

Kalandot tíz perc alatt?



Láttam már megannyi próbálkozást, mindenféle olyan kalandra, ahol a középpontban úgy kerültek elő Ynevre nem illő dolgok, hogy nem volt semmiben sem indokolt a létük. Mert bár tény, hogy a síkka ismert varázslat, és lehet olyan varázshasználó aki fejében megfordul, hogy idegen síkokról szerezzen be valamit, és ez kaland alapja is lehet, de ez inkább a szabályt erősítő kivétel és ritka. De nem hiszem, hogy az $n+1$. képregényből, filmből, nem M.A.G.U.S.-hoz kapcsolódó regényből vett anyagra kellene rendszeresen kalandot építeni. De egy síkka érintő kalandok is inkább hosszabb kaland sorozatok, amik bizony hónapok át tarthatnak, megannyi előkészülettel, feltételezéssel. De pontosan tudom, hogy sokan azért találták ki az $n+1$... Yneven jellegű kalandot, mert nincs más ötletük. Nincs más ötletük, nincs más kalandjuk. Hogyan lehet erre a problémára jó választ találni?

Meglepő állítás következik: Lopjunk a TVből. No nem arról szól a dolog, hogy vegyünk át onnan akár anyagokat, akár megpróbáljunk sorozatokat, filmeket átültetni Ynevre, hanem ismerjük fel azt, hogy sok sorozat hogyan épül fel. Sokszor halljuk a "procedural" szót, amit olyan sorozatokra értünk ahol az egyes részek struktúrája kötött, de és az egyes részek többé / kevésbé függetlenek egymástól. Mit jelent ez?

Van egy olyan struktúra amit a forgatókönyvíró viszonylag gyorsan ki tud tölteni adatokkal. Egy ilyen kaland struktúráját pedig sokszor meghatározza a világ felépítése. Így bármennyire is szívesen írnék erről általánosan, ami M.A.G.U.S.-ban természetesnek hat, az idegenül nézne ki egy D&D kalandban. Ynev ugyanis emberközpontú világ, míg egy AD&D kaland furcsa lenne szörnyek nélkül.

Bár Ynev világán is van egy csomó szörnyeteg, amire oda kell figyelni, mégsem lehet azt mondani rá, hogy ezek a szörnyetegek lennének a középpontban. Annál inkább az egyes országok, kultúrák közötti konfliktus, és ezek mellett felmerülnek kultúránként jellemző termékek. Abaszisz kapcsán fontos termék az abbitacél. Predoc kapcsán az óbor. Gorvik kapcsán a Rokmundi csipke. A legjobb lovakat Yllinorban vehetjük. Tarin nem csupán sört, de sok remek kovácsmunkát kínál. De beszélhetünk még más luxuscikkekről, fegyverekről és apróságokról amiket Ynev megannyi országában vásárolhatunk. A kereskedelem pedig éppen úgy meghatározó tényező Yneven, mint ahogy az egyes csoportok közötti rivalizálás is.

Ez számos bármikor ismételhető, állandó kalandlehetőséget teremt meg. Mindegy, hogy általában nincs ötlete a KMnek és ezért valami erőltetett dolgot találna ki, vagy éppen egy



hirtelen jött felkérés kapcsán gyorsan kell kidolgozni valamit, a hasonló tucatkalandok jó megoldást jelentenek. Persze sokféle hasonló tucatkaland létezik, így ezek létét jelenleg egy példán keresztül mutatom be. Sok hasonló megoldás létezik. És persze sok KM számára felesleges a sok táblázat, hiszen leírt adatok és kockák segítségével összerakott kaland helyett, a tapasztalatára épít, rögtönöz és hasonló kalandot bármikor összerak.

