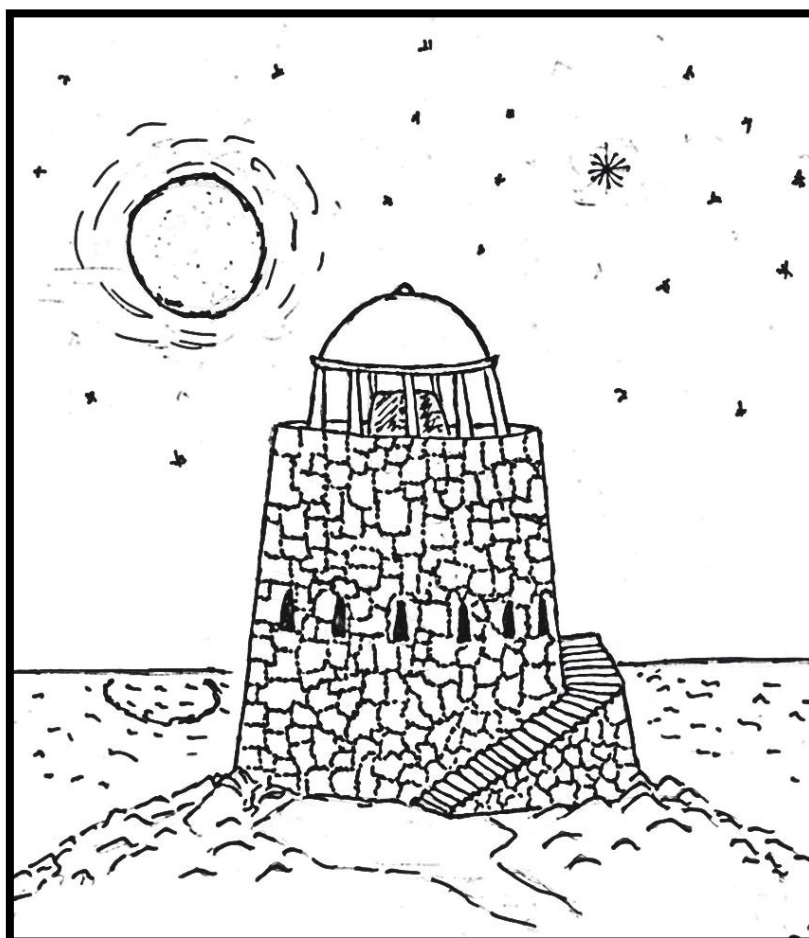


A Csillagok Hangja

Írta: Boldog-Bernád István



Kalandmodul 1-3. szintű karakterek számára

K. H. V.

Írta: Boldog-Bernád István

Borítóraajz és térképek: Boldog-Bernád István

Tesztelte: Hartyándi Mátyás (Albades, 1. szintű fegyverforgató; Glaukón, 1. szintű varázsló)
Salamon Áron András (Random Arcz, 1. szintű tolvaj; Yuma, 1. szintű félork)
Továbbá nyolc rátermett bérenc

II. csapat: Gebei Sándor (Gregor Merenszkij, 2. szintű törpe)
Pallagi László (Aldacar atya, 1. szintű pap; majd Nyamvadt Othrik, 1. szintű fegyverforgató)
Továbbá tíz bérenc a „Kék” és a „Vörös” csapatban

Köszönetnyilvánítás: Jack Vance-nek a Haldokló Földért és határtalan fantáziájáért, továbbá Lux Gábornak Fomalhaut világáért, mellyel megszerettette velem a science fantasy szettingeket.

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

• • •

Bevezetés

Ez a modul felépítéséből adódóan kifejezetten egyalkalmas mesélésre való, így érvényesül leginkább a hangulata. Igaz, terjedelme miatt viszonylag hosszabb játékkülést igényel.

Háttér

Landar régi világítótornya évszázadok óta áll a tengerpart egy sziklás félszigetén. A Halhatatlan Császár nagyszabású építkezései, melyeket nem sokkal a hatalomra jutása után kezdett, harminc évvel ezelőtt elérték a kikötőt is, s végül fölöslegessé tették az épületet, mivel felhúztak egy másik világítótornyot, sokkal alkalmasabb helyen az új kikötő számára.

Az elhagyott toronyra hamar akadt vevő, ugyanis egy bizonyos Zordon Ustra, egy messzi földről jött varázsló, tetemes összeget fizetett, hogy a tulajdonába kerüljön az épület. A környéken lakók gyanakvással tekintettek az új lakóra, mivel gonosz szándékot sejtettek tettei mögött.

