I. Fejezet
Minden régi dolog

BEVEZETÉS

Ez a Kaland Játék Kockázat (második kiadás) szerepjáték Atlantisz kampányának első fejezete. A kaland Khul északkeleti részén, a sötét kontinensen játszódik, és Arion városában kezdődik. Mint sok más játékmodul, ez a modul is kihagyja a kaland toborzási szakaszát, és rögtön rátér arra a részre, ahol a küldetést ismertetjük a Hősökkel. Az ilyen stílusú bevezetéshez nem szokott játékosok talán megrökönyödnek, ha azt javasoljuk, hogy olyan küldetést vállaljanak el, amibe még nem egyeztek bele, de remélhetőleg egyszerűen elfogadják, és egyből belevágnak!

A kalandot 4-6 új Hősből álló csapat számára tervezték. Az sem jelent gondot, ha a Hősöknek volt egy-két szintlépésük. Ha ennél kevesebb Hős van, akkor NJK-kel lehet pótolni a létszámot, mivel néhány kihívás nehéz lehet három vagy kevesebb Hős esetén.

Fontos, hogy legyen legalább egy mágiahasználó a csapatban, legyen az varázslói mágiát vagy boszorkányság mágiát használó karakter, hogy a kaland bizonyos részein tovább tudjanak haladni.

Vannak különböző részek, ahol Kalandmesteri belátásod szerint dönthetsz a véletlenszerű találkozásokról és az extra harcokról. Ideális esetben ezek extra kihívást jelentenek a Hősöknek anélkül, hogy igazán veszélyeztetnék őket. Óvatosan használd őket, hogy fenntartsd a nyomást a csapaton, de kerüld őket, ha a Hősök már súlyosan megsérültek és kevés az erőforrásuk!

A kalandhoz szükséged lesz a KJK Szerepjáték Alapszabálykönyvére (2011-es kiadás). Az Egyenesen a Veremből (KJK Szörnykönyv) és a Beyond the Pit is nagyon hasznosak, mert tartalmazzák a teljes szörnyleírásokat és statisztikákat, bár itt is megadjuk az alapvető statisztikákat, ha nem rendelkezel ezekkel a könyvekkel. Ezen kívül a Hősök Kézikönyve is nagyon jól fog jönni a kampány néhány későbbi fejezetében. A fenti könyveken kívül csak kockákra, karakterlapokra és természetesen játékosokra lesz szükséged!

Háttér:

Közel két és félezer évvel ezelőtt a Titán kontinensei egyetlen hatalmas földtömeggé, az Irritariává egyesültek. Ezt a hatalmas területet Atlantisz szigetéről nagy királyok dinasztiája irányította. Az atlantiszi uralom vége felé a mai Khul egy távoli területe egy Pyra-Caltor nevű önjelölt istenkirály uralma alatt állt. Ez a főmágus saját kutatásai, de különböző démonhercegekkel és sötét istenségekkel való társulás révén is hatalmat gyűjtött.

Pyra-Caltor mind fizikailag (körülbelül 3 méter magasra), mind mágikusan megnőtt, míg végül szinte elképzelhetetlen erejűvé vált. Annak ellenére, hogy Pyra-Caltornak számos palotája és erődje volt szerte a földjén, egy kis földalatti szentélyt (templomot) is fenntartott, mint menedékhelyet.

XXIII. Faramos király felemelkedése Atlantiszon nagyfokú instabilitás időszakát indította el (főként azért, mert a király valójában Myurr démonherceg volt), és a kisebb királyságok szerte a világon széthullottak. Pyra-Caltor hatalmas jóslási mágiát használva előre látta a világ végzetét, és egy különleges szarkofágot készített, hogy testét megőrizze az apokalipszis alatt.

Egy nyári reggelen az istenkirályt a szarkofágjába temették, és a templomát varázslattal lepecsételték. Kevesebb mint három órával később, miközben követői még mindig a sír bejáratánál zengték dicséretét, a felháborodott istenek három részre szakították Irritaria kontinensét, amelyek a ma ismert kontinensekké váltak. A törést követő évek káoszában és az azóta eltelt két és fél évezredben Pyra-Caltor egyfajta felfüggesztett életmódban aludt a sírjában, arra várva, hogy valaki, aki elég szerencsétlen vagy bolond ahhoz, hogy kiszabadítsa őt...

Writing and Maps by Graham Bottley
Art by Mark Robinson and John Kapsalis
Fighting Fantasy is ® Steve Jackson and Ian Livingstone
Fighting Fantasy, including the Fighting Fantasy shield, is a trademark of Steve Jackson and Ian Livingstone and is used under license
Advanced Fighting Fantasy is ® Steve Jackson and Ian Livingstone

1. fejezet - Minden régi dolog

1. rész - A küldetés

„A nagy „Vének Csrnokában" álltok Arion városában, Khul északkeleti részén. Előttetek áll Ifor Tynin, udvari varázsló, a király főtanácsadója és a Vének Tanácsának vezetője. A magas boltíves mennyezet és az előttetek álló magasrangú varázsló díszes bíborszínű palástja komoly hangulatot kölcsönöz a beszélgetéseteknek.

Az előző kalandjaitok alapján Ifor Titeket választott ki, hogy vállaljatok el neki egy küldetést. Ez nem kiemelkedően fontos küldetés, nem fogjátok megmenteni a királyságot, vagy nem kell legyőznötök egy hatalmas gonoszt ellenséget, de előrébb fogja vinni a sötét kontinens ezen részének ősi történelmének ismeretét.

A feladatotok a következő. Először induljatok el Kalagar városa felé, majd négy napnyi út után, dél felé, Aeral ősi erdeje felé vegyétek az irányt. Az ősi erdőn belül egy templom vagy palota romjai találhatók. Ifornak szüksége van rátok, hogy megvizsgáljátok ezeket a romokat, meghatározzátok eredeti rendeltetésüket, és megszerezzetek minden történelmi jelentőségű relikviát.

Bár nem világrengető jelentőségű, ez a küldetés bizonyítja, hogy érdemes vagytok, és megnyitja az ajtót a jövőbeni nagyobb és jelentősebb küldetések előtt!"

Ezt a jelenetet addig játszhatod, ameddig csak akarod. Ifor nem annyira távolságtartó, mint sok nagy varázsló, de még mindig az udvari varázsló, és teljesen tisztában van a státuszával és rangjával.

Ifor hajlandó 100 at-t megelőlegezni a Hősöknek a szükséges kiadásokra, és egy pónit és egy szekeret is biztosít számukra a felszerelésük és a megtalált tárgyak szállításához. Ez a kocsi hősönként 14 csomag élelemmel is fel lesz töltve, ami elegendő az oda- és visszautazáshoz és a kétnapos felfedezéshez.

Ifor visszatérésükkor a 50 at-t fizet a Hősöknek minden egyes megtalált jelentős relikvia után.

