

A chado-i rejtély

KALANDMODUL

Kaland 5-7. tapasztalati szintű játékosoknak. A kaland az Orwella életút játék egyik folytatásaként is mesélhető, de attól el is lehet szakítani.

A megbízatás

A kalandozók megérkeznek Yaonshain városába. Hogy véletlenül keveredtek ide, vagy szándékosan tartottak erre, az a kaland szempontjából lényegtelen. A város vezetősége azonnal egy kisebb őrseget küldet ki eléjük, és kéri a kalandozókat, hogy tartsanak velük a hercegi palotába, „üzleti megbeszélésre”. Yaonshain vezetője Talleyrand herceg személyesen fogadja őket, egy igen előkelő tárgyalóteremben. Elmondja, hogy Dominis mesélt neki az eddigi sikeres küldetéseikről, és ezért döntött mellettük. Étellel, itallal kínálja a kalandozókat, általános dolgokról beszélget velük, majd rátér a lényegre: A segítségüket szeretné kérni (ki gondolta volna!).

A közeli Chado városáról kezd mesélni, mely eddig kiváló katonai erődnek bizonyult, jó határvédőnek, és kitűnő kereskedelmet lehetett vele folytatni. A napokban azonban jó néhány érdekesség történt ott, ami aggodalomra adhat okot. Ilyen események:

- Mostanában egyre több Ork sereg támad Chado városára, ismeretlen okokból. Bár eddig is próbálták a **bányát** (lásd később) fosztogatni, de ilyen agresszív és egységes támadásokra régen volt példa. Yaonshain városa természetesen felajánlotta segítségét, de ezt – érthetetlen okokból – a Chado hercege visszautasította.
- Kémek jelentették, hogy néhány – kétes előéletű – alkímista varázslót fogadott a herceg, akiket azóta nem is láttak visszatérni (hetek óta).
- Az ork seregek egy része megtámadott egy közeli szerzetesrendet, annak egy részét le is rombolta, és a benne élő szerzeteseket lemészárolta. Kemény csata volt így is, és még meg is lehetett volna menteni a szerzetesrendet, ám a városi őrség valamiért nem ért oda időben.
- Chado városa a cserekereskedelmet is csökkentette – azt is szigorú ellenőrzésekkel végzik -, amit tud maga termel ki a lakosság számára.
- A herceg, az eddig igen igazságos uralkodó szigorú rendet tart a városban, nem enged be idegeneket, csak speciális engedéllyel, a város lakóit pontos napirend szerint dolgoztatja, ő maga pedig nem fogad el semmilyen meghívást egy személyes találkozóra (ilyenre eddig nem volt példa), arra hivatkozva, hogy „rengeteg az elfoglaltsága”.



Beszél még arról, hogy a városba csak engedéllyel lehet bejutni, máshogy szinte lehetetlen mert annyira szigorú ellenőrzések folynak a város falain és azon belül is. Aki igazolatlanul tartózkodik Chadoban az könnyen valamelyik börtön cellájában végezheti (és előfordult már, hogy bent is felejtették a rabokat).

A **cél** tehát: Információkat szerezni és kinyomozni ezeket a rejtélyeket! (és nem lerombolni a várost!)

Természetesen Talleyrand herceg tud nekik adni néhány ilyen engedélyt, viszont álcázni kell magukat helyi lakosoknak, mégpedig eszerint:

- Favágói engedély: Az engedély tulajdonosa egy – az ork támadások során elhunyt- favágó helyett élhet Chado városában, úgy mint jó munkásember ☺. A JK kap egy kiváló fejszét és megfelelő ruházatot ☺. A lovát Yaonashinban hagyhatja.
- Kereskedői engedély: Ruhákat áruló kereskedésre van feljogosultsága a város a kereskedő negyeden belül és Chado szívében. Egy kereskedő szekeret, sok göncöt és egy lovat kap ajándékba (kivéve, ha már van). Ha egyik JK sem tud szekeret hajtani, egy gyorstalpaló tanfolyamon elsajátíthatja az alapokat.
- Egyéb engedélyek: Lóidomári, gyógyító, Raktáros, Köztisztaságügyi Manager (utcaseprő) stb.

