

Szállj a felhők fölé

KALANDMODUL

Ez a modul egy 2-4 fős partinak készült, tapasztalati szinttől szinte teljesen független (az általam megadott adatokat átírhatod). A kaland Ynev bejárhatatlan bérceinek legtetején; a feenharok birodalmában játszódik.

Cselekményvázlat

- a faluban
- találkozás Shanil Darlával
- a járat
- a feenharok faluja
- a megbízás
- a dzsungelben

A parti egy levelet szállít egy bizonyos Shanil Darla nevű idős embernek. Shanil egy kis hegyi falucskában él. A falu javarészt favágásból él, boltjuk nincs, a külvilággal nem tartják a kapcsolatot. Aznap este, mikor a parti elér a faluba, Shanil éppen vadászik és csak másnap reggel jön meg. Ha szállást keresnének, nem bízik bennük senki, nem fogadják be őket éjszakára; szabad ég alatt kell aludniuk. Aznap este kóstolja is meg őket 1k3 jaguár* (lehetőleg alvás közben).☺

Shanil Darlával másnap reggel találkoznak útközben - egy idős ember jaguárt cipel a hátán (a jaguáron semmi sérülés nem található). Bevezeti őket a házába, ad nekik enni. Miután elolvasta a levelet, odaadja a levelet a kalandozóknak, hogy olvassák el. A levél így néz ki:

Drága Barátom!

A kalandorokat küldd el hozzám, a titkos járatot használhatják. Sürgős megbízásom van számukra.

*Tisztelettel:
Sh'ss sir Hiss*

(vágd ki, úgy add oda nekik, úgy sokkal életszerűbb)

Egy titkos járaton keresztül kell eljutniuk a feenharok falujába. A járat tele van meglepetésekkel, amikre Shanil már nem emlékszik. Ad egy verset, ami már szanaszét van szakadva, de azért segíti a kalandorokat épségben eljutni a hegy tetejére:

„ A lépcsőkön jól vigyázz mert...”

„ nagy kő lapítja szét fejed vándor, ha nem vigyázol...”

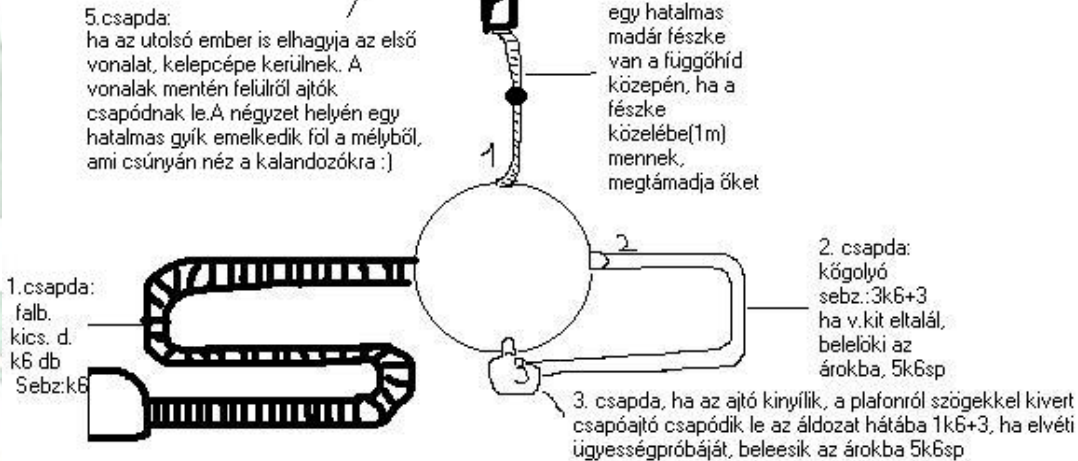
„ bős z sárkány tüze füstölög ottan...”

„ majdan valami dübörög a mélyben...”

A titkos járat térképe:



Ennek a teremnek a teteje a szabad ég. Ha megisszák a köveken található italokat, felrepülnek a szabadba



A terem tele van csontvázakkal, elrohadt fegyverekkel, páncélokkal, szanaszét szórt csontokkal, a padló vörös az alvadt vértől, iszonyatos bűz árad mindenhol (egészségpróba émelygés/ájulás) A terem közepén van egy sír, ha leemelik róla a könyvet, megszólalnak a dobok a mélyben, majd titkosajtók nyílnak a falakból, goblinok és orkok özönlik a termet (a pontos számukat igazítsd a partihoz, de legyen jó sok!). Ha legyőzték őket, egy hegyi troll jön be a terembe és megtámadja a kalandozókat.