De lássuk az első példát egy ilyen táblázatra. A kalandozókat pályafutásuk korai szakaszában rendszeresen felkérjük, hogy kíséren el kereskedőket, vagy bárkit aki egy idegen országban vásárolna. Innen pedig könnyen mondjuk azt a kaland megalkotásánál csak egy kockadobás megmondani milyen területen is zajlik a kaland, amit az első fontos szempont ami meghatározza a kalandot. Nézzük csak a vásárlás helyét (a táblázat példa, érdemes sajátot összeállítani):

Dobás (2k6)	Kaland helyszíne	Lehetséges áruk
2	Haonwell elf negyede	Faragott bútorok, egyéb különlegességek
3	Tarin	Különleges kovácsmunkák
4	Haonwell (egyéb)	Művészi tárgyak, eszközök, stb.
5	Yllinor	Lovak, helyi fegyverek (íjak, stb)
6	Abaszisz	Abbitacél
7	Erion	Bármilyen apróság
8	Taba el Ibara	Egzotikus virágok, gyümölcsök. Esetleg rabszolga. Banki "szolgáltatások"
9	Predoc	Óbor
10	Tiadlan	Fűszernövények, selyem
11	Erigov	Könyvek
12	Gorvik	Rokmundi csipke

De a táblázaton lehet variálni, felkerülhet rá Toron (rabszolga, helyi ruhák, ellenmérgek), vagy tetszőleges más ország akár helyi gyógyfüvekkel, ellenmérgekkel. A könyvek kapcsán Pyarron és Doran is előkerülhet, stb. így a 2k6 helyett akár 2k10 alapú táblázatot is könnyen ki tudunk alakítani, kicsit változatosabb kalandokhoz. És ott már 1% eséllyel (2, 20) akár egzotikusabb helyszínek is előkerülhetnek. Ételek, italok kapcsán nyugodtan bővítsük a helyi ízlést, találjuk ki, honnan érdemes különleges sonkát venni, stb.

Könnyen eldönthetjük, mi a karakterek feladata: Elkísérni egy területre valakit. Visszakísérni őt a hazájába az áruval. Mindkettő? Vagy csak megvédeni a városban amíg üzletet köt? Megtudni a helyiektől, hogyan lehet a legjobb árut megvenni (információért, az alku részeként, stb. segítve őket). A kaland ilyen szempontból is lehet változatos. De felmerülhet az is, hogy nem vásárlás van, csak egy kereskedőház rendez bált, meghívva oda a számára fontos embereket legyenek azok más kereskedők, vásárlók, beszállítók, az út kapcsán érdekelt nemesek. Itt is felmerülhet sok részfeladat, összeírható ez is táblázatos formában (a táblázat példa, érdemes sajátot összeállítani):

Dobás (2K5)	Kaland típusa
2	Bál (Ha van bál kapcsán is hasonló mintánk, a programot, komplikációkat azzal tervezzük meg!)
3	Testőrködés az alkudozás alatt
4	Megelőzi egy rivális családot
5	Karavánkísérőként kísérenni egy karavánt a különleges áruval (visszafelé)
6	Karavánkísérőként való munka végig (mindkét irányban)
7	Karavánkísérőként kísérenni egy "üres" karavánt (és a pénzt) ami áruért megy
8	Testőrködés oda-vissza út alatt (érdemi vásárlás nélkül)
9	Áru keresés, alku
10	Kiállítások, versenyek (pl. borászoknak) és itt való részvétel

A következő kérdés a megbízó személye. Itt ismét tehetünk kockadobásokat. Így döntve el, hogy kit is kell kísérennie a csapatnak. Egy kereskedőt? Karavánnal, vagy csak a beszerzésről dönt? Esetleg egy nemes? Ha kereskedőt mekkora és milyen fontos a kereskedőház? Ismét adott egy példa táblázat.

Dobás (2K5)	Megbízó személye
2	Uralkodó nevében eljáró beszerző / Intéző
3	Csaliként küldött karaván
4	<i>Nagyobb kereskedőház jól felszerelt karavánja</i>
5	<i>Kereskedőkaraván közepes kereskedőházból</i>
6	Kereskedőkaraván átlagos kis kereskedőházból
7	Nemesek, fogadósok intézője, kisebb - közepes kereskedőházak beszerzője / intézője
8	<i>Polgári család, iparos, stb. (anyagbeszerzés vagy egyéb ok miatt)</i>
9	<i>Feketepiacban érdekelt csapat (tolvajklán)</i>
10	Nemes

Jól látjuk: A magazinokban, más oldalakon előforduló kaland generálók

megszokott vicces logikátlanságai eddig kimaradtak. Innen pedig már viszonylag kevés táblázatra lehet szükség. És ezeket sem lesz bonyolult összerakni.

Lapozz hát a következő oldalra és megtudod.

2012.12.16.

Szerző: The Elf

Forrás: Kalandmester.hu

Szerkesztette: Magyar Gergely