
Gladiátor viadalok

Helyszín: Abaszisz

Előzmények

Abasziszban 3 napig tartó gladiátorjátékokat rendeznek a helyi nemesek, melyre minden híres és eddig legyőzhetetlen gladiátor meghívott a város egy főnemesé által. Ám egy kis színt is akart lopni a játékokba egzotikus lényekkel, melyeket dzsad arénamestereken keresztül titokban csempésznek a játékok idejére a városba. A vadászat már megtörtént, néhány halott is lett, de ez mellékes a dúsgazdag nemes számára. Borsos árat fizet minden egyes lényért, ám nagy hasznot húz a halálukból. A lényeket a napokban hozzák a városba titokban, de itt a falnak is füle van, így jutott el a hír egy abasziszi arénamesterhez, aki egy kisebb csapatot akar felbérelni a lények becsempészésének megakadályozására. Így kerül a képbe a parti.

Kaland

Ebéd a nemesnél

Érdemes úgy kezdeni a kalandot, hogy a parti már jó néhány napja itt tartózkodik. Az egyik fogadóban szálltak meg. Ideérkezésük óta laza megfigyelés alatt tartja őket az arénamester. Egy reggel futár keresi fel őket egy üzenettel, hogy tegyék tiszteletüket Gahonar dul Franigon abasziszi nemes előtt, ez nem parancs, hanem egy ebéd meghívás. A futár azonnal tovább áll. A partinak még van ideje délig, ám délre vár rájuk Gahonar. Gahonar házának helyét könnyen megtudhatják, mivel nagyon híres egész Abasziszban. A háza vagyona ellenére nem túl nagy, a partit már várja kint egy egyenruhás alak, aki bevezeti őket a házba. A kapu fölött egy boltív van, melyen megtalálható a család címere. A ház oldalán hosszú tornác fut végig melyen Gahonar ül hintaszékében. Köszönti a vendégeket, majd behívja őket a házba. Egy nagyobb szobába vezeti a partit, majd rájuk csukja az ajtót. Néhány perc múlva vissza jön illő ruhában és leül a vendégek közé. Az ebédet is hozzák azonnal utána. Jó étvágyat kíván és hozzá kezd az ebéd elfogyasztásához, a vendégeket állandóan arra biztatja egyenek még, de nem erőltet. Az ebéd közben elmeséli mi történik a városban és, hogy a partit szeretné megbízni ezzel a feladattal, ha másról kérdezik előbb utóbb vissza tér mondandójához. Az ebéd több fogásból áll, így néhány óráig eltart. Ebéd után kivezeti a partit a tornácra és elmondja nekik, hogy holnap éjfél körül fog megérkezni a szállítmány a főtérre. Ezután megkéri a kapuőrt, hogy vezesse ki a vendégeket a kapun. Holnap éjfélig sok ideje van a partinak, ezt úgy töltik el, ahogy akarják.

Szekerek érkezése

Másnap este egy csuklyás ember keresi fel őket Gahonar megbízásából ő Gahonar fia Gundar dul Franigon. Ő is a partival fog tartani és segíteni fog neki. Éjközép előtt egy órával azt mondja a partinak, hogy ideje lenne már indulni. Elvezeti a partit a főtérre és biztos megfigyelő helyet keres mindannyiuk számára. A szekerek időben megérkeznek és el is kezdik a ketrecek behordását, ám megfelelő biztonságot közepette. Minden kocsi mellett áll négy őr, Gundar jelet ad a támadásra és neki is ront egy őrnek. A partinak azt kiabálja kerüljék meg a szekeret és hátulról támadjanak a többi őrre. A bepakolást folytatják a harc ellenére is. A harcot a városi őrség egy kisebb csapata szakítja félbe. Az őrök vissza állnak a

szekerek mellé mintha misem történt volna. Az érkező katonák ugyanolyan egyenruhát viselnek, mint akik a szekereket őrzik. Gundar megkönnyebbülve oda rohan az egyik őrhöz és elmeséli neki a történetet, ám egy másik őr a háta mögé oson és leüti. A partit megbilincselik és bevezetik a városi tömlöcbe, Gundart is utánuk hajítják. Másnap reggel Ardo Dal Delor a főnemes keresi fel a partit és Gundart, hogy ezért a kis csínyért nekik is részt kell venni gladiátorviadalokon. Néhány óra múlva átviszik őket a viadalok színhelyére. Másnap reggel megkezdődik a nyitóünnepség. Nagy felvonulások, mulatozások, vásár. Délután megkezdődnek a játékok.

