

M.A.G.U.S.

Mezrud Rózsái

Nyári Tábor

2008.

Rúna Tábor Szerepjátékos Egyesület

A modult készítette:

Pulay Zoltán és Laczkó András



Az előtörténet:

Jó pár éve már, hogy mikor a kalmár király felesége terhes lett, egy követ érkezett a palotába. Fekete és bíbor volt az öltözete, hosszú, enyhén hajlított, hegyes penge lógott oldalán, fekete posztóba tekerve. Halkan, és csak a királlyal beszélt. Mikor a rövid megbeszélésnek vége volt, a király hullá sápadtan jött ki a könyvtárszobából, miközben a követ arcán csak a hideg profizmus maszkja látszott. Elment, és többet nem hallottak felőle. Aki találgatni mert, hogy ki lehetett, azt elhallgattatták, szóba se merte hozni senki az ügyet.

Mikor a királyné már 7. hónapos terhes volt, egy éjjelen eltűnt a hitvesi ágyból. Maga a király sem értette, miként történhetett ez, a palota őrsége sem vett észre túl sok mindent. Mindössze 7 ór halt meg, mindegyikkel egyetlen pontos vágás, vagy nyílvessző végzett. Azonnal felbolydult az egész palota, és megkezdték a keresést. A városon belül találtak rá az elaltatott királynéra, egy szál hálóingben, aki sértetlen volt, de erősen el volt maszkírozva. Mindössze 15 haramia őrizte, akiknek fogalmuk sem volt arról mi megy itt. A hadsereg mikor megérkezett, megpróbálták menekülni, de úgy alakult, hogy csak egyikük élte túl a hajszát, ő fogságba esett, és elmondta, hogy egy ismeretlen férfi bérelte fel őket, akinek a személyleírása kísértetiesen hasonlított a fenti követre. Ez az ember percekre rá, hogy ezt elmondta, valamilyen fura, későn ható mérgek köszönhetően életét veszítette.

Senki sem sejtette, hogy az emberrablás háttérében egy igen nagy hatalmú Kráni boszorkánymester állt, akinek egyetlen célja volt, hogy ha már a hatalma megvan, királyságot is szerezzen hozzá. Ehhez választotta azt az utat, hogy a királyné magzatát megrontotta, beleplántálta saját lelkét. Azt az egyetlen apróságot hagyta figyelmen kívül, ami amúgy is szorosan őrzött családi titok volt, hogy mind a király, mind pedig hitvese ősi Dzsen v érvonallal büszkélkedhetnek. Ennek eredményeként lelke ugyan elfoglalta helyét a magzaté mellett, de soha nem vehette fel azzal a versenyt. Annyit sikerült elérnie, hogy az ikerpár fiú tagjából, egy hihetetlen hatalommal felruházott, ugyanakkor kissé autista, testileg ronc lényt csinált. A fiú olyan rémségesen festett már születése után, hogy világra jöttét az egész nép előtt eltitkolták, főleg mikor már pár napos korában valószínűtlen pszi energiákról tett tanúbizonyságot. Hogy ne derülhessen ki, mi történt, a fiút elzárták a palota alatti ősi kazamaták egyikébe, és egy idős varázslót bíztak meg azzal, hogy a fiú felett őrködjön, csitítsa, oldja meg, hogy minél kevesebb gond legyen vele. Ennek az adeptusnak berendeztek egy fényűző kis lakosztályt mélyen a föld alatt, ahonnan folyamatosan felügyelhetette a fiút, amennyire tudta taníthatta, és cserébe mindössze a saját elborult kísérleteit pénzelték, és elnézték neki. Rettenetes mennyiségű pénzt emészt fel a mai napig az adeptus kísérleteinek pénzelése, mert neki mindig a legkülönlegesebb összetevők kellenek, de mivel mindaddig nem volt probléma a fiúval, megérte ez a családnak.

A fentieknek megfelelően a hercegnő is Dzsen, és ezzel teljesen tisztában is van, ugyanakkor ezt nem sokak tudják. Szándékosan titkolja mindenki, nehogy ebből gond legyen.

A másik vonal a király öccse. A srác mindig is egy ambiciózus, kissé gátlástalan ember volt, de a hagyomány, a nevelés, és a testvéri szeretet mindaddig megállította. 3 évvel fiatalabb bátyjánál együtt nevelkedtek, de ő sokkal inkább katonai nevelést kapott, mint uralkodóit. A szülők őt hercegnek szánták, aki majd a bátyja nevében a hadak élére áll. Pontosan ez történt 4 évvel történetünk előtt, mikor egy távoli rokon, aki a sivatag szélén egy kis hercegség uralkodója, katonai segítséget kért a királytól, hogy egy heves helyi villongást sikerüljön mielőtt letörni. Öcskös a kérésnek megfelelően el is indult, meg is érkezett, és minimális veszteségeket szenvedve, győzedelmesen indultak haza. Az egész seregből egyetlen ember, vagy állat sem érkezett meg. Természetesen küldtek utána mentőcsapatokat, de azok nem találtak semmit. Egyesek a környéken egy szörnyű, meglepően kis területet érintő homok-tornádóról meséltek, ami nagyon ritkán jelentkezik azon a környéken. Fél év

keresés után feladták a reményt, és halottnak nyilvánították öcsköst. Körülbelül ebben az időben kezdődtek a hercegnő házassági próbálkozásai, de ő igen ridegen mindenkit elutasított, pedig nem egy igen jó üzletnek ígérkező kérő jelentkezett, a tényleg roppant szép hercegnő kezéért.

Öcskös persze nem halt meg. A győzelmi vacsorán találkozott egy hihetetlen szépségű nővel, akibe azonnal beleszeretett. Ez utolsó este történt, így az ottani emberek sem tudtak túl sokat kideríteni róla, mindenesetre az biztos, hogy pár nappal korábban érkezett a nő is. Ekkor még ezt a kapcsolatot nem verték nagyra, és mivel pár nappal később mindketten eltűntek, nem is ment híre. A sereg nagy része tényleg odaveszett, de ő, és későbbi hitvese túléltek, jó pár tiszttel egyetemben. Elvonult hát egy gazdag oázisba, és elkezdte előkészíteni Minara (a feleség) tervét. Mivel Minara boszorka, ezért könnyedén öcskös tudatába férközt, ujja köré csavarta, majd rövidesen a testvére ellen fordította. Így tengették életüket, a távoli sivatag közepén, egy oázisban, innen szervezték meg a hadakat. A zsoldra a pénzt félig helyi üzletelgetésből, félig pedig Minara otthonából kapták. Minara elvileg egy nem túl távoli városállam szülöttje, de ez persze nem így van, valójában egy krán környéki szekta tagja. A szekta már rég óta szeretné a kezét rátenni a városra. Hogy pontosan miért, azt a legtöbben csak találgathatják, a valóság ugyanakkor a városon átmenő fűszer szállítmányok ellenőrzése, és a vár alatti ősi kazamaták rejtélyeiben keresendő. Az első próbálkozás a fenyegetőzés volt, majd mikor az nem jött be, jött a gyermek megrontása, amire ugyanakkor sajnálatosan ráment a szekta akkori vezetője. Utódja ezt már nem akarta bevállalni, így egyik igen jól képzett ügynökét küldte el, hogy az öcskösön keresztül jussanak hatalomhoz. Mivel ez nem piarroni felségterület, nem kellett az inkvizíciótól félniük, a Dzsadok meg bőven eléggé elvannak foglalva az Amund kérdéssel, ahhoz hogy vizsgálódjanak egy békés kis városállam körül. Így történt, hogy beküldték a boszkat öcsköshöz, pont mikor nem volt otthon, és megszervezték eltűnését. Természetesen öcsi tisztjei, akik túléltek, nem voltak egyöntetűen boldogok az új tervek hallatán. Volt, aki nyíltan felszólalt ellenük, ők fura balesetek áldozatai lettek, voltak páran, akik ennek láttán egyszerűen leléptek, és voltak, akik ottmaradtak, de csak azzal a tervvel, hogy megfúrják az áruló terveit.

Már a 3. házassági kör indult most, de a király egészségi állapotára való tekintettel elterjedt, hogy egyben az utolsó is. Így hát öcsi nem várhatott tovább, bár még nem sikerült elsőrő erejű sereget összegyűjtenie, kénytelen volt megindítani a támadást.

Terve az volt, hogy erővel kényszeríti majd fivérére, hogy a trónról javára mondjon le, és így a hercegnő, még ha meg is házasodik, már csak harmadrangú játékos lesz, és az öcskös gyerekei öröklik a törvényesen a trónt. Persze itt már lett volna lehetőség egy megfelelően előkészített magzat megrontásra, így biztosítva a zökkenőmentes hatalomátvételt.

Ez a terv csak annyiban tér el a boszka terveitől, hogy ő a hercegnő megöletésével kívánja kezdeni a beavatkozást, hiszen ha valami balul sült el, és a király az ostrom során véletlenül meghal, ne adják az Istenek a hercegnő hirtelen megházasodik, akkor bukó az egész terv. Ha a hercegnő halott, a király kénytelen lesz a túlerővel szemben meghátrálni, és minden rendben lesz.

