

Egy kis vadászat

KALANDMODUL

A kalandozókat elrabolják. Éjszaka altató, légi mérget juttatnak be a házba, hogy nehogy véletlenül felkeljen valamelyikük. A varázshasználókról megfelelően gondoskodnak. Mindenkit megkötöznek, az esetleges papoknak és varázslóknak a száját is megfelelően bekötözik. Egy akkor nyitott tércapun a Déli Városállamokba viszik őket. Sötét cellában térnek magukhoz, ahol vaksötét van. Ezt követően egy hajóhoz hurcolják őket és a fedélközben kapnak nem éppen kényelmesnek mondható szállást. Mindezek ellenére finom ételt kapnak. A szigetre érve a parttól nem messze egy tisztáson tábor kezdenek felállítani. Ami hamar elkészül. A karaktereknek is készül egy masszív ketrec, valamint egy másik az új jövevényeknek, akik szintén célpontok. Át is vezetik őket új lakhelyükre. Este odamegy hozzájuk **Ramando** és azt mondja:

- „Pihenjete! Holnap nem szeretnénk unatkozni.”

Este ismét finom vacsorát kapnak a karakterek. Aki nem dobja meg az Akaraterő próbát, az túl sokat eszik belőle és másnap igen rosszul érzi majd magát. Este nem beszél senki a karakterekkel, azt sem tudják, mi folyik itt, mit akarnak velük. A tábor sok képzett ör biztosítja.

Másnap reggel felvonulnak a vadászok és Ramando mindenkivel külön beszél. Mindenre felraknak

egy övet, amiben 100 arany van. Majd bemutatja a célpontokat is. Majd egy homokóra tesz le, amíg az lejár van idejük a JK-knak menekülni.

- „Nos Uraim? Remélem elégedettek.”

Majd az elf nőhöz lép. A rövid beszélgetés lényege, hogy a célpontok közt van a nő szüleinek gyilkosa. Legalábbis ezt állítja Ramando. A fekete selyemköpenyt viselő alakhoz szinte térden csúszva megy oda. És azt ecseteli, hogy milyen különlegességek a célpontok.

Enyhén emelkedő hegyes tájon járnak elsőnek. A sok bogár csípése rendkívül irritáló. Az első akadály egy szakadék.

Szakadék

Egy kb. 100 m mély szakadék, melynek túloldalán 2 szobor áll két fura humanoid lény, melyeknek nagy tátott szája van. A JK-k egy kis hegymászással is átjuthatnak a túloldalra, de ha egyszerre beledobnak egy-egy követ a szemben lévő szobrok szájába, akkor egy köhíd csúszik ki a sziklafalból.

Tera leszakadása

Egy idő után Tera teljesen bepöccen. Azt motyogja:

- Én, aki hűségesen szolgáltam őket. Egy kis megbotlás miatt ezt teszik velem.



Ha valaki megpróbálja megállítani, esetleg még rá is támad, de mindenféle képen külön megy.

Miszad és Kara

Ők az elsők, akik beérik a csapatot egy dzsungeles részen, egy kis mocsárnál. Miszad le is lövi az egyik ervet, és le akarja venni róla a járó fejpénzt, de Kara elveszi tőle. A félénk Miszad nem mer ellenállni. A többi JK-knak még sikerül időben fedezékbe vonulniuk. Nem törődik a becserkészéssel a két vadász, így ha a JK-k ügyesek, akkor könnyen lenyomhatják őket. Ha elvehetik Miszad nyílvetőjét. Sajnos a két tér, ami nála volt összetört, így 5 nyílvesző van a szerkezetbe, csak -2-es Intelligencia próbával lehet rájönni, hogyan működik a fegyver. Kaja, ami mérgezett, mellette a harcosokkal. Karanak csak az egyik fegyverét tudják hasznosítani, a dárdát az egyik dobáskor elvétí és beledobja a mocsárba.

A mérgezett kaja

A további séta során egy érdekes kis épülethez érkeznek. Kezd besötétedni és a felhők is igazán felgyűlnek. Vihar várható. Az épület 5 szög alakú. Belépve a sarkokban egy-egy kör alakú padlólap mélyed a kőpadlóba, mint egy-egy aknafedél. Felnyitni nem lehet őket. Középen egy szintén 5 szög alakú kőasztal van székekkel, az asztalon mindenféle étellel és itallal. Akaraterő próba, hogy ki kezd enni. Az asztal felett középen 3 kötél lóg le, melynek felső vége a plafonba fut bele. Az alsó végén egy kettes kampó van. Ezekre van 3 szög alakba 3 kard rátéve. Mindkét élre fent, közepes keresztvassal ellátott kardok.

