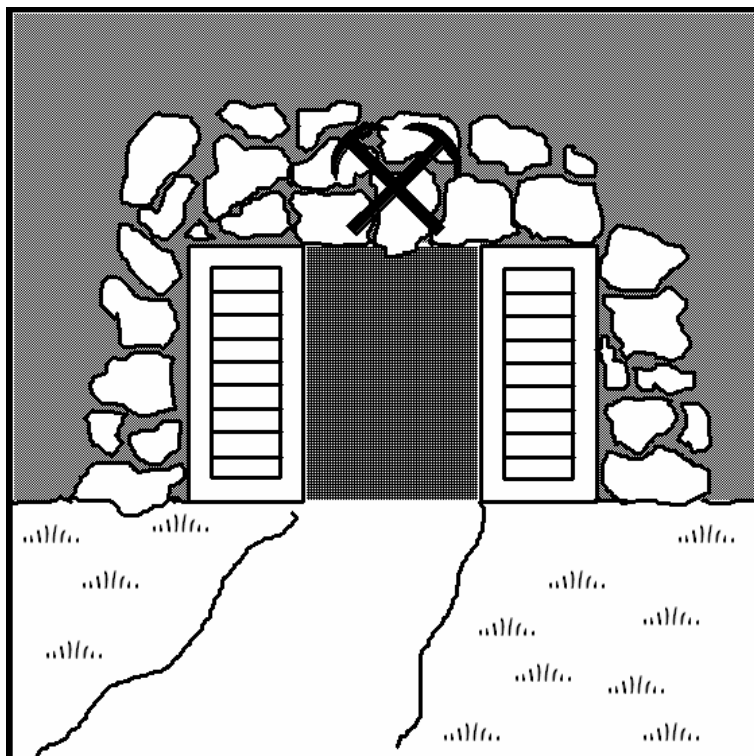


Mészárlás a Sógödrökben

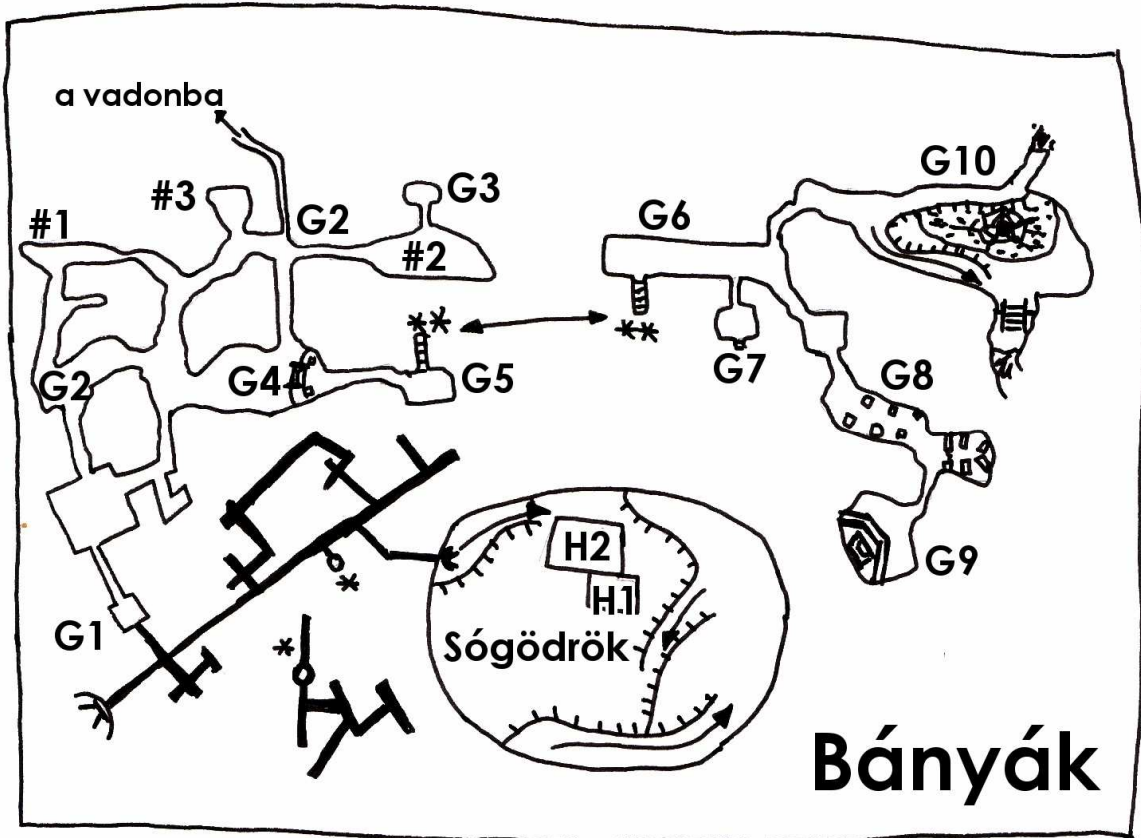
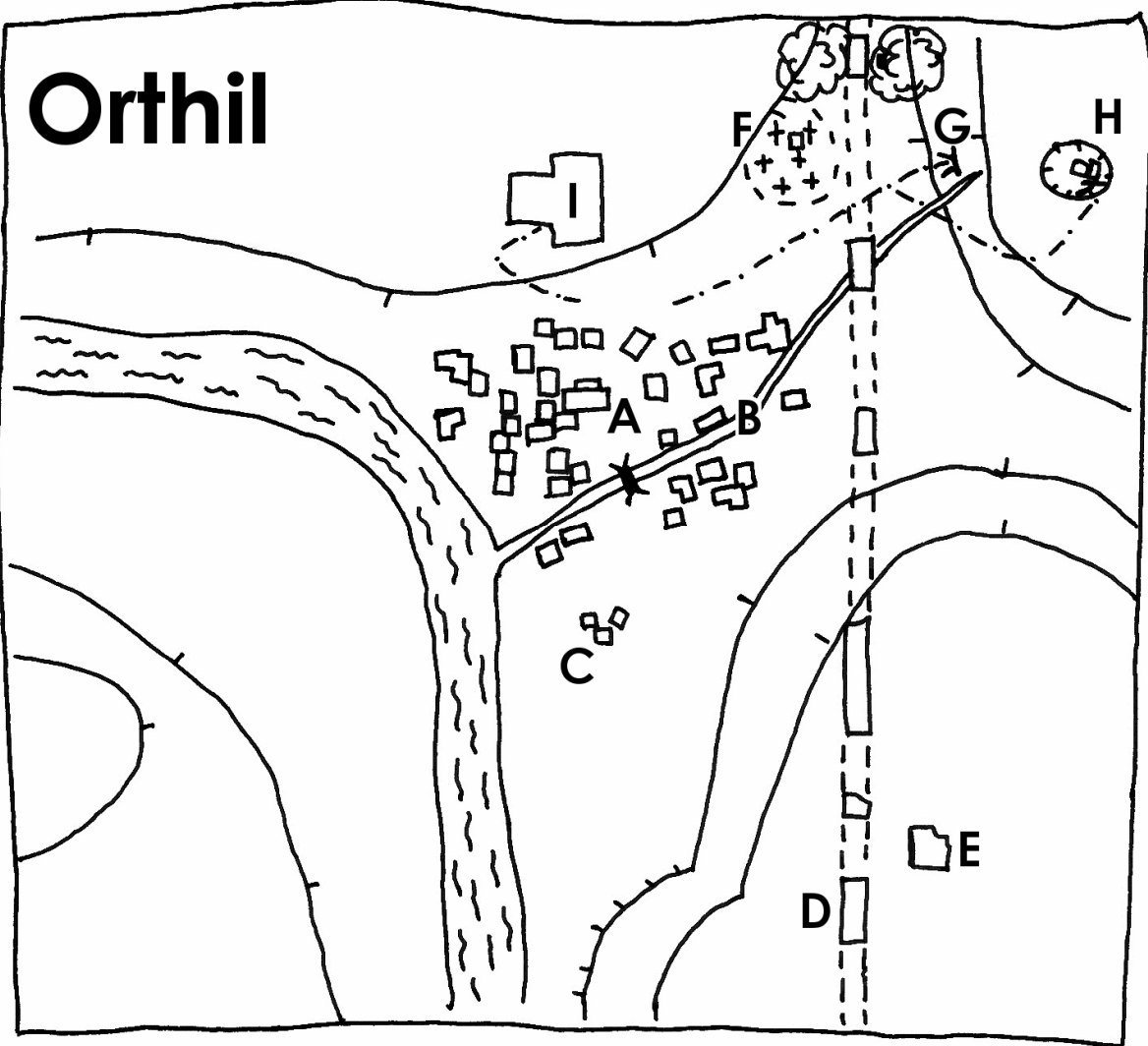
írta: Lux Gábor