Fontos, hogy az engedélyek közül egyik sem lehet bányász-engedély, katonai-engedély, és egyik sem jogosít fel a palota negyedben való tartózkodásra, valamint a bánya meglátogatására (ne a bánya fosztogatás irányába menjen el a kaland!). Más kikötés nincs.

Érdekes fejezet lesz, hogy hogyan próbálják szétosztani egymás között a JK-k az engedélyeket, mivel – gondolom – mindenki a legkényelmesebbet akarja beszerezni.

Ezután, különböző időpontokban el lehet indulni a városba, ahol még lakóhelyek is jutnak nekik (Saját lakás, munkásszálló, egy kis szoba, viskó, sátor, szalmakazal stb.). Fontos, hogy feltűnés nélkül találkozzassanak a városon belül.

Talleyrand herceg nagyon határozottan **kihangsúlyozza**: Teljes inkognitóban kell munkálkodniuk, ugyanis ha kiderül, hogy ők kémek, azonnal börtönbe csukatják őket. Fontos, hogy ez a rész jól elő legyen készítve!

Beszél még a fekete lovagról, aki Maret herceg új hadvezére és katonai főparancsnoka. Elmondja, hogy igen nagyhatalmú lovag, rengeteg csatát megvívott már, senki nem tudja honnan jött, csak annyit, hogy igen kemény ellenfelei voltak már, de mindegyikkel végzett (lehet egy erős szörnyeteg is, ami ellen még a csapatnak sem sok esélye lenne). Megemlíti még különös jelenségeket is a közelében, de erről ő nem tud semmit. Figyelmezteti a JK-kat, hogy kerüljék el olyan messzire amennyire lehet! A harci tudása is épp elég lenne, de úgy gondolja rengeteg titkos szövetségese lehet, akikkel jobb nem összetűzésbe kerülni.

A jutalomról nincs külön megkötésem, döntse el a KM, hogy aranyakban fizet, varázstárgyakban, ékszerekben stb.

A háttér:

Raquo Morrador néhány elit lovagjával, és egy Zauder (vagy alakváltó, bestiáriumban megtalálható) az éjszaka leple alatt közeledett Chado városa felé. A lovagok elmaradtak a közeli erdőben, majd a sötét lovag – fejedelmük mivoltában – és a Zauder ketten folytatták útjukat. Bár a város szinte tökéletes katonai erőd, és átlagos halandónak aligha lehet esélye feltűnés nélkül bejutni ide, de a halálhozó lovagnak és társának, a Kráni küldötteknek, mindez gyerekjáték volt csupán. Kihhasználva különleges képességeiket, az éjszaka leple alatt egyenesen az udvari palotába mentek, ahol maga az uralkodó, Maret herceg tartózkodott. A hercegnek félelmetes álmai voltak aznap éjjel. Izzadtságban fürödve ébredt fel a rémképekből, és döbbenet láta: Ketten vannak a szobájában. Egy szörnyű emberforma teremtmény, akinek az agya volt a feje teteje, és egy álarcos, köpenyes figura, aki most egyenesen felé tartott. Maret hercegnek nem volt ideje felsikoltani... A Zauder azonnal átalakult Maret herceggé, és az ágyba feküdt. A fekete lovag a hullát a közeli hegyekben égette el. Ettől kezdve a dolgok kissé megváltoztak a városban...

Raquo Morradorról, a sötét lovagról leírást itt olvashatsz: [NJK-k \(klikk rá\)](#)

Úgy írnám le a magyarázatokat, hogy egyben a Talleyrand herceg által felvetett problémák is meg lennének válaszolva, tehát:

- **Mik az ork támadások okai?** Az ork támadásokat maga „Maret herceg” – vagyis a zauder - provokálta ki (orkokat raboltatott el, támadást intézett ellenük, varázslatokkal dühítette őket a város ellen, stb.), hogy elterelje a figyelmet egy sokkal sötétebb titokról, miszerint a helyi **börtön** mélyén titkos kísérleteket folytatnak, melynek célja: ember-aquir mutánsokat létrehozni, azaz aquir hangképző szerveket beültetni néhány emberbe, hogy azok alkalmasak legyenek néhány egyszerű hatalomszó kimondására. Az ork támadások révén észrevétlenül el lehet tüntetni embereket és a laboratóriumok mélyére hurcolni őket (hozzáteszem nagyon kevés műtét jár sikerrel). Az kísérletek során elpusztult „egyedeket” a **dögműt**ba hajítják. Folytak még más kísérletek is közvetve közvetlenül az Aquirokkal kapcsolatos (új szörnyek alkotása, védőtalizmánok létrehozása, stb.).

