

Sakáltanya

KALANDMODUL

kalandmodul 5-6. Tsz-ű karaktereknek

A kalandozók megbízást kapnak, hogy menjenek el Thukaz Barud városába, mely az Idinal-hegység lábánál fekvő apró városállamok egyike. A megbízó egy kereskedelemről és üzletelésről meggazdagodott befolyásos (a hetekben felavatott) abasziszi nemes. Thukaz Barud Abaszisszal szívesen kereskedő, a többi városállam közül gyakorlatilag kitagadott város, többek között azért, mert a régi isteneket feledve teljesen áttért a Pyarroni vallásra, és azon belül teljes vallásszabadságban él. A városon belül vannak Uwel és Kyel hívek, atyák és tanítványok, azonban Krad, Darton és Arel hívők is élnek itt. A város eddig mindig fenn tudta tartani a rendet, azonban mostanában egyre nagyobb teret nyernek az alvilági klánok - részben a megbízó jóvoltából. Ami igazán aggasztja a megbízót, az az, hogy egy nagyon erős tolvaj és fejdadászklán kezdi kiszorítani nemcsak a többi klánt, hanem a városi rendfenntartókat is a hatalomból. Gyakran kap külső segítséget, az is lehet, hogy egy másik állam befolyásának növelése ezen klán valódi célja. Az új klán - a Sakálok - kegyetlenül gyilkolnak ha kell, és akkor is, ha nem kell. Gyakran a szegényeket rabolják ki, teljesen értelmetlenül. A megbízó ajánlata

elmeleg egészen a fejenkénti 50 arany, plusz részesedés a klán zsákmányából - ig. A feladat: Segíteni, és győzelemre vinni a megbízó által támogatott klánt, a Cápákat, valamint megteremtteni a város nyugalmát, elősegíteni a kereskedelmet. A megbízótól kapnak egy ezüstözött fémlapot, mely egy címert ábrázol, amin egy majom van. Ezt kell majd kirakniuk Nauryl fogadójában az asztalukra, hogy a közvetítőjük rájuk találjon. Az emberük világoskék kopott zekében lesz, és Napsütéses, virágnitító tavaszi jó reggelt! -el köszön.

A kalandozók Abasziszig térkapuval mennek, onnan egy karavánnal folytatják útjukat, annak őrségeként. Biztonságban eljutnak a városba, ahol a látszólagos nyugalmat egészen merész cselekedetek zavarják naponta akár többször is. Például utcán sétáló ember szívébe nyilvessző fúródik, a kovácsot megölik, stb. Ezek mindegyike alvilági leszámolás azért, mert az azóta már halott illető nem kívánt együttműködni a Sakálokkal. Maga a város a hegység lábainál, részben az oldalán fekszik. 4-5 láb magas fallal van körülvéve, a hegyekben több bástya védi a város biztonságát. Két kisebb folyó összefolyásánál épült a közel 8 000 fős lakosságú város: így 3 részből áll: A Nyugatvárosból, melyben ugyanúgy megtalálható a szegénynegyed, mint a vízparti kis paloták. Emellett itt



találhatók a nagyobb fogadók, lebuajok, kocsmák. A két folyó által közrezárt területen áll a város belső vára. Magas falak, tornyok, mintegy 30 láb magasan lebeg büszke zöld-fekete zászlajuk. Keletváros hasonlóan a nyugati részhez igen tarka színt mutat, bár ez a rész a keleti kereskedelmi utak fokozatos megszűnésével egyre inkább háttérbe szorult, valamivel fejletlenebb a nyugati résznél. A kalandozók a Nyugati kapun lépnek a város területére, majd Nauryl fogadójában szállnak meg, ahol az asztra kirakva a kapott címert hamarosan beszédbe elegyedik velük a közvetítő hasonmása, akit ha nem lepleznek le (esélyt kell adni a leleplezésre) a Sakálok egy földalatti kitermes erődítményébe viszi őket, ahonnan csak nagy szerencsével, és túlerővel szemben tudnak elmenekülni. (csak ha észreveszik, hogy nem jó helyen vannak, amit könnyíthet az, hogy Sakált ábrázoló függöny van a falon, vagy hogy vérrel van ábra festve a falra. Ha elmenekülnek, és visszarohannak a kocsmába, akkor ott találják az igazi kapcsolatukat, aki biztos menedékbe viszi őket.