Kard és Mágia kalandmodul 4–6. szintű kalandozók számára

E.M.D.T. 38.

Orthil



Mészárlás a Sógödrökben

írta: Lux Gábor

A borítót és a térképeket készítette: Lux Gábor

Tesztelte: Ács Gábor (Gromm, félork Pap 5)
László Ákos (Charnan, a Permanens Fenevad, ember Harcos 6)
+Simor Or Halp (NJK Harcos 3, meghalt mert nem hagyták meggyógyítani)
+Kepesztő Zongár (NJK Pap 4, megölték a zombik)
+Yazov Tertax (NJK Pap 4, meghalt mert Gromm jobb volt az élőholtak irányításában)

© 2014 by Lux Gábor. All rights reserved.

I. Mészárlás a sógödrökben

Háttér

A félsziget púpos dombjai között, egy ősi birodalom által épített vízvezeték romjainak árnyékában áll Orthil. A falu sóbányái kézről kézre jártak, és több hadúr vagy pitiáner zsarnok köszönhette nekik gazdagságát – de mindenekfölött a városok emberei, akik ugyanúgy kötöttek alkut északi törzsfővel mint déli nagyvezírrrel, nomád nagyúrral vagy birodalmi kormányzóval, és soha nem csináltak a dologból lelkiismereti kérdést. A primitív és törvénytelen vadonban csak a hatalom számított, és adott pillanatban ugyanúgy csúszott ki a vaskézből, mint a selemkesztyűből.

Így esett, hogy Redion kormányzó által történt alapítása után száztíz, a falu fölötti dombra emelt kis erőd felépítése és Armengart nagyúr uralma után harminc évvel Orthil a gonosz pap, Narzugon birtokába jutott, miután bérencei élén bevonult a faluba és legyőzte a távoli, omladozó birodalom által hátrahagyott szedett-vedett helyőrséget.

Az új rend alapjává az elnyomás és a végeláthatatlan robot vált. A falu lakói Narzugon "védnökségéért" cserébe éjt nappallá téve, fizetség nélkül dolgoznak a bányákban, az ellene szólókat pedig a hírhedt sógödrökbe hurcoltatja, ahol kíméletlen felvigyázók és óriásvarjak vigyáznak, nehogy valaki megszökhesen. Még a holtak sem lelhetnek nyugodalmat: Narzugon felásatta a temetőt, és a holtakat animálva egy új hadsereg toborzásához fogott, hogy nagyravágó terveit megvalósíthassa. És mégis: a sókereskedelemmel minden rendben, és a városok emberei elégedettek.

Orthil

A. Harrek füstölője: A sötét gerendaház egy nagy közös térből és a tulajdonos családját (Harrek, Harcos 3; Dorna, Harcos 4; valamint nyolc gyermekük) szolgáló leválasztott szobából áll. Az Orthilba érkező idegenek csak itt éjszakázhatnak, és, bár Narzugon kémei gyakran lebzselnek itt, nem feltétlenül gyanakodnak az utazókra – ha nem érdeklődnek túlságosan a falu ügyei iránt és nem lófrálnak arra, ahol nincs keresnivalójuk. A füstölőben az alábbi csoportok fordulhatnak meg (mellettük jelenlétük esélye):

(4:6) 2d6 rozoga helyi vénség, akik férfikorukból származó történetekkel traktálják egymást. A többségük volt bányász (Sz 1-1), de öten visszavonult katonák (Harcos 2-1), akik még mindig harcra kaphatók, ha beverhetik Narzugon pár kopójának fejét.

(3:6) 1d3 kém, gyanús semmirekellők, akik a faluban sertepertélnek, és a helyiek és idegenek besúgásával keresik nyomorult kenyerüket (Tolvaj 1). Jól tudják, hogy uruk nélkül vége volna a jó világnak, és ennek megfelelően is viselkednek.

(2:6) sókereskedő (Tolvaj 3), öt ór (Harcos 2) és hat segéd (Sz 1), akik a szekerekre vigyáznak. 50% eséllyel még náluk van a fizetséget tartalmazó lezárt láda (1d3*100 at).

(2:6) Narzugon emberei, 2d6 katona az erődből vagy a bányákból. Nem élveznek nagy népszerűséget a vendégek között, de ez nem érdekli őket.

(1:6) pap, egy alacsony szintű tanítvány a bányákból vagy az erődből – sarokban ivó csuklyás figura.

(1:6) kalandozók, három utazó: Simor Or Halp (Harcos 3), Kepesztő Zongár (Pap 4) és Yazov Tertax (Pap 4). Azért jöttek, hogy megdöntsék Narzugon rendszerét, de még nem egészen biztosak benne, hogy fognak nekilátni. Arra hajlanak, hogy beosonnanak a bányákba, és majd csak lesz valami.