Zordon Ustra valóban nem a festői kilátás miatt vette meg az épületet, hanem az alatta megbúvó titokzatos komplexumért. Az ott időtlen idők óta rejtve pihenő technológia nélkülözhetetlen volt legnagyobb vágya teljesítéséhez, az élet teremtéséhez. Az útmutatást a Csillagok Hangja nevezetű tárgy segítségével nyerte, mellyel kapcsolatot tudott teremteni a százezer fényévre lévő Naxypan lakóival, akik hódító hadjárataik révén egykor eljutottak a galaxis e szegletébe is.

A varázsló két évtizeden keresztül tevékenykedett a régi világítótornyban, ez idő alatt a maga képére formálta az épületet, s

sikeresen végezte kísérleteit is. Életet teremtett, azonban a lény, akit megalkotott szembefordult vele, s megölte. A varázslót hiába keresték, nem találták meg, a titokzatos földalatti termeknek sem akadtak nyomára, így aztán a városőrség lezárta az épületet.

Mindennek vagy már tíz esztendeje, azóta többször is felkeltette a torony az őrség figyelmét, ugyanis a környéken lakó halászok többször vélték üvöltést hallani a toronyból (Zordon Ustra magára maradt teremtménye azóta is lent raboskodik), ráadásul az utóbbi hónapokban több fiatal lány is eltűnt a partról.

Az eltűnésekért a torony alatti kazamata második szintjére betelepült kagylóemberek a felelősek. Áldozati szertartásokat mutatnak be a Csillagok Hangja előtt, hogy ezzel keressék a Naxypan kegyét.

A megbízás

A játékos karaktereket egy fekete köpenybe burkolózó férfi keresi meg, aki magát Megbízó néven nevezi. Valójában ő Tarquin Ostbor, egy landari arisztokrata, aki évek óta szenvedélyes alkimista. Régóta kutatja Zordon Ustra titkait, s végre rájött, miben is mesterkedett az öreg varázsló.

A játékos karaktereknek felvázolja röviden, hogy a régi világítótorny alatt valószínűleg egy rejtett kazamatarendszer van, ahol egy nagyhatalmú varázstárgy, a Csillagok Hangja található. Ha ezt elhosszítja neki, akkor 100 aranyat ad mindegyiküknek, azonban fontos a gyorsaság, így még ezen az estén végre kell hajtani az akciót. További unszolás esetén még hajlandó a kompániának 2d4x10 arany előleget adni, a fejenkénti százon felül, hogy

felkészülhessenek a vállalkozásra. Egy kis fekete zsákot is ad, melybe a Csillagok Hangját kell belehelyezni, figyelmezteti a karaktereket: ne nézzenek bele, és ne is figyeljenek oda, ha hallanak valamilyen hangot a tárgyból, mert halálnak halálával halnak.

Tarquin Ostborral tart még három testőre, akik igyekeznek háttérben maradni. Különböző pontokon helyezkednek el, hogy még csak csoportosulással se hívják fel magukra a figyelmet, s csak abban az esetben fedik fel kilétüket, ha urukat valamilyen atrocitás érné.

Tarquin Ostbor: HD 3, VO 6, Tám. tör (1d4+méreg), Sebesség 90', Mentők F3, Morál 7, TP 35, Jellem S.
HP: 15

Testőrök (3): HD 1, VO 4, Tám. kard (1d6), Sebesség 60', Mentők F1, Morál 9, TP 10, Jellem S.
HP: 3, 3, 8

Pletykák

A kompánia egy pletykát ismer a régi világitótoronyról, s ha kérdezősködnék, akkor megtudhatnak még egyet. Ezek többnyire igazak vagy féligazságok némi valóságmaggal.

D6 Pletyka

1. Zordon Ustra sötét praktikákat űzött, le akarta győzni a halált.
2. A varázsló a tudását egy távoli világ lakóinak köszönhette.
3. Zordon Ustra hullákat vett, s feltámasztotta őket, hogy engedelmes szolgálói legyenek.
4. A világitótoronyból ma is hallani lehet borzasztó üvöltéseket.
5. A környéken lakó halászok panaszkodnak, hogy több lány is eltűnt a partról.
6. Egy szekta vette birtokba az épületet, s véres áldozatokat mutatnak be szentségtelen istenüknek.

A világitótorony

A félsziget, melyen a torony áll, jó hatszáz lábnyira nyúlik a tengerbe, így elkülönül a délebbre sorakozó halászkunyhóktól. Macskaköves út visz a torony tövéig. Az épület kétemeletes, egy lépcsősor vezet fel az első szintre, ahol az ajtó található (ezt egy rozsdás lakattal zárták le, könnyen letörhető).

Első emelet

Az ajtó egy 70' átmérőjű kerek helyiségből álló lakásba vezet. Széttört bútorok, egy rozsdás vaskád, s törmelék található benne. A vaskád alatt egy porlepte fémlap található, egy listát karcoltak bele, ennek néhány tétele még kiolvasható: *vese, három tüdő, disznószív, nyelvcső*. A falon kis, lőrésszerű ablakok vannak, ezeken még nappal sem túl sok fény szüremlik be, egy csillagatlan éjszakán pedig szinte semmi.