Értékei: T/K: 1, Ké: 10, Té: 20, Vé: 20, Sebzés: K6+2

Mikor mindhárom kardot leemelik a kötelek egy kicsit feljebb csúsznak és az öt kőlap a sarkokban szétpukkan, amikor 5 harcos ugrik fel belőlük. Szemük sárga, rögtön látszik rajtuk, hogy nem élő emberek. Kezükben buzogány, bárd és kardok (melyiknek mi). Csak a 3 fegyver sebzí őket. Mikor már csak ketten vannak megragadják arcukon a bőrt és letépik. Alatta nincs hús, csak a csupaszkoponyájuk vigyorog. Mire feleszmélnek a JK-k a révületből, az egyikük tüzet fúj ki a koponyájából (Sebzés: 3K6). Ezután megpihenhetnek és ehetnek. Aki eszik másnap reggel émélyegre ébred. Minden

harcértékre -10 és fizikai képességek 1-re csökken lefelé kerekítve.

A 3 kráni fejedő

Mivel a JK-k lassabban haladnak. Beérik őket a jó iramban haladó fejedősök. Természetesen azonnal rátámadnak a JK-kra, valamint a két kutyát is rájuk uszítják. Miközben velük harcolnak a fák közül Janara (az elf nő), lelövi Allinza-t (a gorki kettősügnök). A 3 fejedőstől 4 rosszabb sequort és 1 nyílpuskát vehetnek el a másik eltörök. Az elfnél egy hiqvar és egy elf íj van. A további úton megtalálják Tera (a renegát) testét, de nincs meg a feje. Az sötét-elf elvitte a trófeát.

A húsevő növény

Tovább vergődnek a dzsungelben a Kalandozók. Következő megpróbáltatásként. Az egyiküket elkapja egy húsevő növény. A hosszú csáppokkal megáldott teremtmény rendkívül gyorsnak bizonyul. A JK-k egy idő után rájöhetnek, hogy csak a mozgást érzékel. És ha lassan mozognak könnyen le tudják kezelni. Az elkapott JK-nak összeroncsolja a lábát.

Az öböl

A sziget vége felé egy hatalmas sötét kőtömböt találnak, ami egy hatalmas kosfejet ábrázol. Ha valaki hozzáér 3K6 Fp-t és 1 Ép-t veszít. Mindenki érzi a gonoszágat, ami ebből a kőből árad és felülkerekedik minden hatalmon. Ennek köszönhető, hogy még a papok is csak nagy erőfeszítés révén tudnak és úgy is csak az eredeti varázslatnak csak kis enyhébb hatású hatását létrehozni. A varázslói és egyéb nem isteni manát igénylő varázslást teljesen kizárja. Éppen a követ bámulják, mikor egyikük észreveszi a fák között libbenő sötét selymet. A sötét elf. Mindenki megrémül. A pyaronni azt javasolja, hogy senki ne csináljon semmit, akkor lehet, hogy megússzák. Az elf kilép a fák közül. Akinél lőfegyver van annak Asztrál próba +1-el, aki nagyon pénzsóvár, annak Akaraterő próba +1-el. Ha nem dobják

meg akkor az elfre támadnak, aki viszonozza a szívességet. Ha senki nem támad rá, akkor körbe néz a JK-on, majd a fák között eltűnik. Az öbölben nincs hajó, csak egy vigyorgó szobor. Nem sokkal ezután egy villám beleszap a kötömbbe, ami szétrobban, megszűnik a hatás a papoknak megjelenik a szentszimbóluma.

Vissza a táborba

Visszaút már egyszerűbb. Ha nem álnak meg egy nap alatt visszaérnek. A tábor nagy része már el van bontva a táborba. A törvető és Ramando már visszatértek. A matrózok nem harcolnak és visszaviszik a Jk-at a Városállamokba.

NJK-k

Az első egy szakadék.

A Vadászok

Ramando – a vadászat szervezője

Egy gorviki származású harcos, akinek a pénzhajhászás volt mindene. Most egy kis szigeteken szervez embervadászatokat, azoknak, akik meg tudják fizetni. Barna, rövid hajú, karakteres arcú és látszik rajta, hogy a pénzsóvárság ellenére nem egy íróasztal mögött tölti napjait. Mindig furcsa vigyor ül ki az arcára, amikor pénzről van szó, ez már néha undorító és idegesítőnek hat. Mindig sötétbarna ruhát visel. Fegyverként két Ramierát forgat valamint egy csodálatosan elkészített nyílpuskát.

