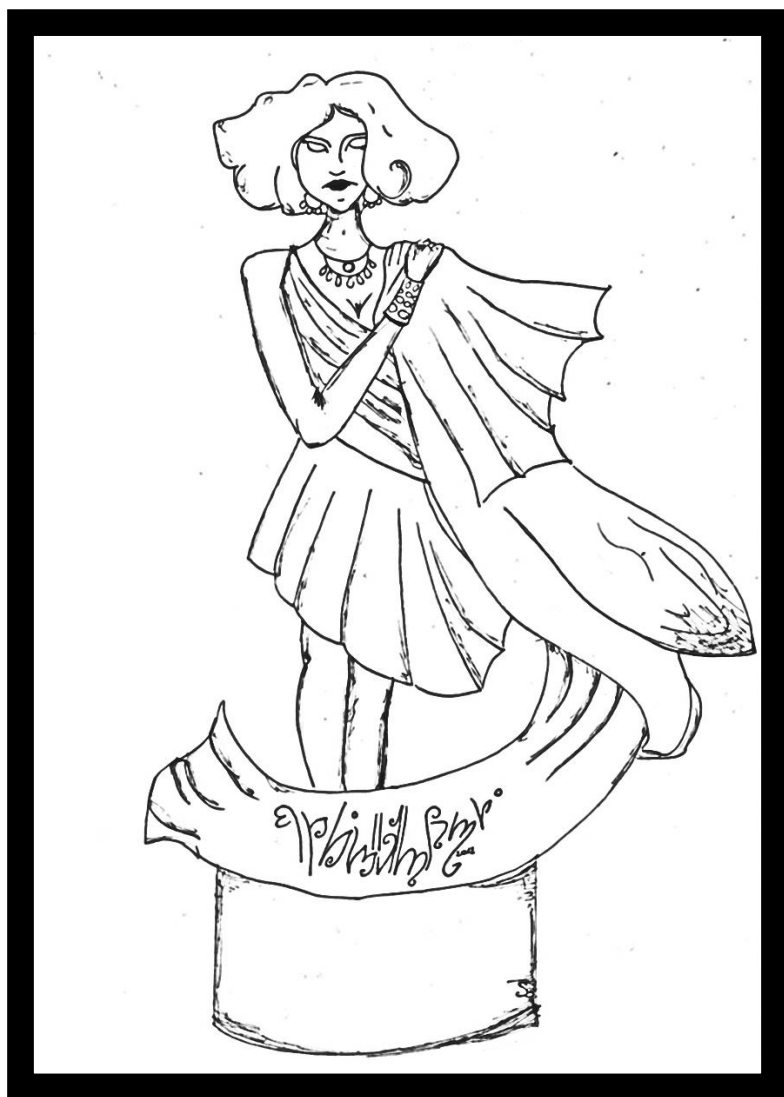


# Adar Oibos Sírkomplexuma

*Írta: Boldog-Bernád István*



**K.H.V.**

**Írta:** Boldog-Bernád István  
**Borítórajz:** Stári Eszter  
**Térkép:** Boldog-Bernád István  
**Tesztelte:** Gebei Sándor (Gregor Merenszkij – 2. szintű törpe)  
Stári Eszter (Dana – 2. szintű tolvaj)

© 2012 by Boldog-Bernád István. All rights reserved.

•••

## A modul rendeltetése

E rövid modul alapvető célja, hogy a kezdő játékvezetők számára segítséget nyújtson, s mintegy „azonnal játszható kazamata” legyen. Így különösebb készülődés nélkül, szinte rögtön kipróbálható a *Kazamaták és Kompániák*.

## Hogyan használd?

Ez a modul segítséget nyújt, hogy a lehető legegyszerűbben le tudj vezetni a játékleítést. Az egyes termék leírásának felépítése is ebben a szellemben született:

**Szám.** – A térképpel való összevetést segíti elő, hiszen ott csak számokkal jelöljük az egyes termeket, így mindig tudod, melyik leírás tartozik az adott helyiséghez.

**Név** – A terem megjegyzését könnyíti meg. Mivel minden egyes teremnek nevet adtunk jellegzetessége alapján, te könnyebben tudod felidézni a már olvasottakat.

*Felolvasható rész* – A dőlt betűs részek arra szolgálnak, hogy egyszerűen felolvashasd őket játékosaidnak.

