

Amnéziás karakterek

KALANDMODUL

Múlt hét pénteken volt egy, a vártnál is jobban sikerült M.Á.G.U.S. party. A sztorija a következőképpen kezdődött: az egész bagázs amnéziásan ébred 1 szál semmiben. Idáig ez nagyon sablonosan hangzik, de most jön a lényeg: a JK-k TÉNYLEG TELJESEN amnéziásak voltak, ugyanis ÉN (a KM) csináltam meg az összes karakterlapot (szám szerint 11-et) ők pedig (4-en) kockadobással `nyerték el` a karakterüket, persze a karakterlapot nem mutattam meg nekik. Nagy poén volt, mivel a varázslónak véletlenül 18-as ereje volt (pedig 3K6-al dobja!!!), ezért aztán nagy harcosnak hitte magát, pedig hát se sok Fp-je, se magas TÉ/VÉ-je nem volt. (A szinteket úgy döntöttem el, hogy dobtam 2K6-al, majd megfelezttem.)

Két probléma volt, egyik, hogy néha (mit néha, sajnos elég gyakran) félre kellett vonulnom egyikükkel-másikkal, pl. amikor valamire elkezdett emlékezni, vagy hogy eldöntse, mit csinál, mivel szinte minden játékosnak más-más volt az érdeke, a másik probléma az volt, hogy a party összesen 6 v. 7 tagból állt, a többi NJK volt, és így mindenki tudta, hogy kivel kell kicsit másképpen viselkednie. (A szokásos JK-k összetartanak az NJK-k ellen, mert „mi JK-k vagyunk”- szindróma.) Ezért az lett volna az igazi, ha mindenki mindenkivel csak számítógépen keresztül érintkezik, de úgy egyrészt elveszik a dolog varázsa, másrészt

rohadt lassú mindent begépelni. A sztori a következő volt: mielőtt elvesztik a memóriájukat, 3 kráni fazon megérkezik Erionba, hogy egy bizonyos varázslót megkeressenek és elraboljanak.

Rajtuk kívül van egy elf harcos(nő), aki a v. felesége, egy karakter, aki a krániakat segíti (de titokban a v. bizta meg, hogy figyelje a krániakat és veszély esetén henteleje le őket, vagy legalábbis próbálja meg), és végül az utolsó személy (neki mindenképpen JK-nak kellett lennie) maga a varázsló (!), aki szintén elf. Nagyon jól jött ki, ahogy szépen lassan rávezettem az emberkéket, kik is valójában és miért vannak együtt (főleg a v.-nál). Az egyik legjobb rész az volt, mikor az utolsó megmaradt kráni (JK) beront oda, ahol tudomása szerint a varázsló van és meglepetten veszi észre, hogy csak az egyik JK van benn... beletelt neki kis időbe, mire leesett neki... A végén pedig csak 1 NJK maradt életben (hüpp), ennek ellenére mindenki azt mondta hogy ez volt a (az egyik) legjobb kaland, amit meséltek nekik. (Pedig rohadt sok bakit csináltam, de szerencsére csak keveset vettek észre). Remélem, adtam pár ötletet kezdő KM-eknek.

2001.07.05.

Szerző: Szepi

Forrás: LFG.hu

Szerkesztette: Magyar Gergely