- **Kik ezek az alkímista varázslók?** A válasza talán már rá is jöttél: ők azok a küldöttek, akik a börtön mélyén végzik a titkos kísérleteiket. Könyörtelen tudósok, akiket cseppet sem hat meg az emberi szenvedés. Hatalmuk erősen korlátolt, nem a hagyományos varázslói mágiát használják, csupán az emberi szervezet átalakításában és az élettan tudományában mesterek.

- **Miért támadták meg a szerzetesrendet az orkok?** Maret herceg (azaz a Zauder) bízta meg az egyik varázslóját, hogy az orkok érezzék mélységes dühöt a városon kívül működő szerzetesrend iránt, majd azok nem is késlekedtek sokáig, lemészárolták a „barátokat”. Erre azért volt szükség, mert a szerzetesek elég hatékony nyomozómunkát végeztek a

városban folyó sötét titkok felderítésére (csak sajnos megszívták).

- **Miért zárkózik el Maret herceg a többi várostól?** Nem akarja, hogy észrevegyék, hogy ő zauder és hogy miket csinál a városban ☺.
- **Miért nem enged be idegeneket?** Még véletlenül sem szeretné, hogy kémek kutakodjanak utána.

A város

Chado városa egy eléggé eldugott, istenháta mögötti helyen épült fel. A várost egy nagy fal öleli körbe, amire szükség is van, hiszen a bánya hegy értékes ezüstjét meg kell védeni a fosztogatóktól, akikből akadt bőven az elmúlt évtizedek során. Jobb híján néhány kisebb csapat ork próbálkozott meg azzal, hogy nyílt támadással, vagy csendes besurranással bejussanak a bánya hegybe, és birtokba vegyék a benne fellelhető értékes ezüstöt, de hiába. A katonaság jól szervezett, a várfalak erősek, sok az őrszem, így a hegybe szinte lehetetlen észrevétlenül bejutni (vagy ha már bent van, akkor kijutni onnan).

A chado-i lakosok dolgos, rendszerető népség, olyannyira, hogy a város részeit is aszerint osztották fel, hogy ki milyen munkát végez. Eszerint a favágók az erdőhöz közel laknak, amit **favágónegyednek (3)** hívnak. A bányászok a bányához közel élnek, aminek a neve **kőváros (5)**. Az ide betérőt persze nem ezek a városrészek fogadják, hanem piacok, kereskedőházak, kocsmák és egyéb szórakozó, kulturális és vallási épületek, aminek az egyszerűsített neve a **kereskedő negyed (1)**. A város többi lakosa a **chado szíve (4)** elnevezésű helyen él. Nagyon biztonságos, és csendes környék, lakóházakkal, kertekkel, parkokkal. Külön negyedek hoztak létre a katonaságnak, az ő családjuknak és az ő munkájukat segítő egyéb személyzetnek. Ez a **katonanegyed (2)**. Amúgy a város minden pontján ki vannak helyezve különböző őrhelyek, amik azonnal tudják riadóztatni a városőrség többi tagját. Ezt egy kolompok, harangok segítségével teszik. Nagyon sok az őrszem az utakon, akik gyakran igazoltatják az útjába kerülőket, ha azok kívülállóknak tűnnek. Ha valaki netalántán harcba akar bocsátkozni velük, először segítségért riadóztatnak, és csak aztán szállnak harcba. Gyakran kutyákkal sétálgatnak az

utakon. Ha túl veszélyesnek vélik a katonák az ellenfelet, akkor mágusokat is segítségül hívhatnak, akik valószínűleg a **palotanegyedből (6)** fognak érkezni. Itt él maga a herceg is, és a mágusai, a közeli rokonok és más magas rangú nemesek, katonák és azok családjai. Nagyon szép környék, csak ide szinte lehetetlen bejutni. Külön engedély kell hozzá (amit Yaonashin hercege már nem tud adni). A biztonság itt még nagyobb, mágusok és lovagok őrzik ezt a negyedet.

