

Gonosz KalandMesterek kézikönyve #1 (v1.0)

Avagy

Tippek, trükkök, megoldások, tanácsok, ötletek, csapdák...

Ala Trick and Traps Handbook

„Ez a könyv azon kalandmestereknek szól, akiket érdekelnek különböző megoldások, trükkök, tanácsok vagy helyzetmegoldások. Az adott kalandmester lehet tapasztalatlan vagy tapasztalt, rutinos mesélő és játékos egyaránt. Amennyiben tapasztalt, úgy az itt leírtakból új elemeket készíthet. Azonban remélem mindenki végigolvassa.”

„Elsősorban a magyar M.A.G.U.S. rendszerére épít az írás, azonban nem nélkülözi a d20, kreator, Renesainse, vampire, werewolf és shadowrun megoldásokat sem. De hangsúlyozom, elsősorban M*-ra íródott, így az abban a környezetben játszók számára nyújt elsősorban érdekességeket. A más jellegű rendszerek (Sr, Cp...) kedvelőinek sajnos több esetben át kell írniuk, hogy alkalmazkodjon a játékhoz. Valójában igazi fejtörőként csak 1-7. Tapasztalati szintűek számára alkalmazható, a magasabb szinten levő karakterek számára több ízben rutinnak számítanak.”

Cyrus© 1998-2005®

Példák vegyesen

Patkány

A karakterek bejutnak a kincsekhez / széfhez / értékekhez, kinyitják az azt védő három zárszerkezetet, ám benne csak egy döglött patkányt / kisállatot találnak. Viszont kinek jutna az eszébe, hogy a patkányban egy jókora drágakő van. Pl.: rubin... ☺

Törés

Ki mondta, hogy nem úgy terveztek meg egy zárat, hogy a kinyitásnál – amely nem az eredeti kulccsal történik – beletörjön a nyitogató eszköz. Ez igencsak bosszantó tud lenni, főként, ha a kalandor már a harmadik törét és a második zárnyitó alkalmatosságát teszi így teljesen használhatatlanná.

Láthatatlanság

Miért is látható minden kincs? 50E-s leplezett, láthatatlanság varázslat védi. A sima mágia érzékeléssel nem lehet rátalálni, sőt semmilyen hő, ultra vagy éjlátással sem. El lehet képzelni, hogy a karakterek mit össze nem képesek egy olyan helyzetben szenvedni, ahol záros időn belül meg kell szerezniük a kincseket.

Nehézség

Egy nagy láda. Iszonyú nehéz, legalább két ember kell, hogy lassan – egyáltalán – tudják vinni. Mágiát érezni kívülről. Egy lakat és egy belső kulcsos zár védi. Közepesen nehéz őket kinyitni. Amint kinyitják, bizony mágikus meglepetést kapnak. 35E-s Asztrális - Mentális operáció – Kapzsiság, Társak utálata, irigység a kő játékosra, valamint a k2-dikre biztos nem hat. A kövek közt néhány karlánc és pár arany van elszórva.

Nehézség 2

Ugyanaz a felállítás mint az előbb. Viszont itt a láda két fenekű, a felső részben, amit akkor látnak, ha kinyitják – kövekkel van teli, az alsó, rejtett részben pedig kincs van. Itt a meglepetésen és a csalódottságon van a hangsúly. Képzeljük el, hogy a tolvajok elviszik a klánjuk / rendjük vezetőjéhez, és az kinyitja a ládát... hát igen. Az első reakció a megrökönyödés, majd utána biztos ki akarja végezni / végeztetni a „kincs” meghozóit...

Mágikus zár

Legtöbbször ha egy zár mágikus akkor hozzászokhattunk, hogy valamilyen mágikus ketyere kell hozzá, vagy megfelelő varázsszó kimondása, vagy csak egyszerűen ha rontanak vagy hozzáérnek hatásba lép a mechanizmus...

