



Bevezetés



*Néhány évvel azután történt, hogy útnak indultam.
Le voltam égve. Nem voltak társaim és a legtöbb
küldetésem során is kudarcot vallottam. Betértem erre
a helyre, ami “megfizethetőnek” tűnt.*

*Emlékszem arra a pillanatra, amikor beléptem, és
hogymilyen kellemes melegséget árasztott ez a hely.
Volt ott egy vidáman pattogó tűz, felette egy hatalmas
bográcscsal. Egy levest rendeltem, mert az volt az egyetlen,
amit meg tudtam engedni magamnak: erre hoztak egy
akkora tányért, amekkorát még életemben nem láttam,
hozzá egy hatalmas vekni kenyeret.*

*Már az étel felénél jártam és kezdtem kimerülni,
amikor az egyik kocsmáros elindult és leült velem
szemben. Ideges lettem, azt hittem, hogy valami
tévedés történt. Amikor úgy tűnt, szó sincs erről,
elszégyelltem magam, hogy nem tudom befejezni az
ételt. Nagy megkönnyebbülésemre letört egy darab
kenyeret és belemártotta a levesbe.*

*Hosszú idő óta ez volt az első étkezés, amikor nem
éreztem magam egyedül.*

Túl jól ismered ezt az érzést. Egy sűrű erdőn próbálsz átjutni napok óta, felélted az amúgy is állott fejadagodat és képtelen vagy egy teljes éjszakát átaludni. Amikor végre megérkezel a következő faluba, a fogadó az a hely, ahol megtalálsz minden kényelmét, amit anynyira hiányoltál már.

A csapatod már évek óta kalandozik együtt. Kemény munka, ami az évek múlásával egyre nehezebb lesz. Sok kalandozó hamar szöggre akasztja a fegyverét. Míg néhányan a csendes nyugdíjba vonulást preferálják, mások annyira hajthatatlannak, mint fénykoruk idején. Teljesen megszokott dolog, hogy korábbi kalandorok fogadók üzemeltetésével foglalják el magukat, ahol menedékkal, élelemmel és tanáccsal látják el az újabb generációt. Ez az, amire ti is vállalkoztatok. Közösén.

A *Stewpot: Mesék egy Fantasy Fogadóból* egy minijáték gyűjtemény, ami egy ex-kalandorok által vezetett fogadó történetét meséli el. Szöggre akasztjátok a fegyvereiteket, megváltok a páncéljaitoktól és megpróbáltok újra a társadalom részévé válni.

Játékelemek

- Karakter -és fogadólapok (vagy üres papír)
- Íróeszköz
- Egy vagy több hatoldalú dobókocka (ideális esetben 6 db)
- Egy pakli francia kártya
- Egy érme

A karakter -és fogadólapokat a www.rollinspublisher.hu-ról tudjátok letölteni.



SZABÁLYOK ÉS SZÜNET

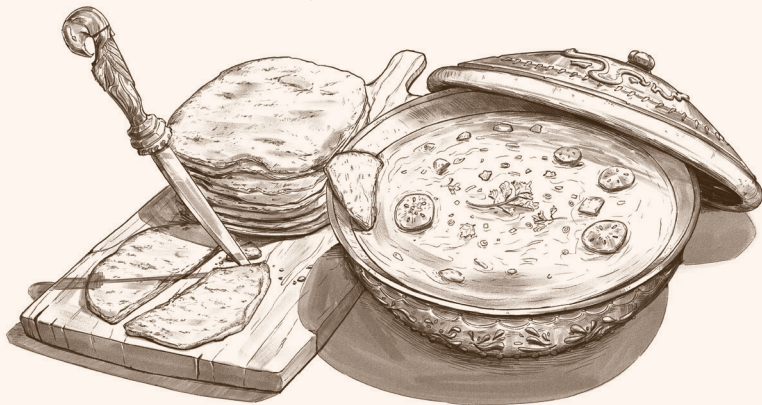
A *Stewpot* két beépített biztonsági mechanikát használ, a játékosok által kitalált egyéb módszerek mellett. Még egy olyan könnyed játékban is, mint a *Stewpot*, fontos, hogy ezek rendelkezésre álljanak. Ugyanis az mindennél fontosabb, hogy a játékosok jól érezzék magukat játék során.