Na itt jön be a fent említett tiszt, akinek már annak idején is igencsak tetszett a hercegnő, egyfajta plátói szerelmet táplált iránta, és mellest a boszka személyi testőrségének teljesen lojális vezetője. Némi mágikus befolyásolást persze ő is kapott, de mikor egyszer véletlenül hallotta, hogy a boszka a fentiekre kiadja a parancsokat, a benne szunnyadó szerelem erősebbnek bizonyult az addig őt is kontroll alatt tartó mágiánál, és rájött

mennyire átverték. Először megpróbálta finoman jelezni öcskösnek, hogy mi a helyzet, de rajta is észrevette, hogy teljesen a boszka befolyása alatt áll. Így egyetlen esélye maradt, hogy elszökik, és a fejedelmek megérkezése előtt elrabolja a hercegnőt. A szökése sikerült is, ráadásul sikerült pár emberét magával vinnie, és még az ostrom beállta előtt bejutni a városba. Sajna kijönni már nem tudott. Mivel a palotaőrök majdnem minden tagját ismerte, csak halottnak hitték, igen könnyen bejutott a hercegnőhöz, akit sikerült meggyőznie az életveszély tényleges nagyságáról. (Főleg azért, mert a csaj Dzsenn, és kitűnően ki tudta olvasni a tiszt emlékeit)

A lány képességeit kihasználva tudtak ketten gyakorlatilag észrevétlen kijutni a várból, de előtte még megszervezték, hogy a merénylet helyszínén, jókor, rossz helyen legyen a hercegnő kedvenc szolgája.

Órákkal később, már az ostrom beállta alatt érkeznek a bérgyilkosok, akik persze a boszka szektájának fejedelmek. Ezek ügyesek, könnyedén átjutnak a palotaőrökre, de nem elég ügyesek, ugyanis bent meglepik őket az őrk, és egy rövid időre sarokba szorítják. Közben a szolgáló már halott, a fejedelmek azt hiszik elérték céljukat. A csapdából pont akkor sikerül kitörniük mikor a JK-k elérik a palotát, és ekkor, a biztosabb kijutás érdekében egyesével próbálnak menekülni. Ennek megfelelően lehet majd 1-1 ilyen fejedelmekkel találkozni, aki ugyan harcol, ha muszáj, de főleg menekülni akar.

- Közhírré tétetik ...- hogy Ashmar Alanor Salir ismert nevén a Kalmár-Király férjhez kívánja adni egyetlen leánygyermekét a mennyei szépségű Kiliuen (kiliün) Minahar Salint

- Érkezés Mezrudba ... (osztott világ) minden csapat egyik tagja egy reménybeli kérés fog alakítani, a többiek, pedig a értelemszerűen a kérés kíséretét fogják alkotni. Lehet majd igazi nemes emberrel jönni (persze csak vékonydongájú kisnemessel) vagy szélhámosmal is. A város NEM a Taba El Ibarában van, hanem a déli városállamok területén, egy kereskedelmileg nagyon fontos úton. A város egy gazdag vegetációval borított Y alakú széles folyó völgyben fekszik. Az Y bal felső szára Erion felé vezet, a jobb felső szára Ordan felé, míg az alsó szár a Taba El Ibarába. A két felső szár által határolt háromszögben található a kalmárkirály fellegvára, ami alatt egy hatalmas vízeséssel tör elő a „Zöldár” nevű folyó, és hömpölyög tova az Y alsó szára irányába. Ennek megfelelően a fellegvár tövében lévő várost kettészeli a folyó, amin gyönyörű ívelt hidak vezetnek át. A gazdag, építészeti kevert jegyeket mutató várost, hatalmas fal veszi körül. A városon kívül legalább fél tucat nagyobb tanya, egy vízkerekes fűrészmalom, és egy rézbánya található még a völgyben. A városba érkezőket karneváli hangulat, és meglepően kevés kérés fogadja. A városlakók nagyon kedvesek, vidámak, és vendégszeretőek. A kérés az „Aranytövis” nevű fellegvárba kísérik a jól felszerelt városőrök. A konfliktusok elkerülése érdekében minden kérés kíséretével együtt a roppan erődítmény más-más térségében szállásolják el. Minden jóval ellátják őket.

A megérkezés estéjén a fellegvárban játszódó, a modul fő történéséhez kötődő események:

1. A vacsora – minden csapat külön-külön étkezik a fellegvárban, mindenkinek egy-két percre beköszön a Kalmár-Király. A vacsora alatt lehet beszélgetni a személyzetet, akiktől meg lehet tudni: hogy ez már a sokadik próbálkozás a lány kiházásítására, azt is elárulják, hány kérés van idén, és hogy kb kicsodák azok (többi csapatról felületes infók); Hogy pontosan miért is nem

sikerült eddig a leány kezét senkinek elvinni, arra vonatkozólag csak annyi infót kapnak, hogy igen válogatós a leány, és apuka is. A valódi ok, hogy a lány Dzsen, ennek megfelelően csak Dzsen férfi illhet mellé. De ezt SENKINEK nem mondják el.

2. A tolvajok –kora hajnalban mikor már mindenki nyugovóra tért megérkeznek a helyi tolvajcéh mestervizsgát tevő tagjai, akinek az a feladata, hogy elrabolják a hercegnő esküvői ékszereit. A csapat kapjon lehetőséget arra, hogy interakcióba keveredjen a tolvajokkal –ha szembeszállnak velük, akkor kis csetepaté következi, de ezzel jó pontot szerezhetnek a Kalmár- Királynál, ha leállnak velük tárgyalni, akkor későbbiekben hasznos segítőkre tehetnek szert, sőt megtudhatják, hogy a vár alatti titkos kazamatákban mesés kincsek vannak felhalmozva. Ennél a résznél a karakterek vagy már alszanak, vagy épp lefekvéshez készülődnek, így nem full vértben fognak találkozni a betörőkkel. Kint motoszkálást hallhatnak, vagy valaki bemászik az ablakon keresztül. A tolvajok azért még nincsenek teljesen a helyzet magaslatán, meg aztán ezek a szobák tegnap még tök üresek voltak...

A kérők bemutatása ... (live)

Ennél a résznél az-az elképzelésem, hogy a fellegrvár udvarán álló kastélyban fogadná a Kalmár-Király és a Hercegnő a kérőket. Mindenki szép sorban bevezetésre kerülne, majd dzsad hagyományok szerint a kérők bemutatkoznak. A feladat a kérőnek, illetve az ő kíséretének (a játékos csapat), valamilyen prózai produkcióval kell előállni, amiben méltatják a király bölcsességét, és vagyonát, a hercegnő szépségét, és természetesen önnön rátermettséget. Ez lehet egy egyszerű versike, de lehet egy rövidke mini-darab, amit a csapat közösen ad elő. A bemutatkozás során fontos momentum, hogy a csapatok lehetőleg adjanak ajándékot a Királynak és a Hercegnőnek is. Azoknak, akiknek van illemtana, kultúrköre, stb hasonló képzettség lehet rávezető mesélést tartani, akiknek ilyen nincs, azok vagy előző este kérdezősködtek és tudják mi a módi, vagy bukják a dolgot és üres kézzel járulnak a vendéglátók színe elé. A bemutatkozás után kis fogadás következik, amolyan dzsados módra. ***Na itt nagyon jó lenne, ha Brigit be lehetne fűzni egy kis hastáncra ... nem mint JK, hanem mint a Király egyik táncosa!!*** Már a tánc alatt is lehetne interakciózni a játékosoknak egymással és az NPC-vel, meg majd utána is. A tánc legvége előtt zavaró esemény fog történni, a terembe ront a király öccse, és fennhangon magának követeli a trónt, de a király némi szóváltás után kiutasítja őt a teremből. A fogadás alatt felbukkanna az öcs beépített embere, és minden csapatot megkörnyékez majd, egy titkos találkozóra hívja őket. Boszorkányoknak és boszmestereknek gyanús lehet a követ, de itt még mást nem tudhatnak. A live végéhez közeledve a Király bejelenti, amit valószínűleg már minden csapat innen-onnan tudni fog, hogy a család hagyományai szerint az a kérés nyerheti el csak a Hercegnő kezét, aki Mern Sahnél aranyából legalább annyit hoz, amiből meg lehet szőni a nászéjszaka ruháját. Mern Sahnél a Taba El Ibarában a mélysivatag szélén elterülő tartomány. A kérők és segítők a város csodaművésének segítségével juthatnak el a helyszínre, és vissza, miután ott ráleltek az arany lelőhelyére. A csodaműve a vár alatti, vízesés mögötti barlangban él, onnan van az indulás és oda történik a visszaérkezés is.

A próbatétel:

Maga a próbatétel azzal kezdődik, hogy a csapatok díszes hajókon áthajóznak a vízesés alatt, és onnan a varázsló elteleportálja őket a sivatagba. Mern Sahnel egy hatalmas kiterjedésű terület, és minden csoport más-más helyszínre teleportálódik. A lényeg, hogy az arany, nem is arany, hanem egy indaszerű kúszó-rózsafajta, ami a sivatagban földalatti barlangokban él. A rózsából olajat készítenek, és azzal kenik be az új asszony testét a nászéjszakán... rendkívül erős afrodisziákum... Ezt persze nemigen fogják tudni, csak ha van közöttük Dzsad, vagy valaki, akinek nagyon jó kultúrköre, esetleg legendaismerete van. Na és persze ha egy vagy több csapat elfogadja a király öccsének ajánlatát, akkor azoknak, vagy a csapat egy részének egész más története lesz a városban.

