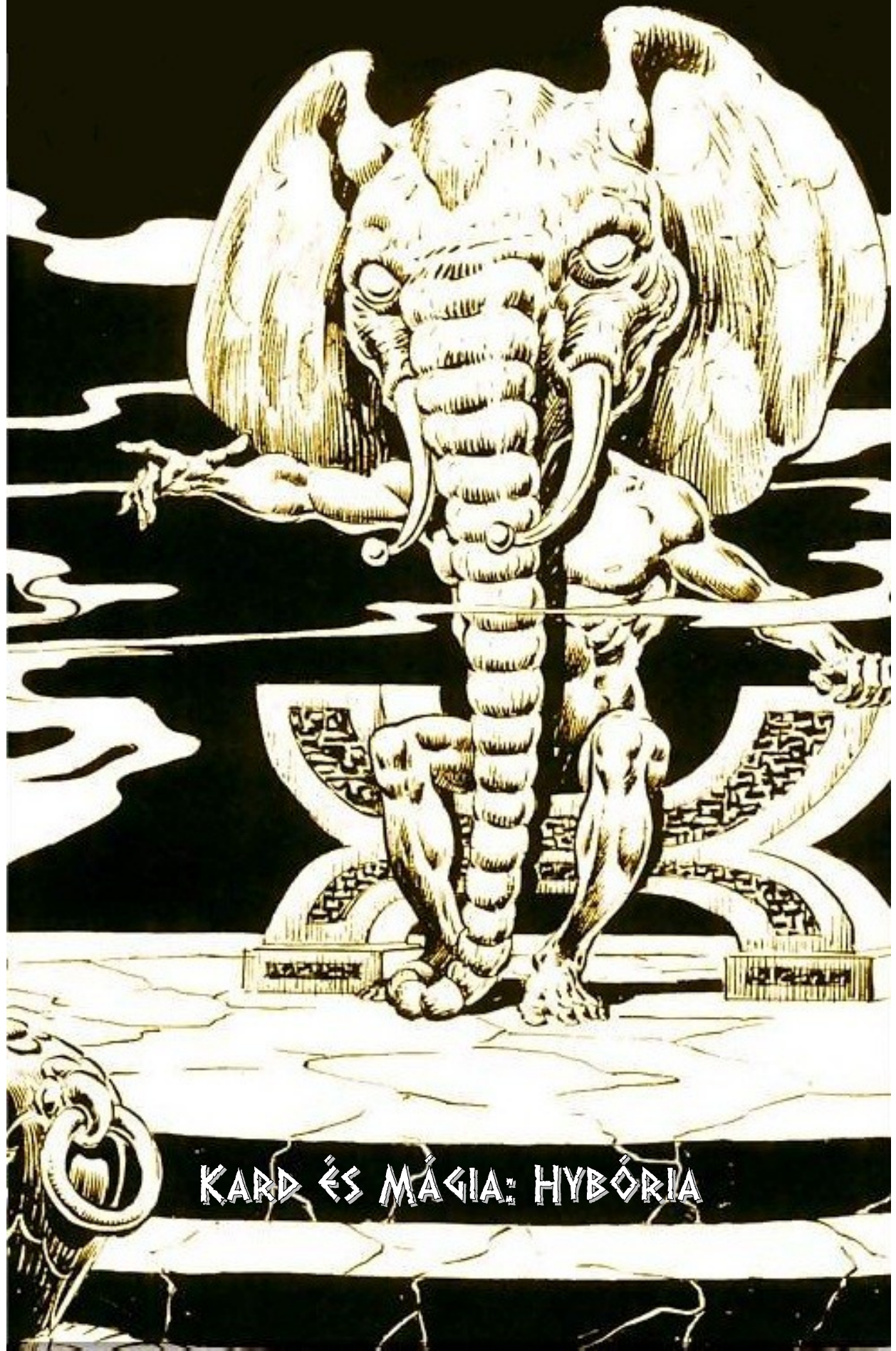
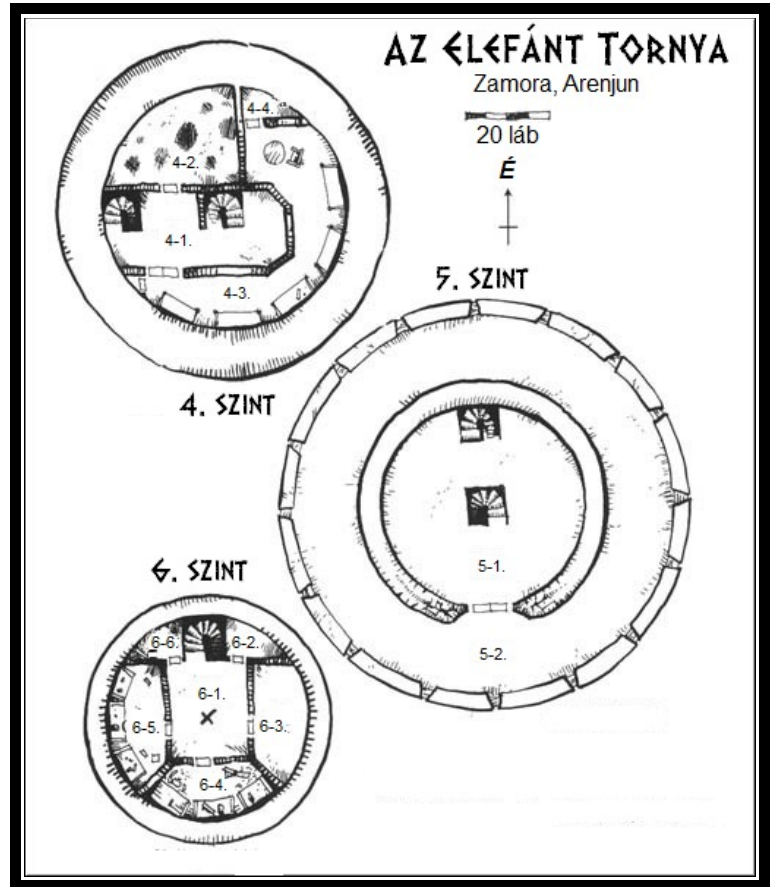
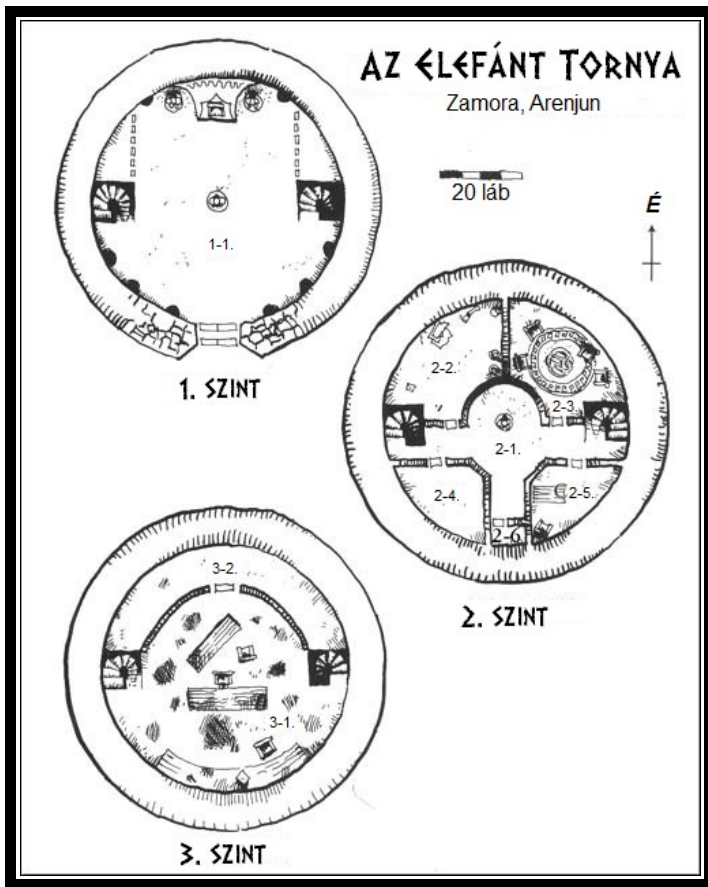
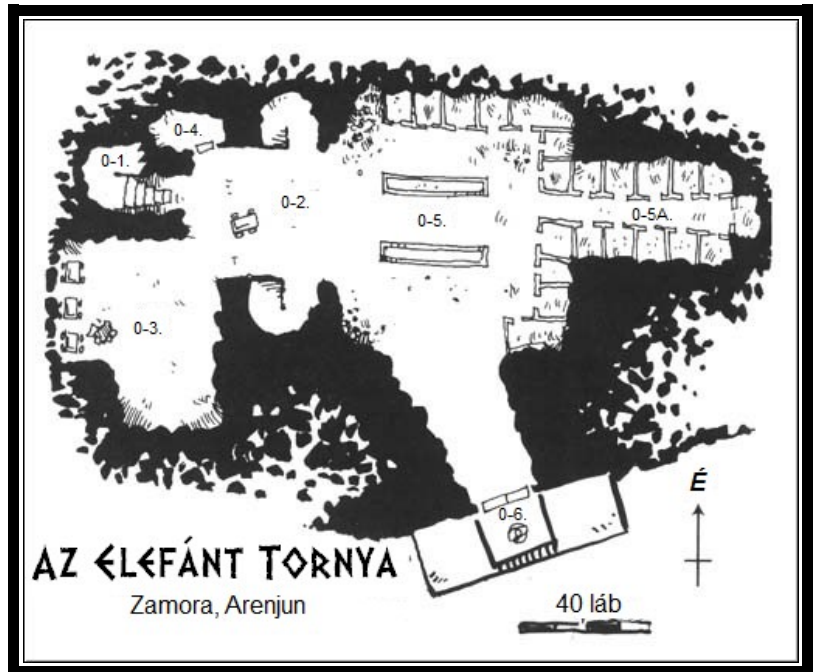


