

A Menesztratosz-Iskola

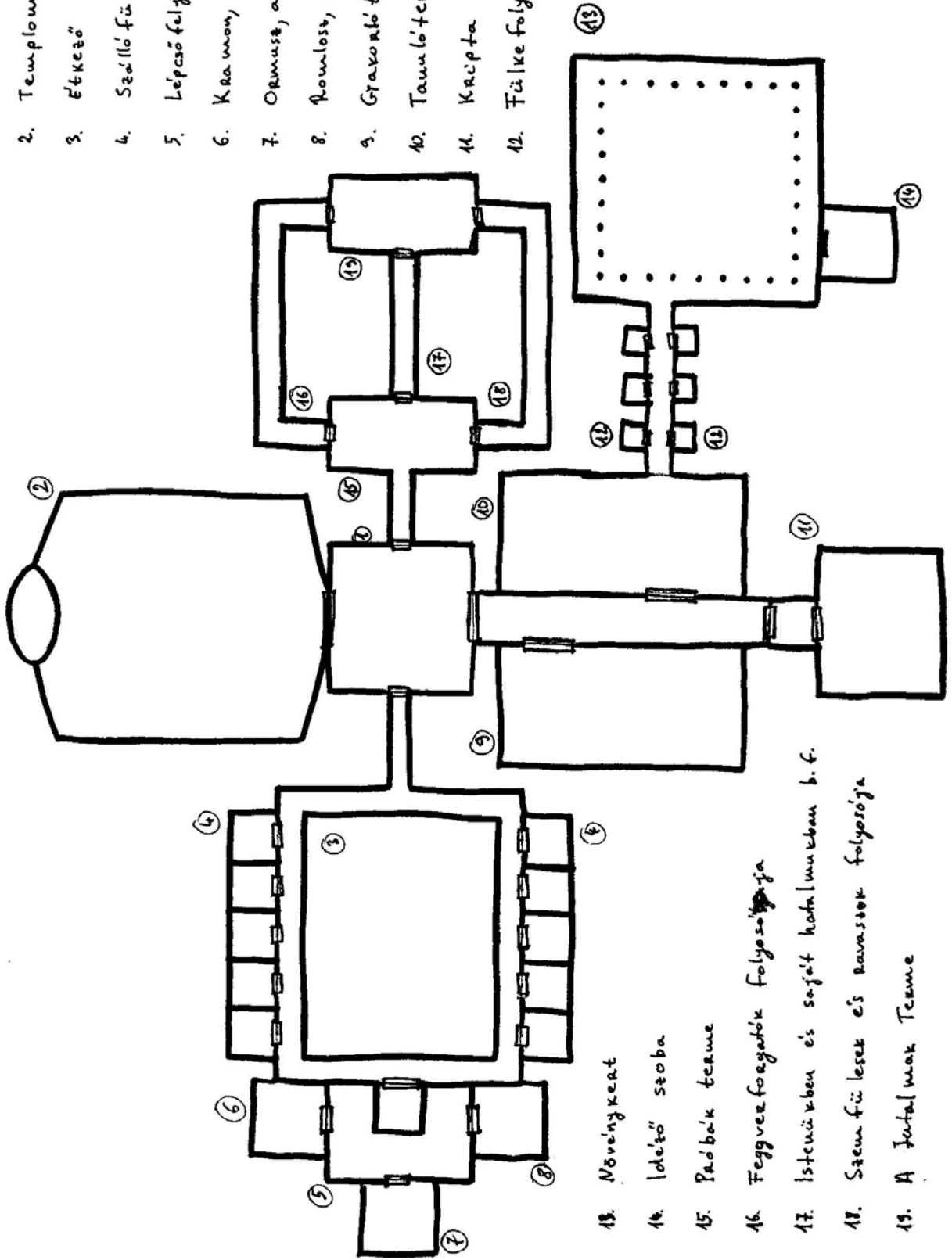
írta: Havasi Gábor



Kard és Mágia kalandmodul 3–4. szintű karaktereknek

E.M.D.T. 11.

1. Központi terem
2. Templom
3. Étkező
4. Szállófülkék
5. Lépcső feljáró és fogadóh.
6. Kórum, a harcos szobája
7. Orvosi, a varázsló szobája
8. Roulozz, a pap szobája
9. Gyakorló terem
10. Tanulóterem
11. Kriptá
12. Fülke folyosó



A Menezstratosz-Iskola

írta: Havasi Gábor

Térkép:	Havasi Gábor
Borító:	Lux Gábor
Tesztelte:	Bárkányi Péter (Garsius – 4. szintű ember harcos) Czakó Mónika (Cseni – 4. szintű ember tolvajnö) Egri Tibor (Fél – 4. szintű ork pap) Fülöp Ferenc (Brémusz – 4. szintű ember varázsló) Hajdú András (Krandó – 4. szintű ember pap) Herdlein Balázs (Onix – 4. szintű ember harcos)

© 2008 by Havasi Gábor. All rights reserved.

Háttér

A fivérek, Ormusz, Kramon és Romlosz Menezstratosz sikeres kalandozói pályafutást tudhatnak maguk mögött. A legidősebb, Ormusz, hatalmas varázsló lett – ő futotta be talán a legfényesebb pályát a három testvér közül. A középső fivér, Kramon tapasztalt harcos, jó verekedő, de meglehetősen visszahúzó ember, a legfiatalabb Menezstratosz, Romlosz pedig Fedafuce magasrangú papja. Több életveszélyes étellel eltöltött év után úgy döntöttek, hogy letelepednek. Kalandozásaik során gyűjtött vagyonukat, valamint Ormusz és Romlosz mágiáját felhasználva létrehozták a Menezstratosz Iskolát, ahol bárki, aki ki tudja fizetni a nem kevés képzési díjat (50 at/negyedév), részt kaphat a testvérek tapasztalataiból. Kramon örömmel képi a jelentkező fegyveresekeket, Romlosz pedig Fedafuce és a hosszú lejáratú hitelek bátyjaként tekint a helyre. Ormusz számára nem meglepő módon ez csak egy hely, ahova biztos pénz és némi társadalmi megbecsülés folyik be, és ahol tovább élvezheti a testvérei védelmét. Akarom mondani továbbra is kihasználhatja a testvérei naivságát és jóindulatát.

