

Kalandötlet, varázstárgyak

KALANDMODUL

Azért nem kell annyira komolyan venni ám!

Törmelék

(Azaz kalandötletek)

A mágus :

Adva van egy város, ahol valami módon tünedeznek el az emberek. A karakterek ismerőse is eltűnik, és így kezdenek el nyomozni. A megoldás: A polgármester fia üzletet kötött 1 démonnal, aki fekete mágiát tanít neki, de cserébe minden héten 1 új embert kér. A karakterek nem léphetnek kapcsolatba a hatósággal, mert nem hisznek nekik.

Szívatás :

Ha a karakterek nagyon tápolnak, akkor jó ez a kaland :)) Egy mágus megkéri a csapatot, hogy 1 bizonyos tárgyat szerezzenek meg egy elhagyott házból és cserébe mesés tárgyakat ígér. (varázslatos izéket) Nos meg is szerzik, csak minden, amit kapnak átkozott. Azt, hogy milyenek az átkozott dolgok, azt találjátok Ti ki, de azért pár ötlet.

A védelem gyűrűje.

Alapban ad -4AC-t (+40 védekezésbónuszt), de minden olyan találatnál, ami max, AZONNAL !!!! lemegy 0 HP-be a karakter, (0 FP).

Eldobni nem lehet, s ha valaki felvette az ujjára, akkor is macerás a levétele, mert átoküzést kell alkalmazni.

Pukizás gyűrűje.

(Minden mágiafelderítés azt látja, hogy -1AC). A karakter a legkínosabb pillanatban elfingja magát, jó hangosan :))

Láthatatlanság gyűrűje.

Láthatatlanságot ad a viselőjének, de a gyűrű mindent megváltoztat ... azaz máshol látja a tereptárgyakat a karakter, nekimegy mindennek.

A kedvencem

Varázslatos Darázsgyűrű.

ha támadóvarázslatot alkalmaz a karakter ... és a maximumot sebzi, akkor nem találja el az ellenfelet, mert a darázslásban megzavarja 1 a semmiből előbukkanó darázs :))))

2001.03.02.

Szerző: Varacskosmalacka

Forrás: LFG.hu

Szerkesztette: Magyar Gergely