AZ ELEFÁNT TORNYA

kalandmodul 4–7. szintű karakterek számára



KARD ÉS MÁGIA: HYBÓRIA



AZ ELEFÁNT TORNYA

Kard és Mágia: Hybória

kalandmodul 4–7. szintű karakterek számára
Robert E. Howard azonos című novellája alapján.

Írta: Thulsa

Fordította és rendszerre dolgozta: Hysteria

Apának és Anyának, amiért a könyvek szeretetére neveltek.

Budapest, 2012

A torony csillámló szára fagyosan nyújtózott a csillagok felé. Nappal olyan vakítóan fénylik, hogy csak kevesen képesek elviselni a ragyogását, és az emberek azt mondják, ezüstből épült. Kör alakú, nyúlánk henger volt, ötven méter magas, és a pereme tündökölt a csillagfényben a belerakott ékkövektől. A torony egy kert imbolygó, egzotikus fáitól körülveve, jóval a város szintje fölé emelkedett.

– Robert E. Howard: Az elefánt tornya (Nemes István ford.)

BEVEZETÉS

Az *Elefánt Tornya* egy egy alacsony szintű kaland, Robert E. Howard azonos című novellája nyomán. Kettő-négy fő 4–7. szintű karakternek ajánlott: leginkább harcosoknak és tolvajoknak, de ha van a csapatban egy varázsló, az is hasznos lehet. A kalandot azok is játszhatják, akik olvasták az eredeti történetet. A karakterek feladata megtalálni Yag-Koshát és az Elefánt Szívét, még mielőtt találkozoznának Yarával, a torony papjával.

Megjegyzés: Bár nem feltétlenül szükséges, de természetesen sokan segít, ha a Mesélő a kaland leírásának előtt elolvassa az eredeti novellát.

A város és a torony térképeit a belső borítón, a fontosabb NJK-k statisztikáit pedig a Függelékben találod meg.

ÖSSZEFOGLALÁS

Zamorában, a „Tolvajok Városa”-ként ismert, hírhedt Arenjun templom negyedében, áll egy csillogó torony. Azt mondják egy mesés kincs, az Elefánt Szíve néven emlegetett drágakő található benne. A város tolvajai mégis messze elkerülik a tornyot: félnék annak gazdájától, a vén Yarától, akiről azt beszélnek, hogy több, mint 300 éves.



A JK-k ellenben elég bátrak vagy bolondok (esetleg mindkettő), hogy efféle pletykák ne tartsák vissza őket. Elhatározzák, hogy ellopják az ékkövet a paptól. A toronyban aztán megtudhatják, miért hívják a drágakövet az Elefánt Szívének, és hogy hogyan tudják legyőzni Yarát.

A JK tisztában lehetnek vele, hogy kihívásokba ütközhetnek a torony felderítése közben, hisz hallhatnak pletykákat Yara sötét hatalmáról, hihetetlen koráról, és hogy hogyan merít hatalmat a mágikus ékkőből. Azt is megtudhatják, hogy még egyetlen hívatlan látogató sem tért vissza a toronyból.

PLETYKATÁBLÁZAT

Azok a karakterek, akik legalább 13-as Intelligenciával rendelkeznek, összegyűjthetnek 1d3 pletykát az alábbi táblázatból, amennyiben szánnak némi időt az információ megszerzésére. Ez jó lehetőség a szerepjátékra is – bemutatathatod a karaktereknek, mennyire rettegnek az emberek a gonosz Yarától.