A próbatétel három helyszínen zajlik majd, mindhárom helyszínre egyenlő számú csapat érkezik, és mindhárom helyen lehet majd valamely extra infót megtudni, ami később a csapatok segítségére lesz.

Hogy pontosan ez az arany mi is, azt igazából minden okosabb ember tudja, így papok, vezetők, komolyabb emberek tudhatják. Nem titok, Dzsad kultúrkörrel dobni kell rá, de lehet tudni. (történelem/legendaismeret, megfelelő származással)

A csapatokat a szerint kell majd kiutalni, hogy megítélésünk szerint mennyire tartoznak a következő 3 csoportba:

Oázis – social kis gyakással

Sivatagi rablók – Social + taktikai gyakás

Amund romok – kis nyomozás + Iszonyatos vérben tapicskolás

Induláskor minden egyes karakter kap a kezébe egy rúnákkal telerótt, egy ötöd láb hosszú, ujj vastagságú botot. Az egyik végén található kis mélyedésbe kell „Mern Sahel aranyából egy körömnnyit” helyezni, ez aktiválja. Előre nem mondják el, hogy az aktiválás után pontosan 2 órával történik meg maga a teleportáció, meghozzá mindenkinek egyszerre. Azaz miután az első csapat megszerezte az aranyat és aktiválta, mindenkinek csak ugyanennyi ideje marad, ugyanis a bot elkezd halványan világítani, ezzel jelezve, hogy aktiválták,

A három helyszín:

Al Ohamra Oázis: Ez a hely, Mern Sahnel második legnagyobb oázisa, nagyjából a terület középpontjában van. Durván 3000 állandó lakosa van, valamint rengeteg átutazó, hiszen, egy hosszabb út előtt ez az utolsó vízvételési pont. Két nagy, és egy apró tó alkotja az oázis szívet, ezek köré épültek az egyértelműen Dzsad stílusú épületek homokkő téglákból. Kívülről minden egy kicsit homokszínű, egyszerű, de amint a karakterek bemennek bármelyik épületbe, kiderül, hogy ez az Oázis pozíciójának köszönhetően rettenetesen gazdag. Mindent finom, puha párnák borítanak, arany díszítések, és valószínűtlenül finom kőfaragások mindenhol.

A három tavacska egyben három funkciót is szolgál. A külső, legnagyobb tó, az átutazó karavánok számára van fenntartva. Ebből ihatnak az állatok, az idegenek. Belegázolni nem illik, a víz szent.

A belső nagy tó egy nem túl magas kökerítéssel lekerített rész közepén van. Ez gyakorlatilag egy szükség-tározó, ennek a vizét kizárólag a helyiek használhatják, tilos állatot vinni a kerítésen belülre. Ha valaki ebbe a vízbe belemegy, valahogy annak vizét szennyezi, nagyon rövid úton könnyörögni fog, hogy öljék meg végre.

A harmadik, apró tavacska egy felszentelt terület, és a helyi kápolna kertjében található. Ide idegeneket nem nagyon engednek be, de kívülről látható, és gyönyörű szép kis liget van köré kialakítva.

Az oázis szabályai roppant egyszerűek. A víz szent, az élet sokkal kevésbé. A helyiek igen jól ismerik egymást, zárt közösség, helyit bántani nem illik, a büntetések elég drasztikusak. (kézlevágás, sivatagba kikötözés, élve elásás, óriás hangyák közé kikötözés) Az idegenek ugyanakkor a belső kőkerítésen kívüli részen azt tehetnek, amit akarnak, amíg az nem okoz különösebb felzúdulást, és a testeket a rendnek megfelelően elássák utána.

A kerítésen kívüli részen található egy nagy szeráj, a Homokra Hulló Tündöklő Csillag. Ez egy szép nagy kőépület, gyakorlatilag 4 részleggel. A legnagyobb rész egy hatalmas istálló, amely az átvonuló karavánok számára nyújt védelmet a homokviharakkal szemben. Emellett van még egy közösségi ivó, ahol bárki ihat, ha úgy hozza kedve, valamint a szállások, ahol is a két minőségi szint, a 20 ágyas terem, valamint az 1-4 ágyas szobák. Az árak rendkívül borsosak, főleg ami az étel és ital árakat illeti. Nagy szerencse, hogy monopolhelyzetben van a hely. Ha valaki zúgolódik az árak miatt, lehet az istállóban aludni, vagy el lehet menni a következő fogadóba, ami úgy hatnapi sivatagra van ide.

Ide az oázisba nem az első eset, hogy kérők érkeznek, így nem lesz senki különösebben meglepve. Persze azért a kérőkkel vigyáznak a helyiek, mert (mint azt valaki elmesélheti nekik) volt már rá példa, hogy egy indokolatlanul megszívatott kérő egyik nap megjelent száz markos legénnyel és rendesen szétverték a helyet. Persze az árak számukra még magasabbak mindenhol, hiszen mégiscsak királyi címre pályáznak (persze csak ha ezt elmondják).

Az oázisba érkező csapatok dolga főleg az lesz, azon kívül, hogy szereznek aranyat persze, hogy kiderítsék, mi is megy otthon. Érkezésük után elég gyorsan ki kell derülnön számukra, hogy az öcsike seregei itt táboroztak egy darabig, sőt, ő maga is. „Hű maguk tényleg Alanor Salir lányának kérői? Hát oszt minek akarják elvenni azt a leányt, mikor még a kalmár király öccse életben van. Úgyis övé a trón... Vagy legalábbis még egy hete ezt bizonygatta itt egy valami katonatiszt egy kupa bor felett...”

Az alapvető feladat persze „Mern Sahel aranyának” beszerzése. Erre a városkában több lehetőség is adódik. Mindenek előtt, ki kell deríteniük, hogy mi is ez az arany dolog. Ez egy speciális inda, ami kizárólag a sivatagi barlangok mély, kissé nyirkos üregeiben él a teljes sötétségben, és a reá vadászó emberekkel / állatokkal táplálkozik. Szoros szimbiózisban él az álommoha egy megfelelőjével, ami élete során folyamatosan kibocsájt egy édeskés gázt, ami amolyan kéjgázként működik. Aki belép a légtérbe, egyből dob egy egészségpróbát, ha megvan jó, ha nem, akkor elkezd rajta úrrá lenni a gáz. 3 szintje van a mérgezésnek, és percenként kell dobni. Amíg valaki a légtérben van, a szint csak nőni tud, vagy stagnálni, de csökkenni nem. Percenként kell EG próbát dobni, módosítók nélkül.

1. szint: Enyhe bódulat, megfelelő módosítók, furá, pillanatnyi hang és érintés hallucinációk.

2. szint: Erősebb bódulat, 2x módosítók, kifejezetten kellemes érzés, erotikus tartalmú hallucinációk, kifejezett készletés a házasetre.

3. szint: Az áldozat alig bír mászni, tájékozódnia nagyon nehéz, mert mindenhol színes, szagos, továbbra is igen kellemes hallucinációi vannak, minden körben akaraterő próba kell, hogy egyáltalán mozogni tudjon, és ne csak élvezze a szer hatását. Harcolni szinte lehetetlen.

Amennyiben valaki eléri a 3. szintet, akkor támad rá felülről, a barlang tetején, jó 4-5 méteres magasságban feltekeredve várakozó inda. A szinte magatehetetlen testet körülcsavarja, tüskéi belemélyednek, és elkezdik kiszívni a vérét. Egész testen védő

legalább 3 SFÉ védelmet nyújt ellene, de ha bárhol ennél kevesebb, elkezdődik a folyamat. Ilyenkor az áldozat csak azt érzi, hogy kellemes, meleg ölelő kezek fogják körül, és minden rendben van, ebből a szorításból egyedül nem nagyon lehet kijönni.

Ez a bizonyos „arany” az inda belsejéből kiperéselhető, tényleg aranyszínű sűrű folyadék. Egyetlen gond van csak, hogy ez a folyadék az inda élelmiszer raktára, és az áldozat véréből állítja elő. Magyarul, ha csak úgy levágják, nem lesz benne semmi, max 1-2 csepp. Ezért az egyetlen megoldás, ha valami nagyot, legalább egy embernyit megetetnek a növényvel, és az 1 óra alatt készséggel előállítja az aranyat. Egy ló, teve megfelel, egy kutya már kevés lesz. Az állatok persze az embernél jóval okosabbak, és a gáz szagát megérezve megvadulnak, és menekülni próbálnak. Igen jó állat szelídítéssel, meg lehet őket fékezni, de még egy frissen leölt állat sem az igazi, csak felet ér. (hadd etessék csak meg a segítőt, kísérőket a növénykével muhahahahaaaa)

Az indát levágni 5 méter magasan a vak sötétben meglehetősen nehéz, úgyhogy legjobb lecsalogatni és lent végezni vele, itt már nem nagy kunszt, már ha valaki magánál van. Ugyanakkor az első csapás után az inda hajlamos azonnal visszaugrani a tetőre, így vagy sikerül helyből levágni, vagy várhatják, hogy lejöjjön újra.

Ha ez megvan, már csak ki kell csorgatni az aranyat egy edénybe, és védeni a kiszáradástól, de ez már rutin.