És mi van akkor, ha mondjuk csak egy speciális karkötő birtokosa nyithatja ki a zárat, a megfelelő mágikus kulccsal vagy módszerrel? Bizony ezen tárgy beszerzése külön történeté válhat.

Két fenekű láda

A ládák általában felülről nyílnak... De ha egy ládán jó nagy zárat lát a kedves játékos, és tudja, hogy irtó nehéz lesz kinyitnia, bizony arra gondol, hogy súlyos értékek lehetnek benne. Ilyenkor érdemes sok mínusszal súlytani a próbálkozót, mivel nehéz egyedi zárról van szó. Viszont a láda alján egy viszonylag egyszerű zár van, ami mögött ott az igazi érték. A felső részben csak ruhák, régi, gyermekkori kacatok, örökségek, kelméket helyeztek el.

Nehézség 3

Egy kis illúzióval megfűszerezett pici ékszerdoboz mindjárt hetven kilós hajósládává válik. Ez már igazán bevethető első szintű karakterek ellen is. A láda / dobozka érzetre, látszatra tapintásra, szagra olyan mintha nagy lenne, ez érvényes az éj és ultralátásokra is, azonban a hőlátásra nem. Így egy egyszerű faji vagy mágikus bonusz által leleplezhető a fondorlat.

Patkány 2

... És ha a kincs csak illúzió, s harminc mérfölddel odébb már csak egy döglött patkány? Bizony nem picit bosszantó az ilyen.

Mágikus tárgyak 1

A mágikus tárgyaknál mindenki hozzászólt, hogy mindig működnek a funkcióiknak megfelelően, kivéve, ha hatástalanítják őket, vagy zavaró mágiát használnak ellenük. De sokan megfélemednek arról, hogy ezek folyamatosan elszívják a mágikus energiákat a környezetüktől (tény) és ez a legtöbb varázshasználó számára azonnal kiderül. Így ha az ellenségek közt van varázshasználó és az ő táborában minden mágikus tárgy auráját ismeri (nem újdonság a számára), bizony gyorsan elárulja a csapatot egyetlen fegyver, vagy ereklye is.

Mágikus tárgyak 2

Taba el Ibara. Egy olyan amund vagy homoki elf befolyásosabb személyiség, aki esetlegesen vámpír, vagy valami következtében szomjazza a mágikus cuccokat. A folytatáshoz nem kell túl sok minden... csak pár játékos, néhány varázstárgy vagy ereklye amit esetleg a rendjüknek kellene visszavinni, bizony, nem lehet egyszerű ilyen „környezeti” befolyással...

Mágikus tárgyak 3

Az előző gondolatmenet vámpírját folytatva, mi történhet, ha a vámpír varázshasználó volt életében, és érzi a mágikus kisugárzást, így biztos lehet abban, hogy friss vér érkezett.

Mágikus tárgyak 4

A mágikus tárgyak minél erősebbek annál több mágikus energiát követelnek maguknak a mana-hálóból. De mi történhet, ha nem jut mágikus anyaghoz? Bizony nem funkcionál megfelelően, és nem fog előnyöket adni, sőt hátrányokat, hisz a karakter arra számít, hogy az adott tárgy a segítségére lesz, s e miatt meglepetés éri... legalább egy támadás erejéig.

Vámpír 1

Varázshasználó, megátkozott vámpír, varázshasználó manával telített vérére szomjazik, csak azt képes felhasználni.