Végül a varázsló becsvágya az, ami mind a hely, mind a testvérei pusztulását okozza. Végtelen önteltségében megidéz egy ifritet, egy külső síkokról származó hatalmas démont, és követeli, hogy az teljesítse egy kívánságát – végtelen hatalmat minden élő és holt fölött. Ostoba kívánság, ostoba végkifejlet. Ormusz saját szobájának rabja lett, ahol élőholt árnyékként hatalma – szinte – végtelen. Kramon örökkévaló bajnok lett egy csontváz harcos képében, de halála előtt még eltemette öccsét, akit hite megóvott az nyugalom nélküli haláltól. Szörnyű műve azonban visszacsapott az ifritre, Ormusz védőköre ugyanis kitarított és örökre csapdába ejtette a démont, akire így ha halál nem is, de örökké tartó unalom várt. Hacsak valami jótét lélek ki nem szabadítja börtönéből...

Kalandötletek

Néhány, az iskolához kapcsolható kalandötlet:

1. A karakterek a nagytudású, ám nem túl közlékeny Ormusz Menezstratosz tanácsát keresik valamely ügyükben, aki a hiedelmek szerint az istenekkel is képes beszédbe elegyedni.
2. A karakterek egyike érdeklődik a mechanika tudománya után. A távoli Mérosz városa mellett lévő Menezstratosz-iskola egyik mestere a szakma messzi földön híres ismerője, azonban tudományát csak az arra érdemesekkel hajlandó megosztani.
3. A környéken híre ment, hogy a valaha együtt kalandozó Menezstratosz-testvérek a közeli erdőben telepedtek le egy földalatti komplexumban. Állítólag tapasztalatuknál már csak a vagyonuk és a kincseik számosabbak, kívánatos de veszélyes prédává téve őket a javaikra vágyóknak.
4. A Menezstratosz-testvérek iskolájának híre messzi földre eljutott. Haramib sejk legkedvesebb fiúgyermekét küldi tanulni (kémkedni) az iskolába, testőrökként pedig a karaktereket fogadja fel.
5. A csapat papja álmot lát, miszerint a Menezstratosz Iskolában lakó(k) hatalomvágya pusztulást és halált hoz a világra. Ennek nem szabadna bekövetkeznie, illetve nem az előtt, hogy az istenség papja értékmentést nem végez a helyen!
6. A karakterek az iskolában tartózkodnak, amikor valamilyen furcsa ok folytán a jövőbe kerülnek, ahol az iskola már elpusztult. Ki tudják deríteni, hogy mi történt és meg tudják akadályozni? Egyáltalán meg akarják akadályozni?
7. A karakterek hírét vették, hogy a közeli erdőben vannak egy régi komplexum romjai, amit valaha egy gazdag testvérhármassal üzemeltetett. A szóbeszéd szerint az erdő tele van szörnyekkel, így a romok és a bennük rejlő vagyon még érintetlen lehet.
8. A karaktereket egy rivális egyház felbérelti, hogy füstöljék ki a város közelében lévő erdőben megtelepedett Fedafuce-templomot és lakosságát.
9. A karakterek erdei expedíciójuk során egy fura templomra bukkannak, ahol csuhás papok végeznek valamiféle szertartást...

10. A karakterek erdei expedíciójuk során egy fura templomra bukkannak, ami láthatólag több évtizede, ha nem évszázada elhagyatottan áll...

Ez csak néhány ötlet arra, hogy hogyan lehet felhasználni a kalandhelyszínt. Valószínűleg minden mesélőnek jutnak még eszébe további lehetőségek, hogy mire használja a Menesztratosz-iskola nyújtotta lehetőséget. A magam részéről semmilyen felhasználási módot nem ítélek el, a lényeg, hogy szórakoztató legyen a játékosoknak és a mesélőnek egyaránt!

A továbbiakban két formában ismertetem a kaland helyszíneit: a normállal szedett szöveg a fénykor állapotát írja le, míg a kurzív az iskola bukása utáni helyzetet.



Az iskola

Az iskola bejárata egy hatalmas (10x6m, 3m magas), külsőségeiben leginkább antik templomra emlékeztető, fehérmárvány tömb, amelyre lépcsős feljáró visz fel. A feljárattól alig 2 méternyire arany serpenyő található, amelyben áldozatot lehet bemutatni Fedafuce előtt. Valamivel hátrébb, az oszlopok árnyékában a márványon fekete folt: egy mágikus átjáró, az iskola bejárata. Mindig két, láncvértel, pajzzsal és karddal felszerelt tanítvány tartózkodik itt, akik értesítik Romloszt vagy Yorkot és Peptászt (2.) az esetleges jövevényekről. A két papsegéd itt főt szokta folytatni az üzeneteket; a mindennapi látogatókat nem engedik be az iskolába.

Az átjárón túl egy márvány csigalépcsőn keresztül lehet lejutni a harciskolába, amely azonban fentről az állandó sötétségvarázs miatt nem látható. Ez a megoldás egyfajta védelem, hiszen senki sem merészkedik be oda, ahova nem lát be, illetve szimbolikus jelentéssel is bír – a sötétbe tett első lépések az ismeretlen jövőbe vezető első lépések jelképei.

