

Kalandötlet, játékosok kínpadon

KALANDMODUL

Egyrészt címek kiötlésében nem vagyok túl jó, másrészt az „Amikor a fark csóválja” címmel nagyon elcsépett lett volna. Előre bocsátom, hogy a szöveg többi része is vázlatos, ötletszerű. Nagyrészt interakciókra épül a mese, ezért képtelenség lenne konkrét történetiszálat írni.

Na de lássuk, miről is van szó...

Az egyik Kalandozók táborban éjszakai mesének adtam elő az alábbi történetet. Konkrét eseményszálat, karaktereket, statisztikákat nem fogtok találni a szövegben. Éjszaka mindenki fáradt, ébren kell tartani az embereket, ezért elsősorban a játékhangulat megteremtése a cél. Kockák, elhúzódó, vagy a zsigeri reakciókat is alig megerőltető dolgokat nincs értelme mesélni. A játék célja a humor, a megdöbbenés, vagy valami komolyabb érzelem kicsalása a játékosokból. Nem magyarázom túl, azt hiszem mindenki pontosan érti, hogy miről szól az egész.

A játék alapvetően freestyle mesélésre épül, de természetesen bármilyen rendszerbe adaptálható. Az alábbi leírás fantasy alapokra hagyatkozik (nekem főleg M* játékosaim voltak), de a sztoriban szereplő város bármikor átváltozhat kisbolygóvá, vagy akármi mássá, ami illeszkedik a rendszerhez.

Karakterek

A játékosok egy városka előjárói. A konkrét beosztást maguk választják, a mesélőnek csupán csak annyi a dolga, hogy moderálja a dolgokat.

Példák: polgármester, főpap, a hadsereg-, vagy a helyi milícia parancsnoka, alvilági vezető, valamely befolyásos céh vezetője, klánvezér.

A karakterek lehetnek táposak, de a “statisztikáik” szerint maximum középkategóriába sorold őket. Lehetnek varázstárgyaik, hatalmuk alapja pedig a sok szolga, katona, kémek, tolvajok, kispapok – szóval mindenféle henchmen, ami csak belefér. Nem kell kidolgozni a szolgálkat, csupán csak éreztetni kell a karakterekkel, hogy van kikre támaszkodniuk. Lehetőleg kerüljük el a város vezetői a legmagasabb szintű karakterek „fentezi szívtörőjét”, mert csak zavarni fog a mese alatt. Ott, ahol a játékos tápra hajt – a hatodik mondatánál egyértelmű lesz, hogy milyen motivációi vannak – tehetünk engedményeket, vagy adjunk mellé kicsit erősebb segítőket (adjunk mellé féltápos njk-kat).

Szempon: minél jobban beleélik magukat a szerepbe, annál könnyebb dolgunk lesz a mese alatt.



Helyszín

Ne legyen megalomán hely, ne legyenek karaktereket képző harci/mágus/akármilyen iskolák és csak viszonylag alacsony szintű kalandorok, és más njk-k. Adjunk mozgásteret a játékosoknak, legyenek szép, nagy városrészek, gazdag- és szegénynegyedek, sikátorok, piacterek, stb. Legyen élő a város, ahol – hála a karakterek bölcs és mindenható uralmának – viszonylagos nyugalom és béke honol.

Szempon: ha sikerül úgy megalkotni a várost a mese alatt, hogy az igazán tetszen a játékosoknak, akkor nagyot léptél a sikeres játék felé. A szokásostól eltérően NEM KELL szívatnod őket! Bőkezűen osztogathatsz és elég, ha értelmes keretek közt hagyod őket fantáziálni.

Bemesélés

A mesélés neheze, hogy a karakterek egymástól elviekben független vezetők, várhatóan ellenfelek is egymásnak. Ezen úgy enyhíthetünk, hogy a karakterek közt laza szövetséget mesélünk be, ahol sokszintű egymásrautaltság mellett inkább csak az alattvalók küzdenek egymással. Jó példa erre a városőrség és az alvilág együttműködése. A két vezető ismeri egymást, titkos találkozókat szerveznek, ahol szívességekkel, információkkal üzletelnek. A városban egy rablóbanda 3 raktárt kipakol, ezért az őrség parancsnoka a banda lebuktatásáért átenged a városfalon némi vámolatlan árut. A polgármester és a főpap közt titkos paktum kötött, hogy a felbukkanó új szektát tiltsa be és üldöztesse a város. Cserébe áldást, gyógyítást, gyógyitalokat kapnak a katonák. Nem mellesleg a papi szék szemet fog hunyni a polgármester válása felett és szentesíti a következő frígyet.

