

# Modul sorozat I.

## KALANDMODUL

Egy viszonylag egyszerűbb kalandfüzért olvashatsz itt, első szinttől ajánlva. Az egyszerűség ne tévesszen azonban meg! Az idő múlásával a történet egyre kuszábbá válik...

### *Kalandmodulok*

(a modulokhoz tartozó helyszínek térképei, valamint az ügy háttere is ebben a menüpontban található)

### *Első sorozat*

#### **1. fejezet: Dibarius kiszabadítása (1-2.Tsz)**

1. Dibarius egy pökhendi középnemes, vagyona, s birtokainak száma nem túl nagy. Egyedül él, feltűnés nélkül, néha eljárt nemesi bálókra, rendezvényekre, de jobban szerette az olcsóbb, tűzrőlpattantabb fehérnépektől hemzsegő kocsmákat. Szavai mindig csipősek voltak, s ez gyakran keverte bajba őt, de ügyes kardforgató (és gyors futó) lévén ez idáig megúszott minden összetűzést. Komolyabb konfliktusa nem volt senkivel.

Azonban egy napon a városőrség minden előzetes tájékoztatás nélkül bevetette őt egy börtönbe, egy sötét cellába, és ott is hagyta őt.

2. Zénó, a vagyonos földbirtokos, kinek személyét oly sok titok övezte, értetlenül állt öccse, Dibarius esete előtt. Bár nem sokat törődött vele, és valószínűleg ezután se tette volna, ha az elmúlt napokban fel nem kereste volna őt egy Domvik paplovag, bizonyos El Dominis, aki figyelmeztette őt egy különös dologra. A paplovag elmondta, hogy Dibarius személye valamiért fontossá vált a helybéli fejedelemség klán számára, és hogy őmiattuk került Dibarius börtönbe. Az öccsét ugyanis meg akarják ölni. Ez egy iratból derült ki, amit az egyik kémük derített ki. El Dominisnak talán még lett volna közölnivalója, de többet nem mondott Zénónak. Csak annyit még, hogy kalandozókat fogad, akik kiszabadítják Dibariust, és kérte Zénót, hogy ha egy időre fogadja be öccsét, amíg a vihar elül. Zénónak persze egyáltalán nem sok kedve volt ehhez, főleg ha egy fejedelemséggel akadhat össze a bajsz, de Domvik küldöttének nem szegülhetett ellen.

3. A kalandozók megérkeznek In Radul városába. Ez egy kikötőváros, teli zsvánnyal, koldussal, biztonságosnak aligha mondható. Dominis valamilyen oknál fogva már előre tudott érkezésükről (pl. van egy közös ismerősük), és elhívta őket egy raktárpületbe, hogy feladatot bizzon rájuk (egy kisfiú vezeti őket, 2 rézért).



A raktárépületben mindenféle bűzlő halakat, és más tengeri „gyümölcsöket”, halászati eszközöket tárolnak. Viszonylag zajos itt az élet. A kalandozókat egy raktárépületbe vezetik, ahol egy mogorva, kevésfogú, kalózszerű vénember egy levelet ad át nekik, a következő szöveggel:

*Tisztelt uraim!*

*Sajnálom, ha ilyen körülményes módszerekkel kellett önökkel felvennem a kapcsolatot, de higgyék el, nem ok nélkül járok el így. Rövid és tömör leszek feladatukkal kapcsolatban. Először is, miután elolvasták ezt a levelet, semmisítsék meg. Ezt követően keressék fel a szomszédos Ikara városát, azon belül is a szürke varjú fogadót. Ott keressenek meg három\* városört, (név szerint Gula, Bobar és Táleb) s titokban figyeljék őket ki. Ők eredetileg a Riadalmak Fegyházába tartottak, hogy ők legyenek az új fegyőrök. Megvan a megfelelő iratuk, de arcukat még nem látta senki, úgyhogy talán már ki is találták... önöknek kell betölteniük a fegyőrök helyét, méghozzá úgy, hogy ő hármukat egy időre elteszik láb alól, s magukra öltve a fegyőri ruhákat, kézhez véve a hivatalos iratokat megkezdik munkájukat a Riadalmak Fegyházában. Kérem kerüljék a feltűnést!*