Földszint

1. Poros helyiség, lábnyomok láthatók a padlón, melyek a 3. terembe vezetnek.
2. Egy rég kifosztott raktár. Törmelék, pókháló és por.
3. Ennek a nyolcszögletű teremnek az égtájak szerinti oldalain domborművek vannak, északról keletre haladván: lángok, sziklák, hullámok, forgószél. A terem közepén álló oszlop négy oldalán egy-egy szimbólum. Közelről megvizsgálva látható, hogy ez befelé forgatható, összesen négy különböző szimbólum következik egymás után, ha forgatják őket.

A falakon lévő domborművek őselemeket ábrázolnak, az oszlopon pedig ezek szimbólumai láthatók. A megfelelő szimbólumot kell megtalálni mindegyik oldalon. Ha ez sikerül, az oszlop átalakul csigalépcsővé, mely a kazamata I. szintjének 1. termébe vezet.

△ Tűz · ▽ Föld · △ Levegő · ▽ Víz

Második emelet

A második szint a tetőtér, mely már csak 50' átmérőjű, a jelzőtűznek adott helyet hajdanán. Még mindig állnak itt nagy tükrök, melyekkel a fényt juttatták el a távolba.

A kazamata I. szintje

A falak a legtöbb helyütt nedvesek, a levegő enyhén párás, de sokkal inkább hideg. Az ajtók vastag, rozsdás fémből vannak, melyek kinyitásához a rajtuk lévő fémkereket kell elforgatni (1-3/d6 eséllyel az ajtók beragadtak, kinyitásukhoz próba kell). A termék plafonján és a folyosókon is több helyen üvegből készült félgömbök vannak. Ezek lámpák, melyek a generátor (11. terem) bekapcsolását követően homályos, néha szakadozó fényt adnak.

1. Bejárat

A helyiség dohszaggal fogadja a belépőket. A nyugati ajtó eltér a többitől, ez egyáltalán nem rozsdás, valamiféle különös, tompán csillogó ötvözetből készült, s tekerhető kerék sincs rajta. Ez egy lift, nagyjából derékmagasságban található a hívógomb. De csak a generátor (11. terem) bekapcsolását követően lép üzembe. A liftakna 40' mély, ebből a legalján 10'-at a lift tölt ki. Az északi folyosó felől ütemes koccanások hallhatók.

2. Örökmozgó

A terem északi falánál egy fémkeretről hatalmas golyók lógnak alá, melyek ide-oda mozognak. Ezzel a mozgással mágneses erőteret generálnak. Ha valaki 5' közelségben megközelíti, akkor 1-4/d6 eséllyel odavonzza, őt magát, ha lánc vagy lemezevrt van rajta, ha más fémtárgy, akkor viszont csak a tárgyat. Az odavonzott személy halál elleni mentődobásra jogosult, ha nem sikerül, akkor bekerül a golyók közé. Körönként 1d6 sebzést szenved el.

3. Felirat a falon

Rossz állapotban lévő terem, törmelék van a padlón, a falakról és a padlóról esett le nagy valószínűséggel. Egy felirat van a déli falán, sárga festékekkel festették fel. Elolvasása valamilyen véletlen következményt von maga után:

D4 Következmény

1. +1d4 intelligencia, a karakter hirtelen intelligensebb lesz;
2. Hányinger tör a karakterre, 1d4 fordulóig -1 mindenre;
3. A felirat betűi felizzanak, s sárkánytűz csap ki belőlük (1d6 sebzés);
4. Halál elleni mentő, különben a karakter meghal – teljesen megvilágosodik: s az utolsó szó, ami elhagyja a száját a „heureka!”

A feliratot többször is el lehet olvasni, azonban ha a dobás már kidobott következmény lenne, akkor ez esetben nem történik semmi.

4. Megfigyelő szoba

A helyiség északi végében egy nagy fémszekrény áll, alsó része kicsit szélesebb, ennek vízszintes felületén gombok vannak. A szekrény körülbelül fejmagasságban lévő részén három fekete lap van, melyeken

megcsillan a fáklyafény (ezek képernyők). Amennyiben a generátor (11. terem) be van kapcsolva, akkor a középső fekete lapon egy kép jelenik meg, mely a 9. termet mutatja. Az ott élő Fércleány 1-4/d6 eséllyel feltűnik, s 1-2/d6 esetén észre is veszi a kamerát – ekkor dühödten ordítani kezd (ez az 1. terem felől hallatszik), s leszaggatja a kamerát, az adás megszűnik. A gombok nyomogatásával a 7. terem kamerája is működésbe hozható, ennél ugyanígy járunk el.

