

Doran, te drága!

KALANDMODUL

Az alábbi modul maximálisan rendhagyó, voltaképp nem több egyetlen kósza ötletnél – mentésemül szolgáljon, sem időm, sem tehetségem nem volt egy méltóbb kidolgozáshoz.

Bemelés

Idő: P.sz. pizok korán (Lar-Dor után, hitterjedés közben)

Karakterek:

- Ellana-papnők

Rang kevésbé számít. Ami fontos: nem jobbágyi származásúak (ill, csak különleges esetben), mert Északon nincsen annyira elterjedve a modul idején a pyar hit.

Élettörténet, hogy került ide, stb. a játékos dolga. Célszerű közösen megbeszélni az elképzeléseket egy ilyen intézményről, hogy közös kánon alapján dolgozzák ki a karaktereket.

Papnőként mind Beavatottak (1. szintűek). Különböző rendházakból küldik ki őket, a megbízatás egyszerű: új rendházad neve, címe, útiköltség, kiutalt tárgyak listája. Sok szerencsét, Ellana vezessen utadon... esetleg, jó rendfőnök-papnő viszony esetén elárulható, a legfelsőbb pyar vezetés utasítására vezénylik át. Minden más bizalmas. (amúgy a pyar utasítás: xy rendfőnök, válaszd ki legjobb tanítványod, avatásd papnővé, és...)

Események:

1. Megérkezés Doranba.

A megbízás során kapott címről kiderül, egy taverna címe az Óvárosban (Doranról később). Bejelentkezéskor a karakter nevére van lakosztály foglalva és fizetve; ha nem saját néven, ill. a rendház által ismert `munkanéven` jelentkezik be, akkor béreljen szobát saját költségén. Utóbbi esetben két-három hetet is késhet a 2.-es pont, addig szabad cselekvés. Ajánlat: városcsodálat, majd unalom...

2. Megbízás, 2. Változat

A karakter szobájába a megérkezést követő második órában érkezik üzenet. Találka, egy ebédmehívás másnapra, a szokásosan bonyolult pyar főnemesi stílusban.

Amennyiben a karakter előtt a többi játékos közül már érkeztek meg, úgy minden hölgyet invitál a titokzatos férfiú. (szép, lendületes és tiszta kézírás amúgy, helyi pecséttel... ha nyomoznak a pecsét után, improvizálj) Az ebédmehívások mindaddig rendszeresek, amíg az utolsó papnő meg nem érkezik, és be nem jelentkezik (illetve, egymásra nem találnek) – és egészen addig semmitmondóak, pusztán flört és kellemes társalgás jellemzi őket. Semmi több!



3. Az első munkaebéd

A titokzatos férfiú egy viszonylag jóképű fickó, a pyar titkosszolgálat helyi összekötő embere. Ő fedi fel a karakterek valódi misszióját. Terjesszék el Ellana hitét Doranban, és engedelmeskedjenek az esetleges utasításainak – egyébként szabad kezet kapnak. És egy csekélyke évjáradékot Pyarrontól.

4. Problémák

A) Nincs hol. Nincs szentély. Keresni kell egy megfelelő intézményt, melynek falai között meghúzhatják magukat a későbbi szentély felépültéig. Doranban akad sokféle kocsmá, taverna, bordély, teaház... a karakterek döntik el, mit választanak, kikkel és milyen összegekben egyezkednek.

Az viszont fontos, hogy ahol megtelepednek, később jó ideig befolyásolni fogja a megítélésüket is. (Ja, azok a [gésák] az Egyetem mellől, abból a teaházból, mi?)

A szentély terveit is meg csinálni, a szentélyt is fel kell húzni, engedélyt kell szerezni, ehhez közbenjárás nem árt... hajrá

B) Nincs kivel. A vallás ismeretlen. Esetleg az összekötő némi régi adósságok fejében el tud intézni meghívókat egy-két bálba... de többet ő sem tehet. Lehet izzadni, hogyan robbantsuk be a köztudatba a pyar vallást, élén ezzel a gyöngyszemmel – mondjuk, egy pyar ünnepség helyi megszervezése? Saját bál? ...?

