

Összetűzésben



Avagy miért ne foglaljunk el magas szinten városokat!

Példajáték (KM: Kalandmesterzseni Jk1: Nagyon jó harcos 5.tsz Jk2: Intelligens varázsló 5. tsz)

Gyors leírás: Egy városban vagyunk, ahol a JK-k úgy gondolták, hogy a polgármester a felelős azért, hogy a városőrök két rézért engedték csak be őket, ezért felkeresve a városvezetőt előbb szócsatába keveredtek vele, majd lemészárolták őt. Most jónéhány városőr érkezik „rendet rakni”.

Jk1: - Oszd akkor én elvágom az őr torkát a hosszúkardommal! 98-at dobtam, nem kell megnézned, szerintem túlütés. Akkor sikerült ugye?

KM: - Nem is feltételeztem, hogy mást mondanál, mint amit dobsz. Túlütés, elvágta az őr torkát, de mint említettem, még ott van az utcán hús másik városőr.

Jk2: - Fenébe. Lehet, hogy mégsem kellett volna megölni a polgármestert. Megcsinálom azt a fázós varázslatot...

KM: Elemi hideget teremtesz?

Jk2: - Igen, aztat.

KM: - Az örök fázni kezdenek. Vélhetően még jönni fognak városőrök, mivel ugye az előbb kaszaboltátok le a polgármestert, a két lányát és a feleségét – annak ellenére, hogy élet jelleműek vagytok és nem is ez lett volna a

küldetés - lehet, hogy jobb lenne menekülnötök!

Jk1: Hát... meneküljön a rosseb. Lesz ami lesz. Levágom a fázós örököt, mert ugye ők most nem tudnak a harcra koncentrálni...

KM: - Hát nem nagyon.

Jk1: - Le tudom vágni őket, mielőtt ideér a többi városőr?

Km: Dobj egy gyorsaságpróbát mínusz 2-vel!

Jk1: - Aszondja 20-as a gyorsaságom, mivel kidobtam ugye... most dobok (Jk dob: 8-as az eredmény), azt mondja egyet dobtam, nem kell megnézned mert nem csalog, úgyhogy megvan.

Km: - Egyesével elvágod az örök torkát, akik halálhörgések közepette összeesnek, és közben furdal a lelkiismeret, mivel jellemednél fogva tiszteled az életet.

Jk1: Dobjak Asztrál próbát hogy mennyire furdal?

Km: - Nem kell. Megérkezik a többi ör is. Közöttük már lovasok és íjászok is vannak. Láthatóan túlerőben.

Jk2: - Hű, nagy kalamajkába kerültünk. Csinálok ilyen félgömbös tüzes akármit.

Km: - Elemi tűz kupolára gondolsz?

Jk2: - Jaja. Aztat. Olyan erőset, hogy a nyílvevő elégjen amit ránk lőnek, meg így ne lehessen belépni, de kifelé meg tudjunk lövöldözni.



Km: - Jó. Létrejön körülöttetek a tüzes félgömb. A városőrök kicsit meglepődnek, és próbálkoznak betörni, de ez nem sikerül nekik. Mit csináltok?

Jk1: - Előveszem a nyilamat, és lövöldözni kezdek kifelé.

Jk2: - Én meg ilyen harci varázslatokat alkalmazok. Fagyasztás, tűzgolyó, meteor meg ilyenek. És akkor így szépen megöljük őket.

Km: - Mivel nagyon sokan vannak ezért ez több napig is eltarthat. Egy idő után elfogyhat a mana pontod, neked a nyilvessződ és meg is éheznének. Nem kellene mégis inkább menekülni?

Jk2: - Én azzal a mozgató pszi valamivel idemozgatok élelmet, meg neki nyilvesszőt. Közben kialszom magam és manát gyűjtök. És akkor így ölogetjük őket.

Km: - Jó. Nos akkor, 2 napig gyilkoljátok a városőröket, egyre kevesebben vannak, és látszik hogy ez nagyon nem tetszik nekik.

Jk1: - Nem adják még meg magukat? Elvégre láthatnák, hogy úgymint mi győzünk...

Km: - Hát... de... megadják magukat, és átadják nektek a város urai jogcímét.

Jk2: - Hű tök jó. Akkor mi leszünk a városurak. Csináljunk demokráciát.

Jk1: - Ja. Meg foglaljunk el néhány másik várost. Mondjuk Krániakat.

