

Ranil szeme

KALANDMODUL

A kaland Észak-Yneven játszódik. Mi csak úgy hívtuk a partit: a toroni banda. Rá is szolgáltunk a nevünkre mint az majd kiderül ha elmesélem a végigjátszást. Nos a kaland 1. szinttől kíséri végig játékosaink életének egy szakaszát kb. 5-6. szintig. Jó rész TP adni mert hosszú a kaland és szintlépés nélkül végigjátszhatatlan. Hogy a dolgok ne legyenek egyszerűek vegyük a tagokat: Nem ismerik egymást még csak nem is sejtik, hogy nagy tervek részesei, hisz Toron mindig jó előre megásta már a csapdákat, nem akármí múlik a kiválasztottakon, kiknek valódi céljait csak legfelsőbb körökben is csak kevesen ismerik.

Szedjük hát össze a bandát

Úgy tartom a játékosok előtörténetének igenis befolyásolni kell a kaland menetét tehát a csapat összeszedése teljesen előtörténet függő a KM-re van bízva, mivel mindenkin gyermekora óta ülnek Toron árnyai nem lesz nehéz összevakarni a bandát melynek valószínűleg nem lesz ínyére a mód de ez kit érdekel!?! A lényeg, hogy a csapat felszereléseivel együtt egy csöpp, kör alakú, teljesen vaksötét szobába kerül.

A kalandorok 7 terme (helyszín Shulur)

A társak terme

(Térkép mellékelve)

A teremben 1 kényelmes, 1 durva és 1 szalmaágy található. Ez lehet a viták egyik témája (azért vigyázzunk nem ám leöljük egymást egy kis csicsikálásért!). A falon nincsenek illesztések sem az ajtónál, amely 1m vastag tömör fém rajta kb. 30cm-s átmérőjű rés. A TEREMBŐL 7 NAPIG LEHETETLEN KIJUTNI. Az első 3 nap után talán már a játékosok is belenyugszanak. Az étel naponta érkezik a résen át (belebeg, nem hozzák): 1 adag fejedelmi minőség, 1 adag normál koszt és egy adag száraz kenyér (mind 1 személynek elég és miért is osztaná meg az aki megszerzi egy idegennel ha ő is nélkülöz.) Az ital is ilyen minőségben érkezik, de 2 naponta. Ebben a teremben kell kialakulnia a csapat hierarchiájának ki hol foglal helyet a rangsorban, s mivel toroniakról van szó ez könnyen fog menni de nem árt ha van köztetek idegen is hisz a különböző érdekek teszik majd érdekessé utatokat és segít hozzá a helyes döntésekhez. Egyszerűen nem árt egy kis versengés az ágyért, ételért, vízért. A 7. napra már biztosan megvannak a kis csoportosulásaink (esetleg kezdődő barátság). És lám-lám



a 7. nap az ajtó feltáru. A kijárat felett felirat hirdeti toroniul: „A jó társak 7 terme. Ki belép és vak már rég elveszett, ki lát, tanul.”

A bizalom terme

A mágia hatástalan. Ez a terem is erősen partifüggő. A lényeg, hogy egy olyan akadályt gördítsünk bajbajutott hőseink elé melyen csak egyikük tud átmenni. Pl.: A parti egyik tagja igen erős és csak ő tud felemelni 2 követ, melyeket egymás után rakosgatva az utat elálló sebes folyóba, savba, forró vízbe stb. utat tud képezni magának a túloldalra ahol egy jól látható gomb van. Így csak egyikük tud a túloldalra átjutni a gombhoz, ha el akar menni tovább a folyosón azonnal büntetés éri (villám, fájdalom a fejben, tüzes nyíl stb.) amíg a gomb megnyomásával szabadabbá nem teszi az utat a társainak.

Az önmegtartóztatás terme

A következő terem közepén egy ételtől roskadozó asztal fogadja koplaló vendégeinket. Természetesen minden mérgező. Mi az első lesz a reakció? Zabálás. Ha nem akkor egy két csökkentett asztrálpróba segíthet és rögtön múlik az ismerős ez már megint nem jött be érzés. Dehát mit is tesz az emberrel az éhezés nem igaz. Miután mindenki jót evett jól esik a szundítás... vagy rosszullét, okádás, görcsök, hasmenés fájdalom. Persze ébredés után ha már nem is olyan csini a terem azért egy kijárat feltűnik egy sötét zugban.

