

Kincses térkép

KALANDMODUL

A Fogadóban

E kaland nem pusztán megszokásból kezdődik egy fogadóban, e kezdés a megtévesztés része is. A karakterek éppen az asztaluknál üldögélnek, amikor is egy koldusszegény figura megpróbál nekik eladni egy kincses térképet. Emberünk teljesen esélytelen a kincs megszerzésére, de a térképet eladva legalább egy kis vagyontárra számíthat.

A térkép így, vagy úgy de a karakterek kezére kerül. Valamivel később egy a fogadóba érkező bárd is énekel egy történetet a térképen megjelölt mesés kincsekről. A dal végét, ami a kincshez vezető térkép kinézetét, megfejtését adja csak pénzért hajlandó elénekelni.

Természetesen a térkép leírása stimmel, és a térképen megjelölt hely is valóságos. Ez bőven elegendő a legtöbb csapat motiválására. Nagyon valószínű, hogy a játékosoknak nem tűnik fel e véletlen egybeesés. Pedig a térkép megjelenése körül számos furcsaság akad.

Nyomozás

Ha a karakterek valami csoda folytán mégis a helyes úton indulnának el könnyen kideríthető, hogy a koldus a térképet egy társától szerezte, aki boldogan dicsekedett vele neki, hogy a fogadóban milyen jó üzletet fog csinálni a térképpel.

A térkép megszerzése persze együtt járt a másik koldus halálával.

A térképen megjelölt helyen a valóságban egy rom áll, erősítheti meg bármely térképész. A bárd a legendát egy társától hallotta, akivel fogadott is, hogy nem meri a város összes fogadjában elénekelni. E titokzatos társ hollétével azonban remek bárdunk nincs tisztában.

Természetesen a térkép ugyanettől a titokzatos társától származik, ő adta az azóta halott „megtalálónak” a megfelelő instrukciókkal együtt. Komoly összeget ígért a másik koldus megráfalásáért. Kár, hogy ezt már igen nehéz kideríteni. A halott koldus kivallatása nem egyszerű feladat.

A holttestet ugyanis elszállították, sőt a koldus valódi neve sem ismert. Az előbbit a temetőből még vissza lehet szerezni, bár ez semmiképp sem egyszerű feladat. A temető őrein kívül akár néhány örökké éhes élőholtat is bevethetsz. A valódi név megszerzése komoly kutatómunkát, és néhány engedély megszerzését igényli...

A bárd társának megtalálása sem egyszerű feladat... Magyarul a nyomozás jó eséllyel eredménytelenül végződik, és a csapat a kincskereső útra indul. Egyetlen ok lehet, ami maradásra és nyomozásra ösztönzi őket, ha mágia vagy pszi segítségével rájönnek, hogy egy életveszélyes átverés áldozatai.



Ebben az esetben némi a karakterek stílusához illő nyomozómunka után eljuthatnak a főellenfélhez. Ha a csapdát túlélve visszatérnek (vagy éppen egy bosszút állni készülő új csapat lát munkához), és ekkor kezdenek nyomozni, újabb problémát jelent, hogy a bárd tovább utazik, a koldus pedig eltűnik. Magyarul az induló nyomokat is pótolni kell valahogy.

Halálcsapda

A romok átkutatása nem tartozik a veszélytelen feladatok közé. Rajzolj egy szokásos térképet, rakd tele a területet minden jóval, majd miután a csapat besétált a csapdába, zárj el minden kijáratot. A kijutás legyen közel lehetetlen (tervezd lehetetlenre, csak akkor lehetséges, ha így is találnak valamit). Ha egyszer belesétáltak a csapdába nyugodtan öld meg itt a csapatot.

Az egyetlen cél, hogy a karakterek rájöjjenek, hogy becsapták őket. Ekkor még küldhetnek üzeneteket, hogy legyen aki bosszút áll értük. Ha pedig valami módon élve kijutnának, akkor jó néhány felbőszített paraszt várja őket. Ha ezen is túljutnának akkor a törvény őrei. Ekkor pedig egyetlen esélyük marad, megtalálni azt az embert, aki csőbe húzta őket.

Innen tehát vissza lehet térni a nyomozáshoz. A gonosz főellenfél céljai (pénz, valamely varázstárgy megszerzése, bosszú, stb.) a karakterek hátteréhez szabhatod. A statisztikáit ugyanilyen könnyen elkészítheted. Nem feltétel, hogy ő is valódi bárd legyen, ám énekelni, zenélni célszerű, ha tud.

Jutalmazás

A jutalom mibenléte a „fő-gonosz” motivációjától függ. A karakterek biztosan hozzáférnek az ő kincseinek egy részéhez, megszabadulnak az ő társaságától, stb. Ezen felül még némi tapasztalati pontot kapnak. Természetesen a paraszttal való harcot is az ellenfél számlájára lehet írni.

A kaland remélhetőleg elveszi a minden kalandba beugró játékosok kedvét eme rossz szokás további gyakorlásától, és megtanulják, nem árt, ha utánanéznek egy kicsit a megbízónak.

?

Szerző: ismeretlen

Forrás: Atlantisz

Szerkesztette: Magyar Gergely