

Irány Ordan

KALANDMODUL

A modul újtekeres és reneszánszra íródott leginkább.

Egy kis ládát kell elvinni Ordanba valószínű, hogy szövetségi megbízás lesz.

Erre utaló jelek:

- A kis goblin, aki viszi a ládát
- A kísérete (embervadászok, ha valaki rájön.)
- Az ígért pénzmennyiség
- Az ismeretlen fickó azzal a furcsa nyílpuskával!
- Több futár van, de ők erről nem tudnak, az ordani úton elveszíthetik a ládát. De nem ők vitték az éles cuccot. Csak csalik voltak. Jutalom 20 arany /koponya.

A kocsmában keresik meg őket mondván, hogy sok jót halottak már róluk (persze ez kamu tölteléknek kellene). Ha nem akarják elvállalni a melót, ami ekkora pénzmagnál kizárt bele kell keverni őket valami balhéba (pl.: Lopott cucc a szóbájukban vagy valami ilyesmi és itt meg kell értetni velük, hogy nincs más esélyük csak a meló bevállalása. Erre elég mondjuk 10-20 városőr).

Ha elvállalják jöhet a buli!

A dobozkat egy karavánnal együtt kell eljuttatni Ordanba, legalább is ezt tanácsolják a megbízók. Az indulásig van még egy nap felkészülni az útra. És esetleg Információkat szerezni a karavánról vagy ilyesmi.

Ha ezt teszik: Olyan információk birtokába juthatnak, amely tekintetében inkább a külön haladás a jó megoldás. (A helyi klánok szerint túl nagy a mozgolódás az Ordanba vezető utakon, egy mostanában induló karavánra várnak és vannak rá elegen. Egyébként a kis csoportokat ritkábban támadják meg mostanában.)

Ha azt döntenek, hogy mégis a karavánnal akarnak menni: (Meg kell próbálni, leitatni a bandát, pl.: Egy jó kedélyű úri gyerek fizet, amíg ki nem dől vagy egy éppen a zsoldját elmulatni készülő katona, invitálja meg őket.) Ha ez bejön akkor jó fél napi késéssel tudnak csak a karaván után indulni.

Ha nem akkor reggel indulnak a karavánnal. Itt még egy zsoldos segítségével lehet ecsetelgetni, hogy milyen esélyei vannak annak hogy a karaván valaha is, eléri Ordant.

A támadás, ami ugye elkerülhetetlen a második nap hajnalán éri a karavánt mondhatni letolt gatyával kapták el őket.

Ha a karakterek a karavánnal vannak akkor

(Igen csak nehezen sikerük kitörniük és elérni a lovakat, hacsak nem gyalog akarnak menekülni. Meg kell értetni velük, hogy ez nem a hősködés ideje az ellenfél jól képzett tolvaj elit és túl sokan vannak (a fegyverforgatóknál kb.3x túlerő) itt elképzelhetőek persze ijászok a lombkoronából és egyéb finomságok a



hatás kedvéért. A karkterek itt kaphatnak komoly sebeket is okuljanak a figyelmeztetésből legközelebb.) Lejebb majd leírom a támadókat.

Ha a karakterek lekésték a karavánt

(Akkor a második nap végére dolgozzák csak le a hátrányt és találják meg a karavánt (Már ami maradt belőle) a látvány legyen nyomasztó és figyelmeztető ekkora már a katonaság egyik járőre (dirizni nem tudnak), rátalálhat és elmondhatja a Jk-nak (ha kérdezik) hogy az elkövetők, kerestek valamit, mert nem vitték el csak az aranyat minden mást érintetlenül, hagytak (senki sem élte túl!). Hátra van még egy hét legalább.

Az út alatt kisebb atrocitás lehetnek kisebb csapatok, támadhatnak de ez nem veszélyes. Néhány tolvaj vagy fejdász. Az éjszakát ott töltik, ahol akarják. Több fogadó is található az úton, de a szabadban is éjszakázhatnak

Az úton lehetnek kisebb akadályok, de ezt a Km-re bízom. Gondolom, van elég ötletetek a JK-ák életének megkeserítésére.

A lényeg a városban történik. Amikor a Játékosok megnyugodtak Intézd úgy hogy éjjel érjenek a városba.

A város kihalt és minden egyéb, ami ezzel jár. A Jk-nak éjszakára helyet kell találni.

A helyszín szinte mindegy, de legjobb egy fogadó lenne jó sok ablakkal.

Ha a támadás meglepetésként

éri őket a valószerű, hogy egy társuknak búcsút is mondhatnak Ezek fejdászok nem holmi csapodár tolvajok. Figyelmeztess őket hogy max egy fegyver felkapására van idejük, és hogy semmi esélye, annak hogy a páncélok közelébe jussanak. Ha külön szobában alszanak, akkor a kétfelől támadják őket és egyszerre. A támadok a csapat száma +2 számú fejdász de legalább négy. Mire ezen átverekszik (ha átverekszik magukat) akkorra kiérnek a városőrség katonái és felkérlik a csapatot, hogy menjenek velük (ha bírnak, ha nem viszik őket)

A csapat leadja a cuccot és megkapja a zsetont és megtudja, hogy ez egy próba volt és a szöv. híresztelte el, hogy számára valami nagyon értékeset szállítanak és sikerüknek köszönhetően kapnak egy meghívót a szövetség kötelékébe persze csak ilyen szemnek nem ügynöknek. Onnan kaphatnak majd különféle küldetéseket (ezek általában hentelések).

Támadók:

Tolvajok

Max Ép: 14

Max Fp: 30

KÉ: 25

TÉ: 60

VÉ: 86

(= Adatok fegyver nélkül értendők =-)

Fegyverek:

Rövidkard: seb 1k6+1 T/k 1 KÉ 9 TÉ 12

VÉ 14

Vért: Kivert bőrpáncél Sfé 1 Mgt 0

Íjászok

Max Ép: 13

Max Fp: 27

KÉ: 23

CÉ: 50

VÉ: 80

(= Adatok fegyver nélkül értendők =-)

Fegyverek:

Rövidíj: seb 1k6 T/k 2

Vért: nincs

Fejdászok:

Max Ép: 18

Max Fp: 40

KÉ: 40

TÉ: 80

VÉ: 120

(= Adatok fegyver nélkül értendők =-)

Fegyverek:

Fejdászkard: seb 1k6+2 T/k 1 KÉ 8 TÉ

16 VÉ 18

Vért: Kivert bőrpáncél Sfé 1 Mgt 0

Kül. túl.: - Belharc 3. fok

Kétkezesharc 3. fok

2 kardot használnak.

?

Szerző: NightBlade

Forrás: Atlantisz (atlantisz.atw.hu)

Szerkesztette: Magyar Gergely