Vakszerencse

Ez olyan kockadobás, amely 50-50 % esélyt ad a játékosnak. Ez úgy működik, mint egy százalékos képzettség (M* rendszer) ha alá dob akkor sikeres, ha nem akkor nem © Erre van pár példa:

1. Mennek az utcán. K100. a k6-dik játékosnak, ha sikertelen, akkor rádől egy romos ház fala, vagy egy virágcserep, vagy egy tetődarab
2. Kiugrik a karakter a tetőn, k100. ha sikeres akkor semmi, azonban, ha sikertelen biza beszakad a tető, s újabb k100-as dobás szükségeltetik. Ha sikeres akkor beeshet a játékos egy nővel / férfival teli kádba, ha sikertelen akkor bizony a szakács forró üstjébe is eshet

Fura ellenfél

Érdekes lehet az a megoldás, ha az ellenfél két támadásából a másodikat elvételi majd a földre borul, és sírni kezd. Erre egy példa, nagyobb szintű ellenfelek és csapatok számára:

Egy vérnyelő nő, a szeme vörös, nagyon vékony, betegesen. Mocskos ruhában, koszos, csófadtt hajjal és bőrrel. Valójában 14. Tszü fejtámadás. Két fegyvere van, egy lagoss és egy pugoss. A második támadást elhibázza. A fegyvereket elejti – bár szándékosan. A karján levő ruha alatt acél karvédő van, valamint a körmein acél karmok, amivel igen komoly sebeket tud ejteni, sőt egyik kezén – balján – még egy rövidujjú kesztyűt visel, melynek tenyerén fém lapka van, így egy egyszerű tenyeres pofon is komoly megrázkódtatást okozhat azoknak, akik sisakban vannak.

Miután elejti fegyvereit, zokog... sokan megszánhadják. Addig sír, amíg – vérnyelő lévén – kicsit gyógyul, illetve feltérképezi és megfigyeli a támadóit, áldozatait. Amint úgy látja, hogy nyert ügye van a legközelebb álló, legfigyelmetlenebbre veti magát. S ez a támadás meglepetésnek minősül. Ez után nagyon valószínű, hogy legyűri a túlérő a vérnyelő nőt, de van benne annyi színészi képesség, hogy egy kisebb vágás után elterüljön, vagy olyan csapásba megy bele, ami eszméletlenülre vágja. Mivel gyógyul, így pár perc múlva felépül...

Ellenfél 2

Vannak különleges ellenfelek. Amelyek nem csak önmaguk miatt, de a nem hétköznapi környezetük miatt lehetnek veszélyesebbek, mint bármely másik. Ilyen – Nossodros szüleménye © - egy olyan varázshasználó, lehetőleg renegát tűzvarázsló, amely egy olaj vagy nafta gyárban tartózkodik, és nem hajlandó onnan kimozdulni. A gyár szerkezetei, berendezései lehetetlenné teszik a célzást, így az ijáásokat is...

Immunitás

Bosszantó lehet, egy olyan ellenfél, amely immunis a mérgekre, vagy valamilyen medalionnal, esetleg tetoválással rendelkezik, ami természetesen véd valami ellen.

Környezet

A környezet néha zavaró lehet. Főként, ha villámmal akar operálni valamelyik résztvevő. Bizony a víz vezeti az elektromosságot, és még fel is erősítheti. Így az olyan csapatársak és varázshasználók kerülnek bajba, akiken fémpáncél van, illetve elhagyja a szerencse...

Ugyanakkor mi történhet, ha egy barlangban a varázsszavak visszhangoznak... bizony lehet ebből még durvább hatás is, ilyenkor érdemes rontásra dobni a delikvens játékosal.

Az óriás hűsevő-folytógató-folyandár-félélőlény-növény is okozhat fejtörést, főként, ha az egyik játékos elveszíti a pénzes zacskóját vagy olyan tárgyát, amit nem tud nélkülözni, esetleg személyes ereklyéje... mondjuk pont a növény „emeli” el, és a lehető legveszélyesebb részére rakja.

Egy kalandmodulban érdekes variációk voltak növényekre. Igazából egy más szerepjáték rendszerhez készültek, de szerintem elég ötletesek voltak. Az egyik ilyen egy hipnotikus – mérgező hatású virággal fújta teli a szobát, valamint a játékosokat is. Ettől azt hitték, hogy egy hatalmas réten járkálnak, szinte túl tökéletes a képzelni és képzelgetett világ, amely mindannyiuknál megegyezik. A másik egy olyan gombafajta, amely az idők során mágikussá vált, feltehetőleg tenyésztették őket. Képesek fluoreszkáló fényt adni a legnagyobb sötétben is, de azt szelektíven, a szobában / barlangban... vagy bizonyos pontokat, sarkokat, bemélyedéseket, lépcsőket nem világ meg, s ez fel sem tűnik senkinek aki nem rendelkezik éj, ultra vagy hőlátással.

