



Utolsó Esély

D&D 5. kalandmodul



Utolsó esély D&D 5. kalandmodul 5. szintű karaktereknek

*Írta: Bárkányi Péter /Doc/
Példakarakterek: Bárkányi Szabolcs*

Az alábbi kalandmodul a Kalendorok Társaságának második rendezvényén (Félelem és Reszketés Budapesten) került lemesélésre. A rendezvényen 4,5 óra van egy mesére, így a történetbe bekerült a később említett tárcsa, amely a valós időt szimbolizálta, ezáltal sürgetve a játékosokat a feladat megoldására. A rendezvényen játszó csapat nagyon szűkösen, de sikeresen teljesítette a feladatot, az utolsó 2 percben sikerült megszerezniük a botot. Természetesen ez tetszőlegesen módosítható, ha nem ennyire szűk az időkeret. A történetben szereplő szörnyek statisztikái a szörnyek könyvében találhatóak meg, a megjelölt oldalszámon.

Beharangozó

Az ostromnak hamarosan vége. És akkor mind meghaltok. Az északi hordák lepaktáltak valami istentelen hatalommal és démoni képességekkel felruházva már a birodalom fővárosát, sőt a királyi palotát ostromolják. Ha a főváros eszik nem marad már szervezett katonai erő ami megvédené az ország több millió lakóját. Ti is a védők között harcoltok ki becsületért, ki zsoldért és van aki csak azért hogy mentse a bőrét.

A királyi **MAGISZTERÁTUS** önkénteseket toboroz egy végső elkeseredett próbálkozáshoz, hogy mentse a helyzetet. Titkos föliánsok és elfeledett varázsigék használatával a nyomára bukkantak egy hatalmas varázstárgynak ami mentheti a királyságot szorult helyzetéből. A probléma csak az, hogy ez a tárgy egy másik világon található és a helyét is csak megközelítőleg sikerült felderíteni. A ti feladatotok lesz felkutatni és megszerezni ezt a tárgyat az ismeretlen világról. Nincs veszteni valótok. Ha itt maradtok a biztos halál vár rátok, így legalább esélyetek van a saját sorsotokat a kezetekbe venni.

Mondjuk kicsit aggasztó a tény, hogy pár nappal ezelőtt a király legjobb emberei már útra keltek de azóta semmi hír róluk...

Háttér

A király emberei egy Syynaf nevű világról származó föliánsból hámozták ki az információt, miszerint egy világméretű háborúban egy bizonyos **ERIMFANUS BOTJA** hozta meg a végső győzelmet. Sokat nem tudtak meg a tárgyról, mert hiányosak az iratok, csak a tárgy megközelítőleges helyét sikerült kibogozniuk. Kidolgoztak egy varázslatot, aminek segítségével erre a helyre küldik a csapatot, miután a király emberei nem tértek vissza. Az átküldhető kalandozók száma tetszőleges, a rendezvényen 5 főre volt maximalizálva.

A bot tulajdonosa nem volt más, mint Pelor egyik főpapja, aki felvette a harcot az élőhalottakkal. Akkoriban kapta meg a szent ereklyét Pelortól, mikor a vallás erősen hanyatlani kezdett, és az emberek a technika felé fordultak. Egyik fő célja az volt, hogy megmutassa a világnak az istenek nem hagyták el őket. Ám az emberek nem hallgattak rá, hiába ért el sikereket a háborúban, a remény botjának hatalma, amely bátorságot, hitet és vigaszt nyújtott, eltörpült a varázslók óriási fényt lövellő fegyverei és a Mechatronok pusztítása mellett. A balga nép nem is tudja, hogy a bot hatalma tartotta őket össze, és zavarta meg a támadó élőhalottakat. Ereje a felszín alatt a hitben gyökeredzik, nem pedig a látványos hússzagató varázslatokban.

A papság tovább hanyatlott, míg végül **ERIMFANUS** is magára maradt, végül **SELIMNO** ostrománál nyoma nem veszett.