1D8 PLETYKA

1	AZ ELEFÁNT TORNYÁNAK PAPJA TÖBB, MINT 300 ÉVES (IGAZ).
2	AZ ELEFÁNT TORNYA EGYETLEN ÉJSZAKA ALATT ÉPÜLT FEL, MÁGIA SEGÍTSÉGÉVEL (IGAZ).
3	A TORONY KERTJÉBEN ÉLŐHOLT ÓRÖK JÁRÓRÖZNEK (HAMIS).
4	YARA KHITÁJBÓL JÖTT ZAMORÁBA, AHOL EGY HATALMAS JÁDE PALOTÁBAN ÉLT SZOLGÁK SZÁZAIVAL KÖRÜLVÉVE (RÉSZBEN IGAZ).
5	ZAMORA KIRÁLYA FÉL YARÁTÓL. ÁLLANDÓAN RÉSZEG, HOGY EL TUDJA VISELNI A FÉLELMET (IGAZ).
6	A PAPNAK EGYETLEN GYENGÉJE VAN: CSAK EGY ISTÁR-PAP ÁLTAL MEGÁLDOTT EZÜST TÖRRREL LEHET MEGÖLNI (HAMIS).
7	YARA EGYSZER MEGÖLTE EGY TÁVOLI BIRODALOM HERCEGÉT: PÓKKÁ VÁLTOZTATTA, MAJD AGYONTAPOSTA A SARKÁVAL (IGAZ).
8	ÚJRADOBÁS (VAGY A KM ÁLTAL KITALÁLT PLETYKA)

A TORONY KÜLSŐ KERTJE

Magát a tornyot két körkörös fal veszi körül. Díszes kupoláján a csillagok és a nap fénye tükröződik. Azt beszélnek, hogy Yara egyetlen éjszaka alatt építette a tornyot egy nagy hatalmú varázslattal.

A torony szintjei kb. 25 láb magasak (beleértve a padlót és a mennyezetet is; a szintek belmagassága mintegy 18 láb), és hat emelet van – bár ez kívülről szemlélve a tornyot nem derül ki. Úgyesen épített ajtóit és ablakait vannak, melyek csukott állapotban kifelé nem vehetőek észre. A torony lakói a felülről beáramló levegőt lélegzik be.

A torony megmászása: A falak tükörsimák, kötélt és mászókampó nélkül megmászhatatlanok. Ahhoz, hogy a kötelet a tető pereméhez rögzítse valaki, távolsági támadó dobásra van szükség, 22 VO ellen. Ekkor meg lehet mászni a falakat, amihez három, 15 NF ellen dobott Mászás próbát kell dobni: az elsőt 50, a másodikat 100, a harmadikat pedig 150 láb magasságban. Sikertelenség esetén a karakter leesik, és a szokásos esésből eredő sebzést szenved el (minden 10' után 1d6 Hp). Ha a JK-k sikeresen megmásszák a tornyot, a tetőre jutnak (lásd az 5-2. terület leírását).

Behatolás a földszint felől: A JK-k dönthetnek úgy is, hogy a földszinti bejáraton hatolnak be a toronyba. Ez esetben vagy be kell surranniuk, vagy meg kell küzdeniük a kapuban, és az alsóbb szinteken található őrökkel. Utóbbi esetben problémát jelenthet, hogy ha sikerül riadóztatniuk Yarát, a pap hatékonyabban tud majd fellépni ellenük, miután előkészít néhány védekező varázslatot.

A külső kertben éjjel-nappal örök járőröznek. A JK-k 10 percenként 1:4 eséllyel találkozhatnak velük. Nem húzzák az időt kérdezősködéssel, azonnal támadásba lendülnek, és legalább az egyikük megpróbál vissza-vonulni a toronyba, hogy jelentést tegyen Yarának a behatolásról. Ezüstös pán-célingekkel, sisakokkal, és ékköves markolatú kardokkal vannak felszerelve.

Összesen 24 ór található az Elefánt Tornyan.

AZ ÉLEFÁNT TORNYÁNAK ŐREI (24): SZINT HARCOS 2+1; VO 16 (KIVERT BŐRVÉRT, KIS ACÉL-PAJZS, ÜGY); MOZGÁS 30'; TÁM +3 HOSSZÚKARD 1D8+3; +4/+1/+1; TS.

HP 17, 15, 14, 10, 13, 19, 8, 12, 13, 15, 15, 9, 12, 13, 19, 15, 15, 13, 7, 16, 8, 5, 15, 16

A TORONY BELSŐ KERTJE

A torony lakói a kert alatti kazamatákban oroslánokat tartanak. A belső udvaron napkeltétől napnyugtáig emberi örök járőröznek, éjszakára azonban kiengedik ketreceikből a fenevadakat (statisztikáikat lásd alább).

Ha a JK-k napvilágnál nyíltan megtámadják a tornyot, az örök megpróbálják riadóztatni Yarát, aki a lehető leghatásosabban lép fel a karakterek ellen (először kiengedi az oroslánokat a kertbe, majd varázslataival támad a JK-kra – a szabadban a fejük fölött levítélva, zárt térben pedig egy erőfal mögül, amelybe bebörtönözi a hősöket).

Éjszaka a belső kertben emberi örök helyett szabadon engedett oroslánok látják el a torony védelmét. Yara állandósított **Csendvarázst** varázsolat rájuk, így teljesen némák. Képesek észrevétlenül megközelíteni ellenfelüket, és meglepetésszerűen támadnak. Közvetlen közelükben a **Csendvarázs** miatt lehetetlen varázsolni.

OROSzlÁNOK (5): SZINT: 5+2; VO 15; MOZGÁS 40'; TÁM 2x+7 KARMOK 1D6+2 ÉS +7 HARAPÁS 1D8+2; +6/+6/+3; S; NAGY HP 22, 42, 33, 36, 26



Taurus, a Tolvajok Hercege: Ha a JK-k éjjel a belső kertben tartózkodnak, találkozhatnak Taurussal, a nemédiai Tolvajherceggel, amennyiben 1–2-t dobsz a d6-on. Taurus meglehetősen sokat tud a toronyról (1d4+2 pletykát ismer a Pletykatáblázatból).

Kezdetben bizalmatlanul viselkedik a karakterekkel. Nem hajlandó félreállni, és hagyni, hogy a JK-k maguknak szerezzék meg a torony minden kincsét, de csatlakozni hozzájuk csak abban esetben fog, ha megfelelő részesedést ajánlanak neki. Ha megtámadják, vagy megfenyegetik, otthagyja a karaktereket, ám kivárva a megfelelő pillanatot, orvul rájuk támad, felhasználva a nála lévő Fekete Lótusz port.

