

## A kezdet

# KALANDMODUL

A modul leginkább újtekercshez és reneszánszhoz íródott.

A cím magyarázata roppant egyszerű ez a modul kezdő játékosoknak és kevésbé profi Km-eknek készült. Én itt a harcra helyeztem a hangsúlyt, de azért kell egy kis szerepjáték is.

A sztori lényeg az összemeselés és a karakterek egymáshoz csiszolása, egymás és a saját karik megismerése.

### A karakterek összehozása

Ha úgy döntenek, hogy már ismerik egymást akkor ott nincs mit tenni (KM figyelmeztessd őket, hogy ezzel TP vesztenek. Akkor, ha a csapat tagjai között vannak olyanok, akik ismerhetik egymást akkor ott ez nem feltétlen TP vesztes, pl.: két fejjavadász mondjuk „ikrek”).

Ha senki nem ismeri egymást, akkor is több lehetőség van együtt kezdik az első kalandjukat vagy egymáshoz csapódnak útközben, vagy egy felhajtó hozza őket össze (ha ez van, akkor a kezdő játékosokat figyelmeztetheti a KM az ellentétes jellemek kijátszására és ha úgy értékeli plusz ponttal jutalmazhatja azt) vagy egymással ismerkednek össze (Pl.: Megmentik egyiküket a túlerőben lévő tolvajoktól, kocsmaverekedésbe keverednek vagy egyszerűen szobaelegyednek egymással, de itt a KM feltétlen kérje ezeket eljátszását).

Vagy javasolj egy előélet írását.

### A megbízás

Ha a felhajtó hozza össze őket, akkor a megbízó házában találkoznak először, ha nem, akkor együtt viszi, a felhajtó el őket oda.

A feladat egyszerű először egy raktárt kell őrizni. A megbízó egy kereskedő, akit többször is értek atrocitások egy kisebb tolvajkán által. Éppen ezért úgy döntött hogy kalandozókat fogd fel a helyet elrendezésére. A Karen Ners-től a testőrétől, aki mellesleg nő (TSZ4) minden szükséges információt meg lehet tudni, ami feltétlenül szükséges a helyzet megoldására.

### A raktár

A raktár kereskedő negyed szélén áll. Téglalap alakú és jelenleg csak az egyik sarokban állnak zsákok a másikban ládák az egyik a ládák közül az egyik egy furcsa pecsét zár le.

(Az őrzésért napi Max 5 ezüst)

A raktárt természetesen a második vagy a harmadik éjszaka már támadás éri ezt k10+2 tolvaj és k6+1 íjász fedezi őket a tetőről.



## Ha a pecsétes láda eltűnik, akkor

(Ez akkor történhet, meg ha az egész parti elveszti az eszméletét, {ha ez történik, akkor a kegyetlenebb Km-ek dobhatnak, hogy átvágják e valamelyikük torkát} vagy menekülőre fogják.) a partinak kb. 5 percig kell kitartania akkora ér oda az erősítés (de csak akkor, ha valami zajt csapnak, pl.: kiabálnak), ami úgy 100 kör (ennyi idő alatt úgyis vége lesz a balhénak☺, ez tehát valószínű, hogy nem fog számítani, de azért számold).

Miután ez kiderül a Darin dühöng, és életveszélyesen megfenyegeti a partit, hogyha nem szerzik vissza a ládát. A parti segítséget kérhet a testőrtől, de egyedül is nyomozhatnak.

Megfelelő mennyiségű pénz segítségével is sok infót tudhatnak meg más helyi tolvajkánoktól.

## Ha nem, akkor

a beígért fizetség mellé még egy ajánlatot is kapnak, a Darin megunta az örökös támadásokat és szeretné ezt lezárni. A megbízás lényege az, hogy intézzék el a klánt örökre. Ezért további 1-5 aranyt ajánl fel. A testőr elkíséri a partit, de csak akkor avatkozik be, ha a parti bajba jut. (Ezt legegyszerűbben a vezér kiiktatásával tehetik meg „Öld meg a vezért és a falka szétszéled”).

## Az infók

Egy fogadó a klán háza a mulató negyedben. Egy kétszintes ház, amely pincéje is kétszintes, (ezt a helyi tolvajoktól vagy más infó forrásból tudják meg ne mond el nekik) a pince alsó szintjén található a raktár ide kell bejutnia a karakternek. 2k6+2 tolvaj őrzi TSZ Max 1. Ha a harc elhúzódik, akkor még k6+5 tolvaj érkezik.

