsőn kell leereszkedni ebbe a helyiségbe. A falakról halvány derengés sugárzik, a padozat közepén egy cikornyásan faragott bálvány ül. Tőle jobbra és balra egy-egy torz testű humanoid lény áll gonosz tekintettel.

A Bálvány Malamoth, a Szolga, közvetlenül a Démoni síkhoz vezető dimenziókapun csücsül, de mikor a kapu bezáródott, kővé vált, így most csak egy szoborként tengeti életét. Mellette a két alak egy-egy démonfattya, akik Arago segédei voltak, és a kapu kinyílásakor változtak át. Gondolkozás nélkül hőseinkre rontanak.

Ha elfogy a Nap, a terem derengése megszűnik, és ha csak a karakterek nem világítanak valamivel, teljes lesz a sötétség. Ekkor életrekel Malamoth, és legyőzve általános gyávaságát, a kalandozókra ront. Ezt azért teszi, mert gazdája, Xing (A Halálhozó) dühétől jobban fél, mint bármely kalandozótól. Malamoth megelevenedését követően 1 fordulón belül mrgérkezik Xing. Az ő megjelenése szinte biztos halált jelent a játékosoknak.

Ellenben egyszerű módon elbánhatnak hőseink a dimenziókapuval. Ha nem hagyják, hogy teljes sötétségbe boruljon a terem, és legalább 3 fáklya fénye világítja be a helyiséget, a dimenziókapu nem fog kinyílni. Erre emlékezteti a kalandozókat a két törpe versikéje:

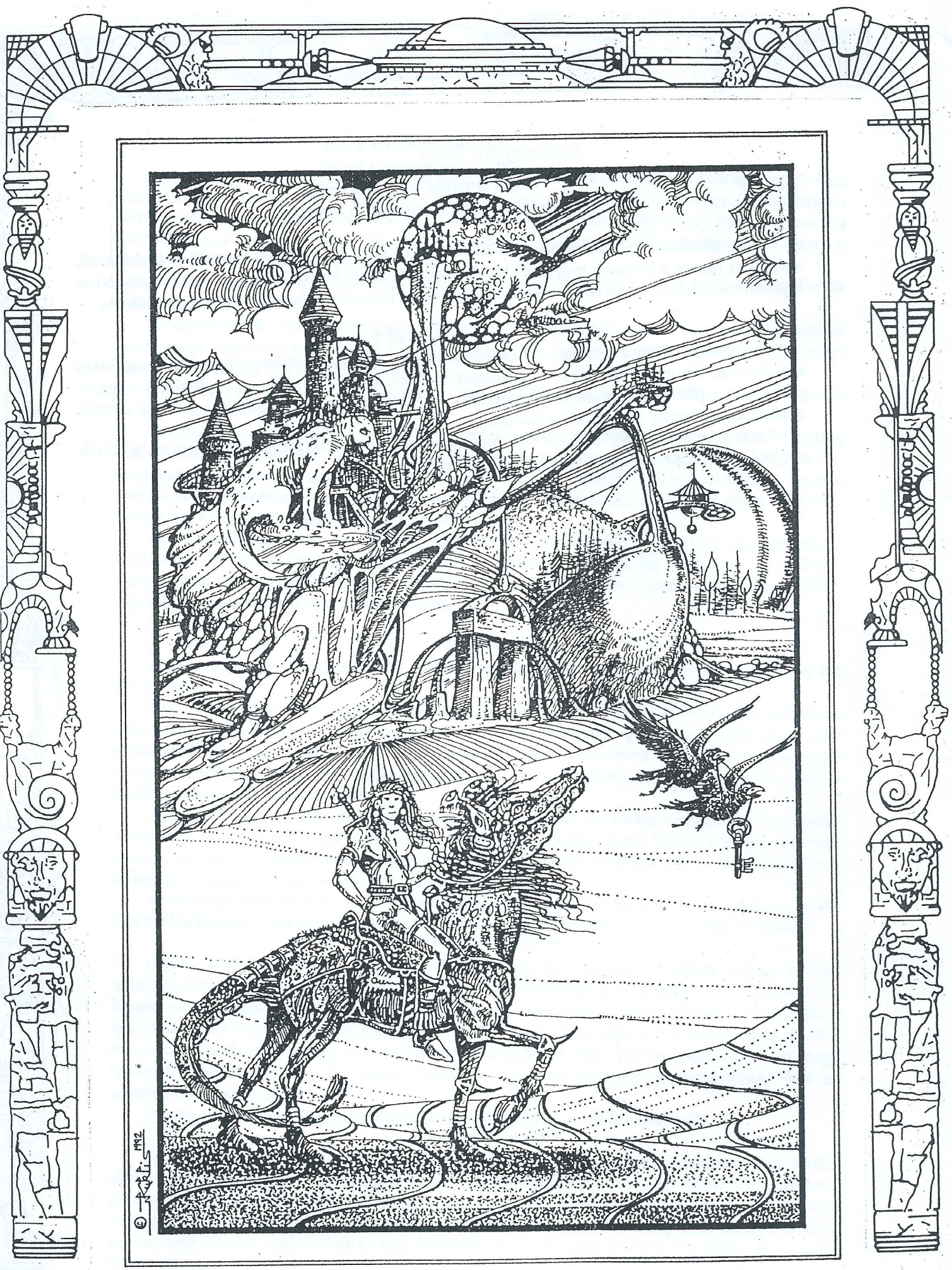
"Arról tanuskodnak a tények,
Hogy elszabadulnak a lények,
Amint árnyékba borulnak a fények,
S elpusztulunk minden, ami a lényeg."

