



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 hogy
milyen kellemes melegséget árasztott ez a hely.
Volt ott egy vidáman pattogó tűz, felette egy hatalmas
bográccsal. 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, ami-
kor az egyik kocsmáros elindult, és leült velem szem-
ben. 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.*



Úl 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 megtalálod minden kényelmet, amit annyira hiányoltál már.

A csapatod már évek óta együtt kalandozik. Kemény munka, ami az évek múlásával egyre nehezebb lesz. Sok kalandozó hamar szögbe akasztja a fegyverét. Míg néhányan a csendes nyugdíjba vonulást választják, mások annyira hajthatatlanok, mint fénykorukban. Teljesen megszokott dolog, hogy régi kalandorok fogadók üzemeltetésével foglalják el magukat, ahol menedékkal, étellel 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. Szögbe 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

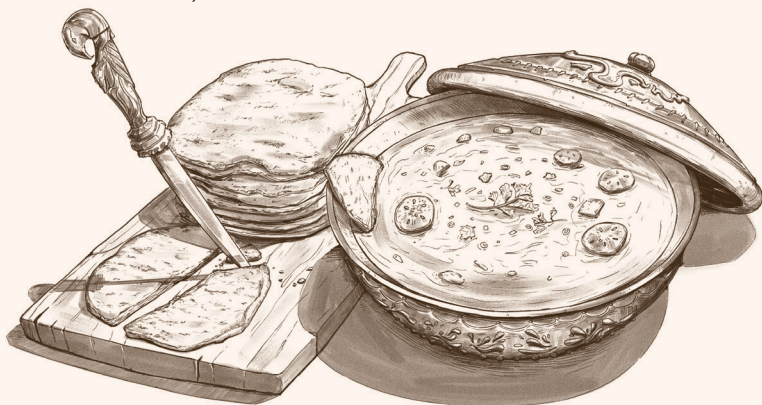
A *Stewpot* két beépített biztonsági mechanikát használ, a játékosok által kitalált egyéb módszerek mellett. Még egy olyan könnyed játékban is, mint a *Stewpot*, jó, ha ezek rendelkezésre állnak. Ugyanis az mindennél fontosabb, hogy a játékosok jól érezzék magukat a játék során.

Tartsatok szünetet

Miután lejátszottatok három mini-játékot, tartsatok szünetet a „*Kopás és Elhasználódás*” megkezdése előtt. Természetesen bármelyik minijáték után tarthattok szünetet, ha úgy tartja kedvetek.

A szünet alatt szánjatok öt percet arra, hogy rendezitek a gondolataitokat. Mindenki hagyja el a helyiséget, de legalább az asztalt. Ha online játszatok, 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, hogy a történet milyen irányba haladjon a későbbi mini-játékok során.



Időkérés

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

- Jelentkezés
- Az asztal közepére helyezett kéz vagy ököl
- Online játék során beírhatjátok a közös chatbe hogy „időt kérek”
- Hangosan mondjátok, 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 megbeszélés előtt tarthattok akár egy rövidebb szünetet is.

Ne féljete megváltoztatni vagy visszavonni, ha szükségét érzitek. Amennyiben valaki már nem érzi jól magát a játék során, akkor érjen véget az adott játékkalkalom. Úgy is mindig van következő. Az a legfontosabb, hogy mindenki jól szórakozzon.



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.”



ehát a fogadótok és annak környéke alkotja a játék sarokköveit. Itt élnek és dolgoznak a karakterek és itt is pihennek meg. Továbbá résztvesznek a városi fesztiválokon és egyéb eseményeken is. Találjatok ki 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 csapatoddal együtt határozzátok meg a falu vagy város méretét. Ezután minden játékos adjon hozzá egy részletet a városhoz vagy a környező területhez.

PÉLDÁK A VÁROSRA:

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



PÉLDÁK A KÖRNYEZETRE:

- Hatalmas csontokkal teleszórt sivatag
- Világító kövekkel megvilágított alagutak
- Lankás hegységek
- Párás
- Hótakaró és befagyott tavak
- Égig érő fák
- 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:

- Sötétszürke kötömbök
- 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 elakadtatok, 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:

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



A FOGADÓ SZINTJEI

A fogadók egyre nagyobb és ismertebb lesz, ahogyan a fogadó szintjét fejlesztitek. Ezek az értékek határozzák meg a fogadó különböző részeinek szintjét, valamint azt is, hogy milyen kockákkal dobtok bizonyos játékok során. Kezdetben minden értéketek egyes.