Tartsatok szünetet

Miután lejátszottatok három minijátékot, tartsatok szünetet az **„Elhasználódás és Kopás”** megkezdése előtt. Természetesen bármelyik minijáték után tarthattok szünetet, ha valakinek szüksége lenne rá.

A szünet alatt szánjatok öt percet arra, hogy rendezitek a gondolataitokat. Mindenki hagyja el a helyiséget, de legalább az asztalt. Ha online játszotok, akkor álljatok fel, nyújtózzatok egyet, ne is gondoljatok a játékra ez idő alatt.

A szünet után pedig a játékosok megkérdezhetik egymástól, hogy szeretne-e valaki változtatni bármit a játékon, vagy megbeszélhetik azokat a történeti elemeket amikkel a későbbi minijátékok során foglalkozni szeretnének.



Időkérés

Az asztalnál bárki bármikor kéret időt. A játék kezdete előtt egyeztetek meg abban, hogy mivel jelezitek majd ezt. Ez lehet például:

- Jelentkezés
- Az asztal közepére helyezett kéz vagy ököl
- Online játék során beírhatjátok a közös chatbe hogy „időt kérek”
- Hangosan mindjátok, hogy „időt kérek”
- Azzal az emojival reagálsz egy üzenetre, amit a csapat erre jelölt ki

Amikor egy játékos szünetet kér, mindenki álljon meg. Amikor az asztalnál mindenki készen áll, beszéljétek meg, mi történt és találjátok ki közösen a megoldást. Az a játékos beszéljen először, aki időt kért. A dolgok megbeszélése előtt tarthattok akár egy rövidebb szünetet is.

Ne féljete megváltoztatni vagy visszavonni, ha szükség van rá. Amennyiben valaki már nem érzi jól magát a játék során, akkor érjen véget a játékkalkalom. Mindig van egy következő. Az a legfontosabb, hogy mindenki jól érezze magát.



stewpot





A fogadótok



“Miért rajzolgatsz mindig abba a naplóba?”

“Inspiráció. Nem is vártam el tőled, hogy megértsd.”

“Naaaa. De mire kell? Ez csak egy asztal..”

“Igen, és elég masszív, a festése megnyugtató árnyalatú, nyolcszögletű, de a sarkai le vannak kerekítve, szóval ha valakit nekivágnak, nem sérül meg. Vagy hát... nem olyan súlyosan. Reméljük.”

“Szóval még mindig ezen a fogadós dolgon agyalsz?”

“Azt mondtad, segítesz!”

“Igen, és fogok is! Ígérem.”

A fogadók és annak környéke képezi a játék sarokköveit. Itt élnek és dolgoznak a karaktereitek és itt pihennek meg. Továbbá részt vesznek a városi fesztiválokon, ünnepségeken és egyéb eseményeken is. Alkossatok együtt egy mindnyájatok számára kedves helyet.

Elhelyezkedés

Más fogadókkal szeretnétek versengeni egy forgalmas városban, vagy csak egy kis pihenőt szeretnétek üzemeltetni egy erdő mélyén, ami az egyetlen fogadó egy kisvárosban?

A csapattal együtt határozzátok meg a falu vagy város méretét. Ezután minden játékos találjon ki egy részletet a városhoz vagy a környező területhez.

PÉLDÁK (VÁROSI):

- Utcák helyett kanálisok
- Faházak hálózata
- Az égből vagy vízen lebeg.
- Ősi és omladozó
- Sziklába vájt
- Cikkcakkos hidak mély kanyonok fölött
- Gyönyörű ólomablakok
- Régi téglapületek
- Hatlmas falfestmények
- Az épületek falait virágok borítják



PÉLDÁK (KÖRNYEZET):

- Hatalmas csontokkal teleszórt sivatag
- Világító kövekkel megvilágított alagutak
- Lankás hegységek
- Párás
- Hótakaró és befagyott tavak
- Égig érő tavak
- Népes élővilág
- Tengerpart lebegő sziklákkal

Kinézet

Milyen a fogadótok kinézete? Lehet elnagyoltan vagy akár részletesen is, ahogy jólesik. Mi a legérdekesebb számodra egy épület kapcsán? Mi az, ami megragadja a tekintetedet?

