

Füstölgő nyomokon

KALANDMODUL

Takács Bence kalandmodulja 1. szintű kalandozóknak

Történik, ott, ahol akarjuk, hogy történjen, őszi, felhős, néha esős időben.

Sokan gondolják úgy, hogy egy Utat még nem választott, alacsony szintű Tűzvarázsló megfelelő háttér csapat – harcosok és gyógyító papok tömkelege – nélkül szinte hasznavehetetlen. Ezek kérem, hiú remények a reménybeli – és annak meg is maradó – hősök ajkairól. Tessék ezt megnézni!

Ezt a modult Ynev bármely részeit járó karakterekkel lehet teljesíteni. A kaland nem fog túl nagy kihívást jelenteni a partinak, bár könnyű sem lesz. Rövid nyomozás után már harccal és varázslatokkal teli epizód következik – ezúttal minden intrika és háttérbeli szál nélkül. Első szinten így is nagyon izgalmas játékot láthatunk majd.

Előzmények

Erről a kalandozók mind tudhatnak, hisz a megbízás során a háttérrel elmondják nekik.

Zerebhet Nofret kiváló eredménnyel végezte el Orданban a Tűzvarázslók alapiskoláját. Mesterei nagy jövőt jósoltak számára, csakúgy mint csapszékbeli barátnői, akiket elkápráztatott tudása – hisz jóérzésű Tűzvarázsló nem mutogatja csak úgy jöttmenteknek tudományát, így ez

élményt jelentett a nőciknek. Nofret persze vitákat is intézett el a tudományával, így a sok gyakorlás hatására – és egy rövid erioni kiruccanás után – már harmadik szintű Tűzvarázsló volt. Céltudatos lévén, már nagyon várta a próbákat, amik után Sogron papjává kívánt válni. Mesterei szerint egy-két éven belül ez meg is történhetett volna, de az ifjút a legravaszabb tűz fűtötte, és már korábban a nagyobb hatalomra vágyott.

Hamarabbra akarta hozni a beavatást, így egy ritka, az Ordaniak által rég keresett fóliánsról szerzett információkat ajánlott fel az egyik templom főpapjának, cserébe a próbák gyors lefolytatását kérve. A pap először nem hitt a fülének, de ostoba sem volt, nem sújtotta rögtön halálra a botort – a hírekkel a nagytanács elé állt, akiknek döntése szerint meg kell szerezni az információkat, de utána Zerebhet Nofretnek pusztulni kell.

Zerebhet Nofret valahogy – talán szenilis professzorán keresztül – tudomást szerzett az készülő tervekről, és mindent hátrahagyva az életét menteni indult.

A kezdetek

Orдан mindig is hasznot húzott Erion hatalmas városának közelségéből – így kalandozóinkkal is itt találkozik a küldött, aki a Tanács feladatát hozza.



Mivel ez a modul első szintű kalandozóknak készült, ezért itt most leírjuk a csapat tagjainak találkozását.

A küldött, aki érkezik, lehet egy Lángőr NJK, aki a csapat útnak indítása után visszatér városába, de lehet valamely más ordani illetőségű JK is (Lángőr, Főnix, Tűzvarázsló – Figyelem! Hagyományos Sogron-papok csak Toronban fordulnak elő!), aki viszont részt vesz a küldetésben, majd annak végén – mély alázattal – kérheti a Tanácsot, hogy őt kalandozni engedjék.

Ez a küldött sorra járja a híres és a hírhedett kocsmákat és tavernákat a Kalandozók Városában, és, tapasztalatlan lévén, találmra választja ki azokat a fazonokat, akiket a feladat teljesítéséhez szükséges tulajdonságok birtokosainak vél. Így a parti minden tagját összefogdossa, és Torozonnál ülve beavatja őket az Előzményekbe. Miután ezt megtoldja azzal, hogy a renegáttá lett társa merrefelé indult el, meneszti a csapatot. A „méltó díjazásról később gondoskodnak”.

KM! Értelemszerűen a Tűzvarázsló arra indult el, amerre a csapat később kalandozni kíván, de semmiképp sem jut messze a Sheraltól, tehát nem kell Új-Pyarronig vagy Gro-Ugonig üldözni.

