

# *A herceg testőrei*

## KALANDMODUL

**A 2006-os koppánymonostori szerepjáértábor kalandmodulja**

**Kalandmodul 3-5. Tapasztalati szintű karaktereknek**

**Helyszín:** Déli városállamok, Laryon

**JK-k száma:** 4-5 fő

**Modul ideje:** ?

**Író:** Éberem örkdő





## A környezet

Laryon városa egy a déli városállamok közül, kis területtel, de jelentős hatalommal bír. Ezt egyrészt kiváló fekvésének köszönheti, hiszen a Kie-Lyron folyó partján található, amely a térség legjelentősebb folyama, egészen az Ordani-tóból folyik a Gályák Tengerébe. Az egyik legjelentősebb városállamtól, Canas-tól keletre, Dazakké-tól pedig északra fekszik Laryon.

Jelentőségének másik kulcsa a szilárd és rendezett hatalmi és jószomszédi viszonyok, amelyek biztosítják a gazdaság (főleg a folyami kereskedelem) és a lakosság nyugalalmát. Laryon déli – a folyó mellett húzódó – fele alföld, az északi része inkább dombság, a legnagyobb hegy a Gyilokkilátó, amelyről látni az észak-keletre húzódó Gyilokpuszta déli határait. A növényzet szavanna kisebb erdőkkel és gazdag állatállománnyal (a nemesek körében divatos a vadászat), a parasztok főként déli gyümölcsöket termelnek. Az ipar kevésbé jelentős, de megtalálható az egyetlen nagyobb településen, Laryonban. Emellett még néhány falu alkotja a városállamot. Az államot a tehetséges és fiatal (30 év körüli) Ramorij Armanov herceg vezeti, segítségére az öttagú főnemesei tanács van. A herceg egész jóképű, határozott, úgymond uralkodáshoz szokott ember. Az alattvalók is főleg emberek, elvértve fordul elő errefelé törpe, gnóm, ork pedig nincs is (őket nagyon nem szeretik a Dulás óta, bár az ide nem igazán ért el). A városban vagy egy kicsiny elf közösség (öt tucatnyian talán), és félelfek is előfordulnak. Így a 10.000-es népesség 99%-a ember.

A város belső része fallal körülvett, itt található a folyóparton a kikötő is. A folyón rév közlekedik. A kapukat este zárják, csak különleges engedéllyel lehet ilyenkor ki/bemenni. Sok a katona a várfalon belül.

A városban Dreina a fő vallás, de található itt Arel, Krad és Darton templom is, sőt még egy Ellana-szentély is.

A városörököt a főkapitány úr vezeti, aki a herceg régi barátja, mentora, korán meghalt apja helyett apja, minden gyanú felett áll. A testőrök különleges státuszban vannak, csak a herceg parancsolhat nekik, de jó a kapcsolatuk a katonákkal. A testőrök sem parancsolhatnak a katonáknak, a jó kapcsolat miatt azonban már többször is segítettek egymásnak.

## Karakterek

A herceg elit testőreinek, egy 10 fős társaságnak a tagjai.

Induló helyzet:

A herceg egy közeli városállamba látogat hivatalos ügyek miatt. Egyesek úgy tudják, hogy háztűznézőbe megy (hiszen ideje lenne megnősülnie), mások azt terjesztik, hogy egy alakuló, több városállamból létrejövő új államba lépne be, így veszítve el a függetlenségét.

A herceget kedvelik a kereskedők és a polgárok, mert rend van a várofalon belül. Az alvilág (ami nem nagyon tudott az utóbbi időben szerveződni) kifejezetten utálja, a várofalon kívüliek sem szeretik (mert csak a várost fejleszti, minden pénzt abba öl).

## A konfliktus

Amarus egy nagyhatalmú varázsló (volt?), aki előrelátóan készített egy mágikus botot, amelybe halálakor lelke került. Ez a bot jutott valahogyan Elindar Ulmar főnemes (a tanács egyik tagja) kezébe, aki – botcsinálta varázslóként (2. tsz.) – felismerte jelentőségét. A bot – illetve benne Amarus lelke – persze könnyűszerrel befolyásolja új `gazdáját`.

A botban egy fanatikus, megszállott (feltámasztani magát) lélek szűkölködik már úgy 500 éve (négy száz után abbahagyta a számolást). A bot maga egy göcsörtös, fekete fabot mindenféle díszítés nélkül. Szinte elpusztíthatatlan, valamiféle módon kapcsolatban áll a manasíkkal. Ennek következtében a varázslóknak a közelében (aurán belül) furcsa, bizsergető érzése van, és a 60 manapontja nagyon gyorsan (körönként 1 MP) feltöltődik. Varázslatait 1 másodperc alatt hozza létre, ismeri a Destrukciót, Leplezést, Fűrészést és a Mentál, az Elemi és az Idómágiát. 60 MP-ját kölcsön is adhatja, sőt kölcsön is adja.