A gladiátor viadalok

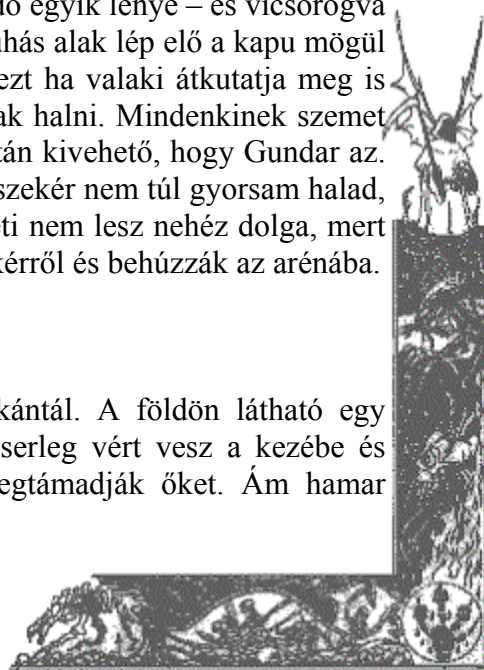
Délutánra elered az eső így a felülről teljesen nyitott aréna beázik ezzel is nehezebbé téve a harcot. A harcok szinte egymást érik. A JK-ák egyenként harcolnak, érdemes kockadobással eldönteni, hogy ki fog megküzdeni, - abasziszi gladiátor viadalokról a Harcosok, Barbárok, Gladiátorok című kiegészítő kézikönyvben található bővebb leírás - de nem veszik figyelembe a pontszámokat. Minden játékos naponta egyszer fog harcolni. A lényeknél érdemes a megfelelőt kiválasztani, de azért méltó ellenfél legyen mindenki számára. A harmadik nap estjén, amikor már jóformán csak a parti és egy gladiátor van még játékban az est fénypontjaként a csapat, és a gladiátor küzd egymás ellen. A gladiátor neve Calyd Dal Delor ezt be is jelentik, mert őt nagy becsben tartják itt Abasziszbán mivel ő a főnemes fia. A harc végén, ha a parti győzött Ardo odaszalad a fiához, és egy Gyógyitalt ad nekik, de ezt a parti nem tudja, ezután kivezeti az arénából. A partit látszólag szabadon engedik, de néhány őr utánuk megy és meg is támadják őket. A harcban szinte esélye sincs a partinak, de Gundar azonnal segít nekik és kis idő múlva sikerül megfélemlítenie a katonákat. Gundar elviszi a partit apja házához.

A támadás

Gahonar házában békésen telnek a napok a parti ott tartózkodása alatt. Néhány nap múlva, éjféli hangok szűrődnek be az ablakon, majd egy sikoly vet véget ennek a szörnyű ordításnak. Néhány pillanat múlva szörnyű csörömpölés hallatszódik a tornácra. Gundar azonnal kiszalad és hívja a partit is. Két különös teremtmény áll a tornácon (Kráni harcikutya) – sikeres intelligencia próba esetén felismerhető Ardo egyik lény – és vicsorogva néznek a partira és habozás nélkül rájuk rontanak. Egy fekete ruhás alak lép elő a kapu mögül és segít a két lénynek. A fekete ruhás alaknál van egy papír, ezt ha valaki átkutatja meg is találja az egyik zsebében. Egy üzenet Ardotól, hogy meg fognak halni. Mindenkinek szemet üt, hogy Gundar eltűnt, ekkor hallatszódik egy halk kiáltás tisztán kivehető, hogy Gundar az. Meglátják, hogy Gundart éppen egy szekérre vonszolják fel. A szekér nem túl gyorsan halad, mintha valami törekenyt vinne. Ha a parti úgy dönt, hogy követi nem lesz nehéz dolga, mert nem megy messzire csak az arénáig. Ott leveszik Gundart a szekérről és behúzzák az arénába.

Az áldozat

Ardo ott áll az aréna közepén és egy érthetetlen szöveget kántál. A földön látható egy pentagramma, melynek közepére húzzák Gundart. Ardo egy serleg vért vesz a kezébe és Gundar homlokára önti. A partit észreveszik az örök és megtámadják őket. Ám hamar





elfutnak az erőfölényben lévő parti elől. Ekkor Ardo egy különös ívű tört vesz a kezébe és Gundar szívébe akarja döfni. Ám ekkor egy hangos kiáltás hallatszódik és Gahonar rohan Ardo felé egy kardal a kezében. Megakadályozza Ardot, hogy megölje fiát. Ardo ekkor remegve elszalad, és azt kiabálja Gahonarnak, hogy ostoba! Ekkor a föld kissé megremeg és a pentagramma kiemelkedni látszik az aréna homokjából, a közepe erős fénnel izzik, és egy démon emelkedik ki belőle. Azt ordítja mérges hangon, hogy mindenkit meg fog ölni. Nem is kell mondani ki fogja ebben megakadályozni. Gahonar arrébb húzza fiát és nem szál be a harcba. Gahonar busásan megjutalmazza a partit, és az állatokat vissza viteti a sivatagba.

