

# Cseberből... korsóba

## KALANDMODUL

A 2007-es őszi Rúna Tábor versenymodulja

Ez a modul egy olyan táborra készült, amelyik eleve bónuszrendezvény, és mint ilyen, a koncepció ezúttal nem a komolyság, hanem az élvezet. A történet 2-3. szintű karakterek számára készült (karakteralkotást ld. később), és funkciója leginkább az, hogy a helyzetkomikumokat megfelelőképpen átérezzék a játékosok.

A modul lejátszási ideje 6-7 óra, maga a történet azonban nem kíván ennyit, tehát minden mesélőt bátorítanak arra, hogy a hangsúlyt az interakciókra helyezze.

Ami fontos, hogy ezúttal nem megosztott világon mesélünk, tehát ez nem lesz a következő krónika része, és a JK-k csak csapaton belül tudnak majd interakciózni.

### Helyszín

Lakken városa. Hogy hőseinket mi a fene ette ebbe a gianagi kisvárosba, az nagy kérdés. A békés település közel van a tarini határhoz, pár napi járóföldre már hófödte hegycsúcsok magasodnak. Maga a város kiesik a nagyobb forgalmú utak hálózatából, messze fekszik Sinog Kultól, a gianagi fővárostól, és nem rendelkezik különösebben érdekes vonzerővel kalandozók számára – éppen ezért nem sűrűn látni errefelé idegeneket.

A helyi népesség (mintegy kétezer fő) vegyes: az emberek mellett a város lakosságának számottevő hányadát törpék teszik ki; a két nép remekül megvan egymás mellett, hiszen mindannyian szeretik a sört, a remek multságokat. Igen sokan dolgoznak a közeli vasbányában, törpék és emberek vegyesen. Emellett a város az Északi Szövetségen belül híres kovácmestereiről, sőt, egy fejszetípus, a „lakkeni” is innen kapta elnevezését (amely nem sokban különbözik az egykezes csatabárdtól, de azért mégis büszkeséggel tölti el a helyieket). A házak többnyire fából vannak, a környéken rengeteg a fenyő, az alacsonyabb területeken pedig a tölgy. Telente ezeket vastag hó borítja, ezért a lakkeniek télen kb. semmit nem csinálnak, a többi időszakban kell felhalmozni a készleteket.

Maga a kisváros egyébként nyugodt és békés, nincs kiterjedt alvilág, mert éhenhalnának vagy belehalnának az unalomba. Nincsenek komoly intrikák, mert a város elfogadja a háromtagú városmeisteri tanácsot (egy törpe és két ember van benne jelenleg, de a törpe már vagy nyolcvan éve), évek óta nem volt gyilkosság egyáltalán. Egyszóval tényleg egy unalmas kisváros.

Kivéve azon alkalmakkor, mikor Lakken megrendezi az Ezüst Szalag Sörfőző Versenyt. Ilyenkor a környékbeli településekről, de még messzebből is a városba látogatnak



híres gianagi sörfőző mesterek, hogy összemérjék tudásukat az egyes kategóriákban. A zsűri mindig a lakkeni városmesteri tanács három tagja, hiszen a város pénzeli a rendezvényt. A győzelmet jelző ezüst szalagot elnyerni nem kis dicsőség, hiszen egy éven keresztül minden palackon feltüntethetik, hogy a lakkeni verseny győztes söréről van szó. Ettől a eseménytől eltekintve azonban a lakkeniek élete nyugalmasnak tekinthető.

Nincs városfal, ellenben a város három kocsmája minden este megtelik a munkából hazatérő férfiakkal (nőket ritkán látni itt a kocsmákban, kivéve fesztiválok alkalmával, mikor az egész város táncra perdül). Itt három évszak van: a rövid meleg, a hosszú hideg, és a rövid esős. A karakterek a rövid esős évszakban kerülnek Lakkenbe, tehát többnyire állandóan esni fog az eső. Választhatnak, hogy melyik kocsmában szeretnék kibekkelni az egyik komolyabb zuhatagot.

