

Az Orwella életút folytatása

KALANDMODUL

Áttekintő leírás az első modulsorozat után történt eseményekről, kalandokról.

Orwella életút kaland áttekintő leírása

Sajnos annyi szabadidőm nincs, hogy az összes eddigi Orwella kalandot teljesen kidolgozzam, térképekkel, történetekkel, helyszínleírásokkal, új szörnyetegekkel, különleges tárgyakkal, stb. 1-től egészen kb.: a 18-20. tapasztalati szintig, papírról (csak saját magam számára értelmezhető szövegekkel) számítógépre, de azért néhány fontosabb esemény háttérét leírom, és a történet főbb vonalait ismertetem. Bárkinek, akinek konkrét kérdése van ezzel kapcsolatban, nyugodtan tegye fel a vendégkönyvbe, ha tudok, válaszolok.

Figyelem! Ezek a kalandok már fontos részei az Orwellás alaptörténethez. Ha ezt nem olvastad, akkor ezeknek a leírásoknak jó része nem lesz érthető.

Tehát a történet ott folytatódik (lásd: modulok, helyek, szervezetek menüponton belül: modulsorozat 1.), hogy a kalandozók a Holt erdőn keresztül menekülnek a fejedásvadatok elől. Ha valami nem érthető, nyugodtan kérdezzetek, előfordulhat, hogy valami fontos infót véletlenül kihagytam.

9. Menekülés a Holt-erdőn keresztül

A Holt erdő egy fontos része a történetnek. Itt található ugyanis Norinlen kövé vált szobra (a története az Orwella háttérismertetőben olvasható). A kalandozók kenukon keresztül haladnak a mocsárban. Az erdőben sok érdekesség eshet meg velük (a vastagon kiemelt szövegek mindenképpen történjenek meg):

- **Ciripelés szerű hang, majd savakat köpködő, hatalmas, szitakötőkhöz hasonló ragadozó lények támadják meg a játékosokat**
- Egy lánglidérc próbálja meg becsábítani valamelyiküket a mocsár mélyére.
- Néhány gyíkszerű lény úszkál a kenuk körül (de nem támadnak)
- Beleakad valamibe az egyik kenu. Ha megvizsgálják, egy kisebb elrozsdásodott fémszerkezet, kb.: 30-40 kg súlyú. Amúgy ez egy háborús tűzköpő szerkezet, elég értékes, mivel még kevesen jöttek rá, hogy hogyan kell összeszerelni egy ilyen. Most már nem használható amúgy
- **Angyali ének hallható a távolból**
- Egy mester és tanítványa él itt (JK-bemesélés)
- **Norinlen szobrának megtalálása. Egy felirat az alatta lévő kövön: „Itt nyugszik az angyal, aki bűnös volt, de megtért.**



10. Megszállás Zénó nagyúrnál

A játékosok, és Dibarius kiérnek a Holt erdőből -ha kiérnek-, és haladnak tovább Zénó nagyúr birtoka felé.

A nagyúr egy Kastélyban lakik, viszonylag elszigetelve. A játékosok elé néhány lovas érkezik, majd amikor meglátják Dibariust, bevezetik őket. Zénó nem túlzottan örül, de kénytelen fogadni őket. Elmondja, hogy estére összehívta néhány ismerősét/üzlettársát, egy kisebb ünnepség keretében fog birtokokat adományozni néhány előkelőségnek. Lesznek még egyéb programok is, úgymint: tánc, multság, festménykiállítás, közös vacsora, stb.

Persze az élet nem csak játék és mese, Zénó nagyúr – egy kis varázslat ráhatásával – meg akarja öletni Dibariust, aki szerencsére még az este folyamán kihallgatja ezt. A partinak időben le kell lépnie, de eddigre már páran a nyomukban vannak. Szerencsére van egy régi laboratórium a kastély mélyén, más nevén **szörnyteremtő**, amelyben egykor szörnyű kísérleteket folytattak, hogy új kreatúrákat alkossanak. Ma azonban már nem működtetik. Ez egyben egy alagúrendszer is, amelyen keresztül el lehet menekülni egy erdőbe. Amúgy a kastély egészét egy mágikus energiafal is védi, amely csak a szörnytemetőig nem ér el. Persze ez a hely sem teljesen mentes a veszélyektől. Bár megpróbálták onnan minden szörnyeteget kiirtani, akadt néhány érdekes túlélő.

