

Káosz kardja

KALANDMODUL

Kalandötlet 3-4. Tapasztalati szintű karaktereknek. *(eredetileg a dokumentum címe tartalmazta. MG)*

Hello Kalandmesterek Mestere. Arra kérek az elkövetkezendőket olvasva ne végy mindent szentírásnak, felőlem azt változtatsz meg amit csak akarsz. Ígérem nem foglak ezért éjszaka rémálmodban meglátogatni, s felelősségre vonni.

A kalandot nem ajánlatos életút játékba berakni, de szadista KM-eknek megengedhető.

A háttértörténet

A kalandozók tehát akik a feladatra jelentkeznek a JK-k, közülük az egyik toroni ügynök, egy másik pedig ordani.

Erionban megtalálják őket. Annyit mond el a megbízó, Ryen Vigor (a másik toroni ügynök), hogy a kard az övé volt s eltűnt. Neki bármennyit megér az a kard, s egy Reginal Armadol nevű pasasnál látták utoljára Dayrakban. Hajlandó 30 aranyat fizetni fejenként a kardért. (ez persze hazugság)

Miután a karakterek elindultak, már sok minden történhet. Dayrakban tudnak, ha sokat kérdezősködnek tudnak majd valami Rag nevű, erdei remetéről. (ő az) Megmondják nagyjából merre lakik.

Útközben természetesen az orkok a JK-kat is megtámadják. Ezt ne legyen nekik túl nehéz visszaverni. Később pedig találkoznak Reginal Armadollal. Gyorsan rájönnek, hogy ez az ember örült. Összevissza beszél, gyors hangulatváltozásai vannak. Ártani nem igen tud nekik, hiszen megbomlott agya miatt varázserejét használni nem tudja, teste meg már rég nem alkalmas a harcra. Értelmetes kihúzni nem lehet belőle, ám ha a házat átkutatják, a díszkardként funkcionáló régi rozsdás kardja markolatában megtalálhatják a térképet. A városban hallhattak Dayrak óvárosáról.

Intézd, úgy hogy az óvárosba éjszaka érjenek oda. Ha a látát megmozdítják megidéződik egy Morquor, (tűzdémon). (ez a por hatása, amit Armadol rászórt) A Morquor nem engedi, hogy elvigyék a Káosz Kardját. A JK-knak el kell intézniük, ami elég nehéz. Ha a kardot eldobják a Morquor nem támad. A karddal természetesen meg lehet ölni, hisz az mágikus.

Mindezek után mikor indulnának, megjelenik a két Vérfarkas. Természetesen őket is csak mágikus fegyverrel lehet megsebezni. Úgyhogy ha ilyen más nem akad a csapatban, megint kénytelenek a Káosz Kardját használni, anélkül, akkor is ha már rájöttek a hatására.



Ha úgy gondolod, még egy orktámadást berakhatsz, útközben.

Ha Ryen Vigornak elvitték a kardot, az két kopójával a JK-ra támad, hisz nem tudhat a kadról senki. A JK ügynök persze segíthet neki.

Ezenkívül sok minden történhet a kalandban, hisz a két sz*r kavaró karakter még ott van a JK-k között.

NJK-k:

- Reginal Armadol
- Ryen Vigor
- Ryen Vigor és két kopója
- Az orkok
- a Morquor-t a Bestiárium 52. oldalán találhatod meg.
- a két Vércapát a Bestiárium 97. oldalán található meg.

Megjegyzések

Az NJK-khoz valamilyen link tartozott, de az nem nyitható meg, és nem akadtam sehol a nyomára.

A kalandötlet keletkezési ideje ismeretlen, de a használt helyszín, Dayrak először a Beelze és Domoly készítette Szürkecsuklyások térképén jelent meg, tehát valamikor 2003 utánra kell tenni.

?

Szerző: ismeretlen

Forrás: ismeretlen

Szerkesztette: Magyar Gergely