Szempon: minél több titkos paktumot építesz be, minél erősebbek a kapcsolatok és az egymásra-szorultság, annál élvezetesebb lesz a játék.

Konfliktus

Minden szép és jó, mígnem egy napon...
...kalandozók érkeznek a városba.

Jelek

Apró hírekkel indul a dolog, eltűnik egy ember, valaki arannyal fizetett a kocsmában,

verekedés egy másik kocsmában, láttak egy gyönyörű harci mént valahol, valaki lefoglalta 3 napra a teljes bordélyházat, stb.

Háttér: a kalandozók megérkeznek a városba. Szállást keresnek, 1-2 nap pihenőt tartanak, mialatt megbolydul alattuk a város. Sok pénzük van, nem félnek költeni. Itt-ott átvágják őket, így páran (a helyi viszonyokhoz képest) irtózatosan sokat keresnek a kalandozókon.

Reakciók: játékosaink kíváncsiak lesznek, informátorok, megfigyelők indítatnak el, de egyelőre nyugi van. Leginkább az alvilág indul be ilyenkor.

Zavaró jelek

Nem jön vissza elég információ, vagy csak homályos információk vannak a kalandorokról, lopások és rablások történnek, eltűnik pár alvilági figura, stb.

Háttér: a kalandozók unatkoznak. El-elcsípnek pár kémet (megölik, vagy emlékezetet írnak, kiolvassák az agyukat, stb.), beszereznek, vagy javítatnak pár minőségi/mágikus tárgyat, feltörnek raktárakat, elmennek a könyvtárba, kíváncsiskodnak a kocsmárosnál kveszt/melő ügyben, stb.

Reakciók: alvilág adrenalinja az egekbe szökken, a városőrség beindul, a polgármester beindul, stb. Az első komolyabb mozgósítás várható.

Veszély

Hullákat találnak a sikátorokban, egyes középvezetők félreérthetetlen jeleit adják annak, hogy valaki az agyukban turkált, titkos iratok tűnnek el, vagy tűnnek fel, még több hullá, városőrök halnak meg, a templomban valaki gyógyitalokat és varázstárgyakat akar vásárolni.

Háttér: a kalandoroknak meló kéne. A rájuk akaszkodó aljanépet és akadályokat szokás szerint simán eltüntetik az útból.

Reakciók: minden játékos azon ügyködik, hogy megfékezze a karaktereket. Itt még javarészt finom eszközök mennek, de ezek mind tehetetlenek a kalandorok képességeivel szemben.

Életveszély

A kalandorok meglátogatják a karaktereket, munkát, varázstárgyakat keresnek, pénzt és titkokat próbálnak kicsalni a vezetőkből (játékosainkból), ha szorult a helyzetük, akkor mágiával, karddal kivágják magukat. Elsősorban befolyásra törekszenek (mégse vághatnak le 3000 embert!), így főleg agymanipuláló varázslatokkal, láthatatlansággal, fenyegetéssel operálnak.

Alapvetően tartanak a városvezetőktől, így mindig próbálják fedezni a sztorijukat (hazudnak, titkos tanúkat kerítenek, stb.) és csak ott ölnek, ahol ez szükséges (szemtanúk nélkül, hullákat eltüntetve). Elbújni nem lehet előlük, emlékolvasással, jósvarázslatokkal, mágusos megfigyelő madarakkal, akaratmozgatott szolgálkkal mindent ki tudnak deríteni. Addig szorul a hurok, míg egyszer csak betoppan a parti a karaktereikhez.