A déli falnál egy asztalon egy kicsi fémdoboz van, melynek vége rácsos (mikrofon), egy zsinórhoz, meg egy nagyobb dobozhoz (hangfal) van kötve. Ez is csak a generátor bekapcsolása esetén működik.

5. Karomnyomok

Erőtéljes bűz csapja meg a belépők orrát. A forrása azonban nem ez a terem lehet, délebbre haladva még erőteljesebb. A falakon hajdan freskók lehettek, azonban ezeket lekaparták, de nem is ez a legmeglepőbb az egészben, hanem, hogy megszáradt vér festi vörösre a karomnyomokat.

6. Régi raktár

Összetört polcok, agyagkorsók és rengeteg törmelék. A földön a figyelmes megfigyelők lábnyomokat vehetnek észre, melyek igencsak méretesek, kétszer akkora, mint amit egy normális emberi láb hagy.

7. Búzló terem

Ez a helyiség a bűz forrása, ürülékkel és fakó, fonnyadtnak tűnő növényekkel van tele. A falakat vastag moharéteg fedi. A növények mérgezőek.

8. Kis tó

A terem igen erőteljes halszag járja át, mely szinte felüdülést jelent a többit átható bűz után. A keleti felében pedig egy sötét vizű tó áll, melynek szélén tömördek halcsont található. A víz egy átjárót rejt a II. szint 5. szobájába, ahová a víz alatt úszva lehet átjutni.

9. Odú

Rongyokból rakott ágy áll az északi oldalon, a falakon karmokkal vajt vésetek vannak. A sarokban egy csontváz porladozik, a hajdani Zordon Ustra, a maradványain rágás nyomai láthatók. Köztük egy nagy rézkulcs (13. teremben nyitja a lejáratot) és egy bőrrerszény porosodik.

1d4 Bőrerszény tartalma

1. 200 ezüst
2. 1d6 50 arany értékű rubin
3. Védelem a mágiától tekeres
4. Védelem gyűrű (-1 VO, +1 mentőkre)

Ebben a helyiségben él a varázsló teremtménye, Fércfény, egy majd 9' magas hústömeg. Láthatóan több testből lett összefércelve, néhol fémrészekből áll, enyhe csikorgó hangot ad a mozgásával, különösen, hangosan fújtat harc közben. Fércfény azonban nem támad feltétlenül, étellel meg lehet békíteni, ha ez nem jut eszébe a kompániának, akkor ők lesznek az eledele.

Fércfény (1): HD 3+1, VO 3, Tám. csapás (1d8), Sebesség 90', Mentők F3, Morál 10, TP 50, Jellem K.
HP: 14

10. Vezetékek

Beomlott plafon, szerteszét kábelek hevernek a teremben. Ezek elektromos vezetékek, a generátor (11. terem) bekapcsolását követően elektromossággal töltődnek. Rontott ügyesség próba esetén d6 sebzést okoznak az áthaladónak.

11. Generátor

Hatalmas fémmonstrum áll a teremben, csövekkel kapcsolódik a falakba és a plafonba. Közepén van egy kontrollpanel, ezen gombok találhatóak, nyomkodásukkal indítható be a generátor.

12. Ketrecek

A terem tele van régi, rozsdás ketrecekkel, ezekben állatok és valószínűleg különféle humanoidok csontjai vannak. Egy zöld iszap is garázdálkodik a teremben.

Zöld iszap* (1): HD 2, VO -, Tám. spec., Sebesség 3', Mentők F1, Morál 12, TP 25, Jellem S.

13. Csapóajtó

Tengermotívumos domborművekkel díszített szoba. A padló közepén egy fémlakattal lezárt csapóajtó van. Kulccsal nyílik, mely a 9. teremben lévő holttestnél található. Tolvajok próbálkozhatnak vele zárnyitás szakértelmüket használva. Az ajtó a II. szintre vezető lépcsőt rejti.

14. Előkészítő terem

Mosdótál, rozsdás fémpolcok, vászondarabok. Ebből a teremből egy boltíves folyosó vezet a boncterembe. A folyosó előtt egy méretes fémgömb lebeg, ez egy védelmi berendezés, mely bárminemű érintésre beindul, s három sípszó után energianyalábokat kezd löni (1d4+1 lövedék/kör, +3 küzdőképesség, 1d8 sebzés), egy sikeres találat (VO 0) esetén a gömb meghibásodik és leesik a földre.

15. Boncterem

Középen fémasztal, a keleti falnál pedig két nagy üvegtartály áll, mindkettőben zöldes-sárgás lében, mely nagyon sűrű s alig átlátszó, egy-egy emberforma, aszott test lebeg.

