
VÁROSTROM

avagy Fogd a nőt és fuss!
Közepes szintű partinak (3 - 6. TSz)

Előtörténet

A játékosok (bárhol is tartózkodnak éppen) ugyanazt az ajánlatot kapják:

Felkérlik őket - mint bátor kalandozókat - egy feladatra. Az egyik közeli vár ifjú várura nősülni készül, azonban úgy néz ki, a lakodalom nem lesz bonyodalmaktól mentes. Egyenlőre a menyasszonyt kellene biztonságban eljuttatni a várba. A katonák, esetleg civil ügynökök, akikkel a játékosok kapcsolatba kerülnek, nem tudnak, vagy nem akarnak ennél többet mondani, a többit személyesen a várúr fogja közölni a kalandozókkal - ha elmennek érdeklődni.

A várúrnál

A feltehetőleg több csoportban, esetleg külön-külön érkező kalandozók itt megvárhatják egymást, majd a csapat összegyűlte után a várúr fogadja őket, és a következőket hozza a tudomásukra:

Az egyik szomszédos várnak új ura van, aki úgy tűnik, az egész környéket meg akarja szerezni magának. Szinte az összes szomszédjának kellemetlenkedik valamivel. Titokzatos ember, nem lehet róla sokat tudni, annyi azonban bizonyos, hogy varázstudó.

Mivel a menyasszony apja is az egyik közeli vár ura, érthető, hogy az új betolakodó minden eszközzel megpróbálja megakadályozni ezt a házasságkötést, amely megerősítené a két vár szövetségét. A csapat feladata az lenne, hogy a lányt apja várából idáig elkísérjék. Amikor idáig ér a mondanivalóban, egy lovas hírnököt jelentenek, aki igen rossz híreket hoz: A menyasszonyt elrabolták.

A feladat így természetesen megváltozik, a lányt ki kell szabadítani a fogságból. Nem nehéz kitalálni ki követte el az emberrablást. Vendéglátójuk pontos útbaigazítást tud adni a váríg vezető útról, de azt is megjegyzi, hogy a közlekedés arrafelé manapság nem veszélytelen. A várról, ahová a karaktereknek be kell hatolniuk, nem tud sokat mondani, csak annyit sikerült kiderítenie, hogy valószínűleg van egy titkos bejárata. Behívja egyik emberét, aki egy régi iratban utalást talált az ajtóra. A bejárat pontos helye ismeretlen. Az összes utalás egy rajz, és egy mondat. A rajzon a vár egy darabja látható (pusztán a körvonalak felülnézetben), és egy pont meg van jelölve, alatta felirat: 30 láb. A mondat: "A folyosó a várbörtönbe torkollik." Semmi mást nem tudnak mondani.

Ha a karakterek vállalják és teljesítik a feladatot, díjat ígér nekik. (Hogy mennyit, azt minden KM döntse el maga.) Előleget nem ad, de ha valakinek szüksége van valamire, azt lehetőségeihez mérten megpróbálja előteremteni másnap reggelig. (Leginkább fegyvert és páncélt érdemes kérni, varázstárgyak ügyében nem áll túl jól. Amit ő maga ajánl, az egy-egy ló a saját méneséből. Ha valaki erre igény tart, választhat magának egyet. Ha használjátok a Rúnában megjelent táblázatot, a ló minőségét 1k10+10-zel dobhatjátok, egyszóval a ménes tényleg nem rossz. Található benne néhány könnyű és nehéz harci ló is.) Élelmet is kaptok az útra.

Az út



Mindenkire rábízom, mennyire nehezíti meg a várhoz vezető utat. Én célszerűnek látom életben hagyni a csapatot, de azért egy kis izgalom nem árt.

Az út erdős részen vezet át, és ezen a tájékon a farkas és a medve egyaránt gyakori. Nincs igazán jól járható út a haladás irányában, és ha lenne, akkor sem biztos, hogy azon kellene menni. A kanyargós ösvényeken viszont az út eltart egy ideig, tehát van idő kalandra. A vár felé közeledve az erdő mintha maga is rosszindulatúbb lenne...

