

Néhány kalandötlet

KALANDMODUL

Nem tudom, mások hogy vannak vele, de én voltam már többször is olyan helyzetben, hogy rajtam volt a kalandmesélés/kalandírás sora, de nem volt semmi ötletem arra, hogy mi is legyen benne, s a vége vagy az lett, hogy lemondtam az összeívetelt, vagy az, hogy egyszerű arénás-gyakós-gladiátorozósdí rögtönzés lett vagy egy sima rögtönzés (igaz annyiban volt ez jó, hogy már eléggé jól megy a rögtönzés).

Ha valaki volt már ilyen helyzetben (szerintem aki több kalandot is mesélt már és nem modulból teszi ezt, nyilván szembesült a problémával) akkor az tudja, milyen kellemetlen érzés. Ennek elkerülése érdekében döntöttem úgy, hogy begépelem ezt a rövidke kiegészítőt néhány kalandötlettel.

E rövid íromány arra is használható véleményem szerint, hogy ha a karakterek esetleg nem azt az utat járnák, amit te, mint Km előkészítettedél jó alaposan, akkor visszatereld őket a jól kitaposott útra némi fifika és rögtönzés segítségével.

A táblázat használata: gondolom mindenki rájött, hogy hogyan használhatja a táblázatot. K100-zal dobunk és az eredményt összevetjük a táblázattal. Ha gondolod, saját magad is kiválaszthatsz a listából egyet-kettőt (én ezt ajánlanám), vagy többet is dobhatsz, ha az eredmény(ek) lehetetlen feladato(ka)t adna(-nának) ki a játékosoknak.

1

A koronaékszereket elcsórják a helyi tolvajklán tagjai.

2

Egy meglehetősen erős lény került valamiképpen a falucska/város főterére és a nép tehetetlen.

3

Felfedezték, hogy hol található a vén varázsló kriptája.

4

Az otthonában meggyilkolnak több kereskedőt.

5

A falu/városka/metropolisz főterén álló szoborról kiderül, hogy egy kővé változtatott paplovag.

6

Fontos áruval megrakodva egy karaván nemsoká veszélyekkel teli úton készül átkelni.

7

Kultisták rabolnak el potenciális feláldozható személyeket.

8

A város külső területeit már többször megrohanta néhány harcikutyákon lovagló goblin.

9

A helybéli banditák egyesítették ereiket néhány gonosz varázshasználóval.

10

Egy gonosz pap/paplovag saját irányítása alatt egyesíti a környék banditáit/szörnyeit.



- 11** Egy Alsó Síkokra nyíló kapu egyre több és több démont „köp” át Ynevre.
- 12** Bányászok véletlenül szabadjára engednek egy régmúlt időkből a föld mélyére temetett rettenetet (ez akármilyen gonosz és erős lény lehet)
- 13** A helyi varázsló-szövetség megkísérli átvenni a helyi tanácstól annak hatalmát.
- 14** Egyre nő a faji feszültség az emberek és az elfek (vagy törpök vagy akármik) között.
- 15** Egy titokzatos köddel szellemek érkeznek a városba.
- 16** Egy főpap szent szimbóluma eltűnik.
- 17** Egy gonosz varázsló kifejleszt egy új típusú gólemet.
- 18** A városban egy (vagy akár több) vérfarkas rejtőzködik.
- 19** Rabszolgahajcsárok folyton zaklatják a lakosságot.
- 20** Egy pap/varázsló laboratóriumából elszabadul egy tüzelementál.
- 21** Egy nagy forgalmat bonyolító hídon orkok/goblinok kezdenek el vámot követelni.
- 22** Az egyik karakter gonosz/jó mása erre a világra érkezik az Ellentétek Síkjáról.
- 23** Véres háború dül két ork törzs között, a veszteségek a környező falukat is érintik.
- 24** Egy korábban ismeretlen föld alatti kriptá kerül elő építkezések miatt.
- 25** Egy szomszédos hercegség/városállam lerohanja a hercegséget/városállamot.
- 26** Két közismert hős párbajt vív egymással.
- 27** Egy tomboló szörnyet csak egy ősi karddal lehet legyőzni (meg kell szerezni a fegyvert).
- 28** Egy prófécia megjövendöli a világvégét, ami nagy valószínűség szerint be is következik, hacsak a karakterek fel nem kutatnak egy ősi ereklyét.
- 29** A polgármester lányát ogarak rabolják el.
- 30** Egy csapdákkal zsúfolt kriptá rejti egy mágus holttestét, és rettegett (de hön áhított) varázstárgyait.
- 31** Egy meghasonlott mentálmágus/mentalista mágiával/pszivel arra veszi az embereket, hogy számára lopjanak.
- 32** Egy idegen alakot viselő alakváltó (bármiféle lehet) mentálisan irányított szolgálkat gyűjt maga köré.
- 33** A közösséget patkánybárók/patkányok által terjesztett betegség fenyegeti.
- 34** Eltűntek a varázsló tornyában található mágikus csapdákat hatástalanító kulcsok.
- 35** Valamilyen titokzatos erő a szárazföldre hajít tengermélyi humanoidokat, akik megtámadják a partmenti településeket.
- 36** A sírásók egy hatalmas, élőholtakkal teli katakombát fedeznek fel a város alatt.
- 37** Egy varázslónak szüksége van egy különleges, ritka varázsszövetevőre, ami csak a dzsungel mélyén található meg. Ez az összetevő jelentősen megnövelné mágiája erejét.
- 38** Előkerül egy ősi, mágikus kovácsműhely helyét mutató térkép.