A kastély részei:

- Torony-lesők (a távoli táj kifürkészésére)
- Előcsarnok, őrszobák, vendégszobák, raktár, WC, pince, konyha, étterem, bálterem, hálósobák, tárgyalóterem, kerengő, iratszobák, kincstár, könyvtár
- Rózsakert – mindenféle különleges rózsával (egy két mágikus hatású is)
- Zárda, kínzó szoba, vallató szoba (titkos helyen)
- Lépcső a mélybe a **szörnyteremtőhöz** (titkos ajtón keresztül)
- Gyakorlóudvar harcosoknak
- Torony, amelyből az energiamező jön létre (aktiválni kell)
- Egy-két torony, különleges harci eszközökkel
- Alkímia terem

Események:

- Zénó leánya, Sziara, egy sokat fecsegő, kissé buta (de szép) 18-20 év körüli hercegkisasszony információkat adhat a kastélyról, még egy titkos pincéről is, persze ehhez meg kell nyitni egy kicsit (lehet neki udvarolni is).
- Mindenféle érdekes figura az esti bálon
- Képnézegetés (vezessék körbe őket) közben látható egy kép egy nőről, aki nagyon hasonlít arra a szoborra, amit a holt-erdőben láttak a karakterek. Épp arra sétál maga a festő, aki elmeséli a szobor történetét (lásd Orwella életút leírás), valamint mesél Hanoél lovagról is, sőt képet is mutat róla: ez a kép azt ábrázolja, ahogy egy sötét teremben egy szörnyű kreatúrával küzd. Ezüstsínű páncélja van, ragyogó kardja és pajzsa (és a föld felett lebeg). Orwella neve egyelőre nem hangzik el, csak arról mesél, hogy a szerelme küldte a szörnyek közé ezt a lovag, hogy valamit keressen meg neki (nem tudja, hogy mit), majd miután visszatért ezzel a valamivel/valakivel, megmérgezte őt. Ez után a nő/boszorkány a szörnyű büntudattól megtért. A léplesőben megküzdött egy kisebb démonsereggel is, majd utána kővé változott, és a lelke Domvikhoz került.
- Éjszaka néhány fejedelmész érkezik, kitör a pánik, meg akarják mérgezni a karaktereket, stb.
- A játékosok szépen lelépnek a szörnyteremtőn keresztül.
- Persze egy-két furcsa lény is az útjukba kerül
- Stb.

A térkép egészét a www.szurkecsuklyas.hu oldalon található meg. (az oldal mára megszűnt. Magyar Gergely)

10. A gyilkosságok

Zénó nagyúrnál, vagy a menekülés után derüljön ki, hogy azonos rokoni ágú emberek meggyilkolása a célja ennek a fejedelmének szektának. Nálam ez egyébként úgy történt, hogy a játékosok Zénó irodájában találtak egy tekercset, amelyben egy családfa volt, és vörös szimbólum volt azoknak a neve mellett, akikkel már végeztek. Nagy meglepődés volt, amikor az egyik játékos felmenőjének neve is szerepelt a családfán. De a tekercsnek rengeteg része van, és valószínűleg az egyikén szerepel maga a játékos is (de mivel még ma is folynak a kutatások, ezért lehet, hogy majd csak fog).

Kiegészítő epizód

Ismeretes a közelben egy hely, melynek neve: vadkert. Itt szinte minden fontosabb növény fellelhető, viszont a környék elég veszélyes is. Gyilkos növények, hullószerű ragadozók és más szörnyűségek várják az ide tévedőket. Az egyik kalandozónak legyen fontos, hogy tegyen ide egy kis kitérőt, mert már régóta meg akar szerezni egy bizonyos növényt (alkímiához, méreghez, gyógyításhoz, stb.).

11. A karnevál

Megmondom őszintén ez a rész nekem elveszett, valami nagy karneválra kerültek a játékosok (Ifinbe). Orwella közeledése több síkon keresztül (vagy néhány sötét angyala már ide is ért?) is megmutatkozik, és ez most épp ezen a karneválon, vagy felvonuláson történt meg, alaposan felbolygatva a várost. Hogy pontosan mi történt rá van bízva a KM-re, azért írok néhány példát:

- Zombik százai indulnak meg a közeli temetőből
- A város lakosságának egy része vad őrzöngésbe kezd
- Vad vihar tör ki, savas esővel, mindenkinek fedett helyre kell menekülnie, és közben élőhalottak bolyonganak mindenfelé.

Persze jön a segítség, a hirtelen keletkezett Káosz megfékezésére Lovagok, papok és varázslók érkeznek, akik rendet is tesznek, de addig is meg kell oldani a túlélést...

Ez után Dibarius javasolja, hogy menjenek el a lakásába (Ifinben van ez is). Ez egy nagy épületben található, sok másik lakás mellett, egy sötét utcában. Odabent már tartózkodnak, mivel egy koldus-tolvaj önkényesen beköltözött oda, de ezt a problémát meg lehet oldani...