Maga a márványtemplom érintetlenül vészelt át az elmúlt időket. Kicsit talán jobban megszapordott a növényzet a környékén, indák kúsztak föl az oszlopokra, de maga az épület ugyanolyan méltóságteljes, mint korábban. Az arany serpenyőt már régen elvitték, ám a fekete folt még mindig elrejtí az iskola bejáratát és elriasztja azokat, akik idegenkednek az ismeretlen varázslatoktól.

Az iskola végzete után a márvány csigalépcső – ki tudja miért – összeomlott, így aki le akar merészkedni, annak valamilyen más megoldást kell keresnie. Természetesen egy darab kötél is lehet ereszkedni, de a sötét ismeretlenbe vezető lyuk nem sok jóval kecsegtet, még ha valójában veszélytelen is.

Tanítványok (2): Sz 2+2; VO 17 (láncvért, Ügy); Mozgás 20'; Tám +4 pallos 2d6+5; Spec pallos specializáció; +5/+2/+0; S.

Hp 21
11

1. Központi terem

Egy nagy, 12x12m-es terem; padlója a mai síremlékekhez hasonló fekete-szürke csiszolt márvány. A

falak láthatóan gondos munkával kerültek kifaragásra a kőzetből, de egyszerűek, dísztelenek (ez a márványpadlóhoz hasonlóan az egész komplexumra érvényes). A terem 6 méter magas, a kupolás mennyezet 4 méter magasan kezdődik.

A terem északi kapuja vezet Fedafuce szentélyébe, ahol minden tanulónak heti rendszerességgel kötelessége legalább egy misén részt vennie. Két darab két méter széles, 4 méter magas kő ajtószárnyból áll; az ajtószárnyak szélét nonfiguratív minta díszíti, ami a tanulatlanok számára mágikus benyomást kelt. Mérete és a súlya ellenére könnyen mozgatható és még csak zárva sincs – ami azt illeti, nem is zárható.

A kapu egyetlen védelmi eszköze egy varázsjel, amely elsöre nem feltűnő, de alaposabb vizsgálattal észrevehető. A varázsjel, egy *sugallat* varázslatot tartalmazó papi *védőróna* (Akaraterő NF 15, korlátlan alkalommal érvényesül) pontosan a kapuszárnyak közepén található; kinyitáskor aktiválódik. A mágia hatására mindenki, aki belép a kapun, alázatos tisztelettel adózik Fedafucenek. Fedafuce papja jó szándékú ugyan, de nem naiv. Biztosra akart menni, hogy az istentiszteletre mindenki kellőképpen komoly szándékkal érkezzen.

A nyugati kapu az északi és déli szakasztott mása, de méretében feleakkora. Semmiféle csapda vagy egyéb védőeszköz nem védi, nincs zárva és nem is zárható.

Mostanra a védővarázslat gyakorlatilag annyit ér, hogy aki a hatása alá kerül, az nem fogja elvenni az istenség oltárán lévő értékeket.

2. Templom

Egy 25 méter hosszú, 20 méter széles szentély, melynek 8 méter magasan lévő kőmennyezetét nyolc, egyenként két méter átmérőjű roppant kőoszlop tartja. A mennyezet oszlopok közötti részén egy arannyal és drágakövekkel díszített stilizált mérleg látható, a bejáratnál szemben lévő oltár pedig nem más, mint az istenség hat méteres képmása, egy, a kezében színarany mérleget tartó kövér kereskedő márványszobra díszel.

A templom szinte állandó személyzete **York** és **Peptász**, két tolvaj, akik megtértek Fedafuce hitére és most már főként az ő javára kufárokodnak, mindemellett pedig korábbi bűneik levezéklése érdekében templomszolgai teendőket látnak el. Hacsak nem tanít vagy más dolga el nem szólítja, Romlosz Menesztratosz, Fedafuce papja és a testvér-trió legfiatalabb tagja is itt tartózkodik. Az oltáron az arany mérleg jobb serpenyőjében jó eséllyel pénz (II. típusú kincs), Fedafucenek szóló áldozat található.

Az oltáron máig ott pihen a Fedafucenek szánt utolsó adomány: 300 aranytallér. Maga a márványszobor, bár értékes, nem mozdítható. A kezében lévő színarany mérleg azonban igen! A kellőképpen bontó hajlamú karakterek meg is szerezhetik – már ha nem kerültek a kapun lévő sugallat hatása alá. A mérleg értéke körülbelül 500 arany. Az átok megfogásakor a templomban tartózkodó két templomszolgából lélegzettolvaj lett.

York és Peptász: Tolvaj 4+1; Kezd +5; VO 13 (bőr, Ügy); Mozgás 30'; Tám +3 buzogány 1d8+1 [+2d6]; +2/+5/+2; S.

Hp 24
19

Lélegzettolvajok (2): Sz 4*; VO 14; Mozgás 30'; Tám +4 karmok 1d6; Spec lélegzetlopás (puszta akarattal, Akaraterő mentődobás, balsiker esetén fulladás), immunis az elmét befolyásoló varázslatokra és a hidegre; +4/+1/+1; KG.

Hp 15
22

3. Étkező

Az iskola „szociális helyisége”. A hátsó falnál méretes kondérokban főzik a konyhaszolgáltatón lévő tanulók a tápláló ételeket, általában valamilyen levest és főzeléket húsfélével. A helyiség többi része étkező és közösségi helyként funkcionál két hosszú asztallal és a hozzá tartozó padokkal. A hátsó fal mentén, a kondérok mögötti padlóreszen van egy lejárát a kamrába, ahol több hétre felhalmozott szárított húst és fűszereket tartanak. A kamra oldalán egy kis csermely fut végig, ami ivóvízzel látja el az intézményt. A testvérek vallási ünnepeken mulatságokat rendeznek itt, de nem zavarja őket, ha a tanítványok esténként mértéktartó mulatozással töltik el az időt.