**Öntöde:** Egy pincehelyiség a város szélén, a vaskohó mellett. A falak kormosak a fáklyáktól, a szobáknak nincs ablaka, mivel a föld alatt vannak, de ettől függetlenül egy barátságos kis hely. A tulajdonosa egy törpe, úgyhogy minden picit kisebb és alacsonyabb, mint egy átlag kocsmában, de azért emberek is előfordulnak itt. Ha valaki magasabb, akkor legfeljebb beveri a fejét az ajtófélfába. Többnyire bányászok látogatják a helyet, itt vacsoráznak, megisznak egy-két sört (ugye Gianagban SEHOL nem vizezik a sört, mert az szentségtörés), aztán szépen hazamennek.

**Betta Néni:** A város legkedveltebb kocsmája, amolyan „művelődési ház”, a város apraja-nagyja itt gyűlik össze, hogy találkozzon, szórakozzon, megigyon egy sört munka előtt vagy után, meghallgassa a legújabb pletykákat, és egyáltalán, közösségi életet éljen. Egyetlen, hatalmas helyiségből áll, rengeteg asztallal, akár száz vendég befogadására is alkalmas. A konyhából ínycsiklandó illatok szállonganak, a sör kiváló, a hangulat szintén. Viszont megszállni nem lehet, mert itt nincsenek szobák, ez konkrétan kocsmá. Betta néni a mostani fogadós anyja volt, ő alapította annak idején a helyet, mindenki kedvelte, a törpék mind emlékeznek rá, az emberek közül csak az idősebbek. Maga a hely szöttesekkel díszített, házias hangulatot árasztó, és többnyire zsúfolásig telve van. Kis tételekben kockázni is lehet, a helyiek imádnak kockázni.

**Ezüst Szalag:** A város „hivatalos” fogadója a Fő téren, egy kétszintes épület – ha átutazók keverednek Lakkenbe, többnyire ezt választják, mert minden helyi ide irányítja őket. Kicsit drágább, mint a másik kettő, de vannak tiszta szobák szalmaágygyal, ablakkal, takaros kis utazóládákkal. A kaja itt is finom, itt a legnagyobb a sörválaszték, és elvétve bort is felszolgálnak, ha nagyon muszáj. A fogadós joviális öregúr, a csaposlányok szemrevalóak, de ez nem az a fogadó, ahol balhét szokás csapni. Pár helybeli is szokott itt lenni, többnyire a tehetősebb polgári rétegből, vagy az iparosok, kézművesek közül, de általában eléggé pang a hely az esős meg a hideg évszakban. Emiatt egyébként nem is túl nagy: az ivóban is csak 6-8 asztal van, és a szobák száma is mindössze tíz. Itt nagyobb tételekben lehet kockázni.

Az első fél órát nyugodtan lehet azzal kezdeni, hogy elmeséljük, hogyan keverednek Lakkenbe, leírni a hangulatot, az esőt, a hegyeket, a kedves, pirospozsgás asszonyokat, a barátságos férfiakat, az alacsony törpe házakat, a gyönyörű fenyveseket, satöbbi.

Bármelyik kocsmát is választják a JK-k, nem sok idejük marad. Elég gyorsan híre megy, hogy ők megérkeztek a városba, és van itt valaki, akinek épp kapóra jönnek.

**Lorcas, avagy a fekete köpenyes megbízó**

Ahogy üldögélnek a kocsmában, egyszer csak belép egy alacsony, nyurga fickó, és egyenesen feléjük veszi az irányt. Kedvesen üdvözlöli a karaktereket, meghívja őket egy körre, bármit isznak, és elmondja, hogy ő a városmesteri tanács írnoka. Ezt feltűnően halkan, hogy ne hallják meg a környező asztaloknál. Ha túlszúfolt a hely, akkor esetleg megkéri őket, hogy menjenek vele valami nyugalmasabb helyre, vagy csak simán városi írnoknak nevezi meg magát. Mindezek után pedig felteszi a kérdést, hogy akarnak-e a JK-k kevésbé tisztességes munkával sok pénzt keresni? Ha igen, akkor legyenek a Fűzfa utcában pontban éjfélkor. Most sajnos nem mondhat semmit, mert a falnak is füle van. Viszont otthagya előleget az asztalon: annyi ezüstöt, amennyien a JK-k vannak.