A közvetítő emberrel találkozáskor, az hosszú, kerülővel teli úton, mely gyakran a föld alá is lehatol, elviszi őket a Cápák főhadiszállására, amely nem máshol fekszik, mint a város közepén, a vár alatt. Ide természetesen egy a Keletvárosból induló mély, és hosszú alagúton lehet eljutni, amit igazából a Cápákon kívül senki sem ismer, és több járatával, avatatlan ember valószínűleg hamarosan csapdába is esne. A kalandozók itt töltik az estét, beszélgethetnek a klán néhány tagjával (nagy részük épp dolgozik) egy-két tolvajjal, esetleg egy Darton vagy Uwel paplival. Másnap délután kettőtől (a klántagok délelőtt alszanak) a vezetők tanácsot tartanak, amire meghívják az újonnan jötteket is. Ott elmondják nekik, hogy a Sakálok tulajdonképpen nem is igazi tolvajklán, inkább teljes gazdasági uralomra vágyó alvilági üzletelés. Módszereik nagyon hasonlítanak a Kobrákéhoz, és a klánok közti harcokban már boszorkánymesterekkel is találkoztak. A klán mögött toroni támogatást sejtene. Továbbá tudják, hogy a napokban várnak segítséget, mellyel győzelemre juthatnak. Most is mindkét kaput figyelik örök. (az örök ha nem kell nem szúrják ki pontosan az érkező 10-es szintű Tharr-papot, esetleg több gyanús személy közül sejtethetik, hogy valamelyik az) A klán jól felszerelt, van egy szinte csak nekik dolgozó kovácsmesterük, aki remek kardokat készít, és ha kell, páncélt is tud

javítani. A tolvajklán már tervezi egy ideje, azonban most már sürgeti is az idő, hogy feltárja az ellenség központját. Mivel tolvajokról van szó, azt tervezik, hogy kirabolják a Sakálokat. A pontos főhadiszállásukat még nem ismerik, ma délután akcióba lépnek, követnek egy-két embert megpróbálva így eljutni a Sakáltanyára, ahogyan azt ők hívják. Az akcióban részt vesz a 2 6-os szintű tolvaj, és az 5-ös szintű bárd. Ehhez az akcióhoz csatlakozhat a kalandozók közül tolvaj, bárd, harcművész, boszorkány, stb., szóval bárki, aki nem nehézvértben működik. Sikeresen találnak is követhető embert, sikeres lopózás, esetenként rejtőzés próbával (mászni is kell). Ha mindez összejön (itt segíthet a bárdmágia) (csendaura, egyebek), akkor megtalálják a Tanyát, ahol természetesen hatalmas túlerővel szemben találják magukat. KM, itt a lebukás végzetes! Innen megtudhatják a ma esti, illetve a holnapi célpontokat, bebizonyosodik, hogy toroniak, és hogy az érkező segítség, amit már várnak, egy 10-es szintű Tharr-pap, Treb Cerresalius. Ha megpróbálnak valamit ellopni, -50-es módosítóval tehetik azt, a klán minden 5 percen 1/10 eséllyel észreveszi őket. Ha sikeresen visszaérnek a Cápákhoz, ott beszámolhatnak a történekről, és ha fáradtak, akár aznap estére békén is hagyják őket. A többi kalandozó, aki nem vett részt az akcióban egy 4-es vagy 5-ös szintű tolvaj segítségével körútra indulhat a városban, ahol nyugodtan harcra is keveredhet a városiakkal, vagy a Sakálokkal. Ezen az estén nem történik semmi különösebb szörnyűség. Nappal, ha a kalandozók akarják, körülnézhetnek a városban, 1 aranyért akár a várban is, és kedvükre cselekedhetnek. Azonban, ha kint tartózkodnak a városban 10 percnél tovább, az megnöveli annak esélyét, hogy a Sakálok felfedezik igazi kilétüket. Ha ez megtörténik, minden eszközzel megpróbálják őket eltenni láb alól. Ha járkálnak a várban, észrevehetnek egy félreeső falrészletet, amibe ugyanazt a majmos címert találják bevésve, ami a kapott fémlémezen volt. Ha emellé szereznek az egyik Sakál tolvajtól (éppen útba esik, ha harcra kerül a sor) egy kis csillag alakú, valójában kulcsot, azzal a vár falából egy ajtót tudnak kinyitni, és

egy teremben különböző értékes tárgyakra lelhetnek: régi nemesi (kicsit rozsdált) páncélok, nemesi ruhák, egy tűz ellen védő gránát kő, egy tűzjíz, és egy fürkész.

