

Sztrabónusz

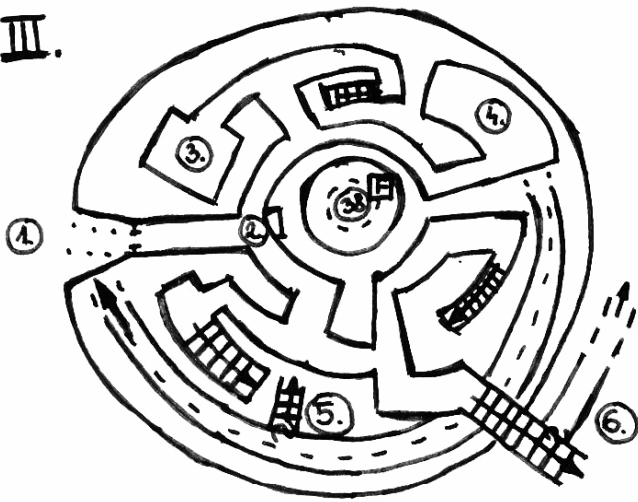
írta: Lux Gábor



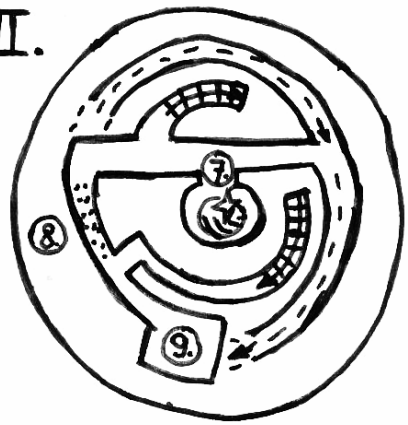
Kard és Mágia kalandmodul 4–6. szintű kalandozók számára

E.M.D.T. 10.

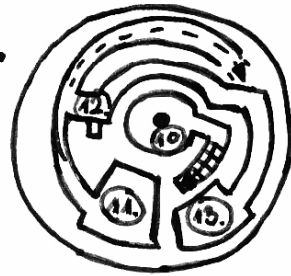
III.



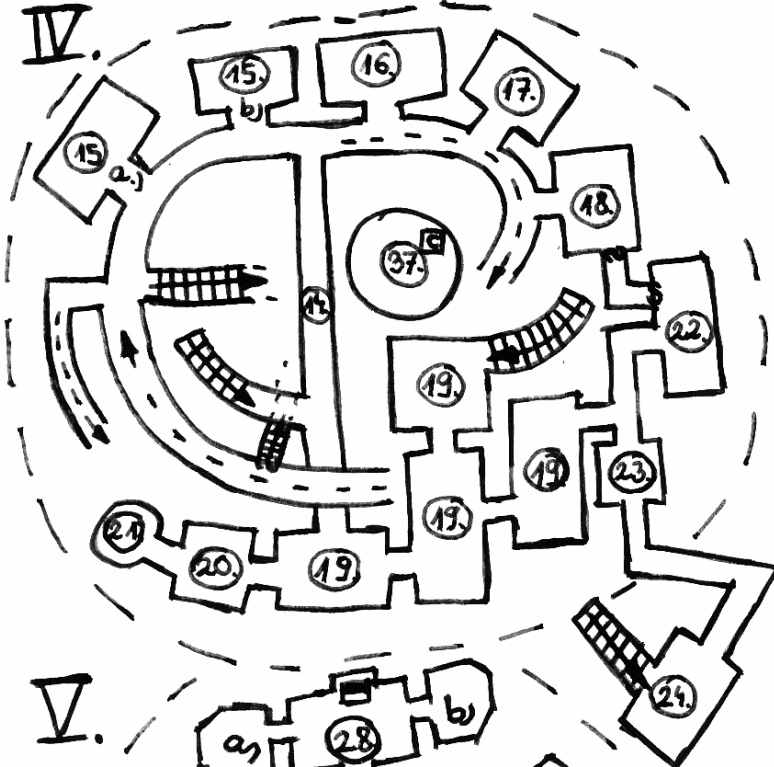
II.



I.

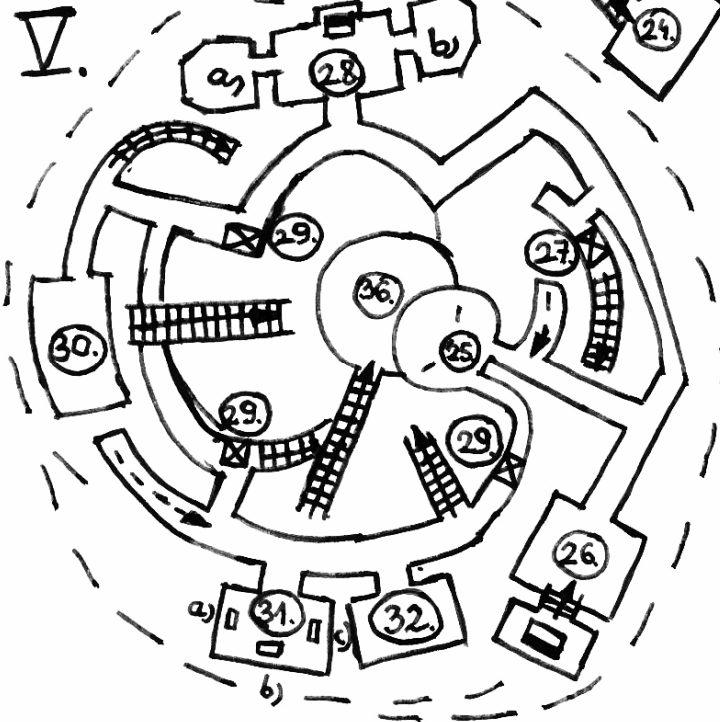


IV.