## Háttér

A városban két hét múlva lesz az Ezüst Szalag fesztivál, és felfokozódtak a kedélyek. Lakken két leghíresebb sörfőzdéje gőzerővel készül rá. És persze mindkettő szeretne nyerni. De vajon melyikük fog?

### A versenyző családok:

**1. Breher:** a tavalyi győztes, egy tősgyökeres, gazdag lakkeni család. Kereskedelemmel is foglalkoznak, még Erenbe is szállítanak. Jelük stilizált körben lefelé fordított háromszög. A család feje és a „cég” vezetője Neval Breher, egy nagy sörpocakkal rendelkező, mogorva fickó, aki imádja számolgtatni a vagyonát. Sokszor előfordul az Ezüst Szalag fogadóban, számára presztízs, hogy étterembe járjon, néha magával viszi szintén kövérkés feleségét is, de legtöbbször az intézőjével, Lorcasszal látni.

**2. Veinekken:** törpe kézben lévő sörfőzde, patinás, igen régi, a család még vissza tudja vezetni az őseit Tarinig. A család feje egy háromszáz év körüli törpe, Bruno Veinekken. Törpessége ellenére egészen szociális, sokszor jár le a Betti Nénibe vacsorázni fiatalabb ismerőseivel, szívesen mesél régi történeteket, és imádja a jó sört. Nem egy haragtartó típus, alapjában véve elégedett az élettel. Az Ezüst Szalag díj számára nem cél, hanem elismerés az ősei tudománya iránt. Ő maga már nem is foglalkozik a sörfőzéssel, csak tulajdonosa a „cégnék”. Jelük a stilizált csillag.

**+1. Tubork:** A nevető harmadik. A szomszédos Gelren városának leghíresebb sörfőzdéje, a tavalyi második helyezett. Jelük nem kis beképzeltségre utal: egy stilizált korona. Idén sikerült elég pénzt összeszedniük egy szabotázsakcióhoz. Első körben lefizették Lorcást, hogy segítse a munkájukat. Második körben ellátogattak a helyi boszorkányokhoz (összesen hárman vannak, és többnyire szerelmi bájitalok és egyéb vajákos szerek készítésével foglalják el magukat, a városiak pedig békénhagyják

őket), akik egy durva összeg ellenében hajlandóak nekik Átváltozás italát készíteni. Már csak a megfelelő balekok hiányoztak, hogy elvégezzék az akciót...

A Tubork sörfőzde Lakkenben tartózkodó „ügyintézője” Zelma, a család fejének egy szem lánya.

Lorcas tehát a Tubork cég megbízásából keresi fel a kalandozókat, hogy jussanak be a Breher sörfőzdébe, és rontsák el a sört az idejű verseny előtt. Mindezt persze nem köti az orrukra. Ha a JK-k elmennek a találkozóra, ott személyesen fogadja őket, és elárulja, hogy a feladat valójában semmiség: kapnak egy-egy italt, amellyel álcázni tudják magukat, kapnak egy kulcsot, és kapnak egy üvegcset, amelyet a sörfőzde központi érlelőjébe kell önteniük. Ha kérdezősködnek, akkor igyekeznek kitérő válaszokat adni, meg ilyen szövegeket, hogy „a város érdeke”, satöbbi. Ha meg akarják támadni, elmenekül. Ha fenyegetik, akkor egy ideig hivatkozik arra, hogy panaszt tesz megbízójának, és eleshetnek a pénztől, de ha nagyon agresszívek lennének (nem hinném), akkor szintén megfutamodik.