PÉLDÁK:

- Sütészürke kőtömbök
- Újrahasznált anyagok
- Mohás falak
- Virágzó indák
- Elegánsan faragott homokkő
- Jégpalota
- Hajó
- Kovácsoltvas
- Egy egyedi szélkakas

Elnevezés

Ne töltsetek túl sok időt ezzel! Nyugodtan visszatérhettek erre máskor, ha most elakadtál, és később is bármikor megváltoztathatjátok, ha játék közben jobb ötletek támad. Kitalálhattok egy szimbólumot vagy címet is a név mellé.

Egy cégér lepattogott festékkel a bejárat mellett igazán teljessé teszi az összképet.

PÉLDÁK:

- Az Öreg Harang Fogadója
- Rózsa Tövis Nélkül
- A Zsíros Kupica
- A Vaddisznó Fejfedője
- A Szerencse Pihenője
- Szépídő Fogadó



A FOGADÓ SZINTJEI

A fogadód egyre nagyobb és ismertebb lesz, ahogyan a fogadó szintjét fejleszted. Ezek az értékek határozzák meg a fogadód különböző részeinek minőségét, valamint azt is, hogy milyen kockákkal dobsz bizonyos játékok során. Kezdetben minden értéked egyes.

Konyhaművészet

A konyhaművészet szintje megmutatja a fogadódtok vendéglátási képességeit. Ide tartozik a konyhai jártasság, az élelmiszer-tárolásának lehetőségei, a beszállítókkal való kapcsolat és sok más is.



Zsúfolt konyha: Alapvető élelmiszerekből akad bőven, de semmi flancos.



Szerény konyha: Új barátok a piacon.



Nyüzsgő konyha: Vadiúj edények, jól felszerelt fűszerespolc.



Csodálatos konyha: Kiváló árajánlatok az alapanyagokra és friss szállítmányokra. Speciális eszközök.

Hangulat

A hangulat szintje határozza meg, hogy milyen élményt vagy képes nyújtani a vendégeidnek. Az illatok, a dekoráció, és a körülötted étkező emberek beszélgetései mind-mind hozzájárulnak az összhatáshoz. Minél magasabb ez a szint, annál kényelmesebb és különlegesebb lesz a hely. A magasabb szint akár olyan, egyedi élményeket is jelenthet, amelyeket más fogadók nem kínálnak.



Kényelmesnek kényelmes, de kissé unalmas. Az összhatás nem éppen a legjobb.



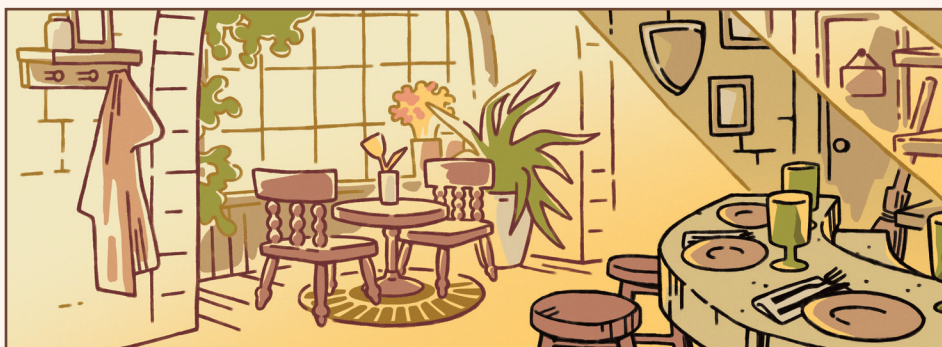
Egy kicsit túl egyszerű, de otthonos. Nem rossz hely egy pihentető alváshoz.



Bútorok és díszek, amelyek kiemelik a hely hangulatát. Rengeteg egyedi ismertetőjel. Kezd igazán összeállni a dolog.