Leírás – Ez a neked szól, Játékvezető. Innen további információkat tudhatsz meg a teremmel kapcsolatban. Például ide kerül egy csapda leírása, vagy egy rejtvény megoldása.

A szörnyek leírása szintúgy egyszerű felépítésű, könnyen átlátható:

**A szörny neve (és darabszáma):** Ezt a fontosabb értékek követik, mint a KéKben is. Végül az egyes szörnyek HP-ja következik, így dojni sem szükséges.

## Háttér

Adar Oibos, a hajdani helytartó, élet és halál ura volt, ám tudta, ő sem kerekedhet felül az elmúláson, s nem marad utána más, csak por és hamu, így élete végéhez közeledvén felépítette századokkal dacoló sírkomplexumát, hogy hű

emberei itt helyezték örök nyugalomra. Azóta áll a komplexum tele titokkal, ősi veszéllyel, s persze kincsekkel.

## Tanácsok

Adar Oibos sírkomplexuma a Baan Gidar nevű kazamatám első szintjének egyik alszintje. Ettől függetlenül, bármilyen más környezetbe is behelyezhető. Érdemes lehet egy általad készített nagyobb kazamata részévé tenni, hiszen nem túlzottan nagy a sírkomplexum, viszonylag hamar bejárható. Persze a legegyszerűbb, ha csak lemeséled simán, ahogy van.

Ez a modul körülbelül 4 első szintű karakterre készült, azonban, mint azt a teszt is bizonyítja 2 második szintű játékos karakter is sikerrel járhat. Természetesen 4 játékos esetén is mindenkinek legalább 1 bérencre szüksége lehet. Ugyanis, bár nem túlzottan harcközpontú a modul, az ellenfelek erősek – persze sose feledjük, szégyen a futás, de igencsak hasznos, s egyben a hosszú élet titka is.

## Adar Oibos sírkomplexuma

### 1. Bejárat

*A lépcső halványan megvilágított terembe vezet titeket, melynek déli oldalán két pallost fogó katona bronzszobra áll, közvetlenül előttük egy-egy parázstartó, bennük tűz ég.*

A szobrok a sír őrzői, azonban csak akkor kelnek életre, ha a betolakodóknak sikerül feltörnie Adar Oibos szarkofágját, így az elégedetten távozni akaró kalandozók igencsak meglepődhetnek.

**Bronz védelmező (2):** HD 2, VO 4, Tám. pallos (1d8), Sebesség 60', Mentők F2, Morál 12, TP 20, Jellem S.  
HP: 10, 9.

## 2. Előcsarnok

*Belépve hatalmas freskót pillantotok meg a déli falon. Trónszékén ül a helytartó, Adar Oibos, úgy tűnik, mintha mélyen gondolkodna. Fölötte egy felirat olvasható: „Akkor nemesb-e a lélek, ha tűri balsorsa minden nyűgét s nyilait?”*

A freskó mögött lévő rejtekajtó a **g.** szobából nyitható.

## 3. A szerelmek terme

*A falakat végig freskók borítják, melyek Adar Oibos mozgalmas szerelmi kalandjait jelenítik meg. A terem déli felében nyolc szobrot is láttok, mind gyönyörű, fiatal nőket ábrázol.*

Ha valamelyikhez hozzá érnek, vagy akár csak túl közel hajolnak hozzá, akkor megelevenedik és beszélni kezd gyenge, lágy, siron túli hangon (persze minden szobornak különbözik kicsit a hangja). Miután elmondja a mondandóját, sóhajtozik egy keveset, majd egy könnycsepp folyik végig az arcán.

### D3:

1. Oly jó szerető volt, oly heves és erős, halálra szeretett engem.
2. Imádta a szépségem, elvette magának, itt lehetek most már vele mindörökre.
3. Én kellettem neki, így az övé lettem, a többiek sirtak emiatt, irigyeltek.

## 4. Az elmúlt szerelmek terme

*E terembe lépve megcsap titeket az elmúlás szaga. Fáklyátok fénye kőszarkofágokat fed fel előttem a sötétben. Nyolcat.*

Itt nyugszanak a helytartó feleségei. A szarkofágok felnyitása szabadon engedi a bent lévő zombikat. De maguktól nem tudják levenni a fedelet, csak és kizárólag a kalandozók „engedhetik” őket ki. A keleti fal második koporsójában nem egy zombi, hanem egy ghoul várja a gyanútlan áldozatokat. Ebből a szarkofágból egy akna vezet lefelé.

