

# Gyilkosság az ásatáson

## KALANDMODUL

### 6-9. szint

**Helyszín:** a Rumlanti tenger (Sinemos szoros) tenger egyik szigete, Eshhone

**Időpont:** P. sz. 3705. ősze

**Kerettörténet:** P. e. 795-ben a Ryeki démoncsászárság hatalmának delelőjén volt. Hatalma behálózta szinte egész Északot, sok provinciája volt ekkoriban a Dél-Quironeaában. A shraddok, Hatalmasok, szerafisták a Sinemos szorosban elhelyezkedő kellemes éghajlatú szigeteken építettek maguknak nyári rezidenciát. A Dawával vívott háborúban a győzelmet követően Shulur árulásának köszönhetően birodalmuk egyik napról a másikra elbukott. Hatalmasai, démonidézői az elsők közt buktak. Palotáik lassan az enyészet martalékává váltak.

Eshhone szigetére az egyik legnagyobb hatalmú szerafista, név szerint, Sab'dagharn yl-Khrosh emeltetett magának démonszolgákkal palotát. Halála még a palota befejezése előtt bekövetkezett, így jó pár mágikus véset nem került a helyére. Ennek következtében a rákövetkező év esős időszakában megcsúszó domboldal maga alá temette a kastélyt.

Négy és félezer éven át pihent háborítatlanul, amikor is a Sigranomói egyetem egyik professzora, Q'jahr Tirmgel (ejtsd: Khdsáhr) egy régi fóliánsban a nyomára akadt.

Nagy nehézségek árán sikerült megszerveznie egy expedíciót. Az első évben csupán asszisztense Ryella Novrab, és társa Estius Padana tartott vele. A munkálatok lassan haladtak, mert először a pontos helyett kellett megtalálni. A sziget uralkodójának engedélyét óriási pénzüsszegen vásárolták meg. A Sigranomói egyetem lassan fel akarta adni de a második év közepén sikerült megtalálni az egyik bejáratot.

*A játékosok tisztában lehetnek az előzményekkel, mindez csak körítés. A sztori egy gyilkosság (sorozat) kiderítése. Eddigi mesélői tapasztalatom azt mutatja, hogy a játékosok néha a legegyszerűbb dolgokat is képesek túlbonyolítani. Ezúton szeretném megköszönni az alapötletet Agatha Christinek amit, a Gyilkosság Mezopotámiában című művéből merítettem.*

A játékosok már ismert személyiségek (remélhetőleg), így egyik nap egy követ érkezik és felkéri őket arra hogy, utazzanak a szigetre, és biztosítsák a munkálatokat (2 hónap ellátással, szállással), illetve a rom feltárásában segídkezzenek (Nem földhordás!). Jutalmul reális mértékben hajlandó áldozni max 80 arany (20-ról indul) vagy vmit ezen az értékhatáron belül. Természetesen egy épségben maradt ryeki romban egész érdekes dolgok találhatóak...



*A játék szemszögéből a hovatarozás, jellem stb. nem nagyon számít, akinek úgy tetszik az cserélje fel az Ész. Szöv.-et Toronnal és kész, de ha lehet ezt a modult ne egy, érzelemmentes renegát kráni fejevadászcsapatnak meséljük.(eddig tapasztalat alapján lehetőleg ne legyen se dzsenn se bárd a játékban) A játékosok nagy valószínűség szerint egy jó kis „dándzsönre” készülnek. Hagyjuk meg őket ebben a hitben...(viszont próbáljuk meg rávenni őket hogy ne egész nap a bejáratott őrizzék)*

A karakterek előbb utóbb megérkeznek a sziget fővárosába Esshoneába. A városban kb. 3000 laknak, nagyrészt kereskedelemmel, hajózással, halászással foglalkoznak. A sziget egy önálló szuverén állam látszólag és valójában is. Van Antoh, Dreina, Ellana, Krad templom meg pár kisebb pyarroni szentély. A város közbiztonsága egész jó leszámítva a tengerészkozsmák bunyóit. Részletesebb leírás nem fontos, mert úgysem lesznek itt sokat a karakterek. Ha mégis nyugodtan lehet rögtönözni.

Ha van lovuk, akkor azzal, ha nincs, akkor vesznek vagy bérelnék, de előbb vagy utóbb eljutnak a sziget túlsó felére ahol az ásatás folyik. Errefelé csupán néhány kisebb halászfalu van.