A Hősök ezt a pénzt (és a karakteralkotásból megmaradt pénzt) Arion nagy piacán költhetik el. A piactéren szinte minden hétköznapi dolgot árulnak (városi áron), és van egy Kelden Futnoy nevű varázsló is. Ez a kopasz és elegáns férfi a Szabálykönyv 108. oldalán felsorolt összes mágikus holmit árulja, de az alábbi tárgyakra is specializálódott:

Lopakodó köpeny 30 at

Ez a sötétszürke csuklyás köpeny mágikus hatás nélkül viselhető, amíg a csuklyát fel nem húzzák. A viselője azonnal láthatatlanná válik minden természetes érzékszerv számára. A viselője vagy a következő napfelkeltéig, vagy addig marad láthatatlan, amíg támadást nem indít, nem ütik meg harcban, vagy nem varázsol. A köpeny a használat után elveszíti varázslatát, és örökre hétköznapi ruhadarab lesz.

Mozgékonyság csizmája 22 at

A térdig érő, felhajtott tetejű bőrcsizma önmagában is jóképű lábbeli. Azonban a csizma tetejét a térd fölé húzva viselője szinte természetfeletti mozgékonyságot kap, és egy órán keresztül +3 bónuszt kap minden mozgás különleges képességre. Ezután a csizma egyszerűen csak egy normál csizma.

Köd üveg 10 at

Ez az átlátszó drótozott üveg fiola, lezárt dugóval, ami sűrű, folyamatosan kavargó ködöt tartalmaz. Ha eldobják, leejtik vagy eltörik, a benne lévő köd gyorsan szétterül, és egy 20 méter átmérőjű és tíz méter magas területet tölt ki. Bár erős szél elfújhatja, a köd ellenáll a gyengébb szeleknek, és egyébként 1d6 percig tart ki. Mindenkinek aki a ködben van minden harci és észlelési próbára -2 büntetés jár. A ködön belül mindenki rejtőzködőnek számít, kivéve, ha nagyon közel van a másik személyhez.

Miután a Hősök felszerelkeztek a saját igényeiknek megfelelően, még egy éjszakát töltenek a Kraken Fogadó fizetős szobájában, mielőtt másnap kora reggel útnak indulnának. Az évszak kellemes, hiszen a "madárcsicsergés" közepén járnak, és az időjárás is jó az utazáshoz.

2. rész - Az utazás

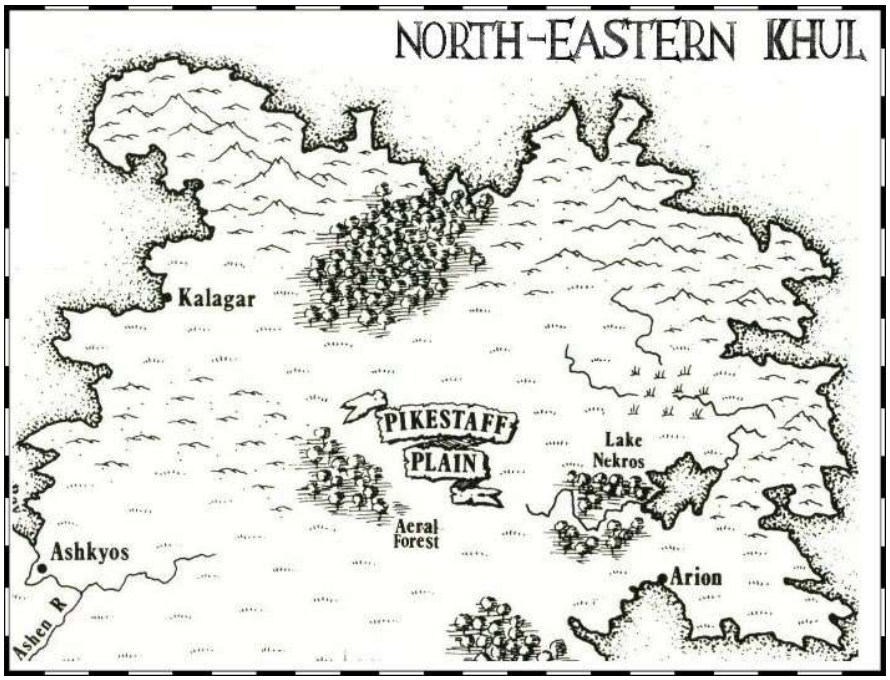
A romokhoz vezető út során a Hősöknek négy napig kell utazniuk az Arionból Kalagarba vezető nagy úton, amíg elérik a Sárkányfej hidat. A Hősöknek a hídon való átkelés után azonnal délnek kell indulniuk, és még egy napig dél felé kell követniük az Endre folyó partját. Ezen a ponton érik el az Aeral erdő szélét. A folyót még egy napig kell követni az erdőn keresztül a forrásáig, ahol az erdő mélyén egy nagy sziklacsoport gyűrűje van. Ennek a sziklakörnek a közepén található a megvizsgálandó rom. A négynapos út a hídig olyan unalmas vagy akciódús lehet, amilyet csak szeretnél, bár valószínűleg nem jó ötlet túl keményen és túl gyakran harcba keverni a Hősöket, mert a romok felfedezéséhez jó kondícióra van szükségük!

Ha *véletlenszerű találkozásokra* kerül sor, használd a Síkságok táblázatot a Szörnykönyvből, vagy az alábbi táblázatot (Beyond the Pit):

2D6	Találkozás
2	Óriás Mormota (Groundhog)
3	Sziklaember (Rockman)
4	Forgószél (Whirlwind)
5	Fekete Szarvas (Black Elk)
6	Törpe Orkok (Pygmy Orcs)
7	Nomádok (Nomads)
8	Mordida (Mormida)
9	Mamlik (Mamlik)
10	Feketeszív (Blackhearts)
11	Óriás Vérsólyom (Giant Bloodhawk)
12	Káosz Manticore (Chaos Manticore)