**Ghoul (1):** HD 2\*, VO 6, Tám. 2 karom (1d4) és harapás (1d4), Sebesség 90', Mentők F2, Morál 9, TP 25, Jellem K. Spec. paralízis.  
HP: 15

**Zombi (7):** HD 2, VO 8, Tám. karom (1d6) v. fegyver, Sebesség 120', Mentők F1, Morál 12, TP 20, Jellem K.  
HP: 10, 12, 5, 6, 3, 14, 12.

## 5. Az égbolt terme.

*A plafonon az éjszakai égbolt képe tárul a szemetek elé, rajta az összes csillaggal, elképesztően valóságos, sőt, több annál, a csillagok ragyognak, mintha gyönyörű gyémántok lennének, akár egy álom.*

Ha valaki megérinti a plafont, akkor a teremben megszűnik a gravitáció, s a karakterek súlytalanság állapotába kerülnek. Csak sikeres ügyesség próbával juthatnak ki a teremből, ha valakinek nem sikerül, akkor 2d6 fordulóig úgy marad, s hirtelen esik le (1d6 sebzés).

## 6. Sárga penészes terem.

*Az ajtót kinyitva rémisztő kép tárul a szemetek elé, a falak menti kis sávtól eltekintve az egészet sárgaszínű, burjánzó penésztelep borítja. A déli falból folyosó indul.*

Csak sikeres ügyesség próbával kerülhető el, hogy hozzáérjenek a penészhez.

A játékosok természetesen több módon is elbánhatnak ezzel a gigászi szörnyteleppel, a kreatitásnak nem szabad gátat szabni, azonban alapvetően tűzalapú sebzésektől sérül. (Pl. meggyújtott olajos flaskákat dobálhatnak rá, vagy fáklyákkal próbálhatják megégetni stb.)

**Sárga penész (6):** HD 2, VO -, Tám. spóra (1d6+spec.), Sebesség: 0, Mentők F2, Morál -, TP 25, Jellem S.

HP: 7, 11, 9, 9, 9, 8.

## 7. A képek terme.

*E terem plafonja hívja fel magára először a figyelmeteket, ugyanis egy ugyanolyan freskó van ott, mint az előcsarnokban. A szöveg Adar Oibos feje felett azonban egészen más: „Vagy ha kiszáll tenger fájdalomja ellen s fegyvert ragadva véget vet neki?” Eztán megpillantjátok a padló közepén lévő különös mozaikot, mely 10 láb területet fed közepén, benne különálló képekkel.*

A képek az északnyugati sarokból kezdvén: 1. hajó a viharos tengeren, 2. férfi, aki hullahegyen áll kezében karddal, 3. ember, aki lehajtja fejét, s az egész világot cipeli vállán, 4. magas torony magányosan, 5. férfi, akinek balján béklyó, jobbában kard, 6. hadvezér, aki csatát vezet, 7. nemes férfiú trónszéken, előtte tömeg, 8. rabok láncon, 9. férfi három rabnóval.

A helyes kép (5. – hisz egyszerre tűr és támad) lenyomása után nagy hanggal nyílik a titkosajtó, még ebben a teremben is hallható. Rossz benyomása esetén a levegő elektromossággal telik meg, s a teremben tartózkodók 1d4 sebzést szenvednek.

### 8. A világ terme

*A padlón domborműként az egész ismert világ tárul a szemetek elé. Lélegzetelállító látvány.*

### 9. Adar Oibos szobra

*A helytartó szobra áll a terem közepén, jól kivehetőek számotokra markáns arcvonásai. A szobor szemei megcsillannak fáklyátok fényében.*

A szobor szeme értéktelen üveg, azonban ha valaki elmozdítja mérges gáz lövell ki a szemüregből 1d6 köbláb térben elterjedve a levegőben (sebzés 1d6, melyet sikeres méreg elleni mentődobás felez).

### 10. Az étkek terme

*Egy nagy márványasztalt pillantotok meg, rajta mindazt a sok étket, ami csak szemnek és szájnak ingere lehet, azonban minden bronzból van.*

Ha valaki hozzáér valamihez az asztalon, akkor mágia elleni mentődobást kell tegyen, rontás esetén elkezd szép lassan bronzzá változni.