16. Laboratórium

Lombikok, asztalok, polcok. A legtöbb holmit rég belepte a por. Az északi oldalon, az egyik polcon egy hatrekeszes tároló van, ebben 1d4 üvegcsé: 50% méreg, 30% Gyógyítás ital, 20% véletlenszerű bájjal. 1/d6 eséllyel van rajta címke.

17. Növénykert

Burjángó dzsungel, melyet a falak nedvessége éltet. Gyilkos indanövények tenyésznek itt. Ezek a növények lassan kúsznak, tehát nem támadóképesek, viszont a terembe lépőkre spórákat lövellnek, ami rontott méreg elleni mentődobás esetén eszméletvesztést okoz 1d6+1 fordulóig. A növények 1d4+1 kör alatt teljesen betekerik, majd 1d4 fordulón belül teljesen elszívják az életerejét. Ha egy teljesen betekert személyt sikerül kiszabadítani, 1d4 sebzést akkor is szenved.

18. Freskók

Freskókkal díszített terem. A képeken nyúlánk, nagy szemű, szürke humanoidok, lábuknál sokszemű, békaszerű kutyák. Egy közös van bennük, mindnek bíborszín szeme van. A déli falban egy rejtett rekesz van.

D4 Rekesz tartalma

1. Kék kristály, kézbe véve világítani kezd (10' sugarú körben), továbbá visszhangszerűen megismétli annak a szavait, aki a kezében tartja.
2. Kissé rozsdás, kékszínű fémdoboz, benne 3d6 féltényérnyi mágnés található.

3. 2d4 ökölnyi fémgolyó, mindegyiken apró kis gomb van. Ezek robbanó golyók (1d6 sebzés 5' sugarú körben), a gomb lenyomásával aktiválhatók.
4. Farkába harapó kígyót ábrázoló karkötő. Ez egy igen ősi szerencsehozó tárgy, a viselője 1d4 alkalommal újradobhat egy próbát.

19. Könyvtár

Jórészt megpenészedett, használhatatlanná vált könyvek sorakoznak a falmenti polcokon. A terem közepén álló olvasón egy kinyitott könyv van, a falak nedvesek, így a plafon is, s vízcseppek csöpögnek rá, de egy kis szemfülességgel kibogarászható, hogy az emberi szervezet felépítéséről szól a mű. Zordon Ustra jegyzetei is még olvashatók: „*Helyettesíthető*”, „... *sikerült a Naxypan útmutatása alapján a szívet elektromossággal beindítanom...*”, „*tudattal is bírhat*”. Továbbá az egyik polcon a könyvek közt található egy bőrtok, melyben egy tekerecs van.

D6 Tekercs

1. Álom
2. Extraszenzoriális percepció
3. Nagyítás
4. Nyelvek olvasása
5. Védelem az élőholtaktól
6. Védelem a likantrópoktól

20. AlkatrésZRaktár

Ez egy olyan helyiség, ahol különböző fém alkatrészek vannak elkorhad, penészes fapolcokon. A rozsdás tárgyaktól a különböző rozsdamentes fémötvözetekig mindenféle dolog megtalálható. Fogaskerekek, szelepek, csavarok, no meg emberi csontokhoz kísértetiesen hasonló fém rudak.

A kazamata II. szintje

Erőtéljes tenger, illetőleg halszag lengi be az egészszet (főleg a keleti felét, ahol ténylegesen víz van). A folyosók nagyon hasonlítanak az első szinten lévőkre, azonban a lámpákat rég összetörték már. Az ajtók szintén rozsdás fémből vannak, s tekerősek.

A keleti fele a lépcsőt követően térdig érő vízzel van elárasztva: Ez lassítja a karaktereket, egy szinttel mindenki lassabb kategóriába kerül. A lánc és lemezzértet viselők dobjanak halál elleni mentődobást, ha ez nem sikerül, akkor megcsúsznak a síkos

talajon s beleesnek a vízbe, a páncél pedig lehúzza őket. Ha nem húzzák ki őket, akkor könnyen megfulladhatnak.

1. Csapda

A terem szájában lévő csapda vízzel van tele, így a zuhanás maga csak 1d4 sebzést okoz, de a nehéz vértet viselőket lehúzza a víz, s 1d4 + állóképesség módosító körön belül megfulladnak (min 1.).

2. Régi raktár

Mohával benőtt dobozok, ládák. Az egyikben egy +1-es kard van, a teremben álló egyetlen nagy szekrény rejtett rekeszében pedig egy 1d4 töltetes Tűzlabda palca található.

3. Szobor

Egy félkész kőszobor áll a terem közepén. A feje nincs kifaragva, viszont a teste már nagyjából kivehető: hosszúkás, nyúlánk test, karmos ujjak. A terem padlóján egy régi, korhadt ládikában rozsdás fémeszközök vannak (véső, kalapács stb.).