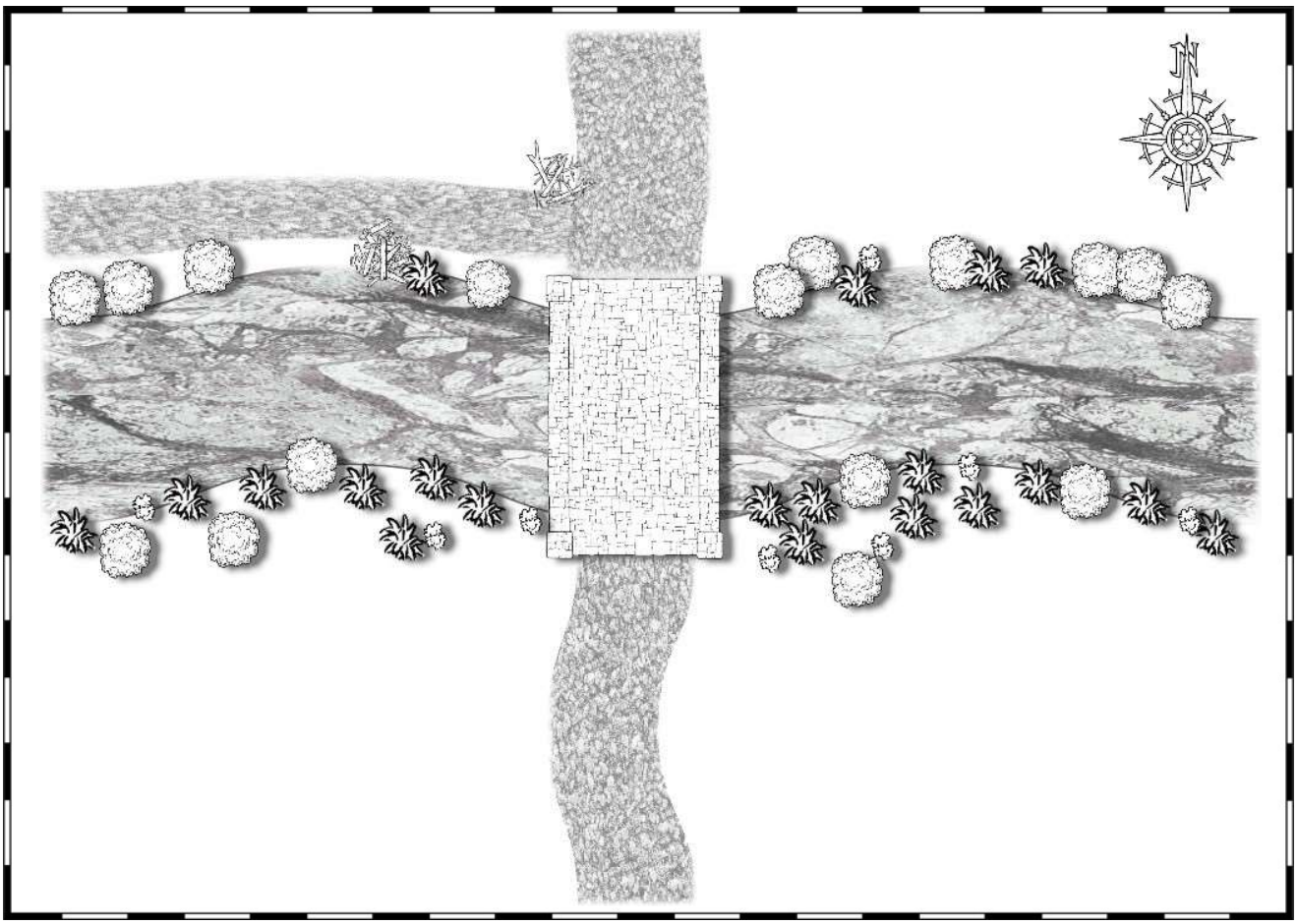
Amikor a Hősök elérik az Endre folyón átívelő hidat, egy széles kőhidat találnak, amely egy széles és gyorsan áramló folyón ível át. A híd két oldalán a folyópartot magas nád és bokrok benőtte, és békákat, madarakat és rovarokat lehet látni és hallani. A híd túloldalán az út tovább halad Kalagar felé, de egy mellékút látható, amely balra tart, a folyópart közelében maradva. A Hősöknek ezt az ösvényt kell követniük.

A folyó menti aljnövényzetben számos ork rejtőzik, akik arra várnak, hogy lesből támadjanak az utazókra vagy a karavánokra. Normális esetben nem támadnának meg egy olyan jól felfegyverzett csoportot, mint a Hősök, de az idők mostanában szűkösek, és kétségbe vannak esve.



A csapat minden tagjára egy-egy ork jusson, plusz még van az orkok vezére Skragnash. Ha a Hősök aktívan keresik a rejtett ellenséget, akkor -4 büntetéssel tehetnek (rejtett) *Felismerés* próbát. Az orkok jól begyakorolták ezt a lesből támadást, és jól álcázzák magukat. Amikor a Hősök éppen a hídra lépnének, az orkok kitörnek a közeli növényzetből, és támadásba lendülnek.

Az orkok fele rövidíjjal és fejszével, míg a másik fele lándzsával és pajzzsal lesz felszerelve. Mindegyikükön könnyű szörnypáncél van. Skragnash őrült, még ork létére is, és két hajnalcsillaggal és két rövidkarddal van felszerelve (a két fegyverrel való harc szabályai a Szabálykönyv 30. oldalán találhatók). Páncélt azonban nem visel.



	Skragnash	Ork
ÜGYESSÉG	7	6
ÉLETERŐ	6	5
Fegyver	Lásd fentebb	
Páncél	Könnyű	
Típus:	Humanoid	
Reakció	Ellenséges	
Intelligencia	Átlagos	

Az orkok addig fognak harcolni, amíg Skragnash el nem pusztul, vagy amíg több mint a felét meg nem ölik. Ezután megpróbálnak elmenekülni, szükség esetén a folyóba ugranak, és nagy úszó fatörzsekbe kapaszkodva hagyják, hogy a gyors sodrás biztonságba sodorja őket.

A halott orkoknál nem lesznek értéktárgyak a közelmúlt nehéz időszakai miatt.

Ez a harc nem lesz túl megerőltető a Hősök számára, de lehetővé teszi számukra, hogy megmozgassák az izmaikat, és hősöknek érezzék magukat. Remélhetőleg az önbizalmukat is növeli egy kicsit jobban, mint ahogyan azt valójában érezniük kellene!!!

Miután az orkokat megölték vagy elkergették, ideje dél felé indulni a folyóparti ösvényen. Akárcsak az országúti úton, itt is lehetnek *találkozások*, vagy nem, ahogy jónak látod. A Hősöknek egy napot kell utazniuk a síkságon, egy másikat pedig a sűrű erdőn keresztül, mielőtt elérik a romokat.