Syynaf

1200 évvel ezelőtt felborult az élet Syynaf világán. Mindenféle források törtek elő véletlenszerűen, hol a pozitív, hol a negatív energia síkjával összekötve az anyagi világot. Nagy volt a riadalom, mert a negatív energiaforrásoknál hamar elpusztult minden élő, míg a pozitív energia hatására megelevenedett az élettelen is. A



varázshasználók hamar túllendültek a kezdeti nehézségeket, és stabilizálták a lakott vidékeken feltörő forrásokat. A pozitív és negatív energiákat mágikus burokba foglalva korlátozták le, ami enyhítette az energia által okozott hatást. A pozitív forrásoknál ez nagyon hasznos volt, mivel a hatókörben tartózkodók nem szenvedtek a hatalmas fénytől, és nem elevenedett meg minden tárgy a közelben, valamint ezen felül a test folyamatosan gyógyult a forrás közelében, és a gyógyító mágiák is sokkal hatásosabbak voltak. A negatív forrásoknál pont ellentétes volt a helyzet. Mivel a forrás pusztította az élőket, így a környéke hamar elnéptelenedett, és csak egy kis helyőrség vigyázta, nehogy rossz célokra használják.

Ez sajnos elég hamar bekövetkezett, ugyanis egy nagyon ambiciózus nekromanta **IOL ASDHOL** hamar rátette a kezét egy ilyen forrásra, ami felderítetlen maradt a birodalmak előtt. Ide költözvén végezte kísérleteit, és gyártotta élőholt seregét, hogy hatalmát kiterjessze. Eleinte csak kísérletezett, de hamar ráébredt, hogy a nyers forrásokból áradó pusztító energia hatalmasabb élőhalottakat is átsegít az anyagi világra. Túl gyorsan történt minden, és mire Iol észbe kapott, már ellepték a környéket a lidércek és árnyak. Neki sem maradt más választása, ha „életben” akart maradni, elvégezte a rettegett szertartást, melynek segítségével Lich-é változtatta magát. Nem sokkal ezután mint a ragály törtek elő az élőhalottak a sötét északi hegyekből, ellepve és elpusztítva az útjukba kerülő városokat. A birodalmak hamar reagáltak, de nem tudták felvenni a versenyt a halottakat animáló Lich-el, akinek hatalma korlátlan volt a negatív forrásoknál. Véres háború bontakozott ki, ahol Iol és serege célirányosan elfoglalta a negatív energiaforrásokat, és ezáltal erősítette élőholt seregét. A mágusok és papok vállvetve dolgoztak a megoldáson, de az áradat ellen nem tudtak mit csinálni. Szép lassan visszaszorultak a pozitív energiaforrások köré, ahol ők voltak nyerő helyzetben. Mivel a papok tudtak leghatékonyabban fellépni az élőholtak ellen, és nekik volt a legnagyobb támogató hatalmuk, aktívan részt vettek a harcokban. Ennek következménye az lett, hogy mikor visszaszorultak a források közelébe a papság nagy hányada az enyészetté vált, rosszabb esetben a zombi seregben szolgált.

Kilátástalanná vált az élők sorsa. Elszigetelt közösségekben tengették életüket, miközben körülöttük százával hemzsegték az élőholtak. A vég közeledett, mert az élőholtak vezetőik parancsára koncentrálták erejüket egy-egy város ellen, és szép lassan hatalmas veszteségek árán elpusztították. A teljes reménytelenségben született meg a csodafegyver, amit **DORO FARTH** főmágus fejlesztett ki társaival. A csodafegyver lényege, hogy mágikus eljárással „feltöltik” a színarany hordozót pozitív energiával, amit ezután bármerre lehet vinni. Méretétől függően sugározza az energiát, akár több 100m-re is. Az eljárás megalkotásával szép lassan visszaszorították a holtakat, és sikerült egyesíteniük erejüket. Ekkoriban kezdett háttérbe szorulni a papság. Az emberek egyre kevésbé hittek az istenekben, akik megóvják őket, ezáltal a papok hatalma is egyre gyengült. Az emberek érdeklődése a mágusok, és a tudomány felé fordult, és sokan választották a varázslók útját, és jó néhányan az új pszionikus hatalommal kacérokodtak. Ekkoriban kezdett nagyon megerősödni a mágusok presztízse, és hatalma, aminek természetesen nagyon örültek.