39

Egy nagyobb város csatornarendszeréből előmászó különféle lények zaklatják a helyi lakosságot.

40

Egy ellenséges királyságba menesztett követnek kíséretre van szüksége.

41

Élőholtak garázdálkodnak egy környező faluban.

42

A szóbeszéd szerint a kísértetjárta torony tele van kincsekkel.

43

Erőszakos, heyi törzsek folyamatosan meg-megtámadják a falut.

44

A helyi pásztoroktól egy-két óriás csórja el a teheneket.

45

Egy békés településre egy megmagyarázhatatlan hóviharral sarki farkasok érkeznek.

46

A hegyeken átvezető egyetlen hágót egy hatalmas szfinx őrzi, aki senkit sem enged áthaladni.

47

A mágikus mérge ellenszerét meg kell találni még mielőtt a herceg belehal hatásába.

48

A közösségtől nem messze gonosz zsoldosok kezdenek egy erődítmény építésébe.

49

Egy druidának segítségre van szüksége, hogy megvédhesse területét a helyi goblin törzssel szemben.

50

Egy ősi átok gonosz gyilkosokká változtatja az ártatlan közembereket.

51

A hegyekben különös szörnyetegek mészárolják a sasokat.

52

Titokzatos kereskedők hibásan működő varázstárgyakat árulnak a városban, aztán megpróbálnak eltűnni.

53

Egy korábban megszerzett ősi ereklye hatására a manahálóból energiát merítő varázshasználók képességei felmondják a szolgálatot és elvesztik mágikus energiáikat is egy kilométeren belül.

54

Egy jószívű nemes fejére vérdíjat tűzött ki gonosz ellenlábasa.

55

Egy labirintus felderítésére induló kalandozókról már egy hete nincs semmiféle hír.

56

Egy jó jellemű harcos temetését megzavarják az ellenségei, akiket még életében szerzett.

57

A pusztából előözönlő hatalmas méretű férgek támadják a helyi településeket.

58

A gonosz zsarnok törvénytelennek minősíti az engedély nélküli mágiahasználatot.

59

Egy láthatóan mágiaimmunitással bíró hatalmas ősfarkas szervezetté teszi az erdő farkasait, wargjait és minden farkastestű lényt.

60

A gnóm közösség repülő hajót épít.

61

A tó közepéből kiemelkedő sziget valójában egy furcsa, elsüllyedt erődítmény teteje.

62

Az Idő Órája a Világfa gyökerei alatt van eltemetve.

63

Egy gyermek elcsavargott egy hatalmas kiterjedésű nekropoliszban és a szürkület rohamosan közeledik.

64

A földalatti város minden törpéjének hirtelen nyoma vész.

65

Egy titokzatos rom közelében tátongó barlang szájából furcsa, zöld füst kezd el szivárogni.