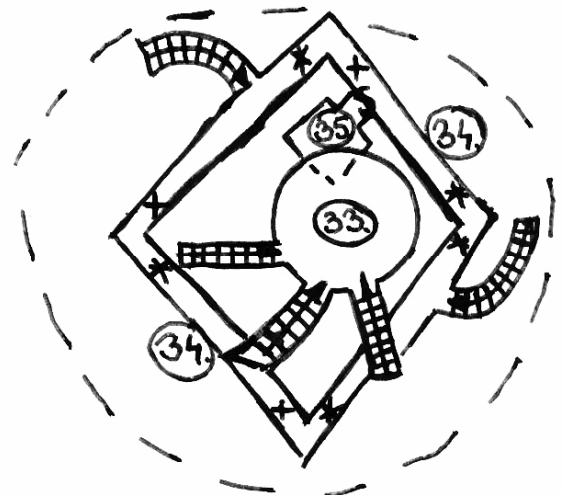


ΣΤΡΑΒΟΝΥΣ

V.



VI.



Sztrabónusz (ΣΤΡΑΒΟΝΥΣ) írta: Lux Gábor

A borítót és a térképet készítette: Lux Gábor

Tesztelte: Ács Gábor (Gromm – félork Pap 5)
László Ákos (Charnan, a Permanens Fenevad – Harcos 6)
Striczky Tamás (Trükkös Boffó – félszerzet Varázsló 3/Tolvaj 2)
Veres István (+Metélő Elek – gnóm „Felsőbbrendű Wizard 4”; +Morgen – törpe Harcos 4, „Meghalt, mert drágának tartotta a dobófejstét”)

Köszönetnyilvánítás: Sztrabónnak, a regionális földrajz megalapozójának, mert a papír sokat elvisel.

© 2008 by Lux Gábor. All rights reserved.

Háttér

Sztrabónusz, a rettegett hadúr, és a maga idejében a Tévedés tengerének ura a messzi múltban, Mung bukásának idején élt és uralkodott. Hadserege több kisebb várost elpusztított, lakóit vagy leölte, vagy rabláncra fűzte: ezeknek a helyeknek ma már a neve és a valamikori helye sem ismert. Saját hódításai nem voltak hosszú életűek, és nem sokkal halálhírének elterjedése után egy rabszolgázadás rombolta le minden művét. Azt mondják, hogy kevély székhelyén olyan volt a rabszolgák dühe, hogy mire végeztek, nem volt a városban két kő, ami egymáson feküdt volna.

Sztrabónusz nyugvóhelyét soha nem találták meg, pedig valóságos vagyonnal együtt helyezték örök nyugalomra valahol az úttalan vadonban vagy egy ismeretlen szigeten. A sír elkészülte után a rabszolgák és az építészek sem kerülhették el sorukat: a könyörtelen katonák megölték őket, majd ismeretlen földekre távoztak. Sztrabónusz mellett nyugszanak halott bajtársai is: az egyedüli emberek, akikben megbízott.

Sztrabónusz sírhalmát csak a közeli múltban fedezték fel újra. A köveket kibontó sírblók nem tértek haza, hogy elmondják a történetét, más csoportok pedig csak a kincsek egy részét tudták megszerezni. A labirintust legutóbb egy minotaurusz és 80 gnoll követője vette birtokába, a mélyebb szintekre szorítva vissza a homályban figyelő élőhalottakat. Mivel fosztogató portyáik egyre bátrabbak a szomszédos területek ellen, a hely híre ismét elterjedt a partvidék városaiban, ahol mindig nagy számban megtalálhatók azok, akik bármekkora hőstettre képesek, ha ez anyagi gyarapodásukkal jár.

A gnollok

A labirintustól egy hex távolságra 1:6, a labirintus hexében 1:3 esély van a gnollokkal és a minotaurusszal való találkozásra, az alábbi táblázat szerint (1d6):

1-4: 1d2*10 gnoll

5: a minotaurusz

6: a minotaurusz és 20 gnoll (fosztogató csapat)

A sírhalom környékén különlegesen hatékony álcázás hiányában biztos, hogy a gnollok felfedezik a karaktereket és felkészülnek a labirintus védelmére. A szörnyek a bejárat szinten megpróbálják harapófogóba fogni és elpusztítani ellenfeleiket. A helyszínen tartózkodó erők tízes csapatokban harcolnak, és ha ez előnyükre válik, ideiglenesen visszavonulnak hogy más irányból támadjanak újra. A harcban felhasználják dobóárdáikat és a rendelkezésükre álló görögtüzet, kemény harc esetén az olajoshordókat és a fullasztó gázt (a labirintuson kívüli csapatok csak dobóárdákkal rendelkeznek).

A harc zaja hamarosan odacsalja a minotauruszt is. Ha a védelmezők elveszítik erőik felét, és a betolakodók nincsenek pusztuláshoz közel, a nőstények és porontyok elmenekülnek a titkos kijáraton (6.), majd a többiek is követik őket újabb, kevésbé feltűnő rejtékhely után nézve.

Minotaurusz: Sz 6+3; VO 14; Mozgás 20'; Tám +9/+4 kétkezes láncos buzogány 2d6+4; Spec öklelés 4d6+3; +8/+5/+5; KG.

Gnollok (80): Sz 2+1; VO 15 (bőr, pajzs, Ügy); Mozgás 30'; Tám +3 alabárd 1d10+1 vagy +3 dobóárda 1d6+1; +4/+1/+1; KG.

Hp #1 12 12

4 6

11 15

6 14

8 13

Hp #2 5 15

14 9

11 10

14 9

7 11

+ vezér: Sz 3+1, Tám +4 kétkezes kard 2d6+1, Hp 19

Hp #3 11 14

6 9

15 9

17 14

18 9

Hp #4 8 9

8 7

18 11

16 11

9 13

+ vezér: Sz 3+1, Tám +4 csatabárd 1d8+1, Hp 19

Hp #5	10	11
	14	7
	10	10
	12	10
	16	9
Hp #6	12	13
	14	9
	14	16
	16	8
	12	8
Hp #7	8	12
	13	15
	10	8
	11	5
	16	3
Hp #8	8	14
	15	11
	17	12
	17	8
	11	14

Görögtűz (7): 20' célzás, 2d4 Hp/kör, sikeres Reflex mentődobással kioltható.

Olajoshordó (4): 4d6 Hp, mint tűzgolyó.

Fullasztó gáz (1): üvegcsében tárolt penészszerű kód két körig tartó hatással (2 x Kitartás, 3d6 Hp/elrontott mentő, 10' sugárban hat).