*Ha bejutottak a börtönbe, és sikeresen beilleszkedtek, szabadítsanak ki egy bizonyos Dibarius nevű férfit. Amennyiben ez sikerült, jöjjenek el a vízköpőhöz a kiszabadításának éjjelén. Én tudni fogok róla, hogy mikor sikerült az akció.*

*Fejenként 20 arany üti markukat, ha sikerrel járnak, és talán további együttműködést, megbízatásokat is tudunk biztosítani önök számára. Sok sikert!*

*El Dominis*

4. A kalandozók elindulnak Ikara városa felé. Útközben rablók támadnak rájuk. Ők egy bizonyos léplesöböl jöttek, és pár hónapja költöztek erre a helyre. Többet nem tudnak. Ikara városa szép, de romlott hely. Mindenütt nagy a korrupció, az emberek gyanakvóak az idegenekkel szemben, bár viszonylag szigorúan őrzik a rendet, mégis sok balhész egyén található itt. Itt működik a kobra kszektája is, hogy nekik mekkora hatalmuk van, azt a szürke varjú fogadóban pillanthatják meg a kalandozók. Három Barbár ugyanis látványosan kötekedik két fejjvadással, akik pillanatok alatt harcképtelenné teszik őket (nem megölik!) és

eltűnnek a helyszínről. Kis érdeklődéssel kideríthető, hogy a két úr valamilyen nagyobb szekta tagja. Később feltűnik a helyszínen a három börtönőr, Gula, Bobar és Táleb. Gula vidámabb, és kedveli a fehérnépet (eddig csak elég ocsmány asszonyokkal volt dolga, de persze ezt tagadja), Bobar, az iszákos, ő gyakran végzi a kocsmán kívül egy árokban, és Táleb a csendes, kinek szigorú arca felszínes bölcsességeket rejt. Egyszóval elég közönséges, és nem túl képzett örökről van itt szó. Ha sikerül őket félreállítani, és megszerezni az irataikat, valamint a ruháikat, a kalandozók elindulhatnak az újabb helyszín felé.

5. A börtönben egy bizonyos Brumm vezér az úr. Ővele beszélnek komolyabban a kalandozók először. Brumm vezér elmondja, hogy mi is itt a „harc helyzet”, azaz információkat ad a börtön védelméről, az őrjáratokról, az étkeztetésről, stb. Az épület egyszintes, a folyosókon 6-8 ór mászkál, és figyel a rabokra. Érdemes összehozni a kalandozókat Csicskával (az én játékosaim ezt a nevet adták neki), ezzel az erősen lúzerszagú örrel, aki közkedvelt céltáblája más örök „szivatásainak”. Gyorsbeszédű, de lassú észjárású férfi, eddigi cselekedeteit, és „hódításait” folyton kiszínezi, sőt akár még ki is talál magának történeteket. Segítségére lehet a csapatnak abból a szempontból is, hogy szívesen „fecseg” a börtönletről. Dibariust nem ismeri, és nem tudja, hogy hova van bezárva, ugyanis őt más néven tartják fogva, ezzel nehezítve az esetleges szöktetési kísérletet. Dibarius cellája amúgy egészen hátul van. Az utolsó celláknak nem rácsos a kapuja, hanem egy vasajtó. Ez azért fontos, mert ezekhez az ajtókhöz nem minden örnek van kulcsa (magasabb rangú örök). Dibarius cellájához meg csak Brumm vezérnek van, amit ő gondosan el is rejtett az irodájában (hogy hova, az legyen a KM titka).

