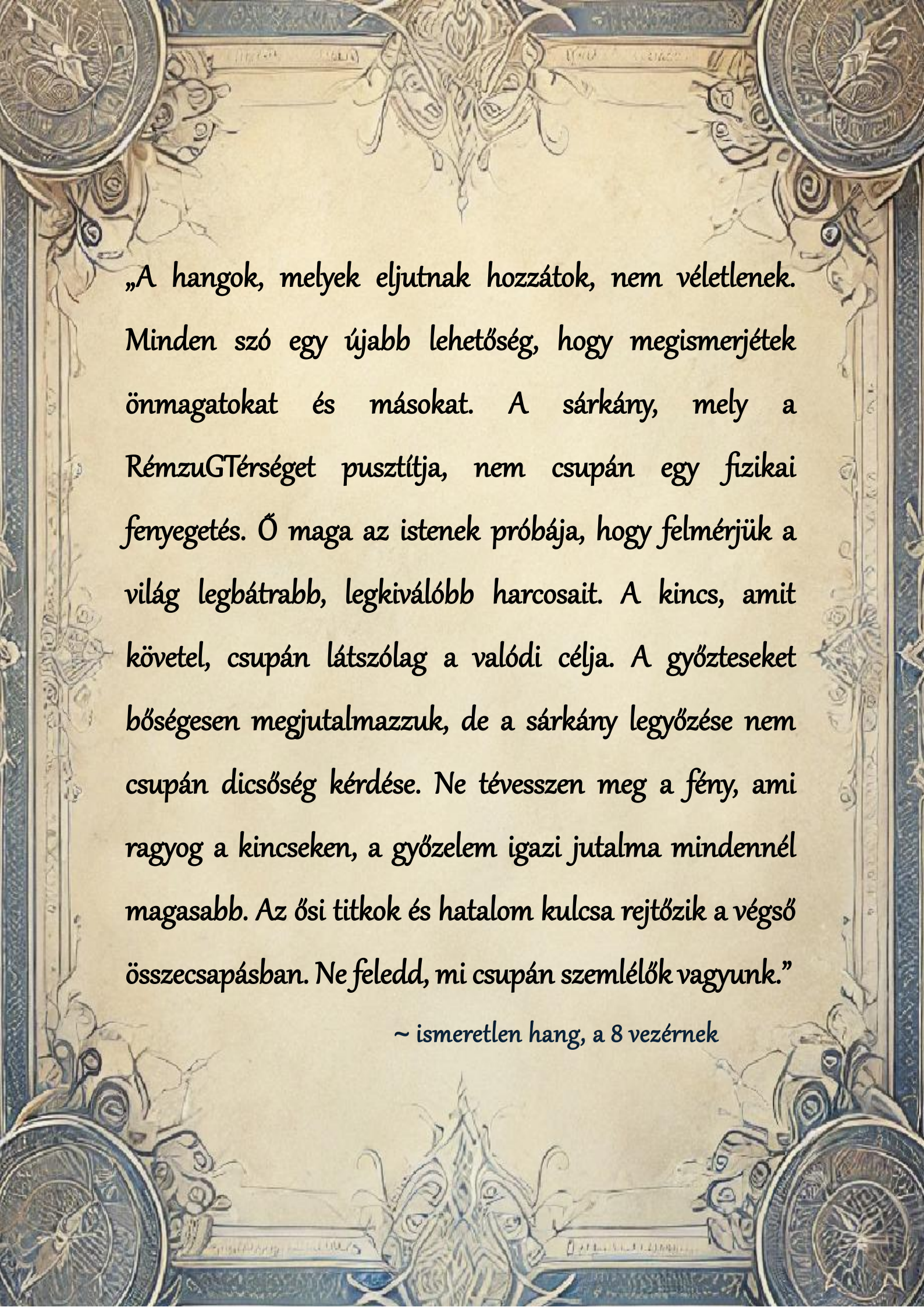


Fantazik





„A hangok, melyek eljutnak hozzátok, nem véletlenek. Minden szó egy újabb lehetőség, hogy megismerjétek önmagatokat és másokat. A sárkány, mely a Rémzűtérséget pusztítja, nem csupán egy fizikai fenyegetés. Ő maga az istenek próbája, hogy felmérjük a világ legbátrabb, legkiválóbb harcosait. A kincs, amit követel, csupán látszólag a valódi célja. A győzteseket bőségesen megjutalmazzuk, de a sárkány legyőzése nem csupán dicsőség kérdése. Ne tévesszen meg a fény, ami ragyog a kincseken, a győzelem igazi jutalma mindennél magasabb. Az ősi titkok és hatalom kulcsa rejtőzik a végső összecsapásban. Ne feledd, mi csupán szemlélők vagyunk.”

~ ismeretlen hang, a 8 vezérnek

Hangulat

A történet

Egy nagyhatalmú sárkány terrorizálni kezdte RémzuGTérséget, (a gólyatábor helyének fantasy neve), és az ottlakók összes kincsét magának akarja. Aki ellene szegül, az nincs többé. Elégé rossz a helyzet arrafele, ezért az istenségek a megmozgatják a cselekmények szálait, és üzennek a 8 legnevesebb vezérnek, hogy győzzék le a sárkányt, és bőségesen megjutalmazzák a győztes vezért és csapatát. Maguk az istenségek mégsem szólnak bele a történésekbe direkt, csak indirekt szövögetik a szálakat, mivel ők sokkal efölött állnak, és valamilyen szinten csak szórakozni akarnak, illetve megbizonyosodni a legkiválóbb csapatokról.