Jk2: - Ja, a Krániak tök jók!

(Ez után meghódították Ynevet. Happy End)

Nos. Azért bizonyára egy partinál sem ilyen vészes a helyzet, de azért néha gondot okozhat, hogy mégis pontosan mi történik, ha a parti tagjai összetűzésbe kerülnek a helyi rendfenntartókkal, hogyan kerülhetik el a balhét, hogyan menekülhetnek el, milyen túlerővel (bosszúhadjárral) kell számolniuk, stb.

Az ilyen helyzetekre is nyilván egy fő megoldás létezik a KM részéről: az alaposság. Önmagában ez már elég is. Ez a kiegészítő sem ezt próbálja pótolni, hanem csupán néhány olyan ötletet tartalmaz, amivel a játékosoknak izgalmasabbá és következetesebbé lehet tenni a városi üldözős jeleneteket (hangsúlyozom: nálam ez elég ritkán fordul elő mesélésben, és ilyenkor a leggyakoribb a partihalózások esélye).

1. Fejezet: Mindenek előtt...

Jk: - Nos, ennek a városnak rossz a közbiztonsága a M.A.G.U.S szerint. Akkor itt könnyebb szabadon gyilkolni, ugye?

KM: - Tulajdonképpen igen....

De nem! Sőt inkább veszedelmesebb. Ugyanis ki tudja, hogy kit öltünk meg egy összetűzés során, és hogy milyen szövetségesei, üzletkötői, családtagjai, szekta „társai”, klán „kollégái”, zsványcimborái, voltak az illetőnek. Minél rosszabb a közbiztonság a város lakói annál jobban igyekeznek megvédeni magukat, mivel – ki tudja miért, talán életösztönből – ők is túl akarják élni a mindennapokat. Ezért a szegény ember próbálja lehetőleg társaságban mulatni az időt, a házában néhány fegyvert vagy csapdát elrejtteni, mások tolvajklánokba tömörülni ahol a posztjának megfelelő „bosszúhadjárral” is számolnia kell a gyilkosának. A gazdag nagyobb testőrség és valamely vallási csoportosulás védelmét élvezheti, a nagyobb hatalmú „sötét uraknak” pedig a közelébe férközni is szinte lehetetlen, nemhogy megvédeni magunkat az utána következő megtorlástól.

Km: - Ennek a városnak jó a közbiztonsága!

Jk: - Akkor megvárom, amíg félre vonul az illető, elvágom a torkát, bedobom egy bokorba és visszamegyek a kocsmába!

Hova vonul félre? A főutcák a sok házfalon mécesnek, ablakokból kiszűrődő fényeknek, utcai mágikus világítógömböknek (miért ne lehetnének bizonyos helyeken? Ynev tele van „egzotikummal”), stb. világítása mellett hova vonulna félre? Vagy ha mégis – mondjuk varázslat hatására – hova rejti a JK a hullát? Ez egy nyugodt, rendezett környék, amit persze tisztán is tartanak. Egy vértől bűzölgő halottat hova lehet úgy elrejtetni, hogy vagy egy helyi lakos, vagy egy utcai takarító, vagy a – vérszagra megbolonduló – kutyájával sétáló városőr ne vegyen észre? És akkor hívnak egy helyi papot, megvizsgáltatják vele a testet,

lepergeti az utolsó percek az életéből egyévalás varázslattal (és valószínűleg azonos vallású is az illető, ami megkönnyíti a varázslatot), vagy a helyszínen hagyott „tárgyszimpátiás” nyomokból egy varázsló elvezet a gyilkosig.

És mivel a városőröknek nem csak az a dolguk, hogy fel alá sétáljanak, hanem a gyanús figurákat kiszűrjék, ezért egy túlzottan furcsa formájú zsákot cipelő illető is valószínűleg meg fognak állítani...

Én ezeket a helyzeteket eleve úgy próbálom elkerülni, hogy minél jobban felkészülök az adott helyről, és lehetőleg sok figyelmeztető jelet adok a játékosoknak, Njk-tól, megbízható forrásból, előzetes JK-i ismeretek felidéséből, alapos helyszínmertetéséből, „veszélyérzet keltésből” stb.