Harrek: Harcos 3; VO 10 vagy 15 (láncvért); Mozgás 30'/20'; Tám +3 csatabárd 1d8+2; +3/+1/+1; S. Hp 15

Dorna: Harcos 4+1; VO 17 (kivert bőrvért, pajzs, Ügy); Mozgás 30'; Tám +5 hosszúkard 1d8+3 vagy +5 hosszúj 1d8; +5/+2/+2; TJ. Hp 32

Vénségek (7): Sz 1-1; VO 9 (Ügy) vagy 11 (bőrvért, Ügy); Mozgás 20'; Tám +0 csákány 1d6-1; +1/-1/-1; S.

Hp	4	4	7
	1	1	1
	1		

Veteránok (5): Harcos 2-1; VO 9 (Ügy) vagy 12 (gyűrűvért, Ügy); Mozgás 20'; Tám +1 csatabárd 1d8+1 vagy +1 lándzsa 1d8+1; +2/-1/-1; S.

Hp	4	5	12
	4	3	

Kémekek (3): Tolvaj 1; VO 12 (bőrvért); Mozgás 30'; Tám +0 tör 1d4 [+1d6 orvtámadás]; +0/+2/+0; SG.
Hp 6 2 1

Sókereskedő: Tolvaj 3; VO 12 (bőrvért); Tám +2 rövidkard 1d6 [+1d6] vagy +2 tör 1d4 [+1d6]; +1/+3/+1; S; 2d6*10 at, úti okmány, primitív úti térkép.
Hp 9

A kereskedő őrei (5): Harcos 1; VO 15 (gyűrűvért, pajzs); Mozgás 30'; Tám +1 lándzsa 1d8+2; +2/+0/+0; S.
Hp 4 6 1
9 6

Segédek (6): Sz 1; VO 12 (bőrvért); Mozgás 30'; Tám +1 bunkósbót 1d6; +2/+0/+0; S.
Hp 7 8 8
2 6 3

Simor Or Halp: Harcos 3; VO 17 (láncing, pajzs, Ügy); Mozgás 30'; Tám +4 csatabárd 1d8+3; +5/+2/+2; 14/14/15/17/13/15; TJ; 30 at, 150 et, kötél, lámpás, élelem. Rövidre nyírt szőke haj és bajusz, barna utazó köpeny.
Hp 21

Kepesztő Zongár: Thor Papja 4; VO 17 (láncing, pajzs, Ügy); Mozgás 30'; Tám +4 harci pöröly 1d8+2; +3/+2/+5; 16/13/7/14/14/13; KG; 35 at, 3*szenteltvíz, 6*füstölő, fáklyák, imakönyv. Zöld köpenyt visel és kiválóan tájékozódik a vadonban. Varázslatok: 5/4/2; NF 11+szint; 0: -, 1: gonosz érzékelése, védelem a gonosztól, élőholtak érzékelése, parancsvarázs; 2: bénítás, ómen.
Hp 16

Yazov Tertax: Orcus Papja 1/Harcos 3; VO 18 (láncing, pajzs, Ügy); Mozgás 30'; Tám +4 buzogány 1d8+3; +6/+3/+5; 14/16/12/12/16/17; KG; 5 at, Orcus-szimbólum, *tekerics (holtak animálása, 12 szint)*. A magát tapasztalatlan és kétkelkező harcosnak álcázó Orcus-pap azért állt be ezek közé a balfékek közé, hogy kikémlelje a falu gyenge pontjait. Azért használ buzogányt, mert "jobb a csontvázak ellen, mint a kard".
Varázslatok: 3/2; NF 12+szint; 0: fény*2, mágia érzékelése; 1: élőholtak érzékelése, parancsvarázs.
Hp 27

B. Alkimista: Orthil egyetlen emeletes-üvegablakos háza. Festett cégér hirdeti Rozun Armis alkémikus keverékeit. Az alkimista kopaszodó fickó vörös ruhákban, a nyakában szemet ábrázoló amulettel ("a víziók nyaklánc", olcsó hamisítvány *Nystal mágikus aurájával*); kezeit dörzsölgetve panaszkodik a gyér forgalomra. Keverékeit a helyi patakok ásványi lerakódásaiból párolja, és 1:6 eséllyel van éppen beszerző körúton. Árui:

- Egészségtonik (30 at): nagy erőfejlesztések előtt fogyasztandó, használat előtt felrázandó, alkohollal együtt történő fogyasztása nem javallott. Hatástalan.
- Erősítő tonik (5 at): forrásvíz, alkohol és ásványok palackozott keveréke. Felrázás

után kellemesen pezseg, és a belékevert ópiumnak köszönhetően enyhén addiktív.

- Sav (10 at)
- Égő olaj (2 at)
- Szerelmi bájjal (40 at): három herbális, két minerális és két animális komponensből, sok cukorsziruppal. Hatástalan, de hizlal.
- Betegség elleni balsam (10 at): rendszeres használata hosszan tartó védelmet biztosít a mocsári tetanusz, óriásszúnyogcsípés, mocsárláz és a miazmatikus környezet más veszélyei ellen. Hatástalan.

Rorun Armis az emeleten tartott zárt szekrényben tartja kincses dobozát: 500 et, 250 at, és egy macska zöld kőfigurája. A földszint javát a csövekből, párlódényekből, rézspirálokból és fateknőkből álló laboratórium foglalja el.

C. Romos házak: Barbár támadás áldozatául esett házcsoport. Kísértetjárta híruk miatt mindenki elkerüli, bár a mendemondák szerint vannak még bennük elrejtett értéktárgyak. A felderítésükre és kifosztásukra szóló engedély 10 at-t kóstálna a falu előljárótól, de kincs helyett csak hét kisebb óriáspók tanýázik bennük.

Óriáspókok (7): Sz 1+1; VO 12; Mozgás 20'; Tám +2 harapás 1+méreg (Közepes, 1d6 Hp/1d6 Hp); +1/+3/+1; S.
Hp 9 2 8
2 8 3
8

D. Vízvezeték: Az ősi építmény grandiózus romjából csak pár oszlop maradt állva; a többit elhordták az erőd és a falu felépítése idején. Délre fut, és előbb-utóbb a lápvidéken eltűnik a víztükrök alatt.

E. Órtorony: A vízvezeték építő birodalom idejére datálható szögletes rom, mostanában pásztorok és birkanyáj menedéke. A tizenegy főből öten szökött bányászok, akik ide menekültek Narzugon elől, és ha idegenek közelítenek, elbújnak a félig beomlott pincében. Felszerelésük (sózott hús, tűzifa, bőrök) értéktelen.