Az arany fellelésének első lehetősége, hogy lehet venni. Természetesen nem eleget, és a gatyájuk is rámegy, úgyhogy olyan árat kell szabni, hogy legalább valami melót kelljen vállalniuk, vagy lopni, ahhoz hogy meg tudják venni az anyagot. Ilyen meló lehet a bordély őrzése, teve gané lapátolás, vízfordás, és egyéb igen alantas munkák. Lopni is lehet, de ha üldözésre kerül a sor, elég nehéz elbújni. Ja és át is verik mindazokat, akik azt hiszik, hogy ilyen egyszerűen meg lehet oldani egy vesenymodult, így miután kifosztják őket, jöhet a másik két lehetőség ☺

A második lehetőség, hogy a jósnővel kiderítetik, hogy merre is van az anyag, majd karavánt szereznek / bérelnek, kimennek a sivatagba, átvágják magukat egy pár banditán (hő hő hő) majd elmennek az adott barlangig, ott beszopják a különböző mérgező állatkákat/növényeket, amik a barlangot lakják, majd pedig kincsükkel visszatérnek.

Mawahib Sahidaah a helyi vajákos, és jósnő. 70 körüli, tisztos mestersége boszorkány, bár varázsolni annyira nem szokott, inkább különböző itókák, és balzsamok készítésével foglalkozik. Első osztályú méregkeverő a nyanya, így aki nagyon emberkedik, az csúnyán benézheti, ha nem ügyes. (Mesélik a mamáról, hogy sokan próbálták már kirabolni, de még senkinek sem sikerült. Ugyanakkor, akik megpróbálták, vagy igen viccesen néztek ki utána, vagy meghaltak, vagy mindkettő.) Egy kicsit mindenki fél az öregtől, mert hóbortos, néha félrebeszélni látszik, de vág az esze, és igen kapzsi.

Ha megkérlik, udvariasak vele, és előre ki is fizetik, hajlandó egy jósalom főzetet előállítani, amiben ő végigvezeti a karaktereket egyfajta álombeli utazáson, aminek kapcsán mindenki megtudja a pontos utat a barlanghoz, ahol az inda nő a közelben. Egész pontosan 1,5 napnyi tevelésre van ide, egy kisebb tanúhegy gyomrában, amit a helyiek Ra'ifahnak hívnak. Ugyanakkor a vízióból az is kitűnik, hogy a közeljövőben homokvihar várható, így hasznos lenne elindulni. A hegyet a víziótól számított 2. napon éri el a vihar. Ilyenkor érdemes a barlangba visszahúzódnia, mert kint kissé életveszélyes. Ennek a nehézségeivel kapcsolatban lásd a növényke leírását ☺

Itt opcionális komplikáció, hogy a sivatagban, vagy a hegy lábánál banditák támadnak rájuk. Amennyiben ezt osztott világban meséljük, a banditák szálát ide be lehet majd vezetni, és itt találkozhatnak a csapatok. Amennyiben nincs osztott világ, a banditák akkor érkeznek, mikor a csapat lent van a barlang mélyén. Mivel kint épp kezdődik a homokvihar, ők mindenképp szeretnének bejutni, így ha kint még nem kezdődött el a vérontás, akkor vagy megbeszélik, hogy mi a szitu, és békésen megoldják, vagy egyből gyakás van. A békés megoldáshoz ugyanakkor a banditákat nagyon be kell fenyeíteni, vagy el kell gázosítani, mert különben az első adandó alkalommal lesből megpróbálják eltenni láb alól a csapatot. A banditák először békés utazóknak adhatják ki magukat, de lebukhatnak mikor az egyik ládából hangokat hall a parti...

Amennyiben a hangulat úgy diktálja, lakhat pár túlhizlalt medvezabáló összkorpió a hegy gyömrében. Hulljon a férgese!

A Harmadik lehetőség. Minden csapatot meg fog környékezni egy idős ember, aki azt állítja magáról, hogy évekkal ezelőtt ő is egy kérő volt, és meg is szerezte az aranyat, de a gonosz helytartó, Abdul Nashir egy embere elvette tőle kincsét, azt saját kincstárába zárta, és őt kisémmizve eladta rabszolgának, ahonnan 30 év után most tért vissza, hogy elégtételt vegyen. Az öreg felajánlja, hogy segít a csapatnak bejutni a kincstárba, és onnan meglovasítani az aranyat, cserébe csak annyit kér, hogy a kincs egy részét adják neki, és segítsenek a nevét olvashatóan felírni a kincstár falára. Ehhez neki van beépített embere, ismeri az egyik őrt, és ő fogja őket beengedni a kincstárba.

Így a bejutással nincs gond, csak azt kell elintézni, hogy az őrség vezetője ne legyen ébren ezen az estén. Erre több mód is nyílik, bizonyosan a csapatok roppant kreatívak lesznek. Mindenesetre az őrség vezetőjéről sok mindent el lehet mondani, de hogy korrupt lenne, azt nem. Direkt erőszakkal semmire nem mennek, mert a srác igen jó harcos, és ha sikerülne legyőzni, akkor azzal csak szorosabbra vonják a kincstár őrizetét. Ugyanakkor pl. egy női karakter kitűnően el tudja csábítani, persze ne hagyja magát túl könnyen. Amennyiben nincs női karakter, van viszont neki egy szeretője a bordélyok egyikében, az Ezüst Holdfényben Pompázó Rózsabimbó-ban, aki ugyan örömlány hivatalosan, de ő mégis szerelmes belé. Innentől, a **leányt** meg lehet győzni, hogy egy komolyabb előleg, a kincs egy része, valamint egy **szöktetésért** cserébe foglalja le az őrség parancsnokát arra az órácskára, amíg a kedves karakterek bemennek bankot rabolni.

Másik lehetőség, a leányzó elrablása.

A bejutás után, egy nem túlzottan dugig levő, mondhatni majdnem üres kincstárat találnak, ahol ugyanakkor tényleg van ebből a bizonyos aranyból egy megfelelő adag. Emellett persze vannak mázsás szobrok, meg rengeteg mozdíthatatlanul nagy, igen értékes faragás, de készpénz és ékszer csak viszonylag kevés. A kijutással csak annyi gond van, hogy valahogy át kell jutni az épp érkező 2db örön, de ha ez megvan, és nem akarják kiszabadítani a **leányt**, akkor indulhatnak haza. Amennyiben mégis, ott is lesz pár smasszer, akikkel el kell bánni, vagy esetleg a kincs egy részéért megvásárolhatják szegény leányzót.

Az oázisban található dolgok:

A fenti Szeráj

Templom (Dolzsah)

Bordély x2 Bíbor Olajfaerdők Rejtélyes Déli Éjszakáinak Lyányai

Ez, az utazók számára létesült üzemegeység, ahol a széptől a csúnyáig, igen sokféle leányzó megtalálható, persze embertelen lehúzás árakon. Aki ide bemegy, annak a gatyája is rá fog menni a dologra, hacsak nincsenek állat nagy asztrál pajzsai, ugyanis a váróban a plafonon egy gyönyörű szép festmény van, meglehetősen erotikus tartalommal, ami egyben egy olcsó, sarki varázslónak a

festménye, és ezért egy potom 20E-s „Dugni akarok” asztrál szimbólum is el van rejtve benne. Ez természetesen nem feltétlenül a helyi alkalmazottak irányába működik, így csapaton belül is lehet belőle konfliktus. 20E az új rendszer szerint nem sok (ha valaki aggódna) 2. szinten, ha valakinek van egyáltalán pszi pajzsa az elvileg védi. Ha nincs, az pech ☺

(megjegyezném, hogy „amennyiben az áldozat eleve érezte az adott érzelmet, a mágia dupla erősítéssel fog érvényesülni”)

Ezüst Holdfényben Pompázó Rózsabimbó

Ez pedig egy elit bordély, főleg a helyieknek, és annak a pár kiválasztott utazónak, akinek megadatott olyan vagyon, hogy ki tudja fizetni. Ide belépni megtiszteltetés, nem egy szolgáltatás, amit meg lehet venni. Saját őrséggel rendelkezik, és egy hatalmas kőépülettel a belső körön belül, ami belülről hihetetlen kényelemmel, és luxussal van felszerelve.

A helytartó palotája:

Emitt lakik Abdul Nasir, az oázis helytartója. Ővele a karaktereknek nem sok dolga lesz, hacsak nem kerül sor nyilvános kivégzésre. Az ő palotájának a kincstárát kell megdézsmálni, valamint az Ő őrségének kapitányát kell elcsábítani. A palota egyik része tényleg palota, másik fele egy erőd szerűség, de most minden nyitva van, mert nincs hadiállapot. Mindenki szereti a helytartót, jól teszi a dolgát.

Ispotály

Fürdő: A közösségi élet központja lenne, ha nem lenne olyan MOCSKOSUL drága. Ide csak karavánvezérek járnak, esetleg gazdag Dzsad kereskedők.

Kovács: Ja. Kovács.

Lócsiszár

Tevehajcsár

Jósnő Lásd máshol

Barakk Ez a palota része, tele marcona örökkel, akik előszeretettel piszkálják a jkkat

Kis bazár: Itt minden kapható, amire csak szükség lehet, persze jó 5-10x áron.

Lakó házak

Stb.

Amund romok

A csapat egy hatalmas elfeledett kőtemplomtól kőhajításnnyira teleportálódik, egy masszív homokvihár kellős közepébe. Miután befutnak a roppant falak védelmébe, és csiholnak némi fényt, rövidesen ráébrednek, hogy valami itt nagyon nincs rendben. A hatalmas csarnok falain ugyanis még enyhén ragadnak a vérrel felrajzolt rúnák, egy távoli folyosóból pedig fények, sikolyok szűrődnek ki. Szerencsére őket még nem nagyon vették észre, de fogalmuk sincs hol vannak, mi a fene ez az arany dolog amit meg kéne találni, és egyébként is...

