

Szélhámos

KALANDMODUL

Modul 1-2. szintű karaktereknek készült, kortól és helyszíntől függetlenül.

Előzmények röviden

Fitvald, a szélhámos rászed egy gazdag földesurat – kinek neve Angen Dorak - egy hamis birtoklevéllel. Mikor rájön a csalásra, rettentő dühös lesz, így felkerekedik hát a közeli városkába, hogy keressen valakit, aki tudna neki segíteni elkapni a tolvajt, vagy legalább a pénzt visszaszerezni.

Kezdetek

A karakterek az országúton ballagnak, sötétedésre szeretnék elérni a legközelebbi lakott települést, ha nem akarják az éjszakát a szabadban tölteni. Nem sokkal előttük egy veszteglő hintó tűnik fel. Közelebb érve kiderül a veszteglés oka is: az előző napi esőzések hatására a lefolyó víz barázdákat vajt a földbe, a hirtelen kisütő nap pedig gyorsan felszárította a nedvességet, de a barázdák megmaradtak. Egy ilyen kátyúba szorult bele a hintó kereke. Nagyobb baj nem történt – tehát a főtengely sem tört el. Ha segítenek a hintón, az utasa, Dorak földesúr meghívja őket a birtokára, éjszakázzanak nála. Reménykedik benne, ha megvendégeli őket, akkor számíthat a segítségükre. Mivel már célját elérte, nem folytatja az útját a város felé, hanem hazaszállítja a csapatot a birtokára.

(Itt némi problémák merültek fel amikor ezt a kalandot meséltem, ugyanis az egyik srác Khállal játszott, és nem igazán fért bele a hintóba...)

Természetesen nem kötelező segíteni a földesúron, akkor tovább is ballaghatnak. Ekkor a földesúr, és a szolgálai oldják meg a problémát valahogy, de a fogadóban, ahol megszállnak, utoléri őket az uraság. A fogadóban az egyik szolgájára bízta, hogy kihirdesse jöttük célját.

A folytatás

Ha sikerül meggyőzni a karaktereket, hogy szükség van a segítségükre, akkor a földesúr leírja, hogy történt az eset, mit viselt, hogy nézett ki a szélhámos, s megkéri őket, ha lehet, élve hozzák vissza neki, mert személyesen akar ítélni felette. Így aztán indulhat a nyomozás. (pl.: merre menekülhetett, hova tartat, vitt-e el lovat, stb.).

Eközben Fitvald a birok közeléből igyekszik minél távolabb kerülni, el is éri a legközelebbi várost, ahol újabb rászedhető áldozatot talál magának: egy másik gazdag földesúr gyönyörű lányát. Megpróbálja elcsavarni a fejét, így időt vesz, a városból nem halad tovább, maximum a szomszéd földbirtokig.

Ha a karakterek elég ügyes nyomozónak bizonyulnak, még a városban utolérhetik. Ha nem annyira ügyesek, akkor már csak másnap talál-



kozhatnak vele, amint a piacon néz keres valami ajándékfelét a lánynak, így ők hárman, apa, lánya és Fitvald együtt bóklásznak az árusok között. Ha sok időt vett el a nyomozás, akkor még az is meglehet, hogy elvesztik a nyomát, hiszen a második estén a lány apjának kincstárát rövidíti meg, így onnan is kénytelen lesz menekülni, de akkor már nem jön vissza a városba. Így elég nehézkessé válik majd a keresése.

Befejezés

Ha sikerül elkapni a szélhámost, és visszaviszik élve, akkor a földesúr elég bőkezűen jutalmazza meg őket: fejenként akár 20 aranyat is kioszthat a csapat létszámától függően, valamint még egy éjszakára vendégül látja őket.

Ha már csak holtan sikerül vissza hozni a rosszakarót, és a pénze is nála van még, akkor hajlandó fejenként 10 aranyat fizetni a szolgálataikért. A hullát a gondjaikra bízva, tüntessék el ők, ezzel azt kívánja a tudtukra adni, hogy már nem látja őket szívesen a birtokán.

Ha nem sikerül elfogni a zsványt, akkor már nincs is értelme visszamenni a földesúrhoz, jobb, ha csak egyszerűen odébb állnak, folytatják az útjukat.

Melléklet

Az idő fontos szerepet játszik a kalandban, ezért fontosnak tartom meghatározni a különböző távolságokat. Ha esetleg valaki, nem tartja reálisnak, nyugodtan változtasson rajtuk.