- *Én mondom maguknak uraim veszélyes az a város. Amikor engem kiraboltak inkább messze költöztem onnan, és csak akkor megyek arra, ha fontos dolgom akad, és akkor is csak nappal. Sokféle zsvivány meg mindenféle rontásokat hozó emberek vannak ott, én mondom. Tévedt már oda sokféle ember, harcos, varázshozó, de aki túlságosan fenn hordta az orrát, azzal bizony előfordulhatott, hogy a mérgezett esti vacsorától egyenesen a döggútba esett. Egyszer csak eltűnni a süllyesztőbe bizony elég könnyű itt nagy jó uraim, ha tanácsolhatom húzzák meg magukat inkább és nézzék meg kinek tesznek keresztbe...isten tudja miféle komái vannak...*

Vagy...

- *Nemcsak a városőr sok arrafelé, hanem magasan képzett lovasok, paplovagok is vigyázzák a város rendjét. Vannak még olyanok is, akik nyilvánosan hordják a csapdával ellátott erszényüket, a tolvajok leleplezésére. Belépni csak alapos átkutatás után lehet, és a gyanús eszközöket cipelőket egyenesen a vallatóba viszik*

díszes kísérettel. Ott pedig Domvik vigyáz arra, hogy senki se hazudjon! Szinte minden utcasarkon van egy kisebb bástya, ahonnan kolompokkal tudnak erősítést, üldözősereget vagy mágusokat hívni a kerületi erődítményekből. Nyomozásban verhetetlenek, igen ritkán marad rejtve előlük tolvaj vagy neadjusten gyilkos személy. Vérből, holtakból, szemtanúk rejtett emlékeiből, kiválóan szaglászó kutyákkal, kitartó kereséssel, utcai emberek általános ellenőrzésével pillanatok alatt rábukkannak akármiféle gyilkosra. Akiknek a büntetésük azonnali halál...

Előfordulhat, hogy valamilyen oknál fogva még nehezebb bejutni egy városba (lásd Chado-i rejtély c. modul), vagy hogy nem jó a közbiztonság és nem is veszélyes a terep egy aprócska falu, és akár még el is lehetne foglalni és szabadon gyilkolászni, de ez a helyi szerzetesrendnek, boszorkányszektának, területhódító nomád népeknek, különös terveket szövő varázslónak, közeli harci erődítménynek annyira nem tetszik...

Ha a figyelmeztetések ellenére a játékosok úgy gondolják, hogy ők mindent megtehetnek, és nekiállnak amatőr módon gyilkolni, rabolni, stb. a leghatározottabb és lehatásosabb eszközökkel, logikusan, minél nagyobb túlerővel, a reménytelenségig hajszolva kell a játékosokat kiirtani. Szadistán hangzik, de egy ilyen figyelmeztető jellegű kaland a realitástól helyes útvjáról letért játékosoknak mindenképpen hasznos (úgy hogy közben mi se térjünk le róla).

2. Fejezet: A Balhé kitör...

Kocsmai verekedés: Mint a neve is mutatja, kocsmában zajlik! Ezen felül vannak még alapvető különbségek a kocsmai verekedés és mondjuk egy erdei rémlénnyel folytatott küzdelem között. A legfontosabb, hogy itt nem az ellenfél megölése a cél, hanem a megfutamítása, további harcokra alkalmatlanná tétele, leütése, stb.. Egy nem olyan központi fekvésű, kevésbé biztonságos városban egy kisebb kocsmai bunyó miatt nem fog egy hordányi városőr érkezni, vagy csak kellő zsvivajjal ahhoz, hogy a bunyósok időben le tudjanak lécelni, és ha már ott vannak és nem halt meg senki, akkor a rendfenntartás egy kis enyjebenyjében, meg egy kupa bor legurításában ki is merülhet.

Aki jártas a kocsmai verekedésben annak ezt tudnia kell. Ez inkább amolyan edzésjellegű dolog, aminek aztán lehet számtalan komoly (nem feltétlenül negatív) következménye is persze. Itt a kocsmai verekedők, zsiványok ötletességén van a hangsúly, nem pedig a fegyverrel és mágiával történő lemészárolásról. Ezt szintén a jó előkészítéssel lehet talán megelőzni. Ha van a csapatban egy kocsmai verekedésben, vagy alvilági életben jártas karakter (márpedig ha balhézni akarnak akkor nyilván van), akkor figyelmeztetheti a többieket (KM félrehívja és elmondja neki a szükséges ismereteket), hogy egy ilyen kocsmai bunyó általában véget szokott érni ha előkerül egy komolyabb fegyver, ha különös „jelenségek” történnek, ha halálos „baleset” fordul elő. Az efféle gyilkosságok nem tartoznak a kocsmára. Már csak azért sem mert túl sok lehet a szemtanú, és a hátramaradt nyomokból is hamar a tettesekre lehet bukkanni. Ettől függetlenül néhány túlfűtött amatőr késelő, vagy vallásában megsértett polgár megszegheti a szabályokat... de az ügyis fog járni.