Lehet körbe lopakodni, de előbb utóbb eljön a konfrontáció ideje, amikor 2-3 szép megtermett Amund, a szokásos recés kardjaikkal nekiesik a partinak. Az első adagot nem olyan nagyon nehéz legyőzni, de rövidesen kiderül, hogy nincsenek nagyon kevesen. Ha a parti nagyon felhívja magára a figyelmet, igen nagy bajban van. Egyetlen esélyük, hogy a lehetőségekhez mérten lopakodva (ebben a mindent borító finom homok, és a kint tomboló vihar sokat segít) elkezdik az Amund jelenlétét kiirtani. Nagyjából annyi Amundot kell ide bemesélni, ami elég ahhoz, hogy a csapat kicsit lerongyolódjon, legyen jó pár sérült. Vannak papjaik is, akik a papi halál lélek természet szférákat gyakorolják nagy hévvel, de

mivel épp egy komoly rituálén vannak túl, kissé mindenki fáradt. Kizárólag ezért van esélye a Jk-knak. Valszeg Amund nyelven egyikük sem fog beszélni, így egyetlen módja van az arany megszerzésének.

A templom alatti kazamatákban, (Mark I Dungeon) miután jó pár Amundon, csapdán, és egyéb démonikus szörnyűségen (ízlés szerint) átvágta magát a csapat, egy hatalmas teremben található pár alvó Amundot, akik meztelenül fekszenek ott. (csajok olvadozhatnak a tökéletes alfa hímeiktől) Egyfajta fura édeskés illat lengi be a szobát, és ahogy közelebb érnek látják, hogy az egyik test teljesen szikkadt, ezernyi apró szúrás nyoma van rajta. A másik test még él, de mélyen alszik. Feltűnően nem azonos törzsi jelzései vannak, mint az eddigi ellenfeleknek. Innentől tessék elolvasni a növénykés részt, és kinyírni szépen a csapatot.

A sivatag kellős közepe.

Az ide érkező csapatok eleinte úgy érezhetik, igen nagy bajban vannak. Ha nincs közöttük, aki ismerné a sivatagot, akkor fogalmuk sincs merre kéne menni, a kis kulacsaik rohamosan kifogynak, és mindenki totál kimerül. Vízet fakasztani lehet, de nem sokra mennek vele. A megmentő sereg, egy 15 fős bandita tábor lesz, akik rajtuk ütnek. Lovakon érkeznek, meglepik a már teljesen tikkadt bandát, és megadásra kényszerítik őket. Ha valaki erősködik, (altató) mérgezett fegyverekkel vetnek véget a harcnak. Amennyiben egy csapat legyőzi őket, és mind meghalnak, az a csapat a 2 nappal később levő homokviharban meghal a sivatag közepén...

A hivatalos forgatókönyv szerint, elviszik a népet rabszolgának. Ha van eszük, megvárják amíg elérnek a hegyhez, aminek a gyomrában majd az arany is lesz, ezt ők persze nem tudják.

A rablókkal lehet egyezkedni, de ők vannak túlerőben pillanatnyilag. Persze ha sikerül egy éjszaka kiszabadulni valamely varázslattal mondjuk, akkor jó eséllyel le lehet győzni a banditákat. A vezetőjük el tudja navigálni a csapatot egy hegyhez, ugyanis ő tudja mi az az arany. Ha elég szimpik, a bandavezérrel lehet egyezkedni, esetleg ha van szép nő a csapatban, ő is beszállhat a ringbe. A banda vezére az egyetlen ember, aki kicsit is úriember, a többi egyszerű söpredék útonálló. Amennyiben sikerül eljutni így vagy úgy a hegyhez, ott éri utól őket a homokvihar, lehet nagyot vágózni odáig. Amennyiben még mindig fogságban van itt a csapat, az őket szállító rácsos kocsit levágják, hogy előbb elérjék a hegyet. Innen kiszabadulva nem egyszerűen, de el kell tudni jutni a hegyig, ahol már ha minden jól megy, áll a bál a banditák és egy másik kérő csapat között. Amennyiben nem Online a játék, akkor is a banditák verekednek itt valakikkel, és mind1 a csapat melyik oldalra áll, innentől elég egyszerű a dolguk.

A visszaérkezés:

A visszajutást illene úgy időzíteni, hogy a fent említett homokvihar után pár órával már megtörténjen. Ez a KM dolga. A visszafele működő teleport csodásan működik, és csak a várost körülölelő ostromló sereg térgátja szab neki határt, így a csapatok a város körül egy szép nagy körben, de mindenképp a falon kívül érkeznek meg. Lesz, aki a folyóba pottyan bele (teljes vértések előnyben), lesz, aki csak úgy a fal és az ostromló sereg között találja magát, lesz aki pedig valamelyik tiszt sátorába jut be ilyen módon.

A folyón felúszni nem lehet, túl nagy a sodrása, de nem nehéz kievickélni belőle (úszás 2. fokkal dobni se kell).

Az első két változatnál nincs komolyabb gond, ugyanis jelenleg az ostrom nem folyik, tűzszünet van, és így ha meglátják őket, akkor vagy beviszik a csapatot

kikérdezésre, vagy ha elég ügyesen adják elő a szakadt senkiket, akkor elengedik őket. Persze a katonákat le lehet fizetni. (lassan elfogyhatna már a pénze annak, aki mindent ezzel old meg)

Amennyiben valakit bevisznek, mert nem elég meggyőző, akkor egy tiszttel kell beszélnie. Ha indulás előtt valaki lepaktált öcskössel, akkor itt felismerik, és barátként fogják kezelni, sőt segítenek bejutni a városba is.

Ha nem paktált le, akkor itt megpróbálják még 1x befűzni. Illik legalább látszatra elfogadni az ajánlatot, mert addig nem fogják őket elengedni. Innen kívágni magukat teljesen reménytelen. A tiszt roppant arrogáns, és mindenkinek iszonyatosan szeret beszólni, próbál kiprovokálni egy kis verekedést, amikor levághatja a partit. (aki itt verekedik az mára befejezte)

A visszajutás után, bent mindenki nagyon várja már a kérőket, akik nagyjából egyszerre fognak visszajutni. (persze aki bénázik, az késik)

Itt nagy hajbókolással, bár kissé feszülten kezelnek mindenkit, összevárják a kérőket amennyire tudják.

A király követet küld a fellegrvárba, hogy a leány azonnal takarodjon le hozzá a városba, és válasszon tüstént magának valakit. Ezzel annyi gond van, hogy egy jó 10 perccel később beesik egy vérző katona, aki elújságolja, hogy a fellegrvárat ellepték a fejdákosok, és para van. Ezzel egy időben kezdődik meg a város valódi ostroma, elkezdenek szállni a kövek, fejek, minden. Így hát mivel sok katonája nincs a királynak, felküldi a Jkkat, valamint pár tényleg megbízható emberét, hogy a hercegnőt bármi áron, de hozzák ki a várból.

Na, itt igazából legalább 3 irányba lehet elindulni. Amennyiben a tolvajokkal valaki előre le tudott paktálni, akkor azokkal újra felvéve a kapcsolatot, tudnak mutatni egy hátsó bejáratot, amin keresztül összesen 1db fejdákos levágása árán be lehet jutni a hercegnő lakosztályába, ahol tartózkodnia kellene. Akik így jönnek, szükségszerűen elsőként érnek oda. A lakosztályba kvázi felülről, egy csapóajtó szerűségeen keresztül érkeznek meg, de mivel már sokat használták, meg igazából 1 emberre van tervezve ez a járat, az egész csapat alatt beomlik. 5 méteres belmagasságnyt zuhan a nép, (kapnak 2k6 fp-t) és a lakosztály kellős közepén ér földet, körülbelül 8 ór között, akik közül több csurom vér, és igen agított hangulatban vannak. Nem ismerik fel a karaktereket elsőre, max az egyik tolvajt, és ha valami nagyon okosat nem mondanak, nekimennek a karaktereknek. Azok tudhatják azért, hogy ezt mindenáron el kéne kerülni, mert a palotaőrök nem kispályások. Itt egy jó monológgal, valami social skill bevetésével kell megoldani a helyzetet. Mikor ez megvolt, és van idő kicsit körülnézni.

A Hercegnő lakosztálya: az örök elmondják, hogy egy rövid időre ide sikerült beszorítani a támadókat, mert innen nincs túl sok kijárat, de aztán azok mégis áttörtek rajtuk és elmenekültek. A szobában van 6-8 palotaőr, még ennyi hullá, és 3 fejdákos hullá. A fejdákosoknál semmiféle felségjelzés nincsen, egyszerű rövidkardokkal mennek, de azt két kézzel tolják. Sötét egyenruha mindegyiken. Ezenkívül még ugyanitt megtalálják a hercegnő esküvői ruhájába öltözött kézilányát, akivel úgy 15 szúrás végzett. Mindenkinek elsőre leesik, hogy ez nem a hercegnő.