Konyhaművészet

A *konyhaművészet* szintje megmutatja a fogadók vendéglátói képességeit. Ide tartozik a konyhai jártasság, az ételkészítés tárolásának lehetőségei, a szállítókval való kapcsolat és sok minden 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 vagytok képesek nyújtani a vendégeiteknek. 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.



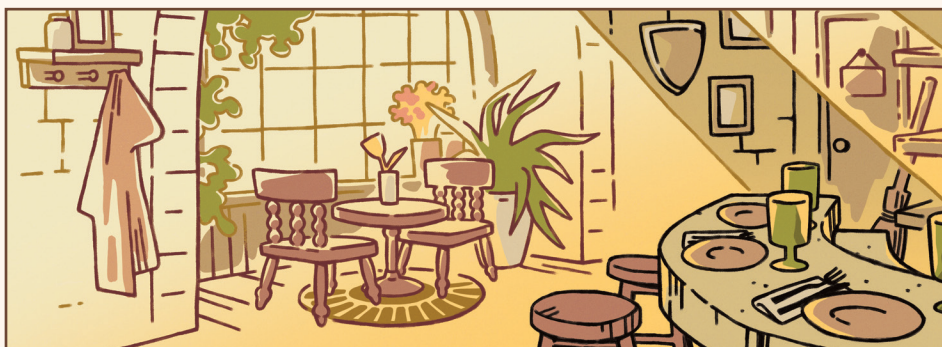
Egy kicsit túl egyszerű, de otthonos. Nem rossz hely egy pihentető alváshoz.



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 fogadók. Gyorsan és a megfelelő asztalhoz kerül az étel? Rendezettek az ágyak? Ez a szint azt is meghatározza, mennyi és milyen képzettségű alkalmazottat tudtok 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; képzett felszolgáló.



Egy lakberendező; egy képzett séf.



Egy kiváló személyzetvezető; egy neves sommelier.



FOGADÓFEJLESZTÉS

A fogadótok kezdetben apró és kissé lepukkant. De kemény munkával és némi szerencsével olyan helyé válik majd, amely otthonként szolgálhat minden áthaladó kalandor számára.

A mini-játékokkal az idő is telik. A karakterek egyre tapasztaltabbak lesznek a fogadó vezetésében, és még a híre is terjed.

HÁT LAP

NJK-k

NÉV: *Pat* BECENÉV: *Patty*
a városka feltörekvő hírnemője

NÉV: *Gasha* BECENÉV: *Bece*
imádja a gombából készült ételket, egy idősebb

NÉV: *Claudio* BECENÉV: *Bece*
szívesen a világos sárga ruhákat és a szép bőröznöket

NÉV: _____

NÉV: _____

NÉV: _____

ELŐ LAP

FOGADÓ-LAP

ELNEVEZÉS
Harmatcsepp

ELHELYEZKEDÉS
Egy lovagoknak fenntartott képekjókola

KINÉZET
Csodaszép virágok borítják az egész helyet.

stewpot

Minden harmadik mini-játék után tartsatok egy rövid szünetet. Ezután játsszatok egy „Kopás és Elhasználódást”, amellyel egyet növelhettek a fogadótok valamelyik értékén – legfeljebb négyes szintig.

Dönthetsz úgy is, hogy a saját körödben játszod le a „Kopás és Elhasználódást”, hogy növeld a fogadótok egyik értékét. Ilyenkor azonban a számláló nullázódik, és csak három újabb mini-játék után lehet a „Kopás és Elhasználódást” játszani.

A fogadó értékét azonnal növelhetitek egy sikeres „Fesztiválnap” vagy a „Tiszteletreméltó Vendég” mini-játék után, ami nem nullázza le a „Kopás és Elhasználódás” időzítőjét. Ha a „Házias Ízelet” lejátszátok, a konyhaművészet értéke növekszik egy ponttal a következő „Kopás és Elhasználódás” során.

Valahányszor a fogadó értékelése növekszik, minden játékos hozzáadhat egy új részletet vagy jellemzőt a fogadóhoz.