Pásztorok (11): Sz 1+1; VO 11 (Ügy); Mozgás 30'; Tám +2 buzogány 1d8+1; +3/+1/+1; SJ.
Hp 6 6 8
9 9 3
8 5 2
2 3

F. Temető: Az összes sírt kiásták és újratemették, és jól látszik, hogy a legtöbb hant sekély. Az egyetlen háborítatlan sír Armengart Nagyúr apró mauzóleuma, amelynek rozsdás vasajtáját zár (Nehéz Zárnyitás) és egy tüzet okádó sárkányfej (12 Hp, Reflex ½) védi. Armengart sodronyíngbe öltözött csontváza ujján azúrköves aranygyűrűt visel (180 at), köpönyegét sasmadárral díszített tű fogja össze (60 at).



A bányák

G. Bányák: A bányákban összesen 40 falusi dolgozik. A térképen feketével jelölt járatok nem arányosak, és csak azok irányát, nem pontos hosszát jelölik. A második szintet egy primitív csőrlős felvővel lehet megközelíteni, s erre sokkal gazdagabban a sósórétegek.

A bányákban nem járnak őrzőjáratok, de a bejáratot az 1. terem őrei vigyázzák. A bányák északi, őrszobán túli része tiltott terület a falusiak számára: Narzugon itt gyűjti élőholt seregét. Az élőholtak három csoportra oszlanak; kezdeti pozíciójukat a #1, #2 és #3 jelek jelzik, és addig nem mozdulnak, amíg valaki nem háborgatja őket. Ha azonban nagyobb csata tör ki a járatokban, vagy egy magasabb szintű pap folyamodik a segítségükért, akkor előjönnek pihenőhelyeikről.

#1 csoport: 10 csontváz és 6 zombi

Csontvázak (10): Sz 1; VO 13; Mozgás 30'; Tám szablya 1d6; Spec immunis a hidegre és az elmét befolyásoló varázslatokra; +2/+0/+0; S.

Hp	2	8	1
	3	1	1
	5	1	2
	1		

Zombik (6): Sz 2+1; VO 12; Mozgás 20'; Tám +3 ütés 1d8+1; Spec immunis az elmét befolyásoló varázslatokra, lassú; +4/+0/+1; S.

Hp	10	9	4
	8	11	9

#2 csoport: 30 csontváz és egy rongyos kék köpönyeget viselő lidérc.

Csontvázak (30):

Hp	1	2	4
	3	8	3
	1	8	6
	1	5	4
	1	6	5
	7	7	8
	3	6	8
	2	8	1
	1	8	1
	1	7	6

Lidérc: Sz 4*; VO 15; Tám +4 karmok 1d6 Egészség; Spec életerősítés, sebészfelfogás 5/ezüst, immunis a hidegre és az elmét befolyásoló varázslatokra; +4/+1/+1; TG.

Hp 23

#3 csoport: 10 csontváz és 8 zombi.

Csontvázak (10):

Hp	3	1	4
	6	5	2
	6	1	8
	8		

Zombik (6):

Hp	11	4	5
	10	16	11
	13		

G1. Őrszoba: Unalmas őrszoba faasztallal, sámlikkal, fáklyákkal és sókéreggel borított hordókkal. Őt őr (Harcos 2+1) és két segédpap (Pap 2) vigyáz rá, hogy engedély nélkül senki ne juthasson se ki, se be, és a bányászok ne tévedjenek be az északi járatokba.

Őrök (5): Harcos 2+1; VO 16 (pikkelyvért, kis pajzs, Ügy); Mozgás 20'; Tám +3 hosszúkard 1d8+3; +4/+1/+1; TG.

Hp	5	7	10
	9	11	

Segédpapok (2): Pap 2; VO 17 (láncvért, pajzs); Tám +1 láncos buzogány 1d8; +3/+0/+3; TG.

Varázslatok: 2; NF 10+szint; #1: átok, kisebb sebek okozása; #2: parancsvarázs, védelem a jótól.

Hp 3 12

G2. Kürtők: A felszínre vezető szellőzőjáratok. Megmászni őket Nehéz próbát igényel. Az északi kürtőben a szél nyögései és vonyítása egy árnyat rejt, amely megpróbál egy karakter mögé osonni, majd erejét érintéssel kiszívni.

Árny: Sz 3*; VO 13; Repülés 30'; Tám +3 testetlen érintés 1d6 Erő; Spec anyagtalán, sebészfelfogás 5/ezüst, erőszívás, immunis az elmét befolyásoló varázslatokra és a hidegre; +1/+3/+1; KG.

Hp 7

G3. Raktár: Szüvas faládákban felhalmozott rozsdás fegyverek, főleg buzogányok és rövidkardok. Az egyik rozsdás fegyver egy +1-es buzogány.

G4. Őrzők: Egy rövid lépcsősor két oldalán zömök kőoszlopok állnak, mindegyiken egy szentségtelen lángok nyaldosta fekete koponya. Ha valaki megközelíti őket, megszólalnak: „Át ne lépj a holtak lángjai között, halandó, mert nincs víz, ami kínjaidra enyhülést hozna!” Ha valaki átlép a koponyák között, a lángok a páncélokot figyelmen kívül hagyva átugranak a karakterre (Tám +3, sebészfelfogás 1d6 Hp/kör amíg a célpont meg nem hal). A víz, elfojtás vagy földön fetrengés nem hat a lángokra, de szenteltvízzel meghintve, a papok élőholtakat elűző/irányító képességével, vagy más varázslatokkal semlegesítve kihuny (pl. *parancsvarázsra* békét hagy áldozatának, a *védelem a gonosztól* távol tartja őket, stb.)

G5. A templom bejárata: Faragott kőfalak régi bacchanáliák fakó freskóival; az alakok már csak nehezen kivehető, elmosódott formák. Ezek a termek sokkal régebből származnak, mint a bányák.

G6. Ősi csarnok: További freskók az orgiasztikus színörvényektől az absztrakt formákig. Alig hallható kuncogás és sóhajok.

G7. Előcsarnok: Enyhe eufóriaérzet üli meg a kamrát, és akik belépnek, időlegesen elveszítik a távolság- és időérzéküket. A színek vadabbaknak tűnnek, de a formák elbizonytalanodnak. A kamra közepén egy fekete márványhasábon egy mezítelen, denevérszárnyú, szarvakat viselő nő szobra térdel. A szobor fekete a koromtól és hamutól, és

aki megcsókolja vagy leborul előtte, soha nem fog mást keresni az örömeiben, mint a démonit.

A szobron túl aranylemezekkel vert, díszes ajtó áll. A régi hieroglifák (Nehéz Jelek Olvasása) felírta: „Kasséthra-Aki-Sóhaj”. Az ajtó egy megfejthetetlen rejtély, és sem Narzugon követői, sem mások nem tudták kinyitni vagy ledönteni.