A labirintus

Sztrabónusz sírhalma kerek, szabályos, lankás domb. Bejárata könnyen megtalálható, mert számos ösvény fut össze sötétén ásitó szájánál. Az egyetlen másik bejárat a gnollok által ásozott titkos járat (6.), ezt azonban végszükség kivételével nem használják, és olyan jól elrejtették, hogy lehetetlen több napos kutatás nélkül megtalálni.

A labirintus járatai elég szélesek ahhoz, hogy egyszerre két ember harcoljon bennük egymás mellett. A falak habarcs nélkül egymásra rakott kőhasábok. A felső szinteken színes geometriai mintákkal díszített, de málló stukkók borítják őket.

A labirintus területén nehéz feladat az élőhalottak elűzése: minden élőhalott eggyel magasabb szintűnek számít a papi elűzéssel és irányítással szemben, mint rendszeren. A teleportációs és kőformázó varázslatok nem működnek.



III. Szint

1. Bejárat

Lankás lejtő vezet a süllyesztett bejárathoz. A trapéz alakú nyílás két oldalán vaslándzsákat tűztek a kötőrmelék réseibe; a lándzsákon emberi koponyák, némelyikükön sisak. A bejárat fölötti gyámkövön bikával viaskodó férfi domborműve, és egy felirat: „Sztrabónusz vagyok, Mung ellensége és büszke királyok veszte. Nézz utolsó művemre, utazó, és ámulj el ravaszságán. Mondom néked, sem a felső,

sem az alsó világ isteneivel nem tudsz vele megbirkózni.” A bejáratot valaha masszív kőlap zárta le, ezt azonban ledöntötték és szétzúzták.

2. Szobor

Egy beugróban szakállas, kopaszodó férfi zöld bronz mellszobra áll. Vonásaiban van valami kecskeszerű: vágott szemei cinikusan néznek, mosolya perverz grimasz, tekintete pedig igen kellemetlen, már-már élvezetesen gonosz.

3. Szökőkút

A terem kellemesen hűs; három bronzhal szájából víz csorog egy négyszögletes kőmedencébe, majd a káván túlcsondulva eltűnik a padló résein keresztül. A falak festményei szüretelő, szőlőt taposó, karcsú edényekből bort ivó embereket ábrázolnak. A medence kávján szép rézedény áll.

Ha valaki nem a rézedénnyel mer vizet, megzavarja a medencében lakozó mágikus teremtményt, ami egy vízből formált kígyóra emlékeztet. A rézedény használata esetén az esély 10%. A vízrém megpróbálja lebénítani ellenfeleit; ha ez sikerül, azok azonnal fulladozni kezdenek.

Vízrém: Sz 3+3; VO 16; Mozgás 30'; Tám +6 bényulás; Spec vízbefojtás, immunis a szűrő és vágófegyverekre, legyőzése után 2 körrel teljes erővel újraformálódik; *áldás* vagy *szenteltvíz teremtése* elpusztítja; +1/+6/+1; KG.

Hp 22

4. Raktár

Részben törött, részben ép, egymásra halmozott amforák. Tartalmuk romlott gabona, ami 31 óriáspatkányt vonzott a kamrába.

Óriáspatkányok (31): Sz 1-1; VO 15; Mozgás 20'; Tám +0 harapás 1d6-1; +0/+3/+0; S.

Hp	3	1	3
	3	1	2
	1	1	2
	1	5	7
	7	7	6
	7	2	1
	7	7	7
	5	1	1
	1	1	1
	1	6	3
	2		

5. Titkosajtó

Ez a titkosajtó egy mennyezetben elrejtett kő benyomásával nyílik. Kinyitása egyben aktivál egy gördülő kőgolyót: aki a lejtőn lezúduló tömeg elől nem menekül el azonnal (pl. a feltároló nyíláson beugorva), az 10d6 pont sebzést szenved.

6. Menekülési útvonal

A titkosajtón túli durván kiépített alagút a gnollok titkos kijárata, amit csak vészhelyzetben használnak. A járat 100' hosszú és a halomtól nem messze, egy rejtett zugban végződik.



II. Szint

7. Megfigyelőkamra

Ezt a boltíves helységet a mennyezet üveggel kitöltött kerek nyílásából áradó napfény világítja be. A ravasz tükörrendszerekkel továbbított fény forrása a szabad ég, az összegyűjtött sugár pedig a padlóba süllyesztett, elpusztíthatatlan üveglencsére, s azon keresztül a helység alatt fekvő temetkezési kamrába vetül. Itt fekszik Sztrabónusz antik bronzvértben és halotti maszkban, köemelvénye körül elektrum halvány halmaival és drága, érmékkel megtöltött aranykorsókkal. Kezében bronzhegyű lándzsát markol, balján kis bronzpajzs nyugszik. A sírkamra poros és láthatóan háborítatlan. Semmiféle mágiát nem sugároz.

8. Csapda

A földön formátlan, poros halom fekszik: egy elporladt gnoll teteme és stukkó szilánkjai. A szörnyet a fal réseiben elrejtett csapda ölte meg: rézhegyű karók, Nehéz Reflex vagy 6d8 sebzés. A csapda másodszor is megismétlődik, de az utána következő az oldalfalak biztonságát sugallnak: a harmadik alkalommal felülről jön a veszedelem.

9. Hereklité kardja

A bejárat fölött vésett kőfelirat: „HEREKLITÉ KARDJA”. A teremben három kőtrapéz áll, mindegyikben egy-egy hasadékba szúrt kard. Az első kard markolata körül kék gyolcs, a második körül fekete selyem, a harmadik körül pedig vörös szattyánbőr. A falra festett freskó három bekötött szemű nőalakot ábrázol. Az első kék köntöst visel, kezében egy fűrt szőlőt tart; neve a felirat szerint „Bőség”. A második ruházata fekete, kezében tekercs, neve „Elmékedés”. A harmadik nő vöröset visel, kardot tart, s neve „Háború”. A három alak fölött egy negyedik felirat olvasható: „Vedd azt, amire valóban vágyasz”. Ha a karakterek nem a vörös markolatú kardhoz nyúlnak, akkor mindhárom fegyver kirepül kövéből és támad. A „legyőzött” kardok a földre zuhannak, de nem esik bennük kár. A vörös kard Hereklité kardja (*), +1-es hosszúkard (a bónuszt a karakterek ellen is megkapja).