Akinek ez nem indítja meg a fantáziáját, annak ajánlok egy-két pókot, akik a fákról egyenesen a lovasok nyakába ereszkedhetnek. Csípésük lehet, mondjuk egy enyhe 4. szintű izomrendszerre ható mérge, amely sikeres egészségpróba esetén gyengeséget, sikertelenség esetén görcsöt okoz. Hatása lehet azonnali, de akár lassú hatású is, ami azt jelenti, hogy a játékos valahol a várban lesz rosszul. (Ciki!) Akinek ez nem tetszik, az a táborozást fűszerezheti esetleg egy eltévedt mérgekgígyóval...

Megérkezés a vár alá

Azért alá, mert a vár egy magas sziklán áll, amierről az oldalról meglehetősen meredek. A másik oldalról persze nem, mert ott van a várkapu, ahová még a szekerek is fel tudnak jutni. Azonban ezen az oldalon van az állítólagos bejárat. A játékosoknak a magyarázat alapján nem nehéz megtalálni a rajzon jelölt helyet, de hogy a 30 láb mit jelent? Ha jobban megnézik a fejük fölött a sziklafalat, akkor becslések alapján kb. 30 láb magasnak tűnik. Itt kezdődik a vár fala, ami még 20 láb magasságig nyúlik. Tetején őr járkal, tíz körönként halad el ezen a falrészen. A rejtekajtó 30 láb magasan van a várfal tövében. Ha valaki felmászik, egy keskeny párkányra ér, ahol megállhat kapaszkodás nélkül, tehát tud titkosajtót keresni.

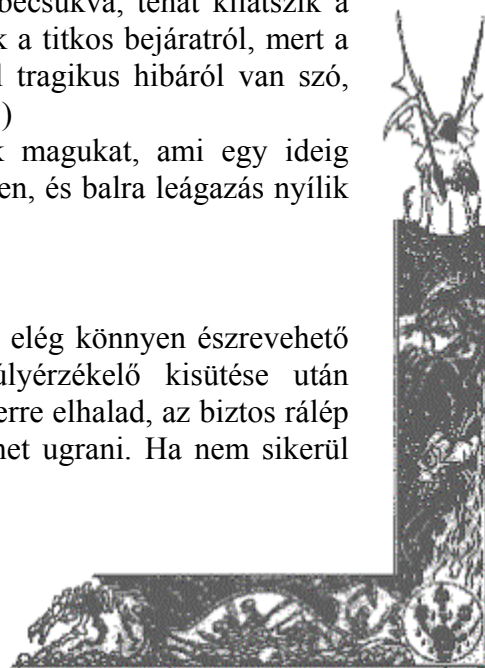
(A mászás 30 lábra sziklafalon, kötél nélkül 8 körig tart, módosító nincs rá, viszont a 6. körben erőpróbát illik dobni. Leesés esetén 3k6 sebzés. Ugye nem dob senki három hatost! Ha az első feljutott, és volt annyi esze, hogy kötelet vitt magával, akkor a többiek már azon jöhetnek, módosító +40%, a mászás ideje 5 kör, tehát erőpróba nincs. A titkosajtó keresés +30%-kal végezhető, mert a játékosok tudják, hogy kell ott lennie egynek. Ajtónyitás simán, módosító nélkül.)

Ha sikerül kinyitni az ajtót, akkor odabent persze teljes sötétséget találnak. Ha éjszaka másztak, és akkor gyútanak fáklyát, amikor az ajtó még nincs becsukva, tehát kilátszik a fény, annak a következményét rád bízom... (A várban nem tudnak a titkos bejáratról, mert a másik vége legalább ilyen jól van álcázva, tehát nem feltétlenül tragikus hibáról van szó, legfeljebb az őt azt hiszi, nem jól lát, de lehet ennél gyanakvóbb is.)