Kara - dzsad harcos

Az egyetlen ok, amiért részt vesz a játékban, a pénz. Fekete rövid tüskés haja, körbe fel van nyírva és olyan a fején mint egy kis sapka. Felsőtestét csak egy bőrmellénnyel védi, fegyverként jatagánt, illetve egy dárdát használ. A pénz érdekében, akár a vadászok közül is megöl bárkit, ha úgy látja, hogy nem bukhat le.

Miszad - dzsad harcos

Egy gazdag dzsad kereskedőcsalád fia, akit apja fizetett be a játékokra, hogy végre férfi váljon belőle. Egy igazi komikus figura. Fekete haja kócban áll, bár ez sisakjától nem látszik. A sisak rostélya rendszeresen lezáródik, amit állandóan visszatologat. Nehéz mellvértet visel, látszik rajta, hogy fél a rá váró kihívástól. Ha oda kerül a sor, hogy meg kell valakit ölnie tétovázása akár veszte is lehet. Erőteljes felépítéséhez nem passzoló időtlensége Ramandot is idegesíti, de a mindig a kapott pénzre gondol. Egy igazán különleges fegyvert használ, bár nem sok sikerrel. Egy nyílvetőt.

Morik - toroni törvető

Északról érkezett délre, hogy a gladiátorviadalokon összegyűjtött pénzét kamatoztassa. Barnás sárga ruhát visel és két, a mellkasát keresztbe fedő törövet. Őt nem érdekli az egész, csak az, hogy minél több pénzt visszaszerezzen.

Janara - elf nő

Szüleit az északi szövetség emberei ölték meg egy informátor téves jelentése miatt, miszerint kráni elfek. Azóta írta északi szövetség és az Inkvizíció ügynökeit. Nem érdekli a pénz, az elejtett áldozatokról le sem veszi. Elf íjat használ és levéltört. Kegyetlen bárkivel és lehetetlen meggyőzni arról, hogy a célpontok nem tehetnek semmiről.

3 kráni fejdász

Részt vesz a játékban 3 készülődő fejdászjelölt. Még nagyon zöldfülűek, de elszántak, hisz mindenáron bizonyítani akarnak. Ócskább sequorokat és nyílpuskát használnak, valamint van velük két fejdász-kutya is (aki többet ér mint ők hárman).

A sötét elf

Az egyetlen résztvevő, akit nem érdekel sem a pénz, nem hajtja személyes bosszú, csak a kihívás és a vadászösztön hajtja. Fegyverként a Bestiáriumban leírt dolgokat használja. Hatalomszó használatához

csak végszükség esetében nyúl. Az elejtett áldozatoknak levágja a fejét.

A célpontok

Tera a kráni renegát

A férfi fekete, vágott szemű tipikus kráni férfi. Bár erre szinte legtöbbször azonnal rájönnek, ő mindent tagad. Végül is mi lenne vele, ha kiderülne, hogy egy kráni renegát? Nem rég kapta el, néhány régebbi társa, akiknek Ramando fizetett azért, hogy élve kapják el. Hidegfejű, nem érdekli senki. Mindenkiel fölénys. Kardforgatásban rendkívül járatos.

Lami - a pyaronni ügynök

Szöke hajú, kék szemű, igazán szemrevaló lány. Egy 1 héttel ezelőtti bevetésén, csapatának nagy részét lemészárolták, őt pedig elkapták. A menekülés során mindenkiel segítőkész. Mindig megfontolt és higgadt, szépségéhez ész is párosult. Ha valaki közeledne felé, azt szívesen veszi, de míg ebben a helyzetben vannak, csak a menekülésre koncentrálnak. Kardforgatásban is járatos. Kecse, lágy mozgású, elkápráztatja a férfiakat.

Allinza - a gorviki kettősügynök

Ő egy gorviki fejdász klánnak dolgozott, míg ki nem derült róla, hogy kettősügynök. Mikor legutóbb jelentést kellett tennie, már tudták a titkát, elkapták, majd kiszabták rá a halálbüntetést. Ramando jó pénzt ajánlott érte és garantálta a klánnak, hogy a lány meg fog halni, így eladták neki. Fekete hajú, hideg szépség. Saját célja és élete érdekében azzal áll össze, aki mellette a legnagyobb biztonságba érzi magát és megpróbálja saját céljaira felhasználni. Ő se osztja meg szívesen előéletét sorstársaival. Lamirát egy kis szajhának nevezi.

Ybon és Soun - két Fehér Tigris fejdász

Ők is segítőkészek, de nem szívesen beszélnek arról, hogy kicsodák.

?

Szerző: ismeretlen

Forrás: Atlantisz

Szerkesztette: Magyar Gergely