C) Nincs miből. Az évjáradék soknak tűnik, de egyszerre helypénzre, szentélytervezés-rekivitelezésre és _megélhetésre_ nem futja. A PR-költségekről nem is szólva. A szűkös költségvetésből kell jól kigazdálkodni a szükséges összegeket – ruhára, ételre, felszreelésre, javításokra, stb.

5. A karakterek tehát ész nélkül fognak próbálkozni mindennel, ami segíthet... Tessék tehát játszani. Talán 10-12 játékülés alatt már akár körvonalazódhat is valami.

A kaland

Eh, nincs. Illetve, tucátjával akad. A bemesélés alatt a karakterek rengeteg barátot/ellenséget szerezhettek, tucátnyi dologba üthették a fitos kis orrukat, temérdek állandó kuncsaftot és féltékeny

pillantást gyűjthettek be. Tessék elkezdni innen játszani. Mert van világ, van min változtatni.

Példák: eltűnhet a pyar közvetítő, ügynök ki- és becsempészés a városba/-ból, nagyvadak becserkészése [városi, Egyetemi Nagytanács tagjának az elcsábítása], féltékenységi drámák, vizitáció egy pyar fejestől, aki véleményezni jött tevékenységüket, a bünbandák leszerelése, a helyi futtatókkal elfogadtatni, hogy kívül esnek az érdekszférájukon, valami tárgy megszerzése pl. az oltárszenteléshez, bálók botrányai, azok szervezése, ... és közben a fő feladat: szimpatikussá tenni a pyar hitet! Évek múlva megjelenhet egy másik rendház (valamely másik pyar istené)...

A kaland vége

Valamikor, a távoli jövőben a karakterek egyike a templom rendőfnöke lesz, a többiek talán továbbállnak, máshol érvényesíteni a hitet... És nem kizárt, hogy Ellana végtelen jóságában megajándékozza odaadó hívét az Igaz és Tiszta Szerelem áldásával; és, hogy imígyen letelepedvén és nőül menve (XY) nemesen születetthez, évekkel később, sok gyermekkel és a boldog élet mosolyával a háta mögött, büszkén távozhasson el az Örök Szerelem égi mezeire.

Miért volt jó?

Egyrészt, Dorannak megadta a város-hangulatot: nem a varázslók jutnak majd róla az eszedbe, hanem a település maga.

Másrészt, mert lehetőséget kínált arra, hogy valami egészen romantikus oldalról közelítsd meg a nők ynevi helyzetét: a független, és erős kurtizánéról.

Harmadrészt, mert megmutatta, mi az, amit életút-játéknak hívunk. És végre nem csak _beszéltünk_ róla. Negyedrész, mert ezek után mennyivel élethűbb lesz az a sokadik szintű Ellana-papnő, mit innen indítasz új célok felé – mert lesz végre helye a világban.

Doran – vázlat

Az alábbiak nem hivatalosak, talán sosem lesznek azok, sőt, megírásuk során egyetlen pillanatra sem lettek figyelembe véve a Doranról korábbi készült helyszín-leírások. Ez van. Nem volt időm egyeztetni az elképzeléseimet.

1. Felépítés

Madártávlatból: ikerhegy völgyében létrejött település. A völgy nálam É-D tájolású, az ikerhegyek kívülről (külső oldal) elég meredékek ahhoz, hogy biztonságosak legyenek.

A K-i hegy belső oldalán létesült anno a dorani kolostor-központ (rossz szó, de nincs alternatívám – valaki kiegészíthetne, egyetemi campus-ra, oktatóközpontra gondolok épp :). Ez felfelé terjeszkedett a hegyoldal harmadától a két-harmadáig tart, a túlsó hegyoldalról (a NY-i hegy keleti oldaláról) nézve bogár nélküli szemnek felel meg az alakja. Fallal van körülvéve, de csak a völgy felől – a csúcs felé nyitott.

Alatta, a völgyig lehúzódva terül el az Óváros, amit a régi campus hívott életre. Voltaképp a kolostor-rendszer mellé épült városról van szó.

