

Ork vadászat

KALANDMODUL

Itt egyik, még félkész állapotban lévő kalandomat olvashatod.

A kaland kb. 1-3.Tsz-ű karaktereknek való, szerintem 4-6 fős csapat az ideális.

Cselekményvázlat:

I. Rész

- A különös megbízó megjelenése;
- Gro-Ugon határgyepűin /táborban farkaslovas portyázók támadása/;
- Másnap, a mérgezés /hullagyík/;
- Este még egy támadás, a gyík mérge miatt fogságba kerülnek.

II. Rész

- A Holdimádók tábora /nem tudják, hogy melyik törzs/;
- Az Irtóztatók támadása;
- Fogságban az Irtóztatóknál;
- A vadászat.

III. Rész

- A menekülés.

Nos, a kaland a következőképpen néz ki. A kalandozók előző küldetésük teljesítése után épp úton vannak, még fiatalok, tapasztalatlanok, kalandokat keresve járják a világot. Egyik este a tábortűzben szájat formáló lángokat látnak vélni a karakterek. Először nem hisznek a szemüknek, ám egyszerre csak mindenki nagy döbbenetére megszólal, és elmeséli, hogy van egy ereklye, ami nagyon sokat érne neki. Elmagyarázza, hogy ez az ereklye Tiadlan és Gro-Ugon határvidékén van, egy goblin törzs birtokában. Ha ezt megszereznék neki, jutalomban lenne részük. Hogy mi lenne ez a jutalom, arról nem szól semmit, de azt megígéri, hogy nem fognak csalódnni. Ha érdekli őket az ajánlat, akkor ő nyit nekik egy kaput, amivel eljuthatnak oda, ahova kell. Majd ott további információval szolgál. Ha a karakterek nem egyeznek bele, akkor a következő fejezetet ugord át, mert az következik. Ha a kalandozók belegyeznek, egy kapu nyílik meg a tűz helyén, a túldaldalt egy erdő látható. Ha belépnek a kapun, az erdőbe érkeznek, semmi különös nem történik, egyszerűen oda teleportálódtak.

Nos, ha a karakterek nem egyeznek bele a dolgokba a következők történnek. Amikor elalszanak - ha állítottak őr, az is elalszik -, reggel egy egészen más helyen ébrednek föl. Egy erdőben találják magukat. Feltételezem, hogy



miután kimérgelődtek magukat, és tisztázták, hogy fogalmuk sincs, hogy hol a fenében vannak, elindulnak valamerre.

Elképzelhető, hogy a kalandot 1. Tsz-ről kezdik a karakterek, ekkor itt egy-két bonyodalom befér, esetleg egy farkastámadás, berakhatsz egy-két különös lényt. Hogy a karakterek erősödjenek egy kicsit. Ám egyik nap, menet közben egy dombon különös lovast pillantanak meg. Csak messziről látják, de kivehető, hogy hatalmas, fekete ménje van, és egy hosszú botot tart a kezében. Elég szedett-vetett a ruhája, az is fekete és bordó színű. Hosszú fekete haja van, és nem lehet megállapítani, hogy ember-e egyáltalán. Egy darabig áll a dombon, aztán ellovagol.

Este a táborverés után megtámadják a csapatot, az erdőből ork farkaslovak rontanak a kalandozókra.

Másnap útközben rátalálnak egy különös helyre, kis tisztás, sehol egy madár, sehol egy állat. Ha közelebről megnézik, egy fészket találhatnak, benne 8-10 kis tojással. Ha túl közel merészkednek, egy kis gyík (max fél méter magas) ront elő a sűrűből, és elkezd fújtatni és hangosan visítani. A kalandozóknak a gyík nem különösebb ellenfél, ám a mérge nagy bonyodalmat tud okozni. Nem harcol, hanem elkezd köpködni. A sárgászöld anyag, ami a szájából jön, a hullagyík mérgével azonos méreg. Remélem, hamar leütik azt a kis gyíkot, mert itt bukkhat az egész kaland.