Házak

A házak 8 különböző fajt VAGY kasztot képviselnének. A patrónusok a vezérek, akik összehívták a népeiket/seregeiket, hogy legyőzzék a sárkányt. Minden háznak van valami különleges ereje, amiben ő a legjobb, ez lehet például plusz tapasztalati pont a különböző képességekben (erő, intelligencia, karizma, stb) vagy valami egyedi választás.

8 fajhoz példák:

- elf
- ork
- gnóm
- törpe
- goblin
- tabaxi
- genasi
- tiefling
- kobold
- goliath
- aasimir
- lizardfolk
- kenku
- dragonborn

8 kaszthoz példák:

- druid
- wizard
- rogue
- fighter
- cleric
- bard
- paladin
- warlock
- monk
- barbarian
- ranger
- sorcerer

Szervezők

A szervezők különböző istenségek lennének a dnd világából és ők ítélnének, hogy melyik ház a leghasznosabb nekik, vagy éppen csak szórakozásból kihívásokat állítanak eléjük. Megjelenésük elég különféle lehet, de valami közös vonásuk lenne, hogy fel lehessen őket ismerni, például mindegyiküknek lenne egy maszkja/köpenye/pálcája/arcfestése/fejdísz /stb. Emellett különleges pozíció lehetne a Dékán Úrnak a dungeon master, más szóval a játékmester.

Díszlet és jelmezek

A díszlet egyrészt jellemezhetné a 8 ház tipikus megjelenését, másrészt egy igazán fantasy világot festhetne a tábor bármelyik részén. A jelmezek elég egyértelműek a faj/kaszt kiválasztása után, ezen felül minden háznak lenne egy saját színe és szimbóluma. A sárkány is ölthetne egy konkrét alakot az egyik közös területen, például karton szoborként, és a tábor végén a nagy csata közben/után le is lehetne rombolni.

Programok

Showhajtás

A különböző házak maguknak akarják elnyerni az istenségek áldásait, melyek által előnyre tesznek szert a sárkány legyőzéséhez. E cél érdekében áldozatot mutatnak be az isteneknek (totem), melyet egy produkció formájában tesznek meg, bemutatják a szokásaikat, jellemüket, illetve a zászlójukat. Végül a legfontosabb tárgyukra áldást kérnek, hogy mágikus erő segítse őket a további küzdelmeikben.

Craft

A házak nem mehetnek üres kézzel egy sárkány elleni harcba, ezért további felszereléseket, fegyvereket, tapasztalati pontokat gyűjtenek a környező településekről. A különféle fajok/kasztok különféle dolgokhoz értenek, ezért egymástól is kérhetnek segítséget, de a céljuk az az, hogy saját házukat erősítsék, ők szerezzék meg a leghasznosabb felszereléseket, legtöbb tapasztalatot.

Casino

Most itt az idő egy jól kiérdemelt pihenéshez, a házak betérnek egy vendéglőbe, ámde itt sok side quest fogadja őket, melyekért bőséges pénzjutalom jár. Ezt látva mindenki nekifog, hogy házat anyagilag is megsegítse. A szervezők most npc-kként várják a gólyákat izgalmas és trükkös küldetésekkkel.

Nagyotmenés

Nincsen dungeons&dragons egy jó kis dungeon nélkül. Csapataink most ténylegesen megmérettethetik ereiket, ugyanis egy csapdákkal teli dungeont kell kifosztaniuk. Útjuk során rengeteg kis feladat áll előttük, például útvesztő, mimic láda, kisebb harcok, puzzlek. A kincsek ezeknél a feladatoknál vannak elrejtve, az igazán szemfülesek észrevehetik őket a csapdák kijátszása közben és megpróbálhatják magukkal vinni a kincset, ám ha a dungeont őrző lelkek észreveszik ezt, akkor hamis kincssé változtatják azt, és a ház átokkal/mínusz ponttal lesz "gazdagabb".

Tözsde

Elérkezett a végső küzdelem, a házak szemtől szemben állnak a sárkánnyal, most az a dolguk, hogy ők sebezzék a legtöbbet a fenevadba. Vezérek nélkül kell harcba szállniuk, ugyanis a sárkány elrabolta őket, azt remélve, hogy ez majd megfélemlíti a seregeket. A sárkány nagyot tévedett, mivel ez csak újabb motivációt adott a házaknak, hogy legyőzzék a sárkányt. Az eddig megszerzett vagyonuk, fegyvereik, illetve tapasztalataik a segítségükre állnak. Mindezek mellett még isteni áldást, segítséget is kérhetnek harcuk sikeréhez.

Meta

Az isteneknek be kell bizonyítani, hogy melyik faj/kaszt a leghasznosabb/legügyesebb, ezért random (nem igazából random, az önként jelentkezők megidéznek személyeket a 8 házból, hogy küzdjenek egymással tapasztalati pontért, és hogy szórakoztassák az istenségeket. Ez odáig fajult, hogy most már vannak, akik önként jelentkeznek, sőt ki is hívnak más fajokat/kasztokat párbajra, hogy saját házukat erősítsék az elnyert tapasztalati pontokkal.

Cetlizés

Átkok, varázslatok, csínyek. Mindenki birtokol bizonyos mértékben valamilyen fajta varázslatot, amit rászórhat a másokra, hogy megnehezítse a másik küldetését, vagy csak kinevethesse a bajtársát. Ezek jellemzően nem káros varázslatok, csak egy kis káoszt, mókát visznek a csapatok mindennapjaiba, hogy felderítse őket a nagy csata előtt.

Végkifejlet

A fajok/kasztok rájönnek, hogy egyedül nem lettek volna képesek a sárkány legyőzésére és szeretett vezéreik kiszabadítására, ez csak együtt, a többi házzal lehetett sikeres, és a továbbiakban együtt megünneplik a hőstettüket.



Készítette:

Varga Virág - Kozmosz

2025