A nyomozás

A karakterek vélhetően elindulnak arra, amerre a Tűzvarázsló is tette. A további útjának meghatározásához célszerű az út menti fogadóknak kérdezősködni, itt kellett megszállnia Nofretnek is! Ugyanis a Tűzvarázsló szerint még legalább egy hétig nem fognak megfelelő kalandozókat találni, így addig nem is üldözik őt. Meg elég jól megfenyegette a fogadókat is.

Gyűrűbíró fogadó

Ebbe a fogadóba egy napi út után érnek a kalandozók. Addig útjuk az erdőben eseménytelen, ha ételmezt vettek maguknak, akkor az még bőven kitar (ha nem, akkor éheznek vagy vadásznak). A fogadó egy kisebb tisztáson áll, az úttól mintegy kétszáz lábnyira (egy ynevi láb=egy földi méter). Zsúptetővel fedett kicsiny vályogépület, fehérre meszelve. Mellette fa istálló áll, a fogadó falának pedig soha nem használt kocsiszín támaszkodik. A lovak egy része az út és a fogadó közti tisztáson felállított karámban van. A kiemelkedő bátorságú

lelkek a budit az erdő mélyébe telepítették, hárompercnnyire a fogadó ingerszegény épületegyüttesétől.

A fogadóba belépve a nagyteremnek csúfolt helyiségbe lépünk, ami – ha másban nem – bűzében utoléri az összes többi ynevi fogadót. Recsegő hajópadlóján három kör alakú asztal és egy nagyobb szegletes darab áll, köröttük imbolygó székek (ezek 10 % eséllyel összedőlnek a ráülők alatt, vicces helyzetet teremtve). A söntés előtti székeket néhány részeg már előre lefoglalta, a kopasz fogadós (feje ugyanolyan kerek mint hasa, így kissé egy hőemberre hasonlít, bár annak hasa nem szőrös) egykedvűen törölgeti a korsókat és kupákat. A kalandozók érkezésére eléjük siet, és kéri, fegyvereiket a szobájukban hagyni legyenek szívesek (a fogadó oldalsó szárnyába vezeti a játékosokat, ahol koszos kis négyágúak várnak rájuk, ha nem is epekedve). Ezután (esetleg néhány rejtett törrel, ha okosak) a karakterek visszatérhetnek az ivóba. A csapos árait vonások jelzik a söntés felett, eszerint egy ágy 2 rézbe, míg a jóltartás 4 rézpénzbe kerül éjszakánként. A viszonylagos olcsóságot a – nem hirdetett – takarítónő okozza, akit éppencsak látni lehet a szobákban, a csapat esetleges visszatértekor azonnal távozik, ám addigra esetleg értékes aranyaktól szabadította meg őket (erről persze csak később szereznek tudomást).

Az ivóban krumpli és vízszerű bor áll rendelkezésre, de az szinte minden mennyiségben. A csapos szűkszavú marad, ha valakiben varázserejét sejt (nem eléggé harcias testalkat, értelmes vonások, tiszta beszéd, stb.), akkor attól látványosan félrehúzódik, ijedezve. Ha erre rákérdeznek, vállat vonva imígyen szól: „Ezen a héten megjártam már velük”. Erre persze érdemes kifaggatni. Némi pénzmagért cserébe elárulhatja, hogy egy „túzzel babráló személy” járt nála tegnap előtt. Az úton egyenesen és gyorsan haladt tovább. A „házi tolvaj” (persze ezt nem vallja be, csak azt mondja, „találta”), meglelt egy térképet, ami egy jól felismerhető hely, egy egyedül álló magas csúcs közelében levő vízesést ábrázolt (díszes rajzokkal). Sajnos azóta ez „elveszett”.

A csapat egy éjjel után tovább indulhat, készleteiket szárított hússal és aszalt szilvával

tölthetik fel, de esetleg lovat is kaphatnak (lophatnak).

Támadás

Következő útszakaszukat már csak az éjszakába nyúlva teljesíti a csapat, és a szürkületi órákban egy farkas falka támad rájuk, a sötét erdőből kirentva.

Farkas

Előfordulás: gyakori

Megjelenők száma: 2K6

Termet: E

Sebesség: 120 (SZ)

Ké: 12

Té: 35

Vé: 60

Sebzés: K6

Ép: 18

Fp: 38

Méregellenállás: 4

Intelligencia: állati

Max. Tp: 5

A farkasokkal való harc az első megmérettetése a csapatnak, összeszoktatja őket és tapasztalatot nyújt. Elvileg senki nem hal meg ennek során, bár sebesüléseik előfordulhatnak.

