

Morobev állatkerje

KALANDMODUL

Modul 4-6. tsz karaktereknek
Elnézést kérek a modul viszonylagos kidolgozatlanságáért, inkább csak alapötlet, amelyhez még érdemes plusz eseményeket és helyszíneket kidolgozni.

Háttér

A modul ötlete az ugyanezen című „bestiárium”-ból származik. Lényege az, hogy a szomszédos föld birtokosa, bizonyos Zinandir gróf mindenáron meg akarja magának szerezni Morobev földjét (politikai, gazdasági, személyes stb. okok miatt). E terve ez idáig mindig kudarcba fulladt, nemhiába a természetmágus jó kapcsolatokkal rendelkezik. Próbálta különböző bűnökkel megvádolni, elűzni, mind hasztalanul. Már-már fel is adta volna tervét (érezte ugyanis, hogy hiába a nagy befolyásossága, bizony rá nézve is veszélyesek ezek a birtokmegszerzési kísérletek), mígnem egy különös esemény történt.

Egy idegen ember, az éjszaka közepén bebocsátást kért a kastélyába, hogy sebeit ellássák, szállást és ételmezt adjanak neki jó fizetség fejében. Aznap a Gróf szokatlanul jó kedvében volt, és – annak ellenére, hogy sosem az igazságos szívéről volt híres - engedett a kérésnek, sőt ő maga személyesen is fogadta az idegent. Az illető ezer sebből végzett, nagyon ki volt merülve és csak annyit tudott kinyögni, hogy valami átkozott helyen járt, ahol fura rémségek támadtak rá.

Zinandir kíváncsiságát rendkívül módon felkeltette az idegen, ezért ellátatta sebeit, ételmezt és egy szobát adott neki, majd másnap amint eljött az ideje vallatóra fogta. A jövevény férfi elmondta, hogy eredetileg vadászni indult, de túl messzire tévedt, egy sziklás erdős vidékre, és különös lények támadtak rá. Egy maró anyagot köpködő kismadár, meg egy félig szöcske félig ember lény. Ez utóbbit sikerült ártalmatlanná tennie, így elkezdett menekülni, és a madár egy idő után nem üldözte tovább.

A helyszínleírásából kiderült, hogy Morobev földjén járt a férfi. Zinandir agya vadul zakatolni kezdett. Talán mégiscsak valami piszkos dolog történik a háttérben. És ha erre fény derül, akkor Morobevnek bűnhődnie kell. De először bizonyítékokat kell titokban szerezni. Mert ha csak vaklármá az egész, akkor már Morobev is lépésekre fogja elszánni magát.

Zinandir biztos forrásból tudta azt is, hogy Morobev hamarosan elutazik egy hétre a birtokáról. Már csak keresni kell olyan személyeket, akik ez idő alatt rábukkannak a furcsa titkok nyomára...



A küldetés

A gróf ezek után valamilyen módon kapcsolatba kerül a kalandozókat, és meg is bízta őket azzal a feladattal, hogy kezdjenek nyomozómunkába az erdőben. Keressék fel Morobev kastélyát is, és kutassák fel azt is. A céljuk az, hogy kellő bizonyítékot szerezzenek a birtok tulajdonosának száműzetésére/becsukására/kivégzésére. Már ha van egyáltalán ilyen bizonyíték...

A birtok

A birtokról általában: Morobev birtoka egy kisebb fennsík szerű vidéken helyezkedik el, melyet sziklás, bozótos részek szegélyeznek. Itt elég nehéz bejutni, mivel tüskés bokrok veszik körbe az egész birtokot (a sziklafalakon). A terület javarészt beborítja a nagy és sűrű borostyán erdő.

1-2 Területvédők: Nagy magas fakerítések, melyek végén két fa-örtorony áll. Itt örök vigyáznak arra, hogy idegen ne tévedjen be a birtokra. Állandó őrségben állnak, 8-10-en vannak körülbelül. Íjakkal és kardokkal harcolnak, komolyabb veszélyt nem jelentenek. Ezek az örök hivatottak az erre haladókat figyelmeztetni, hogy ide idegeneknek belépni tilos.

3. Morobev kastélya: Egy kiemelkedő sziklacsúcson áll, többszintes épület, jónéhány toronnyal is. Amik a kastélyban a kalandozókra várnak:

- Vadul támadó mutáns madarak a sziklafalon
- Balul sikerült kísérleti eredmények
- Sok-sok mutáns ör
- Csapdák (mágikusak is), veszélyes vegyszerek
- Különleges mutáns lények (nem mind rossz szándékú)
- Börtön, melyekben kísérletekre szánt rabszolgák találhatóak
- Házikedvencek
- Emberi, állati testrészek
- Fontos iratok, bizonyítékok jól elrejtve
- Felszerelt laboratórium
- Stb.

4. Folyó:

Egy folyó mely a sziklás vidékből érkezik. A közelében viszonylag gyakrabban fordulnak elő vizet kortyolható mutáns lények.

5. Határ Ez a piros szaggatott vonal jelzi a birtok határát. A mutáns lények nem a határ közelében, hanem attól jóval beljebb, a sziklán túli fennsíkon találhatóak.

6. Mocsár: Elég nehezen megközelíthető terület, és igen veszélyes is. Morobev itt „temeti” el a balul sikerült kísérleti eredményeket (néha megesik, hogy azok élőholtként visszatérnek). A savköpő fecskék is itt tartózkodnak legtöbben.

7. A forrás: Egy szikla barlangjába vájt lyukon keresztül lehet a forrás vizéhez jutni. A folyadék ember számára nem túl értékes, mivel csak a savköpő fecskék képesek rajta keresztül manát nyerni. Más számára teljesen hatástalan. A savköpő fecskék nagyon gondosan őrzik, mindig vannak jó néhányan a közelében.

A kalandozóknak tehát egy hetük van elegendő bizonyítékot szerezniük, utána maga a nagy varázsló (kb.: 15-18. tapasztalati szintű) érkezik vissza a birtokra, hogy rendet tegyen. Addig érdemes lelépni. Már ha sikerül...

Morobev birtokának lényeiről itt olvashatsz.

(A linkek eltávolítva, a két kapcsolódó cikk, Morobev állatkertje I. és II. megtalálható a Kalandozok.hu oldalon, a bevezető szövegben linkelve. - a szerk.)

2006.08.19.

Szerző: ismeretlen

Forrás: Holdfényudvar

Szerkesztette: Magyar Gergely