A bejárat az erdőben van, Shanil mutatja meg nekik, egy hatalmas fa odvában van, jelszóval nyílik. A járat 2m széles és 3m magas. A falak kőből vannak. A járatban áporodott, romlott levegő van, (12-es egészség alatt émelygés).

Egy kacsaringós lépcső vezet fölfelé. Az elő kanyar után, ha az első ember rálép a bizonyos lépcsőre, 1k6 dárda fúrja át a testét (1k6+1 sp/dárda). A második kanyar után egy kör alakú terembe érnek, ahol 3 ajtó van. Az instrukciók a térképre vannak írva.

Az 1. ajtó mögött egy függőhíd van, 400 kg-nál nem bír többet. A függőhíd a szabadban van, egy völgy felett vezet el. A mélyben kis hegyi patak csordogál. Gyönyörű tájkép, és egy nagy madár fogadja az érkezőket. A madár fészkeben 1 fióka is van, úgyhogy a madarat nem érdemes megölni (a saját érdekükben, ugyanis a feenharok nem szeretik, ha leöldösik a madaraikat).

A függőhíd visszavezet a járatba. Megint egy kis lépcső, majd egy egyenes folyosó. Ha mindenki elhagyja az első vonalat, működésbe lép a csapda. A vonalak mentén ajtók csapódnak le, amik nem engedik ki foglyaikat (az ajtók stp-je 1000), tűzzel lehet csak eltávolítani őket. Ha tüzet éreznek,

felhúzódnak. A lezárt terület kb.6 méter hosszú. A lezárt terület alján van egy 2x2m-es luk. A lyukból fölemelkedik egy gyíkféle, aminek szárnyai vannak és repül (értelemszerűen megtámadja a kalandozókat).

A következő terem egy kis Gyűrűk Ura beütéssel bír (lásd a képet). KM! Légyszi szorongasd meg a partit, küldj rájuk jó sok orkot. Menj el addig a pontig, ahol már tökre be vannak tojva, hogy nem élik túl. Még mindig jönnek, még mindig... És utána küldd a trollt (de ne nyírd ki őket).

Ha túléltek, a másik teremben találnak 3 lötyit, amit ha megissznak, felrepülnek a szabadba (ugyanis a teremnek nincs teteje). Ezzel el is érték a feenhar falut.

A falu lényegében egy kis tisztás hatalmas fákkal körülvéve. A feenharok a fák tetején és a fák tövében építettek kunyhókat. A környéken feltűnően sok madár lakozik, kicsik is, nagyok is. A feenhar nők és gyerekek a földön és a fák tetején végzik mindennapi elfoglaltságukat; festegetnek, élelmet gyűjtenek, kézművességet gyakorolnak, stb. A férfiak a tisztás másik szélén gyakorolják a

fuvallat forgatásának művészetét.

A terem kijáratát mindig őrzik, most is két harcos áll mellette. Nagyot néznek, mikor felrepültek a fura szerzetek, a fuvallatokat rájuk szegeznek, majd kiabálnak a vezérnek. A legnagyobb fa tetejéről egy feenhar ereszkedik le méltóságosan, látszik rajta, hogy ő lehet a vezér.

-„*Sh'ss sir Hiss vagyok, a falu vezére. Gyertek velem, van egy megbízásom a számotokra.*”

Bevezeti a kalandozókat az egyik lenti kunyhóba, majd elmeséli, hogy a falu szent bálványát - egy arany sas szobrot smaragd szemekkel – elrabolt egy bizonyos Sh'rass nevű tolvaj, aki természetesen feenhar. Jelenlegi tartózkodási helye egy ellenséges feenhar falu; oda menekült, tudván, itt biztos halál vár rá. Az egész falu és a légvarázslójuk is mellé állt – köztudott, hogy nem csípi egymást a két falu. Ők most azért nem érnek rá elfogni a tolvajt, mert harcosaikat egy másik faluval földszerzés céljából folytatott háború köti le. Azért hívatta őket ide, azért avatta be őket a járat titkába, mert szeretné őket megbízni a tolvaj elfogásával. Élve kell őt elhozni, hogy a falu a saját törvényei alá vethesse.) Ha élve hozzák el, fejenként 3 arany és 3-3 üveg Repülés itala üti a markukat (ha kevésnek találod, feltuningolhatod egy kicsit a jutalmat, de ne sokkal, mert a falu nem a gazdagságáról híres). Ha meghal, akkor csak fejenként 2 arany és 1-1 adag Repülés itala.