A legkényelmesebb ágyak, melyekben valaha aludtál. Fényes terek, jó társaság. A kalandorok ide térnek be hosszú útjaik után.



Kiszolgálás

A kiszolgálás szintje azt mutatja meg, mennyire gördülékenyen működik a fogadód. Gyorsan és a megfelelő asztalhoz kerül az étel? Rendezettek az ágyak? Ez a szint azt is meghatározza, mennyi és milyen képzettségű alkalmazottat tudsz felvenni.

Valahányszor nő a kiszolgálás szintje, alkothatsz egy új NJK alkalmazottat a sok új alkalmazott egyikeként. Te magad is kitalálhatsz alkalmazottakat, de használhatod ezt a listát is.



Egy korábbi földműves; egy leszázalékolt helyi őr



Egy tapasztalt szakács; jó felszolgáló.



Egy lakberendező; egy képzett séf



Egy kiváló személyzetvezető; egy neves sommelier





Karakter- alkotás



Őszi lomb és rozsdás él,
Repedt pajzs, s kihunyt fény,
Harcos, mondd, merre visz a vég?
Köpenyed foszló ködbe vész,
Íjad törött, a kő is kész
Harcos, mondd, hová lépsz?
Sebek sajognak, álmatlan éj,
Jéggé dermed, mi benned él.
Kezed, mely sok életet kioltott,
Tanulja most annak védelmét.

A karaktereitek adják a fogadó lelkét. Ti tartjátok működésben a konyhát, ti tápláljátok a tüzet, ti vetitek meg az ágyakat és tartjátok tisztán az asztalokat. A karaktereitek megalkotásához csak néhány dologra lesz szükségetek:

- Névre
- Megjelenésre (fegyver, páncél és jellemző)
- Egy kalandozó foglalkozásra
- Három tapasztalatra, amiket kalandjaid során szereztél
- Egy városi foglalkozásra

A játék során Emléktárgyakat is fel kell jegyeznetek majd.

Név

A karaktered neve lehet adott, választott, vagy bármi más. A valódi neve mellett az egyes karaktereknek lehet beceneve is, amin a munkatársaik vagy a törzsvendégek ismernek.

Megjelenés

A karaktered bárhogy kinézhet, de az öltözéke, a tárgyak, amiket magával hordoz, és ahogy mozog a világban mind-mind árulkodnak a múltjáról. Milyen nyomok utalnak arra, hogy egykor kalandor volt? Mi az, amin tudatosan próbál változtatni?

Ti is kidolgozhatjátok a karaktereitek, de választhattok egy-egy fegyvert, páncélt és jellegzetességet az alábbi táblázatból.

stewpot

FEGYVER	PÁNCÉL	JELLEMZŐ
Egy hatalmas kard, tompa élek és vadság	Egy rozsdás páncél, halálos átokkal sújtva	Mindig figyelő szemek
Egy sötét fából készült bot, simára kopva	Egy irizáló tollköpeny	Egyik kéz a köpeny alá rejtve
Egy masszív pajzs, tükörfényesre polírozva	Bőrpáncél, rejtett láncinggel	Késsel rövidre vágott haj
Ékkövekkel kirakott ikertőrök	Fekete csizmák, melyeken nincs egy porszem sem	Lassú, kimért mozdulatok
Egy íj, amely felhúzáskor mintha zümmögne	Rúnákkal borított kesztyűk	Hideg mosoly
Tüskés páncélkesztyűk, horpadásokkal borítva	Erdőzöld ruhák	Vállak, amelyek megfeszülnek a fém hangjára
Egy számszeríj, ismeretlen mechanikával	Egy maszk	Hajlam sötét sarkokban ülni
Egy egyszerű szablya	Egy megkímélt utazóköpeny	Éber alvás
Egy furcsa, faragott markolatú tőr	Egy meleg kabát	Tökéletesen egyenes testtartás
Egy hatalmas csontból faragott kalapács	Kitinpáncélból készült vért	Folyamatos védővarázslatok suttogása
Egy kard, amely suttog hüvelyében	Egy szakadt királyi tunika	Ragyogó mosoly

Foglalkozások és tapasztalatok

Amikor létrehozzátok a karaktereiteket, válasszatok egy kalandozó és egy városi foglalkozást. Válasszatok három kalandor tapasztalatot, de városi tapasztalatokat még ne. Több játékos is választhatja ugyanazokat a foglalkozásokat vagy tapasztalatokat. Ha úgy érzed, hogy valamelyik tapasztalat nem illik a karakteredhez, nyugodtan találj ki saját, odaillő tapasztalatokat, de más foglalkozások tapasztalataiból is választhatsz.