Az ásatástól tíz km-re van egy régi kis kúria, ahol az expedíció lakik. Nézzük a szereplőket részletesen: (a második évben jött pár új személy):

*Az NJK-knak nem adok harcértékeket egyrészt, nem lennének ellenfelei a karaktereknek, másrészt, ha harcra kerül velük a sor, akkor ott már vmit nagyon elszúrtak.*

Q'jahr Tirmgel, a Sigranomo-i egyetem professzora. Ő valójában nem más mint, Guril Zahran, a Zászlóháborúban nagy hatással működő északi áru. A háború ideje alatt elvette jelenlegi feleségét, aki persze mit sem sejtett valódi kilétéről. Egyik akciója során elkapták és kivégezték. Ez a hivatalos álláspont. Valójában megszökött a börtönből és sikeresen túlélte egy kompkatasztrófát. Új szerepbe bújt elkezdett régésznek tanulni. Célja az volt, hogyha eléggé megváltozik, akkor újra elveszi feleségét. Az évek alatt figyelte volt feleségét és amint az elkezdett közeledni egy férfihez azonnal fenyegető levelet írt neki. Az asszony azt hiszi a levelet férje fiatal (most kb. 23 éves) öccse írja. Q'jahr lassanként

megtanulta tökéletesen lemásolni felesége kézírását, így aki a levelet megnézi, az azt hiheti, hogy a nő saját magának írja.

A fickó jelenleg a 40-es éveit tapossa átlag magas őszülő szakállú, őszülő hajú barna szemű átlagos termetű ember. Társaságban barátságos, higgadt odafigyelő.

**Alissa Tirmgel**, Q'jahr felesége, jelenleg 32 éves. 1,70 magas szőke szép arcú kedves hölgy. Barátságos, kicsit flörtölős fajta. Gurilról tudja, hogy nem végezték ki, de azt hiszi, hogy meghalt a kompkatasztrófában (apjától, aki elég magas beosztású gróf). A fenyegető levelet megtartja, és azt hiszi, hogy Guril öccse (Arleth) írja. Eddig két férfivel próbált házasságra lépni de egyikből sem lett semmi a levelek miatt. Q'jarral eljegyezték egymást, megházasodtak és természetesen nem történt semmi. Viszont elkezdett flörtölni Estius Padanával, itt az ásatáson. A férjének ez szemet szúrt és újra levelet írt.

**Estius Padana**, egy 35 éves barnahajú, barnaszemű jóképű fickó. Ő is a sigranomói egyetemről jött, már vagy 5 éve ismeri Q'jahr. Elkezdett flörtölni Alissával de megbánta, és most szívből gyűlöli. A városkapitány lánya, Almeir próbálta megkönyékezni de őt mereven elutasította.

**Almeir**, a városkapitány lánya. 20 éves szőke hajú, kék szemű szépség. Unatkozó típus így sokszor, kilovagol az ásatásra. Alissát egyáltalán nem kedveli, és ezt gyakran hangoztatja is. Estius és öközte nem volt semmi de még mindig próbálkozik.

**Hraun kapitány**, Almeir apja. A főváros Esshone parancsnoka. Az 50-es éveinek közepén jár, őszülő hajú bajuszos alacsony kicsit köpcös fontoskodó fickó. A lánya rendszeresen kihozza a sodrából, de megpróbál uralkodni érzelmein. Felesége három éve halt meg egy balesetben. Ő is sokszor megfordul az ásatáson.

**Krsitn nővér**, a sigranomói Krad rendházból, mint suessa Alissa ápolója. Q'jahr úgy tesz, mintha nem venné túl komolyan a

fenyegető leveleket, és testőr helyett egy ápolót hozatott a feleségének. A nővér kb. 24 éves barna hajú, szemű kedves hölgy. Segítőképz, jól ért az ápoláshoz mágikus hatalommal nem rendelkezik.

