

Modulötlet

KALANDMODUL

Egy a múltkor televízióban látott film nyomán született ez a kaland, nem kizárólagosan M*, szinte bármelyik világban játszható.

Nagyon fontos megemlíteni, hogy igen komoly szerepjátékosi kihívást jelent a játékosok számára, s egy kevésbé tapasztalt vagy nem jó szerepjátékos elronthatja az egészet! (Ez tapasztalati tény, nem feltételezés: – az egyik játékosnak megelőlegeztem a bizalmat, hogy Ő játssza el a főszerepet, de a drasztikus `egyből a mélyvízbe` nem jött be. A játékos IRL nem tudott mit kezdeni a helyzettel..) Tehát a legfontosabb, hogy kire bízuk a főszerepet..

A karakterek egy több napos utazás után egy várost pillantanak meg a távolban, estére oda is érhetnek. Messziről látszik egy magas torony, melynek teteje félgömb alakú. Az út egyenesen a városba visz, szántóföldeken és egy kisebb ligeten keresztül. Amikor a JK-k a ligetben járnak, megpillantanak a makadám úton egy keresztben fekvő emberi testet, a ruházatán látszik, hogy a Vittadora postakocsi szolgálat egyik futára, a lova odébb legelészik a fák alatt. A testet megvizsgálva kiderül, hogy nem túl régen lehet halott, egyenesen szíven lőtték egyetlen nyílvezzővel. A törött nyílvezző tolla alatt egy érdekes jelet fedezhetnek fel a karakterek, de ismeretlen számukra. A futárnál a JK-k megtalálhatnak egy feltört pecsétű levelet, melyből kiderül,

hogy egy úriember talált valami érdekes és veszélyes tárgyat, amit egy barátjának küld. A futárnál ott van a fegyvere, erszénye, elemózsia stb, de a levélben megemlített dobozkanak nyoma sincs. Az egyik JK – a főszereplő - felfedezi, hogy a halott derekára csatolt vastag övben valami lapul. Ha kibontja az övet, akkor egy lapos arany medalliont talál benne, melynek mágikus kisugárzása nincs. A medallion mindaddig mágikus volt, míg meg nem érintette valaki, de így a mágia a JK-ba költözik. Persze erről senkinek sincs tudomása, nincs semmi észrevehető jele az átoknak.

Hogy a JK-k a tetemet ne hogy a helyszínen elhantolják, lepje meg őket egy portyázó városőr csapat. A gárdisták persze őket gyanúsítják és megkérik őket, hogy fáradjanak be a városi elöljáróság elé, hogy megtárgyalják az ügyüket. A városba érven egy nagy kőépületbe kísérik őket, de nem zárják be, hanem csak örködnek a JK mellett. Később megérkezik az egyik városi elöljáró, aki biztosítja őket a tisztességes tárgyalásról, s meg is jegyzi, hogy ő nem hiszi, hogy a JK-knak közük lenne a dologhoz. Ha a JK-k megemlítik a nyílvezzőn talált jelet, akkor nyert ügyük van. A prefektus elmondja nekik, hogy a jel a szomszédos város uráé, akivel ők hadilábon állnak. A prefektus megkérdezi, hogy nem találtak-e



véletlenül valami érdekeset a futárnál, mert az őhozza jött volna.. Kérdéseket tesz fel egy fekete ládikáról, melyet egy jó barátja küldött volna neki. Az előljáró elárulja, hogy még ő sem tudja, hogy mi lapul benne, de nagyon fontos számára, hogy megvizsgálhassa. Kiderül az is, hogy a városban álló magas torony egy csillagvizsgáló, s az előljáró egy tudós. Megmondja a JK-k-nak, hogy hozzák vissza neki a dobozát, s akkor mindenféle tárgyalás nélkül bebizonyosodhatik, hogy ártatlanok. Ha viszont tárgyalásra kerülne a sor... hát.. bitófán végzik..