TAURUS, A TOLVAJOK HERCEGE: SZINT TOLVAJ 7+2; KEZD +6; VO 12 (ÜGY); MOZGÁS 30'; TÁM +4 TÖR 1D4+1; SPEC ORVTÁMADÁS +4D6; +1/+7/+3; S. HP 20

A TORONY KAZAMATÁI

0-1. Lépcső: Az Előcsarnokból (1-1. terület) induló lépcsősor, mely a kazamataszintre vezet.

0-2. Csarnok: E hatalmas teremben élnek az életüket Yara őrségének tagjai. Középen hatalmas, fából ácsolt asztal áll a lápis lazuli padlón; rajta félig kiürült boros serlegek, étkezőtálcák, valamint szétszórva néhány dobókocka és pénzérme (2d10 ep).

Ha nem riasztják az őrséget, mindössze 2d4 ór tartózkodik itt (és hacsak nincs éjszaka, mindegyikük páncélt visel, s fegyvereit is folyamatosan keze ügyében tartja).

0-3. Barakkok: Ebben a helyiségben 16 ágy található a falak mellett (ami ugyan kevesebb az örök számánál, ám ne feledjük, sohasem alszik minden ór egy időben). Az ágyak alatt kis ládák és zsákok tartalmazzák a katonák személyes holmijait (fésűt, tükröt, borotvát, néhány érmét [1d8+2 ap] és 5% eséllyel valami nagyobb értéket képviselő tárgyat (dobj ki véletlenszerűen egy nem mágikus kincset a **Szörnyek és Kincsek**-ből).

0-4. Árnyékszék: E latrinákban végzik szükségüket az örök. A helyiség mocskos, és hűgyszagtól bűzlök, ezért a masszív ajtót mindig csukva tartják.

0-5. Fegyverterem: Közelharcú és távolsági fegyverek tucatjai vannak felhalmozva az e helyiségben található fegyverállványokon: 12 tör, 10 hosszú kard, 2 csatabárd, 4 alabárd, 7 rövid íj és 80 nyílvesző. Az egyik állványon egy

gyönyörűen megmunkált, mesteri mívű csatabárd található, ezüstözött markolattal.

0-5A. Cellák: Ezek a szűk cellák kettős célt szolgálnak: egyrészt Yara itt őrizteti a foglyait, másrészt itt vannak elhelyezve a ketrecek az éjjelente a kertben járőröző oroszlánok számára. Ha az örökre nappal támadnak rá a kazamataszinten, azok megpróbálják szabadon engedni a pihenő fenevadakat.

A börtöncellákban jelenleg nincs fogoly, csupán láncok, és néhány töredezett, megsárgult csontváz-maradvány (lásd alább). A Mesélő persze szükség szerint helyezhet ide fogva tartott NJK-kat, akikre további kalandokat alapozhat (vagy akár a játékba utólag beszálló JK-kat is).

Minden cella átkutatásakor 1:8 az esélye, hogy a karakterek élő cseppkövekbe futnak bele, akik minden teketória nélkül megtámadják őket. A cseppkövek a kazamaták új lakói, jelenlétükről még az örök sem tudnak.

ÉLŐ CSEPPKÖVEK (24): SZINT 1+3; VO 18; MOZGÁS 5' (MÁSZÁS); TÁM +4 LEZUHANÁS 1D6; SPEC +1D6 ORVTÁMADÁS, NEHÉZ MEGFIGYELÉSSSEL KISZÚRHATÓAK; +5/+0/+3; S; KICSI.
HP 8, 8, 9, 4, 4, 6, 8, 9, 6, 11, 10, 4, 7, 7, 4, 9, 6, 7, 11, 5, 7, 8, 4, 4

0-6. Tiltott pince: Yara megtiltotta az öröknek, hogy belépjenek ebbe a terembe. Pókhálóval benőtt, dupla szárnyú, vaskos bronzajtán patina zöldell, és idegen stílusú, démoni pókokat ábrázoló faragványok díszítik.

Odabenn, a sötét, fénytelen helyiségben, még több pókhálótól övezve, egy keleties megjelenésű embert ábrázoló, 9 láb magas idol található. Ránézésre úgy tűnik, valamilyen szürkés színű kőből készült, de ha sebeznek rajta (legalább 5 Hp-t), felfedhető, hogy valójában aranyból készült, melyet később burkoltak be kővel. A szobor eredete, története és valódi értéke ismeretlen (vagyis a Mesélő kíváncsi szerint alakíthatja azt, esetleg újabb kalandokhoz szolgáltatva alapot).

Bárkit, aki e kriptába lép, azonnal megtámad az itt tartózkodó két élőholt, akik (ősi fegyverzetükből és páncéljukból ítélve) khitáji harcosok árnjai lehetnek.

ÁRNY (2): SZINT 3; VO 13;; MOZGÁS 30' (REPÜLÉS); TÁM +3 TESTETLEN ÉRINTÉS 1D6 ERŐ; SPEC ANYAGTALAN, SEBZÉSFELFOGÁS 5/EZÜST, ERŐSZÍVÁS, IMMUNIS AZ ELMÉT BEFOLYÁSOLÓ VARÁZSLATOKRA ÉS A HIDEGRE; +1/+3/+1; KG.
HP 17, 12

A TORONY ALSÓBB SZINTJEI

1-1. Bejárati csarnok: A toronyba vezető ajtó 9 láb magas bronzból készült masszív mestermunka, melyet mindig három őr véd. Támadás esetén ketten felveszik a harcot a behatolókkal, míg a harmadik elrohan riasztani Yarát.

A csarnokban két lépcsősor található: a nyugati a kazamataszintre (0-1. terület), a keleti az első emeletre (2-1. terület) vezet. A falakat gazdag kárpitok díszítik, a terem meghatározó eleme azonban mégis egy óriás pókot mintázó fekete kőszobor, az északi fal tövében, egy kis emelvényen.

2-1. Lépcső: A nyugati lépcsősor a földszintre, a bejárati csarnokba (1-1. terület), a keleti pedig a fel, a harmadik szintre (3-1. terület) vezet.

2-2. Üres szoba: Ez a szoba üres.



2-3. Yag-Kosha börtöne: Ez a szoba szolgál Yag-Kosha, a Yag bolygóról származó elefántlány börtönéül. A lény igen rossz állapotban van: Yara megcsonkította, megvakította, és a lelkét megtörte. Mögötte, egy aranyból és elefántcsontból készített oltáron található az Elefánt Szíve, egy hatalmas karmazsinvörös kristály (értéke legalább 10.000 ap).

