

## Egy kaland az Elátkozott Vidéken

# KALANDMODUL

Kezd azzal, hogy játékosaid karaktereit valahogy eljuttatod Erionba ahol megismerkednek Selmo atyával egy kikötői incidens után: a rakparton sétálgatva nagy veszekedésre lesznek figyelmesek, annyit vesznek ki, hogy egy öregember „csomagjait” nem hajlandóak elhordani a karavánig ingyen, közelebb lépve kiderül, hogy az öreg poggyásza 6 súlyos ládából áll. Az öreg könyörög a karaktereknek, hogy vagy segítsenek elvinni a ládákat, vagy fizessék ki az odaszállítás költségét 18 ezüstöt, de gyorsan, mert mindjárt indul a karaván. A hajó kapitánya is láthatóan ideges és figyelmezteti a társaságot, hogy hívja a városőrséget, ha nem tűnnek el a ládák és lefoglalja őket, nem ér rá, a hajónak időre ki kell futnia. Nos, a KM dobjon a hajthatatlan, nem élet jellemű karaktereknek -3-mal titokban akaraterő-próbát, hogy meglágyul-e a szívük. Ha a csapat nagy részének igen, akkor mindent megtesznek az ügyért, ha nem, hát jön az elrettentő főlényű városőrség és vezetőjük, miután meghallgatja a kapitányt, bizalmasan pár szót vált az öreggel és megtekint egy pecsétes írást (lábjegyzet). Öt emberét utasítja, hogy tartóztassák föl a karavánt, és hozzáteszi: - „Biztosítsatok Selmo tiszteletesnek és kíséretének (itt a JK-kra mutat) külön kordélyokat”, majd elkussoltatja a kapitányt és kötelezi matrózait a munkára. Ezután a parti tagjaihoz fordul: - „3 arany remélem

elég lesz arra fejenként, hogy elkísérjék Selmo atyát a karavánnal a Sheral túloldalára, ha esetleg nem, akkor van még pár szabad hely az önök számára városunk hírhedt tömlöcében.” (erő fölény!). Tehát a karakterek Erion felől haladnak egy kereskedelmi úton, amely nyugat felől kerüli ki az Elátkozott Vidéket. Selmo csendes, könyveibe mélyül, legfeljebb egy pyarronita pappal beszél: - „Dreina felszentelt papja vagyok, már ki tudja mióta...”, és itt rákezd arra, hogy ő milyen öreg és már mi minden baja van stb.. Szóval pl.: küldetése célját, vagy hogy mi van a ládákból, nem lehet kiszedni belőle sehogy. Ha pedig nagyon piszkálják akkor a karavánfőnökhöz szalad pityeregve, az pedig nem jó. Egyébként a ládákra nem nagyon figyel, úgyhogy egy óvatlan pillanatban beléjük is lehet kukkantani: többnyire jegyzetek, könyvek, szertartási kellékek, ruhák, naponta használatos holmik, ócskaságok (családi örökség), díszruházat. Egy nap után egy kereszteződésnél Selmo kijelenti, hogy mostantól nem a karavánnal folytatódik az útjuk. Tehát egy külön kordélyal másik útra tértek, egy kissé elhanyagolt, de azért még út, sőt egy útjelző tábla arról is tájékoztat: kocsival két nap Nokixel. Látni lehet, hogy az egyetlen dolog amire Selmo nagyon vigyáz az díszes töre és kitűnő botja.



Egynapi távolságra Nokixeltől útonállók támadják meg őket. A rablók ellopják Selmo atyától díszes törét. A karakterek elkapnak tőlük egy tápos betegséget, amit a rablók az Elátkozott Vidéken szedtek össze. A lényeg az, hogy érintésre terjed (így nem lehet papi mágiával gyógyítani). A betegség: nem kábulatot okoz azonnal, hanem csak 3 nap múlva, az azonnali hatás csak annyi, hogy nem tudnak se mágiát se pszit használni. Ellenszere egy különleges kórokozó, amely az Elátkozott Vidéken élő majomszerű lényekben van meg. A betegséget elkapva a kórokozó elpusztítja az eredeti betegséget. A gyógymód, ha lecsapolják néhány ilyen lény vérére, és beadják maguknak. Utánuk kell menniük. Útközben egy kisvárosban utána nézhetnek a dolognak. (alapesetben nem veszik észre azonnal, hogy megfertőződtek.) Ott valaki (mondjuk egy pap) felvilágosítja őket, esetleg találunk egy, a témáról szóló könyvet, így megtudják, hogyha nem mennek el az Elátkozott Vidékre az ellenszerért, meghalnak.

Találnak egy egész szervezetet. A főnök azzal tartja a markában a rablókat, hogy csak ő ismeri a mindenkit megfertőző betegség ellenszerét. Mire

odaérnek, valami nehézség támad az ellenszer beszerzésével, és a főnök nem tudja egyedül megoldani (a saját embereinek meg nem árulhatja el a forrását). A karakterek megérkeznek, már megfertőzöttek. Cserébe az ellopott tárgyért, elárulja a góré nekik az ellenszer forrását. Újabb kalandok, betegen. Szorítja őket az idő, és a kérdéses hely, ahol az ellenbaktériumokat hordozó lények élnek, elég messze van. A megszerzett anyagból a főnök megcsinálja az ellenszert. Ha a játékosok nincsenek résen, beadja a rablóknak, ők meg rátámadnak a karakterekre. Ha résen vannak, dönthetnek - megtartják maguknak az ellenszert, vagy adnak a rablóknak is.

?

Szerző: ismeretlen

Forrás: ismeretlen

Szerkesztette: Magyar Gergely