Persze ez még nem minden. A várost körbevevő falakon is sok az őrjárat. Egy lehetőség talán még adva lenne a bejutásra, a folyón keresztül, de a víz mélyén mágikus gömbök világítanak, melyek azonnal piros színre váltanak, ha a vízben mágiát érzékelnek. Egyszerűen jobb az egyenes utat választani!

Favágó telep

A **favágó telep** nem tartalmaz különösebb érdekességeket, itt ebédelnek a favágók, itt állomásoznak a szállító szekerek, és itt raktározzák a fákat. Néhány kisebb őrtorony is áll a közelben, hogy az esetleges veszélyekre fel lehessen figyelni. Egy nagy faház is található a telep közepén, ahol vadászok élnek. Baj esetén mélyhangú kürtökkel jeleznek a város felé, akik azonnal segítséget küldenek. Néhány emberrablás itt is történt, az ork mézszárlások során. Az egyik favágó elmesélheti, hogy miután megtámadták őket, látta, hogy az egyik cimboráját egy fekete csuklyás alak hurcolta magával az erdő mélyére. Bár többen azt mondták neki, hogy csak hallucinált (kicsit alkoholistá a figura), ő meg merne rá esküdni, hogy tényleg így történt. Maret herceg néhány embere is itt táborozott az erdőben. Ezek nyomait is fel lehet fedezni (sokáig követni őket nem lehet, de amúgy a város felé vezettek).

A Szerzetesrend

A **szerzetesrend** szintén a város falain kívül helyezkedik el. A Város felé vezető útról balra letérve lehet idejutni. Nagyon szép, virágos ösvény vezetett ide, amit alacsony (kb.: térdig érő) fakerítés szegélyezett. Azért lehet róla csak múlt időben beszélni, mert a virágok és a kerítés nagy részét szédülták az orkok.

Az épület ma – szinte - teljesen üres. Sok fal be van omlasztva, a közeli növényeket jégeső verte szét, a földön néhány nyílvevő, alvadt vér, szőrösomók, stb. található. Értéktárgyak nem nagyon maradtak, mindent elvittek az orkok. Üres szobák, beomlott falak, összetört szobrok jelzik a csata nyomait. A **títkosajtó** egy dombormű mögött található. Viszonylag könnyű felfedezni, mert egy kis része be lett törve, és kilátszik mögötte a feketeség. Az erdő egy – tetszőleges - pontjába vezet amúgy, valószínűleg menekülésre használták. A szerzetesrend többi részét le se írnám, a rajz nagyjából ábrázol mindent, amit meg nem azt a KM fantáziájára bízom.

Események a szerzetesrendben:

- Észreveszik a JK-k, hogy valaki tartózkodik itt (neszeket hallanak). Kiseb kutatás után a tetőtérben felfedeznek egy idegent. Valaha ép ember lehetett, ma már csak egy szárnalmas emberroncs. A toroka teli van varratokkal, testén hegek vannak, a füle szétvagdosta. Nagyon fél a JK-któl, teljesen meg van zavarodva. Beszélni, vagy bármilyen módon kommunikálni szinte teljesen képtelen. Viszont amikor túl közel merészkedik az egyik játékos hozzá, különös dolog történik. A JK-k csak annyit látnak, hogy az illető kimond egy szót, amitől eltűnik majd a tetőtér egy másik sarkában jelenik meg, és éppen lefelé mászna. Az illető **háttértörténete**: Ő is egy kísérleti alany, akinek sikerült megszöknie a börtönből. A rajta végzett operáció kis mértékben sikerrel járt: néha teljesen spontán képes hatalomszavakat használni, de ez nagyon ritkán sikerül neki (2-3 naponta egyszer), azt is csak korcs nyelven. Ez ösztönös dolog nála, nem is tudja, hogy milyen hatalomszót használ, és mi lesz az eredménye. A tetőtérben azt a hatalomszót használta, amellyel megáll az idő a szó kimondója körül, és neki van egy kevés ideje szabadon cselekedni (10 szegmens). Amúgy a **dökgúton** keresztül menekült meg.
- Megjelenik a helyszínen Raquo Morrador, vagyis a fekete lovag, lovagjai kíséretével. Nem akarja bántani a JK-kat, csak kutató munkát végez (az eltűnt hapsit keresi, de ezt