A völgyben egy nagyobb patak (folyócska) fut, ez választja ketté a hegyet. Dél felé, Toronnak lejt. Valami tóba ömlik, három napi járással lejjebb, az pedig egy földalatti víznyelő felső pontja. (tehát mély, mint a vesztés.)

A völgy túloldalán található az Újváros. Az óvárossal szemben ez már tervezetten épült ki, előre le volt szabva, ki hogyan építhet.

Az Újváros is harmadáig nyúlik az ikercsúcsnak, csak a NY-i csúcsra. Ott egy méretes erődítmény-rendszer veszi kezdetét, ez a dorani Fellegvár, a mágiaoktatás központja.

Fal veszi körbe, a fal mentén helyezkednek el a Vigyázók rendházai, beljebb a tanításnak szentelt épületek, és a magiszterek/vendégek szállásai, még beljebb (egész a csúcson) a Tornokok.

A völgyet északról és délről szintén fal választja el. Ostrom esetén így védhető a völgy, annak eleste után pedig a Fellegvár. A kolostor-rendszer elé felhúzott fal már csak megszokás, illetve a ki- és bejárás ellenőrzése (a kapukon át) miatt fontos, sok helyütt lerontották, hogy a fal közeli épületek tetejével egyszintre hozva, jobb kilátást, esetenként külön teraszt hozzanak létre.

2. Városkép

2.1 Kolostorok

Itt folyik a világi oktatás. Nem zárt, de megközelíteni csak az Óvárosból, a régi fal valamelyik kapuján áthaladva lehetséges. Rengeteg különféle épület található itt. Kollégiumok, meditációs kertek, teaházak, kerengők, belső parkok és oktatásnak fenntartott épületek egész sora. Alapvetően gyönyörű látvány, minden apró sarok mögött egész más hangulat húzódik meg.

Sok a teaház, ahol nappal betérve felfrissülhetsz, fürdővel és itallal, a legtöbbjének önálló konyhája is van – amelyeknek nincs, annak is csak azért, mert a fekvése (magasan van) nem kedvez az ételek odaszállításának. Tényleg sok a meditációnak, elmélyült gondolkodásnak vagy épp a gyakorlásnak szentelt park és kert. A világi oktatás egymaga öt tucat embert és egyéb szerzetet fizet azért, hogy rendben tartsák; emellett a különböző épületek mindegyikét takarítják és időnként felújítják. Az ellátó és kiszolgáló személyzet az Óvárosban lakik; reggelente óriási a tolongás a kapuknál. Tíz után (24 óras földi időben – sose a 20 órás rendszert használtam yneven) nincs élet, őrzőritkán zavarja a helyet. (a közvetlen riasztás megoldott, ahogy a teleporthálás is – ha a BRFK is tudna ilyet.

2.2 Óváros

Szűk utcák, keskeny, több emeletes házak. (stílusra, amit a Te éghajlat-változatod megenged.) Gyakori őrzőritkát. Sok cégér, a város mesterembereinek többsége itt él és dolgozik, noha a folyó felé haladva egyre gyakoribbak.

Sok a pék. Fogadók akadnak, bár ritkák – a kilógó tanoncokból élnek. (a kolostor területén szigorúan tilos az alkoholfogyasztás bizonyos életkor (nálam 21 év) alatt; az Óváros kocsmárosai

ennél belátóbbak, ők nem kérdezik a kort, csak ha az őrzőket közeleg.)

2.2.5

Utak: alapvetően pókhálós elrendezésű az Óváros, az északi és déli kapu felől a kolostor kapui felé haladó utakat metszik keresztbe az utcák. Enyhébb, de érezhető emelkedők, gyakorta lépcsők a szekérral nem járt helyeken.

2.3

Az Újváros birtokolja formailag a piacokat, gyakorlatilag a folyó mindkét oldalán egyformán akadnak. A két kapu között egyenesen vezet át az út, noha legalább egyszer azért kell kelní a folyócskán, mert a kapuk nem ugyanazon a parton vannak. Az út mindkét parton visz.