Megfelelő előkészítéssel a kocsmai bunyó inkább egy élvezetes epizód, mintsem értelmetlen gyakás lesz.

Gyilkosság pénzért, hataloméért, szeretőért...

Nem minden esetben, de a frissen holtaknak rendszerint akadnak hozzátartozói, szövetségesei. Ezeket helyszínre, társadalomra, közbiztonságra jellemzően ki lehet dolgozni (vagy logikusan kitalálni) és ennek megfelelően gondoskodni a méltó megtorlásról. Nyilván egy háborúban eltűnt ork után a kuttyája se fog vonyítani, vagy egy egyszerű parasztember után is el lehet terelni a gyanút némi kenőpénz kifizetése után, bár még azoknak is előkerülhet a bosszúálló szelleme. Lényeg, hogy civilizált helyen ne legyen olyan egyszerű megölni senkit.

Zsebmetszés:

Megdobjuk a százalékot, és az erszény a kezünkben! Van amikor tényleg, ám a balszerencse közbeszólhat. Figyelembe kell venni, hogy a kevésbé biztonságos helyeken mindenki félti a vagyonát, ezért csökkenhetnek a százalékok.

Beleakadhatunk riválisba is, aki észrevétlenül figyelheti a tevékenységünket, és persze azonnal értesíti a klánt, hogy kívülálló is dolgozik a területen. A célszemély lehet erre szakosodott „zsebmetszőelfogó” is. Nyilvánvaló az is, hogy minél jobban tömött az az erszény, annál jobban félti a gazdája. Esetleg mágia védi? Vagy a talált tárgy több átkot hoz a tolvaj fejére, mint hasznot? Vagy van aki eleve csak kevés pénzt hoz magával.

És az esély a végzetes hibára egy területen belül, a próbálkozások számával csak nő és csak nő...

Rablás, lopás:

Parasztházakba nem érdemes betörni, gazdagéknál meg szintén gondoskodnak a megfelelő védelemről. Abból a sok vagyonból csak telik egy mágikusan lezárt, mozdíthatatlan széfere, vagy valami mágikus megfigyelőre, vagy profi csapdákra, esetleg egy illúzió kincsre. Vagy ott az a kis vakarcs kutya, aki messziről kiszaglássza és megugatja a jövevényeket. És akkor már csak hívni kell a szövetségeseket, a városőröket, vagy vagyonnal együtt elmenekülni a titkosajtón keresztül. Vagy a kalandozók vendégként bejutottak és viszik a pénzt is meg a gazdát is? Mondjuk a holnap érkező családtagoknak csak lesz pénzük felbérelni egy varázslót, aki a személyes holmik alapján beazonosítja az illetőt.

Bármilyen más:

- Helyi vallás nyilvános megsértése
- Túlzott feltűnési viselkedés
- Politikai összetűzések (olyan hatalomnak segíteni, amelynek erős ellenfelei vannak)
- Fontos tárgy, dokumentum cipelése.
- Bosszúszomjas gazdag rokon
- Stb.

Itt csak annyi, hogy persze lehet hogy valakinek pont az a célja, hogy a kalandozók alaposan belekeveredjenek a trutyiba. Hogy aztán majd ő, megfelelő kapcsolatai révén

kiszabadítsa őket... persze egy kis feladatért cserébe.

3. Fejezet: Áll a bál!

KM: - Jönnék a városőrök!

JK: - Jöjjenek. Levágjuk őket, aztán iszunk egyet.

Nos. Az öröknek is van egy olyan érdekes tulajdonságuk, hogy nem szeretnek meghalni. Ha a parti tagjai gond nélkül lemészároltak néhány helyi vagányt, néhány furcsa mágikusnak tűnő esemény közepette, előzetes információk alapján – már pedig valaki úgyis fecsegni fog – fel is fognak készülni a lehető legrövidebb idő alatt, a leghatékonyabb módon.