**Ryella Novrab**, 50-es éveiben járó vénkisasszony. Barna rövid haja van, kicsit telt. Arca megnyerő barátságos. Ő sem kedveli túlságosan Alissát mert szerinte, amióta itt van azóta csak vizzályokat szül. A professzorért abszolút lelkesedik sok mindent megtesz a kedvéért. (Nem szerelmes belé, hanem inkább csodálja)

**Esrkios magiszter**, Doranból mint az egyik Ryeki szakteknitely. Legalábbis ezt hiszik a többiek. Igazából csupán egy szélhámos (bárd), aki elfogta az igazi magiszternek szóló levelet és átvette a szerepét. Kiválóan ért a hamisításhoz így, azt a pár értékes tárgyat amit találtak, meghamisítja. Célja lelépni amennyiben megfelelő mennyiségű értéket halmoz fel. A gyilkosságokhoz semmi köze, a szerepéből semmi sem zökkentheti ki.

Magas 1,90 magas karóvékony alkatú, barna hajú, szakállú, kicsit zárkózott félelf. Társaságban csendes, visszahúzó. Botja van, természetesen hamisítvány. Mágiát a lejobb részletezet okok miatt, nem használhat.

**Nirkin DiMatto**, egy újabb régészszakteknitely ugyan csak az egyetemről. Ős is a második hullámban érkezett. Alacsony fekete haj apró kecskeszakáll, barna szem mogorvás arckifejezés. Kábítószerfüggő két-háromnaponta „lövi be magát”.

**Talina DiMatto**, Nirkin felesége. Nem túl magas, fontoskodó unatkozó nő. Barna vállközépig érő haj, vékony testlaktat. Nem igazán kedveli Alissát, és próbál neki betartani.

**Darem Antoros**, Alissa unokaöccse. Nem vér szerinti, hanem a bátyja második feleségének a fia. Nem igazán ismeri de,

miután a fiú érdeklődött a régészet iránt engedte magával jönni. 20 év körüli barna hajó barna szemű srác. Próbálja csapni a szelet Almeirnek, de az kis taknyosnak tartja még. (korban pont megfelel Arlethnek, de persze nem az. Az igazi Arleth már rég meghalt.) Az ásatáson csak futárkodást végeztetnek vele.

A kaland igazán könnyű lenne, ha lehetne mágiát használni, de sajnos nem lehet ☺, ugyanis a palota feltárása során véletlenül beindítottak egy védelmi mechanizmust, ami folyamatosan elszívja a manahálóból a mágiát. Ez a szerencséje Esrkios magiszternek. A kalandozók, ha vmilyen furmányos módszert találnak ki a kikerülésére, akkor minden 5 Mp-ért k6 Fp-t sebződnek és csak 40 Mp felett jön létre a varázslat. A varázslat hatósugara az ásatástól a tengerpartig ill. a másik irányban kb. 13 km-ig hat. A városban már lehet varázsolni. A módszer hogy elvisszük kivallatni az embereket a városba nem igazán működik, mert senki sem akar menni, másrésről Nirkinnek, Q'jahrnak, és Estiusnak, az egyetem pajzsokat rakatott az elméjére amit ők nem is tudnak lebontani. Ezek 85-ös ME-t biztosítanak. A többieknek olyan 30-as ME-jük van. A mágia megszüntetése nem lehet. Hiába keresik a helyet, mire megtalálják már túl késő. A Pszi-re nem vonatkozik.

## *Az igazi sztori*

### **1 nap**

Nirkin találkozott éjszaka kábítószerárúsával de fizetés helyett egy késsel megölte. Hátról leszúrta. Mindez nem messze az ásatásoktól történt, egy kisebb barlangban ahova a munkások a cuccaikat szokták lepakolni. Ha kérdezősködnek a fickó után kiderülhet hogy csempész volt és az ásatáson csak azért dolgozott hogy eladhassa az ottaniaknak az áruját. Az árut a többiek szerint a két szomszédos szigetről szerezte be. A két sziget 8-8 órai hajóútra van, de pár falun kívül semmit sem találhatnak ott. A modul miatt nem menjenek át, mert ez nagy időkiesés. A halászok az ásatáson dolgoznak, és nem viszik ki őket, esetleg a városban találhatnak hajót.

## 0. nap

Onnantól számítva, hogy beteszik a lábukat a kúriába. Ha lehet, érkezzenek reggel. Az út során csatlakozott hozzájuk a kapitány, aki mesélt nekik az expedíció tagjairól. Azért kell mennie, mert találtak egy halottat az ásátáson. Balesetek szoktak lenni, de ez gyilkosság. Tesz megjegyzéseket, miszerint a parasztok már megint egymást gyilkolják 2 hónapja is volt hasonló. (Tényleg volt de az csak egy szimpla késelés volt) A kúria előtt elválnak, ő egyből az ásátásra megy. A kalandozók először a kúriába menjenek.