Elindar Ulmar tehát megnövekedett hatalma tudatában és a bot `jó tanácsaira` hallgatva árulást tervez, és erre a legjobb alkalom a herceg távolléte.



## A főnemesi tanács tagjai

Tremor Dulan: a herceg távoztának másnapjával vadászbaleset éri, meghal. Az oroszlán (jól megtermett hím, aki elcsatangolt a falkától, ez feltűnő lehet) Elindar mentális befolyásolása alatt állt (mentális bélyeg, amit az oroszlán tetemét nagyon átvizsgálva észrevehetnek a karakterek). Tremor fiatal, jóképű, felelőtlen nőcsábász. A család utolsó tagja, jelentős vagyona a hercegre száll, örökös hiányában.

A karakterek például kedvenc kocsmájukban pihelve (végül is szabadságon vannak, hiszen a herceg elment a testőrség többi tagjával), egy szolgálatát befejező városőrtől hallhatják, hogy mi történt. Tremor urat két vadásza kísérte, akik a megvadult oroszlánt ledöfték, de sajnos már későn. Az úr és az oroszlán teteme is a kaszárnnyába kerül, majd másnap átszállítják a Darton templomba a nemes testét. Természetesen lehet a vadászokkal beszélgetni.

Goromar Blirch: pár nappal az utazás előtt megfázik. Brend Palmo megbízásából (lefizetés és zsarolás) a füvesembere tovább mérgezi, ezért nem gyógyul meg, állapota romlik. Az utazást követő 2. napon este meghal. A nyomozás kideríti (remélhetőleg a karakterek) a füvesember és Brend Palmo cselszövéseit. A füvesember éjszaka megpróbálja elhagyni a várost (lefizetett egy városőrt, hogy kiengedje), így ha nem elég gyorsak a karakterek, egy fontos nyomnak nyoma vész (micsoda szóvicc!). Hogy miért nem gyógyította meg simán egy pap? Jó kérdés. Talán nem gondolta súlyosnak a betegséget, és bízott a már bevált füvesemberében. A mérgezés nyomait a megfelelő karakterek persze észrevehetik.

Brend Palmo-t csak a főkapitány úr tartóztathatja le, és csak a herceg ítélkezhet felette. Goromar lánya éppen Brend felesége, így, ha kiderül az aljasság, azt elég rosszul viseli szegény nő: öngyilkos lesz. Goromar 60 év körüli, ősz szakállú ember, vagyona Brendre szállna, de ő most

börtönben ül, és rajta csak a herceg ítélkezhet.

Brend Palmo: lebukott a cselszövése, de Elindart nem említi mágia miatt, ami persze erősen leplezve van. A `háziőrizetben` a hercegi palotában egy `őrült` katona – aki először leüti másik őr társát – megöli egy korábbi sérelem miatt bosszúból, a 3. napon. Az őrt a társai ütik le, Brend úr pedig elég rosszul fest (legalább egy tucat kardszúrás), sőt halott.

Van egy 6 éves fia, aki sajnos árva marad, valószínűleg a herceg neveli fel.

Liumar De Adelon: gyáva, kövér, kopasz agglégény (valami régi átok miatt impotens). Behódol Elindarnak a hatalomváltáskor. Titokban persze szeretne herceg lenni, de csak a megbújáshoz van mersze. Igazából végig nem tesz semmit. Saját életéért viszont bármire képes.

Elindar Ulmar: idősödő, vékony, magas, kecskeszakállas, magát tudósnek tekintő okoskodó főnemes. Rossz pletykák szerint van egy fattyú gyermeke, de konkrétat nem tud senki. A bot nagyon megnövelte hatalmát és hataloméhségét is, tanácsokat is kap tőle. Miután mindenkit elintézett, a 4. napon este átveszi a hatalmat (ezt a karakterek kavarása előrébb is hozhatja). A városi katonaság is mellette áll (mivel a főkapitány is irányítása alatt áll). Másnap kihirdeti a változást, csökkent néhány adót, hoz néhány megfelelő rendeletet (pl. amnesztia), így sokan még el is fogadják (főleg a várfalon kívüliek, a katonák és az alvilági emberkék). A hercegi elit testőrség tagjai törvényen kívüliek lesznek, és üldözi őket az egész városőrség. A vád: a főnemesi tanács tagjainak meggyilkolása (valahogy mindig a közelben voltak), amire a hercegtől kaptak megbízást, és `valójában` ezért is ment el a herceg, hogy ne legyen itt az aljas árulás alatt. A főnemesi tanácsot pedig a függetlenség feladása miatt kellett `rendszerbevonni`, mert nem támogatták a herceget ebben. A hamis hírek pedig gyorsan terjednek...