A testvérek lakrészébe (5–8.) vezető kétszárnyú ajtót három alak; egy varázshasználó, egy fegyverforgató és egy pap stilizált domborműve díszíti. A két ajtószárny egyenként másfél méter széles és három méter magas, egy zárszerkezettel nyitható (dupla kulcs, amit egyszerre kell elfordítani a zárban. Az ikerkulcsok miatt a kinyitáshoz szűkséges Zárnyitás próba Nehéz).

A helyiségbe két óriáspók vette be magát. Az időnként betévedő patkányokon élnek, de nem vetik meg a nagyobb áldozatot sem. Az egyik a hátsó fal déli sarkában vár prédára, a másik a bejárati ajtó fölötti részén leselkedik. Taktikájuk egyszerű, megpróbálják a lehető legtöbb karaktert behálózni, majd szépen lassan elfogyasztják őket.

Óriáspókok (2): Sz 4; VO 15; Mozgás 30'; Tám +4 harapás 2d4+méreg (Közepes, 1d6 Erő/1d6 Erő); Spec méreg, pókháló, immunis az elmére ható varázslatokra; +4/+4/+1; S.

Hp 20
18

4. Hálófülkék

Ezek a kicsiny, 4x4 méteres szobák az iskola tanulóinak szállásai. Mindegyikben két-két kemény matrac található, fejüknél egy-egy vasalt ládával (lakattal zárhatóak, a Zárnyitás nehézsége Közepes, arra alkalmas célszerszámmal bezúzóhatóak), a lábuknál lévő falrészen korhadttal fapalccal. Túl sok érdekes dolog nincs itt, a ládák némelyikében némi arany-pénz található – a tanulók be nem fizetett „tandíjának” maradéka (I. típusú kincs minden ládában).

A kihalt szobákban a matracok már kezdenek szétfoszlani, a polcok a legtöbb helyen elkorhadtak, a ládák azonban nagyjából épek. Az előző részben írtaknak megfelelően minden ládában I. típusú kincsrre van esély. Minden ládának 1:10 esélye van arra, hogy valami nagyobb pók beleköltözött és megcsípi a benne óvatlanul, kesztyű nélkül kutakodókat (Hp-t nem sebez, de a mérge ellen Könnyű

Kitartás mentődobást kell dobni, a méreg hatása 1d4/1d4 Erő.)

5. Lépcsőfeljáró és fogadóhelyiség

Az ajtó egy kis (3x3 méter) szobába nyílik, ahonnan csak egy rövid márvány csigalépcső vezet felfelé. A szobában semmiféle díszítés nincs, de a lépcső és a padló matt fénye mellett erre nincs is szükség.

A lépcső jó három, három és fél méter magasságba vezet fel, ahol egy nagyobb (6x6 méter) szobába vezet. A fapadlós szobából három ajtó nyílik, a falakat szinte teljes magasságában mives faliszőnyegek díszítik. Az egyik sarokban nagyobb ülőpárnákkal körülvett alacsony teaasztal található, a közepén egy kis tűzhelyen tea fő. A helyiségben több helyen változatos illatú füstölők égnek.

Az iskola vezetősége itt szokta fogadni a vendégeket, mecénásokat. A három ajtó a három testvér szobájába vezet. A baloldali a pap, Romlosz Menesztratosz, a jobb a harcos, Kramon Menesztratosz, a középső pedig a varázsló, Ormusz Menesztratosz szobája. Mindhárom ajtó fémből van és normál zárral zárható (Közepes Zárnyitás).

Az iskola kihalása után ez a helyiség is pusztulni kezdett. A faliszőnyegek nagy része elmállott és leesett a falról, de ha valaki nagyon keres köztük, találhat ép, értékes darabokat (az Értékbecslés jártasságra dobott próba sokat segít az értékes darabok kiválasztásában); ugyanez sajnos nem mondható el az ülőpárnákról és az teáasztalról. A füstölők már régen leégtek, de a teáasztal romjai alatt lehet találni egy jó adagot egy fémtokban (5 adag kiváló minőségű füstölő, amely varázskomponensnek is alkalmas). Az ajtók semmit sem változtak, a fémet még nem érintette meg az idő vasfoga.

6. Kramon, a harcos szobája

A szokásos matrac, egy embermagas vasszekrény, három páncéllárvány és egy leszerelhető gyakorló-bábu adja a szoba felszerelését. A vasszekrény zárva van, szétverésére nem sok lehetőség kínálkozik – van benne anyag bőven. A zár feltörhető (Könnyű Zárnyitás), a kulcsa mindig Kramonnál van. A szekrényben némi ruha, egy +1-es rövidkard és néhány további varázsszer (gyógyital, ifjúság itala, 2 adag felfedés pora) található.

A három páncéllárvány közül egy üres, az elsőn egy szegecselt bőrvért, a harmadikon egy lemezvért várakozik türelmesen. A középső állványon Kramon +1-es láncevértje szokott lenni, de a harcos általában ezt viseli. A többit akkor, ha a viselésüket tanítja vagy egyéb más okból van rájuk szüksége.

A szoba a szokásos módon lepusztult. A gyakorló-bábu elkorhadtt, a páncéltartó állványok eltörtek, ha a rajtuk lévő vértet megmozgatják, de maguk a vértet sincsenek sokkal jobb állapotban: a bőrvért használhatatlan, a lemezvért kicsit rozsdás, használható, de 1 ponttal kevesebb VO-t ad. A nagy fémszekrény zárva van, de a főntebb leírt tartalma még megvan, kulcsa pedig a kriptákban lakozó csontvázharcosnál található. Az egyszerű zárat a rozsdá miatt nehezebb kinyitni (Közepes Zárnyitás). A +1-es láncevet a csontvázharcos viseli.