4. Karcolatok

A moha alól primitív karcolatok kandikálnak ki, ezek különböző méretű kagylókat ábrázolnak. Egy helyen a déli falnál a kagylóhéjakból emberszerű felsőtestek kandikálnak ki, melyek egy négyszögletű tárgy előtt hajbókolnak.

5. Őrhely

Ebben a teremben kagylóemberek őrködnek, mert egy víz alatti átjáró található az I. szint 8. termébe.

Kagylóember* (11): HD 1, VO 5, Tám. vízháló (spec.) vagy vízostor (1d4), Sebesség 30', Mentők F1, Morál 9, TP 13, Jellem K. HP: 2, 1, 1, 8, 6, 8, 4, 8, 7, 3, 4

6. Domborművek

Kagylókat ábrázoló domborművekkel díszített szoba. Habár az a falakon zöldes moha tenyészik, mégis azt az érzetet kelti, hogy karban van tartva. Ezt a helyet sűrűn használják.

A keleti falon található titkosajtó egy kagyló benyomásával nyitható ki.

7. Kincseskamra

A terem padlója 20 lábbal van mélyebben, mint a folyosóé, így amolyan belső tó jellege

van, melynek alján különféle kincsek találhatóak. Egy merüléssel csak egy kincs vehető észre és hozható fel.

D4 Kincs

1. Láda (benne 5000 ezüst)
2. Kis ládika, benne 1d4 üvegcsé Ifjúság bájjal
3. Ékkövekkel díszített ősi aranykehely (1000 arany)
4. +2-es griffes mintás pajzs (-3 VO)

(A merülést halál elleni mentődobással lehet megoldani, melyhez módosítóként járul az erő és az állóképesség módosítók összege – az erő az úszás, az állóképesség a levegő visszatartása miatt. Csak akkor kell dobni, ha a játékos karakter fel akar hozni valamit.)

8. Szentségtelen koralloltár

A teremben tartózkodó kagylóemberek cuppogó beszédének hangja már akár a vizes részbe vezető lépcsőtől meghallható, de azért nem csapnak túl nagy zajt. Sokkal inkább a kinti hullámok hangja hangzik fel újra és újra, mintha mennydörgés lenne.

Itt élnek és imádkoznak a Csillagok Hangjához, mely utasításokat ad nekik. Az időnként elrabolt halászlányokat is itt áldozzák fel. 1-3/d6 eséllyel épp áldozati szertartást végeznek a nagy koralloltáron, mely a terem északnyugati sarkában áll, épp a tengerre nyíló kijárat mellett (csak a víz alatt lehet kijutni).

A Csillagok Hangja, ez a kéttényrnyi ébenszínű, lapos tárgy, az oltár tetején áll, s amennyiben szertartást végeznek egy szürke bőrű, nagy bíborszín szemű arc is kivehető belőle, mely hátborzongató, suttogó s egyben mégis hangos hangon ad instrukciókat. Ha valaki belenéz, akkor varázslatok elleni mentődobást kell dobjon, sikertelenség esetén a Csillagok Hangja átveszi felette az uralmat, s pusztításra és a káosz terjesztésére törekszik (ez akár a legalattomosabb módokon is megnyilvánulhat, nem csak úgy, hogy egyből társaira támad).

Kagylóember* (32): HD 1, VO 5, Tám. vízhaló (spec.) vagy vízostor (1d4), Sebesség 30', Mentők F1, Morál 9, TP 13, Jellem K.
HP: 3, 4, 8, 7, 1, 2, 8, 7, 2, 3, 3, 4, 6, 7, 6, 6, 7, 1, 6, 2, 7, 1, 8, 8, 7, 3, 7, 3, 2, 5, 8, 3

Befejezés

Ha sikerül teljesíteni a küldetést, akkor Tarquin Ostbor kifizeti az ígért összeget, majd pedig távozik. Hogy a Csillagok Hangja milyen hatást fog gyakorolni Landarra új gazdája kezében, az a játékvezető dolga...

Sikertelenség esetén dühös lesz, s többé nem kíván üzletelni a játékos karakterekkel (persze valamilyen jó ajánlattal biztosan meg lehet győzni).

Új szörnyek

Ebben a modulban egyetlen új szörnyfajta jelenik meg, mely azonban a legtöbb tengerparti vagy víz közeli kalandban felhasználható.

Kagylóember*

VO: 5

HD: 1

Sebesség: 30'

Támadás: vízostor+1 vagy vízhaló +1

Sebzés: 1d4 vagy speciális

Megjelenők száma: 2d4 (4d6)

Mentők: F1

Morál: 9

Kincs típusa: spec.

