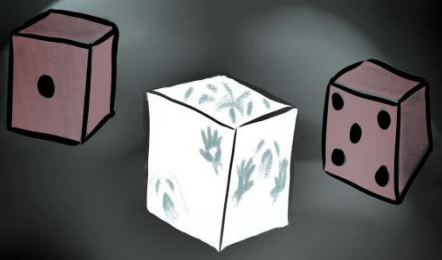
GREMOR KINCSE



M.A.G.U.S. Kalandmodul

4. szintű kalandozók számára,

Magyar Dániel (Gremor) tollából

Bevezetés

Ez egy 4. szinten játszódó kalandmodul. A kaland fő célja a szórakozás. Elsősorban szociálisabb játékosoknak ajánlom. Főként a kommunikáció fejlesztéséről és a kisebb problémák megoldására irányul. Szerettem volna egy könnyedebb játékot összeállítani, amiben a régi és az új motorosak is jól érzik magukat. Egyszerű történetvezetése miatt kezdőknek is kiváló. A kaland 4 óra alatt lejátszható így mindenkinek ajánlom, akinek van egy délutánja lejátszani.

Célom ezzel a történettel arra irányult, hogy bármilyen szerepjátékos élvezze ezt a kifejezetten egyszerű, ámbár rövid történetet. Szeretném, ha minél több újonnan szerepjátékba kezdő ember ezt a modult játszva boldogan fog felállni az asztaltól. A leendő kalandmestereknek jó olvasást a játékosoknak pedig jó szórakozást kívánok.

Háttér

A kaland egy névtelen halászfaluban jàtszódik, melynek neve: **Szerencse köz**. A falucska, szerencsejátékból és exportból tartja fenn magát. A falu vezetőjét is így választják. Minden évben egy 2 hétig tartó megmérettetésen esnek át a jelöltek egészen addig, amíg a végére már csak a dicsőséges nyertes marad. Jelenlegi vezető, **Sajan** ki mindenkit túlszárnyalva vezeti a falu kereskedelmét. Az ott lakók szeretik és tisztelik őt. **Sajan** egy fehér boszorkány, habár már az inkvizíciónak nem tagja. Ő és fia 5 éve érkeztek a faluba a nyugodt élet reményében.

Vannak szóbeszédek, viszont csak pletyka szinten egy furcsa jelenségről. Néha napján egy-egy falubéli eltűnt, amikor túl mélyre merészkedtek az erdőben. A falusiak az erdő szellemében hisznek, aki megvédi őket a gonosztól. Szerintük inkább eltévedtek mintsem elrabolták őket. Az itt lakók babonásak ezért úgy gondolják minden az ő védelmükre szolgál.

Gremor barlangja: évszázadok óta jelen van, és mindenki számára elérhető. Sosem gondolta, hogy az emberek élete kevesebbet jelentene az övénél, viszont szerette őket próba elé állítani. Régi bajtársai nem szerették emiatt, hogy miért is nem elpusztítja őket. Ezért is döntött úgy, hogy mi lenne, ha inkább segítené az arra méltó személyeket. Először gladiátor viadalokat szervezet barlangjában, és akik méltók voltak azok jutalmat kaptak. Mostanra már csak inkább a történetek azok amik megmelengetik a szívét. Éppen emiatt hagyott fel eme fura szokásával.

A barlang eredetileg, egy tömegsír volt, amit pár évszázad alatt a saját képére formált. Későbbiekben szekta székhely lett belőle. Minden 1000. évben **Gremor** megpihen 100 évre így ez idő alatt a barlang teljesen látogatható kivéve a mélységi falu.

Történet Vázlat

1.Remények falva:- Itt hagyd a játékosokat ismerkedni a falu lakóival.
- Sajan megbízása
2.Erdőn túl:- Gremor barlangjának megtalálása
- Élőholt medve legyőzése
3.Mi van lent?: - Átjutni a barlangon
- Falu megismerése
4.Finálé:- Gremor ajánlata

Bemesélés

A kalandozók nemrégiben hallottak erről a helyről. Az hogy miért jönnek ide, ők maguk indokolhatják meg. Ezen a nyugodt faluban minden mód megvan ahhoz, hogy jól érezze magát a kalandozó. Nem kell nyomós indok ahhoz, hogy egy jó ivóban némi sör és kártya társaságában elverjük minden pénzünk.