A FOGADÓ SZINTJEI

KONYHAMŰVÉSZEZET

- ◆ Zsúfolt konyha: Alapvető élelmiszerek, de semmi flancos..... 1
- ◆ Szerény konyha: Új barátok a piacon..... 2
- ◆ Nyüzsgő konyha: Vadiúj edények, jól felszerelt fűszerezőpólc..... 3
- ◆ Csodálatos konyha: Kiváló ételek receptjei az alapanyagokra és friss szállítmányokra. Speciális eszközök..... 4



HANGULAT

- ◆ Kényelmes, de kissé unalmas. Az összehatás nem éppen a legjobb..... 1
- ◆ Egy kicsit túl egyszerű, de otthonos..... 2
- ◆ Nem rossz hely egy pihentető alváshoz..... 3
- ◆ Bátorok és díszek, amelyek kiemelik a hely hangulatát..... 4
- ◆ Rengeteg egyedi iméntetűjel. Kezd igazán összehatni a dolog..... 5
- ◆ A legkényelmesebb ágyak, melyekben valaha aludtál. Fényes terek, jó társaság. A kalandorok ide térnek be hosszú útjaik után..... 6



KISZOLGÁLÁS

- ◆ Egy korábbi földműves; egy leszakadt helyi örökös..... 1
- ◆ Egy tapasztalt szakács; képzett felszolgáló..... 2
- ◆ Egy lakberendező; egy képzett séf..... 3
- ◆ Egy kiváló személyzetvezető; egy neves sommelier..... 4

FOGADÓFEJLESZTÉS

Minden egyes alkalommal, amikor a fogadó szintje egy minden játékos általános új sajátosságot a fogadóhoz.

Megannyi magaszt és törzsszó kialakítás
Térterek egyetemes és világos
Kézzel fogott céger
Régiség ablakok és díszítések
A tartozások



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.



ermészetesen 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 kasztra
- 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 igazából bármi. A valódi neve mellett az egyes karaktereknek lehet beceneve is, amin a munkatársaik vagy a törzsvendégek ismerik.

Megjelenés

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

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

stewpot

FEGYVER	PÁNCÉL	JELLEMZŐ
Hatalmas kard, tompá élek és vadság	Rozsdás páncél, halálos átokkal sújtva	Mindig figyelő szemek
Sötét fából készült bot, simára kopva	Írizáló tollköpeny	Egyik kéz a köpeny alá rejtve
Masszív pajzs, tükörfényesre polírozva	Bőrpáncél, rejtett láncinggel	Késsel rövidre vágott haj
Ékkövekkel kirkott ikertörök	Fekete csizmák, melyeken nincs egy porszem sem	Lassú, kimért mozdulatok
Íj, amely felhúzáskor mintha zümögne	Rúnákkal borított kesztyűk	Hideg mosoly
Tüskés páncélkesztyűk, horpadásokkal borítva	Erdőzöld ruhák	Vállak, amelyek megfeszülnek a fém hangjára
Számszerij, ismeretlen mechanikával	Maszk	Hajlam sötét sarkokban ülni
Egyszerű szablya	Megkímélt utazóköpeny	Éber alvás
Furcsa, faragott markolatú tör	Meleg kabát	Tökéletesen egyenes testtartás
Hatalmas csontból faragott kalapács	Kitinpáncélból készült vért	Folyamatos védővarázslatok suttogása
Kard, amely suttog a hüvelyében	Szakadt királyi tunika	Ragyogó mosoly

Foglalkozások és tapasztalatok

Amikor létrehozzátok a karaktereiteket, válasszatok egy kalandozó kasztot 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 kedvedre választhatsz.

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

A mini-játékok során a tapasztalataid segítségével küzdheted le az akadályokat. Amikor felhasználsz egy *kalandor tapasztalatot*, akkor húzd ki azt. Cserébe a mini-játék 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 nélküle az életet. De itt már nincs rá szükség. Elengedheted egy időre.

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



Foglalkozások és tapasztalatok listája

KALANDOR KASZTOK

- 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. Hús 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 szegeceket a páncéloomon. 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.