## A puccs után

Az elit testőrök közül 5-en mentek a herceggel, öten maradtak, amelyek közül 3-5 játékos karakter. A puccs után egy közös titkos helyen találkozhatnak (biztos, hogy van ilyen, sőt a hercegi palotából is van menekülési útvonaluk, ha esetleg ott ütnének rajtuk a városőrök a puccs idején). Az egyik



itt maradt NJK testőr lóra kaphat, hogy értesítse a herceget.

Elindar beszerzett egy fiatal, jóképű, erős férfit, akit a palotájában tart fogva, és akinek a puccs után szeretné a testét Amarusnak adni. Az egyik kisebb szobában berendezkedett a rituáléhoz pár nappal korábban (rúnák, gyertyák, stb.).

## A csúcspont

Igazán úgy jönne ki jól, ha pont a rituálé kezdetén ütne rajta a parti Elindaron. Ekkor könnyebben legyőzhető, bár így sem adja magát könnyen. Ehhez persze észrevétlenül be kell jutni a palotába, ami nem könnyű. Egyrészt az egész városórség minden erejével a karaktereket keresi, másrészt a palotának saját őrsége is van. A bejutásban segíthetnek alvilági figurák, de persze a mágia vagy képzettségek is (tolvajok, fejtáncosok előnyben).

Elindar védekezhet egy 30 SFÉ-s elemi erő aurával (amit nagy nehezen levernek a karakterek) és inkább elemi mágiával támad (hiszen tudja, a testőröket erős pszi-pajzs védelmezi). És persze a jó öreg kisajtolás... Nem könnyű falat, de igazából nincs felkészülve a támadásra, bízik embereiben, és a rituáléra összpontosít.

Természetesen a nagy találkozás teljesen más is lehet, ez mesélő és szituációfüggő. Amarus nagyon okos és nagyon gonosz, mindent megtesz a karakterek félreállítása érdekében. Például hívhatja magához az egyik karit, akinek nincs pszi-képzettsége. Elbeszélget vele, lerombolja a más által felépített pajzsot, megbénítja, majd egy mentálbélyeget rajzol a tarkójára, hogy ölje meg a `gonosz` testőröket.

## Finálé

A herceg értesült a történetekről, ezért a második nap végén (pont, amikor a célhoz ér) vissza is fordul, és véletlenül éppen a 4-5. napon (a nagy összecsapás után) érkezik vissza. A főkapitány Elindar halálakor felszabadul a mentális irányítás alól, és sokkot kap, hogy szeretett hercege ellen kellett fordulnia. Üvöltözik a szobájában valami gonosz varázslóról, meg hogy a

testőrök ártatlanok, aztán öngyilkos lesz. Az ajtót rátörő katonák már csak a növekvő vértócsát nézhetik. Természetesen azonnal körbeküldik a parancsot, hogy a testőrök ártalmatlanok. Szép vég lehet, ha a karakterek értesülnek (egy előreküldött futártól), hogy közeledik a herceg, és elémennek a főkapitány testével, amit hordágyon, fehér lepellel borítva visznek. Ekkor a herceg előrelovagol a karavánból, és térdre borulva könnyezi meg régi barátját. A karakterek nemesi címet kaphatnak, minimális vagyonnal.

És a bot? Ha a nagy összecsapás után nem foglalkoznak vele, foglalkozik vele valaki más (egy katona teszi el, `nem is tudja, miért`). A bot ekkor gátlástalanul új gazdát/társat keres, és bosszút esküszik a karakterek ellen. Ha egy karakter (valószínűleg mágiahasználó) teszi el, akkor nemsokára kecsegtető ajánlatokat hall a fejében (világi hatalom, tudás). Amarus kiváló emberismerő, és a mentálmágia mestere. Nagy valószínűséggel (vess be mindent, mesélő!) ráveszi a karaktert a szövetségre, és kezdődhet egy újabb, még sötétebb kaland...

**U.i:** Ha fehér foltot találsz a mesében, színezd be.

Statisztikákat adj Te az NJK-knak.

Ha valami kérdésed van a meséhez, keress meg az RPG.hu-n...

2006.08.23.

Szerző: Éberem örökös

Forrás: LFG.hu

Szerkesztette: Magyar Gergely