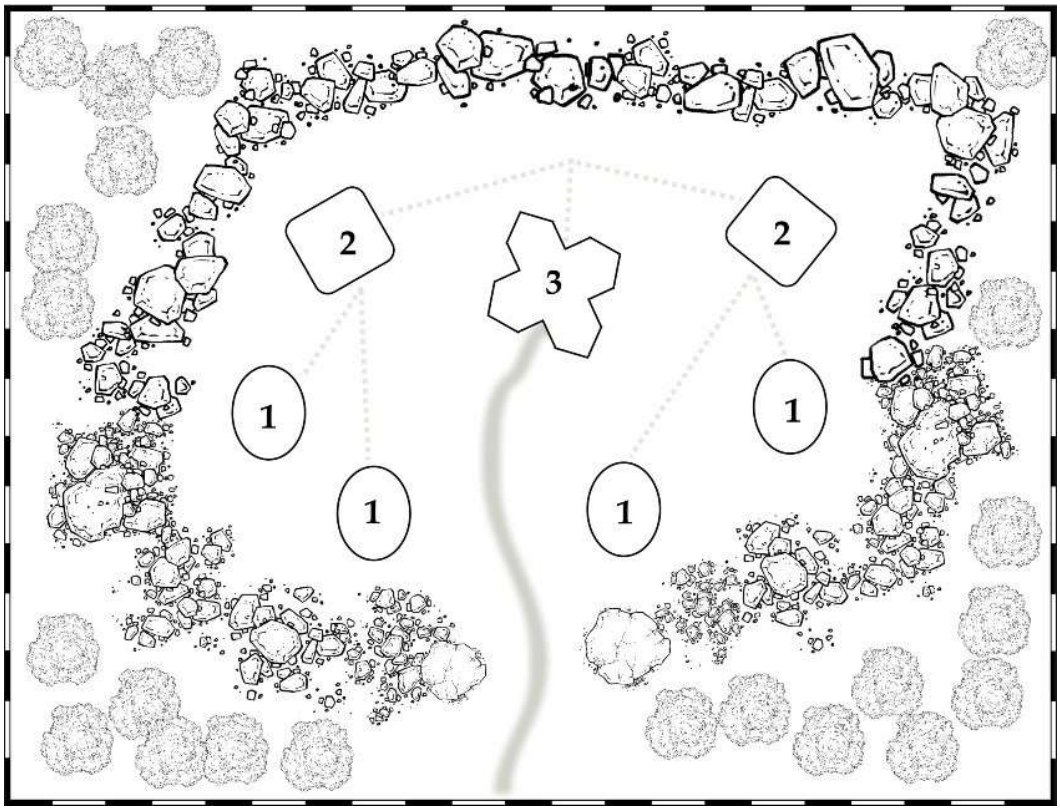
A 3. oldalon található táblázat használható a síksági *találkozásokhoz*, az alábbi táblázat pedig az Aeral-erdőn belüli *találkozásokhoz*:

2D6	Találkozás
2	Húsevő Majom (Carnivorous Ape)
3	Feketeszív (Blackhearts)
4	Ogre (Ogre)
5	Portyázó (Prowler)
6	Vadkan (Wild Boar)
7	Farkas (Wolf)
8	Hínárdudva / fojtófű (Tangleweed)
9	Húsevő növény (Carnivorous Plant)
10	Bhorket (Bhorket)

11	Óriáspók (Giant Bloodsucking Spider)
12	Göcsörtös Tölgy (Gnarled Oak)

3. rész - A romok

A romokat hatalmas kövek széles gyűrűje veszi körül, amelyek közül sok nagyobb, mint egy ház. Ezeket a köveket egymásra halmozták, és bár meg lehet mászni őket, a rakás kiszámíthatatlansága miatt -3 büntetés jár minden kísérletért a *mászás* próbán. A gyűrű déli oldalán lévő kövek sokkal kisebbek és élesebbek, és úgy néznek ki, mintha a távoli múltban feltörték volna őket. A gyűrű bejáratát a déli oldalon két masszív kőoszlop szegélyezi, melyek mindegyike legalább 3 méter széles és 15 méter magas.



A gyűrűn belüli terület legalább 100 méter átmérőjű, és erősen benőtt bokrokkal, füvekkel, mászó gyomok és más növényekkel, de itt nincsenek fák. Viszont a kinti terület sűrű erdő hatalmas fákkal.

A gyűrűn belül hét épület látható, amelyek mindegyike ép és fedett, nyilvánvaló koruk és felszíni kopottságuk ellenére. A bejárathoz legközelebbi két épület alaprajza ovális, körülbelül 9 méter széles és 15 méter magas, alacsony, kúpos tetővel (ezek a Csontházak). Kicsit távolabb két négyzet alakú, tömbszerű épület található (ezek a Oltárházak), a gyűrű közepén pedig egy nagy, kereszt alakú épület (ez a Nagytemplom). Egyik épületnek sincs látható ablaka, és a látható ajtókat többnyire kúszónövények takarják el. Ezek az épületek egy ősi varázslatnak köszönhetően szinte áthatolhatatlanok a mágiával vagy erővel szemben.

Ha az aljnövényzetet eltakarítják a területről, ami egy napot vesz igénybe, a terület kavicsos padlóján kőösvények tárulnak fel. Az ösvények követi zöldfém rúnák díszítik a széleken. Ezek a rúnák semmihez sem hasonlítanak, amit a Hősök valaha is láttak, és nem lehet megfejteni őket. Mindegyik Csontházból egy ösvény vezet a közeli Oltárház déli ajtajához, és egy ösvény vezet mindkét Oltárháztól a Nagytemplom északi oldalához.

Feltételezhető, hogy a Hősök tábort vernek, mivel a terület megtisztítása jelentős időt vesz igénybe. Nincsenek olyan épület, amelyekben tábort lehetne verni, és a tábor pontos helye nem számít.

Nappal nem lesznek véletlenszerű *találkozások*, de sötétedés után minden este lesz egy találkozás. Ha a Hősök tábortüzet gyújtanak, a fény és a füst vonzza a vadállat(ok)at. Ha nincs tábortűz, a furcsa és titkos lények vonzódnak a Hősök életerőjéhez.

1D6	Nincs tűz	Tűz
1	1 Fa démon	1-6 Törpe Ork
2	1-2 Labirintus Démon	1-2 Húsevő Majom
3	1 Ishkarim	1-6 Portyázó
4	1 Csontördög	1-6 Törpe gyíkember
5	1-2 Sárdémon	1-2 Phororhacos
6	1 Halál koponya	1-3 Feketeszív

1. fejezet - Minden régi dolog

1 - Csontházak

Az ovális épületek északi oldalán egy-egy kb. 4 m magas ajtó található, amely ugyanabból a zöld fémből készült, mint az ösvény rúnái. Ezek az ajtók nagyon merevek és nehezen nyithatók, de végül a Hősök sikerrel fognak járni. Nyugodtan kérhetsz ravasz tervek tőlük, hogy hogyan akarják kinyitni ezeket az ajtókat.

Belül egyetlen ovális szoba van tele kőpolcokkal. A polcok eredetileg mindenféle és méretű csontokkal voltak kirakva, de az évek során ezek derékmagasságig kitöltötték a padlót.

Ha az egyik ilyen épületet átkutatják, 1D3-1 ismeretlen funkciójú ősi eszközt találnak a csontok között. Ezek a kutatások egyenként több órát vesznek igénybe. Ifor Tyninnek éppen az ilyen tárgyakra van szüksége, és ezeket kell megszerezni és becsomagolni. Ezek az tárgyak nagyon különböző megjelenésűek, bár általában cipősdoboz méretűek, és 1 egység helyet foglalnak el a hátizsákban.

Egy négyzet alakú kőoszlopot is találnak, amelynek oldalán további rúnák vannak.