A palota egyéb részei: Akik nem a tolvajos úton indulnak el, azok egy jó 50 órrel egyetemben indulnak felfele. A palotába számos bejárat van, és az örök szerint a támadók

szétspricceltek, azt tanácsolják, hogy oszoljanak fel, és mindenki külön úton közelítse meg a hercegnő lakosztályát. Odafele menet le lehet mesélni, hogy akármerre mennek, mindenhol vérbe fagyott holttestek vannak, főleg palotaőrök, no meg pár behatóló is itt-ott.

A támadók befelé még viszonylag kis ellenállásba ütköztek, így főleg a cél felé közeledve vannak hullák. A Karakterek nagy szerencséje hogy számos palotaőr, és katona kíséri őket, így ők tudnak hathatós segítséget adni a fejedelmek ellen. Minden 3 JKra be lehet mesélni egy támadót, persze ezek egyszerre jönnek, meglepetésből, és csak az a céljuk, hogy kijussanak a palotából. Ennek megfelelően a sebesülteket otthagyják, nem szarzkodnak, menekülnek. A Jkk valószínűleg megpróbálják majd követni őket, és ha ügyesek tudnak is foglyokat ejteni, viszont cían kapszulája mindegyiknek van, csak akkor lehet ténylegesen élve elkapni egyet, ha egyetlen mozdulattal eszméletlenné tudják tenni. Ez meg nem egyszerű mint tudjuk. Ja és ébredéskor is ott a cían, ki kell venni.

Amennyiben tényleg sikerül valahogy elkapni egyet, csak annyit lehet hosszas kínzással, vagy megfelelő mágiával kiszedni belőlük, hogy melyik szektához tartoznak, és hogy mi volt a feladatuk. Bemenni, hercegnő megöl, ha a király ott lenne az is meghalhat, majd eltűnni.

Mikor lement ez a rész, visszatérnek a csapatok a királyhoz valószínűleg, mivel nem nagyon fogják tudni, hogy mitévők legyenek.

Mindezek után, mikor mindenkinek kiderült, hogy a hercegnő eltűnt, a karakterek eljutnak a királyhoz, és ott már szembesülnek az öcskös követével, aki azzal az ultimátummal érkezett, hogy adják át a várost, és akkor szabadon elvonulhatnak.

Innen is látszik, hogy öcskösnek nincs tudomása a támadásokról.

A király itt kiadja a parancsot, hogy a hercegnő megtalálása az elsődleges feladat, mert szinte biztos, hogy a városon belül van még, valamint egy gyors esküvőtől azt reméli, talán eltántorítja az öcsköst, hiszen egyáltalán nem biztos, hogy meg tudja nyerni a csatát.

Itt a karakterek kimennek a városba, és elkezdődik a nyomozás. Első nyom, amin el lehet indulni, hogy az örök elmondják, hogy látták a korábban halottnak hitt tisztet. Az ő házához el lehet menni, ahol viszont nem sokat tudnak. Esetleg a közeli kocsmá... (Abdul bácsi kimérése)

A másik első nyom, hogy a király felfedi, hogy a leányán van egy apró tetoválás, aminek alapján bármikor követni lehet, hogy pontosan hol is van. Ezzel annyi a gond, hogy az öreg varázsló szerint, hogy a legutolsó pillanat mikor érezte a jelet, az percekkel ezelőtt volt. Ez pedig a város egyik központi fogadója. (Agyagtövis)

A csapatok elindulhatnak a két nyom bármelyikén.

Azon csapatok, akik a helyi tolvajokkal valamilyen módon lepaktáltak már, kérhetik az ő segítségüket is. A tolvajok ismerik azt a titkos járatot, amin keresztül kijöttek a várból, és így oda tudják vezetni a karaktereket, amennyiben sikerül őket biztosítani arról, hogy nem derül ki hol is van ez a járat, hiszen ez egy igen fontos dolog.

Amennyiben valaki akar, elmehet még most is az öcsikével egyezkedni, mert megint elkezdenek az emberei kószálni a környéken, és megpróbálni befűzni a jkkat.

Van egy olyan lehetőség is, hogy valaki az öcsike részére átállt árulókat próbálja meg feltartóztatni. Ehhez előbb meg kell találni az illetőket, és onnantól lehet konfrontálódni.

Végül pedig lehet kincset keresni a vár kazamatáiban, aminek elég csúnya vége lesz. (Mark II. Dungeon) Itt lehet persze a család régi dolgaira utalásokat találni, sőt ha anyuka sírján túl mennek, és áteszik magukat pár nem halálos, de elég félelmetes csapdán (félelem szimbólum egy szoborra írva) akkor a végén megtalálhatják lent az öreg varázslót, aki a torz herceg felvigyázója. Ő roppant rosszul viseli a látogatókat, és ezért több tábla is mutatja, hogy a belépés tilos. Ha mégis továbbmennek, szembetalálják magukat 1-2 gólemmel, amik egész különleges anyagokat is tartalmaznak, így ha sikerül őket levetni, akkor ebből megvan a zsákmány. (már ha valakinek van alkímiája, vagy értékbecslése) Ha még innen is tovább mennek, akkor ténylegesen találkozhatnak a varázslóval, aki pár ritka goromba szóval megpróbálja elijeszteni őket, ha pedig nagyon erősködnek, ki teleportálja az egész csapatot a vár bejárata elé. Na ha ezek után még 1x lemennék hozzá, akkor gyakás van. **Az öregget nem ölheti meg egyetlen csapat sem!** Ha valaki újra lemegy, az öreg épp egy eldugott részen van a torz herceggel, oda nem nagyon lehet odatalálni. Ezzel szemben könnyen áteshetnek pár idéző pentagrammán, esetleg találhatnak egy kis szobát, ahol egy nagy idéző penta közepén alszik egy nagyobb kutya méretű, szőrös rusnya dög, és a penta másik oldalán pedig egy gyertya pislákol. A démont, ha bármilyen módon kiengedik a körből, az tuti megeszi azokat akiknek nem sikerül kellőképp gyorsan elmenekülniük. Ha még ez sem elég, akkor lehetnek további kis démonkák, káoszlények, élőholtak, és végül gólem hegyek. Az öregnek roppant sok szabadideje volt az utóbbi 20 évben ezzel szöszmötölni.

Előbb utóbb meg kell találni a tisztet aki a mocsárban haldoklik. Ezt persze egyetlen csapat tudja megtenni, vagy ha meggyógyítják, akkor többekkel is tud beszélni. Ő elmondja, hogy két sötét ruhába öltözött férfi támadta meg őket, és sajnos mivel meglepték, nem tudta megvédeni a lányt, eléggé látszik rajta, hogy ezt tényleg sajnálja. Azt mondja, szegény hercegnőt elhurcolták. **Tőle lehet megtudni, hogy az öcskös igazából a boszka befolyása alatt áll, és ő az egésznek a kitalálója.** Ezzel az információval érdemes lesz visszamenni a királyhoz, hiszen ő így megtudja mi a helyzet, és tud merényletet rendezni öcskös ellen.

A merénylet abból áll, hogy a király fülébe jut, hogy bizonyos kérő csapatokat próbál megkörnyékezní az öcsi. Minden csapatot, akik visszajutnak a királyhoz, és elég lojálisan viselkednek, megkér, hogy menjenek ki, és öcsi mellől a boszkat nyírják ki. Ez az egyetlen normális útja annak, hogy végre rend legyen. Ennek a módja, hogy a jelentkező kérők kapnak 1-1 jól kiképzett fejedelmet maguk mellé, hogy mint kísérőt, őt juttassák be az öcsihez, és ott majd rend lesz. Ezek a meghallgatások öcsinél nem mehetnek sorban, mert a legelső merénylet után ellehetetlenülne a dolog. Így hát mikor ez az információ kiderült, a király összegyűjti azokat a kérőket, akiket tud, (mindazon csapatok, akik a legelsőtől számítva 1-2 órán belül visszajutnak a királyhoz) majd pedig megbeszéli velük, hogy menjenek ki követség gyanánt öcsikéhez, és hitessék el vele, hogy övé a trón, és elvigyék neki a királyi koronát. Ennek kapcsán az új királynőnek is át kell nyújtani a királynői fejdísz, így igen valószínű, hogy ő is ott lesz.

A követeket szépen fehér zászlóval, és a két fejdíszel kiengedik a várból, el is jutnak az öcsi sátrához. Ott persze megkérlik a katonák, hogy a kíséret kívül várakozzon, meglehetősen őrés mellett. Bemehet 3 ember, akik lehetnek a kérők, vagy 1 kérő és 2 fejedelm. A lényeg, hogy minden úgy tűnik, hogy rendben fog menni, mikor öcskös az utolsó pillanatban kiad, és elkezd üvöltözni, hogy ő nem holmi jöttment követekkel akar beszélni, ő a királyt akarja látni. A kiáltásra a szomszéd sátorrészből bejön a feleség is egy pillanatra, akit tüstént visszazavar öcsi azzal, hogy „menj csak, a követ urak épp távozóban vannak”. Na, ez az a pillanat, amikor be lehet avatkozni, neki kell menni az öröknek, és legyűrni a boszkat. Ebben

nagyban segít, hogy a fejevadászok tényleg jól képzettek, valamint a kinti katonák csak foglyokat akarnak ejteni, azért a kérőket nem merik, és nem is akarják halomba mészárolni. Ráadásul öcskösnek zsoldosai vannak, akik azért nem a leglojálisabbak, és nem is tökéletesen képzettek. A legcélrátörőbb megoldás áttörni a sátor oldalát, öcskössel kezdeni valamit, és a boszkát, aki persze próbál biztosabb helyre menekülni, megölni. A kijutás egyetlen kivitelezhető módja, ha öcsköst túszként fogva tartják, és vele indulnak a falak felé, ahol egyből kapnak segítséget. Bent ha a királyi varázslóhoz sikerül eljuttatni öcsköst, ő fel tudja oldani a varázslatokat, és így kitisztul öcskös feje. Innentől vele lehet majd tárgyalni, és rövid úton a király eléri, hogy az ostromnak vége legyen. Azért nem árt kijutás közben nagyon durva szóbeli fenyegetésben részesíteni mind öcsköst, mind pedig a katonáit, nehogy legyen pár hősködő katona, aki kiszabadítja aztán öcsköst.