7. Ormusz, a varázsló szobája

Az egyetlen szoba az épületben, ami nem matracot tartalmaz alvóhelyként, hanem egy valódi fémkere-

tes, matracos ágyat. Az ágy mellett fa dolgozóasztal áll, az ajtó mellett pedig fémszekrény. A helyiséget egy mennyezetről lelógó, fényes üveggömb világítja meg (közönséges üveggömb, benne egy örök fény varázslat).

A dolgozóasztalon nehéz fóliás fekszik: a varázslómester könyve! A könyv mágiát sugároz (*robbanó rúnák* varázslat, ami biztosan elpusztítja a könyvet, és valószínűleg az olvasót is – 6d6 sebzés 10' sugarú körben, ami ellen az olvasó nem dobhat mentődobást). A **Függelekben**, Ormusz leírása alatt feltüntetett varázslatokat tartalmazza. A zárt fémszekrényben (Könnyű Zárnyitás) néhány ruha, varázstekerics (#1 *jégvihar, jégfal*; #2 *kisebb illúzió, sugallat*; #3 *gondolatok érzékelése, mágia megszüntetése, a sebezhetetlenség kisebb gömbje*) és egy *érezkelés pálcája* (14 töltet) található, valamint Ormusz összegyűjtögetett vagyona, 1500 arany.

Ormusz ideje nagy részében a szobájában tartózkodik, csak akkor jön elő, ha gazdag támogató vagy annak védenca érkezik az iskolába. Két testvérel ellentétben semmilyen formában nem veszi ki a részét az oktatásból.

Sajnálatos módon a néhai lakó a mai napig itt tartózkodik, immár árnyékkörként. A behatólok szerencséjére az iskolát nem, csak a saját szobáját tekinti birtokának, így ha azt elhagyják a karakterek, akkor nem üldözi őket. A dolgozóasztal meglehetősen rossz, a rajta lévő könyv viszont a szekrényhez hasonlóan kifogástalan állapotban van.

Árnyékkör: Sz 7**; VO 18; Mozgás Repülés 30'; Tám +7 érintés 1d6 Erő és benuulás (Közepes Akaraterő); Spec életlopás, csend, sebzésfelfogás 5/+1, varázslatellenállás, immunis az elmét befolyásoló varázslatokra és a hidegre; +2/+5/+5; TG.
Hp 39

8. Romlosz, a pap szobája

A matrac melletti sarokban egy kis Fedafuce-oltár található, az egyik falon pedig egy könyvespolc, rajta néhány fizikai és mechanikai témákkal foglalkozó könyvvel, valamint változatos mechanikus terveket és tervrajzokat tartalmazó tekercekkel. A matrac végében a többi szobához hasonló vasszekrény található, de a többivel ellentétben csak ruhákat tartalmaz – ezek közül pár miseruha nagyobb értéket képvisel. A matrac alatt egy rejtett faireszben egy démoni nevet („Ygalot”), és egy 3 papi varázslatot (*gonosztól védő kör, síkok közötti utazás, áldás*) tartalmazó tekerics található. Romlosz keveset tartózkodik itt, jórészt a templomban van, a tanteremben oktat vagy tervez.

Az idő nem sokat változtatott a szobán. A matrac koszlott, a vasszekrény a harcoshoz hasonlóan nyitható (rozsdás; Közepes Zárnyitás), a benne lévő ruhák sem használhatóak már, kivéve az egyik miseruhát, ami arannyal és apró drágakövekkel díszített, rajta Fedafuce arany szimbólumával (értéke jó 150 arany, de Fedafuce papjainak a dupláját is megéri!)

9. Gyakorlóterem

A helyiség északi részében állványokon és fegyvertartókon különböző páncélok és fegyverek vannak felhalmozva. Szerinte a teremben lyukak találhatók a padlón, amelyekbe szükség esetén fémrúdon lévő

gyakorlóbábukat lehet csavarozni, ha pedig valamiért nagyobb helyre van szükség, el lehet őket távolítani. A terem hátsó sarkában áll Romlosz mester-műve, egy mechanikus szolga, amelyet a mögötte lévő rekeszben található sisak segítségével lehet irányítani. Ez is leginkább gyakorló célokat szolgál.

Az állványokon nyugvó fegyverek és páncélok nagy része hasznavehetetlen, 1-2 csapásnál többet nem bírnak ki. A gyakorlóbábuk fa és vászonz része már pusztulásnak indult, de maga a fém még használható. A mechanikus szolga épen és érintetlenül áll a sarokban, de erői kimerültek.

Mechanikus szolga: Sz 5+3; VO 18; Mozgás 30'; Tám +8 ököl 1d6+3 vagy fegyverrel; Spec: immunis az elmére ható varázslatokra, ½ sebzés a tüztől, hidegtől és elektromosságtól; +7/+4/+4; S.
Hp 40

10. Tanulóterem

Ez a szoba leginkább egy osztályteremre hasonlít. Tanári asztal, padok, üres faszekrények – mindez megtalálható itt. A bejárattal szembeni falon egy szekrény található, benne üres és teleírt papírokkal – a tanítványok elvégzett és leendő munkáival. A terem északi részén egy nagy tábla van, előtte egy katedra. A katedra előtt öt sor pad, soronként négy ülő és íróhellyel. A bejárati ajtóval szemben egy kisebb folyosó nyílik. A terem hátsó részében egy asztalon mindenféle mechanikus szerkezetek találhatók: apró fogaskerekek, láncok, szíjak, stb.