Lidércfény fogadó

Ez a fogadó szinte kísérteties mása az előbbinek, de a mész már sok helyütt lepattogzott róla. Belépve persze más szereplőkkel találkozhatnak az „érdeklődők”.

A kocsmáros reszketeg kezű, vézna öregember, házsártos és dagadt asszonya kétpercenként nagy késsel jár ki a konyhából „ellenőrizni” urát. Néha még rá is rivall. Persze a részegek innen sem hiányoznak, és a fogadós itt is külön kéri a fegyverek eltételét. Árai kétszeresek, de még így is méltányosnak tekinthetők. A szobák nem kevésbé piszkosak. A részegek viszont kötekedő természetűek.

KM! Ezt jól játszd el! A részegek először szóljanak át a partihoz, majd

borítsák rájuk az ételüket is. Provokálj ki egy jó kis kocsmai bunyót!

Kocsmai harcosok

A rosszarcúak vékonydongájú de erőteljes emberek, bár az ital egy kicsit csökkent értékükön. Ne pazarolj sok időt a leírásukra.

Ép: 8

Fp: 19

Méregellenállás: 0

Székláb

Ké: 6

Té: 29

Vé: 78

Sebzés: K3

Hordó (4 van a közelében)

Ké: 4

Té: 32

Vé: 81

Sebzés: K6

Korsó (2T/k)

Ké: 9

Té: 31

Vé: 80

Sebzés: K5

Mind rendelkeznek Kocsmai verekedés Afk-al.

Darabjuk 15 Tp-t érhet.

A bunyó leverése után a kocsmáros felvidul a szórakozástól (ha a csapat netalán megölte volna a piásokat, akkor csak miután eltemették őket), és leül a csapat asztalához dumálni. Ha szóba hozzák a hegyet meg a vízesést, megmondja, hogy közel van, és pontos útbaigazítást ad, valamint kulcsot egy erdei lakhoz, ahol régen az erdész húzta meg magát és kényelmesen elférnek benne a kalandozók. Megemlíti, hogy egy sötét arcú embert már útba igazított, de ő egy barlang iránt érdeklődött.

Temetés

Ez nem lesz egyszerű feladat, hisz hirtelen elered az eső, és csak két óra kemény munkával tudják eltemetni a holtakat. A kevés alvás miatt az Állóképességük 1 ponttal, a hideg víz miatt az

Egészségük 3 ponttal csökken, az utóbbi csak K6 nap múlva tér vissza.

Az erdészház

Az erdészház nagyméretű fagerendákból lett ácsolva, tetején kéregből készült tetővel. Belseje nem túl nagy, de lakajos. Egy lakószoba és a konyha mellett egy kicsiny kamra, kívülről egy fűskamra, valamint egy fürdő jellegű helyiség tartozik hozzá. Ehhez a 200 lábnyira levő forrás vizét lehet felhasználni, persze rövidke melegítés után. A szobákban egy-egy olajlámpa függ. Elegendő olajjal és tűzszerszámokkal, míg a nagyszobában egy kályha is helyet kapott, ami csak igen kis mértékben fűti fel a szobát. Ez az őszi idő miatt már közérzetromlást és nehéz gyógyulást okozhat.

Igen ám, de van egy kis gond. Miután a parti otthonosan berendezkedik, hogy másnap a vízesés felderítésére indulhassanak (mert úgy nem olyan ostobák, hogy éjjel vágjanak neki?), és épp főzni készülnek – vélhetően – de észreveszik, hogy ehhez alapvető eszközök, lábas és tepszi, serpenyő hiányzik (elkallódott). (Ha a rutinos parti rendelkezne saját, „úti” jellegű főzőkészlettel, akkor hívd fel rá a figyelmüket, hogy azok átmérője nem felel meg a kályha átmérőjének, így abba egyszerűen beleesne). Egy megoldás van: valakinek vissza kell sietnie a Lidércfénybe. Ezt egy ember úgy megjárhatja, hogy nem sokkal sötétedés utánra már vissza is érhet. Eközben a többieknek várni kell.

Megint a Lidércfényben

A fogadó felé gyorsan megteszi az utat a szerencsés. Már messziről észreveszi a fogadó épületét – hatalmas lángok marcangolják. Már az egész épület ég, a tető, a fa melléképületek, a padló, a boroshordók – szőlőszag a levegőben – és a háztartás más tartozékai. Túlélőt nem látni. Ha közelebb megy a bátor, akkor az ajtó előtt ülve egy lángoló testet lelhet, amiben a hajdanvolt fogadósra ismerni. Sok már nem maradt belőle, de a lángok lassan lohadni kezdenek, majd mindössze egy bíbor izzás marad. A test – a legnagyobb meglepetésre – feléled, és a kalandozóra támad.