Lássunk néhány példát, hogy mi történhet, amikor a parti magasabb szinten a végletekig ragaszkodik „városszerzési” rögeszméihez, és el is kezdték a gyilkogatást. Idáig eljutni már régen rossz...

Közbiztonság: Jó, kiemelkedően jó!

- Néhány könnyen elintézhető lelkes amatőr érkezik, akiknek a fő fegyverük a félelemkeltés. Folyamatosan ordibálják a törvényeket, és hogy a város mely istenségnek és mely nagyhatalmú papjainak, lovagjainak, varázslóinak, harcosainak védelmét élvezik. Próbálnak minél több megtorló szervet felsorolni, és megadásra készíteni a játékosokat. Érkezhet már néhány nyílpuskás, és kutyás vagy lovas őr is.

- Értesítik a helyi vallási szervezeteket, ahol a papok jellemérzékeléssel, és más isteni segélykéréssel „radarozzák” be a kalandozókat.

- Háborúban edzett magasabb szintű harcosok, lovagok és paplovagok érkeznek körkörösén a

helyszínre, folyamatosan ellenőrizve minden ellentétes jellemű embert a városban. Munkájukat varázslók segítik. A körből észrevétlenül kitörni szinte lehetetlen.

- A körbevett kalandozókat, vagy épületet melyben tartózkodnak, hangos szóval próbálják meggyőzni. Elsősorban az esélytelenségüket hangoztatják, a túlerőt, a mágikus eszközök bevetését, és azt, hogy az egyház a legnagyobb hatalom bevetésétől sem riad vissza. A további baj elkerülése érdekében a lehető leghatásosabb szavakat próbálják bevetni. Kifejtik, hogy mágia segítségével az egész világon a nyomukra bukkannak.
- Íjászok és harcosok egész hada érkezik.
- Alattomosabb eszközökkel próbálnak a parti közelébe férközni, és kifüstölni őket
- Specializálódott mágusok szállnak be a „játékba”.
- Végső megadásra készítetik a játékosokat. Ha ez sem... akkor roham.

Közbiztonság: Közepes, rossz

Hasonló lehet a helyzet. Csak itt a városi rendfenntartó szervezet kapcsolatban áll néhány alvilági szervezettel is. Ez azt jelenti, hogy fejjadászok, vagy nem annyira „tiszta” eszközökkel dolgozó vallási szervezetek, esetleg boszorkánymesterek, boszorkányok is besegítenek a munkába. Ők elsősorban az aljasabb megoldásokat részesítik előnyben. Miután a kalandozók elintézték néhány ört, harcost, látszólag még szabadon is távozhatnak... aztán jönnek az egyedi megoldások. Mivel a hírnevet meg kell őrizni.

Közbiztonság: Nagyon rossz, csapnivaló

Az örök elsősorban a saját bőrüket védik. Némi kenőpénz fejében szinte akármilyen felett szemet hunyhatnak. De ha mégse... a helyi rendfenntartó, herceg, klánfőnök, szektavezető küld néhány figyelmeztető, vagy onelkobzó majd börtönbehajító őrséget, majd miután - tegyük fel - ők is pengeélre

kerültek bevetik az elit alakulatokat. Ők meg már nem riadnak vissza semmitől. Először megtévesztik, észrevétlenül bekerítik az áldozataikat, aztán az arra alkalmas pillanatban mágiával vagy mérgezett nyílvezzővel lecsapnak. Szinte lehetetlen megúszni élve a dolgot, főleg ha túl nagy az okozott kár.

4. Fejezet: Végszó

Úgy hirtelen ennyi. Bár eddig ritkán találkoztam ilyen elfajult helyzetekkel, mert megfelelő vezetés mellett a játékosok inkább a szerepjáték és a modulok egyedi megoldásainak örömeért kalandoznak és nem a hatalmuk értelmetlen bizonygatásáért. Ettől függetlenül nem árt felkészülni... az én partim is hosszú kalandozások után egyszer mondta azt, hogy:

- Úgyis kevés a pénzünk, raboljunk ki valakit!

Néhány hibás lépés és némi üldöztetés után befejeztük ott, hogy:

- Azóta is menekülnek, ha meg nem haltak...

2007.09.13.

Szerző: ismeretlen

Forrás: Holdfényudvar
(holdfenyudvar.gportal.hu)

Szerkesztette: Magyar Gergely