Jellem: kaotikus

Kagylóhéjban élő teremtmények, akiknek szürke, kocsonyás emberre emlékeztető teste van a kagylón belül, szemük sötét, hajuk zöldes, hínárszerű. Helyváltoztatásra is képesek a kagylóból kinyúló csápjaikkal.

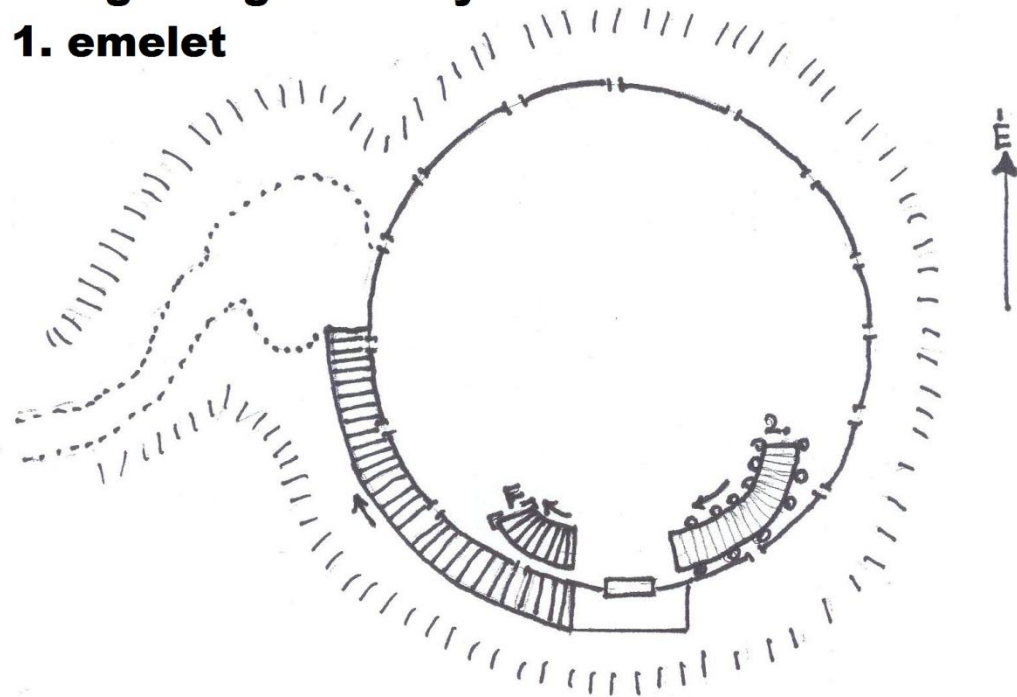
Sekély vizekben tenyésznek, nem túl gyakoriak, de ahol egy megjelenik közülük, ott bizonyára sokkal több is van. Társas lények, nagy telepeket hoznak létre. Szeretik a barlangokat és az egyéb sötét és nedves helyeket.

Fegyverüket vízből szövik, ennek ellenére ezek igen erősek és ellenállóak. Először mindenképpen megpróbálnak hálót vetni az ellenfelükre, s ezzel mozgásképtelenné tenni őt, ha a háló eltalálja a célpontot, akkor a kagylóember azonnal földre húzza – s mivel ez rendszerint vízben történik az áldozatnak halál elleni mentőt kell dobnia, vagy menthetetlenül megfullad 1d4 körön belül.

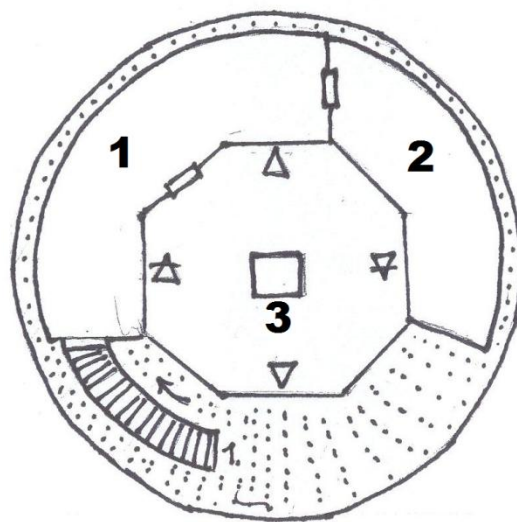
A kagylójukban 1/d6 eséllyel található egy igazgyöngy, mely 2d6*10 arany értékű.