Reakciók: ez már nemcsak a város életét, de a játékosokat is közvetlen fenyegeti. Amikor a polgármester agyából kiolvassák, hogy hol a kincstár és hogyan kell oda bejutni, akkor játékosaink közt már egész biztosan teljes a káosz és fejetlenség.

Szempont: érdemes sorban haladni. A kalandozók szempontjából prioritásos sorrendben mindenkit meglátogathatnak. Nem feltétlenül nappal, nem feltétlenül az irodában, de éjjel, rajtaütéssel, bálon, vagy akárhol. Lényeg, hogy a vége felé már mindenki várja őket, aki kimaradt. Minden szolga potenciális ellenséggé válik, minden érték és hatalom egyszerre semmivé foszlik a kalandorok túlerejével szemben.

Stílus

Alapvetően kétféleképpen lehet szerintem mesélni ezt a sztorit. Az egyik a nyomozósabb, problémamegoldásra kihegyezett stílus, amikor nagy hangsúlyt kell fektetni az egyes akciókra, a szervezésre, a kalandozók reakcióira. Minden információ, ami befut, vagy! nem

fut be!, fontos lehet. Erről nem tudok sokat írni, nem próbáltam, de ettől még nagy lehetőségek rejlenek benne.

A másik stílus a humoros (én így meséltem), ahol a kalandozók elkövetik a játékosoktól már megszokott hibák tömkelegét. De tényleg! Ordenáré nagy hibákat: elfelejtenek nevetet, lebuktatják magukat, egy szolga mindent kihallgat, simán elengednek / túlbecsülnek valakit (csak mert nem néztek eléggé utána, stb.). Ide sorolhatod a saját hibáidat is. Amit mese közben elbénázol, azt most fegyverré kovácsolhatod a mese érdekében. Ne félj ügyetlenkedni a kalandozók nevében!

Ezek a hibák legjobban az utolsó szakaszban játszhatóak ki, amikor a játékosok találkoznak a kalandozókkal. Ekkor a kalandozók nem tudnak viselkedni, követelőznek, fogalmuk nincs alap dolgokról, kiszólhatnak karaktereikből.

Példák:

- Te, ennek 40-es a statikus pajzsa, simán áttöröm.
- Jónapot, kvesztet szeretnénk vállalni. Tudna valami munkát ajánlani? Bármit elvállalunk, persze jó pénzért.
- Mennyiért? Ne viccelj már, mikor megöltük azt a kereskedőt a szomszéd városban, kétszer ennyit kaszáltunk a nála lévő cuccokból! Hogy is hívták? Hasonló volt a neve, mint ennek a főszernak.
- Bakter, az ott egy rúnakard! Szerezzük meg valahogy!
- Várj, csak! Nem erre a fickóra fizetne a fejedelmének céhe 200 aranyat? Vagy csak a gyűrűje kell?
- Bocs, brb. Dobok egy sárgát. Kérsz egy kólát?

Ok, tudom, hogy 2-3 njk közti beszélgetés előadása mesélői szempontból egyenlő egy skizofréniával, de nagyon megéri a szárnypróbálgatásokat.

Befejezés

Többféle lehetséges, de talán a legcélravezetőbb az, ha a játékosok rájönnek az igazi ellenszerre: munkát adni a kalandozóknak (lehetőleg távol a várostól). Akármit a kalandozók természetesen nem fogadnak el, így rendesen fel kell kötnie a gatyát a karaktereknek, hogy pénzügyileg életképes ajánlattal elő tudjanak állni. Ha hazudnak,

akkor a lebukás esélye változó, rajtad áll, mennyire izzasztod meg őket. Pár játékos el is hullhat a fináléban, esetleg varázslattal, álcával átvehetik a helyüket.

A küldetéses befejezés egyben a csattanó is, ami rámutat arra, hogy miért siet a város mindig feladatot adni a kalandozóknak. Megmutatja, hogy mire megy ki valójában ez az egész kvesztesdi dolog, amikor már a kocsmában megkeresi a csuklyás fickó karaktereinket.

...a város vezetői csak az életüket féltik...

További jó játékot mindenkinek!

2008.06.23.

Szerző: Sir Thomas

Forrás: LFG.hu

Szerkesztette: Magyar Gergely