Tűzkarom - élőhalott

Ké: 18

Té: 29

Vé: 84

Sebzés: K6/K6/2K6/tartós K6+2

Ép: 9

Fp: -

Necrográfiai osztály: II., éji rémek

A tűzkarom a hatalmas, még manát is fókuszáló tüzekben keletkezhet egyes együttállásokkor – balszerencse, de ma is az van -, és innentől lélek nélküli ösztönlényként támad mindenre, ami élő.

Immunis a tűz minden formájára, de az benne jelen is van, így a következő előnyöket élvezzi:

- Érintése – a perzselő tekintet hasonlóan – K6 Fp elvesztését okozhatja. Mindkét kezével minden körben kétszer támadhat
- Elemi hő aura van körülötte, így aki tartósan a közelében tölt egy kört – rövid fegyverekkel folytatott közelharc – körönként 2K6 Fp-t veszít
- Túlütés esetén a körmei nyomán maradó szarudarabok beégnek a húsba, és ott az Életerő fejezet szerinti Tartós Fájdalmat okozzák, K6+2 Fp erővel, sebeként

Az élőhalott – friss lévén – meglehetősen gyorsasággal és vehemenciával támad, elpusztítása 55 Tp-t jelenthet.

A Tűzvarázsló támadása

Nofret értesült a csapat érkezéről – nem nehéz kitalálni, a fogadóstól. Azonnal ellentámadásba kezd. A csapás idejére a fogadót meglátogató(k) még nem érhetnek vissza. A Tűzvarázsló szolgáját, egy ordani Lángört küldd be a házba, aki egy rövid „kukucs” itán ki is megy. Ezután vélhetően követik kifelé. A ház körüli tisztáson megáll, és fegyvert rántva támad a kalandozókra. A távolból Nofret tűzvarázslatokkal segíti.

Lángőr

A Lángörrel az úton futott össze Nofret, miközben a városba tartott vissza egy üzenet továbbítása után. Miután Nofret hasznot látott

benne, parancsot adott neki. Ezeket a parancsokat pedig a Lángörnek teljesítenie kell, még ha megmondják neki, hogy parancsolója renegát, akkor is.

A Lángőr középkorú, hollófekete hajú, borostás férfi, sárga mellényt visel.

Értékei:

Ké: 21

Té: 41

Vé: 93

Hosszúkardjával K10 Sp-t sebezhet. A kard különleges képessége: a benne levő rubin segítségével képes óránként 12 körre 1E-s tűzkardot vonni magára.

Ép: 12

Fp: 41

Méregellenállás: 2

A háttérben tevékenykedő Nofret tűznyilat és perzselő tekintetet alkalmaz.

Nofrettel a csapat nem tud harcba keveredni, ugyanis gyűrűjével füstbe vonja magát és elillan Lángőre eleste után.

A vízesés

A csapat másnap reggel vélhetően a vízeséshez indul, reménykedve abban, hogy útközben nyomokat talál, amik a renegáthoz vezethetik őket. Rövid, de megerőltető, magasra kapaszkodó séta után elérnek a vízeséshez, ami szemkápráztató szépségű. 200 lábas magasságból egyetlen keskeny részen ömlik alá a víz, a szétpermetlő cseppek sehol nem ütköznek sziklák ellenállásába. Nagy sebességgel, törés nélkül, csodás szivárványt létrehozva zúdul alá. Az időjárás is kegyes, a szép látvány tiszteletére az idő kitisztul, és sziporkázó napsütés köszöntött erre a napra.

A vízesés mögött egy kicsiny barlangot találni, mintegy 25 láb hosszban, még legbelül is dereng némi világosság. Odabent érdekes dolgokat, ősi csontvázakat és eszközöket találni, amit feltétlenül érdemes mindenkinek megnéznie (ez olyan, mintha 30 E-s asztrális Vágy hatna rájuk) (ezt nem mondd nekik, mert rögtön csapdát sejtene). Ha bejutottak, a bejáratból beeső fényben a Tűzvarázsló árnyéka jelenik meg. Odabent egy 3E-s elemi tűzkitörést hoz

létre, megperzselve szinte mindenkit, majd a kijutás akadályozására ismét gyűrűjéhez folyamodik. Azon az oldalon távozik, ahonnan nem jöttek be a kalandozók. Ha a csapat is erre megy, egyiküket a falból egy 3E-s tűznyíl érheti. A seb kezelése vélhetően meggátolja a további üldözést.