### A kúria

Kívülről egy mediterrán stílusú fehérre meszelt falú muskátlis kis épület lapos tetővel. Körben kisebb ápoltság keret és egy istálló van a lovaknak és kocsinak. A legtöbb szoba berendezése ugyanolyan, ágy, asztal, szék, szekrény, zárható utazóláda, szőnyeg, függöny, vizes tál, lámpás egy-egy virág az ablakban, na meg a személyes tárgyak. A szobák elég kicsik és nincs franciaágy így a házaspárok külön szobákban laknak.

A kúria elhagyatottan állt az expedíció újította fel és lakik benne.

A 2, 1, 3, 11, 12 helység felett egy nagy tetőterasz van. Elég sokszor tartózkodnak itt, napoznak vagy pihennek. A terasz szélén kövek vannak, amit az ásátásról hoztak. Ezekon különböző vésetek találhatóak.

Középen van egy kút iható vízzel. A szobák mind egy udvarra nyílnak és előttük egy fedett árkádsor húzódik végig.

1. Q'jahr Tirmgel szobája; ha nagyon kutakodnak Érz. Próba -8, de ne mond meg a célszámot, akkor találnak az egyik padlódeszka alatt egy fehér maszkot. Persze Q'jahr mindent tagad.
2. Q'jahr dolgozószobája; könyvek, jegyzetek, mélyen eldugva egy fenyegető levél.
3. Alissa Tirmgel szobája, ruhák, illatszerek, a ládában pedig a fenyegető levelek.
4. Estius Padana szobája,
5. Krsitn nővér szobája,
6. Ryella Novrab szobája,
7. Esrkios magiszter szobája,
8. Nirkin DiMatto szobája, pár adag kábítószer elrejtve az ágy alá, a gyilkos kés mellé. A drogot

fel szokta szippantani. Este beledobja kést a kútba.

9. Talina DiMatto szobája
10. Darem Antoros szobája
11. Ebédlő, nagy 16 fős asztal, székekkel, tálalószekrények.
12. Konyha
13. Műhely, raktár, itt dolgozik Esrkios katalogizálja a leleteket, majd a zárható raktárba teszi a már kész hamisítványokat.
14. Fürdő. Két kád egy WC
15. Kamra, élelmiszerek
16. Kalandozók szállása, a csapat száma +2 ágy
17. Cselédszállás, hasonló a kalandozókéhoz, itt 6 cseléd lakik, mind a közeli falvakból jöttek.

2	4	5	6	7	8	9	10	16
1								
3								
11								
12	15	13					14	17

Megérkezéskor a kúriában vannak a nők, illetve magiszter. Bemutatkozás szállás elfoglalása, stb. Megmutatják Esrkios műhelyét és az eddig talált leleteket (a nagy részük már hamisítvány). Ha vki szemfüles, akkor (-5 próba a Km dobja) az egy-két leleten viasznyomokat láthat. (a viasz a hamisításhoz szükséges). Ha vki másképp rájön, hogy hamisítványok akkor elkezdnek nyomozni a tolvaj után, de Esrkios másnapra eltűnik.

Ha akarnak, kimehetnek megnézni az ásátást. Az ásátás igazából egy nagy gödör, aminek az egyik oldalában látni a palota bejáratát. Bemenni szinte csak pár métert lehet, mert a föld eltömi a többi járatot. A gödör peremén van pár sátor a régészeknek. A mélyben munkások dolgoznak, hordják ki a földet.

Este nagy vacsora, beszélgetés mindenféléről. (Ilyen eseményeken minden nevesített NJK ott van, aki kúriában lakik.)

Éjszaka sikoltást hallanak Alissa szobájából. A nő azt mondja egy szellem volt

az ablakban. Persze hogy nincs semmi látható nyom. A szellem nem más, mint egy Q'jahr által lelógatott fehér maszk, ami a holdfényben elég ijesztő. Alissa eddig már háromszor látta. Ha kinéznek az ablakán ott egy frissen kapált, és öntözött kertsáv van így nyomnak kéne lennie.