A falu felé közeledve már meg is láthatják, ahogyan egy **Roger** névre hallgató bohókás úr éppen egy oszlop mellet könnyít magán egy bor társaságában. Közelebb érve meg is látják a falu határát jelölő oszlopot, amin közös nyelven fel van vésve: "Térj beljebb barátom".

Remények falva

A **Halas nevezetű fogadó egység,** a falu szíve ahol minden itt lakó megtalálható. Mindössze 30 lelket számol önmagába. Mikor betérnek egy zömök törp fogadja őket, a söntés mögül kukucskálva. A csapost **Kobbib**nak hívják, és mindig vidáman fogadja az új jövevényeket. Ebben a kétszintes térben éppen egy kártya parti zajlik 4 fő között.

A 4 fő egyike, a jelenlegi polgármester **Sajan**, és az előző vezető **Sevur**.

Ha a csapat csatlakozik a partihoz, akkor **Sajan** minden tőle telhetőt megtesz, hogy ő nyerjen. Viszont, ha nem szeretnének csatlakozni abban az esetben ő maga kezdeményez a jövevények felé.

A faluban főként fecske játékkal döntik el problémáikat az itt lakók. A fecske egy d6 rendszerű játék. A játékhoz 3 d6-ra lesz szükség, ebből egyiknek különböznie kell a másik kettőtől, majd mind a 3 kockával egyszerre dobunk, és ha egyik kocka, a más színű alatt a másik meg felette van akkor nyert az adott illető.

A nap további része mulatozással és játékkal folytatódik. Itt megismerkedhetnek a falubéli emberekkel és szokásaikkal.

A helyiek furcsa szokásai: a közös reggeli a főtéren, a zeneszó ami reggeltől napestig átlengi a falakat, néha napján sorversenyek és az, hogy mindenből versenyt képesek csinálni. (evés, halászat, favágás, fonás, ivás stb…)

Korán reggel fejfájós ébredés után, **Roger** a helyi önkéntes lovagrend vezetője, és egyetlen tagja felkeresi a csapatot, hogy átadja a vezető üzenetét. **Sajan** magához hívatta a kalandozókat.

Amikor a falu legszebb házához, **Sajan** rezidenciájára érnek ő egy lengébb ruházatban a kanapén pihenve fogadja őket. Ebben a jelenetben elmondja, hogy fia **Henrik,** eltűnt az erdőben és szeretné őket felbérelni, hogy megtalálják. Csekély 5 arany fizetést tud felajánlani a csapatnak. Amennyiben a csapat nem hajlandó segíteni, próbál testi adottságaival hatni a csapatra, végső elkeseredettségében még egy max. mana pontos (30E) szerelem varázslatot is aktivál.

Erdőn túl

Ebben a jelenetben megismerhetik egymást a játékosok. A barlanghoz vezető, néhol dzsungeles területen kell átverekedni magukat a játékosoknak. Az út másfél napot vesz igénybe, így az első éjszakát egy kisebb tisztáson el is tudják tölteni. A tábortűz mellett beszélgetve a csapat, késztetést érez a történetük, az utazásaik elmesélésére. Kérd meg a játékosokat, ha eddig nem tetted volna, hogy meséljék el élményeiket, és hogy milyen kalandokban volt részük. Ha valamilyen úton, módon nem vevők rá a játékosok, noszogat hatod őket egy-egy bevillanó emlék, egy ismerős illat, egy diadalittas pillanat elmesélésével. Olyan hatást keltve, hogy minden rendben van és ők a főhősök a saját történetükben.

Itt felmerül a kérdés, hogy miért e túláradó nyugalom és beszédesség. **Valójában Gremor, egyfajta nyugalom varázslatot használva kíváncsi a jövevények empátiájára.** Az éjszaka zavartalanul telik.