Míndeközben azon csapatok, akik ebbe a kis öngyilkos elitbe nem jutottak be, továbbra is a várost túrják fel a hercegnő után. Ez persze elsőre roppant nehéznek tűnik, de a rablók elhelyeznek pár igen feltűnő, de véletlennek látszó nyomot, ami alapján rá lehet találni a hercegnő alteregójára.

Ennek az epizódnak két kifejelete lehetséges. Az egyik, hogy a Jkk valamilyen módon kiiktatják a boszkát, és ezzel vége a csatának, a másik, hogy az öcskös csapatai elfoglalják a várost. A király ilyen esetben nem adja fel, elkezd bujkálni, és a hercegnő megtalálásáig bujkálni is fog. Azért ez az utóbbi kifejelet igen valószínűtlen, hiszen sokan nem akarják, hogy így legyen, és elég sok szál lesz ahol ezt meg lehet akadályozni.

Node. A hercegnő fellelése az utolsó mozzanata a modulnak, amikor is, egy több sebből vérző, kissé kába hercegnőt találnak, két fekete ruhás bérgyilkos hullája mellett ülni egy sarokban. Mellette egy véres handzsár, láthatólag rossz karban van. Elmondása szerint ő ölte meg őket, mert azok nem számítottak rá, hogy ellenállna.

Hangsúlyoznám, hogy az útmutatás varázslat a leányra nem fog működni, csak akkor, ha hozzáteszik, hogy a lány Dzsenn, amire gyakorlatilag sehonnan nem lehet rájönni, alig tudja valaki, nagyon féltve őrzött titok.

Helyszínek a városban:

Hattyúk tere: A tér, a folyó bal oldalán található, és egy viszonylag alacsony épületekkel körülvett, nem túl nagy tér. Mellesleg a fürdő előtti tér. Nevét a közepén elhelyezkedő szökőkútról kapta, amin egy kisgyerek látható, amint szétrepent 3 hattyút, amiknek a csőréből tör elő a vízszugár. Kb. 4 méter magas az egész szobor, hófehér márványból van kifaragva. Ezen a téren strázsál mindig valaki a tolvajok közül, ha valaki fel akarja venni a helyi alvilágból valakivel a kapcsolatot, itt tudja megtalálni általában a Fidó névre keresztelt fiatal srácot, aki közvetít a klán felé. Ha valaki keménykedik a sráccal, pillanatok alatt elő tud kerülni jó pár sutyerák, mindenféle dobótőrökkel.

Az agyagtövis: A város egyik ismertebb fogadója. Alakjában némiképp imitálja a királyi palotát, innen neve, valamint tényleg vályogból van az egyik régebbi szárnya. Itt lehet információkat gyűjteni a legkülönbözőbb dolgokról. A csapos, egy bizonyos Kalef Hamib egy régi veterán katonája a királynak, tud ezt-azt a család múltjáról, tőle az előtörténet jó részét meg lehet tudni, de persze nem fogja mindenkinek elmondani, meg aztán ő is nagyít a dolgokon pont annyi, hogy ne lehessen tudni, hogy most mi is az igaz belőle meg mi nem. Mintegy teljesen véletlenül, de az elrabló tiszt ide hozza a hercegnőt közvetlenül a palotából, ugyanis a kocsmáros régi barátja, és benne megbízik, helyesen. Itt öltöznék át, majd tüstént

tovább indulnak. A kocsmáros magától csak mesél, nem sokat mond el. Amennyiben sikerül hitelt érdemlően bizonyítani, hogy ők valóban a kérők, (pl. az aranyat felismeri), vagy, hogy ők tényleg jót akarnak, akkor tesz egy utalást arra, hogy „ők már heted hét országon túl vannak, kár a gőzért fiúk”. Ennél többet nem nagyon hajlandó mondani, hacsak nem alkalmaznak valami mágiát rajta, vagy nem sikerül tényleg meggyőzni arról, hogy mi megy itt. Persze a tiszt neki elég sok mindent elmondott előre, így nehéz lesz átverni. A másik, hogy ha a karakterek nem tudják még, hogy ki vitte el a lányt, áttételesen meg lehet tudni tőle. Azt is ki lehet szedni belőle (de azért ezeket már csak igen-igen szimpi csapatnak mondja el) hogy pontosan ki is volt a rabló tiszt. Így pl. el lehet jutni a házához. Azt viszont nem tudja, hogy pontosan hova is mentek a hercegnővel. Annyit meg lehet tőle tudni, hogy hol lakott a tiszt (már ha tudja a csapat mit kérdezzen) valamint, hogy kikkel volt jóban a városban annak idején. Ilyenek pl. a serfőzde öreg gondnoka, egy Dzsad karavántulajdonos, de még a hercegnő (immár halott) szobalánya is. (a szobalánnyal muszáj volt jóban lennie, hiszen tőle szerezte be az infót egykori szerelméről) Abdul bácsinál is sokszor megfordult.

Amennyiben valaki a kocsmáros számára nem szimpi, vagy keménykedik, elküldi őket várost nézni. Ilyen esetekben a város alatti csatornarendszert tudja

Mellesleg az emberünk itt lakott abban a 2 napban, amíg a bejutást előkészítette. Aki elmegy a szobájába, ami még most is fenn van tartva neki (azaz ha megmutatják nekik, hogy itt lakott) akkor lehet pár zagyva rajzot találni, hogy merről is kéne a palotába bejutni, akinek van térképészete, az dobhat rá, hogy rájön-e, hogy mit lát.

A Korm Serfőzde: A város igencsak ismert sörfőzdéje, gyakorlatilag az egész várost és környékét ez a hely látja el anyaggal. A tiszt ide érkezett meg a hercegnővel, terve az volt, hogy a folyón keresztül fognak távozni a városból. Erre a hely gondnokával, aki ugyancsak barátja volt, meg is beszélt már egy tervet, miszerint egy, a folyón lefelé induló nagyobb sörszállítmány közé bújtak volna el, és azon kivitték volna őket észrevétlen a városból. Az itt élő öreg gondnok, aki régebben rendszeresen beengedte a tisztet és haverjait inni, meg is szervezte a kijutást, a hajó továbbra is készen áll a sörrel, de nem indult el, mivel a tiszt és a hercegnő (ő nem tudja hogy a hercegnő lett volna a „lány akivel meg akarok szökni”) sosem érkezett meg. Órákkal ezelőtt kellett volna megjönniük, de nem jöttek. Ha valaki rájön, hogy a serfőzde, és az agyagtövis között van egy meglehetősen egyértelmű útvonal, és az összes többi lehetőség a helyi adottságok miatt nagy kerülőt jelent, megtalálhatja a tisztet. Azért ha valaki csak átmegy egyik helyről a másikra, akkor ezt az utat ne ismerjék egyből. Ez egy kis magán út, nem nyilvános.

Az Al' hammudur (a kis bűzös) mocsár: Ez a mocsaras kis terület fekszik a folyó bal oldalán a serfőzde, és az agyagtövis között. Magasra növő nádas borítja az egész, nem túl nagy területet, a folyó egyik vak ága ez gyakorlatilag. Ezen keresztül vezet egy fából tákolat móló, ami a két épületet összeköti, valamint mellette egy kis csatornaszerűség, ahol a sört szállító tutaj pont elfér. Szamárral szokták végighúzni. Ezen a mólón kezdett menekülni a tiszt a hercegnővel, és valahol félúton kapták el a csúnya-csúnya krániak. Ezek NEM a szektások, ezek a krániak. Itt volt az apró összecsapás, ahol a tisztnek esélye nem volt, levágták félig, mindkét lábán az inakat átvágták (pusztítás 4. fok, hozzáértő kiszúrhatja) majd otthagyták „meghalni”. Ezek után a tutajt a nádason keresztül kinavigálták a folyóra, és nem sokkal lejjebb kikötöttek vele. A tutaj most is ott van, egy póznához kikötve a folyó partján, kicsit sincs elrejtve. Az egész arra megy ki, hogy követhetőek legyenek. Ahol ki van kötve a tutaj, onnan már csak a földön levő vérnyomokat kell követni, és ez elviszi őket a házhoz, amiben a „hercegnő” van.

A hercegnő jelenlegi rezidenciája: Egy ősrégi csónakház, és mellette egy ugyancsak meglehetősen rozoga kis ház. A hercegnő a földszinten van, ül a sarokban, és várja hős megmentőit. Vele a szobában ott van a két hulla is, persze náluk nincs semmi azonosítható. Ha egy picit valaki nyomoz, feltűnhet, hogy a két hulla csak két helyi koldus. Persze ez senkit nem fog zavarni, hiszen megvan a hercegnő, és még meg is sérült.

