

Ranagol nevében

KALANDMODUL

5-6. tapasztalati szintű játékosoknak

Pyarron szerint mindegy mikor...

(Ah, igen! A kaland 3 db 6. szintű karakternek volt elmesélve, de mindannyian megpusztultak a végén. De túl lehet élni így is, nem javaslok ennél nagyobb szintűeket, mert az már túl nagy szabadság lenne a játékosok számára. Esetleg megpróbálnám 5. szinten...)

Előttörténet

Az a borzasztó ötletem, kérdésem támadt, hogy miként is szentelhetik fel az olyan istenek templomait, amelyek esetleg gyökeresen eltérő vallású vidékeken próbálnának meglepedni. Bár RANAGOL követőinek nem állna érdekében északon terjeszteni a vallásukat, azért néha mégis lesz olyan egy-két elvetemült, aki képes Ranagol-szentélyt építtetni északon, még ha ez ezer veszéllyel jár is.

Így gondolta ezt egy gorviki testvérpár is /nem ikrek/, akik járatosak voltak az alvilág berkeikben, kiépült kapcsolatokkal rendelkeztek már Gorvik eldugottabb városaiban. Ám mások érdekeit erősen veszélyeztették, ezért úgy döntöttek, máshol, ahol a romlottság még kevésbé elterjedt, terjesztik ki hatalmukat. Ja igen, elfelejtettem megemlíteni, hogy az idősebb testvér maga Ranagol felszentelt papja, úgy 6-7. tsz körül,

míg öccse, aki nem túl intelligens, de ahhoz éppen eléggé, hogy 6. szintű fejedáásszá tudjon válni. A bátyja mindenben segítségére volt a kis fejedász porontynak, aki megszökött.

Ezért is kell most menekülniük. Az öccs úgy tudja, az ő kedvéért utaznak északra, de persze ez a pap terveinek felel meg.

Na igen. Magukkal visznek egy olyan – nem mágikus – tárgyat, ami nagyon-nagyon szakrális hatalommal bír. Ezt úgy képzeltem, hogy a mely és okkult hívők szemében ez a tárgy (az Éj Szeme, majd még leírom) annyira fontos, hogy csak ennek a tárgynak a jelenlétében lehet egy templomot felszentelni, valamint, így kívánta Ranagolnak megnyerni észak romlott, nem hívő nemeseit, kereskedőit. Szóval, ennek a tárgynak a birtokában eljutnak északra, de addigra már jó pár támadáson túl vannak, hiszen nyomukban liheg rengeteg fejedász... (ezzel majd a karaktereknek is meggyűlik a bajuk)

Megtizedelve érnek Erenbe, kereskedőnek álcázva magukat, a maradék kísérettel. Itt meglepednek Eren fővárosától nem messze (pár nap, lóval) fekvő városkában, Lominaarban. (Lom völgyet jelenti az én szótáramban.) Szóval, itt egy év alatt kiépít egy mindenféle, tiltott árukkal foglalkozó kereskedőcéget. (pl, kábszerek, afrodisziákumok, csupa illegális cumó) Ezt úgy éri el, hogy először a helyi tolvajklánnal alkut köt,



a tolvajoknak kedvezőt, és így építgetik a céhet, míg egy orvtámadással majdnem teljesen felszámolja őket. (ennek persze a város kapitánya igen örül, és így szemet huny a különös esetek felett.)

Kiépült minden, nagy a befolyás, lehet tervezgetni egy eldugott földalatti szentély építgetését. S ez mar lassan elkészül, amikor is karakterek belépnek a képbe... A lényeg az, hogy mindenkeppen dorani érdekeltségük legyenek a játékosok, bár ez nem szükséges, tetszés szerint találjon ki bárki barmit, én így csináltam. Volt aki Krad lovag volt, őt utasították, volt aki tartozott Dorannak, meg hát Doran köztudottan szívesen fogad kalandozókat.

Így, valamilyen úton-módon (most nem írom le) el kell vállalniuk, hogy megszerzik az Éj szemét. Erről a tárgyról kapnak egy leírást, képet, esetleg egy kis történelem, meg hogy mire is jó. Így aztán elindul a kis csapat. (tudom, tudom, nem valami IQs bemesélés, de úgy működött a dolog, hogy „Te, Béla, holnap mesélsz. Mivel legyünk?”)

Persze Doran hátsó tervei közt ott van az is, ha már a karakterek belebonyolódnak a dolgokba, akkor már kötelességüknek érzik, hogy elintézzék ezt a gorviki bandát. Persze Doranban senki nem tudja, hogy milyen erők is lapulnak a háttérben, eddig nem is nyújtogatták csapjaikat, mert bíztak abban, hogy a gorviki üldözők elvégzik helyettük a piszkos melót. Még csak most szereztek tudomást egy két infóról, de szinte alig tudnak valamit.

Szóval elég lazán kezelik...

Par nap alatt odaérnek Lominaarba...

Lominaar

Én magával a várossal teremtettem egy idilli kis hangulatot, így a karakterek szerettek itt bókászni... Míg éltek. Három nagyobb domb között terül el a városka, festői szépségű, közel s távol erdők, fenyvesek borítanak mindent, a távolban még látni lehet a szürkélő hegyeket. A Lom nevű folyó ered innen, bár még csak kis patakocska amikor kibukkan, de hamarosan folyóvá, tóvá duzzad, hála a polgárok szorgos kezeinek. Az egyik lankásabb domboldalon, a „folyó” mellett szűk, (kb. mint a nápolyi síkatorok) utcákon lehet közlekedni, és itt is található meg a főgonosz (pap, és a fejevadász) (ja igen, nevük is van: Raquo con Drakwirez, és Siberro con D.)