G8. Altemplom: Vas kandeláberekben lobogó pokoli tüzek. Hat felakasztott ketrec, amelyekből négyben meggyötört szerencsételenek szenvednek (ezeknek a rabságba vetett falusiaknak sóval töltött zacskókat tömtek a szájukba, és kezük ügyétől távol vizeskorcsókat állítottak). A keleti beugrót gerendafal és bőrfüggöny választja el a baljós csarnoktól. Itt található a tanítványok durva ágyai, akik vagy sötét zsolozsmákat ismétlgetik, vagy a szentélyben szorgoskodnak a bálvány előtt. Három fekete láncvért, pallosokat hordozó őr szolgál mellettük. A papok tanítója egy fogatlan, fekete bőrű öregember.

Tanítványok (3): Pap 1+1; VO 16 (pikkelyvért, kis pajzs, Ügy); Mozgás 20'; Tám +1 láncos buzogány 1d8+1; +3/+1/+3; TG.

Varázslatok: 1: 1; NF 11+szint; #1: áldás, #2: szentségtelen víz teremtése++, #3: parancsvarázs.

Hp	3	9	9
----	---	---	---

Tanító pap: Pap 3-1; VO 9 (Ügy); Mozgás 20'; Tám +1 láncos buzogány 1d8-1; +2/+0/+2; Böl 17; TG.

Varázslatok: 1: 3, 2: 2; NF 12+szint; 1: áldás, parancsvarázs, védelem a jótól; 2: bénítás, ómen++.

Hp	14
----	----

Őrök (3): Harcos 3+2; VO 17 (láncvért, Ügy); Mozgás 20'; Tám +5 pallos 2d6+5; +5/+3/+5; TG.

Hp	29	21	23
----	----	----	----

G9. Szentély: Fekete bazaltoltár, durva humanoid bálvány, vas kandeláberek és lobogó lángok. Aki a bálványra tekint, Akareterót kell dobni, vagy kábultan áll, amíg el nem rángatják vagy meg nem ütik. Az oltár mellett egy ládában található az áldozati kellékek: aranyedények (650 at), egy +1-es *tőr* és egy *súlyos sebek gyógyítása ital*.

G10. A barlangtó: A boltozatos csarnok alsó felét egy sókéreggel fedett tó tölti ki. A felszín olyan, mint a jégpáncél, és a szélén megtartja egy ember súlyát – de a közepén 1:2 eséllyel (könnyű karaktereknél 1:6) beszakad. A mélységekből zöldes fény sugárzik. Aki megpróbál leúszni, annak Nehéz Úszás próbát kell dobni a sós víz felhajtóereje miatt. Emellett a vízbe merülők testét sókristályok lepik el: hosszas merülés esetén Kitarást kell dobni, vagy a karakter sóbálvánnyá változik és elsüllyed a mélyben. A tó fenekén tucatnyi ilyen alak meredezik, és egyikük kezében ott a fény forrása: egy +2-es *világító hosszú kard*. A terem kijáratait köömlás zárja el.

H. Sógödörök: Ez a felszíni bányatelep egy jókora, dombokba vájt gödör. Nappal irgalmatlan forróság uralkodik, és csak a falubéli asszonyok menete által délben hozott víz ad ellene enyhülést. A sógödörökben 50 rabszolga gürcöl 17 őr (Harcos 2+1), négy segédpap (Pap 2), egy pap (Pap 3) és az őrök barakja fölötti toronyban (H1.) fészkelő két

óriásvarjú éber tekintete előtt. A papok rettentően utálják a fekete gúnyjukat, ami rossz morált ad nekik a harcban (-1 támadás).

A rabszolgák egy nagy, ablaktalan, üres barakképületben (H2.) alszanak, amelyeknek az ajtaját éjjel bezárják és kétszeresen bereteszelik. A rabszolgák kb. fele falusi, fele elfogott utazó vagy pénzért vett rabszolga. 30 közülük 1. szintű, tíz 2. szintű Harcos, tíz pedig harcképtelen. Mindannyian égnek a bosszúvágytól, és hálások minden segítségért, amit kapnak. A sógödörök és az erőd között nincs sok kommunikáció: ha a csatából egy őr sem tud elmenekülni, a bányatelep elpusztítása napokig nem kelti fel Narzugon és erői figyelmét.

Őrök (17): Harcos 2+1; VO 16 (pikkelyvért, kis pajzs, Ügy); Mozgás 20'; Tám +3 hosszú kard 1d8+3; +4/+1/+1; TG.

Hp	19	14	14
	11	20	14
	17	18	22
	14	12	15
	13	20	15
	10	12	

Segédpapok (4): Pap 2; VO 17 (láncvért, pajzs); Mozgás 20'; Tám +0 láncos buzogány 1d8; +3/+0/+3; TG.

Varázslatok: 1: 2; NF 10+szint; #1 parancsvarázs*2; #2 kisebb sebek gyógyítása, szentségtelen víz teremtése; #3 félelem okozása, parancsvarázs; #4 parancsvarázs, kisebb sebek gyógyítása.

Hp	10	10	8
	9		

Pap: Pap 3; VO 17 (mellvért, pajzs); Mozgás 20'; Tám +1 láncos buzogány 1d8; +3/+1/+3; TG.

Varázslatok: 1: 2, 2: 1; NF 10+szint; 1: kisebb sebek gyógyítása, parancsvarázs; 2: bénítás.

Hp	13
----	----

Óriásvarjak (2): Sz 3; VO 14; Mozgás 20', Repülés 30'; Tám +3 csőr 1d10; +3/+1/+1; SG.

Hp	19	15	21
----	----	----	----

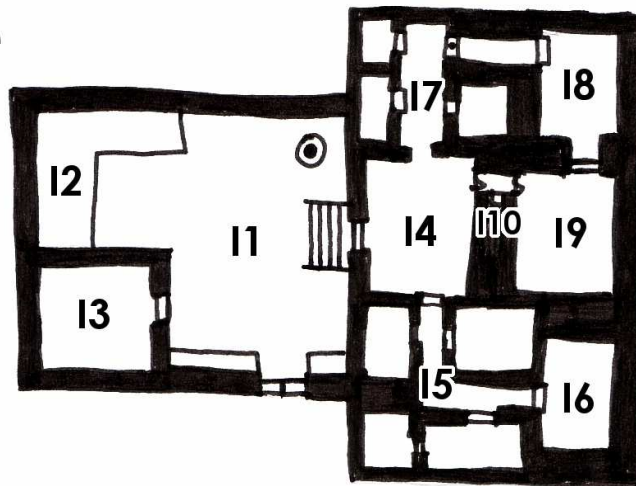
Rabszolgák (30): Harcos 1+1; VO 11 (Ügy); Mozgás 30'; Tám +2 csákány 1d6+1; +2/+0/+0; S.

Hp	9	3	10
	2	5	9
	9	7	2
	1	3	7
	8	7	1
	6	10	10
	1	10	3
	5	1	10
	1	4	3
	8	4	8

Erősebb rabszolgák (10): Harcos 2+1; VO 11; Mozgás 30'; Tám +3 csákány 1d6+1; +3/+0/+0; S.