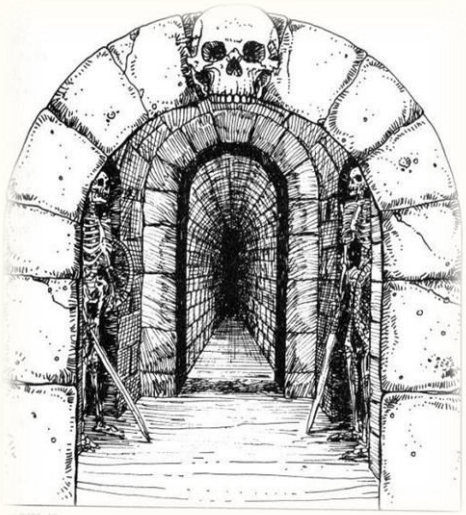
Egy félnapi járóföld után erős léptekre lesznek figyelmesek. A bozótok közül kikukucskálva észrevesznek egy **medvét**, aki nem teljes úgy néz ki mint egy átlagos medve. Ha jobban szemügyre veszik, néhol rohadt hús cafatokat vélnek felfedezni testén. Koponyája felét még hús sem borítja. Mézzel vagy szétnyomott szamócával el lehet csalogatni a bejárat elől.

Medve harcértékei: Ké: 15, Té: 50, Vé: 100, Sebzés: 1k10, Tám: 2, Ép: 50

Mi van lent?

A barlanghoz közelebb érve szövetdarabokat látnak meg a borostyánnal végig futtatott bejáraton. Nem éreznek félelmet sugárzó aurát. Amint beljebb haladnak a mögöttük lévő lejárat bezárul, és szentjánosbogarak hada világítja meg az utat előttük.

Beljebb haladva, három ajtó tárul fel a szemük előtt. Az első ajtó nyílvesszőkből készült, a másodikat pókok tömkelege szövi át, és az utolsó emberi csontokból áll.



A nyílvesszős szoba után egy csapdákkal teli hosszú folyosón kell végig haladni. Egy jó csapda felfedezéssel elkerülhetőek, ám ha nincs meg a próba akár mindegyiktől sebzést szenvedhetnek el.

Csapdák

- Nyílvesszők (K6x5 sebzés)
- Verem (K10x4 sebzés)
- Botló drót (K3 sebzés)
- Tűz kitörés (K6x6 sebzés)
- Olajfolt (K3 sebzés)

A "háló szobában" egy óriás pók fogja őket boldogítani. A szoba talaja egy három méter széles pókháló. Ha nem keltenek zajt könnyűszerrel át tudnak rajta haladni. Egy jó lopózás próbával képesek észrevétlenül áthaladni, viszont a pók első neszre meglepetés szerű támadást ad le az első zajt csapó játékosra (+30 Té).

Óriás pók: Ké: 25, Té: 60, Vé: 120, Seb: 2k6+3, Tám: 1, Ép: 40, Fp: 70

A csontos terem már egy kicsit érdekesebb. A terem közepén egy kard van beleszúrva egy tetembe. A tetem egy őrző nevű élőholt, akit ha megbolygatnak, azonnal a játékosokra támad és a többi élőhalott csontváz is rájuk támad. Szám szerint öt.

Élőholtak: Ké: 25, Té: 30, Vé: 80, Seb: 1k6, Tám: 1, Ép: 30
Őrző: Ké: 30, Té: 50, Vé: 140, Seb: 2k6, Tám: 2, Ép: 70, SFÉ: 3

Mesélhető még, egy két különböző fárasztó elemek is, ha a csapat gyorsan halad, vagy akár túl hamar átjutnának az akadályokon.
Mesélhető

- Leeső cseppkövek kikerülése (ugrás próba)
- Sötét tó átúszása (úszás próba állóképességgel)
- Magaslat megmászása (mászás próba)
- Út megtisztítása a törmeléktől (erő próba)
- Leszakadt függőhíd
- Denevér raj, támadás

Sikertelenség esetén, ahol az lehetséges, sebződik 1k6-ot ahányszor elrontja próbát.

Miután túljutottak a termeken elérnek a barlangba vájt faluba. A falut négy ember lakja. Ezek között megtalálható **Henrik** is, aki jelenleg a vadász szerepét tölti be. Lakik még itt egy kovács **Nevur**, egy pap **Alasrastor** aki a szimbólumok alapján Krad felkentje, és a szakács hölgy **Helga**.

