

Veszprémi találkozó RPG modulja

KALANDMODUL

MAGUS

1. Maga a történet gyakorlatilag egy nagyon egyszerű & szinte primitív sztori: személyes tapasztalat, hogy a bonyolult, nyomozós modulok nem mindenkinek jönnek be. Van, aki szeret nyomozni, van, aki nem.

Mellesleg mi van, ha a JK -k alkalmatlanok a nyomozásra, nincsenek motiválva, mások a terveik & nem komálják, ha a KM kényszerpályára állítja őket.

Szóval ez egy Szerepjáték modul. A mesélő feladata nem könnyű, számíthat egy sor improvizációra, problémás karakterekre, nem teljesített feladatokra. Ami nem probléma, mert ez szerepjáték, nem holmi feladatteljesítő verseny. A KM azt értékeli, amíg eljutnak, amit teljesítenek, ahogy játszanak. Ha a feladatot is teljesítenek közben, az csak jó (De nem elengedhetetlen!) A KM a játékos teljesítményt, a jó ötleteket, a kijátszott karaktereket figyelje & inkább ez legyen a sztori fókuszában, ne a kockadobálás (henteles pártiaknak ajánljuk figyelmébe a Diablo II-t!) A sztori alapja: Hősök a labirintusban, gonosz üldözők & főellenfél. Pofonegyszerű. Ha a labirintusig nem jutnak el vagy félúton meghalnak, nem feltétlenül gond.

Mivel a történet lejátszására adott idő áll rendelkezésre minden csapatnak, a KM 2 Db dolgot tehet: 1.0-ra redukálják a szerepjátékot, hogy haladjanak, teljesíthessék a kalandot, esetleg kényszerpályára teszi(k) a JK -kat.

2. Hagyja a játékosokat játszani. Ez persze mindig több melót jelent a KM -nek. Elbírálni, hogy a JK -k miért csinálnak / nem csinálnak + dolgokat, nekilátnak / nem csinálnak-e holmi kalandnak, vagy a játékidő végéig beszélgetnek, előkészítenek ezt / azt ... Persze azt is el kell bírálni, hogy a karakterek jelleméből / személyiségéből, motivációjából a cselekedeteik logikusan / jogosan következnek-e, vagy csak lazáznak (a hülyeség, mint opció fel sem merülhet...)

Hangulatközpontú sztori ez, kevés harccal, nyomasztó atmoszférával. 3-5 alacsonyabb szintű karakterre lett kihegyezve, sivatagos környezetben, kb. 6-10 óras időlimittel.

Jó Mesélést! :))



M.A.G.U.S. „A Holtak Kútja”

Manifesztációs háború második évében járunk. A dzsad államok sorban tűnnek el az amund hódítás nyomán. A térkapukat lezárták, aki tudott elmenekült rajta. A karakterek Ibarában ragadtak. Az utóbbi fél évet karavánok kísérgetésével töltötték. Főleg Tarek Irlael – nek tettek szívességet.

1. Al-Fayuma oázisa, az oázis bírójának Tarek Irlaelnek a lánya éppen ekkor megy férjhez egy abadanai kalmárhoz. A kézfogót itt tartják, az esküvőt a városban. A mulatságra a karakterek, Tarek régi ismerősei is hivatalosak. Ők & egy Muvegir nevű bahrada (ex-galdiátor), az abadanai vermek volt bajnoka & hadzsikból álló kompániája (-20 fő) a másik olyan meghívott fegyveres társaság, akik jelenléte távolarthatja az esetleges kellemetlen látogatókat.

2. A multság pazar, az oázislakó dzsilah törzs kített magáért. Minden csupa színes rongy, szalag, mécses (az esti vigalomhoz), illatos füstölők, van bor, datolyapálinka, mézes rózsavíz, bika, baromfi, kecske, kígyó, gyík, skorpió – kinek – kinek ízlése szerint. Fűszeres öntetek, mártások, mézes-, datolyás-, fűgés-, narancsos-, citromos-, cukormázás sütemények, cipók, kalácsok, töltött péksütemények etc. Pompás a hangulat. Van tánc, díszmenet, kardtánc, díszvacsora, hastánc, tűznyelők mutatóványai & egy vén mesemondó /Infó: történet a csillagról, a háborúról, stb. KM –re bízva/ meg a majma... Az igazi multság azonban este kezdődik...

