

Ötletek egy MAGUS kalandozócsapat összemelésére



A legtöbb kalandmester életében eljön az a pillanat amikor egy csapat összemelésénél új ötletre van szükség, ha a megszokott "ültök a fogadóban" megoldás nem elegendő. Egy M.A.G.U.S. csapat összemelésénél más ötleteket javasolnánk, mint D&Dben vagy sok általánosabb fantasy szerepjátékban, hiszen sok ötlet máshogy működik M.A.G.U.S. és máshogy D&D esetén. Itt ritka dolog az "artifact", és egy a csapatot kihasználó boszorkánnyról sem feltétlenül jut a kalandozó eszébe a bosszú, hiszen a varázslat még mindig hat. A lehetőségek száma azonban itt is határtalan.

1. Híresség. Yneven megannyi híres kalandozó akad, akadnak persze olyan csalók is akik szívesen visszaélnének egyes kalandozók hírnevével, esetleg magukra vállalnák mások hőstetteit. Ha pedig egy városban nem csak neves kalandozók tetteit vállalja magára egy önjelölt híresség, hanem a játékos karakterekét is, az remek lehetőség egy kis "leckéztetésre" és a karakterek találkozására is.

2. Hamis aranyak. A karaktereket a felszerelésük vásárlásánál valaki nagyobb összeggel verte át. Pontosabban hamis aranyakat (ezüstöket, stb) adott vissza. Ami mondjuk gorviki / toroni érméknél nem is feltétlenül lenne meglepő, azonban mindenképpen jó ok arra, hogy pár karakter meglátogassa a kereskedőt, aki rendszeresen így ad vissza.

Ha pedig több karakternek jut a hamis aranyakból máris találkoznak a csapat tagjai...

3. Méregkeverő. Egy méregkeverő különös mérget árul, nomet a hozzá tartozó ellenszert is. Akad aki mérget venne, akad aki ellenszert, s akad aki megállítaná az üzletet, de mégis remek lehetőség a kalandozók számára, hogy megvárják a törzshelyén a méregkeverő mestert. Természetesen más üldözött vagy ritka foglalkozással is elsüthető az ötlet.

4. Mit keres itt? Legyen szó Toronról, Gorvikról, Shadonról, vagy bármely más országról ahol egy idegen feltűnő, ha másfajú és mégis elboldogul akár még feltűnőbb lehet, a hírek terjedését ki lehet használni. A legtöbb játékos ugyanis jó eséllyel követni fogja a híreket. Természetesen sok más helyen is lehet feltűnő idegeneket kitalálni, akikre az átlag JK csapat reagál.

5. Tolvaj! Tolvaj! A karakterek kincseit ellopták, és hamar kiderül, hogy a tömeg hol próbálja meg meglincselni a tettest, a karaktereken múlik, mit is tesznek. JK tolvaj esetén a lincselés gonosz dolog... NJK esetén is érdekes lehet hogy kezeli mondjuk az "igazság bajnoka" a tolvajokat.

6. Ritkaság. Ynev kapcsán megannyi ország, kultúra kapcsán fel tudunk sorolni egy két helyi terméket, legyen szó predoci borról, rokmundi csipkéről, vagy számos más árucikkről.



A karakterek összefuthatnak egy adott kereskedőnél, aki efféle ritkaságokat árulna, ha nem lenne egy apró problémája.

7. Boszorkány a városban. Terjed a pletyka, s akad is benne némi igazság, hogy akad egy boszorkány a városban. Persze nem feltétlenül olyan egyszerű a helyzet amilyennek látszik. Mert ugye a "rendet tenni" igyekvő Arel hívők, akiknek nem tetszik, hogy valaki sorra csavarja el a harcosok fejét, nehezen tudnak mit kezdeni mondjuk egy Arel hívő boszorkánnyal... Aki azt bizonyítja Arel kalandozó hívei mennyivel jobbak például Ellana papnőinél. De más csapatnál is lehet hasonló fordulat.

8. Szép idő. Az Arel hívők legalábbis erről beszélnek egyetértésben Antoh híveivel. Hiszen mindegyikük a nagyobb viharokat kedveli, ahol szükség van némi bátorságra azoknak, akik megpróbálják az embereket menteni. A vihar, az emberek mentése sokakat összehoz.

9. Egy gorkviki itt? Ugye ez is vonzza a karaktereket, főleg ha a rossz nyelv szerint "fejvadásznak van öltözve", csak hogy a város gorkviki vendége gorkviktól szokatlan módon nem rasszista, sőt azt is tudja, hogy a kiemelkedettségnek sok formája akad. A virágkötészet legjobbjai is kiemelkedettebb mint egy közepes fejvadász. Nem ellenséges, inkább őt kellene megvédeni.