6. Amennyiben sikeres a szabadítás, a játékosok találkozhatnak személyesen Dominissel, aki megköszöni nekik a munkát, és átadja a szükséges fizetséget. Arcát csuklya fedi el, testét páncél védi, magas és szikár, olyan 40-es éveiben járhat, szigorú, de jóságos férfi. Dominis meg is vendégeli a játékosokat, és közben félrehívja kicsit Dibariust beszélgetni

(arról, hogy úgy tűnik még sincs minden rendben, és hogy nincs biztonságban). Dominis visszatér, és láthatóan akar még közölni valami a játékosokkal, csak kicsit még bizonytalan. Végül is úgy dönt, beszél. Elmondja a játékosoknak, hogy továbbra is igénybe venné szolgáltatásait, természetesen a fizetség most sem maradna el (újabb húsz arany). Az egyháznak még akad egy kis nyomoznivalója, és szeretné, ha addig a léplesőben vigyáznának Dibarius épségére.

7. Amennyiben elfogadják az ajánlatot, a kalandozók a feladatot, úgy irány a lépleső (ha nem, akkor sincs gond, már úgyis nyakukra zúdítottak egy fejvadász különítményt). Dominis úgy tudja, hogy a léplesőt most nem használja senki... persze ez nem így van, miért is lenne így, hát az élet nem habos torta! A léplesőről a mellékelt térképen olvashatsz. A tolvajbanda, aki lakja nem túl veszélyes, nem dolgoznak egyik nagyobb szervezetnek sem. 3-an tartózkodnak a házban, és 3-an portyáznak. Az egyik csapat nappal, a másik pedig éjjel dolgozik. Nagy ritkán összeülnek, hogy a közös dolgaikat megbeszéljék. Általában Ikarát járják, zsebeket ürítenek ki, vagy árusoktól csennek el holmikat, máskor megesik, hogy szekereket állítanak meg a városon kívül, inségesebb időkben az erőkben vadásznak. Ha a csapat elbánt a bent tartózkodó tolvajbandával, sok dolguk nincs is... Várnak. Hogy pontosan meddig, azt ők maguk sem tudják. Hogy eközben mi történik velük, az teljesen rá van bízva a KM-re. Lényeg, hogy pár nap múlva lódobogásra lesznek figyelmesek. Egy domvik küldött (avatásra váró pap) érkezik hozzájuk, és tudatja a játékosokkal, hogy egy fejvadász különítmény közeledik feléjük, Kráni harci kutyákkal. Dominis utasítása, hogy meneküljenek a helyszínről azonnal, egyenesen Zénóhoz, Dibarius

bátyjához. Ha netalántán harcba akarnának bocsátkozni velük a játékosok, Dibarius egyöntetűen kijelenti, hogy ő a menekülést választja. A domvik küldött ezt kiegészíti azzal, hogy ezek nagyon képzett embervadászok, és ha netalán elpusztulnának, akkor egy még hatalmasabb különítményt küldenének rájuk, immáron boszorkánymesterek társaságában. Ha ez még mindig nem lenne elég, kiegészítheted azzal, hogy az egyik kráni harcikutyát előreküldöd, hogy lehetőségük legyen összemérni vele az erejüket, hátha ez eltántorítaná őket, a többi fenevadtól, és kobra ügynöktől. Ha ezután se menekülnének el, akkor nyírd ki őket.

Ezután meghallhatják az első kutyaugatást is. A fejvadászok nagyjából a tüskés bokroknál tarthatnak. A domvik küldött felolvas egy tekercsről egy szöveget, mely után három föld szolgál indul a fejvadászok ellen, hogy ezzel is időt nyerhessenek. Menekülni sokfelé nem lehet, mivel a fejvadászok kutyái vannak olyan gyorsak, mint egy ló. Egyedül a holt erdő jelenthet kiutat, mivel az annyira mocsaras, hogy csak kenuval lehet közlekedni rajta, és az van a léplesőnél. Ennyi idejük még van...

8. A holt erdőben is akad néhány kellemetlen meglepetés. Ez a térkép résznél le is van írva. Annyit még hozzátennék, hogy én a holt erdőt használtam arra, hogy bemeséljek egy új karaktert, aki a mesterével együtt élt a holt erdő közepén, de már eljött az ideje, hogy immáron új utakra tévedjen (ez nálam egy kardművész volt, de ez lényegtelen).

Folyt. köv.

2005.03.06.

Szerző: ismeretlen

Forrás: Holdfényudvar

Szerkesztette: Magyar Gergely