Kardok (3): Sz 4+3; VO 20; Mozgás 40'; Tám +7 hosszúkard 1d8+3; +7/+7/+7; S.

Hp 29
39*
33

I. Szint

10. Poros kupola

Szűkös, porlepte tér a megfigyelőkamra (7.) fölött. A kupolás mennyezet réseiből fénypázmák vetülnek a padló üveggel kitöltött nyílásaira. A padlón szikadát denevértetek hevernek; a levegő csontszáraz.

11. Oltár

Kis oltárszoba Baphometnek, a minotauruszok démonnagyurának. Egy kőoszlop tetején réz bikafej, szeme fehérje gyöngyház, bogara obszidiánkorong (5-5 at). Az oszlop előtt rothadó húsdarabok, csontok, köztük egy gnoll letépett feje, fülében réz fülbevalóval.

12. Rejtett kincs

Ezen a ponton kibontották a falat: a stukkót leverték, és a festmények helyén egy szűkös rés tátong, ami pont elég tág egy ösztövé ember számára. A rés mögötti poros és szűk fülkében törött kő és törmelék hever. Mellettük kőműves szerszámok, száraz por és egy összekuporodott csontváz, egyik kezében egyenes tör, a másikban bőrszaknyi elektrum (280 érme). A csontváz Solataz, a halmot eredetileg megtaláló expedíció tagja, aki az élőhalottakkal vívott küzdelemben elszakadt társaitól és itt halt bele a sebeibe.

13. A minotaurusz odúja

Rothadó hús és tisztátalanság buze tölti be a termet. A szörny odújában szalma hever, ami szanaszét szórt csontok halmaival keveredik. Egy nagyobb szalmakupac alatt egy jókora, csontberakásos ezüstveretű ivóedény hever, amelynek oldalát kicsiny, gyöngyszemű bikafejek díszítik. A gyöngyök egy része hiányzik, de az egész még így is 480 aranyat ér. Az edény jelenlegi fedele (egy horpadt kerek sisak) értéktelen.

IV. Szint

A IV. szint poros, száraz vágatai két részre oszlanak. A déli rész a gnolloké, akik kiűzték termeikből az élőhalottakat és egy folyosó közepén akadályt építettek ellenük (14.). Az északi részt az V. szinthez hasonlóan továbbra is a halottak tartják megszállva. A szint élőhalottai mumifikálódott, gyolcsba tekert hullák; összeaszott, száraz testük, tipegő járásuk és karmos, deformált mancsuk van. Poros fűszerszagot árasztanak magukból. Mindennél jobban kívánják az eleven vért, ezért ha egy ellenfelük súlyosan megsebesül, még többet vetik rá magukat. A frissen elesetteket még a csata hevében elhurcolják és egy biztonságos zugban felfalják.

Mumifikált holttestek (35): Sz 3+1; VO 15; Mozgás 20'; Tám +4 karmok 1d8+1; Spec -2 mentő és koc-kánként +1 sebzés tűztől, a szenteltvíztől 2d6 Hp-t sebződnek; +4/+0/+4; KG.

Hp	17	11	15
	14	23	19
	13	17	16
	15	18	20
	16	16	15
	9	18	18
	7	21	22
	21	15	15
	17	12	18
	20	14	15

13
22
23
18
12

14. Akadály

Nagyobb kövekből, ócska régi deszkákból és egyéb törmelékből emelt barikád. Rendes körülmények között minden tíz percben egy gnoll ellenőrzi, hogy nem közeledik-e élőhalott támadás. A barikádtól északra két gnoll holtteste fekszik. Aki közelről megvizsgálja a testeket, azt 80% eséllyel megrohanják a lappangó élőhaltak.

15. Temetkezési kamrák

Ebben a két kamrában nyugodtak a mumifikált holttestek. Mindkettőben 30-30 szúrágta, vert rézlemezzel borított faszarkofág. A halottak többsége (szobánként 10-10) általában a szarkofágokban szendereg, míg a többiek itt és az V. szinten kóborolnak. Bármilyen hangos beszéd vagy matatás előcsalja őket. A szarkofágok üresek, de az őket átkutató karakter elkapja a sírlázt, ha nem dob sikeres Kitartást (kontaktus, átlagos lefolyású, 1d6 Erő).

Az **a**) teremben a szarkofágok egy csonka piramist fognak közre. A piramis lapjára nyitott szemet véstek, amelyből sugaras irányban egyenes kardpengék állnak ki. A struktúra mágikus, de semmiféle látványos hatása nincs.

A **b**) terem sokkal kevésbé rendezett, és a szarkofágok egy része nagyon rossz állapotban van; egy részük kifosztva, egymás hegyén-hátán hever. Állandó, zsolozsmaszerű mormogás hallatszik a mennyezethez közel, a fal tetején futó sávban sorakozó varázsszájakból. Ha a hangokat elhallgatják, fenyegető jelenlét érződik, majd a teremben tartózkodókat pszionikus csapás éri (+7-es erejű ellenpróba Akaraterő ellen, sebzés 5d6 Hp). Aki belehal, annak véres kásává robban a feje.

16. Parathór törei

A bejárat fölött vésett kőfelirat: „PARATHÓR TÖREI”. A terem üres, de a szemközti fal előtt rongyos gúnyákba burkolózott roskadt halom hever... egy tolvaj porladó teteme. A testből alaposabb megfigyelésre mintha pálcák állnának ki. Mellette bőrvértbe öltözött hason fekvő csontváz, egyik kezével nyitott vasládába nyúl, a másik körül szétgurult pénzérmék.

A terem csapda. A terembe elsőként belépő karakterbe belecsapódik mind a 20 tör, ami jelenleg a tolvaj holttestében található. A török egy támadás után nem mozdulnak többet. Egyikük, az aranydróttal körbetekert markolatú Parathór töre +1-es és vámpirikus (kritikus találat esetén nem okoz dupla sebzést, de gyógyítja viselőjét). A tolvajnál néhány régi tolvajkulcs és egy rongyos általvető, a bőrvértés harcossal 29 at található; a vasláda üres.