A terem bejárat felőli falát a három testvér nagy (4x2m-es), egészalakos képe díszíti. Kramon, a harcosh egy vörös teljesvértelet viselő grandiózus alak, kopasz, borostás, maga előtt egy pallost tart. A pap, Romlosz kövérkés, de magas férfi; díszes miseruhát visel – ezt meg lehet találni a szekrényében! – Fedafuce szimbólumát, az arany mérleget egyfajta lámpásként magasan a levegőben tartja, másik kezében egy könyvet markol. Hosszú, fekete bozontos haja és hasonló szakála van. Ormusz egy köpenyes alak, görög szandálban, tógában, a kezében egy hosszú, díszes botot tart fel fenyegetően.)

A teremben nem sok minden maradt épen. Az óriási képek elég jól vésztették át az elmúlt évtizedeket; ha valaki ki tudja vinni őket, akkor darabjéért 300-500 aranyat kaphat – ha talál rá elég pénzes vevőt. A padok kopottak és korhadtak, a szekrényen lévő papírok szétmállanak. A hátsó falnál lévő alkatrészekből a fém dolgok használható állapotban vannak.

11. Kriptá

A kriptát a fivérek maguknak és leghűségesebb tanítványaiknak tartották fenn. Az iskola működése alatt üres, de mindig ki van takarítva.

A kriptá csak az egyik testvér nyughelye lett, a többi lakója nyughatatlanul rója a folyosókat. A kriptában Kramon, az egykori fivér őrzi öccse, Romlosz holttestét: ő csontvázharcos, tíz hűséges tanítványa pedig vele tartott a halálba; közülük hat egyszerű csontváz, négy pedig csontvázijász.

Kramon, csontvázharcos: Sz 4+2; VO 18 (Ügyesség, *lancing* +1); Mozgás 20'; Tám +6 pallos 2d6+3; Spec immunis az elmét befolyásoló varázslatokra; +6/+3/+3; S.

Csontvázak (6): Sz 1; VO 16 (rozsdás láncvért); Mozgás 20'; Tám +1 szablya 1d6; Spec immunis az elmét befolyásoló varázslatokra; +2/+0/+0; S.

Hp	1	4
	2	
	4	
	2	
	5	

Csontvázijászok (4): Sz 2+1; VO 13; Mozgás 30'; Tám +3 rövidíj 1d6; Spec immunis az elmét befolyásoló varázslatokra; +4/+1/+1; S.

Hp	8
	11
	8
	10

12. Fülkefolyosó

Apró tanulószobák a magányos elmélkedésre. Mindegyikben egy kis dolgozó- és imádkozóasztal található egy faszékkel, egyébiránt a helyiség teljesen dísztelen.

A bal oldali harmadik fülke asztalának fiókjában egy kincses térkép van. Ezt az egyik tanuló lopta a másiktól és itt rejtette el, hogy a magányában titkon nézegetse. Sajnos hamarabb jött az átok az iskolára, mint hogy hasznát vehette volna. Az asztalfiók zárva van, de könnyű kinyitni (Könnyű Zárnyitás), ha azonban szétverik, a térkép is apró darabokra szakad. A többi fülke bútora szuvas ócskaság és semmi érdekes nincs bennük.

13. Növénykert

Az iskola gyógyfüves kertje. Minden megterem itt, ami egy varázslónak vagy papnak kellhet ahhoz, hogy 1. és 2. szintű varázslatokat főzzön. A kertet körülvevő keskeny kerengő déli részéről egy titkosajtó nyílik, ami az idézőszobába vezet. Ezt az ajtót csak a déli oldalon található legkeletibb és legnyugatibb fákyatartók együttes elfordításával lehet kinyitni; ha közben bármelyik másik fákyatartót elfordítják, a mechanizmus nem működik. A titkosajtó melletti tartó visszaállítja az alaphelyzetet.

Mára a kertet leginkább gyom és elszáradt növény lakja. Na meg két gyilkos inda.

Gyilkos Indák (2): Sz 4+2; Mozgás 0'; VO 15; Tám +6 inda 1d6+2+megragadás (+5-ös manőver); Spec fojtogatás 2d6/kör, immunis az elmét befolyásoló varázslatokra; +6/+3/+3; S.

Hp	34
	28

14. Idézőszoba

Ormsz ténykedésének fő színtere; egy kőbe vésett idézőkörön kívül egy kis asztal található itt (komponenseknek).

Az iskola pusztulását közvetetten okozó ifrit még mindig itt raboskodik a megtörtetlen idézőkörben. Borzasztóan unatkozik, bárkit megpróbál rábeszélni, hogy engedje ki. Hajlandó ezt-azt ígérni is, de a Kívánság képességét nem hozza szóba. Ha elengedik, boldogan tér haza a síkjára; ha megtámadják és még be van börtönözve, akkor igyekszik elnyerni támadói jóindulatát. Ha már szabadonengedték és úgy támadták meg, akkor egykedvűen elpusztítja támadóit.

Ifrit: Sz 10+3*; VO 18; Mozgás Lebegés 30'/Repülés 60'; Tám +13 hatalmas handzsár 2d10+4 vagy +13 markolás 1d8+4; Spec: varázslatok, kívánság, immunis a tűzre; +10/+10/+10; TG.

Varázslatok: *mágia érzékelése* korlátlanul; *kisebb teremtés, lángoló gömb, láthatatlanság, tűzfal, tűzpajzs* 3/nap; *gázforma, nagyobb illúzió, nagyobb teremtés, tűzpajzs* 1/nap.

Hp	80
----	----

15. Próbák terme

Az igazán beleváló és bátor tanítványok próbára tehetik a tudásukat a termekben. A próba jutalma valamiféle mágikus tárgy, a bukás büntetése azonban halál!