Több száz év háborúja árán sikerült nagyjából összefüggő területeket kialakítani az élőknek, a „fény” segítségével, és szép lassan megerősödtek. De nem sokat pihenhettek, mert már az első években kiderült, hogy a fényt hordozó arany lassan kiég, így meghatározott ideig használható csak a fegyver, utána kimerül, és nem lehet újrahasznosítani. Ennek érdekében a birtokukban lévő összes aranyat feldolgozták, illetve későbbi felhasználásra begyűjtötték, és új pénznemet vezettek be. Az ezüst lett a fő fizetőeszköz. Az arany begyűjtésnek sokan nem örültek, de aki nem engedelmeskedett, vagy lázongott, azt akár száműzheték is a senki földjére. Természetesen az elkobzott arany helyett próbáltak ezüsttel fizetni, de hosszú gyötrelmes éveknek kellett eltelniük, hogy a nép megszokja.

Nem sokkal az átállás után jött a szörnyű hír Iol felfedezéséről. A kémek jelentései szerint a Lich kidolgozott egy módszert, amivel a pozitív forrásból negatívát csinál. Gyorsan kellett cselekedniük, mert ezáltal gyorsabban nőtt az ellenség hatalma. Első lépésként megalkották a **HÁLÓT**, amin keresztül nyomon lehetett követni a



világon a források feltörését. Ezután, folyamatos expedíciókat és hadjáratokat vezettek, hogy minden pozitív forrást időben birtokba vegyenek. Mindeközben lázasan dolgoztak a módszeren, hogy tudnák ők is megváltoztatni a források mibenlétét. Sajnos a mai napig nem sikerült rájönniük a módszerre, de a kutatások közben újabb felfedezést tettek. Mágikus eljárásokkal sikerült életre keltetniük, és élőlények lelkével felruházniuk a mérnökök által tervezett **MECHATRONOKAT**. Ezek a hatalmas fém, és fa szerkezetek félelmetes pusztításra voltak képesek, miután a pozitív energia segítségével életre keltették őket. Később a szerkezeteket halott harcosok lelkével ruházták fel. Ezáltal nem csupán gépek voltak, hanem örökké élő bálványok. Bár a lélek nem teljesen tud azonosulni a fémtesttel, és általában mentális képességei nem az igaziak, de egy jó harcos tudása egy ilyen testtel párosulva igazán figyelemre méltó. A **MECHATRONOKBAN** van egy speciális szerkezet, amit fel kell tölteni a pozitív energiával, különben a szerkezet mozdulatlanra dermed. Ezért csak kisebb harcokban vehetnek részt, mert a közelben mindig kell lennie egy forrásnak.

Napjainkra a papság teljesen kihalt, a hit elveszett. Hatalmas konfliktus támadt abból is, mikor beolvastották az arany tárgyakat, és ebbe jó néhány papi kegytárgy is beletartozott. Az emberek elfordultak az istenektől, és egyre kevesebben álltak papnak is, míg végezetül **SIOUS MAR** halálával az utolsó pap is eltűnt a világból. Helyüket a gyógyítók vették át, akik a fényhez imádkoznak és onnan merítik erejüket. Legalábbis ők ezt hiszik, mert Pelor aki hatalmat biztosít a reményvesztetteknek.