Török (20): Sz 1+2; Tám +3 tör 1d4+2.

17. Ag nyilai

Felirat: „AG NYILAI”. Bent meztelen íjász márványszobra, amely még mindig rendületlenül tartja kőíját és kövesszőit. Felirat a talpazaton: „Ímhol Ag, ki a legnagyobb íjász volt, mielőtt a halál szeméit el nem

homályosította.” Ha a szobron alkalmazzák a *vakság gyógyítása* varázslatot vagy hasonlóan látást adnak neki, keze kinyílik, és öt vasszárú, vöröses-sárga kristályhegyű vessző hullik a földre. Ezek *Ag nyilai*, +2-es, találatra megsemmisülő de egyenként +2d6 sebzést okozó tüzes nyílveszők.

18. Afamagon lehellete

Felirat az üres terem előtt: „AFAMAGON LEHELLETE”. Bentről enyhe szélzúgás és susogás hallatszik. Afamagon lehellete koncentrált szélroham, ami kérelhetetlenül lecsap arra, aki nem élőhalott (Nehéz Erőpróba vagy a karakter elesik, esetleg elejti a kezében tartott tárgyakat), és percenként újra támad. Ha élőhaltak lépnek a terembe, abba marad. Ha egy karakter megpróbálja, magába szívhatja Afamagon lehelletét, és a *szélroham* varázslathoz hasonlóan kiengedheti. Ha azonban ezt nem teszi meg három órán belül, a feszítő szél kitör, és 3d6 sebzést okoz befogadóján.

19. Gnollok

Ezekben a zsúfolt, fülledt termekben tanyáznak a gnollok: összesen 80 hím, 20 nőstény és 15 cuki, foltos kölyök. A nőstények kíméletlenek a harcképtelen fiatalok védelmében, de ha tehetik, inkább elmenekülnek a titkos kijáraton (6.) keresztül.

Gnoll nőstények (20): Sz 1+1; VO 11; Mozgás 30'; Tám +2 tör 1d4+1; +3/+1/+1; KG.

Hp	2	9	3
	7	7	9
	6	9	9
	2	5	4
	3	5	3
	3		
	7		
	8		
	7		
	9		

20. Éléskamra

A gnollok élestartára: zsákok, hordók és felakasztott húсок (embersonka, füstölt kolbász). A fal fakó freskója csatajelenetet ábrázol.

21. Az ór szobája

Felirat: „AZ ÓR SZOBÁJA”. A kerek kamra jelenleg a gnoll főnök (a #2 osztag vezetője) vacka, de a berendezés régebbi idősakra utal: elegáns fa kerevet (vagy ravatal?), poros párnák és molyrágta falikárpitok található itt. A kerevetnek támasztva kerek acélpajzs (+1-es nagy pajzs, a peremén öszszefonódott sárgaréz kígyók – Haiár pajzsa [lásd 30.]) hever, mellette ezüstözött réztál (90 at) tele apró lerágott csontokkal. Egy zárt vasládában (Nehéz Zárnyitás, kulcs az egyik párnába csúsztatva) 650 arany és hat viaszos színű, feliratozott üvegcsé: #1 *sárkányirányítás itala* (az elfogyasztóját 100%-os bizonyossággal irányítja a következő sárkány, amivel találkozik), #2 *titánerő itala*, #3 *kicsinyítés itala*, #4 *repülés itala*, #5 *pókmászás itala*, #6 *gyógyital* (súlyos sebek gyógyítása).

22. Elhanyagolt szoba

A gnollok elkerülik ezt a szobát. Itt található egy számukra ismeretlen titkos átjáró, amin keresztül az

élőholtak időnként elrabolnak egy-egy gnollt, majd kiszívják a vérért. A járatban négy megfojtott, elfekedtett emberi holttest; némelyikük hasztalanul marcolássza a kíméletlen zsineget.

23. Áldozati oltár

Kisméretű, négyszögletes kamra, közepén kerek márványemelvény áll. A száradt véryomok rendszeres áldozatokra utalnak.

24. Örposzt

Rendes körülmények között legalább öt gnoll áll itt őrt. Csatában a lépcsőt fokozottan védik, mert itt található a titkos kijárat.



V. Szint

Az V. szintet teljes egészében az élőholtak uralják. A termeket általában elkerülik, de ha harcra kerül sor, oda is követik ellenfeleiket.

25. A képmás

Alacsony, boltíves terem. A bejárattal szemben négyszögletes kőhasábon bronz mellszobor, felirata egyszerűen: „SZTRABÓNUSZ”. Az arc a 2. helyszínnél leírt vonásokkal rendelkezik. A hasáb előtt kő térdeplő található.

Ha egy karakter követi a 33.-nál olvasható útmutatást, és letérdel Sztrabónusz képmása előtt, a kimenetel attól függ, hogy magán viseli-e Sztrabónusz társainak fegyverzetét. Ez a következőkből áll:

- Xatolún vértete (28.)
- Zoimión sisakja (26.)
- Haiár pajzsa (21.)
- Melánosz Köpenye (31.)
- legalább egy a következők közül: Hereklité kardja (9.), Ag nyilai (17.) vagy Parathór tőre (16.)

Ha az öt holmi valamelyike hiányzik, az összes tárgy eltűnik és semmi nem történik (egészen pontosan 8 év múlva a tárgyak különféle módokon ismét visszakérülnek Sztrabónusz sírhalmába, de egy nappal sem korábban: aki visszaszerezné őket, más időben kell kutasson).

Ha ellenben a térdeplő minden felszereléssel rendelkezik, két Nehéz Akaraterőt kell dobnia. Ha az első dobás sikeres, a karakter teste erősebbé válik: +1 VO, +1 minden mentődobásra, szintenként +1 Hp, immunitás az éhségre és szomjúságra. Ha a második dobás sikertelen, a karakter a sír fanatikus és ravasz védelmezőjévé válik, aki mindent elkövet azért, hogy megóvja a helyet a fosztogatóktól – beleértve egykori társait. Bár a karakter ettől kezdve normális körülmények között a 21. szobát preferálja szállásaként, viszonylag szabad a mozgása, és akár hét napi járóföldre is eltávolodhat Sztrabónusz nyughelyétől. Ha megölik, szintjével azonos erejű élőhalottként tér vissza feladatához.