Ha végre fényt teremtenek, akkor egy folyosón találják magukat, ami egy ideig egyenesen halad előre, majd kétfelé ágazik, megy tovább egyenesen, és balra leágazás nyílik belőle. A bal oldali a jó út, egyenesen csapda vár.

Csapda 1:

Egyszerű megoldás, a folyosó plafonjában lévő lyukakból elég könnyen észrevehető (világosban). A lyukakban dárdák vannak, amelyek egy súlyérzékelő kisütése után lezuhanak. Az érzékelők előtte elszórtan a padlóba beépítve, aki erre elhalad, az biztos rálép egyre. A dárdák elől ügyesség és/vagy gyorsaság próbával el lehet ugrani. Ha nem sikerül 2k6-ot sebeznek.





Ha az első csapdán sikeresen átjutottak, akkor a folyosó balra elkanyarodik, és rögtön véget is ér, vissza kell fordulniuk.

□

A folyosó nemsokára újra kétfelé ágazik, egyenesen halad tovább, és jobbra elágazás nyílik belőle. Most az egyenes a jó út □, a jobbra kanyarodóban csapda vár. A folyosó egy ideig egyenes, majd elfordul balra, és lépcsővel emelkedni kezd. A lépcső végén újra balra fordul.

Csapda 2:

A lépcsőfordulóban a padló csak álca, már igen kis terhelésre is beszakad, a szerencsétlen 25 láb mélybe zuhan, 3k6 sebzés, de ügyességpróbával megkapaszkodhat esetleg. Ha ezen a csapdán is sikeresen átjut valaki, akkor láthatja, hogy a folyosó itt újra éget ér.

□

Ha továbbmennek egyenesen, akkor a folyosóból újabb leágazás indul jobbra, amely hamar elfordul balra, de itt is az egyenes lenne a jó út □.

Csapda 3:

Akik jobbra mennek, azok valahol a forduló környékén elindítanak egy idéző varázslatot. Füst száll fel, amely egy kicsit zavarja a látást. Ebből a füstből tör elő a megidézett lény, hogy mi, azt rád bízom, te ismered a csapatot. Ha túljutnak rajta, akkor az út kétfelé ágazik...

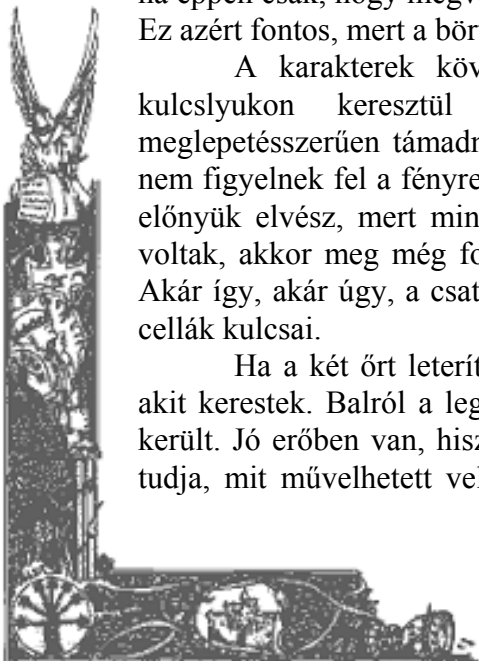
□

Ha egyenesen mennek tovább, akkor a folyosó hamar jobbra kanyarodik, és sokáig egyenesen visz tovább. Elágazás nyílik jobbra, ami a 3. csapdához visz. (Az idéző varázslat akkor is beindul, ha erről az oldalról közelítik meg a helyet!) (Ez itt egy kör, lehet benne bolyongani, de talán senki nem téved el véglegesen. Hogy az idéző varázs ismétlődő, vagy egyszeri, az újra szabad választás.)