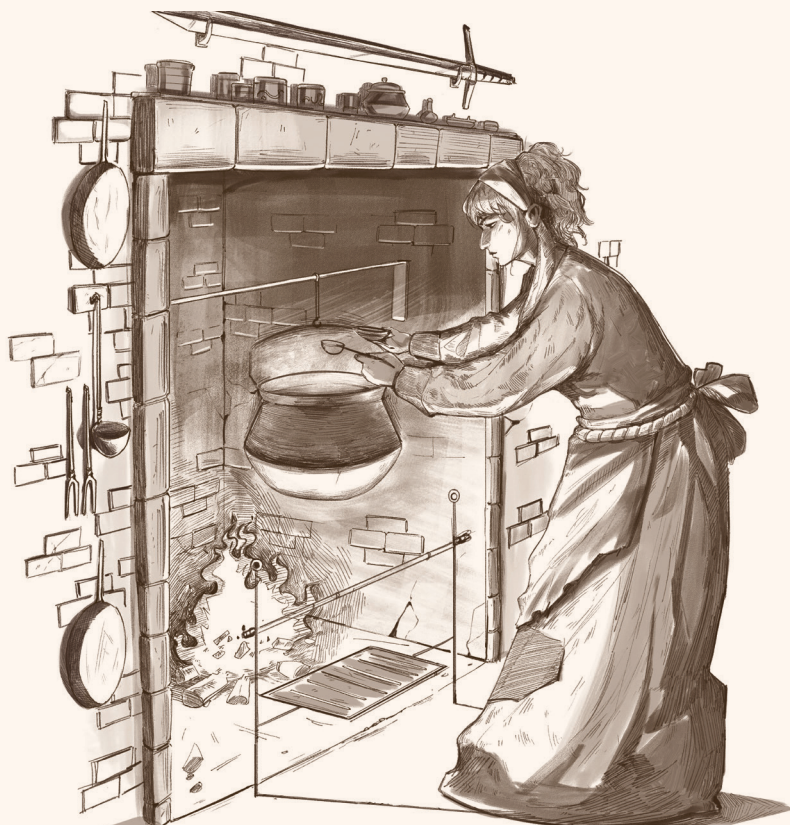


ehát miután megalkottátok a fogadókat és a karaktereiteket, mindenki „Az Első Lépés” mini-játékkal kezd. Ezután felváltva választhat mindenki egy másik mini-játékot. Invitáljatok meg más játékosokat is, és nyugodtan találjatok ki saját jeleneteket vagy kezdőszituációkat, ha a megadott példák nem illenek az adott helyzethez.

Minden mini-játék befejezése után írjátok fel az esetleges *emléktárgyat* és kérdezzétek meg egymástól, hogy akar-e valaki szünetet tartani. Ha nem, akkor a következő játékos választhat mini-játékot.

Minden harmadik mini-játék után tartsatok szünetet. Miután nyújtóztatok egyet, játsszátok le az „Kopás és Elhasználódás” című játékot, hogy emeljétek a fogadó szintjét.





Az „Első Lépés” és a „Dolgok Ritmusában” mini-játékot 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 tapasztalat*, játsszátok le a „A Dolgok Ritmusában” mini-játékot, 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.



AZ ELSŐ LÉPÉS

Mit csináltál, mielőtt arra adtad a fejed, hogy ebbe a városba költözől? 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 felszerelést.
- A városi gyerekek megkedvelnek, és állandóan újabb és újabb történeteket akarnak hallani tőled.
- A 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 kihajtani.
- Már egy ideje főzögetsz, de most először érzed magad elég magabiztosnak ahhoz, hogy megvendégeld néhány barátodat.
- Eleinte csak egyszerű vendég voltál, de aztán azon kapod magad, hogy egyre többet segédkezel a helyi könyvtárban vagy irodalmi szalonban.
- Hobbiból elkezdted kézműveskedni (fafaragás, hímzés, kötés, szövés, fazekasság stb.), és most először ajándékozod meg egy barátodat valamelyik saját készítményeddel.
- Elkezdted megosztani a városlakókkal azokat a sebgyógyítási fortélyokat és praktikákat, amiket az utad során tanultál ki.



KOPÁS ÉS ELHASZNÁLÓDÁS

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 mini-játék 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?
- Látod, 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 elkezded megkérdőjelezni a vezetői képességeidet. Ki önt beléd lelket, és hogyan?



KOPÁS ÉS ELHASZNÁLÓDÁS

- A felújítás mely része igényli mindannyiótok 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?



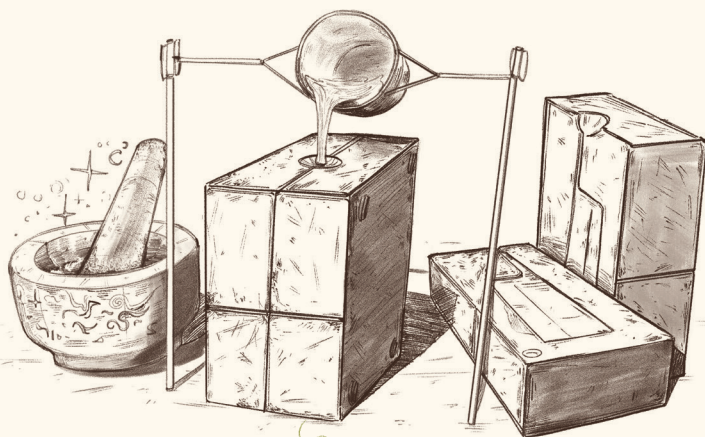
PAJZSOK ÉS SERPENYŐK

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 megbűvölt tárgy tulajdonosa beszéljen arról, hogy az adott tárgy hogyan néz ki, mi-



lyen 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 életemet
- 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 elmondta a saját történetét, a megbűvölt 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.