A foglalkozásaid írnak le, hogy milyen szerepeket vagy tevékenységeket vállaltál kalandorként, illetve mit csinálsz most, a városban. Ezek kicsit olyanok, mint a kasztok vagy karaktertípusok más játékokban. A tapasztalataid olyan különleges készségek, képzettségek, hőstettek, ismeretek stb., amiket kalandorként vagy a városi élet során szereztél.

A minijátékok során a tapasztalataid segítségével küzdheted le az akadályokat. Amikor felhasználsz egy kalandor tapasztalatot, akkor húzd ki azt. Cserébe a minijáték végén egy városi tapasztalattal leszel gazdagabb.

Amikor egy ilyen tapasztalatot kihúzol, az nem tűnik el. Korábban jól szolgált téged és talán most nehéz lehet elképzelni magad nélküle. De itt már nincs rá szükséged. Elengedheted egy időre.

Röviden írd le, hogyan engedted el ezt a kalandor tapasztalatot, és hogy hogyan segített a városban töltött időd abban, hogy megszerezsz egy új városi tapasztalatot.



Foglalkozások és tapasztalatok listája

KALANDOR FOGLALKOZÁSOK

- Lovag
- Varázsló
- Harcos
- Tolvaj
- Druida
- Dalnok
- Erdőkerülő
- Párbajhős

VÁROSI MUNKÁK

- Földműves
- Gyógyító
- Szakács
- Költő
- Kereskedő
- Kézműves
- Tudós
- Őrszem
- Patikus
- Vadász





A játék menete



Amikor a tál végleg kiürült, a fogadós elmesélte, hogy régen maga is kalandor volt. Megannyi története volt. Elmeséltem neki, hogy mostanság leginkább egyedül utazok, amire azt válaszolta, hogy neki is öt-hat évébe telt, mire megtalálta a társait. Húsz évig elválaszthatatlanok voltak, míg végül letelepedtek és együtt nyitották meg ezt a fogadót. Egyikük újra útnak indult, egy másik pedig pár éve meghalt. De a másik kettő még itt volt, és amikor épp nem vendégeket szolgáltak ki, odajöttek hozzám, és ők is meséltek a saját kalandjaikról.

Egészen addig beszélgettünk, míg a fogadó ki nem ürült. Ekkor ránézett a kardom markolatára, és megjegyezte, hogy túl erősen szorítom a mutatóujjammal. Még meg is dorgált, amiért nem élezem és olajozom rendesen a pengét. Amikor bevallottam, hogy nincs hol aludnom azon az éjszakán, megengedte, hogy a fogadóban maradjak. A hálósákomat a kandalló előtt terítettem le.

Másnap reggel indulás előtt észrevettem, hogy valaki megjavította a meglazult szegecseket a páncélomon. A hátizsákomban egy adag élelem is lapult: sajt, óriásskorpíó szárított húsa, néhány gyönyörű alma és egy kis tasak teli ragadós kandírozott gesztenyével.

Nehéz lenne megmondani, hogy ez az éjszaka volt-e az oka annak, hogy folytattam a kalandor életemet. Talán nem. De mindig emlékezni fogok a kedvességére.