Az alázat terme

A terem ovális alakú. Kb. 60 cm magasan látható villámok cikáznak faltól falig. Kikerülni nem lehet őket. Mikor kalandozóink belépnek egy hang szólal meg (mély és tiszteletet parancsoló): „Térdre előttem kutyák!” Ha letérdelnek át tudnak kúszni a villámok alatt, aki viszont hozzájuk ér természetesen a szabályok szerint odakozmál. Mikor térdre ereszkednek és elindulnak ugyanez a hang harsányan és megvetően felnevet, majd mikor kiérnek a teremből elhalkul.

A megfontoltság terme

Egy hatalmas csarnokba érünk. A távolban 3 fényforrás látható, 3 asztalnál 3-3 ór kártyázik

iszogat (ahogy a térképen látszik). Az örök csak illúziók. Az asztalok fényforrásán kívül el lehet haladni észrevétlenül egy vékony sötét sávban. Ha valaki nem a biztos homályba vesző utat választaná az örök azonnal észreveszik fülsüketítő láрма csap fel, riadót fűznek, és az örök tűznyiként csapódnak a meggondolatlan betolakodóba, majd újra 3 ór jelenik meg. Ez ismétlődik amíg el nem hagyják a fény hatósugarát vagy...

Az egymásrautaltság terme

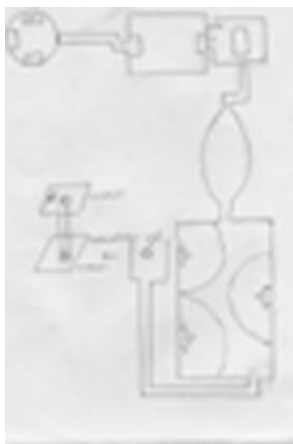
A 6. terem egészen kicsi, kör alakú, teteje a sötétbe vész. Közepén egy cső emelkedik a magasba a plafonig. Alja ki van vágva embermagasságban, de oszlopok tartják. 2 ember be tud állni alá úgy, hogy a másik rá tudjon állni az alulsó vállára. Ha csapat minden tagja bemászik a csőbe egymás vállára állva a legfelső elérheti a 7. termet, ahol egy oszlopra kötél van felcsavarva ezt ledobva a többieknek ők is fel tudnak mászni a csövön.

Az igaz szó terme

Hasonló terem az előzőhöz. Mint azt tudjuk bandánk tagjai nem ismerik egymást, tehát itt az ideje egy kis bemutatkozási estnek. A teremben mindenki száját csak igaz szó hagyhatja el. A résztvevők különös késztetést éreznek arra, hogy elmeséljék életútjuk legfontosabb elemeit egymásnak. Mikor mindenki kiöntötte a lelkét egy 2 szárnyú ajtó nyílik fel, amelyen vakító fény árad be. Egy felirat jelenik meg a falon: „E tudást véred és veritéked égesse lelkedbe!”

Nos most, hogy sikeresen túljutottunk megpróbáltatásaink eme sekélyes kezdetén kezdődjék a kaland. Mikor kijutunk az utolsó teremből is egy csuklyás alak várja érkező vendégeit. Nem más mint egy igen magas rangú boszorkánymester. Egy igen egyszerű utasítással válaszol minden kérdésre: Tartsatok északnak! Szótlanságának egyszerű oka a saját tudatlansága, s mivel őt sem avatták be a küldetés felsőbb céljaiba nem viselkedik valami barátságosan. (Mindenféle csöcselék a birodalom megbízásában a legfelső körökből. -

gondolhatja) S mi is jogosan tehetjük fel a kérdést: mit is akarna a Toron néhány zöldfülűtől? A válasz pedig: Anélkül hogy bemocskolná a kezét elindítani a háborút a Dwyll Unióval és szert tenni egy rég elfeledett erőre, mellyel megnyerheti azt. S azért kellene a tapasztalatlan bábok, hogy ne lássák maguk se összefüggésében a