TÉRKÉPEK

A régi világítótorony 1. emelet

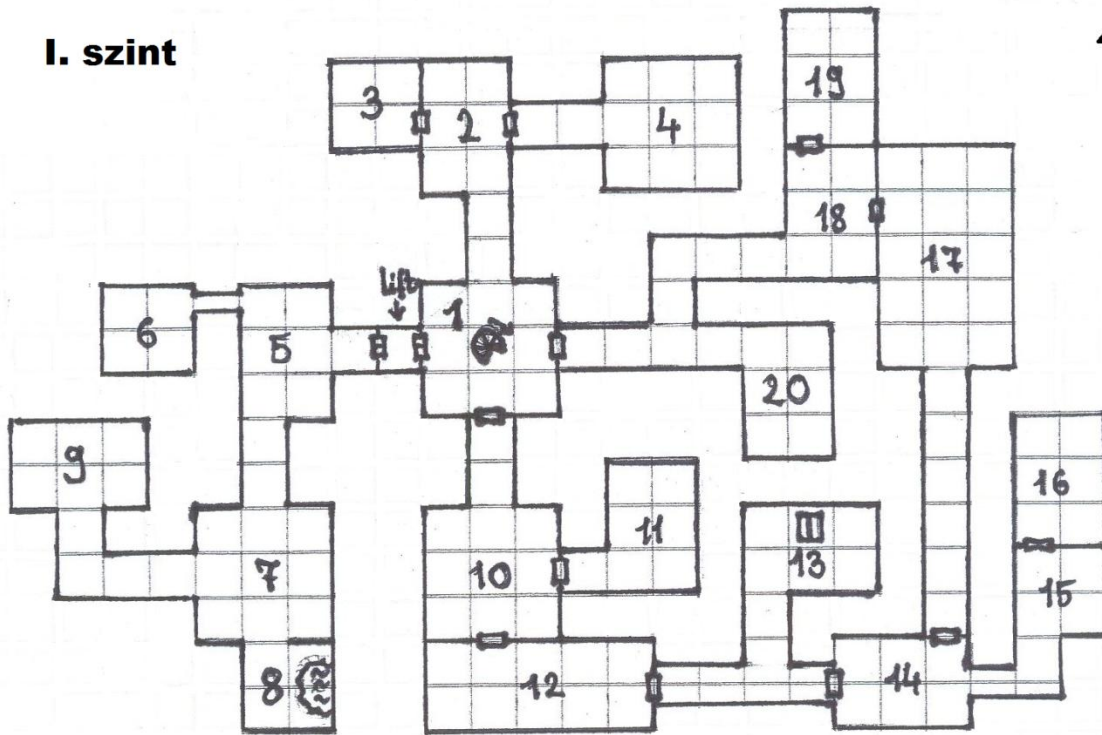


Földszint

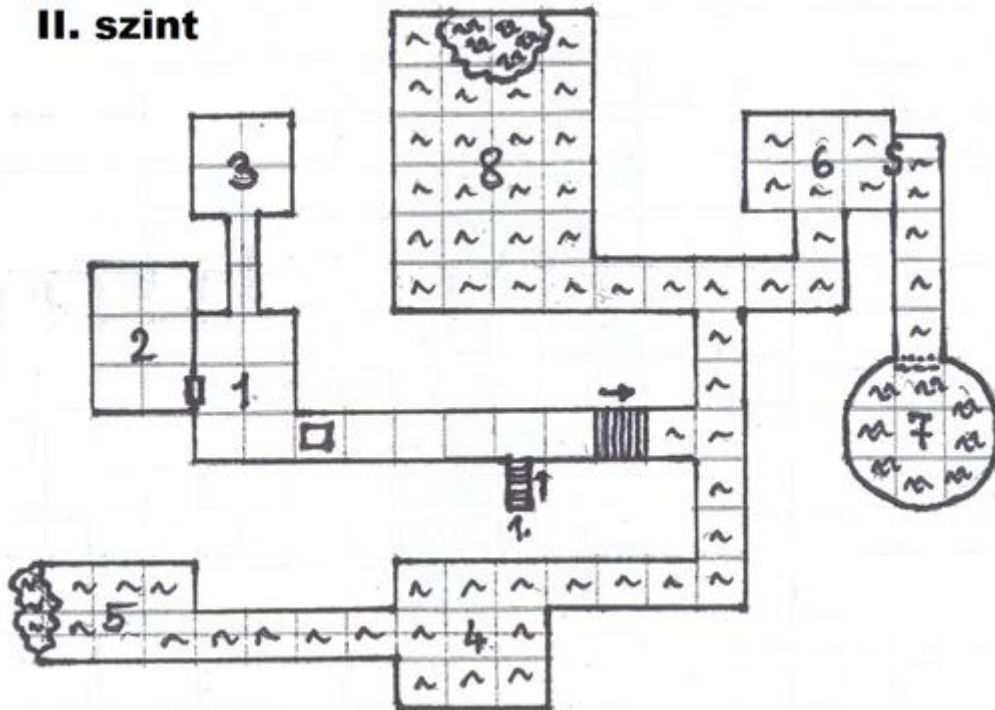


A kazamata

I. szint



II. szint



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.

A Csillagok Hangja, Copyright 2012 by Boldog-Bernád István