Ha a kalandozók elvállalták a küldetést, kapnak egy „segítőtársat”, aki majd mutatja a helyes irányt. A falu egy másik hegy tetején található, ezért kapnak az útra 2-2 adag Repülés Italát. A hegy lábánál leszállnak, onnan gyalog mennek tovább, hogy ne vegyék őket észre – ugyanis a feenharok a levegőben szoktak közlekedni. A dzsungelen keresztül vezető út felettébb veszélyes, ezért:

60% esély arra, hogy egy hurok csapdába lépnek, ami fölrántja az embert a

fa tetejére. Fejjel lefelé lóg, a hurok a lábát fogja. Az erős szorítás miatt körönként 1k6 fp-t veszít. A 10. kör után a láb részlegesen lebénul; -10 Ké, Té, Vé, Cé.

80% esély arra, hogy egy faág csapódik bele az első emberbe, ami természetesen tele van 10 cm-es tüskékkel; 3K6+3 fp. Gyorsaságpróbával (-1) félre tudnak előle ugrani.

50 % esély arra, hogy mérgezett tű találja el őket. egészségpróba (-1) semmi (1 Fp)/rosszullét + 1k6 fp

30% esély arra, hogy majomhorda támadja meg őket (lásd lent).

40% esély arra, hogy egy éhes jaguár megérzi fenséges illatukat. (lásd lent)

5 % esély arra, hogy a faluból észreveszi őket egy arra kóborló kisgyerek, vagy asszony, aki természetesen elfut és elújságolja a hírt a többieknek.

15% esély arra, hogy egy verembe esnek: 3K6 fp.

50% esély arra, hogy a veremben dárdák is vannak: +2K10 fp.

Ha elérték a falut, mér minden „sima”. Már csak ki kell hozniuk a tolvajt, aki a legmagasabb fa tetején alszik, a légvarázslóval együtt (persze a kalandozók mindezt nem tudhatják). A keresgélés közben 45% (Lopakodás) esély arra, hogy az őrzőkat (6 db katona) észreveszi őket.

Ha megtalálják a tolvaj „házát”, a légvarázsló fölbred és megpróbálja felébreszteni a többieket, miközben a kalandozókat megpróbálja kiiktatni. A szobában van két ágy, egy kisebb asztal, és egy éjjeliszekrény. Az éjjeliszekrényen van 3 adag Repülés Itala, és a titkos recept, ha érdekel valakit egyáltalán.☺ A visszaút már sima, csak a tolvaj nem akar repülni, cipelni kell (ehhez meg kell inni 2 adag Repülés Italát).

A kalandozók megkapják a jussukat, mindenki happy, Sh'ss sir Hiss hosszan megköszöni, a kalandozók le tudnak repülni az emberek falujába, VÉGE.

A kalandban szereplő NJK-k adatai

Sh'ss sir Hiss

A feenharok falujának vezére. Éles vonású, jóvágású, 185 cm magas, 40 év körülinek látszó férfi. Fehér haja és világoskék szeme van. Harcos, de érdeklő a légmágia. Hosszú kék köpenyt, és bőrvet visel.

Jellem: élet, rend

Tsz: 6

Ké: 25

Té: 64

Vé: 114

Cé: 38

Fp: 63

Ép: 14

Pszí pont: 30, Mf, pyarroni

AME: 30

MME: 30

Fegyverek: Fuvallat, visszacsapó íj

SFÉ: 4 (sodronying)

MGT: 0

Shanil Darla

Ember kardmester, 60 év körüli ősz hajó, barna szemű megviselt férfi. A vezér régi barátja. Fehér inget, és fehér nadrágot visel.

Jellem: rend, élet

Tsz: 7

Ké: 28

Té: 72

Vé: 123

Cé: 8

Fp: 71

Ép: 11

Pszí pont: 18, Af, pyarroni

AME: 22

MME: 22

Mp: -

Fegyverek: mesterkard (mágikusnak számít), rövid íj

SFÉ: 5 (sodronying)

MGT: 0

A kíséző

Éles metszésű, vékonyka, 170 cm magas, szürke hajú, 25-30 év körüli férfi. Fürkész.