Ha mindenkit végig kérdeznek, mindenki azt fogja nekik mondani, hogy itt nőttek fel. Mindannyiuk a **Nagyurat** fogja emlegetni, mint a hely vezetője. A krad pap, megvan győződve, a szimbóluma a nagyúr ajándéka számára. Amennyiben valaki meg tudja nézni az emlékeiket, hamar rájöhetnek, hogy csak az itt töltött időszakról van tudomásuk. **Alasrastor,** hamar **Gremor** elé vezényli őket ahol el is kezdődhet a finálé.

Finálé

Gremor egy aquir, aki egy elszigetelt teremben várja őket. Emberi alakban fogadja őket. Elmondja a játékosoknak, hogy az itt élőknek ő vette el az emlékeiket. Egy játék keretein belül szeretne megmérkőzni a játékosokkal is az ők és a többiek szabadságáért. Ebben az esetben másra nincs is szükség, mint három darab 6 oldalú dobókockára.
A küzdelem pedig az elején megismert fecske nevű kockajátékkal fog zajlani. Gremor elővesz egy doboz kockát, amit ha megfognak, érzik benne az emberek lelkét. Amennyiben nyernek, tengernyi arany üti a markukat és a falak leomlanak.

Abban az esetben, ha mégis saját magukért küzdenek, teljes feketeség jelenik meg szemük körül és csak Gremort és az előtte lévő dobó tálcát látják. Ebben a pillanatban mindannyian egyesével lesznek próbára térve, úgy, hogy a többi játékos ne tudjon róla, akiknek emléke megmarad annak jutalma, a gyönyörű kilátás Ynevre és egy kincs, amire a legjobban vágyik a karakter.
Ha 1 embert állítottak ki, mondd el nekik a hozzájuk tartozó monológot ellenkező esetben a játékosnak az adott részt.

Vesztett:

Gremor monológja a játék után: ***"Lehet, hogy elvesztették a karakterek az emlékeiket. Viszont a kockában örökké fog tovább élni és gyarapodni. Én itt leszek és vezetni fogom utatok tovább, míg a fal le nem dől újból."***

Győzött:

Gremor monológja a játék után: ***"Utazásotok kezdetét vette, én ennyiben tudlak segíteni titeket abban, hogy dicső tetteket hajtsatok végbe. A kockák a tietek és mondjátok el mindenkinek, hogy én itt leszek és vezetni fogom utatok tovább míg a fal le nem dől újból. "***

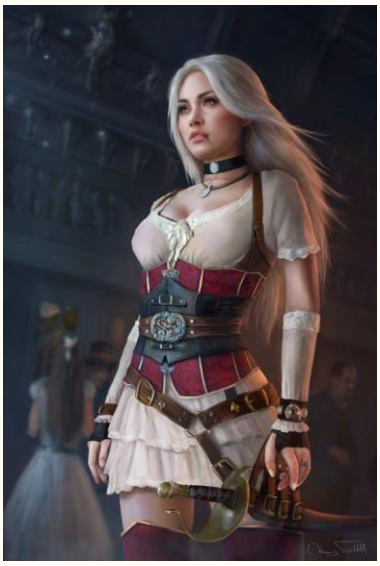
Kalandmesteri javaslat:
Ha szeretnél kicsit hozzá adni a végjátékhoz ajándékozd meg a játékosaid egy 6 oldalú dobókockával. Fontos, hogy a játékosaid kockái ugyan olyanok legyenek kivétel nélkül. Viszont ez csak egy javaslat.

Nem játékos karakterek

Sajan

Sajan egy közvetlen, nagy szépséggel megáldott fehér boszorkány. Születésétől kezdve boszorkány volt és a pyar inkvizíciót szolgálta. A nyugodt élet reményében költözött a faluba a szolgálataiért.

Nagyon közvetlen és nem riad vissza a szépségét mutatni. Beszédében a jó kedély és a báj egyaránt megtalálható.