nem köti a kalandozók orrára). Ha a JK-k megfelelő magyarázattal tudnak szolgálni arra, hogy miért tartózkodnak a szerzetesrendben (vagy ügyesen elbújnak előle) akkor nem bántja őket. Én amúgy elég sok ijesztő történetet meséltem a fekete lovagról (innen-onnan összeszedték az infót), úgyhogy amikor meglátták, hogy ő közeledik szinte mindenki elbújt valahova; az az egy akinek meg nem sikerült, az is alig mert beszélni ☺.

- Egy félig megírt levelet találnak az egyik főpap asztalán. A levél lényege: a főpap arról kezdett el írni Yaonashin hercegének, hogy a városi **döngútban** ahol csak állati tetemeknek kellene lenniük, néhány érdekes emberi hullát is találtak... (hogy milyenek ezek a hullák, az már nincs leírva).

A régi temető

A **régi temető** (ma már nem használják, csak a döngút) a bánya hegy közelében helyezkedik el, itt található a **döngút** is. A temető mögött áll egy őrfal, amin néhány ór mászkál, de ez viszonylag nem annyira őrzött terület. Ha a JK-k lemenni a döngútba, egy barlangba érkeznek, melyben egy rakás állati és emberi tetem található. A bűz iszonyatos, rosszullét kerülgeti a kalandozókat (egészségpróba). Az emberi hullák közül soknak van elmetszve a torka, mintha műtéteket végeztek volna rajtuk. A **bányász táborozó** nem érdemel sok szót, kisebb házak találhatóak itt, raktárak, étkező, stb. Elég igénytelen hely. A bánya bejáratot állandó őrző vigyázza, sok kolomp látható, amivel azonnal lehet riadóztatni. Látsz egy ilyet is, hogy **bunyós háza**. A bunyós egy nagydarab kopasz férfi. Ő őrzi a bányát többedmagával. Sosem használ fegyvert (legfeljebb ostort), kiváló harci képességei vannak, és gyakran vállal nyílt megmérettetést birkózásban (Mf) és ökölharcban (Mf). Sok történet kering róla is (egyszer állítólag leütött egy medvét).

Események a temetőnél:

- Néhány ór mászkál a közelben, kicsit megnehezítve a JK-k dolgát.
- A döngút teteje le van lakatolva egy vasráccsal. A zár közepesen bonyolult. A láncokkal érdemes halkan bánni.
- Odalent a barlang mélyén tényleg található néhány emberi hulla. A torkukon, hasukon, fejükön különös hegek és varrások találhatóak.
- A fekvő hullák között akad néhány amely bosszúra szomjasan megelevenedik és élőhalottként a kalandozókra támad.
- Valahogy meg kell oldani azt is, hogy le tudják mosni magukról a hullák bűzét, ha kijöttek a döngútból.

A börtön

Földszint

A börtön egy többszintes épület, fejlett technikával, nagyon jól felszerelve és gondosan őrizve. Szinte lehetetlen bejutni (de azért a kalandozók majd megoldják valahogy). Az épületet néhány **erőd** és katonai bázis veszi körül bal oldalról (fentről nézve), és jobb oldalról a **harapós tó** található. Nevét a benne úszkáló hűsevő halakról kapta. A lovak és a rabszállító szekerek a kocsitárolóban vannak. Egy nagy kétszárnyú vasajtó vezet (mágikusan védett) az 1-es számmal jelölt előtérbe. Ez egy fedetlen tér, föld talajjal. Az előtér funkciója: ide állnak be először a szekérral, majd bezárják a nagy rácsos kaput, és csak utána vezetik ki a foglyot, és viszik tovább. Ebben az előtérben van még két lépcső (a két barnával rajzolt, csíkozott téglalap), ami kis párkányokra vezet fel, ahonnan további folyosók nyílnak. Ezekről a párkányokról fölülről is lehet nézni a beérkező szekeret.