Hp	7	10
	8	10
	6	10
	8	16
	14	13

Narzugon Erődje



Narzugon erődje (I.)

Egyszintes épület a falu fölötti dombon. Az eredeti őrtorony (I3.) romokban hever, és három óriásvarjú lakja. A komplexum többi részét 23 őr (Harcos 2+1, köztük Bralzor őrpapancsnok), öt segédpap (Pap 2) és egy pap (Pap 3) vigyázza, nem is beszélve a hely uráról, Narzugonról (Pap 6). Ha kisebb elleneséges csoporttal találják magukat szemben, kivonulnak, hogy leszámoljanak velük; ha az ellenség túlerőben van, a falak között készülnek fel a védekezésre, még akkor is, ha ez a falu vesztét jelenti.

Narzugon: Pap 6; VO 19 (lemezvért, pajzs); Mozgás 20'; Tám +5 láncos buzogány 1d8+1; +6/+2/+6; 13/11/14/7/13/10; TG.

Varázslatok: 1: 4, 2: 3, 3: 2; NF 11+szept; 1: kisebb sebek gyógyítása*2, védelem a jótól, parancsvarázs; 2: ómen, bénítás, közepes sebek gyógyítása; 3: holtak animálása, átok.

Hp 37

Segédpapok (5): Pap 2; VO 15 (láncing, kis pajzs); Mozgás 20'; Tám +0 láncos buzogány 1d8; +3/+0/+3; TG.

Varázslatok: 1: 2; NF 10+szept; #1 kisebb sebek gyógyítása, parancsvarázs; #2 szentségtelen víz teremtése, megátkozás; #3 félelem okozása*2; #4 menedék, parancsvarázs; #5 kisebb sebek gyógyítása*2.

Hp	13	11	13
	10	15	

Pap: Pap 3; VO 17 (mellvért, pajzs); Mozgás 20'; Tám +1 láncos buzogány 1d8; +3/+1/+3; TG.

Varázslatok: 1: 2, 2: 1; NF 10+szept; 1: jó érzékelése, kisebb sebek okozása; 2: reverzió.

Hp 15

Őrök (23): Harcos 2+1; VO 16 (pikkelyvért, kis pajzs, Ügy); Mozgás 20'; Tám +3 hosszú kard 1d8+3; +4/+1/+1; TG.

Hp	11	19	21
	5	20	7
	13	10	18
	7	7	17
	15	9	9
	20	10	
	10	15	
	10	17	
	15	Bralzor Kapitány: 21	
	14	(+3 fattyú kard 1d10+3)	

Óriásvarjak (3): Sz 3; VO 14; Mozgás 20', Repülés 30'; Tám +3 csőr 1d10; +3/+1/+1; SG.

Hp 10 8 17

I1. Udvar: Poros udvar, kút. Általában öt ember strázsál a falakon és a főbejárat előtt.

I2. Istálló: Négy úti ló és egy harci mén a várúrnak.

I3. Torony: Az eredeti erődítés, egy háromszintes torony. Jelenleg elhagyatott és omladozó; a belső részek összeroskadtak, és csak az óriásvarjak fészket tartó rész maradt épen a felső emeleten. Időnként rabokat löknek közéjük, mint azt a földszinten heverő csontok bizonyítják.

14. Nagyterem: Fekete és vörös lobogók, hosszú szőnyegek, egy hosszú asztal és egy fatrónus. Narzugon itt fogadja a vendégeket és küldötteket (de többnyire nem fogadja). A titkosajtó az egyik lobogó mögött rejtőzik.

15. Barrakkok: Négy szoba emeletes priccsekkel és különböző használati tárgyakkal.

16. Őrparancsnok: Ebben a spártai, szépen rendbentartott szobában él Bralzor Kapitány, a morózus őrparancsnok. Ládáját törccsapda védi (Tám +6, 1d4+3); tartalma 47 at és három rendcsipkés selyem alsónemű (26 at/db).

17. Papi cellák: Ezek a szűk cellák csak egy-egy emeletes priccset tartalmaznak.

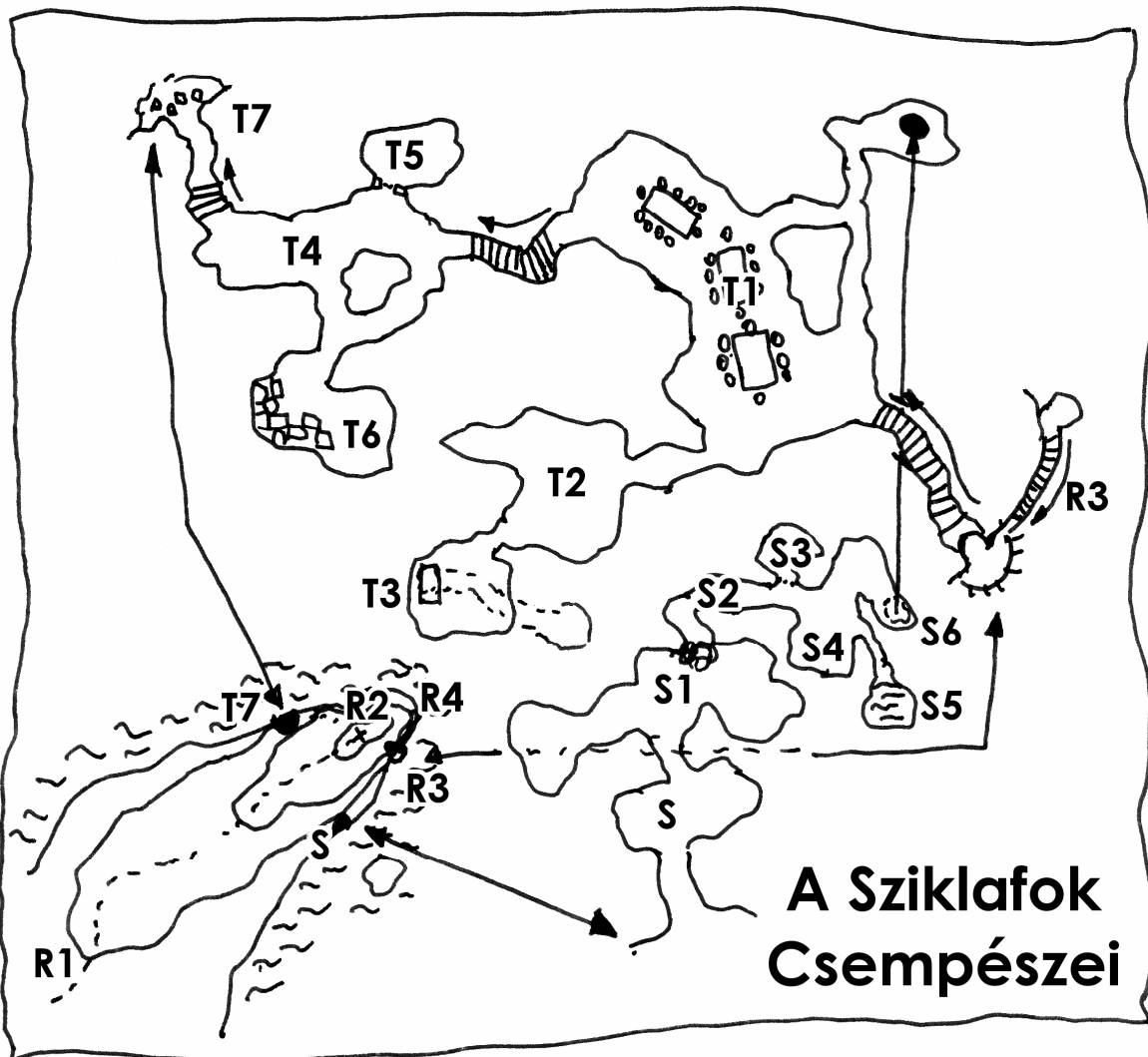
18. Fogadóterem: Hosszú lóca és további zászlók. Narzugon csak istensége küldötteit és a nagyon fontos potentátokat fogadja itt – és őket is csak akkor, ha titkos tárgyalásokra kerül sor.