Jellem: rend

Tsz: 1

Ké: 18

Té: 37

Vé: 88

Cé: 23

Fp: 21

Ép: 10

AME: 8

MME: 6

Fegyverek: dobótőr (3), hosszú íj

Pszí pont: -

Mp: -

SFÉ: 1 (posztóvért)

MGT: 0

Képzettségek

- Hangutánzás Af
- Lopózás 50% +50% (Lopózás lábbelije)
- Rejtőzés35%

A járat őrzői

Két magas, izmos, harcos férfi.

Tsz: 4

Ké: 23

Té: 54

Vé: 106

Cé: 8

Fp: 42

Ép: 12

AME: 7

MME: 7

Fegyverek: Fuvallat, lándzsa

Pszí pont: -

Mp: -

SFÉ: 3 (sodronying)

MGT: 1

Sh'arukh

Alacsony, vékonyka, sunyi alak. 165 cm, 50kg, ősz haj, 30 év körüli férfi. Tolvaj.

Jellem: káosz**Tsz:** 2 (Igazítsd a partihoz, én egy első szintű partinak készítettem)**Ké:** 22**Té:** 39**Vé:** 98**Cé:** 15**Fp:** 32**Ép:** 8**AME:** 6**MME:** 6**Pszí pont:** -**Mp:** -**SFÉ:** 1 (posztóvért)**MGT:** 0**Egészség:** 15

Az ellenséges falu katonái

Harcos feenharok, 25-30-an vannak, de ebből (szerencsés esetben) csak az őrző (6 fő) érdekes. A csapat fele a földön harcol, a másik fele, pedig a levegőből lövöldöz.

Tsz: 1**Ké:** 20**Té:** 40**Vé:** 85**Cé:** 10**Fp:** 20**Ép:** 8**AME:** 5**MME:** 5**Fegyverek:** hosszúkard, rövid íj**Pszí pont:** -**Mp:** -**SFÉ:** 2 (kivert bőr)**MGT:** 2

A légvarázsló

A falu légvarázslója, légmágiát használ. Középkorú, 175cm magas, 75 kg-os férfi. Szürke köpenyt visel.

Tsz: 3**Ké:** 18**Té:** 40**Vé:** 95**Cé:** 10**Fp:** 35 +20 (gyógylötyi)**Ép:** 9 +3 (gyógylötyi)**AME:** 20**MME:** 20**Pszí pont:** 15 Mf, pyarroni**Mp:** 30 +15 (hatalom amulettje)**SFÉ:** 3 (sodronying)**Fegyverek:** tör

Más adatok

Sárkánygyík

Előfordulás: ritka**Ké:** 30**Té:** 60**Vé:** 100**Fp:** 36**Ép:** 18**Sebzés:** K10, 2K6 / 3K6**T/k:** 2, vagy 1/3 (3E-s lángcsóvát fúj a szájából)**Max. Tp:** 100

Ork

Ké: 20**Té:** 40**Vé:** 80**Cé:** 10**Fegyver:** hosszú kard**T/k:** 1**Fp:** 20**Ép:** 8**AME:** 5**MME:** 5**SFÉ:** 1**MGT:** 1**Max. Tp:** 8

Goblin

Ké: 15**Té:** 35**Vé:** 75**Cé:** 5**Fegyver:** rövid kard**T/k:** 1**Fp:** 15

Ép: 5
AME: 4
MME: 4
SFÉ: 0
MGT: 0
Max. Tp: 5

Hegyi troll

Ké: 22
Té: 45
Vé: 100
Cé: -
Fegyver: buzogány (2K6+4)
T/k: 1
Fp: 32
Ép: 15
AME: immunis
MME: immunis
SFÉ: 3
MGT: 0
Max. Tp: 35

Jaguár

Előfordulás: ritka
Megjelenők száma: K2
Ké: 28
Té: 42
Vé: 92
T/k: 3
Fp: 25
Ép: 8

Sebzés: K10/K6/K6
Max. Tp: 10

Majom (hím / nőstény)

Előfordulás: ritka
Megjelenők száma: 1 / 2K6
Ké: 20 / 15
Té: 30 / 25
Vé: 65 / 60
T/k: 2 / 2
Fp: 12 / 10
Ép: 7 / 5
Sebzés: K6, K3 / K6, K2
Max. Tp: 6 / 5

Hát, tőlem ennyire futotta, remélem szerzek nektek pár izgalmas percet, jó szórakozást!

2002.08.02.
Szerző: Émbör
Forrás: ismeretlen
Szerkesztette: Magyar Gergely