Cspadák

A legtöbb közelharc helyszínen hozzászórtak a játékosok, hogy csak néhány tereptárgy van, például egy szobában – székek, ágyak, virágcserépek, meg ehhez hasonló szokásos berendezési tárgyak kapnak helyet. E mellett általában a közelharc ellenfelek vannak jelen és kész. Csak egymásnak mennek, lesz ami lesz alapon, s nem számít hogy min állnak. Viszont arra biztos nem számítanak, hogy az ellenfél előre elhelyezett néhány csapdát, varázslatot, ami csak bizonyos tárgyak érintésekor aktivizálódnak. Ilyen lehet egy súly érzékeny tűzkitörés, karók, nyilak, vagy valamilyen jópofa meglepetés. Ezek helyét az ellenfél / ellenfelek tökéletesen ismerik – lévén, hogy ő(k) rakta(ák) le, így nekik nem okoz különösebb gondot, hogy mindet átlépjék, viszont, biztos, hogy úgy mozognak, hogy a játékosok aktiválják azokat.

Mérgek

Ha már benne vannak a játékosok egy rázósbab küldetésben az ellenfelet mi gátolja meg abban, hogy megmérgezze a kalandorokat? Semmi. Viszont a módszerek igen változatos lehet. Mindenkinek a könyökén jön ki már a mérgezett nyíl, tű, étel, ital vagy mágia. Sokkal furcsább lehet, ha a játékos saját magát mérgezi meg. Egy ilyen megoldás lehet, ha éjjel az övét preparálják, és egy bőrön keresztül beszívódni képes méreggel itatják át. Ugyanez a megoldás működhet a teljes vértetük ellen is, hiszen a páncélja belsejébe elég néhány csepp méreg, és a védő alkalmatlanság hamar a viselője életére törhet. Ezt az elvet követve a fegyverek és használati tárgyak nyelei, fogantyúi is lehetnek mérgeztettek.

Miért kellene hétköznapi mérgeket használni? Egy megbetegített élőlény holtteste repül valamelyik játékos arca felé... enyhén megkezdett a természetes bomlás, így szétplaccsan... ugye milyen gusztustalan? A következményekhez már nem kell fantázia.

Hangulat

Ez az egyik legfontosabb az egész szerepjátékban. Például vegyünk egy nagyon gonosz és gusztustalan példát. A foglyokat, akiket rabul ejtenek, bekötik a száját. De miért is használnának tiszta kendőt... ugyan... egy jó több hete nem fürdött harcossal mindig van egy jó koszos zokni, illetve lábkötőféle rongydarab, amitől igazán döglök a légy... mármint ha tudod követni a gondolatmenetemet. Szóval ebből nem nehéz vissza következtetni hogy mi lesz a rongy dolga... eltüntetni a hangokat.

Jelmágia

A mágiahasználókra vonatkozik csak. Főként az njk-k nál és minden egyéb mágiahasználóra. Egy idő után képesek lehetnek a varázslataik egy részét írott formába eltárolni. Ez főként akkor hasznos, ha túl nagy az ellenségek száma, vagy meglepetést kell hogy kapjanak a kalandorok. Erre a legszebb példa, ha egy bárd használja fény és hangmágiáját. A fantom, maszk és hangorkán varázslatok kombinációit felhasználva egy nyakékba zárja mágiáját.