A parti és Yag-Kosha találkozásának többféle kimenetele elképzelhető. Ha a karakterek nyíltan közelítenek az elefántlány felé, az képes „azonosítani” őket az ormányával, és ha úgy érzi, hogy megbízhat bennük (a **Gondolatok érzékelése** varázslat segítségével kideríti a céljaikat, pl. hogy egyszerűen csak a drágakövet akarják ellopni), könnyörögni kezd nekik, hogy ölje meg. Ezáltal ugyanis képes a JK-k kezébe adni a „**A VÉR ÉS AZ ÉKKŐ**” nevű varázslatot, mely hatásában megegyezik a **rettenetes mélységi varázslat**-tal, és lehetővé teszi, hogy Yara lelkét bebörtönözzék az Elefánt Szívébe.

Amennyiben megtámadják, Yag-Kosha nem védekezik, egyszerűen hagyja hogy megöljék (hisz vágyik a halálra, hogy véget érjenek szenvedései – ez esetben azonban természetesen nem segíti a JK-kat a „**A VÉR ÉS AZ ÉKKŐ**” varázslattal).

YAG-KOSHA, ELEFÁNTLÁNY A YAG BOLYGÓRÓL: SZINT 11+3; VO 16; MOZGÁS 30'; TÁM +13 ORMÁNY 2D4+3 ÉS 2X+10 PUSZTA KÉZ 1D6+3; SPEC SEBZÉSFELFOGÁS 5/+2, ME 12; +10/+4/+11; S.
HP 41

Megjegyzés: E statisztikák eltérnek a Függelékben, a „Yag elefántlányei” címszónál taglaltaktól. Ennek az az oka, hogy a lényt Yara megvakította, megsebezte és folyamatosan kínozza (ezért van csak 41 Hp-ja), ill. repülni sem képes, szárnyai ugyanis elsorvadtak a Földre érkezésekor.

2-4. Térképterem: Ebben a teremben Zamora, Shem és Turán különböző, nagy méretű térképei találhatóak, melyeken megtalálhatóak a különböző városok, karavánutak és oázisok. Némelyiken jelölve vannak elveszett városok, sírboltok és kincslelőhelyek is.

2-5. Csapdázott szoba: Az e szobába vezető ajtón egy mérgezett tücsapda van elhelyezve. A szobában egyébiránt csekély érték található.

MÉRGEZETT TÜCSAPDA: TÁM +4 TŰ 1+MÉREG (HALÁLPENGE, MENTŐ 18 1D6/2D6 EGs); MEGFIGYELÉS 14; LESZERELÉS 18.

2-6. Üres szoba: Ez az apró szoba üres.

3-1. Yara dolgozószobája: Mint jellegzetes főpapi szoba, e helyiség igen előkelően van berendezve: padlata fehér márványból való, és ezüstszalakkal gazdagon átszőtt, pompás szőnyegek takarják (320 ap); két gyönyörű fa divány, finom selyempárnákkal (50 ap), és egy hatalmas elefántcsont asztal (200 ap) is található itt. A keleti falban, egy titkos rekeszben (Megfigyelés 18) két kis fa ládikó van elrejtve – és mindkettő csapdával van ellátva (lásd alább). Az egyik egy varázstekercset tartalmaz, az **Átok** és a **Varázskancsó** varázslatokkal, a másikban egy kör alakú bronz medalion található, mely egy pókot formázó, faragott borostyánkővet foglal magában, és ősi zamorai betűk vannak belevésve.

MÉRGEZETT TÜCSAPDA: TÁM +4 TŰ 1+MÉREG (ZÖLDVÉR, MENTŐ 11 1/1D2 EGs); MEGFIGYELÉS 14; LESZERELÉS 14.

3-2. Könyvtár: Yara könyvtára közepes méretű, ám számos boszorkánysággal, és elfeledett kultuszokkal foglalkozó kötet található benne. A címek között olvasható többek között a *Khrosha Hét Átka*, a *Pókisten Könyve* és a *Zath hívása*. Ezek mindegyike tartalmaz 1d3 véletlenszerűen meghatározott varázslatot, illetve érdekesítő információkat Jezud pók-kultuszával, és Zath istenséggel kapcsolatban.

A TORONY FELSŐBB SZINTJEI

4-1. Lépcső: A nyugati lépcső lefelé vezet a 3-1-es területre, a keleti pedig fel az 5-1-es helyiségbe.

4-2. A sikertelen kísérlet: Ebben a szobában Yara egy hűsgölemet próbált meg létrehozni, a kísérlet azonban másra sikeredett. A rituálék eredményeképpen egy különféle testrészekből álló, undorító ötvözet jött létre, melyben fellobbant az értelem nélküli élet halovány szikrája.



A lény értékeiben megegyezik a juju-zombival. Minthogy a pap nem volt képes irányítani, egyszerűen bezárta ebbe a szobába a lényt, aki megtámad bárkit, aki belép ide.

JUJU-ZOMBI: SZINT 3+1; VO 15; MOZGÁS 30'; TÁM +4 ÜTÉS 1D8+1; SPEC IMMUNITÁSOK: HIDEG, ELEKTROMOSSÁG, ELMÉRE HATÓ VARÁZSLATOK, A TŰZ, ILL. A SZŰRŐ ÉS ZÚZÓFEGYVEREK CSAK FELE SEBZÉST EJTENEK RAJTUK; +4/+4/+4; SG. HP 16

4-3. Yara lakószobája: Hacsak az örök nem riasztották, Yara, az Elefánt Tornyanak papja itt tartózkodik, és Sárga Lótusztól kábultan álmódja sötét álmait. A szoba ajtaja zárva van, és valószínűleg Yara is magához tér és összeszedi magát, mire a karaktereknek sikerül betörniük. Az ajtón egy **Védőróna** varázslat működik, Yara által ráolvasva (10. szint).

YARA, AZ ÉLEFÁNT TORNYÁNAK PAPIJA: SZINT VARÁZSLÓ 10+1; VO 11; MOZGÁS 30'; TÁM +5 TÖR 1D4; SPEC VARÁZSLATOK, +1 NF A VARÁZSLATAI ELLEN; +4/+4/+9; SG. HP 40

MEMORIZÁLT VARÁZSLATOK: HALÁLOS UJJ, TŰZCSAPÁS, BOTBÓL KÍGYÓK, ISTENI ERŐ, KRITIKUS SEBEK OKOZÁSA, ÁTOK, JÓTÓL VÉDŐ KÖR, MÁGIA MEGSZŰNTETÉSE, BÉNÍTÁS, CSENDVARÁZS, PORÖRDÖG, SZELLEMFEGYVER, FÉLELEM OKOZÁSA, PARANCSVARÁZS (x4), ÉS MINDEN O. SZINTŰ VARÁZSLAT (MEGJEGYZÉS: YARA MINDEN VARÁZSLATA, AMELY RENDELKEZIK MEGJELENÉSI FORMÁVAL [BOTBÓL KÍGYÓK, PORÖRDÖG, STB.], MINDEN ESETBEN PÓKOT VAGY PÓKOKHOZ KÖTHETŐ DOLGOT [PL. HÁLÓT] FORMÁZ).

