

A kolostor átka

KALANDMODUL

Kalandmodul mágus rendszerére, alacsony szintre.

A háttér

13 évvel ezelőtt...

Egy boszorkánymester, és egy kardművész harcolt egymással. A történet évekkal azelőttre nyúlik vissza, a kardművészt a bosszú hajtotta, mely a boszmester iránt égett benne, családja elvesztése miatt. A csata sokáig váratott magára, de eljött. Nem sokkal a kolostor előtt megmérköztek, de egyik sem győzött még, bár komoly sérüléseket szereztek. A boszmester elmenekült, és a kolostor alatti faluba érkezett. Végrehajtott egy magzat megrontása varázslatot, az egyik falusi nőt, amihez több falusi életerejét használta. Ennek végén betoppant a kardművész több sebből vérezve, és levágta a boszmest, de már későn, majd ő is belehalt a belső vérzésbe...

Nem sokkal később, a nőnek, aki a soktól nem sokra emlékezett, gyereke született, egy kisfiú. A nő nem sokkal a szülés után meghalt, de gyermekét a szerzetesek magukhoz vették, és felnevelték...

12-évvvel később, a gyermek öntudatára ébredt, és megkezdte gonosz tevékenységét, régi ellenfele pedig mint bosszúálló feléledt, és a harc folytatódik.

A helyszín

A falu, ahová a kalandozók érkeznek, egy völgyben fekszik, körülötte négy csúcsa a hegységnek, (nem túl magas, még hó nincs) Az egyik csúcson fekszik a kolostor. A többen barlangok lehetnek. A völgyben erdő, a csúcsok felé bokrok, és sziklák, esetleg törpefenyők. A térképeket mindenki megcsinálhatja. Ha láttátok a rózsza neve című filmet, olyannak terveztem. Az események: A faluban megszálló csapatot felkéri a kiválasztott ember (a csapat láthatja, hogy sorsolnak, és hogy alig merik megszólítani őket), hogy segíteniük kellene rajtuk, és, hogy összedobtak teljes 4 ezüstöt!!! Erre a célra. A baj az, hogy eltűntek emberek a faluból, és gyanakodnak, hogy a szerzetesek keze van a dologban, hisz nagyon furcsán viselkednek. Remélem a csapat jó jellemű, és vállalja, esetleg az előtörténet szerint, úgy is a kolostorba kell menniük, pl. egy könyvel.

Itt megtudható információk:

- A vadász beszámol, az összeaszott állathullákról, amit talált. (életerősívás)
- Az egyik ember megőrült, és nem hajlandó megszólalni, gyógyítani is nehéz, ha sikerülne (nem javasolt) akkor ő látta a bosszúállót kijönni a kolostorból, és ebbe örült bele.



- Egy másik ember kántálás hangjait hallotta kiszűrődni a kolostorból. (magy. később)
- És végül, hogy már 5 ember eltűnt a faluból. (ebből három a valódi, ketten megszőktek, egy szerelmespár)

A kolostor

Remélem nem rögtön ostromolnak, beengedik őket, és nem kis meglepetésükre itt is segítséget kérnek tőlük. Nem tudják miért, de a falusiak, mostanában ellenségesek velük, nem fizetik az adót, pedig mostanában más bajuk is van három testvérük eltűnt, és nem találják őket.

Átkutathatják az eltűntek szobáit, és az egyikben az ágy alatt, egy pentagramma részletet látnak, elfelejtették felmosni.

Nyomára akadhatnak egy könyvnek, amit mindhárom eltűnt olvasott, de hogy mi a címe, azt csak a főpap tudja megmondani (csak a nyilvántartási számát). A könyvtáros, és két másik ember tűnt el, ezért nem tudnak bemenni a könyvtárba, pedig beszélniük kellene a kolostor vezetőjével, aki már évek óta lent él magányosan, és csak néha fogad látogatót. (már nagyon öreg). Szerencsére van másik bejárat, mert a könyvtár ajtaja csak belülről nyitható, és nagyon erős, De ezt is csak egy személy ismeri. Ő szívesen elvezeti őket. Egy labirintusba kerülnek, majd a könyvtárba, mely szintén nagyon labirintusszerű. A könyvek szaga pedig gátolja a pszi használatot, azaz nem lehet használni itt. A probléma ott kezdődik, hogy a szerzetes megtámadja őket lent (szívélyes, mindig etikett szerint előreengedi őket az ajtókon, majd a labirintus legtávolabbi, legkevésbé használt pontján hátszúrja őket). Persze gondolom lenyomják, de akkor sem könnyű kitalálni innét. Én százalékokat adtam, minthogy lemeséljem, olyan lehetőségekkel hogy:

- A labirintus bejáratához vissza
- Egy csapóajtó, ahová a szemetet dobják, mély, és veszélyes
- A könyvtár bejárata, belülről nyitható.
- A főpap szobájának ajtaja.

A főpap mutat egy könyvet nekik, melyben a boszmesteri varázslatok hatásait találhatják meg, és felhívja a figyelmet, hogy az összeaszott állatok

hasonlóak az életerősívás áldozataihoz. Ha a kísértetről faggatják, Adhat egy kardot, mely mágiikus, és segíthet a gonosz szellem legyőzésében. Elmondja a történetét a kardnak, hogy az a kardművészé volt, és hogy egy gonosz varázslót üldözött kb. 20 évvel ezelőtt (Az időt kicsit rosszul számolja már az öreg) Egyébként ő egy magas szintű Krad pap, aki alapította a kolostort, és a tudás összegyűjtését tűzte ki célul. A többiek (szerzetesek) nem használnak mágiát, maximum pszit.