## 1. nap

Ha esetleg elkezdenek nyomozni az éjjeli „látogató után” akkor Alissa beszél nekik a levelekről. Vagy hisznek vagy, nem. A nap folyamán benéz Almeir aztán, kilovagol az ásatásra. Megpróbál Estiusra megint rámászni. Alissa is meglátogatja őt.

A nap folyamán, akivel beszélnek, az elmondhatja a nála leirt infókat. Délután folyamán megjelenik egy idegen a kúria körül, de Esrkios elzavarja. Ez a bűntársa, aki segít neki a lopott dolgokat eladni, csak most épp rosszkor jött. Ezt a karakterek csak hallomásból tudják meg.

Az esti vacsoránál mesélj be vmi vitát Alissa és Talina között. Alissa sértődötten elvonul a szobájába.

## 2. nap

A kalandozók menjenek ki az ásatásra ebéd után (pl. új érdekes lelet) ez alatt fog megtörténni a gyilkosság. Q'jahr a teraszon rendezi a köveket, és megint lelógatja a maszkot. Alissa persze már látja miről van szó így kinyitja az ablakot és felnéz egyenesen az arcába zuhanó kőre. A sikoltását meghallja Kristn nővér. (Ez egy fontos rész. Kristn csak úgy hallhatta, meg ha mindkét szobában az ablak nyitva volt. Ezért érdemes, ha kipróbálják a kalandozók.) Ő kimegy az udvarra és felszól Q'jahr-nak hogy vmit hallott a felesége szobájából. Q'jahr bemegy, pillanatok alatt áthúzza a teste a szoba másik végébe és kicseréli a véres szőnyeget (ha a party nem túl észlény, akkor a könnyebbség kedvéért nem teszi meg) és becsukja az ablakot. Mindezt alig fél perc alatt. Majd kirohan segítségért kiáltozva miszerint megsebesült a felesége. Persze

hogy halott mire megvizsgálják. Ha a csapat alibit keres, akkor Q'jahr fent rendezte a kőtáblákat, Kristn olvasott, Esrkios épp akkor ment ki az istállóhoz egy segédért (igaz), Talina és Ryella pedig épp sziesztázott külön szobában csukott ablakoknál. Két cseléd a konyhában főzött. Senki nem látott és hallott semmi gyanúsat, Kristnt leszámítva. Nirkin és Estius az ásatáson volt Darem pedig a városból jött visszafelé. A kapitány kijön és kikérdezi az embereket, de nem jut messzire.

A hullát másnap hajnalban kaparják el nem messze a kúriától. Ha elkezdik kérdezetni az embereket, kiderül hogy szinte senki sem kedvelte Alissát.

Az este elég feszült mindenki azt hiszi, hogy vki kint ólálkodik.

## 3. nap

Nirkin másnap ebéd után felakasztja magát. Öngyilkos lesz, ugyanis lelkiismeret furdalása van a gyilkosság miatt. Ez előző napokban is igen szótlan és rosszkedvű. Semmi köze a többi gyilkossághoz. A szoba tetején levő gerendára kötött kötelet és leugrott a székről. A felesége megy utána és veszi észre. Először ment el az asztaltól így mindenkinek van alibije. Alissa mellé temetik.

A cselédek már bosszúálló kísértetekről beszélnek. A nap folyamán Ryella a teraszon áll és kifelé néz. (a teraszonról a tenger felé lehet nézni. A part homokos, kavicsos a környéken). Ha vki odamegy hozzá, Q'jahr is tevékenykedik, Ryella tesz egy ilyen megjegyzést: „Tudom, hogy tudott vki bejutni ide észrevétlenül” és hirtelen a kútra néz. Nem mond semmi mást, inkább elmegy rendet rakni Q'jahr szobájában. Ha a kalandozók elég ostobák, akkor elkezdhetnek lemerülni. Úgy 10 méter mélyen találnak pár pont akkora járatot amin talán esetleg vki be tudott volna jutni. A kút alján sziklarögök vannak, köztük tapogatózva Nirkin kését lehet megtalálni.

A kapitány megint kijön és kikérdezi az embereket, de nem jut messzire.

Vacsora után Kristn nővér meghallja Ryella zokogását. Odamegy hozzá és észrevesz egy félig kész levelet Alissa kézírásával. Ryella kikapja a kezéből és tűzbe dobja. (a levelet ő találta Q'jahr iratai közt és most már mindent ért, a party megtudhatja hogy délután rendet rakott a

dolgozószobában.). Ezt persze a party csak később tudja meg.

