

# A járvány

## KALANDMODUL

### Szint: 2-3

*(Gondoltam fölteszem ezt a kalandmodult amely végül is minden fantasy világban lemesélhető, véleményezésre ide a listára. A modult Csörnyei Zoltán írta, mi jól szórakoztunk rajta. – Elekes István [elekes@mail.interware.hu] )*

Ebben a kalandban egy elveszett adóbehajtót kell megtalálni, illetve a pénzt, ami nála van. A fickó nemrégiben tűnt el, behajtó körútja során. Az utána nyomoztató földesúrnak annyit sikerült kiderítenie, melyik faluban járt utoljára, míg a következő állomására már nem érkezett meg. Az is tudnivaló, hogy a két helység között egy nagyjából körülhatárolható mocsaras vidéken vezet keresztül az út, melyet nem rendes adófizető parasztok, hanem az ún “pákászok” laknak, akik ugyan a földesúr jobbágyai, de annyira szegények és elmaradtak ott a mocsárban, hogy senki sem törődik velük igazán (még a környező falvak lakói is lenézik őket).

A felkerekedő parti a mocsár közelébe érve egy állatkoponyákból épített gúlát talál, a közepébe egy ízlésesen beleszúrt nagy kaszával. A nemzetközi jelzések értelmében ez azt jelenti, hogy az utazó pestis sújtotta területre ért, és jobban teszi, ha nem megy tovább. A helyiek készségesen

tájékoztatják a csapatot erről a tényről, ha kérdezősködnek, nagy büszkén újságolva, hogy a járvány kitörtekor jött a mocsárból néhány menekülő, aki a rossz híreket hozta, ezeket a biztonság kedvéért elkergették, azóta pedig kapára-kaszára kapva őrzik a mocsárból kivezető utakat, nehogy a dögvész hozzájuk is elérjen, de az utóbbi két hétben már senkit sem kellett erővel visszakergetni, egy teremtet lélekkel sem találkoztak.

### A Mocsár

A mocsárban három pákászfalu található, kettő mostanra már teljesen kihalt illetve elnéptelenedett. Ezekben már nem pusztít a pestis sem. A harmadikban még dül a dögvész, az ottaniak jól tudják, hogy nem menekülhetnek el, mert a kintiek agyonverik őket. A mocsárban található továbbá egy régi elfeledett szentély, mely az eseményeknek a kulcsa, de a létéről a parti kezdetben nem tud. A kihalt falvak közelében a parti könnyen botolhat bele csontvázakba, zombikba, akiket az Atya (ld. később) hozott létre, a mocsárban pedig megtalálható minden olyan szörny, ami általában egy mocsárra jellemző (óriás bogarak, szúnyogok, krokodilok stb., a Játékmesterre bízva)



## Háttértörténet

Évszázadokkal ezelőtt, a Kolduskirály háborújában a vérontás nem kerülte el ezt a vidéket sem. A gonosz seregei foglyul ejtették egyik démoni szövetségesüket, hogy tanulmányozzák, hogyan lehetne a fajtájukat még jobban a szolgálatukra kényszeríteni. A démont (esetemben egy nagy bogárszerű, nyolckarú lényt - ld. Outer Planes Comp.) sztázisba zárták, egy külön erre a célra épített (a hatás kedvéért) bogár alakú szentélybe, a démon felelevenítéséhez szükséges 3 erőkristályt szintén létrehozták. A kristályokból nagy mennyiségű mágikus energiát lehet kinyerni, mely elegendő a sztázist körülvevő pentagrammába programozott feloldó varázs aktiválásához (a tartóba való helyezéskor a mágia magától működésbe jön), míg feltölteni élőlények életenergiájával lehet őket.

Am a háborúnak vége lett, a gonosz seregeit legyőzték, az ötlet kiagyalói meghaltak vagy elmenekültek, és a háború utáni zűrzavaros időkben a dolog feledésbe merült. A mocsárban emberek telepedtek le, akik a szentély előterében megtalálták a három félig feltöltött kristályt magukhoz vették őket, és idővel szent ereklyeként kezdték el őket tisztelni, annak ellenére, hogy fényük az évszázadok múlásával fokozatosan elhalványult. Am a történeteket néhány a birodalom távoli tartományaiban megmaradt tekercs megőrizte, és egymástól függetlenül, ketten is épp mostanában bukkantak nyomára.