Bevezető

A kis csapat összegyűlik a kastély egyik tornyában, majd négy, köpönyeges varázsló elkezd előkészíteni a varázslatot. Eközben megkapnak minden szükséges felszerelést, valamint az alábbi speciális tárgyakat:

- Lándzsa +1
- Nyílvessző +1 (12)
- Buzogány láncos +1
- Láncing +1
- Kivert bőrvért +1

- Erőpajzs gyűrű
- Ring of protection +1
- Cloak of protection +1
- 2.000 at

Az előkészületek gyorsan véget érnek és indul a menet. **TERANUS SCIPO** a főmágus elmondja a birtokukban lévő információkat:

Egy ősi kötet került a kezükbe egy titkos, nem evilági akció során. Ebben a kötetben olvastak a botról, ami az írás szerint hatalmas fegyver, mert megfordította az élőhalottak elleni vívott háború végkimenetelét. Ódákat zengnek a kötetben a fényről, meg a mindent átölelő energiákról, de mivel nagyon hiányos és sérült a fóliáns így nem sokat tudnak biztosan. A világ ahova készülnek az élők és holtak örökös háborújában tengődik, amit befolyásolnak a **FORRÁSOK** és felügyel a **HÁLÓ**. Amit még ki tudnak mazsolázni az a feltételezhető helyszín, mégpedig a **SELIMNO** melletti **ERŐD**. Itt veszett nyoma a botnak és gazdájának.

A síkváltás varázslat előkészületeként a homlokukra rajzolnak egy-egy mágikus jelet, valamint megkapják a **TÁRCSÁT**, ami jelöli mennyi idejük van még a másik világon. Ha a tárcsa körbefordul, akkor automatikusan visszahozza őket ide a terembe. Így mindenáron szerezzék meg a fegyvert, mert csak az élők tudnak visszajönni a varázslat segítségével.

Megérkezés

A varázslat megélése rendkívül gyomorkavaró és megterhelő. Aki nem dob sikeres **CON 10** próbát, az a rosszuléttől disadvantage módosítót kap 3 körig. Az érkezési helyszín korántsem biztató. Egy sötét, ritkás, rothadó erdőbe érkeznek egy kis tisztásra. Az ég sötétlila, borús félhomály van. Nem látszik se a nap, se a hold csak valami derengés a lilás fellegek körül. Viszont nem is olyan messze sárga fény töri át a fellegeket, amin keresztül napfény árad be, a kb 5-6 km-re lévő területre. Kezdi magukat összeszedni, ám a közelben mozgolódás támad. A közeledő kis kompánia vezetője **TROUTTO** a lángoló koponya, aki kacagva támad rájuk kis házi kedvencével (Minotaurusz) és néhány követőjével 4 Ghoul, és egy Ghast. **TROUTTO** hajlandó beszédbe is elegyedni az idegenekkel, de csak azért, hogy

szolgái meglephessék őket. A csata végén, vagy ha a karakterek problémás helyzetbe kerülnek, megérkezik az expedíciós hadtest.

- Flameskull 134
- Minotaur skeleton 273
- Ghoul/Ghast 148

Expedíciós hadtest

A helyszínre érkező kis kompánia igen impozáns látványt nyújt. A közel 30 fős csapat élén egy hatalmas gépezet menetel, de a csapat vezetője is figyelemre méltó látványt nyújt.

SERENTALIS: Hatalmas Mechatron, kb 3 méter magas, bal karja egy méretes körfűrész, jobb kezében hatalmas kalapács. Előreálló íves feje van, középen egy sárgás szemmel. Csupa fém és fa, mellkasán sárgás energia, ami átszövi az egész lényt. Nagyon keveset beszél öblös mély hangján.