Beszélhetnek katonákkal, esetleg, ha jól adják el magukat, kisebb rangú urakkal is, de egyikük sem fog tudni több információval szolgálni, mint amennyivel a Cápák szolgálhatnak, kivéve azt, hogy kicsit nyugtalanok amiatt, hogy egy egyre nagyobb hatalommal bíró, több városból álló államalakulat egyre közelebb jut a városhoz. Most éppen a szomszéd, baráti várost ostromolják. Többen mentek is volna segíteni, de a város ura ezt szigorúan megtiltotta (mert fél, de ezt a kalandozók nem tudják, legfeljebb sejtetik). Ma látogat el az új államalakulat - Damar - diplomáciai küldöttje a királyhoz. (mert sarcolni akar) (ezt szintén nem tudják). (további információ a K.M.-nek: Damar titkos toroni szövetséges, már készül a következő csatára)

Másnap délután érkezik a Sakálok új ura (toronból), aki intenzív támadásra küldi a klántagokat. Bármely utcán, ha kiszúrják a Cápák valamely tagját, azt azonnal megölik, hulláját eltüntetik (készül egy kisebb élőholt hadsereg). Több munkás, és polgár is eltűnik Nyugatvárosból. Továbbá keresik a Cápák főhadiszállását, és ha azt megtalálták, maga Cerresalius siet annak ostromára. Ez az este harcokkal teli, kivéve, ha a Cápák megbújnak menedékükben. (eközben a szomszéd város is elbukik, várán felhúzzák a Damar Egyesülés zászlaját)

A következő öt nap során folytatódik a klánok harca, ezalatt kell a Cápáknak győzelmet aratniuk. A harmadik estétől kezdődően minden egyes kalandozó 1/10 eséllyel veszi észre, hogy a Cápák főhadiszállásának falán megfelelő fényviszonyok közt minta rajzolódik ki, ami egy ősi nyelven íródott (amit ha lehet, pontosan egy valaki ismer a csapatból, így lehet pl. Kyr nyelv) szöveg valójában. A szöveg tájékoztat arról, hogy egy ősi, mágikus terembe vezet az itt található titkosajtó. A titkosajtó valóban ott van a

falán, amire a szöveg íródott, és egy 10 méter hosszú folyosó egy abszolút sötét, függönyszerű, ám folyékony falban végződik, amin bárki át tud lépni. Átlátni nem lehet, azonban beszéddel lehet kommunikálni a fal két oldalán. A benti terem hatalmas, egyik fala a folyosó végi folyékony-zselés anyagból van szintén, azonban ez átjárhatatlan. A terem közepén egy rúnákkal teli kerek asztal van. Ezeket a rúnákat rúnamágiában alapfokon képzett ember tudja olvasni. A rúnák gombokként működnek, ha kezünket valamely rúna felé tartjuk, a rúnához rendelt varázslat létrejön. Nem mindegy, tudjuk-e mit nyomunk meg, mert a varázslatok közt van aszály, árvíz, földindulás is. Ami a legjobban érdekelheti a kalandozókat, az a Had rúna. Ezt elindítva 50 kőből készült kentaur-gólem jön ki az addig áthatolhatatlan folyékony falból, tűznyilakkal (ez is kőből) felszerelve. A kentaurok engedelmessé válnak az idéző parancsainak, 3 napig élnek, utána porrá foszlanak.

Ha öt nap alatt a Sakálok legyőzése nem sikerült, esélyeik erősen romlanak, ugyanis ekkorra a bástya tetejéről figyelő őr ellenséges sereget lát közeledni, mintegy 7500 fő gyalogságot 500 lovassal, és ostromfegyverekkel (a városban kb.2500 fegyverforgatásra alkalmas ember van, felszerelést 1200 főnek tudnak nyújtani). Ha a Sakálok élnek, ekkor lázadást szítanak a nyomornegyedben. Ekkor a kentaurok segítségével Nyugatváros elbukik. Ha a kentaurokat az ostrom harmadik napjáig nem találják meg, Keletváros is elbukik, hiába a város küzdelme. Ekkor felfedik az alagutat is, így a Cápákat is felhajtják. A várat még pár napig, hétig tartani tudják, utána azt is elfoglalják. Ha sikeresen legyőzik a Sakálokat, és győzelemre vezetik a várost (ez utóbbi még a kentaurokkal sem lesz teljesen egyszerű), a király hálája jeléül hatalmas birtokokat, és összegeket ajándékoz a kalandozóknak.