## NPC-k

Az egyikük az Atya (a falusiak hívják így), a Ragályisten papja, aki elhatározta, hogy kiszabadítja a démont, és szolgájává teszi. Ehhez először meg kell szerezze a kristályokat, és fel kell töltsse őket az emberek életerejével, magát kolduló szerzetesnek álcázva ezért robbantja ki a járványt, majd mikor kitör a pánik, gyógyítóként lép fel. Betegségokozó varázspálcájával napi 5 falusit tud megbetegíteni, ha a fertőzés nem a kellő ütemben terjedne (rendszerint valamilyen istentisztelet keretében, áldásnak álcázva). A betegek istápolása közben a szent kristályt használva életenergiát tud elszívni tőlük, ezáltal közelebb hozva számukra a halált. Hogy a turpisságra ne derüljön fény, néha egy-egy beteget ténylegesen is meggyógyít, ezért aztán a falusiak egyetlen megmentőjüként követik. Első 2

áldozatából ghoults csinált, ezek a feje búbjukig csuklyában, mint testőrök vigyázzák.

A másik Tchi-Tchu hadisten papjai (ők a birodalom jó erőihez tartoznak), akik rábukkanva a régi iratra elhatározzák, hogy felszámolják a szentélyt, hiszen a démon veszélyt jelent a vidékre nézve, mégha több száz éve már, hogy bebörtönözték, akkor is. Elküldik tehát Lo`Pent, a paladint, hogy ölje meg a démont. Neki ez vezeklő küldetés (egyszer korábban egy csata hevében megölt egy ártatlan civilt, amiért istene elfordult tőle), és míg sikerrel nem jár, osztálya egyetlen különleges képességét sem tudja használni (a betegséggyógyítást sem).

A harmadik NPC csoport egy 3 fős tolvajbanda, akik kihasználják a zűrzavart, és begyűjtik amit az elhagyott falvakban találnak. Ők találnak rá először az adószedő holttestére (akit az elsők között ragadott el a halál), és megtalálják nyakában a pénzesládát nyitó egyik kulcsot. Azért csak ezt, mert az Atya az adószedőt is "istápolta", és a halálán lévő ember elmondta, mi van a ládában, kérve, juttassa el azt a földesúrnak. A haldokló motyójában még megtalálta az egyik kulcsot, őt magát azonban már nem volt érkezése átkutatni (mert bejöttek mások a szobába stb). A lényeg, hogy az egyik kulcsot magához vette, a pénzesládát pedig később a szentélyben rejtette el. A tolvajok, akik a kulcsról felismerik a földesúr jelét, és hogy mire való, a ládát azóta is mindenfelé keresik.

A parti megérkezésekor a helyzet:

Van tehát három falu, és három NPC csapat. Az érdekesség kedvéért minden faluba telepítettem egyet. A tolvajok sejtik, hogy a pénzesláda már csak a szentélyben lehet, de nem mernek közel menni a körülötte tanyázó krokodilok és az Atya miatt, akit kilestek párszor, amikor odament. A szentély titkáról csak Lo`Pen és az Atya tud, bár néhány vállalkozóbb kedvű falusi is ismerheti a helyét a mocsárban, amit viszont Lo`Pen kezdetben nem tud, csak azt, hogy itt van valahol. A három kristály közül kettő már feltöltve szintén a szentélyben van, a parti a két elhagyott falu szélén lévő kis kápolnában csak az üres tartójukat találhatja meg. A harmadik még az Atyánál van a harmadik faluban.

A tolvajok napközben elvannak valamelyik elhagyatott faluban, értékek után kutatva (Lo`Pent elkerülük), éjszakánként pedig a szentély körül koslatnak, hátha észrevesznek valamit. Nem akaszkodnak össze a partival, ha nem muszály, kivéve, ha a szentélyből elfele látják őket jönni, pláne, ha meglátják náluk a ládát. Lo`Pen elsősorban a szentély helyének megtalálásában kérheti a parti segítségét, cserébe esetleg segít nekik az Atya ellenében, bár fő feladatának szent küldetését tartja, és minden mást ennek rendel alá. Az Atyát a parti tagjai nem izgatják addig, míg nem keresztezik az útját, a láda miatt ez előbb-utóbb valószínű, ekkor először megpróbálja őket megbetegíteni, ha ez nem sikerül, akkor a falusiakat próbálja rájuk uszítani, ha ezzel is kudarcot vall, a ghoulokkal ill. saját maga próbálja meg megölni őket.

A még részben megmaradt harmadik falu lakói a hisztéria határán állnak, és vakon követik az Atyát, aki visszaadta a szent kristály fényét, és többüket meggyógyította. Csak ezért nem próbáltak meg még kitörni a mocsárból. Ha az Atya nem rendeli el másképp, segítőkészek a partival, sorstársként tekintve rájuk.