(Reméljük, hogy a JK-k belemennek a dologba.) A futár minden ingóságát a csapatnak adják, azzal, hogy itt ez a szokás, de nekik is kell eltemettetni. (Ha még nem fedezték volna fel a övben a dologot, akkor lesz rá ragyogó alkalom..) Felvezeti a karaktereket a csillagvizsgálóba és egy hatalmas távcsövön keresztül megmutatja a szomszéd várost, mely egy völgyben fekszik. A város közepén áll egy templom, melyről elmondja, hogy a papja pszichiátriai eset, s ő a város legfőbb ura.

Nos, ezen pap emberei nyilasták le a futárt, tőle kell visszahozni a ládikát.

A ládikát mágia védi az illetéktelen kinyitástól, semmi más nincs benne, mint egy papírtekerecs, a valódi érték az arany medalion. A papírtekerecs egy levél, mely a medalionról szól.

Innentől fogva nagyon lassan elindul a lejtőn lefelé egy hógolyó.. A JK-k valószínűleg elmennek a szomszédos városba, ahol teljesen mindegy, hogy mit csinálnak. A várost vezető papról kiderül, hogy tényleg nincs ki az összes kereke, de viszont igen hatalmas. A ládát a pap birtokolja, de kinyitnia még nem sikerült, s igen jól elrejtette. A főszereplőkkel egyik éjjel történik meg az első érdekesség. Lidércálmok gyötrik, többször és hirtelen felébred hajnalban, rémálmokat lát, szörnyűséges dolgokat és igen valóságosan.

Nem mást, mint Khelben által írt Ynevi jövő-kronológiát:

P. sz. 3800. – Kitor a következő és eddigi legnagyobb zászlóháború. A Fekete Hadurak hadba szólítják Gro és Ugon ork törzseit, jelentős túlerőre tesznek szert. A krónikák Utolsó Zászlóháborújában mindkét fél érzi, hogy végre döntésre kell vinni az évezredes viszályt. A harcok java része a Dwyll Unió területén folyik, a harcmezők közeléből elmenekülnek az emberek, észak felé húzódnak. A

Dwyll Unió déli és középső része teljesen elnéptelenedik, a hadakozásban használt ártó mágiák kopár sivataggá változtatják ezt a vidéket.

Ilanor és Tiadlan nem tud az Északi Szövetség segítségére lenni, mert keletről ork hadak támadják. Tarin P. sz. 3812 tavaszáig segíti az északi seregeket, ekkor azonban bekövetkezik a törpék utolsó csapása, valamennyi törpe harcos visszavonul Tarinba, a Kapuk bezárulnak, és nem is nyílnak ki többé. Senki sem tudja, mi történt Tarin törpéivel..

P. sz. 3815-ben elesik Tiadlan fővárosa és Ilanor teljes déli területe ork uralom alá kerül. Ugyanebben az évben a toroni hadseregek átlépik Eren határát. Ekkor azonban váratlanul megromlik Abaszisz és Toron viszonya, kisebb összecsapások történnek hadihajóik között. Toron amúgy is nagy veszteségeket szenvedett hadseregével nem vállalja a kétfrontos harcot és visszavonul.

Az utolsó zászlóháború mérlege: a Dwyll Unió megszűnik létezni. Az ork seregek megszállják Tiadlant és elvágják Ilanort a kontinenstől. Mindkét oldalon hatalmasak a veszteségek, de az Északi Szövetség tudja, hogy most már Toron az erősebb, és a következő csapást nem tudják megállítani.

P. sz. 3800-3900-as évek – Az elfek visszahúzódnak erdeikbe, fokozatosan eltűnnek a kontinens országaiból. A Riegoy öbölből gyakran indulnak nyugat felé elf hajók, melyek sosem térnek vissza.