Az Újváros utcái sugárútszerűen szélesek. Az itteni házak nagyok, kényelmesek, hatalmas telekkel rendelkeznek – a legtöbb igazán felkapott taverna épp úgy itt kapott helyet, mint a különféle templomok. A kereskedők, tehető nemesek kedvelt lakóhelye; nem ritka, hogy gyermeke itt-tanulásának idejére egy-egy vagyonosabb egyén az Újváros valamelyik házát is kibérli, vagy megvásárolja; egyes felmérések szerint a felhúzott házak körülbelül 5-6%-a ilyen tulajdonosról tulajdonsora vándorló ház.

Az Újváros a mese idején még a kiépülés középidéjénél tart – még van szabad hely a Fellegvár felé, de már kevés. Az utak úgy vannak megtervezve, hogy a város esetleges ostroma esetén is belátható maradjon a város, legalább a folyóig, valamint hogy a Vigyázók őrzőutai könnyedén közelíthesék meg a fontosabb gócpontokat – a piacokat, az óváros kiemelt pontjait, és azokat az utcácskákat, amik az óvároson át a kolostor kapuihoz vezetnek. Hasonlóan az óvároshoz tehát, az ittein utak is pókhálósak, de egyenesen visznek, szinte mindig derékszöghöz közelítők a `becsatlakozó` utcák, és összesen két gócpontjuk van a Fellegvár felől, szemben a kolostor féltucat nagy, és másfél tucat kisebb, utólag vágott kapujával.

2.3.5

A Fellegvár fala két kapuval rendelkezik, mögöttük a Vigyázók két központi rendháza kapott helyet. A vigyázók tucatnyi más épülettel és létesítménnyel, köztük önálló tavernával, meditációs és gyakorlókerttel rendelkeznek a Fellegváron belül.

A Fellegvár két kapuján – az `északi` és a déli `öregkapun` – való áthaladást mindig szigorúan felügyelnek, gyakorta többször is átvizsgálják a Vigyázók. Ez azért sem nehéz, mert a be- és kijutás csak a Vigyázók két rendházán á lehetséges; a megvalósítás a debreceni megyeházával rokon: az út köré és felé épült a rendház maga. Három belső udvar választja el a Fellegvárat és az Újvárost. (ha valaki járt a debreceni megyeházán: az elrendezést azzal rokon(!), bár annak csak két udvarra futotta)

2.4

A Fellegvárat nem dolgoztam még egyáltalán ki... persze, nem nehéz összepakolni – itt folyik a mágikus képzés, de a varázslótanoncok érettségükig (21. év) a kolostorban tanulnak, főként psi-t. (előtte írás-olvasás, műveltségi ismeretek, számtan, és némi etikett... nemesi oktatóközpontnak felelhet meg) Inkább erőd, ostrom ellen lett tervezetve. A komforthoz szükséges épületek ugyan megvannak, de hangsúlytalanul – aki szórakozásra vágyik, az a városban keresi meg.

2.5

Doran vidéke – nálam délre sík, északra fokozatosan domb- majd hegységbe csap át. Délen utak és tanyák szabdalta termőföldek (két-három fertályóra gyaloglással már az indönkénti tanyák között járunk). Három óra gyaloglásra akad a legközelebbi falu, de két-három napi járóföldön belül még sűrűn található; elsősorban kiszolgáló tevékenységet üznek, Dorant látják el, annak piacán cserélnek (illetve a helyin, ha a közelből is beszerezhető a kívánt termék).

Északra általában fakitermelés, némelyik dombon tán a szőlő is megnő élvezhető ízűre. Arrafelé dűl az állattartás, falvak ritkán és

elszórva. Kereskedelmi utak vonulnak keletre, délre, északra és nyugatra – és hogy honnan ki jön, azt csak akkor tudnám, ha lenne előttem térkép... ami most épp nincs kéznél (Azaz, lenne, de fáradt vagyok. Nézze meg mindenki magának.)

2001.07.091.
Szerző: M.A.D.
Forrás: LFG.hu
Szerkesztette: Magyar Gergely