LORD CALIN DE MARNAL: Az expedíciós csapat kapitánya. Magas peremű fél-vértet visel, fém pajzzsal és hosszúkarddal. Minden felszerelését valamilyen módon fényes vonalak szövik át. Fekete hajú, szakállas, komor katona. Mikor meglátja őket, egyből ingerült lesz. Katonái gyűrűjében hallgatja ki a jövevényeket. Kiderül azért vannak itt, mert riasztást kaptak a hálón, hogy energia kitörés történt. Ráadásul nem ők az elsők, akik vakriasztást adnak a Hálón. Nem sokkal ezelőtt egy hasonló

csapat érkezett. Ők is ötven voltak (Lovag, varázsló, tolvaj, harcos, Pelor pap) és nagyon kerestek valamit. Ők is felhúzták, mert nem olcsó egy ilyen kiruccanás, ám később jövedelmezőnek bizonyult a találkozásuk, mert tiszta aranyban fizettek. Óvatosan beszéltek céljukról, de mindenképpen a Selimno melletti erődbe akartak eljutni, ami nem is annyira nehéz, mert a **SELIMNO FORRÁSNÁL** van az expedíciós hadtest bázisa. Többet nem tud elmondani, a bázison lévő varázslóhoz, **KENELDAR SIFFUR**-hoz irányítja őket, akárcsak elődeiket, akik nem tértek vissza a bázisra.

SELIMNO FORRÁS: A bázis a lerombolt nagyváros egyik peremkerületében fekszik. A romos házak között menve egyre világosabb és tisztább az idő, míg beérnek a fénypázmába. Ahogy közelebb érnek a fényhez, elkezdnek sebeik beforrni, és fáradtságuk is enyhülni kezd. Mire beérnek a városközpontba, maximális HP-ra gyógyulnak fel. A fény peremétől száz méterre egy rögtönzött fal emelkedik főleg fából, magába építve a város ép részeit. Közel 100 katona és egyéb kiszolgáló személyzet állomásozik itt, bázisukat egy kitörés köré építve, amit egy kristálykúpólával tartanak kordában. A kristálykúpola mestere, és az expedíció fővarázslója **KENELDAR SIFFUR**. Ami furcsa lehet a kalandozóknak, hogy a kiszolgáló személyzet és a katonák között is előfordulnak orkok, goblinok, és mindenféle lény, akiknek együttműködéséről az ő világukban nem lehet hallani. Itt látszik igazán, hogy a világot két részre osztotta a források megjelenése. Élőkre, és holtakra.

KENELDAR SIFFUR: A meglepően fiatal varázsló elmondja amit tudni szeretnének a háttérről, valamint útbaigazítja őket az erődhöz is. Beszámol az előttük érkezett csapatról is, akik morózusan és titkolózva némi kereskedés után egyből el is indultak a helyőrséghez. Hiába figyelmeztette őket **HELMER BÁRÓRA**. A báró évszázadokkal ezelőtt halt meg, miközben az ellenség kezére játszotta az erődöt, mert elméjét megbabonázta egy bűbáj. Azóta ő ott az úr, és ő is okozta az ott lakók vesztét is. Beszámolók szerint valamilyen testetlen élőhalott. A varázsló kiindulva az előttük érkezőkből, üzletet ajánl. A náluk lévő arany durván tízszer annyit ér, mint saját világukban. A feltüntetett árak aranyban értendők.



Kereskedelem:

- **FÉNY FIOLA:** (30 l fény, ezen belül hatása olyan, mint a napfényé, kb. 10 óra hatóidő, aktiválása normál cselekedet, negatív energiákat kiszűri 20 HP sebzésig, ezután eltörik és kimerül) 100 at/db
- **FÉNYGRÁNÁT:** (10 l hatóterület, törve fejt ki hatását, azonnali gyógyítás 2d8 ideiglenes HP, 2d8 HP sebzés élőhalottakon) 100 at
- **FÉNYLÖVŐ:** Egy pisztolyhoz hasonlító tárgy, vastag csővel. Használata normál cselekedet, ekkor fénysugarat lő ki. Sebzése a rajta lévő szabályzóval állítható. Hatótáv: 100/200 sebzés xd6 1000 at
- **TÁR FÉNYLÖVŐHÖZ:** 10d6 sebzésnyi energiát tartalmaz. Kimerülése után teljes kör a tárcsere. 150 at