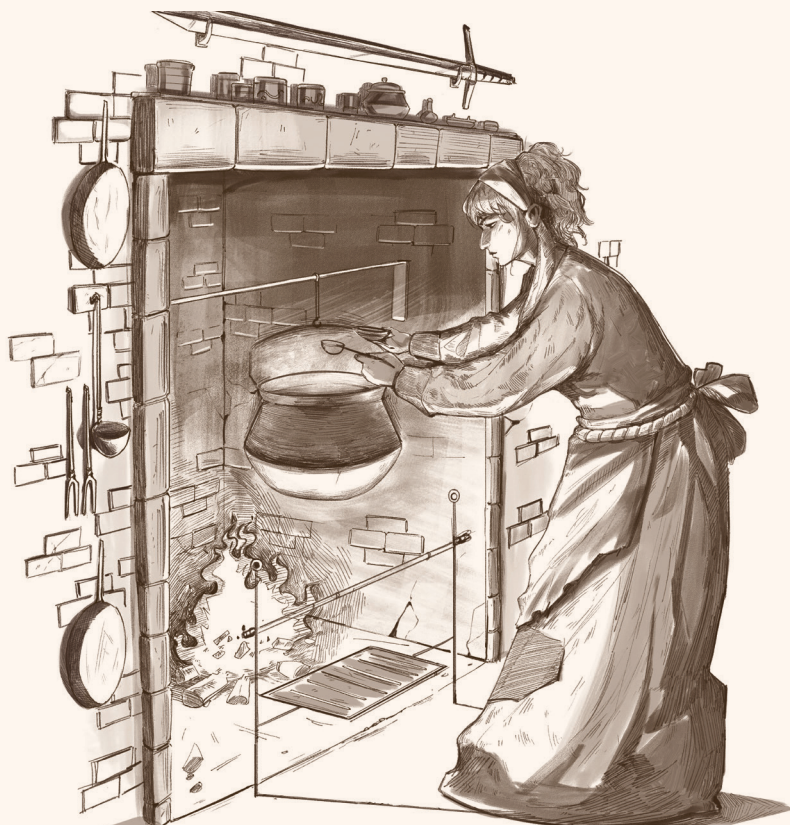
stewpot

Miután megalkottátok a fogadókat és a karaktereiteket, mindenki az **Első lépés minijátékkal kezd**. Ezután felváltva választhat mindenki egy másik minijátékot. Hívjatok meg gyakran más játékosokat is, és nyugodtan találjatok ki saját jeleneteket vagy kezdőszituációkat, ha a megadott példák nem illenek az adott helyzethez.

Minden minijáték befejezése után írátok fel az esetleges zmléktárgyat és kérdezzétek meg egymástól, hogy akar-e valaki szünetet tartani. Ha nem, akkor a következő játékos választhat minijátékot.

Minden harmadik minijáték után tartsatok szünetet. Miután kinyújtózkodtatok, játsszátok az **Elhasználódás és Kopás** című játékot, hogy emeljétek a fogadó szintjét.





Az „Első lépés” és a „Dolgok ritmusában” minijátékot csak első és utolsó minijátékként játszhatjátok, így nem is választhatod ezeket a saját körödben.

A JÁTÉK LEZÁRÁSA

Amikor minden játékos összes Kalandor tapasztalatát felváltotta egy Városi játsszátok le a „A dolgok ritmusában” minijátékot, hogy lezárjátok fogadótok történetét. A sok kemény munka után, amellyel a fogadótokat sikeresen elindítottátok és felvirágoztattátok, kalandoraitok megérdemelnek egy kis pihenést, úgy ahogy ti is.



Minijátékok



“Enned kellene.”

“De nem vagyok éhes.”

“Én azt hittem, hogy a hely megnyitásának éppen az volt a lényege, hogy együnk egy jót és kipihenjük magunkat éjszakánként. És mivel tudom, hogy az alvás ma este úgysem fog összejönni...”

“Jó, jó. Rendben.”

Nehéz volt legyűzni azt a pörköltet. Nem Aina főztje miatt, egyszerűen csak túl ideges voltam. Ki kellett ülnünk a lépcsőre, hogy ne aggódjak annyit minden apróság miatt odabent.

Sokáig csak ültünk kint. Néztük, ahogy lemegy a nap. A lámpásokat meggyújtották, majd eloltották, így azon az éjjelen nagyon tisztán láttuk a csillagokat. Kis idő múlva elbóbiskoltam és Aina vállán szunyókáltam.

“Hé, ideje felkelni, álomszuszék..”

“stenem, annyira fáj mindenem... Miért is csináltuk mi ezt?”

