

## Tíz újabb ötlet a csapat összemelésére



Bár korábban már adtunk 19 jó tippet egy M.A.G.U.S. csapat összemelésére, és valószínűleg egy új csapatnál mindegyik régi ötlet újra elsüthető lenne, itt az ideje újabb 10 ötlettel felkészülni a következő évre. Az ötletek jelentős részét persze sok változatban le lehet mesélni, ami pedig megkönnyítheti a kalandmester dolgát, ha igyekszik változatos maradni. Persze az örök klasszikus megoldásnak számító "ugyanabban a fogadóban ültök" című történet, az ottani kocsmai bunyóval kimarad most is. Az olyan hasonló finomságokkal együtt, mint a "főtéren látható hirdetésre jelentkeztek mindannyian" alapon a kalandhoz tartozó megbízó kapuján kopogtató csapattagok. Az ok egyszerű: Ezekkel ugyan lehetne 12, de nem hiszem, hogy bárki számára értékes újdonságot jelentene az a 2 ötlet. Csapjunk hát a dolog közepébe, következzenek az ötletek.

### 1. Gyanús alakok

Mi a közös általában a játékos karakterekben? Hogy idegenek. Ez pedig a városi őrsegnek, sőt a város lakosságának is könnyen feltűnik. Ha pedig valami szokatlan bűntény (gyilkosság) után kikérdeznék a legtöbb idegent, akkor könnyű az őrseg kaszárnyájában találkozni a csapat tagjainak is.

### 2. Bunyó után

Megannyi kalandmester juttat kocsmai bunyó után börtönbe egy összeszokott kalandozócsapatot, de a csapat összemelésénél sokan hajlamosak vagyunk elfelejteni azt a helyzetet, amikor a csapat tagjai a még külön-külön átmulatott előző éjjel után cellatársakként ébrednek.

### 3. Talált pénz

Egy tolvaj nem csak elvehet pénzt a csapattól, hanem éppen ugyanúgy a zsebmetszés képzettséget használva tudja kézbesíteni a tolvajklán kéréseit. Ha a kézbesített üzenetet megtalálja a csapat, már tudják hol és mire is keres embert a klán. Ez pedig természetes lehetőség arra, hogy a csapat ne csak találkozzon, de megkapja az első megbízást is.

### 4. Műszaki okokból

Nincs mindenhol kőhíd, de fa híd sem. Sok esetben a rév kapcsán a "komp"-ot kötél vezet, stb. ha a kötél elszakad, ha bármely más gond történik, nehéz átjutni a folyón. Így könnyen összegyűlhet sok kalandozó egy helyen, s ha besegítenek a javításba, hogy hamarabb átjussanak, munka közben beszélgetve, a fáradságot jó kupa borral leöblítve már össze is ismerkedhetnek.



## 5. A pénzváltó

Sokan hamisítják az ezüstöket, aranyakat, így még inkább indokolt, hogy sok helyen csak a friss, hiteles érméket fogadják el. A karakterek pénzkészletének java régebbi, s ezt kell beváltani friss pénzre, a város egyetlen elérhető pénzváltójánál. A helyiek már rég túl vannak rajta, a kalandozóknál előforduló pénzösszeg miatt várni kell... Ismét remek lehetőség a találkozásra. (A Kamara haszna nevű adónemre is érdemes visszaemlékezni)

## 6. Fogadás

A városban tudják, hogy egy helyi nemes embereket keres egy feladatra, a jutalom felkeltette mindenki érdeklődését. Sajnos eddig senki sem oldotta meg a feladatot. A helyiek úgy hiszik nem is nagyon lesz aki megoldja. Hamar elterjedt, hogy milyen jól meg lehet élni abból, ha fogadásokat kötnek az erre járó kalandorokkal, hogy azok meg tudják-e szerezni a jutalmat. Ha a helyiek java nem tud róla, de a feladat megoldódott, akkor is találkozhatnak a karakterek a birtokon. Ha még áll a feladat, már a megbízás is adott.

## 7. Halálos mérge

Kellemetlen az, amikor az ajándék bor után fejfájás, hányinger, hasmenés kergeti a csapatot. Még rosszabb amikor megkapják az üzenetet: "Ez még rosszabb lesz megfelelő ellenszer hiányában" utalva arra, hogy számukra gyógyíthatatlan halálos mérget kapnak. De ha dolgoznak a titokzatos mérgekeverőnek akkor megkapják a napi ellenszert a követétől, a végén pedig meggyógyítják őket. A követ lehet maga a mérgekeverő is. Vagy követként is az egyik játékos karaktert használhatja (szintén hasonlóan zsarolva). A mérgezés lehet, hogy veszélytelen, de erről a karakterek nem valószínű, hogy tudnak. A sok részfeladat közben a megbízó pedig (miután megkapta amit akart) eltűnik...

## 8. Döntőbírók

Néhány helyi nem igazán ért egyet abban, mekkora is Erion (vagy Pyarron, vagy...) s fogadást kötött, s most a baráti körrel közösen utazókat, kalandorokat, kalandozókat próbálnak rávenni, hogy döntsék el a fogadást. A csapattagok itt találkozhatnak. A sok idegen másnak is feltűnhet, ekkor is történhetnek lopások, stb. így a találkozás után akár megbízással akár valamely eseménnyel folytathatod a történetet.

## 9. Versengők

Ki emlékszik a Rúna oldalain megjelent Ismertség esélye című cikkekre? De nálunk is örök téma a kalandozók hírneve. Az első szintű kalandozót is épp annyit hívják "hahnizni", mint egy igazi "Zs kategóriás celebet" a mai világban. Ezúttal két versengő család közül az egyik éppen azzal akarja túllicitálni a másikat, hogy az ő ünnepi vacsorájukon több kalandozó fordul meg...

## 10. A törvény ereje

Tudom, hogy ilyet gonosz dolog csinálni, de benne van a pakliban ez a lehetőség is: A karaktereket megpróbálhatják besorozni, katonának kiállítani, vagy valamely hasonló módon a törvény erejénél fogva alkalmazni.

2012.08.20.

Szerző: The Elf

Forrás: Kalandmester.hu

Szerkesztette: Magyar Gergely