dolgokat, ha elbuknak pótolhatók, nem árulhatnak el semmit amiről amúgy sem tudnak és mire véghezvitték a célt jönnek csak rá mit is tettek, de ekkor már könnyen félre lehet penderíteni azokat akik túl sokat tudnak. Tehát miután kalandozóink kedélyei lenyugodtak s beletörődtek vagy sem helyzetükbe egy kisebb térugrás után az északi határra kerülnek egy erdei út közepére, amely észak-dél irányú. Ha van olyan játékos, aki nem érzi úgy, hogy északra illene menni azt a KM jobb belátásra térítheti (Toronnak meg vannak a módszerei), bár nálunk a csapattársak egyszerűbben megoldották a sötétvarázslónk aggályait. Leütötték és lóra rakták. Miután északra indultak fél napi gyaloglás után találkozunk néhány erdei ruhába öltözött idegennel. Ők toroni "barátaink". Mivel a küldetésünkkel nem hogy tisztában nem vagyunk, de fogalmunk sincs róla, így érdemes velük tartani szállásukra. Ha velük megyünk elvezetnek ideiglenes szállásukra. (Vityillók a fákon, íjászok stb.) kb. 300-an. Találkozhatunk Zephirrel a helyi kirendelt parancsnok kb. 7. szintű fejedelmével. Kis útbaigazítás ez az után Zephir elküldi a csapatot Északnak tovább. Ezúttal sem kapnak eligazítást csak

annyit, hogy tartsák nyitva a szemüket, illeszkedjenek be, ismerkedjenek, teremtsenek kapcsolatokat. Zephir persze rajtuk tartja a szemét (észrevétlenül). Hőseink távozásukkor észrevehetik, hogy Toron lassan, rendezetten kivonja erőit a táborból.

Kiérve az erdőből. Az erdő mellett kb. 100 lakosú határőrfalú A falu felé haladva már messziről feltűnést keltenek a „toroni kutyák” ezért (a partinak megfelelő erős) kb. 4. szintű Ranil paplovag és 2 2. szintű lovag siet feléjük lóháton. A harc valószínűleg elkerülhetetlen de hát ránk fér már. Miután végeztünk szerencsétlen hazafiakkal továbbállhatunk, de ha már itt vagyunk miért is ne megszárolhatnánk le a falut akinek férfiai kb. 30-an fegyvert ragadva gyülekeznek. Nők és gyerekek a templomba menekülnek (Kis balgák a fatemplom egész jól é) A falubéliek nem valami jó harcosok 1. szint alatt. Harc után a szerencsések észrevehetnek elszáradó árnyakat itt ott. Toron rajtuk tartja a szemét de nem avatkozik be csak ha a lebukás veszélye csekély és életveszélyben vannak a tagok. (Néha jól jön az ismeretlen segítő kéz.) Miután megszárolták a falut jobb kerekét oldani, gyorsan terjednek errefelé a hírek. Napnyugtára egy 3-as elágazáshoz érhetnek, ahol apróbb vásár van. A jobb oldali Renkirbe, a középső egy végvárhoz és a bal oldali Natlinbe vezet. Ha barátaink toroni, szakadt felszerelésben kívánnak bemaszírozni a településre, ahol kisebb helyőrség is működik, könnyen felfigyelnek rájuk. Főleg mivel a helyiek csak ervül beszélnek és a műveltek esetleg közös nyelven. Csak az a szerencse, hogy a szomszédos városban Natlinben hatalmas vigasság készül, így sok az idegen a környéken. Ezenkívül a toroni vérszomjas banditák híre is most ér majd ide, úgyhogy aki nem óvatos könnyen megjárhatja. (de ezt a KM-re bízom) Szóval bejutva a hármass kereszteződéshez egy örposzt mellett kell elhaladni. Az örök érdeklődése kényes kérdéseket vehet fel, de reméljük ezt a játékosok meg tudják oldani. Elhagyva a kereszteződést valamelyik irányba egy ór a végvár felé indul elég sietősen. Ha ezt valamelyik játékos észreveszi könnyen aggodalomra adhat számukra okot ugyanis felismerték őket.

Az út Natlinbe

Az út kb. 3 nappal az elágazástól 2 nappalira egy erdő van és azon túl Natlin, ahol a nagy

ceremónia nemsokára kezdetét veszi. Első nap találkozhatunk Tufirral és Hawattal. A 2 testvér szintén Natlinbe tart. Barátságosan viselkedik a 2 Ranil lovag (kb. 5. szintűek). De gyanakvóak. Ha kérdezik őket válaszolnak mindenre az ünnepséggel kapcsolatban. Natlinben meg fog jelenni Ranil-szeme ami egy 15cm-es átmérőjű drágakő. Egyben lovagi torna is lesz amelynek a győztese lesz az új nagymester, mivel a régi átadja helyét. Igazából a hagyomány szerint az öröklés ily módon menne, de már rég a nagymester választ utódot. A torna így csak látszat.