A kilátópont

A csapat egy remek kilátópontot vesz észre egy órányi távolságra, ahonnét talán meglelhetnék Nofret rejtekét. A pontból páratlan panorama pompáztatja el a partit. Természetesen meglelik a fogadóban leírt sziklát is.

A szikla

A sziklához szürkületre érnek oda. A tűzvarázsló itt rendezte be búvóhelyét. Sajnos nem volt ideje bonyolult csapdák létrehozására, de laka így is veszedelmes lehet. A szikla ormára egy lépcső vezet fel, aminek egyes fokaira való rálépés egy, a fok előtti Tűzfal létrejöttét vonja maga után (1E). A csapat tagjai csak 6 körös várakozás, semlegesítés vagy megégés után haladhatnak tovább. Felérve egy barlang száját pillantják meg, aminek ajtajában a Tűzvarázsló áll. Fegyvert ragad, de egy kör hadakozás után eltűnik a barlangban. Ő egy szűk fülkében megáll, míg a csapat elrohan mellette, egyenesen bele egy Tűzmacska almába.

Tűzmacska

Sogron papjainak kedvelt háziállata. A macska, valamilyen természetbeli mágikus hatásra örökös Tűzaurát kap maga köré. Ez bizonyos együttállásoknál bekövetkező tűzvészeknél fordulhat elő. A macska a Bestiárium Vadmacskájaként értelmezendő.

Ké: 35

Té: 40

Vé: 75

Sebzés: K5/K5/K6+1

Ép: 4

Fp: 25

Méregellenállás: immunis

Max. Tp: 45

Érintése 2K6 Fp veszteséget okoz, minden tűzhatásra immunis, a víz különféle formái sem gyengítik.

Ez egy zsákutca, de mire visszafordulnak a karakterek, már egy rács zárja le az utat és jobbra egy másik útra tereli őket (felemelni 3 –2-es Erőpróbával lehet). Ez az út egy 2E-s Tűznyíllal kezd, de egy kanyar után, ami egy nedvesebb terembe vezet, egy mechanikus csapda következik (felfedése +5%). A súlyérzékelőre lépés után egy vízgyűjtő nyílik meg a parti feje felett, és nagymennyiségű víz sodorja ki őket a sziklaalakzat aljához, míg fent a Tűzvarázsló már vár rájuk. A lépcsőn felfelé haladóknak ismét számolni kell a Tűzfalakkal. A parti lőfegyverei a víztől használhatatlanná váltak.

Fent a renegát minden erejével küzd, elhasználja mind a 18 Mp-jét, de – vélhetően – nem sokat tehet a sorsa ellen.

Zerebhet Nofret

3. Tsz. tűzvarázsló

Ké: 21

Té: 51

Vé: 90

Cé: 2

Hosszúkardjának sebzése: K10+1 (nincs különleges képessége)

Ép: 7

Fp: 39

Mp: 18

Max. Tp: 80

Halálakor tűzkitöréssé változik (ld. ET).

Legyőzésével a kaland véget ért, ha valamely személyes holmiját bemutatják az ordaniaknak,

akkor tőlük 20 a-t kapnak. Természetesen – ha nem említik – megtarthatják a Lángőr kardját és a Tűzvarázsló gyűrűjét is (a füstölgős).

Ha esetleg sikerül a Tűzvarázslót életben elkapni, akkor tőle megszerezhető a titkos tekercs holléte. Ezt a kalandozóknak mindenképp át kell adnia az ordani rendnek, mivel ők maguk nem képesek kinyitni, ha megtalálják.

Információ

Ez a modul Takács Bence (mint szerző) tulajdona, és ilyen módon a szerzői jog védelme alá tartozik. A KM-ek szabadon játszhatják és módosíthatják, azonban bármilyen formában való publikációjához a szerző előzetes, írásos beleegyezése szükséges.

Letöltve a www.extra.hu/kalandmagus weboldalról.

?

Szerző: Takács Bence

Forrás: Kalandmagus

(kalandmagus.fv.hu)

Szerkesztette: Magyar Gergely