Hosszabb-rövidebb idő után ismét felkeresi őket a házban Dominis. Elmondja, hogy most már veszélyben vannak a játékosok is – nem mintha ez újdonság lenne –, mivel óhatatlanul belekeveredtek az ügybe és, úgy mond „túl sokat tudnak”. Ezen már csak egyféleképpen lehet segíteni: ha megtudnak mindent a különös gyilkosságok háttéréről, ezzel segítve a Domvik - és más, Orwella ellen küzdő - egyház munkáját. Azért persze ad némi támpontot is: Fejtsék meg a **Razdagi mészárlás** titkát, aminek köze lehet a szervezett gyilkosságokhoz. Razdagon belül van egy régi fogadó (**Fenyves fogadó**), ott történt az a bizonyos mészárlás, amikor egy idegen végzett az épületben mindenkivel.

Kiegészítő epizód

A közeli erdőben jó néhány kreatúra (káoszlény, élőhalottak), bolyong. A városi parancsnokság minden egyes kreatúra fejéért pénzt ad. Ezt a felhívást több helyre kifüggesztik Ifinben. Ha a kalandozók belemennek, a nagy irtogatások közben megismerkedhetnek más „tisztogató” csapattal, és a sok szörnyetegen kívül találkozhatnak egy szerencsétlen kutyával, aki szintén káoszlény (érdekes végtagokkal), de alapvetően jámbor jószág, nem támad, csak élelem után kutat.

12. Dibarius hajóra száll

Dibarius ez után úgy határozott, hogy egy távoli szigetre költözik egy birtokára, hátha ott elkerüli a bajt. Nálam elég meghatóra sikerült a búcsúzás a játékosok és a pökhendi nemes között, annyi közös kaland után. Megköszöni a segítségüket (adhat valamilyen különleges tárgyat is, vagy rájuk hagyhatja a házat), majd felszáll egy hajóra, és innentől ő kiszáll a játékból.

13. A Razdagi mészárlás titka

Tehát a következő fejezet, Razdag városának meglátogatása. Razdag egy nagy hegységben található, elég jól eldugva a külvilágtól. Előtte több érdekes falun keresztül vándorolnak a kalandozók, egyre magasabb helyekre mennek, hűvösödik az idő, és hófödte vidékeken haladnak keresztül. Az utolsó falu Razdag előtt, Aglaila. Itt elmondják, hogy a nagy hó omlások elzárták a további utat már több hónapja, úgyhogy Razdagba nem lehet eljutni, csak megkerülni a várost.

Háttér: A várost meghódította magának egy boszorkánymester, és teljesen a befolyása alá vonta a várost. Ő hozta létre a hóomlást is. Megrögzötten vonzódik a vérhez, különböző vérszertartásokat is végez, azzal a céllal, hogy vámpírúr legyen a halála után (megnyugtatóként közlöm, hogy ettől még messze van). Van egy laboratóriuma, mindenféle vegyszerrel, méreggel, és egy különös edénybe gyűjtött rengeteg vérral (egy hosszú üvegakváriumhoz hasonló). Mellette található a börtön, ahol néhány arra merészkedő vándor „lakik” éppen. Az ő vérük is valószínűleg az edényt fogja gyarapítani.

A játékosok egy kis kerülővel, és sok-sok sziklamászással eljutnak Razdagba (csak nem futamítja meg őket a hóomlás). Persze mit sem tudnak a szektárról. A város elég hangulatos, és bármilyen érdekes: zajlik az élet is. A város lakossága igen kedves (már-már túlságosan is). Szívesen látják a kalandozókat (arra hivatkoznak, hogy ritkán látnak erre vendéget mostanában), a kocsmáros is jófajta ételeket és italokat ad a karaktereknek. Persze a háttérben munkálkodik a boszorkánymester is, és hathatós banara mérgekkel elaltatja a játékosokat a kocsmároson keresztül. Legközelebb a börtönben ébrednek fel. Itt aztán mindenféle érdekes dolog történik velük:

- Megmérgezett állapotban (a különlegesen kikísérletezett méregnek „csupán” az a hatása, hogy az áldozat nem tud sem mágiát, sem pszit használni), megbilincselve egy nagy terembe viszik őket, ahol a lakosság nagy része is ott tartózkodik. Ne feledjük, a városban mindenki meg van babonázva, és vakon hisz a boszorkánymesterben. Egy szertartás zajlik, melynek során egy 14-15 éves forma fiú halára táncolja magát -haláltánc varázslat -, majd mindenki iszik a véreből. A boszorkánymester

megnyugtítja a játékosokat, hogy nekik kíméletesebb halálmódot választott, majd visszaráratja őket a börtönbe.