Helyőrség

Felfegyverkezve, információkkal felruházva elindulnak a bot megszerzésére. Az út kb fél nap gyalog a várostól keletre a hegyek felé. Viszonylag eseménytelenül telik az utazás /igény szerint tetszőleges véletlen találkozással dobható fel a hangulat/, de egyre nehezebb és egyre fárasztóbb a negatív energiák miatt, ugyanis a helyőrségen egy mikro kitörés található. Mikor már látják az erődöt, a kövek között bujkáló alakra lesznek figyelmesek. Hamar kiderül, hogy a bujkáló fél-elf eléggé zavarodott, a királyi katonák szakadt uniformisát viseli. Teljesen fegyvertelen, külseje zilált, viselkedése zavart és kissé örült. Ő a királyi csapat utolsó élő egyede, aki felderítő és zárnyitó szereppel érkezett. Azonban az erődben lévő élőhalottakkal vívott csatában szép lassan felmorzsolódott a csapatuk. Több tucat élőhalott elpusztítása után végül alulmaradtak, ráadásul a felderítőt megszállta **AKO**, egy szellem, aki **HELMER BÁRÓ** szolgája. A szellem célja, hogy félrevezesse a karaktereket. Először elmondja, hogy a biztos halál vár rájuk, és ha tehetik forduljanak vissza. Aztán ha látja náluk a vásárolt eszközöket (fény fiola, stb) elmondja, hogy őket is átverték ezekkel a bizsukkal, de semmi hatásuk nem volt. Sőt, egyik társa azért halt meg, mert felrobbant a kezében. Csatlakozik a csapathoz, végig hátul marad, és ha teheti összehúzza magát. A megfelelő

pillanatban meglepetésből támad, elhagyva a testet, vagy akár fizikai testben harcolva.

A szellem gyengesége abban rejlik, hogy természetesen nem tud semmit a megszállott test korábbi életéről, tapasztalásairól. Nem tud nevetet, a társai nevét, vagy akár azt, hogy honnan jött. Ezt nagyon ügyesen palástolja háborodott színjátékával, és olyan információk adagolásával, amik számára egyértelműek (a bot hatalma, Helmer báró, stb.). A másik gyanús jel az lehet, hogy egyetlen élőhalott sem támadja meg a felderítőt, aki pont ezért mindig hátul húzódik meg.

A helyőrség maga rendkívül rossz állapotban van. A valaha magas falak mostanra 3-4 méter magasra koptak. A szögletes várfal mögötti udvarban egyetlen épület maradt épen, mégpedig a templom. Az összes többi épület szinte a földel egyenlő. A területen lévő rengeteg testetlen élőhalott nagy részét elpusztították a király emberei, mégis akad még jó pár akik megnehezítik a kalandozók életét. A várudvar felé haladva első hullámban **9 ÁRNY** támad rájuk. Ha van rá lehetőség, a falakon átrepülve, vagy átnyúlva. Ha felülkerekednek a kalandozók, akkor az árnyak a templom felső szintjére menekülnek vissza. A falakon belül érezhető már a negatív energia hatása. Az élőhalottak körönként 1 HP-t regenerálódnak, míg az élőlények 1 HP-t sebződnek. A sebződés ellen véd a fény fiola.

A templom eléggé romos, de szerkezetileg ép. A főhajó közepén egy fekete medencében kátrányszerű massa közepén található a bot, függőlegesen áll ki az anyagból. Ez a fekete massa valójában a negatív energia kitörés materializálódása. Ennek hatása erősen érzékelhető. A templomban lévő élőlények körönként 5 HP-t sebződnek, míg az élőhalottak 5 HP-t gyógyulnak. A medence áll készenlétben **HELMER BÁRÓ**, aki egy **WRAITH**. Taktikája egyszerű. Mikor a betolakodók megközelítik a medencét 60 l-ra, kiemelkedik a padlóból és rövid monológot tart a betolakodók elpusztításáról. A csata kezdetekor **5 SPECTER** emelkedik ki a talajból. Minden karakterre jut egy.