Itt van meg továbbá, bár kissé lentebb a Kopott Farkas, a város legnevesebb fogadója is, valamint innen a fogadóból nyílik egy kis átjáró (nem az átjáró nyílik, de az ajtó igen) e város gőzfürdőibe, mert meleg vizű források törnek itt felszínre. Nem egy Haonwell, de a „turistáknak”, festőknek, kis nemeseknek éppen ideális, hogy szórják a pénzüket. Amennyiben a parti nagyon kockadobálós hangulatban van, ne itt szállásoljuk el őket... (még szétverik a kedvenc fogadómat!)

Miután lepihentek, egyebek, több út is járható, bár szinte a JK-k irányítják a játék folyamát...

Lássunk néhányat: (itt csak támpontokat kívánok nyújtani, mindenkinek a saját fantáziájára, vérmérsékletére bízom, mit hoz ki ebből...)

1. Elkezdnek kutakodni lerakatok, raktárházak iránt, akar a kereskedőknél, akár magánúton, a figyelmet biztos felkeltik magukra.

2. Esetleg a meg megmaradt (pár főből álló) tolvajklán tagjait felhajtják. Úgy lehet a kezükbe adni a kezdeményezést, ha ki akarják őket fosztani...

3. Maguk is vásárlónak adjak ki magukat, és így próbálnak megtudni minden felet a sok illegális cuccról, és kerülve közelebb a megoldáshoz. Am ha kiejtik Ranagol nevet, roppant gyanússá válnak, és akkor mar biztos, hogy figyeltetni fogja a pap minden lépésüket.

4. Én még egy nagyon jó trükkhöz folyamodtam. Csak mászkálnak éjszaka a karakterek, és amikor egy megfelelő helyre érnek (pl. a sok híd közül az egyikre) orvtámadás éri őket, amit könnyen (annyira azért nem) vissza tudnak verni, de mire odaér a városőrség, már csak lemészárolt lakosokat találnak, amelyek pont olyan fegyverektől haltak meg, mint a partinak van... (a támadók hagyták itt őket, jó adag vérrel díszítve, valamint elvittek a sebesülteket, esetleges halottakat is.) A lényeg, hogy börtönbe velük! Én itt beküldtem a cellájukba egy rab (-nak

kinéző) fiút, aki a karakterek elpilledését, elalvását kihasználva megpróbálja eltenni őket láb alól. (ha ezt felfedeznék, akkor a fiú benyalja magát, (persze egy fejdadász) és segítőkészséget mutat, hogy megmutatja a főhadiszállást, (amit már leírtam hol van) Vagy megszöknek, vagy kidumálják magukat, majdnem mindegy, de a ez a fejdadász persze csapdába csalja őket.

5.

A karakterek egyetlen segítőtje a helyi tolvajcéh maradéka, akik - ha megtudják a karakterek szándékait, segítőkészek, elvezetik őket a rejtekbe, esetleg (1-2, nem több) embert is a rendelkezésükre tudnak bocsátani. (bar kis karaktereim eléggé paranoiássá váltak, mivel a városőrség jól le volt fizetve, egyebek, és a tolvajok nélkül csinálták végig a kalandot.)

6.

Ezer út van még, apró trükkök, kellékek, de a lényeg, hogy (minden út Rómába vezet) játékosaink kikötnek a nagy ház, a főmonszer háza előtt. (a tolvajok alulról be tudják őket juttatni...) Meglepetés, semmi több.

Ez egy háromemeletes ház, + egy pince, de (bármilyen furcsa, a pincébe Csak legfölről, rejtekúton keresztül lehet lejutni. Meg van még egy kijárat a pincéből, de az víz alatti, és csak a két gorkiki ismeri) (később, ha kész a temple, akkor vájtak volna bejáratot neki...) A medál fent van természetesen a pap nyakában...

Ha a karakterek fel tudják verekedni magukat (10-25 harcos, esetleg fejdadászok is), akkor legfelül egy nagy kétszárnyú ajtó zárja el az útjukat... (mágikus védelem, mifene, ízlés szerint, én nem használtam) És bent már persze tudják a főgonoszok, hogy jön a team.

Benyitnak, (mert nem jönnek ki!) várja őket két fejdadász kard, valamint szebbnél szebb gonosz varázslat... A lehető

legtáposabbak... Mana van, minden fullon, a játékosok ekkor meg már a nullához konvergálnak.

Még valami:

1.

Mindenki (a tolvajoktól kezdve a belső örökig) úgy tudja,

hogy a két mester éppen elment, mindenki látta őket. Akármikor támadnak.

Tehát a jk-k úgy tudják, a felső szint üres... (Ha mindenféle trükkökkel

próbálkoznak, jöhet a mágikus védelem...)

2.

A fenti okokból eszükbe se jut kifüstölni őket, de ha mégis, persze elmenekülnek...

3.

Jó ötlet még, ha annyira legyengíted őket a csata során, hogy vissza kell vonulniuk. Na ilyenkor játékkalkalmak sokaságával meg lehet nyújtani a kalandod, városról városra járva, kutakodva, küzdeni a túlélésért.

4.

Esetleg összefuthatnak a gorkikiakat üldöző földijeikkel is, akik hagyják, hogy megtudjanak mindent a karakterek, majd megpróbálják kiszedni belőlük, és aztán persze eltüntetik a nyomokat...

Asszem ennyi. Gondolom rövidnek tűnhet a kaland, de mindenféle kis apró trükkel szvsz sokáig el lehet nyújtani, ízlés szerint adagolva a gyakást, IQ-skodást, intrikát (Dorant is bekeverve...).

?

Szerző: Béla

Forrás: MAGUS Lista

Szerkesztette: Magyar Gergely