P. sz. 3945. – Erion nagy részét meteoreső pusztítja el, mely a Sheral hegység északi részén mély szakadékokat, árkokat vág a földbe. Egyesek szerint az istenek büntetése csapott le a bűnös városra, mely az utóbbi évtizedekben egyre inkább a bűn és a szenny városává változott. A menekülők Abasziszba és az Északi városállamokba indultak.

P. sz. 4000. – Közel 400 éves uralkodás után meghal a toroni császár. Helyére fia ül, aki közismerten gyengekezű és buta. Toron most már nyíltan a boszorkányurak irányítása alá kerül. Ugyanebben az évben rejtélyes körülmények között eltűnnek a vörös és fekete hadurak, zászlóikkal együtt. Tudósok egy korszak lezárásaként értelmezik az eseményeket. Nos, a JK ezen történéseket látja

filmszerűen leperegni. Persze nem egyszerre az összeset, finoman adagolandó a dolog, egy éjszaka alatt azért ébredjen fel többször, alig bírjon visszaaludni, gyötörjék az átélt események. Ezen kívül megálmodik a JK egy olyan eseményt is, hogy megvadult lovak vágatva húznak egy szekeret macskaköves utcán, egyenesen a piactér felől érkezik, s egy igen forgalmas utca az melyen robog. Emberek ugrálnak félre a kocsis ordítására, ék gyanánt halad előre a tömegben, amikor egy aggastyán marad az út közepén görbebottal a kezében. Senki sem rántja félre, a lovak legázolják, fejét egyik vasabroncsos kerék szilánkokra zúzza, agyvelő és vér mindenütt, szájtátás, rikoltozás, sírás-rívás..

Később már ne szenteljünk neki figyelmet, hiszen csak rémálmok.. Reggel a JK nyúzott és kialvatlan, nem tud szabadulni az éjszaka látottaktól. Amikor a városban bókászna, egyszer csak vágató lovak hangjára lesz figyelmes, melyek egy szekeret húznak eszeveszett tempóban. Emberek ugrálnak félre a kocsis ordítására, ék gyanánt halad előre a tömegben, amikor egy aggastyán marad az út közepén görbebottal a kezében. Senki sem rántja félre..

(Itt már kifinomult szerepjátékos reakciókra van szükség, nem egyszerű feladat..)

Folytatódik a nyomozás és persze a tanakodás is, de semmi érdemlegeset nem tudnak meg.. Következő éjszaka folytatódnak a lidércálmok... A főszereplőnk reggeli után a fogadóban megpillant egy már ismert szajhát,

mellkasában jókora lyuk tátong, vériszamos ruhája tapad a melleire. Ekkor a látomás eltűnik, s aranyos mosollyal kérdezi meg a JK-tól, hogy mi az ami ennyire tetszik neki..

Napközben folytatódnak a látomások, fiatal nőre pillantva egy vízióban meglátja, amint az félmeztelenen reszket egy ágy mellett, s egy részeg férfi ököllel veri...

Persze ne vigyük túlzásba, napról napra fokozatosan adagoljuk..

És a látomások visszatének, éjszakáról-éjszakára, napról-napra, egyre többet lát meg a karakter a jövőből. Lassan de bizonyossá válik, hogy nem képes beleavatkozni a dolgokba, nem egy alternatív jövőt, hanem a JÖVŐT látja.. Örület és iszonyat, insomniás állapot, a valóság is álommá fakul, az álmok valóra kélnek, s lassan minden rosszat meglát a karakter..

A lényeg a dologban, hogy egyedül megoldaniuk lehetetlen, egyedül az örült pap képes segíteni, aki el tudja űzni az átkot. A papról kiderítik a JK-k, hogy a Tudást keresi, melyet egy ládikába zártak... Persze a megbízó nem fog örülni, – legalábbis egy darabig – hogy elajándékozták a medalionban rejlő Tudást az örült papnak.

Meg találkoznak...

2001.06.10.

Szerző: Rat'hsi

Forrás: LFG.hu

Szerkesztette: Magyar Gergely