- 66** Éjszaka titokzatos sikolyok hallatszanak a kísértetjártának mondott erődből.
- 67** A tolvajok Mordenkaiken fényűző kastélyába menekülnek a mesés zsákmánnyal.
- 68** Egy mágusnak síkutazás közben nyoma vész.
- 69** Egy paplovag vezeklő küldetése egy olyan troll barlangjához vezet, amely túl jól őrzött ahhoz, hogy egyedül megbizkózzon a feladattal.
- 70** Egy mágiahasználóról híres kisebb állam/hercegség/akármilyen háborúra készül.
- 71** A főpap csak egy illúzió.
- 72** Egy újsütetű nemes fejébe vette, hogy teljesen megtisztítja az erdő egy szegletét az ott tanyázó szörnyektől.
- 73** A termékeny földeket egy tüzelementál perzseli végig.
- 74** A hihetetlenül elszaporodott Cyweh-kah támadások közelebb hozzák a környék Snil népeit.
- 75** Egy titokzatos eredetű, hatalmas tűzvész fenyegeti az erdőben élő druida-szövetséget.
- 76** A rég halott hőst ősi tekercsből felélesztő varázshasználók csak későn döbbennek rá, hogy a nő nem az, akinek hitték.
- 77** Egy szomorú bárd gyászos dalt énekel barátjáról, akit a szomszédos városkában tartanak fogva.
- 78** A gonosz nemesek egy kalandozó céhet készítenek alapítani, aminek segítségével ellenőrizhetnék a kalandozók tevékenységét, és irányíthatnák őket.
- 79** A gnóm karavánnak egy gyíklények által lakott területen kell áthaladniuk.
- 80** A király kastélyának minden ajtaja hirtelen bezáródik és kinyitásukkor tűz csap ki belőlük (2k6 Sp)
- 81** Egy ártatlanul elítélt, kivégzésre váró férfi sírva könyörög, hogy valaki segítsen rajta.
- 82** A nagyhatalmú varázsló varázstárgyai elsüllyedtek a mocsárban.
- 83** A kocsik és társzekerek szétesnek, mikor gyorsan hajtanak velük. Szabotázs történt.
- 84** Egy nagyvárosra záporosóként hullanak egy különös békafaj egyedei, amelyek csak a hegy túl oldalán elterülő mágikus tóban élnek.
- 85** A féltékeny rivális megkísérli megakadályozni a herceg házasságát.
- 86** Egy évekkel korábban titokzatos körülmények között eltűnt nő ismét feltűnik – és a tó felszínén jár.
- 87** A földrengés felfed egy korábban ismeretlen labirintust.
- 88** Egy megcsalt félelnek szüksége van valakire, aki képviselje őt a gladiátorviadalokon.
- 89** A környéket feldúló vihar középpontjában egy titokzatos kastély lebeg.
- 90** Az emberek gyanakodni kezdenek a piacon sárkánytestrészeket áruló udvari ork kereskedőre.
- 91** Egy szórakozott mágus hibájából egy nagyobb hatalmú varázstárgy rossz kezekbe kerül.
- 92** A hatalmas könyvtárat, és különösen a könyvtár egy régóta nem használt szobáját élőholt árnyak lepik el.

93

A városka közepén álló elhagyatott ház ajtajáról kiderül, hogy egy mágikus térkapu.

94

A folyami kalózok egyezséget kötnek egy banya csapattal és hatalmas vámat követelnek a hajósoktól, majd, ha azok nem fizetnek, lerohanják őket.

95

Egy varázstárgy két alkatrésze esküdt ellenségek kezén van, míg a harmadik rész elveszett.

96

Sárkánygyíkok egy csapata elragadja a helyi juhok egy részét nem kímélik a pásztorokat sem.

97

Gonosz papok gyűlnek össze titokban. Hogy rettenetes istenük egy hatalmas szolgáját a földre idézzék.

98

Egy nagyvárost egy emberekből álló sereg ostromol.

99

A mondák szerint a romos kolostorban egy hatalmas mágikus rubin van elrejtve.

100

A sárkánygyíkokon lovagló gyíklények annak az oldalára állnak egy családi „vitában”, aki többet fizet.

Amint látható, néhány alapötlet-mag összekapcsolódik és legtöbbször nem olyan bonyolult egy egészen izgis kis kalandot rögtönözni... nekem segített.

Köszönöm az olvasást, jó játékot!

2004.05.07.

Szerző: Lord RuFuS

Forrás: Kalandozok (rég)

Szerkesztette: Magyar Gergely