Ha egy varázslatot (bármilyen varázslatot) e pillérek egyikére varázsolnak, a rúnák a varázslat minden egyes varázspontja/ÉLETERŐ-je után egy órán át fényesen világítanak. Egy kisebb mágia varázslat esetén csak 10 percig fognak világítani. Ha a Hősök nehezen jönnek rá erre, akkor engedélyezz egy *Mágia Érzékelés* próbát, hogy észrevegyék, hogy a rúnák mágikus írásnak tűnnek, vagy hogy halványan izzani kezdjenek, ha a közelben varázslatot mondanak.

Ha az egyik oldalon mindkét Csontházban aktiválódnak az oszlopok, akkor az ösvény rúnái is világítani fognak, és az azon az oldalon található Oltárház déli ajtaja kinyílik. Újra bezáródik, és a rúnák elhalványulnak, amikor az oszlopok deaktiválódnak.

2 - Oltárházak

Ezeknek a tömbszerű kőépületeknek van egy ajtaja a déli oldalon, és egy másik a Nagytemplom felé néző oldalon. Ezek az ajtók is ugyanabból a zöld fémből készültek, mint a többi ajtó.

A déli ajtók a fenti 1. pontban leírtak szerint nyílnak, és nincs más mechanizmus a nyitásukra vagy zárásukra. Lehetetlen megakadályozni az ajtók bezáródását, mivel azok összezúzzák a követ és megroppantják a fémet is. A bezárt ajtókat belülről lehetetlen kinyitni.

Minden Oltárházban van egy nagy, kőből faragott oltár, ami nem meglepő. Ennek az oltárnak a tetején egy nagy mélyedés van, amelyet régi és bőséges vér mélyvörösre festett. A mélyedésben apró lyukak vannak, hogy a vér lassan elfolyhasson, de nincsenek kilépő nyílások a lefojt vér számára.

Ezek az oltárházak mindegyike 1D3 tárgyat tartalmaz Ifor Tynin számára gyűjtésre.

A Nagytemplom felé néző keleti/nyugati ajtót csak úgy lehet kinyitni, ha áldozati vért tesznek a mélyedésbe. Ideális esetben ez egy frissen megölt embertől vagy állattól származik, de egy hős 2 ÉLETERŐ áldozata is elegendő. Ha a szükséges vért a mélyedésbe teszik, az oltáron lévő rúnák világítani fognak, és az oldalsó ajtó kinyílik. Ezután a Nagytemplom északi részéhez vezető ösvényen lévő rúnák világítani fognak. Ha mindkét oltár és ösvény aktiválva van, akkor a Nagytemplomba vezető ajtó kinyílik. A Nagytemplom ajtajai azonban nem záródnak be maguktól.

3 - Nagytemplom

A Nagytemplom belseje egyetlen nagy, kereszt alakú terem. A kereszt karjai széles lépcsők, amelyek lefelé vezetnek, és egy ajtóban végződnek. A kereszt közepén egy hatalmas, mintegy 25 láb magas trón áll. A trón üres, és mindent por borít.

A többi épülettől eltérően a belső teret az emberi fej magasságában a falba helyezett zöld kövek halványan megvilágítják. Ha kiveszik a köveket a fém foglalatjukból, akkor kialszanak és elvesztik mágiájukat.

Valójában mind a négy ajtó ugyanahhoz az ajtóhoz vezet. Ez azt jelenti, hogy bár a lépcsőházak alja egymástól mintegy 10 méter távolságra végződik, bárki, aki belép egy ajtón, ugyanazon az ajtón keresztül jut ki az alatta lévő Szentélybe. Egy karakter, aki visszasétál, egy véletlenszerű lépcső alján fog megjelenni. Ezzel a mechanizmussal el lehet játszani, és nincsenek káros hatásai.

4. rész - Az istenkirály szentélye

A Szentély volt Pyra-Caltor audienciaterme és munkaszobái, valamint az a hely, ahol „halála” után eltemették. Az egész Szentély 4 méter magas mennyezetű, és hihetetlenül jól illesztett kövekből épült. A legtöbb falon a padlótól körülbelül 3 méter magasságban díszített frízek találhatók, amelyek ókori csatákat és más hivatalos jeleneteket ábrázolnak.

Az ajtók mind ugyanabból a tompa zöld fémből készültek, mint amit a föld felett találtak, 3 méter magasak, és körülbelül 180 cm magasságban vannak a kilincsek. Egyik sincs bezárva, hacsak másképp nem jelzik.

Az egész Szentélyben elszórtan vannak fáklyák, amelyek még mindig természetesnek tűnő fénnyel égnek, annak ellenére, hogy a levegő az évezredek óta tartó elzártság miatt áporodott. Ezek a fáklyák fényesek, de a láng kialszik, ha leveszik a tartóról, vagy ha a tartó letörik a falról. Ha a fáklyát visszahelyezik a helyére, a láng újra meggyullad.

A levegő odabent, mint már említettük, áporodott, de hideg és mozdulatlan is. Egyáltalán nem hallani hangokat az építményen belül, és nagyon kevés a por, pókháló stb.

1 - Gyülekezeti terem

Ez a nagy terem körülbelül 60 négyzetméteres, a keleti és a nyugati falon vannak kijáratok. Az északi falon két fáklya van, amelyek egy hatalmas rúnázott kőtrónust szegélyeznek, amely túl nagy egy emberméretű lény számára. A trónnal szemben két sor normál méretű pad is van.

Itt semmi sem rendelkezik különleges tulajdonságokkal.

2 - Áldozati szoba

Ez a helyiség körülbelül 20 m x 10 m méretű, északi és nyugati kijáratokkal. A keleti falon két fáklya van. A helyiséget egy 6 m hosszú és 4 m széles áldozati asztal uralja, amelynek teteje 180 cm magas. Hatalmas kések és egyéb eszközök hevernek még mindig a tetején, és bőséges mennyiségű vér, haj és húsdarabok vannak rajta. Egy Mágia érzékeléssel rendelkező Hős képes lesz látni több száz nagyon halvány szellemszerű lényt, akik egymás között vándorolnak, és a hallás határán nagyon halk jajgatás és nyögés hallatszik. Még ha a Hős ki is tudja venni a szavakat, azok ismeretlen nyelven szólnak. Ezek azoknak a megkínzott lelkei, akiket az istenkirály áldozott fel annyi évvel ezelőtt.

3 - Görbe folyosó

A folyosó padlóját a már jól ismert fémrúnák borítják. Amikor az első Hős belép a folyosóra, ezek gyengéden világítani kezdenek. Az izzás egyre fényesebbé válik, amíg négy Hős nem lesz a folyosón, ekkor a rúnákból szikrák pattannak ki, amelyek minden egyes lényhez legközelebb állnak, és 1D3 ÉLETERŐ sebzést okoznak mindenkinek. Ez a sebzés minden olyan kör végén megismétlődik, amelyben négy vagy több lény van a folyosón. Egy kis lény, például egy famulus nem számít bele ebbe a számba.