Yara teljes statisztikáit a Függelékben találod meg.

A szoba ajtaja ébenfából készült, és a külső oldalán egy vigyorgó ezüstkoponya található. A berendezés pompázatos, iránsztáni szőnyegekkel (100 ap), démonokat és ördögöket ábrázoló khitáji selyemkárpitból (200 ap), valamint aranyveretes fa székekből és diványokból (140 ap) áll.

Megjegyzés: Ha a JK-k sikeresen megegyeztek Yag-Koshával és/vagy kiszabadították, az elefántlány (vagy a karakter, akire ráruházta a képességet, elmondhatja a „**Vér és az Ékkő**” varázslatot Yara ellen. Ez abból áll, hogy ha a karaktereknél van az Elefánt Szíve (melybe a varázst Yag-Kosha előzőleg már beleszötte, és az megfelel a varázslat kritériumainak, hisz 10.000 ap-t ér), azt 30' távolságon belül juttatva Yarához, kimondja a végszót, ezzel befejezve a varázslatot. Ez egy normál cselekedetnek minősül, mely ellen érvényes a ME, és Akaraterő mentő is dobható. Ha azonban a végszóval kimondják Yara nevét is, a ME megszűnik, és a pap mentődobásához –2 büntetés járul. Sikertelen dobás esetén az ékkő beszívja és magába zárja a lelkét, ellenben ha sikerrel jár, az égiek irgalmazzanak a karaktereknek – mert akkor bizony nagy bajba kerültek.

5-1. Csapdázott kincstár: Masszív, kétszárnyú, vas pántokkal megerősített faajtó vezet ebbe a terembe, melyen egy Yara által felrakott **Védőróna** varázslat is működik (10. szint). Odabenn számos érték van felhalmozva: iránsztáni szőnyegek (400 ap), finom selymek a távoli Khitájából (700 ap), különböző ládák, melyek kothi ezüstérméktől roskadoznak (4.000 ep) és aranyrögök Ophir bányáiból (700 ap). Az egyik ládában három üvegcsse is található, kettő **Kisebbségek gyógyítása** varázssitalt, egy pedig **Hősiesség** varázssitalt tartalmaz.



A szobát egy óriáspók őrzi. Megbújik az mennyezet árnyai között, és meglepetésből próbál a behatolók nyakába ereszkedni (Megfigyelés vs. Rejtőzés próba).

A szobában található egyik lépcsősor fölfelé vezet a legfelsőbb szintre (6-1. terület), a másik lefelé (4-1. terület).

ÓRIÁSPÓK: SZINT 4; VO 15; MOZGÁS 30'; TÁM +4 HARAPÁS 2D4+MÉREG (KÖZEPES, 1D6 ERŐ/1D6 ERŐ); SPEC MÉREG, IMMUNIS AZ ELMÉT BEFOLYÁSOLÓ VARÁZSLATOKRA, PÓKHÁLÓK; +4/+4/+1; 5; NAGY.
HP 18

5-2. Külső terasz: Aki megpróbálja megmászni a tornyot, az valószínűleg ezen a teraszon köt majd ki, mely 20 láb szélességben veszi körül a torony külső falát.

6-1. Bejárat: Ide vezet a lépcső az 5-1. területről.

6-2. Raktár: Ebben a helyiségben vannak elhelyezve a mindennapi élethez szükséges eszközök: gyertyák, láncok,

kréta, tinta és pergamen, különféle olajok és porok, viasz, tartalék ruhák, és hasonlók vannak itt felhalmozva. Egy Nehéz Megfigyelés próbával egy ezüstözött törre (100 ap) és 3 mennydörgőkőre lelhet itt a figyelmes karakter.

6-3. Obszervatórium: E teremben számos hatalmas ablak biztosít szép kilátást Zamora éjszakai égboltjára, lehetővé téve Yara számára, hogy tanulmányozhassa a bolygók és a csillagok mozgását. Varázslatos távcsövével folyamatosan a zöld Yag bolygót keresi (amely Yag-Kosha szerint a világűr külső peremvidékén kering), mindez idáig sikertelenül.

6-4. Laboratórium: Egy teljesen felszerelt alkimista laboratórium található itt.

6-5. A Pókisten temploma: Yara Zathnak, Yezud pókistenének a papja. E teremben található az istenség sötét oltára: egy fekete, háromágú talpazat a szoba közepén, mind a négy oldalról finoman szőtt, fátolszerű, pókhálót mintázó függönyökkel eltakarva. Bárki, aki a függönyön keresztül próbál jutni anélkül, hogy kimondaná az „ja! zathar!” jelszót, beleragad: a függöny pontosan úgy működik, mint egy **Pókháló** varázslat, azzal a különbséggel, hogy mind a mentődobást, mind az Erő-próbát -2 büntetés sújítja (a háló sűrűsége és ereje miatt).

A talpazat tetején egy amulett található: ezüst foglatban sárga borostyánkő, közepében, zárványként egy apró fekete pókkal. A Pókisten papjai számára az amulett egy **Olvadó** (hatásában megegyezik a **Meditatív füstölővel**), mindenki más számára pedig, aki nem Zath követője, egy **Fojtogató nyaklánc**. Maga Yara az oltárra helyezve használja, általában itt szokott imádkozni a varázslataiért – az amulett ugyanis így is kifejti a hatását.

Ha az amulettet eltávolítják az oltárról, az emelvény álcázott lyukain át apró pókok másznak elő, és az „istenkáromló” arcába ugranak.

PÓKRAJ: SZINT 5-1; VO 15; MOZGÁS 20'; TÁM +4 RAJ „D4-1+MÉREG (KÖZEPES, 2D6 HP/2D6 HP); SPEC MÉREG, ½ SEBZÉS SZÚRÓ- ÉS VÁGÓFEGYVEREKTŐL, IMMUNIS AZ ELMÉT BEFOLYÁSOLÓ VARÁZSLATOKRA; +0/+3/+0; 5.
HP 17

6-6. Raktár: Hasonló a 6-2. helyiséghez, jelentéktelen értéket képviselő eszközök találhatóak itt.