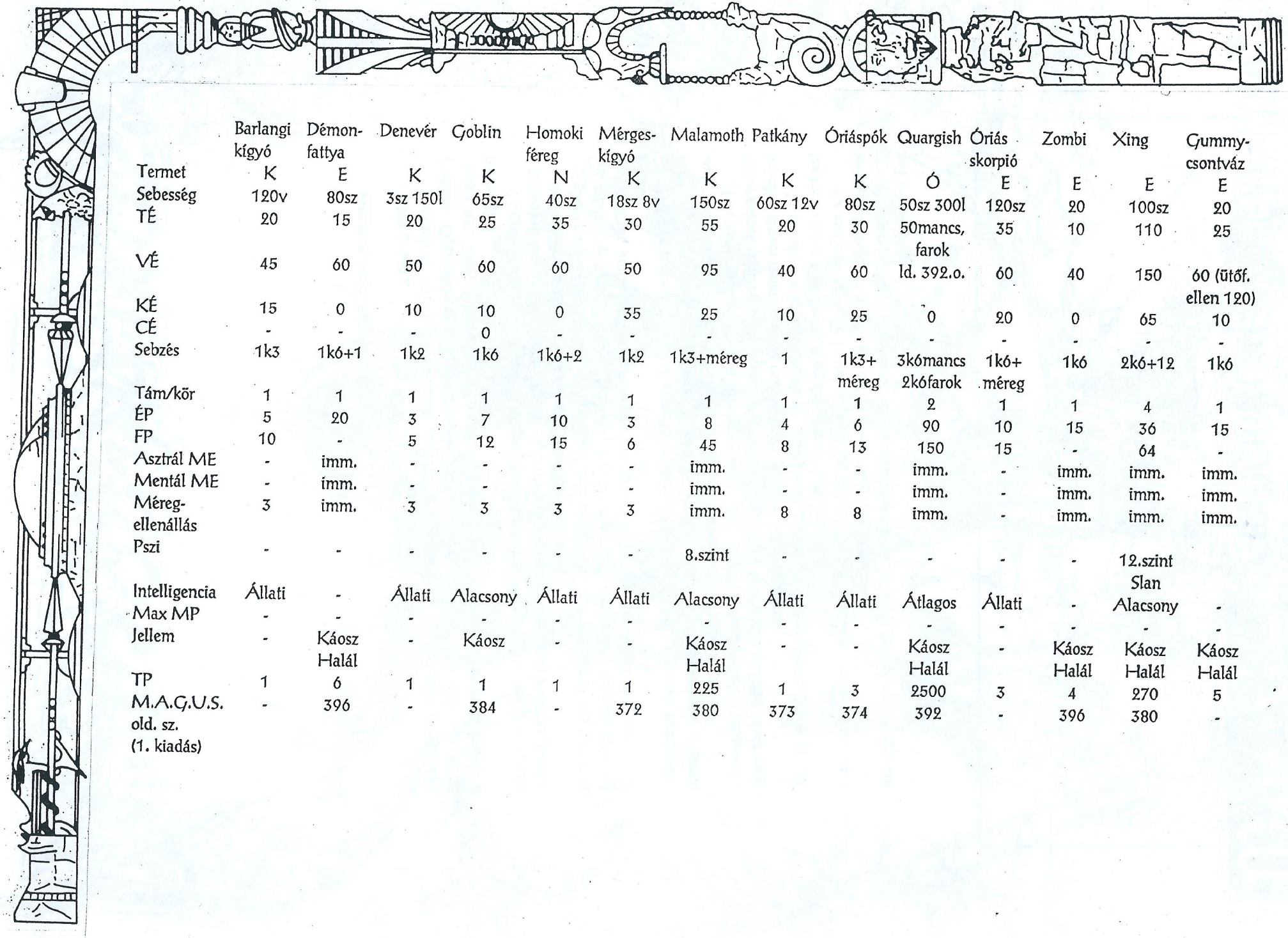
Ha a kalandozók 36 fordulós ideje letelik, és elfogy a Nap, a dimenziókapu megnyílik, és Malamoth, majd Xing (hacsak a játékosok meg nem akadályozzák őket ebben) Ynevre lép. Arago termeit szép sorban bejárják, míg a felszínre nem érnek. Akkor pedig az Istenek legyenek irgalmasak a környéken lakóknak.