4 - Csontos szobák

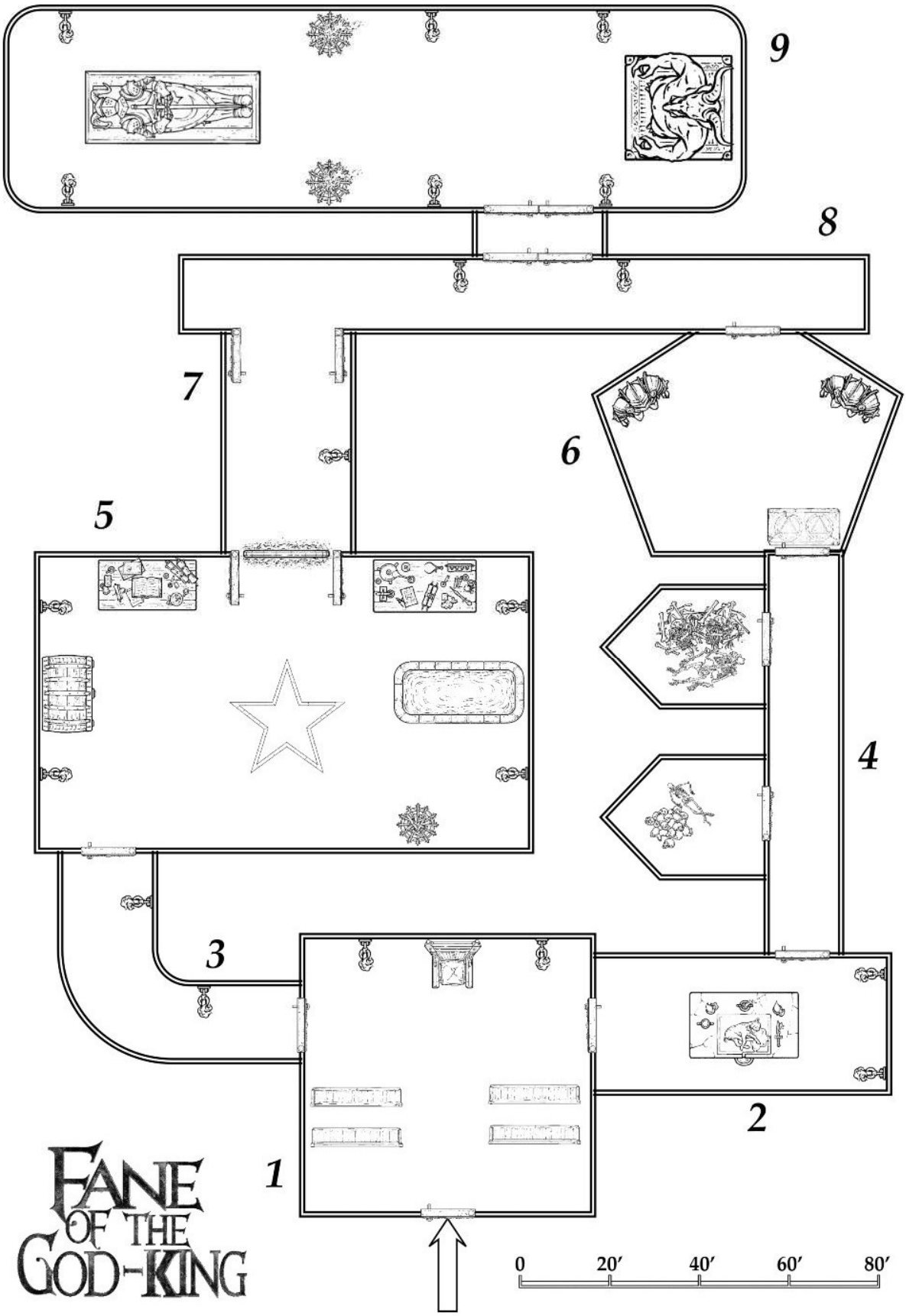
Ez a folyosó körülbelül 5 m széles és 20 m hosszú. Az északi és a déli végén ajtók vannak, valamint két másik ajtó a nyugati falon, amelyek egyikén sincs kilincs vagy retesz. Ezen a folyosón nincsenek fáklyák, bár ha a déli ajtót nyitva hagyjuk, akkor elég fény jut át rajta ahhoz, hogy megvilágítsa a folyosót. A nyugati ajtók mindegyike egy-egy furcsa alakú kamrába vezet. Ezek közül a déli egy hatalmas halom koponyából és egyetlen emberi csontvázból áll. Ezek nem mágikusak, és nem csinálnak semmit, bár a halom kissé elmozdul, amikor az ajtót kinyitják.

Az északi szobában egy hatalmas csonthalom és egy troll csontváza található. Ahogy az ajtó kinyílik, ez a csontváz felemeli magát, és a támadásra vánszorog:

ÜGYESSÉG	9
ÉLETERŐ	10
Támadások	2
Fegyver	Bunkó (+2 a sebzésdobáshoz)
Páncél	Nincs
Speciális	A szúrófegyverek csak 1 sebzést okoznak
Típus	Élőhalott

A csontkupacban további 1D3 lelet található.

1. fejezet - Minden régi dolog



5 - Munkaterem

Ez a hatalmas terem 30 m hosszú és körülbelül 25 m széles. A délnyugati sarokban van egy ajtó, az északi falban pedig dupla ajtó áll nyitva. A keleti és a nyugati falon egy-egy fáklyapár van. A dupla ajtó nyitva áll, de a kijáratot egy mozgó fekete és lila színű, tiszta erőből álló fal zárja el. Bárki, aki megpróbál erőszakkal átjutni rajta annak 1d6 ÉLETERŐ sebzést okoz és hátrafelé dobja a szobában. Az erőfalat mindkét ajtó becsukásával ki lehet kapcsolni (befele nyílnak az ajtók). A Hősök látni fogják, hogy az egyik ajtón egy lángszimbólum, a másikon pedig egy villám látható. Ha a tűz ajtóra tűz varázslatot, a villám ajtóra pedig elektromos támadás varázslatot varázsolnak, az erőfal kikapcsolódik.

Az északnyugati falnál egy 6 m széles, szintén 108 cm magas munkaasztal áll. A munkaasztal tele van könyvekkel, tekercsekkel, furcsa eszközökkel és dobozokkal. A könyvek és tekercsek olyan írással vannak írva, amelyet a Hősök egyike sem tud megfejteni, bár a csapat négy tárgyat ki tud szedni innen. A kétszárnyú ajtó másik oldalán, az északkeleti sarokban egy alkímiai asztal áll, amely ugyanolyan méretű, mint a munkaasztal. Ezen rengeteg üveg és fémcső van az asztalhoz rögzítve. Az asztalról nem lehet levenni a felszerelést, és a Hősök nem tudják használni a felszerelést.