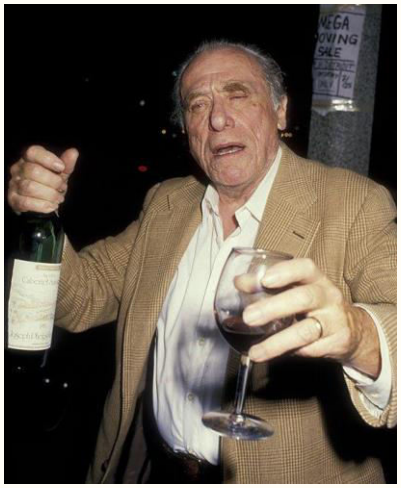
Erő	11
Ügy.	14
Gyors.	14
Ake.	13
Áll.	13
Szép.	20
Int.	17
Aszt	17
Észl.	16

Ké	Té	Vé	Cé	Ép	Fp
20	40	100	25	6	99

Roger

Az önjelölt "városőr", iszákosságát csak a segítő készsége múlja felül. Beszéde folyamatos csuklás követi és szeret italozás közben is beszélni. Nem igényes, de annyival szebbnek hiszi magát.

Erő	14
Ügy.	12
Gyors.	12
Ake.	15
Áll.	15
Szép.	12
Int.	13
Aszt	15
Észl.	15



Ké	Té	Vé	Cé	Ép	Fp
15	40	90	15	5	78

Kobib

A nagyszakállú törpe mindig örül a jövevényeknek, viszont hogyha arról kérdezik honnan jött és miért itt van, egyből leugrik a mosoly az arcáról. Beszéde lomha és megfontolt, viszont beszédébe szeret malac vicceket beleszőni.

Erő	18
Ügy.	15
Gyors.	16
Ake.	16
Áll.	16
Szép.	14
Int.	15
Aszt	14
Észl.	13

Ké	Té	Vé	Cé	Ép	Fp
20	60	120	-	10	99

Sevur

Egy görnyedt, röghöz kötött úriember. Nem szereti a változást és próbál minél kevesebbet beszélni. Szenilis és beszéd közben sokszor elfelejti, hogy mit is kérdeztek tőle.

Erő	10
Ügy.	12
Gyors.	12
Ake.	14
Áll.	14
Szép.	11
Int.	17
Aszt	15
Észl.	13

Ké	Té	Vé	Cé	Ép	Fp
20	30	100	-	4	78

Henrik

Sajan fia egy kitűnő vadász aki mindenét a falu jó létére tette fel. Komoly kiállású, erős csontozatú ifjú. Beszédéből a tisztelet és az óvás vehető ki.

Erő	16
Ügy.	15
Gyors.	15
Ake.	13
Áll.	13
Szép.	16
Int.	15
Aszt	14
Észl.	17

Ké	Té	Vé	Cé	Ép	Fp
25	50	130	20	7	87

Nevur

A komor törp akinek semmi sem elég jó. Mindenen problémázik. Saját munkáit tartja a világ legjobb termékeinek.

Erő	18
Ügy.	16
Gyors.	14
Ake.	12
Áll.	12
Szép.	13
Int.	15
Aszt	13
Észl.	12

Ké	Té	Vé	Cé	Ép	Fp
20	50	120	-	8	89

Helga

Az anya szerepét betöltő telt asszony mindenkit szívesen lát és addig nem hagyja elmenni a másikat amíg nem evett.

Erő	14
Ügy.	15
Gyors.	12
Ake.	17
Áll.	15
Szép.	13
Int.	13
Aszt	16
Észl.	12

Ké	Té	Vé	Cé	Ép	Fp
10	20	60	30	5	66

Alaslastor

Krad felkentje a legöregebb az egész mélységi faluban. Tisztelettel, de annál lassabban beszélő magas férfi.

Erő	11
Ügy.	13
Gyors.	14
Ake.	14
Áll.	14
Szép.	13
Int.	17
Aszt	15
Észl.	15

Ké	Té	Vé	Cé	Ép	Fp
15	40	100	-	6	66

SZÖRNYEK

Medve

Ké	Té	Vé	Cé	Ép	Fp
15	50	100	-	50	-

Csontvázak, élőholtak

Ké	Té	Vé	Cé	Ép	Fp
25	30	80	-	30	-

Őrző

Ké	Té	Vé	Cé	Ép	Fp
30	50	140	-	70	-

Óriás pók

Ké	Té	Vé	Cé	Ép	Fp
25	60	120	-	40	70