Ha elvállalják a munkát, akkor elmondja, hogy rajtuk áll, nappal vagy éjjel végzik-e el a feladatot: nappal nem feltűnő bemenniük az álcázó italok segítségével, éjszaka az örök bizalmatlanabbak, viszont kevesen vannak. Felhívja a figyelmet, hogy lehetőleg ne essen senkinek bántódása. Elmondja, hogy a fizetség fejéenként egy arany (!). Átad egy hatalmas rézkulcsot, majd megadja nekik a boszorkányok házának címét, amely mintegy két utcányira van onnan. Sok szerencsét kíván, és elmegy. Ha követik, egészen a Breher család házának bejáratáig nyomon követhetik.

### A boszik

Egy földszintes faházban lakik a három vajákos a város szélén, egy egészen vén banya hetven és a halál között, egy középkorú nő, akinek meghalt a férje egy bányászbalesetben még valamikor régen, valamint egy néma, alig tizenhat éves lány (8, 5, 2. TSZ-űek). Az ajtót a középkorú nő nyitja ki, betessékeli a JK-kat. Az egyetlen szobában egy csomó szőnyeg van a földön, néhány faragott szék; a falakról mindenféle szárított gyógynövények lógnak, az egyik polc tele van mindenféle tégelyekkel és szütyőkkel; ég a tűz a

kemencében, és a vén banya épp cipót süt. A JK-knak összefut a nyál a szájában, de a banya nem valami bizalomgerjesztő. Idétlenül vihog, főleg, ha akad szemrevaló férfi a csapatban. Ha igyekeznek az üzletre terelni a szót, a banya ragaszkodik hozzá, hogy először egyenek együtt a friss cipókból. Ha a JK-k bizalmatlanok, a banyák szívélyessége eltűnik. Az egész jelenet egy picit éteri, mesébe illő. A fiatal lány szolgál fel nekik, mézzel lehet megkenni a cipót, s az egészet borral lehet leöblíteni. A boszik közben folyamatosan kérdezetnek, hogy mire kell ez a sok varázsital, satöbbi (érdekli őket, ki a fene fizet ilyen sokat). Ha elkottyintják Lorcast, a boszik érdeklődni kezdenek, és igyekeznek búbájjal meg effélékkel még többet kiszedni belőlük (erre kiváltképp a középkorú hölgynek lehet esélye, gondolom). Ők maguk semmit nem tudnak Lorcastról, őket Zelma bízta meg, akivel egyszer találkoztak, és nem tudják róla, kicsoda. Ha a JK-k okosan kérdeznak, megtudhatják, hogy a boszikkal egy lány beszélt.

Mindenesetre a kényszerű vendégség után kapnak egy faládát, eggyel több pontosan ugyanolyan lötytel, mint ahányan vannak, két sorban vannak elhelyezve a fiolák. Mindegyik tejszínű lé, és mindegyik elég bűdös, ha nem értenek hozzá, nem tudják megállapítani, melyik lötyt micsoda. Az egyik természetesen a sörbe szórandó (gyakorlatilag semmi más hatása nincs, csak keserűvé teszi a sört, enyhe rosszulletet okoz az egész üvegce megívása), a többi Átváltozás itala. Komikus lehet, ha a JK-k nem találják, melyik melyik, és rosszat isznak meg illetve öntenek a megfelelő helyre.

Mire idáig elérnek, legalább a két sörfőzderől tudni fognak. Ha minden igaz, nem biztosak benne, ki bérelte fel őket a Breher sörök elrontására, de kézenfekvő, ha Veinekkenre gyanakodnak. Innen a sztori csak a JK-któl függ. Több lehetőségük is adódhat:

a.) megcsinálják a feladatot, behatolnak a sörfőzdébe

b.) megpróbálnak beszélni Neval Breherrel, hogy valaki szabotálni akarta a versenyt – ekkor Neval megjutalmazza őket, és felbérelti őket, hogy védjék a sörfőzdet (kivéve ha elmondják, hogy miként akarták szabotálni, mert akkor – mivel azt hiszi, Veinekken volt – megkéri őket, hogy öntsék a Veinekken sörökbe ugyanazt)

c.) megpróbálnak beszélni Veinekkenel, és meggyőzni, hogy tisztességes verseny legyen (hehe)

d.) megpróbálják elkapni Lorcast, hogy többet kiszedjenek belőle satöbbi.