26. Zoimión sisakja

Felirat: „ZOIMIÓN SISAKJA”. A teremben egymásra bukott, megperzselt és darabokra zúzott kőszobrok

maradványai (összesen hat különálló szoborból). Lerobbantott stukkós törmelék, egy használhatatlanná görbült teljes vértete, két törött kardcsont, valamint egy törmelékhalom alól szűrődő enyhe derengés (vaskesztyű örök fény varázslattal).

A kisebb belső kamrában minden csupa korom; a lépcsőn üvegpajzs színpompás szilánkjai hevernek. A szarkofág fedele csalé, benne poros múmiaholttest, kítátott szájába tömött pergamentekercsel:

„Miénk a kincs,
miénk a haszon,
és ha ez nem tetszik,
vedd el tőlünk

-- Hájas Thagon”

Valaha itt nyugodott Zoimión sisakja, ami jelenleg Hájas Thagon, egy 8. szintű harcos tulajdonában van. Thagon 40 embernek parancsol, és egy közeli sziget kis erőd-tornyában lakik. A sisakot értékes trófeának tartja és nem egykönnyen válik meg tőle.

27. Veremcsapda

60' mély verem (Közepes Reflex, 6d6 Hp). Instabil; óvatlan felmászási kísérlet esetén 50% eséllyel beomlik és eltemeti, aki belezuhan.

28. Xatolún vértete

Felirat: „XATOLÚN VÉRTEZETE”; alatta kisebb betűkkel: „Jöjj, hatalmas hős! Minél nagyobb büszkeséged, annál nagyobbat buksz; minél nagyobb szerénységed, annál nagyobb a meglepetés.” A terem szemközti fala előtt egyszerű kőszarkofág áll; a falakat geometrikus stukkóminták borítják.

A minták azonban perspektívát torzító trükkök, amelyek ravaszul elfedik a két átjárót. Az oldaltermekben hatalmas mágnesoszlopok állnak; aki fémvértet visel, azt félúton az egyik magához rántja, ha nem dob sikeres Reflexet (Közepes; a nehézség közepes vértet esetén +2-vel, nehéz vértet esetén +4-el, pajzsok esetén +1-el vagy +2-vel emelkedik); a fémfegyverek kézben tartásához Nehéz Reflex szükséges. A „zuhanás” mindkét irányban 50' (5d6 Hp). A mágnesekhez ragadt karakternek a fenti módosítókkal Nehéz Erőpróbát kell dobnia az elszabaduláshoz vagy a fémtárgyak leválasztásához. Ha megtartja fémtárgyait, a középső terem középontjához érve újra dobnia kell!

28/a) Két csontváz, mindkettő láncvértben és szarvas sisakban, törött fapajzsokkal. Az egyikük övén pénzestarsoly, 25 at.

28/b) Lemezvértes holttest, vaskezével még mindig törét markolja, mellette az oszlophoz tapadt hosszú kard. Oldalán tarisznya rípiyára törött üvegcsékek.

A mágnesek elkerülhetők, ha a karakter nem visel fémet, vagy valahogy kikerüli a hatásukat. Xatolún szarkofágja puritán kőláda egy alacsony lépcsős emelvényen. Mögötte (a bejárat felől láthatatlanul) poros csontváz göcsörtös fabunkót markol. Ha felnyitják a szarkofágot, Xatolún, a múmia-csontváz villámgyorsan támadásba lendül hatalmas bronz kétkezes kardjával! Páncélja, egy +1-es lemezvért, szintén bronzból készült. Ha ellenfelei fémvértet vagy fegyvert viselnek, első dolga a mágnesek erőterébe lökni őket.

a hátul haladó vagy lemaradt karakterekre rontva. Ha az áldozat halott, előtte haladó társa következik. Ha felfedezik őket, visszamenekülnek a falakba.

Árnyak (10): Sz 3*; VO 13; Mozgás Repülés 30'; Tám +3 testetlen érintés 1d6 Erő; Spec anyagtalan, sebészfelfogás 5/ezüst, erőszívás; +1/+3/+1; KG.

Hp	14	5
	19	9
	15	8
	7	12
	16	20

35. Holtak kamrája

Tíz összeaszott, lehanyatlott fejű holttestet láncoltak a falhoz. Középen víz csöpög a mennyezetről egy rézedénybe. Ha a 33. teremben áldozatot mutattak be, a víz véres.



Sztrabónusz sírja

Ez a rész nem különálló szint, hanem a sírhalom közepét alkotó három egymás fölötti szoba sorozata, amely csak az 5.-nél található titkosajton keresztül közelíthető meg. Itt található a hadúr nyughelye, de több talány és rejtett veszedelem is...

36. A bajtársak terme

A meredek lépcsősor mágikus fényvel bevilágított, freskókkal borított kupolaterembe érkezik. A mennyezeten felhős égbolt, a falon hat alak látható. Három lépcső vezet egy kör alakú bemélyedésbe, ahol a fehér márványpadlóba arany mozaik-betűket süllyesztettek: "A BAJTÁRSÁK TERME". A freskók alakjai:

- Kék-vörös-fekete köpenybe öltözött nő. Feltartott kezében egyenes kard; közelítő ellenfelek. Ha elé helyezik Hereklité kardját, az alak eltűnik a freskóról.
- Meztelen, három hárpíával viaskodó férfi. Az egyik madárszörnyet leterítette egy vasnyíl, de a másik kettő két oldalról ront a harcosra. Ha elé helyezik Ag nyilait, az alak eltűnik a freskóról.
- Az előző férfi szakasztott mása, egész arcot fedő (kabuto-szerű) sisakban, nehéz vasbuzogánnyal, amint egy óriásgyíkkal küzd. Ha elé helyezik Zoimión sisakját, az alak eltűnik a freskóról.
- Bronzvértés, bronzbőrű férfi. Termete délceg, orra büszke sasorr, haja fekete zuhatag, szeme metszett és zöld. Egy páncélos óriásrak ollójából próbál kiszabadulni. Ha elé helyezik Xatolún vértjét, az alak eltűnik a freskóról.
- Hasonló vonásokkal rendelkező nő. Kis kerek fémpajzsot emel egy hatalmas denevérszörny tűzlehellete elé. Ha elé helyezik Haiár pajzsát, az alak eltűnik a freskóról.
- Alacsony férfi rövidre vágott fekete hajjal, bajuszszal és szakállal, vállán fekete köpeny. Mosolyog — háta mögött meglepett vadember néz kicsorbult kardjára. Ha elé helyezik Melánosz köpenyét, az alak eltűnik a freskóról.