- A méreg továbbra is hat. Mágiát nem, azonban pszit 60% eséllyel lehet használni. A börtönajtó zárait nem lehet telekinézissel kinyitni.
- A börtönből rálátás nyílik a laboratóriumba (csak az egyik játékos látja, mi történik odabent). A boszorkánymester italokat kotyvaszt, nagyon el van mélyedve a munkában. A cellaajtók kulcsai az asztalon hevernek (telekinézissel mozgathatóak). Amúgy az én játékosaim úgy jutottak ki, hogy különböző apró állatokká változtató üveget mozgatott telekinézissel az egyik karakter, majd megitták és a rácsokon keresztül kirepültek/kimásztak.
- Én bevettem különleges karkötőket is (befelé két hegyes „fog” kapaszkodott a csuklójukba), amelyek fokozatosan az edénybe teleportálták a játékosok vérét, viszont ha levették őket, akkor a csuklóból megállíthatatlanul szivárgott a vér.

Tegyük fel, hogy meg tudnak szökni. Felkeresik a Fenyves fogadót (valakiből kiszedik, hogy hol van). A fogadó a várostól kissé kívül esik, egy régi út mentén található, amely az erdőbe vezetett (ezen közlekedtek a favágók). Ma már nem használja senki a Fenyves fogadót. A játékosok belépnek. A következő információ, amit valahogy a játékosok tudtára kell adni:

„... Sokáig rejtve maradt az Orwella visszatérésének egyetlen módja, ám a véletlen, a legnagyobb, és legmegfoghatatlanabb formáló erő nem akarta, hogy a titok örökké titok maradjon. Enrawell népének átka szájról szájra terjedt, mindaddig míg...

- beszélj, kutya...

Az öreg rémülten bámult a két sötét szempárba:

- öö...asszonyom.. én.. öhh

- Beszélj!!

A kocsmában síri csönd volt. Senki nem mert moccanni, vagy megszólalni. Csak a kint kavargó szél csapdosta ridegen az öreg tölgyfaablakokat. A sötét csuklyás alak még

mindig az öreg kocsmáros torkát szorongatta. A nemrég mély oly büszkén mesélő kocsmárosét. Aki ismerte Enrawell népének átkát.

- Azt mondtad Orwella vissza fog térni... azt mondtad, hogy visszatérhet

- Csak egy legenda...öhhh

- Beszélj... mindent amit tudsz.

És a titok rossz kezekbe került.

Erre megoldási módok:

- Megelevenedik a jelenet (illúzió formájában), amint az egyik játékos (aki vérrokon) belép az ajtón.

- Megjelenik egy kísértet, aki valahogyan elmeséli a történetnek ezt a részét.

- A falon vérral jelennek meg írások, majd eltűnnek („Orwella visszatér” „Sötétség vár Ynevre” „A sötét úrnő már közeledik” „megölet minden lelket, akire szüksége van”).

- Egy isteni teremtmény jelenik meg (pl.: egy angyal) és ő mesél. Kérdésekre nem válaszol, ahogy elmondta amit akar, eltűnik.

- Írásos formában derül fény a titokra.

Tehát amit megtudnak: Van rá mód, hogy Orwella visszatérjen, és ezzel összefüggésben van a sok-sok ember legyilkolása. Az, hogy mi ez a mód, az még nem derül ki.

Ezután valószínűleg elhagyják ezt a helyet.

14. Újabb kalandok és kutatások

Ezután még szükség lesz további kutatómunkákra. Dominis néha segít nekik, és anyagilag is támogatja őket. Történészeket kell felkutatniuk, akik ismerik Orwella visszatérésének legendáját, meg kell tudniuk, hogy ez hogyan függött össze Hanoél lovag történetével. Mígnem szép fokozatosan össze nem áll a kép. Persze addig még sok minden történik: kiegészítő kalandok, nagy menekülések, hatalmas vándorlások, kutatások, isteni megnyilvánulások, háborúk, rengeteg szövetséges, még több ellenség, stb.

A végén a kalandozók talán eljutnak az elátkozott vidék mélyére is, a Végzet hegyén álló kastélyba, ahol fellelhetőek az őstüzet megidéző rúnák, amellyel újra elűzhető Orwella. Ha addig nem buknak el...

Nem ígérem, hogy könnyű lesz.

2006.06.15.

Szerző: ismeretlen

Forrás: Holdfényudvar

Szerkesztette: Magyar Gergely