Ha szerencsésen elkecmeregnek az ajtóig, ami a folyosórendszer másik végén van, itt újra zárnyitással kell próbálkozni. Nem túl furfangos zár, sima képességpróbával nyitható, de ha éppen csak, hogy megvan, akkor a zár nyikorog, zörög, vagy az ajtó recseg, szóval hangos. Ez azért fontos, mert a börtönfolyosóra nyílik, ahol két börtönőr unatkozik éppen.

A karakterek következtethetnek arra, hogy valaki van odabent, arról, hogy a kulcslyukon keresztül fény szűrődik be a rejtékfolyosóra. Megpróbálhatnak meglepetésszerűen támadni, persze csak akkor sikerül, ha az ajtót csendben nyitják ki! Ha nem figyelnek fel a fényre, vagy nem következtetnek emberek jelenlétére belőle, akkor ez az előnyük elvész, mert mind a két fél igencsak meglepődik. (Ha még ráadásul hangosak is voltak, akkor meg még fordítva is elsülhet a dolog, azaz a börtönőrök lephetik meg őket.) Akár így, akár úgy, a csata elkerülhetetlen. (Őr 1, 2.) Az öröknél találnak néhány kulcsot, a cellák kulcsai.

Ha a két őrt leterítették, akkor körbenézhetnek a cellákban. Persze nem azt találják, akit kerestek. Balról a legutolsó cellában egy ember ül. Az illető gladiátor volt mielőtt ide került. Jó erőben van, hiszen a gladiátorok jól bírják a testi megpróbáltatásokat, azonban ki tudja, mit művelhetett vele a várúr, mindenesetre amúgy sem magas értelmi képességei a





nullára csökkentek, magyarán megőrült. Ha kérdezik, nem válaszol, csak nyög, hörög, morog...

... ha azonban kiengedik, akkor támad! Ráugrik valakire, és megpróbál törhöz, vagy kardhoz jutni. Nem lefegyverzéssel próbálkozik, hanem az övből, vagy hüvelyből próbálja kirántani a fegyvert. Ha sikeres támadást hajt végre (meglepetés +30 TÉ), akkor sikerül is neki. Ha nem akkor pusztá kézzel harcol tovább, amíg magánál van, és képes mozogni.(Gladiátor)

A várbörtönből lépcső visz felfelé, tetején újabb ajtó. A helyzet szinte ugyanaz, mint az előző ajtónál. A másik oldalon újabb két őr. (Ha ez eddig túl könnyen ment, itt beiktathatunk egy őrségváltást, ami még négy őr jelent.)

A hosszú folyosó mindkét végén elkanyarodik.

Az egyik vége borospincébe vezet. A hordókban természetesen bor van. A karakterek közül bármelyiknek feltűnhet, hogy csak egy hordó ér hozzá a falhoz. Ez a hordó üres, és titkosajtóként működik.

Rajta átbújva egy folyosóra jutnak a játékosok, ami kicsi, szűk, sötét, és poros. A kincseskamrába vezet. Természetesen van rajta csapda is (Csapda 4.), a padló egy hosszú szakaszon csak elméletben létezik, a legkisebb terhelésre is beszakad. Az a szeleburdi, aki rálép, és nem dobja meg az ügyességpróbáját, az 25 m-t zuhan, 3k6 Sp. Az álpadlózat 4m hosszú, hogy ki hogyan jut át, az az ő dolga.

A kincseskamrába ajtó vezet. Az ajtó zárva, a zárban egy mérgezett tű (Csapda 5.). Két adag Kobramarás nevű mérég van rajta. Ha sikeresen bejutnak a kincseskamrába, akkor ott két ládikát találnak, egy kicsit és egy nagyot. A nagy láda zárva, de egyszerűen nyitható. 1k6-szor 100 arany van benne. A kicsin nincs zár, de ha kinyitják, valami bűdös por száll ki belőle. 6. szintű légimérég (egészségpróba -2), émelygést vagy alvást okoz. 1k6 kör alatt hat, 1k6 óráig tart a hatása. Ha a parti ébren maradt, és vár egy pár percig, akkor a mérég eloszlik, és tiszta a levegő. A ládában drágakövek vannak.