A bárd is bekapcsolódik a harcba. Mintegy kilenc lábba van a kalandozótól, amikor is kivonja rapírját, majd megérinti medálját. Ekkor két másodperc erejéig eltűnik, majd 14-ed magával együtt megjelenik. A kalandozó meglepődik és találmra a legközelebbit megtámadja, majd visszahököl, hiszen bakot lött... A bárdok társasága nyugodt és kiegyensúlyozott – valamint teljesen egyforma mindenben – lépésekkel körbe állják a kalandort, majd egyszerre szűnnek... hát igen. Valljuk be, hogy a játékosnak semmi esélye sincs.

Különleges varázshasználók

Hozzászoktunk, hogy a varázslók és egyéb varázshasználók szavakat ejtenek ki, amelyekkel a mágikus energiákat formába öntik és célt adnak neki. De mi van, ha egy varázshasználónak, aki történetesen ellenfél, nem kell ilyet tennie. Elég gondolnia és mozdulnia. Igen, az első varázslata a csend, és már a varázshasználók ki is vannak iktatva, a többiek meg elgondolkoznak, hogy mit tehetnének segítség nélkül.

Ajtófélfa

A különleges zárok mindig nehéz dolgok, de mi van ha egy viszonylag egyszerű zár is van, ami ugyanazt az ajtót nyitja, csak sokkal egyszerűbb mint ami ténylegesen az ajtón elhelyeztek, ráadásul az semmit sem nyit.

Öngyilkos jelöltek

Minden mesélő életében bekövetkezik, hogy 1-1 játékost vagy nem játékost meg kell ölni. Ha ezt tesszük, tegyük stílusosan. Az egyik kedvenc példám erre a robbantó mester törpe. Szeret viccelni és ért a robbanó porhoz. A port rudakban, papirusz tekercsekbe rakva különböző fonott gyolcsokkal teszi alkalmazhatósá a pusztításhoz. Viszont ez a törpe úgy tartotta, hogy: „... ha a zsinórt középen gyújtom meg, akkor gyorsabban robban fel...” ugyan nem ez volt az utolsó mondata, de mondhatom nem volt hosszú életű.

Szolgáltatások

Sok esetben az információért fizetni kell, szép csillogó aranyakkal, pénzekkel meg ilyenekkel. De mi van ha az informátor / informátor hálózat más jellegű szolgáltatást vár:

- ügyintézés: valamilyen pénzbehajtást kell megtenni, mondjuk egy szegény, vagy túl gazdag kliéntől, vagy egy rivális klántól / rendtől ...
- testőrség
- örömszerzés: tánc, szex, hím-szajhaság, prostitúció... mágia

Az elmebeteg

Mi volna, ha egy nyílra egyszerű tintával felrajzolunk egy térkapu varázsjelét, majd a térkapu másik felét nyitva egy óriás-hangyabolyba kell elhelyezni, majd csak löni kell. A nyíl meg kihúzáskor sajnos aktivizálódik.

Mentál mágia

Mivel ez egy fizikumra ható mágia típus, így például használhatjuk az ellenfél olyanmód kiiktatására, hogy beírunk elméjébe egy kellemesen hosszú és azonnali gyomorgörcsöt.

Játékosok képzettsége

Ez akkor hasznos, ha a JK-k nem igazán műveltek vagy nem igazán tudnak írni – olvasni. Pl ha bemennek egy sötétebb helyre, és ott egy ajtófélfára valami kicsit elmosódott szöveggel. Megpróbálják elolvasni, és az jön ki: „*eme szentélyt Darton istennek emelték...*”. Bemennek, és igen nagy csetepaté, nagy ellenállás, más fajok és egyéb szörnyek. Az egyik JK tuti megszólal, hogy ezek nem is Darton hívek / papok. Mire a KM válaszolhatja: „*nem is az volt az ajtóra írva...*”

Készítette: Bakonyi „Cyrus” Györk 1998-2005 <http://cyrusmagus.hu>

Ötletadók, felhasznált irodalmak (külön köszönet érte):

- d20 Trick and Traps (free írás)
- Nossodros
- NightBlade
- DarkShark
- Timba
- Virus