19. Narzugon szobája: Szépen berendezett lakóhelység: baldachinos ágy, arannyal szegett bíbor-szőnyeg (170 at), egy írni állvány írószerekkel és egy vallásos doktrínákat tartalmazó könyvvel. Egy fekete posztóval letakart jókora ládában hat vipera lapul; a kulcsra zárt hamis fenék alatti rekeszben 200 et, 750 at és három opál (70 at, 100 at, 30 at). A titkosajtó egy ködös hegycsúcsot ábrázoló faliszőnyeg (70 at) mögött rejtőzik.

Viperák (6): Sz 1+3*; VO 15; Mozgás 20'; Tám +4 harapás 1d6+méreg (Közpes, 1d6 Egs/1d6 Egs); +3/+5/+3; S.

Hp	6	5	5
	7	9	4

110. Titkos átjáró: Egy falifülkében tartott kerek rézdobozban egy *gyógyital* és nyolc mágikus elefántcsont pálcika rejtőzik, amelyek a földre hajtva viperákká (ha korábban eltörték őket, kettévágott viperákká) változnak.



II. A sziklafok csempészei

Háttér

Lompos Olaf kipróbált gazfickóit jól ismerik a thánok földjén és a félszigeten: nincsen rakomány, amit el ne vállalnának, és nincsen olyan piszkos ügy, amitől visszariadnának. Emberrablás, rabszolgakereskedelem, szabotázs és gyilkosság a kenyerük. Fúrge hajójuk, a Szélső és tucatnyi gyors csónak és bárka viszi őket a tengeren. Csak Avvala Úrnőnek, az orgyilkosok rettegett vezérének fizetnek adót – mert tudják, hogy kívül jobb nem kikezdeni.

A csempésztanya egy tengerbe nyúló kopár sziklafok barlangjaiban rejtőzik. A szeles szirt zátonyairól és a kövek hasadékaiban tanyázó falánk óriásgyíkokról ismert a félsziget hajósai között: aki csak teheti, elkerüli. Csak néhány rossz hírű vándor fordul meg a környéken – ők a csempészek szemei és fülei – de a barlangok bejáratát ők sem ismerik pontosan. Valójában a sziklafok barlangrendszerének három kijárata is van: egy óriásgyíkok lakta partmenti barlang a szirt déli oldalán (**S.**), egy kövek között rejtőző barlangszáj a csempészek odújába, ahol a csónakokkal kikötnek (**T7.**), és egy magasabban fekvő kilátó, ahonnan a tengert kémlelik (**R2–R3.**).

R. A sziklafok

R1. Ösvény: Hangával benőtt, kacskaringós csapás. Néhány helyen kőfokokat véstek belé. Nappal 1:3 esély van rá, hogy a sziklák tetején két csempész őrködik, és ha idegeneket látnak közeledni, jelentik a lentieknek.

R2. Kilátó: Sziklával körberakott, védett pihenő üszkös fahasábokkal (1:10 még parázslík). Nagy máglyák nyoma. Délnyugatra a párkányon lenézve vaslánc ereszkedik egy szűk sziklapárkányra (**R3.**).

R3. Sziklapárkány: Itt található a csempésztanya felső bejárata egy keskeny, meredek lépcső alján. A szűk résen oldalvást éppen átfér egy páncélozott ember. Ha a csempészek várnak a karakterekre, meglapulnak a sötétben, és megpróbálják a tengerbe taszítani őket.

R4. Elrejtett kincs: Rozsdás vasmacska lóg egy sziklába erősített fémpáncélhoz láncolva. Ez jelöli a víz mélyére süllyesztett, kövekkel borított nehéz vasládát, amelyben 1200 at és 3600 et van elrejtve. A ládát Lompos Olaf rejtette el itt, de visszaszerezni nem tudja, mert körülötte három óriáskagyló telepedt meg. Gyöngyök: 180 at, 40 at, 40 at.

Óriáskagylók (3): Sz 4+3; VO 18; Tám +7 harapás 2d6+3 és megragadás (2d6+3/kör); Spec immunis az elmére ható varázslatokra; +7/+0/+4; S.

Hp 32 33 32

S. Az óriásgyíkok barlangja

A 19 gyík tanyáját, egy széles, de alacsony barlangot nem nehéz megtalálni, mert a lomha bestiák szívesen sütkéreznek a lapos köveken vagy halásznak a tengerben. Egy Közepes Vadonismeret vagy Nehéz Megfigyelés próba a nyomukra vezet, de aki hosszabban figyeli a gyíkok mozgását, automatikusan sikerrel jár. A gyíkok megtámadják a könnyű zsákmánynak tűnőket, de nem kezdenek ki a nagy létszámú, határozott fellépésű társaságokkal. Ha harmadukat megölik, a tengerben keresnek menedéket. A barlang homokjában 15 tojást ástak el. A csempészek ismerik a helyet, de csak Lompos Olaf és két legénye meri használni kijárat gyanánt – nyársra tűzött konckokat vetve a gyíkoknak.

Óriásgyíkok (19): Sz 3+1; VO 15; Mozgás 20'; Tám +4 harapás 1d8+1; +4/+2/+2; S.

Hp	19	17	8
	15	18	18
	22	17	17
	10	13	16
	18	7	18
	17	17	23
	22		

S1. Bejárat: Jókora sziklát gördítettek a terem egyik falához. A figyelmes szemlélőnek feltűnhet az enyhe légmozgás vagy a lánccsörgés (Nehéz Hallgatóság).