A folyosó másik fele néhány kanyarral és lépcsővel, felvisz a következő szintre, ami a vár földszintje. A lépcső tetején újabb ajtó, az ajtó mögött újabb két őr.

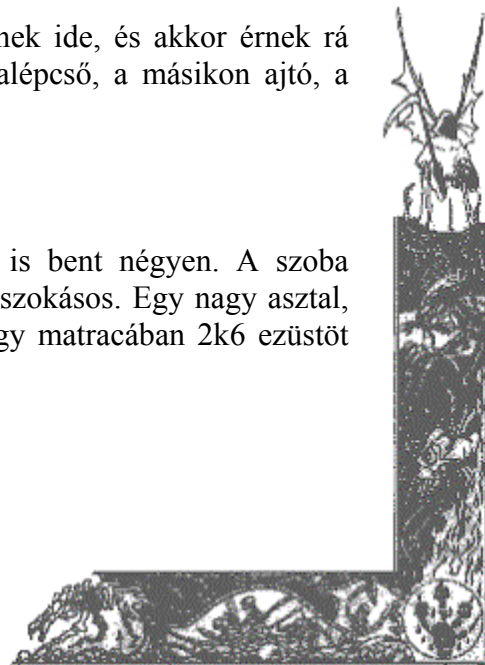
A folyosó

Igen nagy valószínűséggel a karakterek a pincéből érkeznek ide, és akkor érnek rá körbenézni, ha leverik a két őr. A folyosó egyik végében csigalépcső, a másikon ajtó, a szemben lévő falon szintén egy ajtó, a kilépőktől balra is van egy.

Őrszoba

Mert ugye valahol az öröknek is lakniuk kell. Vannak is bent négyen. A szoba berendezése (amit a karakterek a csata után megvizsgálhatnak) a szokásos. Egy nagy asztal, tíz szék és ágy. Ha módszeresen átkutatják a szobát, az egyik ágy matracában 2k6 ezüstöt találhatnak.(Valaki takarékoskodott.)

Fegyverraktár





Azt raksz ide, ami jólesik. Ha úgy akarod, használható, ha úgy akarod nem. Én a következő módszert alkalmaztam: megszámoztam a M.A.G.U.S. könyv fegyverlistáját, meg a vértetek. A valószínűtlen dolgokat kihagytam (úgy mint: Slan kard, aquir nyílpuska, mithrill teljesvért, stb.). Igyekeztem kockával dobható számot kihozni: 5k10, 6k10. Aztán megnéztem mit találtak. Még olyan is volt közte, amit használni tudtak, amúgy meg minden fegyver pénz.

A csigalépcsőn fel

A várfalra juthatnak fel. Itt járkálnak az örök, és figyelik a vár környékét. Annyian vannak, amennyit gondolsz, akarsz, nem szégyellsz. A bejárat csapda hatástalanítója itt van. A folyosó végi ajtó az árkádsorba vezet.

Árkádsor

A várnak csak az elülső része beépített, hátul tágas udvar. A lakórész balra L alakban kinyúlik hátrafelé. A végében alacsony torony. Az udvar végében istálló, konyhakert. Jobbra egy szárnyas ajtó, balra egy óriási szárnyas ajtó, és egy kisebb ajtó a kiugró tövében.

Őrszoba

Pont olyan, mint a másik, és itt is négy ór pihen.

Konyha

Van benne minden, ami egy konyhában szokott lenni. Nagy tűzhely, asztal, szakácsok, kukták. Szabadon rendelkezhetsz velük. Lehetnek egyszerű emberek, akik pénzért dolgoznak itt, vagy olyanok, akik nem önszántukból tartózkodnak a várban. Ha a KM elnevezés rád, mint Kis Mészárosra vonatkozik, akkor még ők is harcolhatnak, mert hűségbélyeg van rajtuk, lehetnek igen fanatikusak, és végül is a hentesbárd és a piszkavas se rossz fegyver, a nyárs meg még forró is... Ha a konyha másik végén kimennek, ott egy csigalépcső vezet fel az emeletre, és tovább a toronyba.