A teremből induló mindhárom folyosóra igaz, hogy ha valaki belépett, akkor az ajtó becsukódik és egy *varázsszár* (a kopogtatás ellentettje) kerül az ajtóra. A folyosóról kijönni a másik végén lehet, ahol a plafonról egy aranyláncon lóg le a kulcs, ami az ajtóhoz és a következő teremben lévő ládához is jó.

16. Fegyverforgatók folyosója

Az első sarkon túl négy mechanikusan mozgatott gyakorlóbabu hadonászik éles fegyverekkel: az első hosszúkarddal (Tám +3, 1d8 sebzés), a második csatabárddal (Tám +5, 1d8+1 sebzés), a harmadik alabárddal (Tám +7, 1d10+2 sebzés), a negyedik pedig egy pallos segítségével (Tám +10, 2d6+3 sebzés).

Nincs egzakt megoldás arra, hogy hogyan lehet túlélni ezeket az eszközöket. Az első kettő viszonylag rövid fegyver, így ha valaki pajzzsal védekezve, háttal a falnak megy el előtte, akkor sérülés nélkül megúszhatja. A második kettő már problémásabb, ugyanis az egész folyosót „belengik”. Egy Nehéz Ügyességpróbával át lehet bukfecezni alattuk, de ha nem sikerül, akkor a fegyver automatikus találatot ér el (azért dobjunk, hátha kritikus!).

Ha valaki a pajzsát fordítja ellenük, hajlamosak ripityára zúzni (ha az fából van) és támadnak a viselő ellen. A fémpajzs nagyobb biztonságot nyújt, így amikor a viselő támadást kap, akkor a pajzsos VO-ja ellen megy a támadás. Csak hogy nehezebb legyen, ha a próbálkozó sikeres támadást kap, akkor a mechanikus eszköz visszalöki! Ha a játékos ekkor nem dob sikeres Közepes Ügyességpróbát, akkor a mögötte lévő fegyver is támad rá egyet.

A fegyverek eltörése kimondottan jó ötlet, +5-ös manőverként lehet próbálkozni vele, de ha a szerkezet nyer 5-tel, akkor automatikusan sebez. A távolsági fegyverek semmit sem érnek az eszközök ellen.

Ha a fegyvereken túljut a próbálkozó, akkor a szemközti falból nyílveszők repülnek felé, összesen 5 darab – ennyit tud a mechanika. Ezt falhoz lapulással vagy pajzzsal is lehet védeni. Az újabb forduló után az óvatlan próbálkozó a hátába is kaphat pár számszerij vesszőt. Ez az előzőhöz hasonlóan védhető, de ha a próbálkozó nem számít rá (nem jelenti be a mesélőnek), akkor az első támadás ellen sem a pajzsa, sem az Ügyessége nem védi. (+5 támadás, d8 sebzés). Ha ezt is túlélte, akkor övé a kulcs és a kincs.

17. Istenükben és saját hatalmukban bízó folyosója

Ebben az egyenes folyosóban a mágia vagy a vak hit lehet a sikeres próbálkozás kulcsa. A folyosót pár lépésre az ajtótól sötétség fedi, amin semmiféle természetes fény nem képes átvilágítani (örök sötétség varázslat).

A folyosó közepén egy barna penész (13 Hp) él. Ha valaki besétál a sötétségbe és nem figyel a hőmérsékletre (nem közli a mesélővel, hogy figyel erre), akkor 2d6 pontot sebződik és akaratlanul hátrál néhány lépést. Ha ezután át akar sétálni a „hidegfolyosón”, akkor még 2d6 életpontot sebződik, de átér a hidegen és a sötéten. Ha valaki vak hittel ront bele a sötétségbe, akkor 2d6 pontot sebződik a hidegtől, de lendületből átér a sötétségen túlra, a kivezető ajtó és a kulcs elé.

18. Szemfülesek és ravaszok folyosója

Ezen a folyosón az éles szem és az óvatosság a választóvonal élet és halál között. A folyosó első szakaszán mechanikus tűzvetők vannak a talajba építve. Összesen háromszor képesek tüzet fűjni és az egész padló rész nyomásérzékelős, akár egy egér is beindíthatja.

A tűz sebzése 5d6 (Reflex felezi). Ha a szenvedő alany nem számít arra, hogy lángok fognak kicsapódni a padlóból, akkor a mentődobás Nehéz. Az éles szeműek (aki bejelenti, hogy alaposan megnézi) észrevehetik, hogy a bal oldali fal mentén nem látni apró lyukakat (ezekből a lyukakból jön elő a tűz), ez a körülbelül egy láb széles rész biztonságosan járható.

A forduló utáni folyosószakaszon két dolgot vehet észre a figyelmes szemlélő. Egyrészt azt, hogy a padlón egymástól nagyjából négy méter távolságra két faltól falig érő vonal van a földbe vájva, másrészt pedig azt, hogy a plafonon kis kapaszkodók vannak kiképezve, amiken át lehet mászni a vonalak határolta területen. Ha valaki a vonalak között mozog, akkor egy több állkapcsú farkascspadába kerül, ami egy barátságos 5d6-ot sebez rajta. Nehéz Reflex mentődobással ez a sebzés elkerülhető;

ekkor ha a játékos nem jelentette be, hogy merre ugrott, 50% esély van arra, hogy a csapda előtt, és 50% arra, hogy a csapda mögött ért földet. Támadás után a csapda visszahúzódik.