A kaland 5-6. szintű, tapasztalt karaktereknek íródott, azonban az NJK-k változtatásával ez könnyedén változtatható. Előnyös, ha a csapat nem csak harcosokból áll, hanem inkább szerencsevadászokból, varázshasználókból. Az NJK-k, és a klánok adatai a függelékben vannak.

A kalandot természetesen fel lehet dobni izgalmas közjátékokkal, több nap teljesen a K.M. fantáziájára hagyatkozik. Ha az elég jó, ebből egy igen izgalmas, és érdekes kaland kerekedhet ki, és a kalandozók is megszédhetik magukat. Jó játékot!

Függelék

A fontosabb NJK-k adatai

A Cápák

32 tolvaj

- 2 6-os szintű
- 3 5-ös szintű
- 6 4-es szintű
- 12 3-as szintű
- 5 2-es szintű
- 4 1-es szintű

1 Arel-pap (2. Tsz.)

1 Krad-paplovag (5. Tsz.)

1 Uwel-paplovag (3. Tsz.)

1 Darton-paplovag (3. Tsz.)

+ 1 kovácmester

Vezetői tanács: 5 tolvaj + a Krad paplovag +

1 bárd

A Sakálok

41 tolvaj

- 1 8-as szintű
- 12 4-es szintű
- 21 3-as szintű
- 7 2-es szintű

12 fejjadász

- 4 7-es szintű
- 4 6-os szintű
- 4 5-ös szintű

5 boszorkánymester (6.,4.,4.,3.,2. Tsz.)

Vezetői tanács: 1 tolvaj + 1 fejjadász + 1

boszorkánymester

A Kentaur-gólemek (50-en)

Erő: 21

Gyorsaság: 21

Ügyesség: 18

Állóképesség: 21

Egészség: méregre, betegségekre immunisak.

Intelligencia: csak az idéző parancsait követik.

Akaraterő: csak az idéző parancsait követik.

Asztrál: csak az idéző parancsait követik.

Ké: 28

Té: 70 (ököllel, patával)

Vé: 80

Cé: 40 (tűzijjal)

Ép: 20

Fp: nincs (túl kell őket ütni)

Asztál, mentál behatásokra immunisak.

Treb Cerresalius

A Toronból érkező 10-es szintű Tharr-pap.

Erő: 15

Gyorsaság: 12

Ügyesség: 14

Állóképesség: 12

Egészség: 16

Szépség: 15

Intelligencia: 18

Akaraterő: 14

Asztrál: 16

Max. Ép: 12

Max. Fp: 70

Max. pszi-pont: 49

Max. mana: 80

Ké: 17

Té: 102 (az értékek kígyókarddal)

Vé: 148

Cé: 4

Képzettségek

1 fegyverhasználat Mf

2 fegyverhasználat Af

1 fegyverdobás Af

Pszi Mf

2 nyelvtudás 5;5

Írás, olvasás Af

Vallásismeret Mf

Történelemismeret Mf

Éneklés, zenélés Af

Ósi nyelv ismerete Mf

Méregkeverés, seml. Af

Hátbaszúrás Af

Alkímia Mf

Demonológia Mf

Rúnamágia Af

Herbalizmus Mf

Nyomolvasás, elt. Af

Lovaglás Af

Kocsihajtás Af
Kötélékből szab. Af

Fegyverek, felszerelés

Kígyókardját mindig magánál hordja.
Egyedi láncinge van (rúnamágiával), melynek Sfé-je 5-ös, míg Mgt-je 1-es (ez nincs levonva a fenti értékekben).

Ruhája alá rejtett alkarvédőt használ (+15 VÉ.) (fent hozzá van adva).

Tudatvédő amulettje +4-et ad akaraterejéhez (nincs hozzáadva)

Mindig hord magánál rejtett töröket, késeket.

Tud használni láncos buzogányt is.

Dobófegyvere a hajtóbárd.

6-os szintű, 3k10 fájdalmat okozó kínmérget használ.

Hosszú, fekete, csuklyás köpenyt hord.

Fontos, ha utcán belekötnek, és harcra kerül a sor, nyilván nem veszi elő kígyókardját, hogy felismerjék, hanem

mágiával, vagy törrel, vagy láncos buzogánnyal harcol.

2004.08.08.

Szerző: ismeretlen

Forrás: Kalandozok.hu (rég)

Szerkesztette: Magyar Gergely

A cikk megjelent az Atlantisz oldalon is (2006.), a szerző és a forrás feltüntetése nélkül.

A kalandmodul nem jelölt meg időpontot, azt a feldolgozás és Ynevbe építés szempontjából Psz. 3692-nek vettem. (MG)