“Mert én egy szorongó kis roncs vagyok, neked pedig hatalmas a szíved. Na, gyerünk, reggelizzünk valamit.”

AZ ELSŐ LÉPÉS

Mit csináltál, mielőtt arra adtad a fejed, hogy ebbe a városba költözzöl? Mielőtt rátaláltál erre a társaságra? Mit tanultál meg először a városi élet fortélyai közül?

Előkészületek

Mindenki játszhat. Minden karakter szert tesz egy városi tapasztalatra. Körben haladva mindenki meséljen el egy rövid jelenetet, hogy hogyan szerezte meg a karaktere ezt a tapasztalatot. Más karakterek is szerepelhetnek a történetekben, de ők nem kapják meg ugyanazt a tapasztalatot.

Példajelenetek

- Régen segítettél egy városlakónak, aki most egyfajta mentoroddá válik a városban, és átadja tudását
- Találtál magadnak egy jó helyet a városban, ahol csak ülsz és figyelsz. Napról napra egyre jobban megérted, milyen itt élni
- Régen megfogadtad magadnak, hogy ha letelepedsz, eljársz majd horgászni. Egy barátod elvisz egy csendes folyópartra a városon kívül.
- Egy kereskedő jó áron megvenné pár kalandozó felszerelésed
- A városi gyerekek megkedvelnek, és állandóan újabb és újabb történeteket akarnak hallgatni tőled
- Egy korai fagy veszélybe sodorja a termést, és az egész város hajnalban kel, hogy együtt próbáljátok megmenteni. Ám ez sokkal nehezebb, mint gondoltad.

- Összebarátkozol a helyi kóbor macskákkal. Az etetésük a reggeli rutinod részévé válik.
- A kis ablakládádba vetett magjaid végre kezdenek kihasználni.
- Már egy ideje főzögetsz, de most először érzed magad elég magabiztosnak ahhoz, hogy megvendégelj néhány barátodat
- Eleinte csak egyszerű vendég voltál, de aztán azon kapod magad, hogy egyre többet segíedsz a helyi könyvtárban vagy irodalmi szalonban
- Hobbiból elkezdted kézműveskedni (fafaragás, hímzés, kötés, szövés, fazekasság stb), és most először ajándékozol meg egy barátodat valamelyik saját készítményeddel.
- Elkezded megosztani a városlakókkal azokat a gyógyítási fortélyokat és praktikákat, amiket az utad során tapasztaltál ki.



ELHASZNÁLÓDÁS ÉS KOPÁS

Mindig akad valami, amit meg kell javítani, ki kell takarítani, vagy ki kell fizetni.

Előkészületek

Bárki játszhat. Közösén döntsétek el, hogy a fogadó mely részei szorulnak javításra vagy felújításra, és milyen új dolgot szeretnétek hozzáadni. A minijáték végén növelhettek egyet a Fogadó valamelyik szintjén.

Együttműködve

Minden játékos elmondja, hogy a karaktere éppen min dolgozik.

- Kérj segítséget egy másik játékostól. Meséljétek el, hogyan támaszkodtok egymás képességeire a nagyszerű végeredmény érdekében.
- Munka közben az egyik városlakót vagy játékost figyeled. Mit tudsz meg róla azáltal, hogy figyeled?
- Teljesen elemedben vagy. Mondd el, hogyan használsz az egyik tapasztalatodat, hogy villámgyorsan elvégezd a munkát.
- Elkészítesz egy tökéletes ételt vagy italt, ami mindenkit felpörget. Mi ez az étel vagy ital? Mi a titkos összetevő?
- Látnod, hogy mindenki kezd elfáradni, a hangulat pedig nyomottá válik. Mivel dobod fel a csapat kedvét?
- Mindenkinek tetszik az ötleted. Téged bíznak meg a munka vezetésével, de te elkezdted megkérdőjelezni a vezetői képességeidet. Ki ad bátorítást, és hogyan?