2. nap hátulról és előről az út messziről porzik. Natlin felől Zephirek jönnek lóháton, hátulról a nehézlovasság üldözi a banditákat. Zephirek érnek oda előbb és attól függően, hogy a 2 testvér ott van-e elmagyarázza, hogy színlelt harcban a fegyvereiken levő mérge tetszhalottá teszi embereinket. Így megúszhatják a nehézlovasságot (kb. 20an) a biztos halált. 3. nap eljutunk Natlinbe.

Natlin

A város teljesen ünnepi lázban ég. A városon kívül hatalmas aréna van ahol már folyik a lovagi torna, s melyet sátrak rengetege vesz körül köztük óriási és kisebb sátrak is. Vannak mutatványosok, árusok, cirkusz amit a km ki tud találni. A sátorváros elég jól őrzött. A kalandozók 3 napig szabadon garázdálkodhatnak. Szó szerint. Mi elég jól kihasználtuk az időt :) . De ne felejtsük mindennek meg van az ára. A biztonság érdekében a város elrendelheti az éjszakai kijárási tilalmat stb. Van idő kapcsolatokat építeni, megtudni pár dolgot a kocsmában lődörgő lecsúszott nemestől stb. A 3. napon nehézlovakok (100 fő) kísérvé megérkezik az agg nagymester és vele Ranil szeme. Ekkor keresi meg hőseinket az összekötő. Egy nyílvevőt ad át az erdőből, jó messziről. Szilárd stabil nincs rajta illesztés. Ha összetörik van benne egy toroni szöveg. Csak nem a követ kell megszerezni? De. Még az este próbálkozhatnak a lovasság táborában. A sátraik kört írnak le. Mindenhol örök. Amíg ők ott vannak nem jut be látható ember és a nagymester sátrába láthatatlan sem. Középen a nagymester sátra benne egy láda kő másolatával. Az igazival a nagymester alszik. Kis ragaszkodó. Dehát akit egyszer hatalmába kerít egy ilyen kő. Az este még lehet próbálkozni, de reggel vége a tornának. A „győztes”

lovag várja a szemet hogy ezzel gyakorlatilag is övé legyen a hatalom a Dwyll unió felett. De! Az átadásnál hirtelen rajtaütés megzavarja a ceremóniát. Nagy létszámú, rendezett rablóbanda támadja meg a várost. Ez lehetőség. De a km tartsa szem előtt, hogy akárhogy is erőlködünk a kő a rablók kezébe kerüljön, akik ha velük harcolunk magukkal visznek hálából. A nagymester most megmutatja a kő hatalmát. Minden rá irányuló varázslat hatástalan. Egy egy tűzcsovával pirítgat 15k10 fp. Körbeállják testőrei. Minden egyes kőhasználat után láthatóan fogy az ereje. A kő elszívja energiáit. Harc után irány a banditák tábora.

A banditáknál

Az úgynevezett banditák egy közösséget alkotnak Toron és a Dwyll unió között. 3 településük is van az erdőben. Mivel segítettünk nekik a harcban könnyen befogadnak. Elnyervén a bizalmukat kb. egy hét alatt már egész biztosan járhatunk a táborban. A követ egy földbe ásott épületben őrzik. Mely előtt mindig 1 ór áll. Az épületen belül van egy raktár minden egyébbel. És azon túl egy mágikus kapu melynek kulcsa a vezérnél van. Azon túl a kő. A vezér háza a raktár mellett van szintén a földbe ásva. Vele van egy társa egy 4. szintű varázsló. Ha a raktárba betörnek azt mindenképp megtudja, mert a követ varázslat védi.

Mindennapok: Délben őrsváltásnál a banda fele étkezik. A másik átveszi a helyét. Hetente egyszer jelentős számú ember megy el vadászatra kb. 2 napig. A 3 település között cserekereskedelem folyik ezért néha elindul 1 karaván. A tábor kb. 100 fős. (fegyveres férfiak). Hogy a karakterek, hogy szerzik meg a követ tőlük és a km fantáziájától függ.

2006.?.

Szerző: ismeretlen

Forrás: Atlantisz

Szerkesztette: Magyar Gergely