3. A kézfogó ceremónia alatt megfigyelhető, hogy egy csillag hirtelen fölvilág és lehullik. Nagyon rossz ómen ez – balszerencsés a házasságra nézve és Irlael összehívja azokat tanácskozni, akikben megbízik. A falu valaha erődöt ölelt körül, ahol a legrégebbi családok őrei, a janek szolgálói éltek. Feladatuk az ég figyelése volt. Két csillag. Az egyik a Mennyei Kéve volt, mely aláhullott, a másikat ők Atat – Mephonetnek hívták, ami amund név. A dzsadbán a „Holtak Kútja” lehetne a neve. Ha aláhullik, vész tör a földre. Sokkal többet nem tudnak mondani, de a romok között őrzik őreik intelmeit kőbe vésve és a hely, ahol a vész fókuszálódik, egy térképen van feltüntetve. Ősi pergamenek, málló lapok jelölte hely, egy sziklasír a faháborúk idejéből. egy amund pap pihen benne, akít a háború alatt börtönöztek be. Oda kell

menni valakinek & meg kell nézni, hogy mi történt.

Muegir emberei hajnaltájt lovagolnak el, rongyba – bugyolált – patájú lovakon, csendben. Minden dicsőséget maguknak akarnak.

4. Az út Atat – Mephonetig közelítőleg öt óra köves sivatagon és egy poros lapályon át. A falu vezetői túl sok segítséget nem tudnak adni, de Abur Selen, a fiatal kalmár és hat zsoldos – testőre esetleg a segítségükre lehet, hogy (az ő hite szerint) elűzzék a házassága felől az átkot. Pénzt nem ígérnek, de a hírnév és a dicsőség Ibarában úgylis többet ér.

A templomot amundok építették & arra, hogy más amundokat bebörtönözzenek ide. Ahme – Ramun hívei zárták be ide Themes papjait a belháborúk végén, melyről a feliratok is tanúskodnak (még hozzá jann, amund & elf nyelven!) Közepén a Holtak Kútja, ahová anno a papokat zárták örök sötétségbe. Az őrmágia még él, árnyéklények, megelevenedő pecsétek, szobrok őrzik e helyet, élőholtak nem, de így is éppen elég riasztó. Egy csomó óriáshangya fészkelte be magát a külső romokba & egyébként is: Csak megfelelő paraméterű /”kiválasztott”/ alakok léphetnek be a templomba (a csapat nem – anélkül nem, hogy ne indítanak be a csapdákat).

5. - A másik csapat hulláit elszórva megtalálhatják (három megtébolyodott rájuk is támad).

- Találnak egy manase mumifikálódott, kibelezett tetemét. Két dárdaconk még mindig kiáll az oldalából.

- A fény – árnyék játék, a por mozgása, távoli sóhajok, a falak folyton változni látszó jelei & piktogrammjai, a fénynyelők, az első hangyatemem... riasztóak.

- A templom egy nyitott szemre hajaz, melyben a pupilla a kút maga.

- A Kútig csapdák nehezítik meg az utat (futóhomok a padló, mágikus rajzolatok, a 3. szemet ölő emlékek) kísérteties jelenségek, hullaméreggel preparált tuskék, karócsapda etc)

- A Kútba leereszkedni lépcsőkön lehet (no korlát) – a templomban sötét van (no fény) & fogy a fáklya. Odalent pecsét őrzi a holt Themes – papok lelkét, melyet most, hogy az ajtó a mágia gyengülésével végül kitárult, meg

lehet törni. (Idáig nyilvánvalóvá kellett, hogy váljon, Themes & A. – R. ellenségek) A pecsét + törésével a lelkek megszabadulnak & az éjszakai égboltról innentől kezdve a kék hold, mint A. – R. bosszús, hideg, figyelő szeme lesi majd őket éjjelente... várakozva...

Ui: A pecsét feltörése előtt, ha a csapat egyáltalán fel akarja törni, KM világosítsa fel a csapatot a pecsét feltörésének előnyeiről és hátrányairól.

Előnye e „gonosz csapatnál” amundok kiengedése, dzsádok segítése.

Hátrány: egy amund érezhet e hálát??? Vagy több ezer éves fogság után mindenki az ellensége??? Modul szempontjából mindegy hogyan döntenek,

lényeg a játék és jól érezzék magukat. Valamint a szerepjáték: a karakterek jól játsszák ki kasztjukat és jellemüket.

2002.10.31.

Szerző: Lenday

Forrás: LFG.hu

Szerkesztette: Magyar Gergely