Ha az összes emberalak eltűnt, egyetlen feladat maradt: az Afamagon lehelletét belélegző karakter tüdejének ereje szétkergeti a felhőket és

megnyitja a következő szintre vezető kerek aknát. Az akna egy napig marad nyitva. Az eltűnt tárgyak nyolc évig nem térnek vissza a sírhalomba.

37. Az imádat terme

Poros, kerek, alacsony mennyezetű terem sötét indigószínű falakkal. A lejárát pereme körül vésett felirat: „AZ IMÁDAT TERME”. Körben hat köemelvénnyel egy-egy üvegcsé fekszik, északkeletre pedig bronz mellszobor áll.

Az üvegcsék varázsitalok: #1 *titánerő itala*, #2 *gyorsítás itala*, #3 *óriáserő itala*, #4 *súlyos sebek gyógyítása ital*, #5 *méreg* (fekete lótusz; Nehéz Kitarítás, 3d6 Egs/3d6 Egs), #6 *levitáció itala*.

A bronzidol Sztrabónusz mása. Ha valaki áldozatot mutat be a hadúr alakja előtt, a következő áldásban részesül: szintenként +1 Hp, +1 minden mentődobásra, +1 VO. A megszenteltelenítés büntetése ugyanennek az ellenkezője (Hősies Kitarással elkerülhető). Az idol mögött a mennyezetbe kődugót illesztettek: a majdnem tökéletesen passzoló kő csapóajtó csak alapos kutatóval fedezhető fel; a feltáruló nyílás Sztrabónusz temetkezési kamrájába vezet.

38. Az eltemetés terme

A lejárát pereme körül – ha a karakterek megvizsgálják – vésett felirat: „AZ ELTEMETÉS TERME. HŐSHÖZ MÉLTÓ SORS, ENNYI KINCCSEL NYUGODNI!”.

Sokkal valószínűbb, hogy a karakterek figyelmét inkább a kincsek halmái, a ragyogó színarany edények és Sztrabónusz értékes felszerelési tárgyai kötik le. Halovány érmék fekszenek a földön, poros kupacokban, a holttest lábainál és az aranykorsókban: mintegy 12000 elektumtallér található a sírkamrában. Tíz vékony vert aranytányér veszi körül a köemelvényt (10 * 120 at); a négy aranykorsó értéke 3 * 600 és 1 * 1000 at. A mennyezet üvegén keresztültörő fénysugár minden kalandozó álmát világítja meg. Még a vasos porréteg alatt és a poros, fullasztó melegben is a mesék világa tárul a kíváncsi szemek elé.

Sztrabónusz felszerelése hasonlóan értékes. Bronzból kovácsolt +3-as *teljes lemezvértet*, +2-es *lándzsát* és +3-as *pajzsot* visel; a lábánál fekvő hajtódárdák *kovácsolt villámok* (mint a varázslat, egyenként 8d6 Hp sebzés, négy dárdá). A bronz halotti maszk értéke ritkaságában rejlik; megfelelő gyűjtőknek 2-3000 at-t is megérhet, ha eredete ismert és bizonyítható.

Azok, akik Sztrabónusz megelevenedésére számítanak, csalódní fognak. Azok, akik a sírbolt könnyű kifosztására, szintén. A terem teljes egészében **mágiamentes zóna**: bent semmiféle mágia nem érvényesül, beleértve a varázstárgyakat és mágikus képességeket. A kifelé és befelé elmondott varázsigék kudarcot vallanak. Ugyanakkor vannak megfelelő mechanikus csapdák: a nehéz kő csapóajtót ravasz ellensúlyok és csigák tartják, és ha Sztrabónusz köemelvényéről elveszik az egyik tárgyat, vagy megmozdítják a testet, visszazuhan a helyére – olyan súllyal, hogy a kisebb ékeket és tárgyakat összetöri. A kődugó kiemelése felülről kemény munka: kell hozzá egy keskeny, hosszú és erős eszköz (pl. egy feszítővas vagy varázskard), és mintegy fél óra munka.

Ez túl sok lehet! A csapóajtó bezárulása után rejtett kődugattyúk oldalsó réseken keresztül sűrített levegőt préselnek a kamrába, felkavarva a port – és a belékevert **fekete lótosz koncentrátumot**. Az ember által ismert leghalálosabb mérge az évezredek alatt ereje nagy részét elveszítette, de még hat: Nehéz Kitartást igényel, sebzése 1d6 Egs/1d6 Egs. Még amikor a lótosz le is ülepszik, egy hirtelen mozdulat, a kincsek megzavarása, a csapóajtó túl heves bolygatása vagy más óvatlanság ismét felkavarja a halálos keveréket. A lótosznak nem árt a

hőség, de a nyílt láng legyengíti (Közepes Kitartás, 1d3 Egs/1d3 Egs).

Azok, akik nem hívják ki maguk ellen a sorsot, hamarosan kellemetlen meglepetésben részesülnek: a fókuszált napfény erősen felhevíti a kamrát, ezért az itt tartózkodók óránként 1d6 sebzést szenvednek.

Sztrabónusz kincseinek biztonságos megszerzése innen a karakterek feladata. Annyi biztos: akik ennyi veszély után is sikerrel teljesítik az utolsó feladatot, azok megérdemlik a halott hadúr vagyonának káprázatos bőségét.