Befejezés

Ha hőseink túlélik a kalandot, visszaérnek Barkócára. Ha a dimenziókapu nem nyílt meg, békés nyugalomban élhetnek a falu lakói, kalandozóink ünnepelt bajnokok lesznek, és megkapják a megígért jutalmat. Ha játékosaink ugyan megmenekültek, de Malamoth és Xing elszabadul, Barkóca szörnyű pusztulásának lehetnek tanúi, és aktív áldozatai.

Esetleg Lord Thorzon, a vidék ura (sikeres kaland esetén) felfigyelhet bátorságukra, és újabb megbízást adhat számukra, de ez már egy másik történet...


© 1992



	Barlangi kígyó	Démon-fattya	Denevér	Goblin	Homoki féreg	Mérges-kígyó	Malamoth	Patkány	Óriáspók	Quargish	Óriás skorpió	Zombi	Xing	Gummy-csontváz
Termet	K	E	K	K	N	K	K	K	K	Ó	E	E	E	E
Sebesség	120v	80sz	3sz 150l	65sz	40sz	18sz 8v	150sz	60sz 12v	80sz	50sz 300l	120sz	20	100sz	20
TÉ	20	15	20	25	35	30	55	20	30	50mancs, farok	35	10	110	25
VÉ	45	60	50	60	60	50	95	40	60	ld. 392.o.	60	40	150	60 (ütőf. ellen 120)
KÉ	15	0	10	10	0	35	25	10	25	0	20	0	65	10
CÉ	-	-	-	0	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-
Sebzés	1k3	1k6+1	1k2	1k6	1k6+2	1k2	1k3+méreg	1	1k3+ méreg	3k6mancs 2k6farok	1k6+ méreg	1k6	2k6+12	1k6
Tám/kör	1	1	1	1	1	1	1	1	1	2	1	1	4	1
ÉP	5	20	3	7	10	3	8	4	6	90	10	15	36	15
FP	10	-	5	12	15	6	45	8	13	150	15	-	64	-
Asztrál ME	-	imm.	-	-	-	-	imm.	-	-	imm.	-	imm.	imm.	imm.
Mentál ME	-	imm.	-	-	-	-	imm.	-	-	imm.	-	imm.	imm.	imm.
Méreg-ellenállás	3	imm.	3	3	3	3	imm.	8	8	imm.	-	imm.	imm.	imm.
Pszi	-	-	-	-	-	-	8.szint	-	-	-	-	-	12.szint	
Intelligencia	Állati	-	Állati	Alacsony	Állati	Állati	Alacsony	Állati	Állati	Átlagos	Állati	-	Slan Alacsony	-
Max MP	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-
Jellem	-	Káosz Halál	-	Káosz	-	-	Káosz Halál	-	-	Káosz Halál	-	Káosz Halál	Káosz Halál	Káosz Halál
TP	1	6	1	1	1	1	225	1	3	2500	3	4	270	5
M.A.G.U.S. old. sz. (1. kiadás)	-	396	-	384	-	372	380	373	374	392	-	396	380	-

NAPFOGYATKOZÁS

Jonathan Tools: Napfogyatkozás

Eljött az Idő...