- Ghost 147
- Specter 279
- Wraith 302



- Shadow 269

Befejezés

A mese típusától függően megpróbálkozhatják csata közben megszerezni a botot. Ez igen nehéz feladat, mert a botot a kavargó fekete massa erősen tartja /a massa a térképen jelölt kis fekete négyzet/. Sikeres elmozdításához 20 kg tömeget kell megmozgatni ami igen körülményes, mert a medence sugara 15 l. Aki közvetlenül érintkezik a fekete masszával, az körönként 4d6 necrotic sebzést szenved. A bot megszerzésének egyik módja, ha valaki igaz hittel felvértezve próbálja megszerezni. Papoknál ez szinte egyértelműen működik, de bárki más is megteheti, ha fohászkodik védelmezőjéhez, patrónusához. Ekkor a boton keresztül isteni megnyilvánulás formájában láthatatlan híd jelenik meg a massa felett. Erre viszont csak akkor derül fény, ha a bátor vállalkozó nyíltan kijelenti hogy bemegy a botért, felvállalva ezzel a lehetőséget, hogy akár bele is halhat. A térképen lévő számozott szobák nincsenek kidolgozva, mivel a modul szempontjából lényegtelen tartalmuk, de természetesen hosszabb történet mesélése esetén kidolgozásukkal lehet bővíteni a kalandot.

Ha sikeresen megszerezték a botot és a tárcsát elforgatják (vagy lejár az idő), vissza telepörtálódnak az élő karakterek a terembe,

ahonnan indultak. A további történések már a mesélőn múlnak. A botot felhasználva szembeszállnak a támadó sereggel? Esetleg maradnak az idegen világban? Itt egy nagyon érdekes csavart lehet vinni a történetbe. Mikor összefutnak a varázslóval Selimno-ban és realizálódik, hogy a náluk lévő pénzzel valójában nagyon gazdagok, akkor jogosan felmerülhet a kérdés a kevésbé jó karakterekben, hogy minek kockáztassam az életemet egy tárgyért, amit megszerelve visszakerülök arra a világra, ahol éppen ostromolják a várat? Miért is ne maradhatnék itt gazdagon? Erre a vonalra talán rá is lehet építeni azzal, hogy az egyik karakter mondjuk a király beépített embere, aki azzal a céllal lett kijelölve, hogy ezt a lehetőséget kizárja. Vagy lehet, hogy a homlokukra rajzolt jel mindenképpen visszahozza őket? Hogyan lehetne megtörni a jelet?

Ezen kérdések eldöntése már a mesélő feladata.

A modulhoz mellékelem a rendezvényre készített példakaraktereket. A karakterek mellé van egy kis összefoglaló, amin ki vannak gyűjtve a karakterek speciális képességei. Ezáltal kezdő játékosoknak is könnyebb eligazodni.

Kalendorok Társasága

Szerepjáték-rendezvények szervezésére alakult közösség

A Kalendorok Társasága azzal a céllal alakult, hogy szerepjáték-rendezvényeket szervezzünk az érdeklődőknek. Nem versenyt, vagy egy játék köré épített találkozót szervezünk, hanem az igények figyelembevételével tartalmas szórakozást igyekszünk biztosítani a résztvevőknek.

Ezért a rendezvényeken több szerepjáték és világ bemutatása is előfordul. Ezért a rendezvényeken több szerepjáték és világ bemutatása is előfordul. Rendszerek tekintetében minden találkozóra igyekszünk más jellegű, rendszerű játékot bemutatni, valamint minden rendezvényt egy témakör köré fogunk építeni.

Várunk szeretettel következő rendezvényünkön!

HONLAPUNK:

<http://kalendoroktarsasaga.hu>

FACEBOOK:

<https://www.facebook.com/kalendoroktarsasaga>