Tipp: A Rabszállító szekerek alkalmasak lehetnek az észrevétlen bejutásra

Az előtérből tovább haladhatunk a 4-es számú terembe. Ez már az épület belseje, egy egyszerűen de szépen megmunkált terem. Azonnal feltűnik egy fa-lap a földön, velünk szemben, amiről vastag láncok függenek és a plafonban egy kis lyukba vannak bevezetve. Ez tulajdonképpen egy kezdetleges lift, amivel az alsó szintekre lehet haladni. A jobb falon fa-karok vannak, számokkal jelölve, amiket egy meghatározott sorrendben kell meghúzni az „utazáshoz”, különben megszólalnak a

riadóztató harangok. Bal oldalra nyílik egy ajtó, ami után egy lépcső vezet felfelé a 2-es órszobába. Innen mehetünk lefelé az 5-össel jelölt hatalmas szabadtéri udvarra. Itt van a kiképzőtér, sétáló a raboknak, kínzóeszközök, és néhány gyilkos növény is. A 3-as szoba egy iroda, itt zajlanak a megbeszélések, tárgyalások. Jobb úgy intézni, hogy ide már ne jussanak be a JK-k. Láthatóak **folyosók** és **őr párkányok** a rajzon, ezeket azt hiszem nem szükséges annyira elemezni. Tegyük fel sikerül lejutniuk az **alsó szintre**...

Alsó szint

A lift tehát zakatolva megindul. Egy sötét dohos helyre érkeznek a kalandozók, a levegőben különféle szagok keverednek (egyik se kellemes). Egy kis félkör alakú előtérbe érkezik a lift, ahonnan jobbra és balra is el lehet indulni a folyosón. Hosszú folyosók vezetnek mindenhova, állandóan hallatszik a léptek zaja (így könnyű távol maradni azoktól). Összesen 4 ór járatozik, párosával róják a köröket. A számokkal jelzett területek a **cellák**. A szörnyű kísérletek pedig a **Laboratóriumokban**, műtőkben stb. zajlanak. Persze a varázslóknak is kell néha aludniuk, úgyhogy nem feltétlenül tartózkodik mindenki épp a helyén. A **kút** szolgáltatja az ivóvíz ellátást, valamint le lehet jutni a 3. szintre is rajta keresztül. A számokkal jelölt részek a cellákat ábrázolják. Nem írnék le minden egyes szobát, cellát, műtőt részletesen, itt van néhány esemény, leíró rész, tetszőlegesen el lehet osztani ☺.

- Állandó órjáratok
- Éppen háttal kijövő, mélyen elgondolkodó mágus
- Sötét bűzös alkímista szobák, meggyötört, megkínzott emberekkel
- Mágikusan elzárt ajtók
- Nyitva hagyott ajtók
- Hernyószerű, ugráló és a testre tapadó lények
- Két alkímista egy félig nyitott ajtó mögött beszélget
- Rengeteg üvegcese, műtős szerszám, varróeszköz, csapda-varázstárgyak, megkínzott rab,
- Üveghengerekben tárolt, valamilyen folyadékban lebegő emberi-aquir és más szervek.
- Néhány Aquir szerv különös hatással van az emberi szervezetre

- Egy segédkező gölem
- Mérges gőzök, gázok
- **Leleplező levelek** (lásd később!)

Legalsó szint

A **legalsó szinten** tulajdonképpen csak cellák és kínvallatók találhatóak. Itt is négy ór járatozik állandóan. Elég igénytelen hely, alig világít néhány fáklya, a kövek penészesek, a levegő dohos. A **kúton** amúgy lehet tovább ereszkedni, a vízén kívül egy barlang is található a mélyén, ami kivezet a városon kívülre.