BEFÉJEZÉS

Yara nagy hatalmú pap, ezért a JK-k fölötté aratot győzelme nagyban múlhat azon, hogy birtokukban van-e a Yag-Kosha által megbűvölt Elefánt Szíve. A kaland kimenetelét erősen befolyásolja a karakterek taktikai képessége, szerencséje, valamint az időzítés is.

Az Elefánt Tornyának sorsát a Mesélőre bizzuk: döntse el ő, hogy Yara halála után összeomlik-e (hisz az ő varázslata által épült fel), vagy megmarad, de elátkozottá válik, és falai között/környékén idegen, siron túli lények kezdenek kísértetni, megakadályozva, hogy a karakterek (és mások, hisz Arenjun végtére is a Tolvajok Városa) fosztogatni kezdjék a külső falak ékkő-berakásait.

FÜGGELÉK I.:

A FONTOSABB NJK-K STATISZTIKÁI

Az alábbiakban megtalálható Taurus és Yara karakterlapja, illetve a Yag elefánt-lényeinek leírása, a **Szörnyek és Kincsek** c. kiadványba beilleszthető formában.

TAURUS, A TOLVAJOK HERCEGE

„Taurus olyan magas volt, mint a kimmériai, és súlyosabb; nagy hasú volt és kövér, de minden mozdulata erőt sejtetett, és szeméből életerő sugárzott még a csillagfényben is. Meztláb volt, és szabályos közönként összetekert, vékony, erős kötél volt nála.”

– Robert E. Howard: Az Elefánt Tornya (Nemes István ford.)

Civilizált férfi (nemédiai), 7. szintű Tolvaj, Semleges

Erő:	14	(+1)
Ügyesség:	16	(+2)
Egészség:	8	(-1)
Intelligencia:	14	(+1)
Bölcsesség:	13	(+1)
Karizma:	17	(+2)
Hp:	20	
Kezdeményezés:	+6	
VO:	12 (Ügy)	
Támadás:	+4 Tör 1d4+1 (19-20/*2)	
Kitartás:	+1	
Reflex:	+7	
Akaraterő:	+3	
Speciális Képességek:	Orvtámadás +4d6	

Képzettségek:

Álcázás	+7
Csapdák állítása és eltávolítása	+9
Egyensúlyozás	+7
Értékbecslés	+3
Hallgatózás	+6
Hamisítás	+2
Jelek olvasása	+2
Mászás	+8
Megfigyelés	+8
Méregkeverés	+6
Osonás	+9
Rejtőzés	+9
Szabadulóművészet	+9
Zárnyítás	+9
Zsebmetszés	+4

Felszerelés: 1 adag Fekete Lótusz-por (egy Stygiába tartó karavántól szerezte); 150' kötél, melyet halott asszonyok hajából fontak; tolvajfelszerelés



Fizikai megjelenés: Magas és izmos felépítésű (bár elég nagy pocakja van), villámgyors reflexekkel. Fekete haja a válláig ér, és bozontos, ápolatlan szakállat visel.

Háttér: Bár nemédiai származású, tudása a legjobb zamorai mestertolvajokéval vetekszik. Szinte az egész hybóriai világot beutazta már; kalandjait (némileg eltúlozva) mesélik a nagyobb városok, pl. Belverus, Messantia, Asgalun vagy Shadizar ivóiban. Tolvajakcióit mindig gondosan megtervezi. Néha előfordul, hogy küldetéseket vállal, melyek többnyire értékes tárgyak megszerzésére irányulnak olyan személyek számára, akik jó árat hajlandóak fizetni értük – és emellett keveset kérdezősködnek.

Megjegyzés: Miképpen az a Tolvajok Hercege név viselőjétől elvárható, gyakorta imádkozik Bélhez, a Tolvajlás shemita Istenéhez.

YARA, AZ ELEFÁNT TORNYÁNAK PAPJA

Aztán jött Yara, ki járatos a sötét tudományban, melynek gyökerei a barbarizmus napjain keresztül az Atlantisz elsüllyedése előtti időkbe nyúlnak vissza. Először a lábamhoz ült és bölcsességet tanult. De nem elégedett meg azzal, amit tanítottam neki, mert az fehér mágia volt, ő viszont a gonosz tudományra áhítozott, hogy rabszolgájává tegye a királyokat, és kielégíthesse pokoli vágyait. Nem akartam megtanítani neki semmit a fekete titkokból, melyekhez az eltelt éonok alatt nem önszántamból jutottam hozzá. De Yara agyafúrta volt, mint gondoltam. A sötét Stygia homályos sírboltjaiból előkotort fortélyal rászedett, hogy kifecsegyek egy titkot, melyet nem szándékoztam elárulni; és saját erőmet fordította ellenem, a rabszolgájává tett. (...) Nem vagyok többé a kedves erdei nép istene – hanem egy emberformájú ördög rabszolgája.

– Robert E. Howard: Az Elefánt Tornya (ford. Nemes István)

Dekadens férfi (Zamorai), 10. szintű pap, TG.

Erő:	11	(+0)
Ügyesség:	14	(+1)
Egészség:	14	(+1)
Intelligencia:	18	(+3)
Bölcsesség:	16	(+2)
Karizma:	15	(+2)
Hp:	40	
VO:	11	(Ügy)
Támadás:	+5	Tőr 1d4
Kitartás:	+4	
Reflex:	+4	
Akaraterő:	+9	
Speciális Képességek:	Varázslatok	

Képzettségek:	
Alkímia	+10
Csillagjóslás	+6
Koncentráció	+11
Megfigyelés	+4
Osonás	+3
Tudás – Mágia	+13
Tudás – Vallás	+13
Varázslatismeret	+10

Memorizált varázslatok*: Halálos ujj, Tűzcsapás, Botból kígyók, Isteni erő, Kritikus sebek okozása, Átók, Jótól védő kör, Mágia megszüntetése, Bénítás, Csendvarázs, Porördög, Szellemfegyver, Félelem okozása, Parancsvarázs (×4), és minden 0. szintű varázslat

* Yara varázslatai ellen a mentődobás NF-éhez +1 módosító járul (dekadens)

(Megjegyzés: Yara minden varázslata, amely rendelkezik megjelenési formával [Botból kígyók, Porördög, stb.], minden esetben pókot vagy pókokhoz köthető dolgot [pl. hálót] formáz).

Felszerelés: Kiterjedt erőforrások (arany, drágakövek, kisebb varázstárgyak, pl. tekercsek és italok), számtalan szörny-szolga, zsoldosok, és mágikus fogságban tartja Yag-Koshát, elvégeztetve vele sokkal hatalmasabb varázslatokat, mint amire ő maga képes.