Következő este ismét támadnak a farkaslovak, ám most már kicsivel többen vannak, és hálókat is hoznak magukkal. A karaktereket legyőzik (mindenképpen! de nem ölik meg) a hálókkal elfogják, aki még talpon van, azt leütik, és a táborukba hurcolják. A kalandozók itt ébrednek föl, kis ketrecekben, külön-külön, mindent elvettek tőlük, amit csak lehetett, a nagyon eldugott tárgyakat is megtalálták. Egy napig vannak itt, mikor egy csapat farkaslovak fut be a táborba, tetőtől talpig véresen, szakadtan, egy farkas üresen jön. Elkezdnek a főnöknek látszó orkkal vartyogni, aztán az egész tábor hangyaboly módjára elkezd mozogni. Mindenki fegyverhez kap, aki él és mozog, az asszonyok bevonulnak kunyhóikba, sátraikba. Nemsokára a távolban feltűnik egy hatalmas ork sereg. Megszólalnak a kürtök, és az idegen sereg lerohanja a tábort. A csata folyamán a kalandozók ketrece széttörnek, és kiszabadulnak. Az Irtóztatók ügyes taktikával körbeveszik a tábort, és

mindenkit felmorzsolnak, aki bent volt. A táborban a nagy főnökön és néhány derék bajnokán kívül senki sem maradt életben. Végül a főnököt is legyőrik levágják a vejét, és karóra tűzik a többi harcoséval egyetemben. A kalandozókat nem ölik meg, hanem megkötözik, és egy szekér után kötik őket. Az utazás több napig tart, nagyon legyengíti a karaktereket, mivel nem nagyon kapnak enni, naponta egyszer egy darab húst és egy „pohár” valami felismerhetetlen folyadékot. A másik táborban egy hatalmas sátorba kerülnek, kapnak egy nagy adag „ennivalót”, viszonylag tisztának látszó vizet, és pokrócokat maguk alá. A lábuk még így is össze van kötözve, csak Af csomózással lehet kibontani. A sátorban rajtuk kívül még néhány hasonlóan járt szerencsétlen is van. 10 másik törzsből származó ork harcos, egy ork sámán, egy törpe harcos, két hasonló öltözetű fejedelmű, egy Arel-pap, egy ember harcos, és egy félelf íjászlány - az utóbbi három, egy kalandozócsapat. Mindannyian meg vannak kötözve, csak a szájukat hagyták meg szabadon. Egynémely harcosnak sebei is vannak, jól-rosszul bekötözve, fertőtlenítésnek nyoma sincs. Ha a karakterek érdeklődnének, az ork harcosokon kívül mindenki beszél a közöst. A törpétől megtudják, hogy ő egy tiadlani hadsereg zsoldosa. A serege valahol a határ mentén lehet, őt társaival együtt egy kis terepszemlére küldték ki, de az orkok elkapták. Tudomása szerint csak ő élte túl.

A kalandozócsapatból bárki szívesen beszél velük, örülnek, hogy ilyen szorult helyzetben a sors maguk fajtával hozza őket össze. Ha bármilyen menekülési tervük lenne, ők biztosan segítenek.

A fejedelmű nem hajlandóak semmit mondani, nem kötik az orrukra a titkos küldetésük célját.

A sámán hallani sem akar a menekülésről. Megtudhatják viszont tőle, hogy ők egy felderítőcsapat voltak, amíg véletlenül nem találkoztak egy nagyobb, az Irtóztatók törzsből álló felderítőcsapattal. Összecsaptak, vesztettek, 5 társuk ottmaradt, ők menekülni kezdtek. A sebeitől már nem bírták tovább, ezért elkapták őket. A sátorba belép az Irtóztatók főszámánja, és hangosan vartyogni kezd, széles mozdulatokkal gesztikulál, mire a

fogoly orkok pofájára a döbbenet ül ki. Ha a karakterek érdeklőnek a sámántól az egy darabig hallgat, egyenesen mered a semmibe, majd elmeséli, hogy egy ősi szokás részesei lesznek hamarosan. Ez a szokás egy játék. Egy vadászat, ahol ők lesznek a célpontok...