Az utolsó csapda a folyosó utolsó szakaszán egy papírral fedett csengettyűs rész a padlóba vajt kis, fél láb mély medencében. A papírt tapintással automatikusan fel lehet fedezni, de ha valaki jól szétnéz, akkor is észreveheti, hogy kicsit más a padló árnyalata (Közepes Megfigyelés). A csengettyűk mellett elosonni Lopakodást igényel; ha ez sikertelen, akkor egy 3d8 sebzést okozó *védőőrünát* aktivál (sikeres Reflex felezi). Aki ezen is túljutott, az elér az ajtóhoz és megkapja a kis kulcsot.

19. A jutalmak terme

Itt található a próbát kiálltak jutalma:

- **Fegyverforgatók:** egy kiváló minőségű nagy fém pajzs, amely egyvel jobb VO-t ad, mint közönséges társai (+3 VO), valamint két *gyógyital* (1d8+1 hp).
- **Papok és varázslók:** egy tekercs, rajta két varázslói varázslattal (*azonosítás*, *varázslóvedék*), valamint egy *varázspálca*, ami 20db 1d8+1 pontos gyógyítást tartalmaz.
- **Tolvajok:** egy köpeny, ami képes megváltoztatni viselője alakját (mint az *önmegváltoztatás* illuzionista varázslat). A köpeny összesen 20 alkalommal használható.

Ha a karakterek kiállják a próbákat és megszerzik a tárgyakat, a próbamesterek elmondják nekik, hogy melyik mire való és hogyan kell használni.

Magát a próbát Romlosz (a pap) tartja rendben. Ő élesíti újra, tölti föl és gondozza a csapdákat. Ha a karakterek az iskola pusztulása után fedezik fel és teljesítik a próbákat, akkor a megtalált javakat nekik kell azonosítani, és hiába mennek végig újra és újra, a ládák már üresek lesznek. A komplexumba visszajutni a fegyverforgatók vagy a kalandorok próbájának folyosóin keresztül lehet: amint a kijutásra használt ajtót kinyitják, a csapdák és gépezetek deaktiválódnak.



Függelék: nemjátékos karakterek

Kramon Menezstratosz

8. szintű Harcos

Statok: 18/12/16/9/11/9
VO: 17 (ügyesség +1, +1-es láncvért +6)
Mozgás: 20' (páncélban)
Támadás: +11/+6 pallos 2d6+6
Spec: pallos, rövidkard, hosszúj és buzogány specializáció
Mentők: +8/+3/+2
Jellem: Semleges
Hp 65

Romlosz Menezstratosz

7. szintű Pap

Statok: 9/13/14/15/17/15
VO: 13 (ügyesség +1, bőrvért (csuha alatt) +2)
Mozgás: 30'
Támadás: +4 egykezes buzogány 1d8
Spec: élőholt üzés 2/nap, varázslatok
Mentők: +6/+3/+7
Jellem: Semleges Jó
Hp 29

Varázslatok (egy átlagos, az iskolában töltött napra készülve) (6/5/4/2/1; NF 12+szint)

0: mágia érzékelése*2; mágia olvasása*2; méreg érzékelése*2

1: kisebb sebek gyógyítása*3; szenteltvíz teremtése*1++++; gonosz érzékelése*1

2: bővülés érzékelése*2; méreg lelassítása*1; ómen*1

3: átok eltávolítása*1; betegség gyógyítása*1

4: jóslás*1++

Ormusz Menesztratosz

10. szintű Varázsló

Statok: 12/10/9/18/14/8

VO: 10

Mozgás: 30'

Támadás: +6 tör 1d4+1

Spec: varázslatok

Mentők: +3/+3/+8

Jellem: Kaotikus Gonosz

Hp 21

Varázslatok (egy átlagos, az iskolában töltött napra készülve) (6/5/5/4/3/2; NF 13+szint)

0: fény, mágia érzékelése, mágia olvasása, méreg érzékelése, táncoló fények, trükkök

1: altatás, azonosítás+++++, lángoló kezek, láthatatlan szolga, pajzsvarázs, személyi bűbáj, színes permet, Tensor lebegő korongja, varázslóvédék, védelem a gonosztól

2: gondolatok érzékelése, hipnotikus minta, kopogtatás, lángoló gömb, láthatatlanság érzékelése, levitáció, Mel savas nyila, örök fény, tárgy meglelése, tükörkép

3: gázforma, gonosztól védő kör, mágia megszüntetése, robbanó rúnák, sugallat, távollátás/hallás, villám

4: átok, félelem, jégvihar, jégfal, polimorfizáció, a sebezhetetlenség kisebb gömbje

5: elementál megidézése, kiterjesztés, síkokon túli kontaktus

York és Peptász

Romlosz papsegédei, 4+1 szintű Tolvajok

Szint: 4+1

VO: 13 (bőrvért +2, Ügyesség +1)

Mozgás: 30'

Támadás: +3 buzogány 1d8+1

Spec: orvtámadás +2d6, +4 kezdeményezés, tolvajképzetségek

Mentők: +2/+5/+2

Jellem: Semleges

Hp 24

19

Tanítványok

A fivérek tanítványai többnyire 1-3. szintű harcosok, de néha akad köztük egy-két magasabb szintű tolvaj vagy pap, akik Romlosz mechanikai tudományára kíváncsiak. Hogy akad-e ilyen tanítvány a komplexumban amikor a karakterek ott járnak, annak eldöntése (és esetleges kidolgozása) a mesélő feladata. Itt csak a fegyverforgató tanítványok statisztikáit adom meg.

Tipikus harcos tanítvány

Szint: 2+2

VO: 17 (láncvért +5, Ügyesség +2)

Mozgás: 20' (páncélban)

Támadás: +4 pallas 2d6+5

Spec: pallas specializáció

Mentők: +5/+2/+0

Jellem: Semleges



Jogi Függelék

This version of **A Menesztratosz-Iskola** 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.

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.

A Menezstratosz-Iskola © Copyright 2009 by Gabor Havasi. All rights reserved.