Tehát simán eljuthatnak akár Zelmához is. A lényeg, hogy a JK-kon múlik, hogy mi lesz az idei verseny eredménye. Ha bármelyik sörbe belekerül a keserűital vagy az átváltozás itala (höhö), akkor az a sörfőzde nyilván esélytelen a nyeresre. De meg is oldhatják az egész konfliktust, csak rajtuk múlik.

### A sörfőzde:

Mivel ebben pénz van, azért minden sörfőzde tart örökét éjszaka. A feladat a központi érlelőbe önteni a lötyt. Ha megisszák az átváltozás italait, mindannyian törpékké válnak k6x10 percre. Mindegyik sörfőzdében törpék dolgoznak, bár az éjjeliőrök között akad ember is. Megoldható a feladat az italok nélkül is, természetesen, de mint idegenekre, sokkal inkább bizalmatlanul tekintenek rájuk. Nappal például, amikor a munka folyik, simán bemehetnek törpeként, éjszaka az örök figyelmesebbek. Bármelyik sörfőzdébe mennek be, nappal kéttucatnyi dolgozóval, éjszaka féltucatnyi örrel kell megbirkózniuk. Ugye a feladat része, hogy nem ölhetnek. A nappali dolgozóknak, és az öröknek is van egy-egy vezetője, ennek kitalálását a mesélőre bízom, de nem kell szuperintelligens karakterekre gondolni. Az interakció a lényeg, és hogy hogyan oldják meg a feladatot a JK-k.

### Epilógus:

A játék addig tart, amíg ki nem derül, hogy melyik sörfőzde nek mi a sorsa. Tényleg a JK-kon áll, melyiket segítik nyereshez. Az epilógus pedig nyilvánvalóan az, hogy a mesélő elmeséli egy negyed órában az Ezüst Szalag fesztivált, a zsűrivel, az ünnepélyes kóstolással, és a nyertes kihirdetésével. Aztán persze sörivással és táncolással kifulladásig. And they lived happily ever after...

NJK-k: értékekre nem igazán van szükség, a mesélők feladata, hogy ne engedjék randalírozni a JK-kat.

1. Lorcás
  2. Neval Breher
  3. Bruno Veinekken
  4. Zelma Tubork
- + banyák  
+ örök

### **Karakteralkotás:**

A JK-k az alábbi kasztok közül választhatnak: harcos (3), gladiátor (3), fejtáncos (2), tolvaj (3), boszorkány (2). Zárójelben a TSZ. A JK-knak mindenképp a pyarroni elvekhez semlegesnek kell lenniük, és valahogy el kell jutniük Gianagba, tehát legegyszerűbb, ha az Északi Szövetség területén belülről származnak (nem kötelező). Jellemükben nem lehet Halál, illetve nem lehet elsődleges a Rend. Az alapértékek között 110 pontot oszthatnak szét. Minden k6-os dobásra 4-et dobtak. Ha nem ember fajút választ valaki, akkor minden k6-os dobás 3-as. A karaktereket az első törvénykönyv szerint kell kidolgozni, illetve használható a Harcosok, gladiátorok, barbárok. A

felszerelések minden kasztnál egyetlen fegyver, egy váltás ruha, és annyi ezüst, ahányadik TSZ-űek. Mágikus tárgy nem lehet náluk, kivéve a boszorkánynál egy db. hatalom itala. Harcos és gladiátor kaphat egy maximum sodronyong nehézségű páncélt, ha igényli. Egyéb felszerelést a KM-ekkel kell egyeztetni.

Minden kedves JK figyelmét felhívjuk, hogy ez egy kötetlenebb, hangulatra és interakciókra hangsúlyt helyező modul, tehát a karaktereket kidolgozásánál a hangsúlyt magára a karakter előtörténetére és jellemére helyezték.

2007.12.04.

Szerző: Kolozsvári Zsófia

Forrás: LFG.hu

Szerkesztette: Magyar Gergely