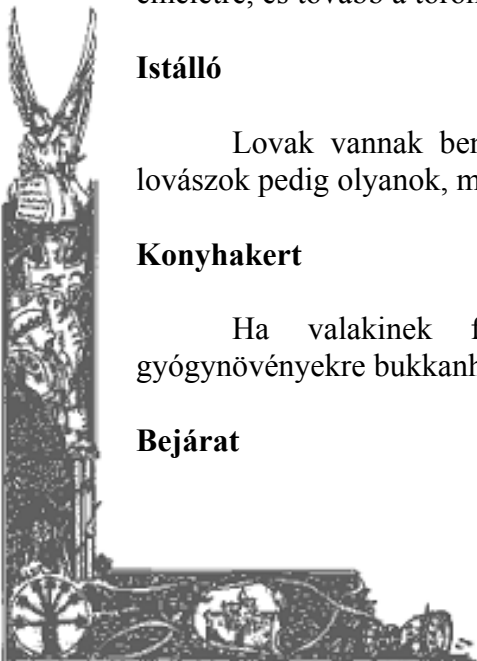
Istálló

Lovak vannak benne (ki hitte volna), és lovászok. A pacik teljesen átlagosak, a lovászok pedig olyanok, mint a szakácsok, azaz te döntöd el lesz-e bunyó.

Konyhakert

Ha valakinek felkeltené az érdeklődését, az herbalizmus képzettséggel gyógynövényekre bukkanhat itt.

Bejárat





Mármint a vár bejárata. Boltíves rövid folyosó, a padlózat viszont itt sem mindig padló (Csapda 6.). Itt nincs nagy mélység, mint az alsó csapdáknál, hiszen itt elég, ha a behatoló lehuppan mondjuk két méter mélyre, és mire kimászik ott az egész várórség. Ez egy sűrűn használt útvonal, a szerkezet a kapu feletti falrészről működtethető. A csapda most aktivált állapotban van.

Lépcsőház

Mint az úri házakban, olyan szép és tágas, bár most nincs igazán kidíszítve, és mintha egy kicsit átalakították volna nemrég. Az ajtóval szemben széles lépcsősor vezet fel, egy-egy elegáns ívvel kettéválik, megfordul és úgy ér fel az emeletre. Nem mindegy, hogy melyik oldalon mennek fel a játékosok, ugyanis nem ugyanoda jutnak. Ha jobbra kanyarodnak, akkor az emeleti folyosóra jutnak, ha balra, akkor egy szobába.

Szoba

Ez az a hely, ahová NEM kell belépni. Apró szoba, egy ajtóval, berendezési tárgy nincs benne. Itt is látszik, hogy friss átalakítás során keletkezett ez a helyiség. Eredetileg itt is a folyosóra lehetett volna kijutni, de most le van falazva egy kis rész. Az ajtó mögött pedig egy kis fülke van, benne egy Gólem. (A méretét szabd a csapat szintjéhez, de nehéz legyen, ha már voltak olyan szerencsétlenek, hogy bejöttek ide...). A gólem támad, ha kinyitják az ajtót, mert ezt a parancsot adták neki. Mindenkit megtámad, aki él, és mozog, de a szobát nem hagyhatja el.

Emeleti folyosó

A lépcsőfeljárón kívül még négy ajtó van benne. Egy a szalonba vezet, kettő a bálterembe. Ezeket a helyiségeket mostanában nem sokat használják. A folyosó végén elhelyezett ajtó újabb folyosóba torkollik.