A keleti fal előtt egy nagy, halványan csillogó vízzel teli fürdő áll. Egy ember nagyságú kard fekszik a kád alján, amely kb. 1 méter mély. A kád 1d3 sebzést okoz annak, aki beledugja a karját a kádba, de a kardot nem tudja elérni. Az olyan szerves anyagok, mint a kötél vagy a bőr feloldódnak, de a fémeket nem érinti. Ha a Hősöknek sikerül kitalálniuk, hogyan tudják kihúzni a kardot, akkor azt fogják találni, hogy borotvaéles éle van, és plusz +1-et ad a sebzésdobásokra.

Közvetlenül a kétszárnyú ajtók előtt egy Pentagram van, amely fémből van belevésve a padlóba. A pentagrammon belülről varázsolt varázslatok nem igényelnek mágikus pontokat vagy ÉLETERŐ-t.

A délkeleti sarokban egy nagy, kivilágítatlan parázstűzhely (tűzrakó kosár) is található. Ez könnyen meggyújtható, mivel már meg van rakva fával, de egyéb különleges tulajdonságokkal nem rendelkezik.

6 - Őrszoba

Ennek a szabálytalan hatszögletű helyiségnek a déli falában van egy ajtó, egy másik pedig az északi falban. Közvetlenül a déli ajtónyílás mögött egy 6 m hosszú és 3 m széles, a padlóba ágyazott kőlap található, amelyet nagy mágikus szimbólumok díszítenek. Az északkeleti és északnyugati falnál két 3 m magas páncélozott szobor áll. Ez a szoba szintén kivilágítatlan, így a Hősöknek itt is saját fényforrásról kell gondoskodniuk.

Az a karakter, aki átsétál az mágikus kőlapon, láthatatlan lesz az őrök számára, és ha az egész csapat átsétál, az őrök nem mozdulnak. Ha azonban legalább egy hős átugorja, vagy más módon elkerüli a kőlapon való járást, az őrök aktiválódnak, amint a Hős megérinti a főpadlót. Az őrök megtámadják az adott Hőst, és ha szükséges, követik őt a szobából. Ha egy Hős egyszer megláttak az őrök, akkor az már nem tud észrevétlenné válni, azzal, hogy visszafut a mágikus kőpadlóra.

ÜGYESSÉG	10
ÉLETERŐ	10
Támadások	2
Fegyver	Kard (+2 a sebzésdobáshoz)
Páncél	Nehéz
Speciális	Nem befolyásolja az elme mágia
Típus	Mágikus lény

7 – Sír előszoba

Ez a folyosó 20 m hosszú és 10 m széles, mindkét végén egy-egy kétszárnyú ajtóval és a keleti falon egy-egy fáklyával. Ahogy a Hősök belépnek ebbe a folyosóba, halk kántálás kezdődik egy ismeretlen nyelven, amely a levegőből árad. A kántálás egyre hangosabbá válik, ahogy a Hősök végigmennek a folyosón, és hirtelen véget ér, amikor az utolsó Hős átlép az északi dupla ajtón.

8 - Folyosó

Ez a folyosó 40 m hosszú és 6 m széles, és a déli falon egy kétszárnyú és egy szimpla ajtóval rendelkezik. Az északi falban is van egy kettős ajtó, amelyet két fáklya szegélyez.

9 - Sírhely

Ez a hatalmas terem 40 m hosszú és 10 m széles, lekerekített sarkokkal. Az északi és déli falakon három fáklya, és egy-egy égő parázstűzhely van a falak felénél. A keleti végén egy hatalmas démoni szobor áll, a nyugati végén pedig egy 10 m hosszú, 180 cm magas szarkofág. A szarkofág tetején 10 lelet van kiterítve.

Amint az első Hős átlép az ajtón a Hősnek -1 büntetéssel *Észlelés* próbát kell tennie. Siker esetén a hős észreveszi, hogy a szarkofág fedele kissé megmozdul. Amint az összes Hős a szobában van, vagy egy Hős megközelíti a szarkofágot, a fedél darabokra robban, és kék és zöld lángok csapnak fel a belsejéből. A lángok belsejében körvonalazódik egy hatalmas ember ülő alakja.

Egy harsogó nevetés visszhangzik a Sír körül, és egy hang ismeretlen nyelven kiabál. Villámok kígyóznak a Sír körül, minden egyes Hőst megérintenek, de nem okoznak kárt. A hang most megakadó köznyelven szólal meg:

"Meg kell köszönöm, hogy kiszabadíttatok az évekig tartó fogságból. Hogy megváltozott a világ! Gyenge és érett a hódításra. Mindenkinek meg kell hajolnia a hatalmam előtt, vagy elpusztul. De előbb, hálából, hogy kiszabadíttatok, ti lesztek az elsők, akiket feláldoznak dicsőségemnek".

És az alak lassan és mereven elkezd kimászni a lángokból.

Ez az a pillanat, amikor a Hősöknek futniuk kell. Pyra-Caltor gyenge a bezártságtól, de még mindig könnyen elpusztíthatja a Hősöket. Ha vonakodnak elmenni, hangsúlyozd ki az alakból áradó hatalmas erő érzését, és a lehengerlő félelmet, ami átjárja őket. Ha még mindig vonakodnak, a figura mutasson ujjal a legmagasabb ÉLETERŐ-vel rendelkező Hősre, és eresszen el egy villámot rá, amely 2D+2 sebzést okoz. A figurára dobott varázslatokat elnyelik a kék lángok, amelyek továbbra is körülveszik őt.

5. rész - Utóhatás

Ha a Hősök megállás nélkül menekülnek a szentélyből, nem szenvednek további sebzést, és nem találkoznak ellenséggel. Ha megpróbálják elbarikádozni az ajtókat, fosztogatni a szentélyt vagy más módon késlekednek, akkor könnyen lehet, hogy a falakat ellepő kóbor szikrák eltalálják őket, vagy pedig egy újraélesztett őrrel vagy trollcsontvázzal találkoznak. Ugyanígy, amikor a Hősök elérik a táborukat a kőgyűrűben, nem fogják megtámadni őket, ha felkapják a cuccukat (és a szekeret), és elfutnak. Tartsd fenn a csapaton a nyomást azzal, hogy leírod, hogy a föld megremeg, a kóbor villámok mintha követnék őket, és az idegen hangja mintha mindig csak mögöttük lenne.

Feltételezhető, hogy visszamennek Arion felé, hogy megkapják a pénzt az összegyűjtött leletekért, és azért is, hogy elmondják a varázslónak, mi történt. Ha a Hősök megállás nélkül, éjszakánként csak néhány óra alvással utaznak, nem fognak találkozni ellenséggel

(bár ezt nem tudják), és rendben visszaérkeznek. Ha így tesznek, nem nyerik meg a szokásos 4 ÉLETERŐ-t az alvásból, de nem is veszítenek 3 ÉLETERŐ-t azért, mert semmit se alszanak. Ha mégis megállnak egy teljes éjszakai alvásra, akkor a 3. részben található "Nincs tűz" találkozási táblázatból vett találkozással kell szembenézniük.