Az elrabló tiszt háza: A város gazdagabbik részén található ház, meglehetősen nagy, sok pénzről tanúskodik, szépen tisztán, rendben van tartva, láthatólag lakják. Ha közelebb mennek, kiderül, hogy a házat 3 évvel ezelőtt, a tiszt „halála” után az akkor még élő öreg apuka eladta egy idegen családnak. 3 éve ők laknak benne, a helyi fürdő egyik vezetője, és családja. Segítőkészek, elmondják, amit tudnak, de ez roppant kevés. Annyit mindenképp tudnak, hogy ki lakott itt, és hogy a tiszt apja, akitől a házat megvették már 2 éve halott. Szerintük fia tragikus halálába betegedett bele, és rövidesen követte is.

Abdul bácsi italkimérése: Újabb kocsma. Ez van legközelebb a fenti házhoz meg a hadsereg barakkjához is, ahol most a király ossza az ést a kariknak, meg a védelemmel kapcsolatban. Abdul bácsi is régi veterán, ha tőle kérdeznek dolgokat, lehet, hogy el tudja mondani, hogy ki is a tiszt, akiről szó van. Ismerheti a sivatagi rablók vezetőjét is, igazolhatja, hogy lojális ember volt. A veteránok, így ő is, rávilágíthatnak arra, hogy a sivatagi viharokat nem olyan nehéz előre jelezni, így ez a story, hogy egy hirtelen vihar elvitte a sereget kissé kamusnak tűnhet. Ő tudhatja a tiszt kikkel ivott régebben, esetleg hogy hol lakott.

A Déli nyomornegyed maradványai: Ezen a részen még egy 50 évvel ezelőtt végeleáthatatlan nádból tákolt viskóhegyek álltak. Mára azonban a pénz ide is utat talált, a nyomornegyed most hatalmas építkezések színtere, hiszen a folyó mellett van, gyönyörű kilátással a távolban levő vízesésre, és felette az aranytövisre. Kiterjedt területek vannak, ahol szerkezetkész, befedett ingatlanok vannak, amikben viszont még nem nagyon lakik senki. A város ezen részén persze laknak még szegények is, akik itt maradtak, tőlük meg lehet tudni, hogy van egy nagyobb ház, amibe egy nagyobb csapat ember vette be magát az utóbbi időkben, de nem nagyon mutatkoztak meg nem bántottak senkit, aki nem ment közel. Amennyiben megkeresik a környék építésvezetőjét, Tukif Korod-ot, attól meg lehet tudni, hogy tényleg volt egy kis házfoglalás gond. Ha valaki mélyebbre ás ennél a dzsad származású, 50es, eléggé gazdagnak kinéző ipsénél, akkor elmondhatja, hogy megpróbálták megvenni őt, és mikor ebbe nem ment bele, életveszélyesen megfenyegették, hogy ők most 3 napra beveszik magukat a házba, és ha bárki őket zavarja, vagy ha szól a városőrségnek, akkor sok-sok vér fog folyni. Ellenkező esetben a 3 nap leteltével eltűnnek, és nem is jönnek vissza. Ő ebbe belement. Pont a mai napon telt le ez az idő. Ha a karakterek bemennek a házba körülnézni, találkozhatnak pár igen jellegzetes ranagolita szertartási kellékkal, egy friss áldozattal, valamint a hercegnőről készült egy apró festménnyel. Ha valakinek van erős ranagolita vallásismerete (más nem jó), felismerheti, hogy ez egy kráni irányzat szokásai szerinti áldozatbemutatás volt, és azon belül is egy valami kisebb szekta lehet. (na vajon)

Dolzsah, és Galradzsa szentélyek

A városi barakk: Ez egy hatalmas, négyzet alapú, négyemeletes épület, középen hatalmas gyakorlóterrel. Ennek nyugati szárnyában van most a kupaktanács, a király, és legfőbb katonái tanácskoznak a lehetőségekről. A városi örök mostanra katonákká váltak, és fent vannak a falakon. A hely kissé kihalt most, csak örök vannak, a király és kísérete, valamint a katonai vezetők. Pár gazdag ember is itt van, hogy parázzon, vagy segítségét ajánlja fel.

További lehetőségek: Az árulók által termelt kárt is lehet csökkenteni, esetleg őket levadászni, utánuk kémkedni.

A „B” vonal, avagy az árulók útja.

Öcskös ügynökei többször megpróbálják befűzni az egyes csapatokat. Több ilyen ügynök is van, hogy ha az egyiket kinyírják, ne legyen para belőle ☺

Ők azzal kecsegtetik a kérőket, hogy pénzért megveszik őket, akár 100 aranyat is felajánlanak fejenként azoknak, akik segítik öcsköst trónra jutni, b, ha szeretnék, akkor a városban igen jövedelmező üzletek vannak, vagy akár tisztségek is vannak kiadók. Amennyiben valaki csak egy kicsit is érdeklődik, meghívják, hogy az öcsivel tárgyaljanak kicsit. Akik vállalják, hogy kimennek, egy titkos kis alagúton mehetnek ki a városon kívülre, és tényleg találkoznak öcsikével. Ő ott nagyon tisztelettudóan viselkedik velük, előzékeny, véletlenül sem agresszív. Azt mondja, ő nem tud biztosítékokat kérni jelen helyzetben, de azért a roppant kétes királyi cím helyett, fel tud ajánlani egy igen nagy összeget, ami viszont biztos. Ebből előleget is szívesen ad a karaktereknek, több aranyat akár fejenként. Ezért cserébe annyit kér, hogy menjenek vissza a városba, és a többi kérőt próbálják feltartani, akadályozni az esküvőt, hogy minél később kerüljön rá sor. Azt mindenkinek az orrára köti, hogy nem óhajt senkit megölni, így lesznek szívesek az ilyen megoldásoktól ódzkodni.

A másik lehetőség, hogy az ostrom mikor igazán beindul, akkor próbálják meg a védelmet gyengíteni. Erre lehetőség a falakon levő ostromgépek elrontása, esetleg egy kapu kinyitása. Tiszteket is lehet gyilkolni, bár erre nem adnak egyértelmű parancsot. A harmadik, és egyben legfontosabb feladat pedig, hogy kémkedjenek öcsinek, és néha jelentsenek annak a tisztnek, aki a fenti titkos folyosó lejárataánál fog strázsálni. Így nem kell állandóan kijárkálni a városból. További feladat az élelmiszerraktár felgyújtása, ami a fellelégvárban van, így a kérőkön kívül senki nem juthat közel hozzá. Mágikus véd műveket is lehet rongálni, de oda azért meglehetősen nehéz lesz bejutni, meg aztán kell a csapatba varázsló is.

A K lehetőség, hogy öcskös ad a csapatnak egy fiolát, amiben egy sötét színű lötyty van. Ebből kell pár cseppet kutakba elhelyezni, amiket persze őriz mindig 1-1 katona. Ez a lötyty a fekete himlő egy változata, aminek hatására ronda, jellegzetes kelések keletkeznek órák alatt bárkinek a testén aki nem dobja meg az EG próbáját, viszont ezen túl ártalmatlan. A kelések pár nap után meggyógyulnak. Mindenesetre a papok és a lakosság figyelmét elég jól le lehet ezzel kötni. Ennél még nagyobb a jutalom, ha nem a vízbe rakják bele, hanem a sörfőzdénél tárolt már kész sör közé öntik be. Persze aki ezt megpróbálja, azt tuti elkapják közben, és minimum magyarázkodni kell, de lehet, hogy fájts is lesz belőle, ha nem akarnak szemtanúkat hagyni. Ez a Km dolga lesz sajna ☺

További feladat a fellelégvár galambtenyésztőjének a galambjait lecserélni, így ha bárki galambpostával üzeni kívánna, az üzenetek mindenképp az öcsikéhez érkezzenek meg. Ehhez kapnak egy nagy adag galambot, és teljesen rájuk van bízva, miként juttatják be a várba. Persze a galambtenyésztő ismeri a kis tubicáit, így valamivel az ő száját is be kell tömni.

A fentiek még az ostrom beállta előtti, magyarul a sivatagos rész helyetti időtartamra vonatkoznak. Miután eltűnik a hercegnő, ez valahogy az árulók számára is kiderül, főleg ha a galambos küldetést sikeresen véghezvitték.

A legfontosabb persze, hogy az esküvőt minél későbbre halasszák. Ennek megfelelően gyakorlatilag nekik is el kell kezdeni a hercegnőt megkeresni, mert ha ők találják meg először, akkor minden rendben van. Itt persze nagy kérdés lesz, hogy a kedves árulók mennyire tudják a többiek elől eltüntetni a nyomokat. Nagy szerencse, hogy mindenki egyszerre tudja meg, hogy a hercegnő eltűnt, így a második, nyomozós résznél senkinek nem lesz komolyabb előnye.

Aki az elején úgy dönt, hogy öcskössel lepaktál, véghezvisz valamit, és elbukik, azt a városi tömlöcbe viszik be, ahonnan majd persze ki lehet szabadulni, főleg mivel az árulók közül párat megkérhetnek arra, hogy kihozzák őket. Ez is megint csak egy lehetséges feladat. A fentiek közül minden km kedve szerint oszthat feladatokat, akár több csapatnak is egyet. Ők itt-ott találkozhatnak majd az online mese keretében.