- A felújítás mely része igényeli mindannyiútok közös erőfeszítését?
- Akadályokba ütközöl a munkád során, de pontosan tudod, melyik városlakó tudna segíteni. Honnan tudtad, hogy pont ő lesz jó ebben?
- Itt az ideje egy kis szünetnek! Úgy érzed, mindenkinek jót tenne, ha kicsit kiengedné a gőzt. Milyen tevékenységet javasolsz? Kártyajáték, barátságos párbaj, labdajáték, futóverseny, grimaszverseny stb.? Hogyan alakul a közös játék?
- Történt egy baleset, és valaki megsérült. Szerencsére a helyzet nem súlyos, de mindenképp szüksége volna pár kötésre. Ki segít rajta?
- Megígéred a többieknek, hogy munka után meghívod őket egy közös étkezésre az egyik kedvenc helyeteken. Mi a hely neve? Mit rendelnek itt a többiek?

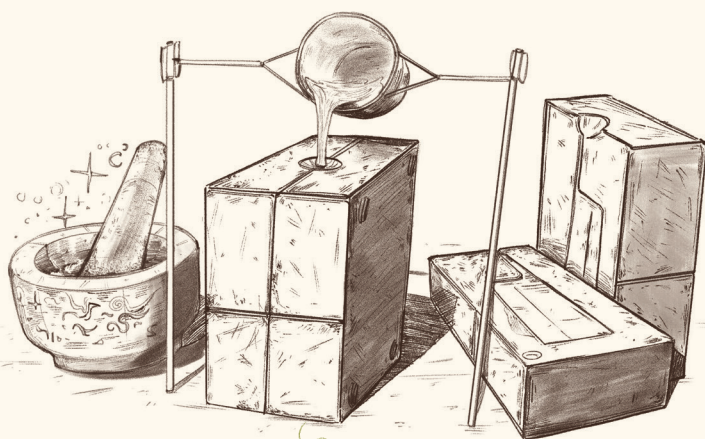
PAJZSOK ÉS SERPENYŐK

A megbűvölt tárgyak igencsak baljósak lehetnek, főleg, ha már hosszú ideje érintetlenül porosodnak. Réges-régen sok visszavonult kalandozó halt meg tragikus balesetben, amelyet régi, megbűvölt felszereléseik okoztak. Voltak, akiknek az otthona lett oda, ám olykor egész városok váltak porrá. Sokak szerint ezeket a katasztrófákat azoknak az átkoknak köszönhetik, amelyeket a kalandozók a pályafutásuk során szedtek össze.

Idővel néhány bűvölő-mester rájött a probléma gyökerére, ám maguktól nem tudták szétválasztani a mágikus és fizikai szálakat. Ehhez ugyanis magas szintű tudás kellett mindkét területen. Manapság éppen emiatt vannak párban utazó bűvölők és kovácsok. És most épp egy ilyen páros érkezett a városba.

Előkészületek

Mindenki játszhat. Körben haladva minden játékos bemutat egy tárgyat, és mesél róla. Először a tárgy tulajdonosa beszéljen arról, hogy az adott tárgy hogyan néz ki, milyen



mágiával bűvölték meg. Ezután a csapatból bármelyik karakter elmesélhet róla egy történetet, hogyan használták ezt a tárgyat a múltban. Minden tárgyhoz meséljete el legalább egy történetet.

A múlt történetei

- Amikor megmentetted az életedet
- Egy kétségbeesett védekezés
- Hát hátnak vetve a csata hevében
- Váratlan megoldás egy rejtélyre
- Egy törés és az újrakovácsolás
- Egy dicsőséges párbaj
- Egy vakmerő tett
- Egy abszurd, nevetséges helyzet

Flengedés

A bűvölő és a kovács készen állnak. Miután mindenki elmesélte a saját történetét, a tárgy tulajdonosa elmeséli, hogyan szerezte azt meg. Ezután minden fegyvernél pénzfeldobás következik:

Fej: A tárgyat sikerül biztonságosan megszabítani a varázslattól. A kovács megkérdezi, hogy szeretnéd-e, ha valami új tárgyat kovácsolna belőle?

Írás: A katasztrófát épphogy sikerül elkerülni. A tárgyból alig marad valami. Hogyan búcsúzol el tőle?

Adhatsz valakinek egy emléktárgyat, amelyet a régi varázstárgy maradványaiból készítettek.