## A szentély

A szentély a mocsár közepén található egy kis tóval körülvett szigeten, melyre egy rozoga híd vezet. A tó illetve a szentély környéke krokodilok kedvenc sütikérező helye. A szentélyt erős gonosz aura veszi körül, belépve minden jó jellemű karakter fordulónként 1 h.p.-t sebződik, törvényes jók pedig egyáltalán nem léphetnek be. Ezért Lo`Pen sem tud bemenni, ha módja van rá, a parti tagjait fogja megkérni, hogy csalják ki a démon. A szentélynek lesz egy üres előtere, három üres kristálytartóval, az előtérből egy lépcső vezet a mélybe. A bogárszerű alapterület minden lábánál lesz egy terem, bennük esetleg néhány csontvázzal, bogárral, de általában semmi értékessel. A démon a fejrészben található, ide tette az Atya a pénzesládát és a két

kristályt is. Ennek a teremnek az ajtaját is Ő nyitotta ki, korábban ezt erős mágia védte, ezért nem találtak rá annakidején a mocsárba települő emberek.

## Tennivalók

A partinak tehát elsősorban a pénzesládát kell megszereznie, de ehhez valamennyi szereplővel kapcsolatba kell kerülniük. Rá kell jönniük az Atya valódi mivoltára, és le kell gyűrniük, ha a szentélybe be akarnak jutni, különben megpróbálja ezt meghiúsítani. Ehhez valószínű a falusiaknak is bizonyítani kell, hogy az Atya nem a menekülést, hanem épp az ellenkezőjét, a pusztulást hozza rájuk. Szóval a mesélő kavarhatja a dolgokat rendesen. Nem feltétlenül kell hozzányúlniuk a démonhoz, hogy Lo`Pennek segítsenek elbánni vele, de egy jó beállítottságú, vagy egy kíváncsi természetű parti 100%-ban fog megpróbálkozni ezzel (főleg ha korábban igénybe vették a segítségét). Végül legkésőbb az elmenetelkor meg kell küzdeni a tolvajokkal, akik megpróbálják megszerezni a ládát (a parti ekkorra már valószínű eléggé le lesz gyengülve). Plusszban a parti tagjai bármikor el is kaphatják a betegséget.

## Ahogy történt

A mocsárba érkezve a csapat először néhány csontvázzal, majd az egyik elhagyott faluban Lo`Pennel találkozott, akinek megígérték, hogy segítenek megtalálni a szentélyt, ha a láda már meglesz. A másik faluban a tolvajokkal össze is akaszkodtak, mert a ládát a tolvajok összehordott motyójában is meg akarták keresni, persze nem találták, viszont elérték, hogy ettől fogva azok minden lépésüket nyomon kövessék. Az Atyát viszonylag hamar leleplezték, és nagy szerencsével hamar le is győzték, míg a ghoulok holttestével bizonyították a falusiaknak a pap gonosz voltát. Közben persze elég sokat bóklásztak föl és alá, miközben a többi szereplő is tette a dolgát, úgyhogy nem volt egyszerű szituáció egy pillanatig sem, sem nekik, sem a mesélőnek. A szentélybe is eljutottak, amit addigra Lo`Pen is megtalált, és rájött, hogy nem tud bemenni, a harmadik kristály segítségével felébresztették a démon (a krokodilok semlegességét mindenféle hússal nyerték el), majd sor került az egész kaland nagyjelenetére:

DM (a démont felébresztő karakternek): Rohansz ki a szentélyből, sarkadban a 3 méter magas bogárszerű démon a kaszás lábain (sebességpróba dobás, utoléri-e, nem sikerült). Amint kiér mögötted a dög, ráérsz a rozoga hídra, látod, hogy a krokodilok ész nélkül vetik bele magukat a vízbe, Lo`Pen pedig lándzsáját előrszegezve rohamra indul. Előtted egy harci lovon vágató, lándzsás lovas, mögötted a démon, mit csinálsz?

Sajnos nem ugrott bele a tóba, pedig az lett volna a legtreátrálisabb, csak odalapult a korláthoz, mondván, félt a krokodiloktól. A Nyúl! Lo`Pen és a démon harca jól sikerült, a lovagnak az egyik játékos dobált, a végén egyetlen ütés hiányzott mindkettejüknek a győzelemhez (illetve a halálhoz), úgyhogy volt izgalom bőven

Eztán még nagy nehezen meg kellett verni a nádban lapuló tolvajokat is, (a 3 fős partiban a varázslót már az Atyával való csata során az

megvakította, a másik pedig épp lábalt ki a pestisből, a harmadikat majdnem az egyik ghoulnak intézte el, úgyhogy még Lo`Pennel erősítve sem ment könnyen). Slusszpoénként pedig mindezek után még a mocsárból kijöve el kellett kerülni az agyonveretést.

2001.07.09.

Szerző: Csörnyei Zoltán

Forrás: LFG.hu

Szerkesztette: Magyar Gergely