10. Csere-bere fogadom... Előfordulhat, hogy a karakterek még nem rendelkeznek minden általuk kinézett felszereléssel, ellenben akad náluk néhány eladásra váró vacak, ami éppen egy másik karakternek hiányozna. Ez a megoldás ugye M.A.G.U.S.-ban is épp úgy működik mint a többi Fantasy szerepjátékban.

11. Idegen földön. Gorkvik, Toron és számos más ország területén pár helyi hamar a kalandozók értésére adhatja: Egyszer ők is alszanak, akkor pedig igen célszerű lenne, ha sikerülne őrséget állítani, ehhez pedig társak kellene.

12. Hajózás. Véletlenül ugyanazt a fogadót választani? Furcsa lenne. De ugyanarra az eseményre indulva, az egyetlen hajót ami egy hónapon belül indul már többen is választhatják. Persze más-más céllal indulhatnak, s mindenkinek meg kell küzdenie azért, hogy feljusson a hajóra, de ugye a hajóút közös... Mint annak az eseményei is.

13. Kétes hírnév. Ha a közemberek nem is túl lelkesek kalandozókat látva, és így nem is túl barátságos a fogadtatás, hiszen a kalandozók és a

bajok többnyire együtt járnak a közember számára, egy előkelőbb úr akkor is meghívhatja a kalandozókat "szerény hajlékába", hogy emeljék az általa szervezet multság fényét.

14. Rablóbanda. A M.A.G.U.S. kalandozóképeinek egyik sajátos eleme, hogy bizony a kalandozók jóval erősebbek az átlag lakoságnál. És bizony, ha egy felgyújtott, kifosztott szekér után azt látjuk, hogy egy magányos harcos kerget jópár útonállót, akkor elég feltűnő a helyzet, sok játékos karakter cselekedne ilyenkor.

15. Tenyérjós. Ki és hogyan is keres kalandozót? A helyi nemes egy szolgája "tenyérjósással" próbálkozik, megjósolja minden csapattagnak, hogy hol és hogyan is kapnak jól fizető megbízást, stb. és pár dolgot elmond a kalandról. Ez is segít bátorítani a karaktereket, esetleg elaltatni a gyanakvásukat. Egy agresszív jósnak nehéz ellenállni, ha pedig a piac megkerülhetetlen, akkor nem meglepő az sem, hogy a karakterek ugyanahhoz a megbízóhoz jutnak el.

16. Csak most, csak önnek... Számos hasznos fogyóeszköz (esetleg élelem) esetén kínálhatja egy kereskedő azt olcsóbban (féláron) ez pedig több karaktert vonzhat. Ha pedig ez nem lenne elég vonzó, akkor a többi kereskedő szívesen fizet az áru eredetének ellenőrzéséért.

17. A város legerősebb embere. Bármilyen játékos verseny, apróbb díjakkal könnyen vonzza a kalandozókat. Ha valaki éppen "rátermett embereket" keres, könnyen próbál ilyen játékok segítségével válogatni. Ha a csapat fele csupán néző is, akkor is jól működik a megoldás.

18. Kapupénz. Ha a város egy-egy kapuja csak nappal van nyitva, ott vámot szednek, és a várakozók közül mindig a "kereskedőkkel" foglalkoznak az őrök, akkor a kinn maradó kalandozókat a közös bosszúság is összehozza. Nomeg a kérdés, hogy bejutnak-e a városba estig?

19. Olcsó húsnak... A karakterek ugyan különböző fogadókban jártak, mégis mindannyian ugyanazt az ételmérgezést szenvedik meg. A fogadók többsége bevásárolt az olcsó húsból. Mivel a rosszullet okán nehéz lenne varázslásra koncentrálni, a kalandozók

kénytelenek gyógyítót keresni, ebből pedig kevesebb van.

A fenti 19 ötlet nem feltétlenül sok 20-25 alkalomra azonban biztosan elég, és kicsit színesebb a szokott kocsmai bunyónál (ami lehetne 20. ötletként is itt). Arra azonban mindenképpen elég, hogy beszéljünk az egyes módszerekről, megosszuk egymással a saját ötleteket. Azaz várjuk a témában a kommenteket.

2011.09.19.

Szerző: The Elf

Forrás: Kalandmester.hu

Szerkesztette: Magyar Gergely

A cikk előző változata az EnerlaNETen jelent meg.