

Az örökös

KALANDMODUL

A többtől eltérően ez a csapatomra szabott kaland, de az alapötlet nyugodtan beilleszthető bármely más mesébe.

Tehát. 3602 telén járunk, mely minden eddiginél hidegebb tél, Erion környékén hatalmas hó esik, a hófúvások miatt akadozik a közlekedés. (Azért ez a MAGUS jelenéhez képest korai évszám, hogy a történelem kicsit szabadabban alakítható legyen...)

Az alapállás az volt, hogy a csapat lovagja kisebb földbirtokhoz jutott, méghozzá Erion hercegének területén, azaz bekerült az erioni hűbéri láncba. Ez 6-7 nagyhatalmú és 10-15 kisebb birtokos szövetsége, melynek legfőbb hűbérese Erion hercege. A vár, ahol él, egy kialudt vulkán katlanjában található, a kráter oldalánál gazdasági épületek, közepén pedig egy lakótorony és három bástya alkotta négyszög a vár. A katlan fala néhány helyen megmászható.

Az egyik földbirtokos tragikus hirtelenséggel meghal. Egyetlen örököse leánya, aki a halál időpontjában 9 éves. A végrendelet és a törvények szerint 16 éves korában veheti át örökségét. Viszont ha a lány meghal, minden birtok nagybátyjára, apja testvérére száll. Az erioni nemesek körében néhányan a nagybácsit, néhányan a leányt támogatják. A leány egyik támogatója,

egy nagybirtokos báró kéri fel a fent említett lovagot, hogy két hétre őrizze kastélyában a lányt, ugyanis két hét múlva érkezik egy hajó Szélöböl kikötőjébe (Eriontól délre), és elviszi a lányt anyja családjához, ahol biztonságosan felnőhet és átveheti örökségét.

Közben a nagybácsi felbérel egy jól képzett fejedelmet, hogy hozza el neki a leányt. Nem mondja el, hogy meg akarja ölni, csak annyit, hogy a lovag elrabolta és hozza vissza neki Erionba.

A leány tehát beköltözik a kastélyba. Az első hét eseménytelenül telik (persze lehet bemesélni történeteket, hogy ne legyenek túl gyanúsak az elkövetkező események). A második hét elején a szolgák, akik a közeli faluban jártak élelembeszerző úton, visszafelé a vártól nem messze egy félig megfagyott testre bukkannak. A férfi jól megtermett, izmos, átlagos külsejű, ruházata és felszerelése alapján vándorzenész (NEM bárd!). Felviszik a kastélyba, ahol a lovag utasítására ellátják. A várban este zenés bemutatót tart, meglehetősen jól bánik hangszerével. Aznap jelentős mennyiségű hó esik, a szél is feltámad, a földesúr nem küldi el, felajánlja neki, hogy várja meg nála, amíg elmúlik ez a rossz idő. A zenész beleegyezik. (Naná...)



Két nap múlva a csapat nem túl éles elméjű harcosa egy szóváltást követően bemegy a kaland kezdete előtt elfogott rablók közé a várbörtönbe, hogy egy öt szidalmazó rabot lecsapjon. Csakhogy a rabok elfogják, kést szorítanak a nyakhoz, és követelik a lovagtól, hogy engedje szabadon őket. A lovag nem szívбайos, íjászaival az időközben az udvarra kijutott banditákra lövet, szerencsére apróbb sérülésekkel kiszabadítják a harcost, a banditák meghalnak.

Mikor visszatérnek a várba, meglepve tapasztalják, hogy a kislány szobája elé állított két őr halott, a kislány dadája szintén. A lány és a vándorzenész eltűntek. (A „vándorzenész”, aki mellesleg jól képzett fejdadász, kihasználta az udvari csődületet, eltette láb alól a két őrt és a dadát, a kislánnyal pedig elrejtőzött a várban, amit előtte kellő alaposággal felderített. Azt tervezi, hogy sötétedés után elhagyja a katlant.)

A csapat boszorkánya a lány ruháit felhasználva Személy Megkeresése varázslatot alkalmazva megállapítja, hogy a lány délkeleti irányban van, 1 mérföldön belül. A lovag itt követte el a legnagyobb baklövést, ugyanis azonnal kivonult a katonák felével délkeletnek az erdőbe és keresni kezdte a lányt. A vár környékén nem találtak nyomokat, fél órát mentek délkeletnek, mikor a boszorkány egy újabb varázslattal megállapította, hogy most már északnyugatnak van a lány, még hozzá elég messze. (A fejdadász megvárta, amíg majdnem mindenki elhagyja a várat, majd a kezdődő sötétséget kihasználva a katlan falán felmászott az eszméletlen lánnyal, és északnyugatnak indult, ahol néhány órák járóföldre egy társa várta egy erdei tisztáson, pihent lovakkal. Innen lovon folytatták útjukat Erion felé.)

A csapat rövid vita és veszekedés után úgy dönt, hogy az Ordani és az Erioni úton egyaránt megpróbálnak az elrablók elébe vágni. A boszorkány Árnýkajtón keresztül Erionba megy, ahol felbérel négy harcost, hogy segítsenek neki megállítani a fejdadászt, majd elindulnak az Úton visszafelé. Közben a lovag néhány katonával a hegyi ösvényeken keresztül az Ordani út felé tart.

A boszorkány másnap este találkozik a leány elrablóival, azonban a várt két lovas helyett 8 lovas

katonát és egy hintó jön szembe. Egy jól elhelyezett Hasadék varázslattal és a felbérelt harcosok segítségével sikerül legyűrni a nyolc katonát, majd egy szerencsés fordulattal a kocsiban a leányt fogva tartó fejdadászt is. Az történt ugyanis, hogy a boszorkány belépett a hintóba, emelte volna ki a lányt, amikor felfedezte a nyílpuskát ráfogó fejdadászt, aki felszólította, hogy küldje el az embereit, de egy sikeres Parancs varázslattal hamar fegyvertelenné vált és az odaérő egyik harcos, kihasználva zavarodottságát, leszúrta.

Irány vissza a várba. (Szadista mesélők még betehetnek ide egy felbérelt kalandozócsapatot, ami nálam 2 harcosból, 1 tolvajból és 1 tűzvarázslóból állt volna, de végül nem került be) A hátralévő két nap hamar eltelik, és megérkezik a báró, nyolc katonával. Kéri a lovagot, hogy ő is kísérelje el őket a kikötőbe. Az útvonalat gondosan megtervezik, majd elindulnak. Az út felénél járnak, amikor íjászok támadnak rájuk, és egy tűzvarázsló is, Lángoszlopokkal és Tűznyilakkal. Szerencsájukre nem állnak le harcolni, hanem vágatában elmenekülnek a helyszínről. Még ekkor sem gyanakodott senki árulóra...

A kikötőben már várja őket a hajó, amikor is a lovag egyik katonája a lányhoz ugrik, kést nyom a torkához és ezzel sakkban tartva a többieket, menekülni akar. Ekkor azonban a boszorkány ismét közbelép, és egy Parancs varázslattal lefegyverzi a támadót, aki kihasználva a lovag és a katonák ügyetlenségét, elmenekül a helyszínről. A leány felszáll a hajóra és elhagyja Erion hercegségét.

Ennyi az ötlet, nálam a kezdő játékosok sokat tanultak belőle, pl. hogy az „egy mérföldön belül” lévő célpont lehet 990 méterre, de 5 méterre is...

?

Szerző: ismeretlen

Forrás: Atlantisz (atlantisz.atw.hu)

Szerkesztette: Magyar Gergely