Fizikai megjelenés: Magas, szikár öregember – szemei hideg, kegyetlen tűzben égnek, ha tiszta, éber állapotában van, és fátyolosan bámulnak a semmibe, amikor a sárga lótusz füstjének hatása alatt áll. Finom szövésű selyemköntöst hord, a hangja olyan mint a kobra sziszegése.



Háttér: Bár járatos a különféle misztikus tanokban és az isteni mágiában, hatalmának valódi forrása mégis az Elefánt Szíve néven ismert drágakő. Régebben szelvényhosszában utazgatott a világban, mindenfelé a sötét és tiltott mágiát keresve, mígnem egyszer Khitáj dzsungelei mélyén ráakadt arra az elefántfejű lényre, akit az ott élő, sárga bőrű emberek istenként imádtak. Trükkjeivel és varázslataival sikerült fölébe kerekednie, s elérte, hogy acélláncon, mágikus béklyóban magával tudta cipelni őt a rabszolgájaként otthonába, Zamorába.

Azt beszélik, hogy e lény, Yag-Kosha építette fel számára az Elefánt Tornyát, és hogy a mágikus ékkő, az Elefánt Szíve tartja meg őt halhatatlanságában – suttogják, több mint 300 éves.

Megjegyzés: Yarát ördögi ambíció hajtja. Nevét mindenki rettegő Arenjunban, még Zamora királya is tart a hatalmától.

A YAG ELEFÁNT-LÉNYEI

Rettentő öreg vagyok, ó, puszták embere; réges-rég jöttem ezen bolygóra többedmagammal a világomról, Yag zöld planétájáról, mely örökkön e világegyetem peremén kering. Az űrt hatalmas szárnyakon szeltük át, és ezek a fénynél is sebesebben repítettek bennünket keresztül a kozmoszon. Jönnünk kellett, mivel szembeszálltunk Yag királyaival, vereséget szenvedtünk, és számkivetettek lettünk. De sohasem térhettünk vissza, mert a Földön a szárnyunk lesorvadt a vállunkról. Külön telepedtünk le a földi lényektől. Furcsa és rettenetes létformákkal harcoltunk, amelyek akkor éltek a földön, félték tőlünk, és nem háborgatták telepeinket a keleti homályos dzsungelekben.

– Robert E. Howard: Az Elefánt Tornya (Nemes István ford.)

Szint: 11+3
VO: 16
Mozgás: 30'/repülés 60'
Támadás: +13 ormány 2d4+3 és 2x+10 pusztá kéz 1d6+3
Spec: Varázslatszerű képességek, sebzésfelfogás 5/+2, ME 12
Mentők: +10/+4/+11
Jellem: S
Kincs: Speciális
Méret: Nagy

Yag elefánt-lényei szárnyas, elefántfejű, emberszabású teremtmények, akik a világűr külső peremvidékén található zöld Yag bolygóról, származnak. Közülük sokan elhagyták otthonukat az űrön át, hatalmas szárnyaikon, melyek gyorsabban repítik őket a szélnél. Ugyanis felláztak királyaik ellen, ám azok legyőzték és száműzték őket. Még Atlantisz és Valúzia felemelkedése előtt érkeztek a Földre, tanúi voltak a Kataklizmának. Keleten, a sűrű dzsungelben húzódtak meg, ahol a dzsungellakók istenekként imádták őket. Bőrük színe zöldes árnyalatú,

szemeik topáz fényűek, széles, legyezőszerű füleik, kunkorodó ormányuk és fehér agyaraik vannak. Bár nem halhatatlanok, élettartamuk „vetekszik a bolygókéval”. Földre érkezésük után szárnyaik elsorvadtak, így csapdába estek a számukra idegen bolygón, és mára kihaltak, vagy legalábbis nagyon kevesen vannak.

Rendkívül hosszú életük okán általában megtanulták megérteni és beszélni a földi nyelveket.

Harcban elsődlegesen mágikus képességeikre támaszkodnak, bár nem haboznak használni jelentős fizikai erejüket sem, ha úgy hozza a szükség. Sőt, naponta egyszer képesek egy +11 sebzést okozó támadást bevinni ellenfeleiknek.

A lények memorizálás nélkül bármennyiszer létrehozhatják a következő varázslatokat: Félelem, Gondolatok érzékelése, Hipnotikus minta, Mágia megszüntetése, Gyengítő sugár; naponta hétszer a Kő formázása, naponta egyszer pedig a Feltámasztás varázslatot, és speciális módon (az Elefánt Szívének használatával) a Vér és a Kő varázslatot. A savakkal, a hideggel és az elektromossággal szemben 15-ös ellenállással rendelkeznek, és 60' távolságig látnak a sötétben.



Jogi Függelék

This version of *Az Elefánt Tornya* 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.

The Tower of the Elephant © Copyright 1933 by Robert E. Howard, 1991 by Istvan Nemes

The Tower of the Elephant – adventure © 2004 by Thulsa

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.

Kard és Mágia: Hybória © Copyright 2012 by Laszlo Pallagi.

All rights reserved.

AZ ELEFÁNT TORNYA

kalandmodul 4–7. szintű karakterek számára
Robert E. Howard azonos című novellája alapján

KARD ÉS MÁGIA: HYBÓRIA

A távoli Zamorában, a Tolvajok Városaként ismert Arenjun Templomnegyedének peremén, a színaranyból épült szentélyek között áll egy vakítóan csillogó, ablaktalan torony, mely a város többi épülete fölé magasodva, úgy tör az ég felé, mintha magukat az isteneket akarná ledönteni a trónusukról. Azt beszélik, egyetlen éjszaka alatt épült varázslat segítségével, és mesés kincseket rejt: az Elefánt Szíve-ként ismert hatalmas drágakövet – Zamora méltán hírhedt tolvajai mégsem merik még csak megközelíteni sem; úgy hírlik ugyanis, hogy a torony gazdája, Yara, a több mint 300 éves pap féltve őrzi kincseit: a torony kertjében élőholt örök járőröznek, s maga Yara, sötét mágiájával elpusztít bárkit, aki be merészel hatolni tornyába. Egyszer még egy távoli birodalom hercegét is elpusztította: pókká változtatta, majd agyontaposta a sarkával.

Vagy elég bátor – vagy bolond – ahhoz, hogy be merj hatolni az Elefánt Tornyaiba, szembeszállj Yarával és megszerezd az Elefánt Szívét?

Ez a kalandmodul kompatibilis Lux Gábor Kard és Mágia c. fantasy szerepjátékával.