Angen Dorak földesúr birtoka gyalog kb. 6 órányi gyaloglásra van a várostól, lovon illetve hintóval ez az idő 1,5-2 órára csökken, de a földút kocsival elég rázós. A másik földesúr birtoka valamivel messzebb, és az ellenkező irányban terül el a várostól. Ide csak egy földút vezet, ami gyalogszerrel 7-8 órába, hintóval 3 órába telik, lóhátón pedig 2 óra alatt lehet eljutni a birtokra.

Fitvald (NJK)

Leírását és értékeit keresd az NJK-k között, itt... Első ránézésre egy nagyhatalmú földesúr fiatal fiának tűnik, de mint oly sok esetben a látszat most is csal. A ruhái valóban nemesi hagyatékból származnak - legalábbis ezt mesélik -, az apja mindössze ennyit adott neki, mielőtt kitagadta a családból. Erről azonban hiába faggatóznak, nem

szívesen beszél, sőt, egyáltalán nem beszél a pletykás vénasszonyok legnagyobb öröme. Mint az köztudott, a megélhetéshez pénz kell, legalább réz, vagy inkább ezüst - az arany csak a gazdagok és ritkább esetben a kalandozók kiváltsága -, és sok ember (lény) nem igazán „tisztességes” úton szerzi be jövedelmét. Nem kivétel ezalól Fitvald sem, míg a paraszt veritékes munkával dolgozik a földjén, ő addig azon töri a fejét, hogyan szerezzen minél könnyebben minél több pénzt. Néha gazdag földesurak fiatal lányait csábítja el, s miután megtudakolja a hölgyek hálószobáiban apjuk rejtett kincseskamrájának helyét, magához veszi azt, ami szerinte neki jár, mondván, hogy valamiből neki is élnie kell. Majd az éj leple alatt kereket old, néha a hajnallal együtt illan el, s rendszerint sosem látják többet. Máskor birtoklevelek hamisításával üti el az idejét, majd jópénzért továbbadja valami baleknak. Valamicskét ért a zenéléshez is, lantját egészen ügyesen forgatja, de bárd sosem válhatott belőle, mert szertelensége miatt nem voltak hajlandóak tovább tanítani. Szereti a kihívásokat, szeret a tűzzel játszani, mindig az üst körül sündörög, hátha neki is leesik valami. A várakozást, semmittevést azonban nem sokáig bírja, s amint teheti keres magának elfoglaltságot: egy újabb áldozatot. Aljassága ellenére nem törekszik az élet kioltására, egyenesen távol áll tőle...

Értékei azonban mégis egy tapasztalt Bárdnak felelnek meg, igaz képzettségeinek listája jelentősen rövidebb, mivel a fent említett okok miatt idő előtt fejezte be tanulmányait.

Kaszt: bárd

Faj: ember

Tsz.: 3

Erő: 14

Állóképesség: 15

Gyorsaság: 13

Ügyesség: 13

Egészség: 13

Szépség: 17

Intelligencia: 17

Akaraterő: 12

Asztrál: 9

Ké: 13
Té: 36
Vé: 102
Cé: 18
Hm/szint: 9 (0, 2, 2, 0)
HM elosztás: 0, 2, 7, 0
Maradék HM: 0
Kp: 29
Kp (intelligenciából): 7
Kp (ügyességből): 3
Kp/szint:
Százalék/szint: 45
Max százalék egy képzettségre: 15
Maradék százalék: 0

Ép:
Fp: 34
Fp/szint: K6+3
Pp: 17
Pp/szint: 3
Mp: 21
Mp/szint: int.
Asztális ME: 16
Mentális ME: 19
Pérez: 5a 9e

Képzettség	Fok/%
4 fegyverhasználat	Af
Fegyverdobás	Af
Pszi	Af
3 nyelvismeret	Af (3,2,2)
Írás/olvasás	Af
Etikett	Af
Lovaglás	Af
Szexuális kultúra	Af
Hantutánzás	Af
Hamiskártya	Af
Mászás	35%
Esés	40%
Ugrás	30%
Lopózás	65%
Rejtőzködés	55%
Kötéltánc	5%
Csapdafelfedezés	15%
Titkosajtó keresés	10%
Értékbecslés	Af
Zsonglörködés	Af
Kocsmái verekedés	Af
Ökölharc	Af
Csomózás	Af

Fegyverek

Név	T/k	Sebzés	Ké	Té/Cé	Vé/táv	Súly
Tör	2	K6	23/10	44/8	104/2	0,3
Törkard	2	K6+2	22/9	48/12	116/14	0,8

Felszerelés

- Tör
- Törkard

2006.?.
 Szerző: ismeretlen
 Forrás: Atlantisz
 Szerkesztette: Magyar Gergely