### 11. Halott kalandozók terme

*E terembe érve különös, baljóslatú érzés fog el titeket, aztán fáklyátok fényénél holttesteket pillantotok meg. Úgy tűnik, mások is próbáltak kincseket szerezni ideleenn...*

Nem tudni, mi okozhatta a vesztüket. Az egyiküknél egy viseltes bőrsztyüőben 233 arany van,

### 12. A fekete obeliszsk terme

*Már a folyosón hallottátok igen halkan a zúgást, ám a terembe érve már nem tudtok nem tudomást venni róla. Úgy tűnik az idegesítő, s egyben álmosító hang a terem közepén álló furcsa fekete obeliszkből jön.*

A karaktereknek varázslat elleni mentőt kell tenniük, különben elalszanak, s mindaddig alszanak, míg szomszár nem halnak. Az obeliszsk

tetején egy átlátszó, hosszúkás ékkő adja ki a zúgó hangot, ezt elpusztítva a hang elhal.

### 13. Az élet terme

*A terembe érve szemetek elé tárul rengeteg freskó, melyek szintén Adar Oibos életéről regélnek, azonban itt valamiféle kronológiát is felfedezhettek: születés, háborúk, a helytartói szék. A terem déli felében a bejáratnál is látott két komor bronzszobor másai állnak őrt.*

A szobrok a túlságosan közel merészkedő kalandozókra azonnal rátámadnak.

**Bronz védelmező (2):** HD 2, VO 4, Tám. pallos (1d8), Sebesség 60', Mentők F2, Morál 12, TP 20, Jellem S  
HP: 9, 7.

### 14. A sír

*E szoba közepén hatalmas szarkofágot pillantotok meg. A fedőlapba Adar Oibos alakját vésték bele.*

A helytartó szarkofágjából egy akna nyílik, ennek észrevételéhez el kell távolítani a testet.

### 15. Kincseskamra

*Gyönyörű érzés fog el titeket, mikor kiléptek a szűk járatból a kincseskamrába. Szemetek elé tárul az arany, az arany és még több arany arany...*

Aranypénzek halmokban (3000 AT) és véletlenszerű kincsek:

### D6

1. Amforák (11), tele óborral.
2. Egy láda ékszerekkel (5 ékköves arany nyaklánc – 500 AT).
3. Egy aranyserleg apró rubintokkal (30 db, 300 AT).
4. Egy gyönyörű nőt formázó 1' magasságú aranyszobor (100 AT).
5. Egy gyönyörűen kivitelezett, csillogó kard (+1-es rövidkard).
6. Elátkozott aranygyűrű, ősi rovásokkal felszínén – aki felhúzza, se nem ihat, se nem ehet mindaddig, míg egy szent ember (magas szintű pap) le nem húzza az ujjáról.

## JOGI FÜGGELÉK

THIS LICENSE IS APPROVED FOR GENERAL USE. PERMISSION TO DISTRIBUTE THIS LICENSE IS MADE BY WIZARDS OF THE COAST!

### DESIGNATION OF PRODUCT IDENTITY

The names Kaland, Harc, Varázslat; Kazamaták és Kompániák; Hősök és Hatalmasok; Várak és Veszedelmek, when used in any context, are product identity. All artwork, logos, and presentation are product identity.

### DESIGNATION OF OPEN GAME CONTENT

All monster names and statistics with the exception of material specifically excluded in the declaration of product identity, are open game content.

### 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 1.0 Copyright 2000, Wizards of the Coast, Inc.

System Reference Document Copyright 2000-2003, Wizards of the Coast, Inc.; Authors Jonathan Tweet, Monte Cook, Skip Williams, Rich Baker, Andy Collins, David Noonan, Rich Redman, Bruce R. Cordell, John D. Rateliff, Thomas Reid, James Wyatt, based on original material by E. Gary Gygax and Dave Arneson.

Kazamaták és Kompániák by Salamon Áron András, Copyright 2011, Boldog-Bernád István.

Adar Oibos Sírkomplexuma, Copyright 2012 by Boldog-Bernád István

END OF LICENSE

# ADAR OIBOS SÍRKOMPLEXUMA