Az éjszaka folyamán sikítást hallanak Ryella szobájából. Vki kicserélte a nyitott ablakon keresztül a vizes poharát egy savval telire. A műhelyben a leletek tisztításához tartanak savat. Kristn nővér próbál segíteni rajta, de nem sikerül. Ryella próbál még vmit motyogni, de nem érteni. Q'jahr kimászott az ablakon és kicserélte a poharat majd visszamászott, persze már jóval előtte. (ha van vmi szaglós lény a csapatban ork, khál stb. az megpróbálhatja követni a nyomot.)(ha jól haladnak esetleg eszükbe juthat egy Bm mágia a Savteremtés☺). Ha átkutatják Ryella szobáját, az ágy alatt egy ruhadarabba csavarva találnak egy lófej nagyságú véres kódarabot Ezzel a kővel ölték meg Alissát. Ha megfigyelik a szélét, kenderkötél rostjaira bukkannak. Ezt Q'jahr rakta ide a délután.

#### 4. nap

Reggelre eltűnik Esrkios mágiszter. Ha kicsit nyomoznak, másoknak feltűnnek a hamis műtárgyak. Akár rá is foghatják a dolgokat. Esetleg körbenézhetnek az ásátáson, de ott sincs semmi érdelemes változás. Hetekbe telik mire elhordják a palota belsejéből a földet.

Két nap múlva, ha nem jutottak semmire Q'Jahr eltűnik és felszívódik mindörökre. A kapitány nem tud semmi érdemlegeset mondani, leszámítva, azt hogy a fickót a -1 napon tényleg Nirkin ölte meg. És ő öngyilkos lett.

Ujjlenyomatok keresése természetesen nincs, mint ahogy DNS vizsgálat sincs. ☺

Ha sikerül Q'jahrt leleplezni akkor ő megpróbál szökni, de nem ellenfél a karakterek számára. Ha sikerül megoldani a rejtélyt, akkor a kapitány megköszöni fáradozásukat és kész. Az expedíciónak vége mivel a 3 régészből 2 nem elérhető. Megkapják a fizetségüket és Estius a gyilkos kódarab jeleit megfejtve rájön, hogy a palota sosem készült el igazán így nincs benne semmi használható. Igaz is.

Tp-t osszál ki saját döntésed szerint, de a legfelsőbb határ legyen 3000 Tp.

*A játékosokkal pedig értesd meg hogy ez nem az a kaland ahol kiráncigálják az embereket a mágiamentes zónából feltörik a pajzsukat és kiolvassák az agyukat. Ez egy többet ésszel, mint erővel kaland. Ha Q'jharon kívül bárkinek neki támadnak, vonj le nyugodtan Tp-t.*

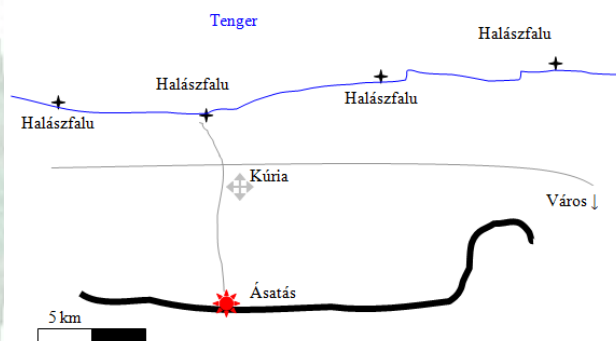
*Másik javaslat: próbáld minél élethűbbé tenni az NJK-kat ne hagyd hogy nevükből viccet csináljanak.*

#### Időjárás

Amíg a kalandozók a szigeten vannak addig a nap süt, úgy 30-35 fok meleg van. Eső talán kéthavonta egyszer esik.

#### A térkép

Kúria: itt laknak az expedíció tagjai



Kúria-ásátás -fél óra lóval

Kúria-város -3 óra lóval

Kúria-faluk -15 perc lóval

Ha tetszet, vagy ha nem írd egy rövidke levelet az alábbi címre a véleményeddel. Első lemesélés során a játékosok egész közel kerültek a végéhez, de nem tudták időhiány miatt befejezni.

?

Szerző: Auer

Forrás: Atlantisz (atlantisz.atw.hu)

Szerkesztette: Magyar Gergely