Kezdetben nem tudott semmit, csupán követte mesterét és igyekezett ellesni tőle fogásait. Gyermekként csodának nevezte mindazon dolgokat,miket a kortalannak látszó mágus tett. Tárgyak repkedtek a levegőben, tüzek gyúltak a semmiből, és zápor hullott a tiszta égből.

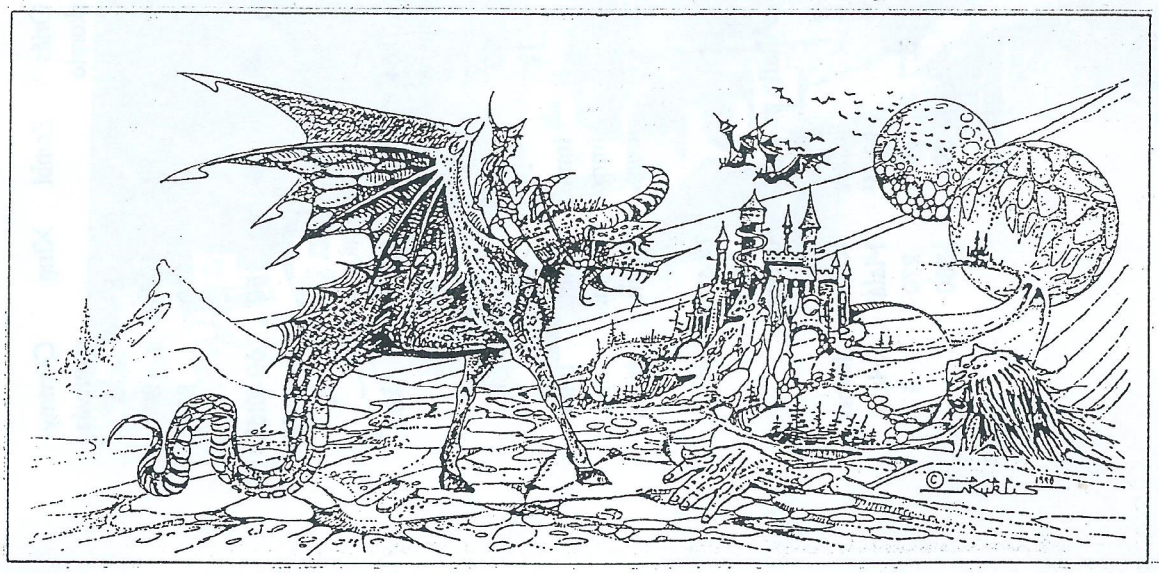
° figyelt és a csodák lassanként megadták magukat az értelemnek. Már maga is reptette a tárgyakat, tűzgömböket pattintott elő ujjaiból és zsigereiben érezte, ahogy a mágia áthatja. Mesterével járta a világot, kit a bölcsek bölcsének gondolt.

Aztán eljött az idő és a mester meghalt. Ma is emlékszik rá, mit érzett akkor. Tanult és tapasztalt eleget hozzá, hogy egyedül is legyőzzön egész hadseregeket, félelmes túlvilági lényeket, sőt, ami a legtöbb, önnön gyengeségeit. A mester mégis meghalt, csak mert eljött az idő.

Mindez régen volt. Azóta egyedül rendezgette a világ dolgait, a gonosz hatalmakat megtörte, a jókat erős birodalmakba gyűjtötte. Az Idő azonban, mi legnagyobb ellenfele volt, örökké kicsúszott a kezéből, hiába próbálkozott bármilyen csavaros mágiával.

Toronyszobájában ülve a síkságra látott, ami fölött a Nap büszkén ragyogott. Korongjának szélén azonban előbb alig látható, majd egyre kivehetőbb sötétség jelent meg, terjedt a fényes testen, mintha csak valami fennséges betegség volna.

Az is volt, a mágus jól érezte ezt a kórt saját testében. S ahogy elérkezett érte az Idő, testének ereje a Nap fényével együtt gyorsan csökkent.

Az emberek rettegve nézték az eget, az elfogyó Napot. Sötétség borult a tájra, és a toronyszobából immár nem jött elő az ő mágusuk, hogy segítsen.

A napfogyatkozás - tudták ezt jól - új, félelmes kor kezdetét jelezte, hol immár egyedül kell boldogulniuk.