Szalon

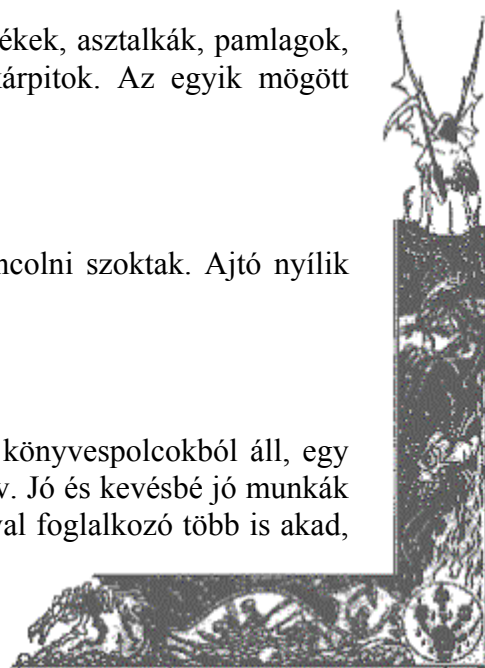
Amilyen egy szalon lenni szokott, csak most porosabb. Székek, asztalkák, pamlagok, gyertyatartók. Átjáró nyílik a bálterembe. A falon képek, falikárpitok. Az egyik mögött titkosajtó.

Bálterem

A falak mellett székek, a terem közepe üres, mivel itt táncolni szoktak. Ajtó nyílik belőle a szalonba.

A varázsló szobája

A szalonban megtalált titkosajtó vezet ide. A berendezés könyvespolcokból áll, egy asztalból és egy székből. A könyvespolcon rengeteg érdekes könyv. Jó és kevésbé jó munkák méregkeverésről, herbalizmusról, gólemkészítésről. Nekromanciával foglalkozó több is akad,





valamint a környékbeli várak és családok története. Az asztalon is egy könyv, nyitva egy helyen, épp egy térképnél, amely egy sziklába vájt rejtékhely bejáratát mutatja. A szobában tetszés szerinti varázstárgy elhelyezhető, ha úgy gondolod, hogy a csapatnak szüksége lehet ilyesmire.

Mellékfolyosó

Itt örök vannak. A folyosón kettő, és a második szobában kettő. A szobákban ágyak, asztalok, székek, semmi különleges. A mellékfolyosóra a konyha mellől nyíló csigalépcsőn is fel lehet jutni, a csigalépcső felfele folytatódik a toronyba.

A torony

Ha a karakterek feléne a csigalépcsőn, még két örrrel kell megbirkózniuk, aztán ott állnak egy üres helyiségben, ajtó sehol. Rájöhetnek, hogy a helyiség nem foglalja el a torony egész alapterületét. Ha titkos ajtót keresnek, találnak is. Azonban két titkosajtóval elérhető helyiség is van a toronyban, először csak az első titkosajtót találják meg, ami mögött újabb üres helyiség. Még egy keresés szükséges, hogy a második, jobban elrejtett ajtót is megtalálják. Ha ide belépnek, itt van a lány.

Hazaút

A várból most már nem lesz nehéz kijutni, hiszen valószínűleg kevés az élő ember a kalandozókon kívül. A házigazda (legalább 10. szintű varázsló) ugyanis nem tartózkodik itthon. Ha a főkapun mennek ki, akkor ajánlatos előtte a csapdát hatástalanítani. (Csak egy kart kell meghúzni a várfalon.

A csapatnak hazafelé elég ideje van elmélkedni arról, hogy kit is szabadítottak magukra, hiszen visszafelé is legalább annyi ideig tart az út, mint oda. Nem kell hozzá nagy intelligencia, hogy rájöjjenek, a várúr nem lesz túl jókedvében, ha visszatér. Ha csak a lányt viszik magukkal, és elintézték a várőrséget, már az is elég, de ha megtalálták a kincseskamrát is... A hazaút is ugyanazon az erdőn vezet keresztül...

A jutalom

A vőlegény természetesen kifizeti a jutalmat, és meghívja a csapatot az esküvőre. Ha ott maradnak, akkor találkozhatnak a lány édesapjával is, aki szintén igencsak hálás lehet.