Megtudják, hogy a könyv, amit mindhárom eltűnt olvasott, egy a démonok idézésével foglalkozó könyv, de már ő is olvasta, és szerinte semmi köze a démonokhoz, csak valaki leírt pár legendát, de lehet, hogy örült volt az írója. A lényeg, hogy valószínűleg nem működik.

Éjszaka őrseget kellene állítani, vezesd rá a csapatot. A központi épület tetején pont megfelelő a hely. Éjszakánként éberségpróbát dobass. Ha megvan először a szemetledobó nyílása mintha megmozdult volna, vagy nem?! Utána megláthatják a szellemet, aki a szemközi csúcs felé indul. Valószínűleg követik, de nincs nyoma, egy idő után eltűnik a szemük elől. (ő nem fárad el.) Átkutathatják a barlangokat, melyből több is található itt. Gonosz km-ek előnyben. Majd eljuthatnak egy nagyobb barlangig, ahova belépve egy kőgolyó, vagy más zárja el a kijáratot. Beindult a csapda, amit a boszmes készített.

A labirintus megcsinálható, de élőholtak támadhatnak rájuk, azokat, csak a slan-kard üti. Esetleg összekapcsolva (testvérek) stb. A végén a boszmes. Szobájába jutnak, onnét 3 rejtekaajtó vezet tovább. (Lehet esetleg valami csapda az ajtón). A szobában feltűnik egy pillanatra a szellemalak, de átmegy a szemközi falon, és eltűnik. (Rá lehet jönni, hogy ott van valamilyen titkos ajtó, és tényleg ott a kijárat.) Az egyik a kijáráthoz, nem nehéz kitalálni, hogy szemben egy másik ajtó van, ami a szabadba visz, a másik, egy éléskamra, a harmadik a börtön, ahol egyetlen ember található, a könyvtáros, akitől sok mindent megtudhatnak.

Hogy a könyv tényleg nem működött, viszont meglátták kiszökni a fiút, Itt kapják az első utalást rá, aki észrevette őket, és elfogta

őket. Majd kettőjüket már fel is használta sötét praktikáihoz. A szobában nem sok mindent találnak, pár könyv, mérge, stb., de semmi igazán jelentős. Visszamennek valószínűleg a kolostorba, útközben egy Erős élőhalott támad rájuk (ez tényleg durvább legyen, sok ép stb. Ugyanis a boszmester hátrahagyta a testőrét, ha követnék vissza a kolostorba.) A kolostorba érve már furcsa zajokat hallanak, és belépve meglátják, hogy a szellemalakot próbálják csépelni a szerzetesek, aki ki-ki nyúl, hogy megérintsen valakit, aki összeesik. Észrevehető, hogy csak néha nyúl ki, és nem célja, hogy mindenkit megöljön, persze, csak ha figyelik. A szellem teljesen sérthetetlen, mind mágiával, mint fegyverekkel, lásd a bestiárium, csak akkor pusztul el, ha beteljesítette célját, azaz a boszmester halott. A gond az, hogy ő is csak pszionikáival képes másokban kárt okozni (halálos új) és nem is akar mindenkit megölni, csak a sötétté gyalázott szerzeteseket, kb. 30%-uk. Egy ilyen támadta meg a csapatot a labirintusban. Ha a közelébe mennek, valószínűleg a mágikus karddal, akkor egy hang szólal meg a fejében annak akinél a kard van, hogy adja át a kardot. Ha nem teszi szép szóra, akkor egy erő kitépi a kezéből, és a szellemalak kezébe terem, aki ezt pszível mozgatja. A gonosz papok elhullta után a lény a könyvtár felé indul, ahol rá is hat a pszionika gátlása, és elejti a kardot, de tovább megy, a csapat valószínűleg követi, és találkoznak a boszmesterrel, aki kihasználja a helyet, és villámmágiával eltorlaszolja az utat, majd izzó idegeket használ stb., amíg a party többi része másik bejáratához fut (kettő van) Addig az ott

maradtaktól életerő begyűjtést csinál, stb. A km, bármit használhat, belátása szerint. Ha veszésre állnának, megjelenik a főpap, és elintézi helyettük a boszmest. Ezután, már csak a falusiakat kell meggyőzni arról, hogy minden rendben van.

Statisztikák:

A kardművész bosszúálló kísértet, Mindenre immúnis, ideértve a mágikus fegyvereket is, de ő is csak pszível tud hatni környezetére.

A boszorkánymester, 12-éves kisfiú, nálam 6. Szintű. Mindenképpen magasabb szintű a csapatnál jóval.

A főpap, kb. 5-el magasabb szintű, mint a boszmester, de magányos, zárkózott életet él, csak a végén avatkozhat be, ha kell.

Ennyi volt, a többit ti is kitalálhatjátok. Ez a modul saját gyártású, remélem érthető volt, Ha nem, nyugodtan írj. Már pár csapatnak lemeséltem, és jók voltak a visszajelzések. Ha lejátszottátok, megírhatnátok tapasztalataitokat. Ha van jó kalandod cserébe elküldhetnéd.

2002.11.20.

Szerző: Sly

Forrás: Kalandozók.hu

Szerkesztette: Magyar Gergely