Még azután is, hogy maguk mögött hagyták az erdőt, időről időre halványan hallani fogják a furcsa lény hangját, a tábortűz lángjai lilával és zölddel szegélyezettek lesznek, és a dolgok váratlanul szikrázni fognak. Az az érzésük, hogy bár kilométerekre vannak, mégsem menekültek el...

Amikor a Hősök elérik Ariont, egyenesen Ifor Tyninhez viszik őket, aki már várta őket. Ifor elmondja nekik, hogy hatalmas mágikus energia felszabadulását érzékelte abban az irányban, amerre ők utaztak, és kíváncsi volt, hogy van-e valami köze hozzájuk! Ifor ezután fizet a Hősöknek a megtalált tárgyakért.

A Hősöktől rendkívül ésszerű lenne, ha elmondanák Ifornak, mi történt. Túl nagy bajban vannak, és kétségbeesetten segítségre van szükségük. Ifor elküldi a Hősöket éjszakára a palota egyik szobájába, és azt mondja, hogy elgondolkodik azon, hogy mit kell tenni.

Folytatás következik...

Tapasztalat

Javasoljuk, hogy a Hősök kapják meg a szokásos 50 Tapasztalti pontot ezért a kalandért. További 5-10 Tp áll a játékmester rendelkezésére, hogy megjutalmazza azokat a Hősöket, akik kiemelkedő teljesítményt nyújtottak, innovatív tervekkel álltak elő, vagy bátrak voltak a kötelességükön felül.

FÜGGELÉK - SZÖRNYEK

Az itt felsorolt szörnyek teljes leírása az Out of the Pit című könyvben található. Itt elég leírást adunk ahhoz, hogy a könyvek nélkül is használhatók legyenek, bár ha rendelkezésre állnak, a könyvekben található teljes leírások és illusztrációk hasznosak lehetnek.

Feketeszív (Blackheart)

ÜGYESSÉG	7
ÉLETERŐ	10
Támadások	1
Fegyver	Scimitar (kard)
Páncél	Bőrpáncél
Speciális	Nincs

Az ork és a sötételf keverékei, ezek a humanoidok kis falvakban élnek, és vadászatból élnek.

Csontördög (Bone Devil)

ÜGYESSÉG	10
ÉLETERŐ	8
Támadások	1
Fegyver	Kis karom
Páncél	Nincs
Speciális	éles és hegyes fegyverek 1 életerőt sérülést okoznak neki

Ezeket a rongyos, durván összerakott csontvázakat gonosz szellemek éltetik. Pszichikus erejük arra kényszerít minden ellenfelet, hogy három kockával próbára tegye a ÜGYESSÉG-ét, különben félelem hatása alá kerülnek. Ez így hatása alá került Hősöknek minden egyes forduló előtt dobniuk kell egy kockával. 1 vagy 2 esetén bénító félelem kerít a hatalmába őket arra a körre.

Húsevő Majom (Carnivorous Ape)

ÜGYESSÉG	9
ÉLETERŐ	13
Támadások	2

Fegyver	Nagy karom/harapás
Páncél	Könnyű
Speciális	+1 a sebzésdobáshoz

Ezek a 3 méter magas majmok veszélyes vadállatok, de némelyikük még az intelligencia jeleit is mutatja, és állítólag varázstárgyakat is használnak.

Halál koponya (Death Skull)

ÜGYESSÉG	9
ÉLETERŐ	10
Támadások	1
Fegyver	Nagy harapás
Páncél	Könnyű
Speciális	Hősök -1 büntetést szenvednek el a ÜGYESSÉG-re és 2 Életerőt veszítenek, amikor először találkoznak velük.

Ennek a nagy, koromfekete koponyának világító szemei vannak, és repülve támad.

Ishkarim

ÜGYESSÉG	8
ÉLETERŐ	9
Támadások	1
Fegyver	Kard
Páncél	Bőrpáncél és kis pajzs
Speciális	Csak 1 Életerő sebzést kap a fegyverektől

Ezeknek a démoni konstrukcióknak az alsó teste egy póké, a felső teste pedig egy torz és mutálódott emberé.

Labirintus démon (Maze Fane)

ÜGYESSÉG	6
ÉLETERŐ	8
Támadások	1
Fegyver	Kis karom
Páncél	Közepes
Speciális	Tűzokádás – 1D6-on dobott 1-es dobás esetén +1 életerő sebzést okoz

Emberméretű tűzokádó démonok, általában romokban és labirintusokban találhatóak.

Sárdémon (Muck Demon)

ÜGYESSÉG	8
ÉLETERŐ	8
Támadások	1
Fegyver	Kis karom
Páncél	Nincs
Speciális	Ellenfelei harci hátránya -3 a harcban a sár- és porfelhő miatt.

Ezek a humanoidok a legalacsonyabb démonok közé tartoznak, és teljes egészében sárból és mocsokból épülnek. Szívükben egy akár 50 at értékű drágakő van.

Phororhacos

ÜGYESSÉG	7
ÉLETERŐ	12
Támadások	1
Fegyver	Nagy karom/harapás
Páncél	Nincs
Speciális	+1 a sebzésdobáshoz

Egy hatalmas húsevő, röpképtelen dinoszaurusz madár.

Portyázó (Prowler)

ÜGYESSÉG	8
ÉLETERŐ	7
Támadások	1
Fegyver	Kis karom

Páncél	Nincs

Ezek a hibrid lények farkas és darázs keverékéből létrehozott humanoidok.

Törpe Gyíkember (Pygmy Lizard Man)

ÜGYESSÉG	6
ÉLETERŐ	6
Támadások	1
Fegyver	Rövid íj vagy lándzsa
Páncél	közepes

Ezek a primitív gyíkemberek csak körülbelül 1 méter magasak, és kis falvakban élnek az erdők vagy dzsungelek mélyén.

Törpe ork (Pygmy Orc)

ÜGYESSÉG	7
ÉLETERŐ	5
Támadások	1
Fegyver	Rövidkard vagy fúvócső
Páncél	Bőrpáncél, kis pajzs
Speciális	Néha mérget használ

Ezek az orkok még a goblinoknál is kisebbek, és betörésre, lopakodásra és gyilkosságra tenyésztik őket. Gyakran használnak mérgezett hegyű fúvócsöveket.

Fa démon (Wood Demon)

ÜGYESSÉG	9
ÉLETERŐ	10
Támadások	2
Fegyver	Nagy karom
Páncél	Közepes
Speciális	A fa démon első támadása esetén SZEREMCSE próbát kell dobni. Ha nem sikeres, akkor az áldozata csapdába kerül a szorításában és 1 ÉLETERŐ sebzést okoz neki körönként.

Ezeknek a gonosz, fára emlékeztető humanoidoknak kérges a bőrük, és gyűlölnek minden életet.