Egy-két lehetséges színesítő elem:

- Skizofrén rab
- Éppen öngyilkosságot végez valaki a cellájában
- Patkányokkal/csótányokkal dobálzó rab
- Megvilágosodott rab
- Információkkal szolgáló rab
- Hangutánzó rab
- Egy régi ismerős rab
- A kiszabadításért jó pénzt ígérő rab
- Megszállott, ostoba hóhér
- Állandóan a nőkről beszélő ór
- Az egyik őrt valahogy elkapta egy rab, megfojtotta, de a kulcsait épp nem éri el a kezével
- Az egyik mágiatudó rabnak sikerült megidéznie egy démont

Események a börtönben:

- Sok-sok közben felmerülő probléma megoldása
- **Találnak olyan leveleket, amelyeket Maret hercegnek címeztek. Ezek tartalmazzák a kísérletek leírásait, eredményeket, a szükséges anyagokat, stb. Mind bizonyíték.**
- Hosszú időnyi kutakodás után a felső szinten kiderül, hogy nem kívánt látogatók vannak a börtönben, és a katonák a kalandozókat kezdik el keresni. **Persze eddigre már elég bizonyíték van a kezükben.**
- Megjelenhet személyesen Raquo Morrador is, a kíséretével

- Valahogy ki kéne jutni!

További események, sorrend

Azt, hogy honnan kezdik el a játékosok a nyomozást, kikkel veszik fel a kapcsolatot, legyen az ő dolguk. Különböző NJK-kal lehet segíteni (vagy gátolni) a munkájukat, származástól, rangtól függetlenül. Ezeket a KM-re bízom (már csak azért is, mert én a többségüket improvizáltam és már nagyon én sem tudom, kik voltak). Az azért nagyon **fontos**, hogy a börtön mindenképpen az utolsó helyszín legyen – de ne az életüknek -, hadd járjanak végig mindent pontról pontra. Ezt úgy lehet megoldani, hogy egészen az utolsó eseményekig fel sem merül a börtön neve (de biztos van rá több mód is).

Tulajdonképpen két fő célt is kitűzhetünk: vagy lebuktatják a Zaudert, vagy a kísérletekről szereznek bizonyítékokat (én az utóbbi vonalat követtem). Vagy mindkettőt egyszerre.

Ha sikerült mindent megoldani, már csak el kell vinni a bizonyítékokat Yaonashin hercegének, akik busásan megfizeti a kalandozókat.

Hogyan folytatódhat a történet?

- A Zauder elmenekül, helyette új herceget választanak, a tudósokat pedig kifüstölik,
- Yaonashin megtámadja Chadot, külső segítséggel, és egy kisebb háborút vívnak ellenük. Ehhez kérheti a Jk-k segítségét is.

Egy NJK (a sok közül)

Lysander, a kereskedő

Kissé Dzsados beütésű, dörzsölt figura, hosszú hajjal, éles állkapoccsal. Jelenleg ruhákat és értékes kelméket árul a

városban, de gyakran változtatja az árukészletét. Szerinte a világban sok kapcsolata van, és Chado városát elég jól ismeri (pár hónapra itt telepedett le). Tud iratokat hamisítani, záratat felbontani, jól ismeri a városi életet (beleértve a katonákét), egyszóval nagyon hasznos lehet, és egy kis pénzért könnyen befogható. Amúgy ártalmatlan figura, harci képességei elenyészők, viszont a szolgáltatásai annál értékesebbek. Még a börtönbe is be tudja juttatni a karaktereket. Nálam Lysander ez után a kaland után is a JK-kal maradt, és még sokat segített nekik. Többféle módon is kapcsolatba kerülhetnek egymással pl: Lysander rájön, hogy ők Kalandozók, és felajánlja szolgálatait pénzért, védelemért, vagy egy különleges tárgy megszerzéséért.

Utóirat:

Biztos, hogy lehetne még bőven írni a városról, a benne lezajló eseményekről és a szereplőkről, de úgy gondolom, hogy egy nem minden részletében kidolgozott kaland több teret adhat a KM fantáziájának, és a spontán eseményeknek. Ha valami nem érthető esetleg a kalandban, nyugodtan kérdezz!

Jó játékot!

2006.07.10.

Szerző: ismeretlen

Forrás: Holdfényudvar

Szerkesztette: Magyar Gergely