S2. Titkos folyosó: Csakánnyal kiszélesített és aládúcolt természetes barlangjárat. Vaskampókon rozsdás lámpások lengenek; a fal mentén pár elhagyott, szuvas hordó.

S3. Fogda: Hevenyészett farácsokkal lezárt üreg. Kőpárány régi rongyokkal, vizes csöbör, szalma és falhoz erősített bilincsek. Valaki korommal aprólékosan kidolgozott obszcén rajzokat firkált a köre.

S4. Elhagyott őrszoba: Derékaljak és ágyak a fal mentén; középen megvetemedett faasztal, a falakon felakasztott edények. Mindent pókhálók borítanak. Egy szétszaladó, apró pókokkal teli fémtokban rongyos pergamenszelet: „*Ha nem gebedtek meg, a Kókoloncban vagy Megron Ivócsarnokában találjátok a letétbe tett jutalmat. Baltás Bifurnak vesznie kell!*”

S5. Latrina: Deszka egy tengerrel összekötött, vízzel telt kürtő fölött. A deszka annyira korhadt, hogy bármekkora súlytól leszakad.

S6. Raktár: Öt láda elfoszló vitorlaváson, valaki alaposan áttúrta őket. Egy lelógó kötélhágcsó vezet a csempészek barlangjába (**T.**).

T. Csempésztanya

A felső barlang északnyugati bejárata (T7.) tengerszinten, délkeleti bejárata (R3.) a sziklafok csúcsa alatt nyílik. Az elsőt nagyon nehéz kilesni, mert zátonyok és jókora kövek rejtik, a másodikat pedig azért, mert csak egy szűk, a tenger felől megfigyelhető hasadék. Ha a karakterek nem fognak maguknak nyelvet vagy nem az óriásgyíkok barlangján keresztül közelítenek, valószínűleg nem fogják megtalálni a céljukat.

Csempészek (10): Tolvaj 2+1; Kezd +5; VO 14 (bőrvért, kis fapajzs, Ügy); Mozgás 30'; Tám +2 szablya 1d6+1 [+1d6] vagy +2 rövidij 1d6; +1/+4/+1; KS; Osonás +3, Rejtőzés +3, Hajózás +3.

Hp	7	8
	7	11
	7	9
	9	7
	8	8

Tapasztalt csempészek (10): Tolvaj 3+1; Kezd +5; VO 14; Mozgás 30'; Tám +3 szablya 1d6+1 [+2d6] vagy +3 dobótör 1d4+1 [+2d6]; +2/+4/+2; KS; Osonás +4, Rejtőzés +4, Hajózás +4.

Hp	15	10
	9	13
	9	10
	13	17
	10	10

Lompos Olaf: Tolvaj 5+2; Kezd +6; VO 17 (láncing, +1-es védőköpeny, Ügy); Mozgás 30'; Tám +6 mérgezett +1-es tör 1d4+3 + mérge (Nehéz, 2d6 Hp/2d6 Hp) [+3d6] vagy +5 dobótör 1d4+2 [+3d6]; +4/+7/+4; S; +1-es védőköpeny, távcső, kulcs, erszény 35 at, 500 at értékű rubintköves gyűrű, díszes vörös és zöld ruhák; Osonás +7, Rejtőzés +7, Hajózás +7, Megfigyelés +7, Hallgatóság +7, Vadonismeret +7, Úszás +7, Értékbecslés +7, Csapdák +7, Mászás +7.
Hp 31

T1. Csempészbarlang: Itt töltik napjaikat a csempészek ivással, kártyával, birkózással és hasonló mulatságokkal. Három hosszú asztal körberakott székekkel és hordókkal, lámpások és fáklyák, faliszőnyegek. Ha itt van a társaság, akkor éjjel-nappal sokan tartózkodnak itt, bár késő éjjel és a reggeli órákban vacskaikban és derékaljaikon alszanak. Összesen egy V. típusú kincsnek megfelelő érték van náluk.

T2. Örök terme: Négy tapasztalt legény, Lompos Olaf bizalmasai foglalták el ezt a termet. Két emeletes pricc és több napra elegendő élelmiszerkészlet

T3. Lompos Olaf szállása: Tarka bőrfüggöny választja el az öröktől, de a berendezés éppen olyan puritán – egyedül egy ruhásszekrény és egy lelakolt tengerészláda jelent kivételt. A szekrényben öt öltözék díszes ruha lóg – különböző kereskedői, hivatalnoki és tengerész öltözetek, értékük egyenként 75 at. A tengerészládában (Nehéz Zárnyitás) található az emberek két havi zsoldja, 2500 et és 350 at, valamint egy külön rekeszben, aranyzsineges zsákban Olaf személyes része, 150 elektrum és 75 at.

Az ágy alatti, koszlott szőnyeggel takart csapóajtó egy szűkös üreghez vezet. Itt lapul Olaf „bűvös orákuluma”, egy kis hidraszobor. A hétfejű idol nem mágikus, de kiváló ötvösmunka, és a fejek kitért szájában összesen 6 adag mérge található. A szobrocska talpán titkos rekesz nyílik; tartalma két gyémánt (650 at, 650 at) és egy tekeres (*tűzpaizs*).

T4. Alsó barlang: Ez a barlang csendes és sokkal nyirkosabb, mint a fenti. Lámpás fényénél két ór vigyáz a kijáratra, a fogdára és különösen a raktárra, de nem túl szorgosan.

T5. Fogda: Farácsokkal lezárt, aránylag kényelmes cella – jobb ágyak, asztal és négy háromlábú szék. A csempészek ritkán ejtenek foglyokat, és ha igen, bekötött szemmel vezetik őket ide. 1:3 eséllyel van itt valaki érdekes, de az illető 1:2 eséllyel egy részeskedés vagy verekedés miatt elzárt csempész, aki kincsek ígéretével megpróbál a csapat bizalmába férkőzni, hogy társait fellármázva elfogassa őket.

T6. Raktár: A hordókban, faládákban és zsákokban részben élelem és hajós holmi van (vitorlavászon, szurok, szegek, tartalék evezők, stb.), de akad némi csempészáru is, pl.:

- bála gyolcs (300 at)
- 12 olajozott láncing
- fegyverekkel teli ládák: 30 buzogány és 20 csákány
- kis kerámiadoboz, benne hat bársonyba csomagolt fiola (fegyvermérgek Avvala Úrnő készleteiből – Nehéz Kitértés, 3d6 Hp/3d6 Hp)
- nemes viasz (150 at)

T7. Alsó kijárat: Kis menedék a hullámverte sziklák között. Ha a csempésztanya nem üres, a barlangba vonatva itt pihen egy két kikötött csónak.



Jogi Függelék

This version of *Mészárlás a Sógódrökben* 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.

Mészárlás a Sógódrökben © Copyright 2014 by Gabor Lux. All rights reserved.

SÓ MUST GO ON!