A vezér egy boszorkánymester TSZ Max 3 (KM dobj arra hogy, hol van k6 1-2 pince második szint, 3-4 fogadó emelet, 5-6 fogadó földszint) megölésével a többiek megfutamodnak! Ha a karakterek elhagyták a ládát akkor megtalálják pince alsó szintjén a ládát a zárva lesz. Ha megpróbálják felfeszíteni az illetőt k3+2fp sebzés éri. A mágikus zár miatt. Kifelé a tetőről k3+3 íjász támadja őket.

A testőr csak akkor avatkozik be ha szükséges. Adatai lentebb.

A fizetséget megkapják, de csak akkor, ha ők vitték vissza a ládát, ha a testőr (a parti elszúrja) akkor csak felét.

## Ha elhagyták a ládát

Az elkészítés nem túl szívélyes nem csoda hisz majdnem elvesztették a értékes szállítmányt amiről így örök rejtély marad hogy mi is az.

## Ha nem

Fel ajánlja a szállítmány kíséretét a partinak egy 2 heti járőrföldre lévő városban.

További napi 5 ezüstért. Az árút, ha vállalják Ordanba kell szállítani. A kocsiknak dupla alja van ezek közé rejtve szállítják a ládát a JK-ák kapnak lovakat, ha nincs nekik. Ha a Jk-k erősködnek a szállítmány mivolta felől annyit el lehet nekik árulni, hogy egy igen ritka és értékes harci tárgyról van szó. A várható támadásokat a KM dobhatja ki. Az esélyeket a szokásos alá v. fölé dobással dönthetjük el, ha igen, akkor a már előre kidolgozott esélyek szerint, pl.:1-10 tolvajok ember.

## Adatok

### Darin Merk kereskedő

**Jellem:** Élet, rend

**Tsz:** lényegtelen

**Kaszt:** Lényegtelen

**Max Ép:** 12

**Max Fp:** 31

**Ké:** 28

**Té:** 52

**Vé:** 104

**Hm/szint:** 6 (Té 1, Vé 1)

**Fegyverek:**

- Rövidkard: sebz. 1K6+1, T/k: 1

### Karen Ners a testőr

**Jellem:** Élet, rend

**Kaszt:** lovag

**Max Ép:** 23

**Max Fp:** 52

**Ké:** 23  
**Té:** 120  
**Vé:** 157  
**Hm/szint:** -  
**Fegyverek:**

- Hosszúkard: sebz. K10, T/k: 1, Ké: 6, Té: 14, Vé: 16
- Vért: mellvért, Sfé:4, Mgt: 4

## Tolvajok

**Jellem:** Káosz  
**Kaszt:** tolvaj  
**Max Ép:** 12  
**Max Fp:** 25  
**Ké:** 19  
**Té:** 35  
**Vé:** 85  
**Hm/szint:** 6 (Té 1, Vé 1)  
**Fegyverek:**

- Rövidkard: sebz. K6+1, T/k: 1, Ké: 9, Té: 12, Vé: 14
- Vért: kivert bőrpáncél Sfé: 1, Mgt: 0

A tolvajoknál Max 2K6 ezüst (összesen) található.

## Boszorkánymester

**Jellem:** Káosz  
**Kaszt:** boszorkánymester  
**Max Ép:** 15  
**Max Fp:** 25  
**Ké:** 22  
**Té:** 57

**Vé:** 92  
**Hm/szint:** 7 (Té 1, Vé 1)  
**Mana pont:** 7  
**Mana/szint:** 7  
**Fegyverek:**

- Rövidkard: sebz. K6+1, T/k: 1
- Vért: kivert bőrpáncél Sfé: 1, Mgt: 0

Max 1k6 arany van nála.

## Íjászok

**Jellem:** Káosz  
**Max Ép:** 10  
**Max Fp:** 21  
**Ké:** 26  
**Cé:** 40  
**Vé:** 95  
**Hm/szint:** 6 (Té 1, Vé 1)  
**Fegyverek:**

- Rövidíj: sebz. K6, T/k: 2
- Vért: nincs

Pénz annyi, mint a tolvajoknál.

?.  
 Szerző: Nightblade  
 Forrás: Atlantisz (atlantisz.atw.hu)  
 Szerkesztette: Magyar Gergely