ΩΕΓΕ



Jogi Függelék

This version of **Sztrabónusz** is done under version 1.0a of the of the Open Game License, below, by permission of Wizards of the Coast, Inc.

Notice of Open Game Content: This product contains Open Game Content, as defined in the Open Game License, below. Open Game Content may only be Used under and in terms of the Open Game License.

Designation of Open Game Content: All text containing game-related content within this book is hereby designated as Open Game Content, subject to the Product Identity designation below.

Designation of Product Identity: The following are hereby designated Product Identity, as per section 1(e) of the Open Game License: all artwork, illustrations and maps or other visual references, plot elements, description of geographic features or areas, and all text not specifically designated as Open Game Content, or data derived from OGL licensed material.

OPEN GAME LICENSE Version 1.0a

The following text is the property of Wizards of the Coast, Inc. and is Copyright 2000 Wizards of the Coast, Inc. ("Wizards"). All Rights Reserved.

1. Definitions: (a) "Contributors" means the copyright and/or trademark owners who have contributed Open Game Content; (b) "Derivative Material" means copyrighted material including derivative works and translations (including into other computer languages), potation, modification, correction, addition, extension, upgrade, improvement, compilation, abridgment or other form in which an existing work may be recast, transformed or adapted; (c) "Distribute" means to reproduce, license, rent, lease, sell, broadcast, publicly display, transmit or otherwise distribute; (d) "Open Game Content" means the game mechanic and includes the methods, procedures, processes and routines to the extent such content does not embody the Product Identity and is an enhancement over the prior art and any additional content clearly identified as Open Game Content by the Contributor, and means any work covered by this License, including translations and derivative works under copyright law, but specifically excludes Product Identity; (e) "Product Identity" means product and product line names, logos and identifying marks including trade dress; artifacts; creatures; characters; stories, storylines, plots, thematic elements, dialogue, incidents, language, artwork, symbols, designs, depictions, likenesses, formats, poses, concepts, themes

and graphic, photographic and other visual or audio representations; names and descriptions of characters, spells, enchantments, personalities, teams, personas, likenesses and special abilities; places, locations, environments, creatures, equipment, magical or supernatural abilities or effects, logos, symbols, or graphic designs; and any other trademark or registered trademark clearly identified as Product identity by the owner of the Product Identity, and which specifically excludes the Open Game Content; (f) "Trademark" means the logos, names, mark, sign, motto, designs that are used by a Contributor to identify itself or its products or the associated products contributed to the Open Game License by the Contributor; (g) "Use", "Used" or "Using" means to use, Distribute, copy, edit, format, modify, translate and otherwise create Derivative Material of Open Game Content; (h) "You" or "Your" means the licensee in terms of this agreement.

2. The License: This License applies to any Open Game Content that contains a notice indicating that the Open Game Content may only be Used under and in terms of this License. You must affix such a notice to any Open Game Content that you Use. No terms may be added to or subtracted from this License except as described by the License itself. No other terms or conditions may be applied to any Open Game Content distributed using this License.

3. Offer and Acceptance: By Using the Open Game Content You indicate Your acceptance of the terms of this License.

4. Grant and Consideration: In consideration for agreeing to use this License, the Contributors grant You a perpetual, worldwide, royalty-free, non-exclusive license with the exact terms of this License to Use, the Open Game Content.

5. Representation of Authority to Contribute: If You are contributing original material as Open Game Content, You represent that Your Contributions are Your original creation and/or You have sufficient rights to grant the rights conveyed by this License.

6. Notice of License Copyright: You must update the COPYRIGHT NOTICE portion of this License to include the exact text of the COPYRIGHT NOTICE of any Open Game Content You are copying, modifying or distributing, and You must add the title, the copyright date, and the copyright holder's name to the COPYRIGHT NOTICE of any original Open Game Content you Distribute.

7. Use of Product Identity: You agree not to Use any Product Identity, including as an indication as to

compatibility, except as expressly licensed in another, independent Agreement with the owner of each element of that Product Identity. You agree not to indicate compatibility or co-adaptability with any Trademark or Registered Trademark in conjunction with a work containing Open Game Content except as expressly licensed in another, independent Agreement with the owner of such Trademark or Registered Trademark. The use of any Product Identity in Open Game Content does not constitute a challenge to the ownership of that Product Identity. The owner of any Product Identity used in Open Game Content shall retain all rights, title and interest in and to that Product Identity.

8. Identification: If you distribute Open Game Content You must clearly indicate which portions of the work that you are distributing are Open Game Content.

9. Updating the License: Wizards or its designated Agents may publish updated versions of this License. You may use any authorized version of this License to copy, modify and distribute any Open Game Content originally distributed under any version of this License.

10. Copy of this License: You MUST include a copy of this License with every copy of the Open Game Content You Distribute.

11. Use of Contributor Credits: You may not market or advertise the Open Game Content using the name of any Contributor unless You have written permission from the Contributor to do so.

12. Inability to Comply: If it is impossible for You to comply with any of the terms of this License with respect to some or all of the Open Game Content due to statute, judicial order, or governmental regulation then You may not Use any Open Game Material so affected.

13. Termination: This License will terminate automatically if You fail to comply with all terms herein and fail to cure such breach within 30 days of becoming aware of the breach. All sublicenses shall survive the termination of this License.

14. Reformation: If any provision of this License is held to be unenforceable, such provision shall be reformed only to the extent necessary to make it enforceable.

15. COPYRIGHT NOTICE

Open Game License v 1.0a Copyright 2000, Wizards of the Coast, Inc.

System Reference Document Copyright 2003, Wizards of the Coast, Inc.; Authors Jonathan Tweet, Monte Cook, Skip Williams, based on original material by E. Gary Gygax and Dave Arneson.

Prisoners of the Maze, Copyright 2001, Robert J. Kuntz

Kard és Mágia © Copyright 2008 by Gabor Lux.

Kard és Mágia: Szörnyek és Kincsek © Copyright 2008 by Gabor Lux.

Kard és Mágia: Mesélői Irányelvek © Copyright 2008 by Gabor Lux.

Sztrabónusz © Copyright 2008 by Gabor Lux. All rights reserved.