Melléklet

A mellékszereplők bővebb leírása

Gahonar dul Franigon

Alacsony termetű kissé zömök testalkatú abasziszi nemes. Idejét az aréna rendben tartásába és a viadalokba öli. Ritkán keveredik harcba, ha ez mégis megtörténik inkább a háttérbe húzódik és hagyja, hogy a többiek harcoljanak. Ha nincs más választása akkor rövid kardjával harcol. Az értékeit ehelyütt nincsenek megadva, de ha szükség van rá a KM dolgozza ki magának.

Gundar dul Franigon

8. Tsz-ű gladiátor

Gahonar fia. Apjánál jó két fejjel magasabb erős testalkatú türelmetlen ember. Minden viadalon részt vesz. Apja dicsőségére általában nyerni is szokott. Hosszú másfélkezes karddal harcol, félvértezetet visel.

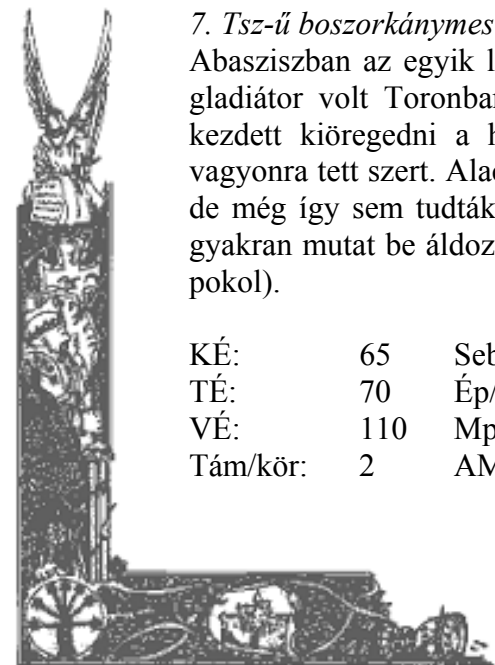
KÉ:	60	MGT:	4
TÉ:	100	Tám/kör:	1
VÉ:	130	Sebzés:	2k6
SFÉ:	6	Ép/Fp:	16/80

Ardo Dal Delor

7. Tsz-ű boszorkánymester

Abasziszban az egyik leghíresebb arénamester és főnemes. Néhány évvel ezelőtt ő maga is gladiátor volt Toronban, ám egy súlyos sérülés miatt többé nem mehetett az arénába és kezdett kiöregedni a harcból. Egy évvel ezelőtt érkezett Abasziszba és hamar jelentős vagyonra tett szert. Alacsony kissé görnyedt test alkatú ember. Mágikus operációkon esett át, de még így sem tudták meggyógyítani a sérülését. Elvakultan hisz egy hekkában, melynek gyakran mutat be áldozatokat. Törökkel harcol, vértet nem visel. Mérgezi fegyvereit (Toroni pokol).

KÉ:	65	Sebzés:	k6
TÉ:	70	Ép/Fp:	10/50
VÉ:	110	Mp/Pp:	49/30
Tám/kör:	2	AME:/MME:	30/25



Calyd Dal Delor*8.Tsz-ű gladiátor*

Ő Gundar nagy riválisa. Magas, erős testalkatú ember. Apja talán egy kicsit megrontotta a mágiával. Ritkán vesz részt viadalokon. Kétkezes csatabárddal harcol, mellvértet visel.

KÉ:	65	Tám/kör:	1/2
TÉ:	55	Sebzés:	3k6
VÉ:	11	Ép/Fp:	13/90
SFÉ:	5	AME/MME:	15/15
MGT:	3		

Gladiátorok*5.Tsz-ű gladiátorok 9 fő*

Ardo meghívására érkeztek a városba. Vannak köztük erősebbek, gyengébbek. Egykezes bárdokkal harcolnak.

KÉ:	30-60	MGT:	gladiátorvért
TÉ:	40-60	Tám/kör:	1
VÉ:	90-120	Sebzés:	1k10
SFÉ:	gladiátorvért	Ép/Fp:	10-15/50-80

A Hekka/Xing

Leírását lásd a Bestiáriumban

Kráni harcikutya

Leírását lásd a Bestiáriumban

Őrök*6.Tsz-ű flaanxharcosok 5-10 fő*

Egyforma egyenruhát viselnek és díszes lándzsákat forgatnak.

KÉ:	40	Tám/kör:	1
TÉ:	60	Sebzés:	1k10
VÉ:	100	Ép/Fp:	13/86
SFÉ:	2		

Őrök vezetője*8.Tsz-ű falanxharcos*

KÉ:	50	Tám/kör:	1
TÉ:	65	Sebzés:	1k10
VÉ:	110	Ép/Fp:	14/70
SFÉ:	2		