/Ez egy lopott ötlet. Az eredetit megtalálod a kalandok között, Egy kis vadászat címmel. Annyira megtetszett, hogy inkább egy hosszabb kalandban használom föl, nem pedig magában./

Másnap el is indul az egész. Kiviszik őket a sátorból, elviszik a tábor „főterére”, visszakapják felszerelésüket, (lovaikat nem) és sorba állítják őket. Addigra már az egész törzs odasereglett, és mindenki őket bámulja. A fősámán elkezd karattyolni, mire minden ork hangos üdvrivalgásba kezd. A foglyoknak elkezd magyarázni valamit, az orkok lehorgasztják a fejüket, némán veszik tudomásul, hogy sorsuk megpecsételődött. Kisvártatva megjelenik a foglyok számával megegyező ork harcos, a törzs bajnokai, és választanak egy-egy foglyot maguknak. Szembe állnak velük és elkezdenek vicсорogni, és erejüket fitogtatni, meg hatalmas kardjaikat, csatabárdjaikat lóbálni. Egyik-másiknál még hatalmas íj is van. Messze ők a legmagasabb példányai a törzsnek, valóban félelmetes látványt nyújtanak, hatalmas agyaraikkal. A foglyokat elviszik egy helyre, egy erdő szélére és otthagyják őket. A sámán elmagyarázza, hogy most menekülniük kell. Kapnak egy nap előnyt. Az az ork, aki a táborba eléjük állt, ezentúl üldözni fogja őket, a célja az, hogy megölje őket, lenyúzza a bőrüket és a fejüket a kardjára tűzze trófeaként, bizonyítva, hogy ő kiváló vadász. A vadásznak elsődleges célja a kiválasztott személy leterítése, az után természetesen más áldozat után nézhet. A legtöbb trófeát gyűjtő vadászt elismerik a törzs legnagyobb harcosának, ezért meg kell küzdenie a törzsfőnökkel az első címért. Ha legyőzi, ő lesz az új vezér.



A menekülés útvonala tetszőleges, ám jól meg kell gondolni, hogy merre megy az ember. Ez a vidék hemzseg ugyanis a veszélyesebbnél veszélyesebb állatokkal, egyéb teremtményekkel, sőt, goblinokkal, vagy akár egy másik törzsbe is beleakadhatnak. A gond az csupán, hogy fogalmuk sincs, hogy hol vannak egyáltalán. A törpe, viszont úgy sejt, hogy valahol Gro-Ugon Észak-Nyugati csücskében vannak, nem messze a tiadlani határtól. Ha arrafelé veszik az irányt, talán van esélyük, hogy elérjék a törpe seregét, ahol biztonságban lehetnek. A sereg célja ugyanis az Irtóztatók elpusztítása. Egy tiadlani nemesúr állította össze különböző népek szedett-vetett zsoldosaiból, mert túl sok volt az orkok kicsapongása a határok mentén, és az úr megelégtelt a rabszolgaszerző hadjáratokat. A törpe hangoztatja, hogy csak ez az egyetlen esélyük. A harcosok a sámánt követik mindenhol, aki a saját törzse felé venné az irányt, természetesen egy kis kerülővel. A kalandozócsapat inkább más utat választana, ők észak felé mennének, keresnének egy kikötőt, és elhajóznának Ilanorba. A törpe úgy látszik, hiába mondja, hogy együtt nagyobb esélyeik lennének a túlélésre. Valószínűtlennek tartom, hogy a kalandozók a sámánt és társait követnék, hiszen az ő törzsükben is idegennek számítanak, ott is legalább akkora veszélyben lennének, mint most, befognák őket rabszolgának. Azt is valószínűtlennek tartom, hogy a játékosok egyedül próbálnának menni, hiszen egyáltalán nem ismerik a környéket és

Ezért csak azt a két esetet írom le, ha a kalandozókkal, vagy a törpével tartanak. A törpe, nem tud mást tenni, hozzájuk csatlakozik. A sámán és a társai elválnak, így a játékosok a törpével és a másik kalandozócsapattal mennek együtt.

?

Szerző: ismeretlen

Forrás: Atlantisz

Szerkesztette: Magyar Gergely

