

Sonko: A három csaló

*m.a.g.u.s. kalandmodul 1-3. TSz-ű karaktereknek,
mely a Déli Városállamokban játszódik.*

Prológus

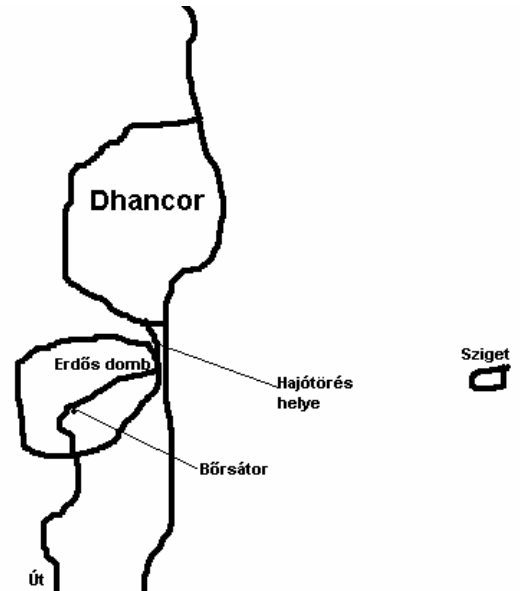
A Városállamok területe mindig is kiváló menedék volt mindenféle vándor, csaló, szemfényvesztő, és bujkáló gazember számára. Dhancor városa a Gályák tengerének partján fekszik, majdnem pont félúton Új-Pyarron és a Hat Város Szövetsége között. Nagyobb település a maga kétezeregynéhány lakosával, de halászból, és gyér átmenő kereskedelemből tartja fenn magát. Maga a város nem szenved hiányt semmiben, igaz, bőség sincs. A város lakossága nagyrészt halászból és kalmárokból áll. A kikötőben pár hasas kereskedőhajó horgonyoz állandó jelleggel, persze nem ugyanazok. A Kaland 3690-ben, az Esős Évszak kezdetén játszódik, a Fogadalmak Havában.

Előtörténet

Antarien Legdoril egy gazdag pyarroni nemes elkényeztetett gyereke volt, egy a sok közül. Lar-Dorban akarták kitanítani a varázslómesterségre, de ez hosszú évek alatt is csak „úgy-ahogy” sikerült. Iskolái befejezése után csavarogni kezdett, és tolvaj lett belőle. Tudása és varázslóbotja segítségével mindig sikerült megőriznie álcáját. Apja haláláig nem is volt semmi baj, de akkor kiderült, az öreg Legdoril semmit sem hagyott rá – egy árva rezet sem. Így hát felkoptott az álla, és a Városállamok területén élt rablásból, fosztogatásból. Egy portya során összeakadt egy gorkviki származású boszorkánymesterrel, Mexiran Jegiderrel. Hogy teljes legyen a csapat, később egy zauder is csatlakozott hozzájuk. Csellel és árulással átvették a hatalmat Dhancor felett. Antarien a Mexiran által hamisított okiratok segítségével Dhancor „hivatalos” varázslójává nevezték ki. Egyetlen ellenzőjük akadt csupán: Entar Sylmaien, egy tősgyökeres nemesi család utolsó sarja. Őt később meggyilkolják, de ne szaladjunk előre...

Bemesélés

A kalandba szinte bármilyen karakter beilleszthető, nincsenek követelmények, Legjobb a jó beállítottságú csapat, de végülis mindegy. A kaland a tengerparton északra vándorlással kezdődik. A part térképe (nem arányosan persze):



A szigetnek később lesz szerepe.

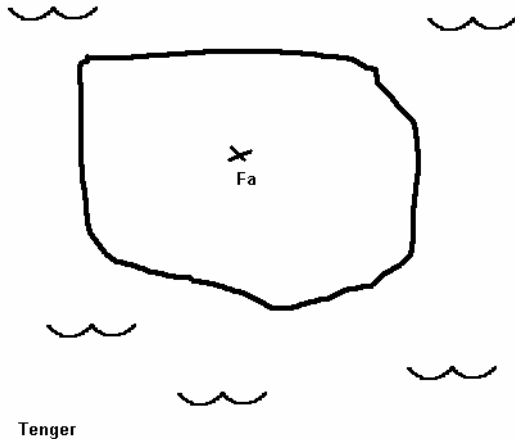
A kaland

A karakterek az úton haladnak (hogy mi okból, a KM feladata kitalálni), és kis idő múlva az erdős dombon rábukkannak egy bőrből összetakolt sátorra. A sátorban egy öreg, de jó formában lévő zsoldosra találnak, épp főz. Ha nevét kérdezik, csak Szarvasként mutatkozik be. Barátos a karakterekkel, ha érdeklődnek, készséggel elmondja, hogy pár hónapja úzték el a városból, ahol is Sylmaien személyes testőreként dolgozott. Ha megtámadná, egykedvűen fogadja a halált: „*nekem oly mindegy, az életem úgy sem ér sokat*”. Elmondja továbbá, hogy a halászból egy kisebb kalózbanda gyilkolja mostanában. *(Ezt a bandát Antarien vezeti.)*

Senki nem tudja, ki lehet a vezetőjük, ő a városi varázslóra gyanakszik. Száműzetéséről annyit mond, megvándolták Sylmaien meggyilkolásával, többen állítólag látták, amint megpróbálja ledöfni. Ez nem igaz, nem is volt arrafele, de Antarien „látta”, és az ő szavának nagyobb súlya van. *(Igazából a zauder volt, Szarvas alakjában, Sylmaient megölték, és Mexiran vette fel az alakját, a Húsmaszk varázslat segítségével, amit rendszeresen megújít.)* Ha megkérlik, a karakterekkel tart, de csak a városon belül találkozhatnak. *(Ő ismer egy titkos ajtót, de nem mutatja meg.)*

A parton továbbhaladva egy hajótöresre lesznek figyelmesek. Hat fegyveres holtteste, és egy szinte teljesen ép hajó, valamint egy köpenyes alak, aki bevárja a karaktereket. *(Ő Antarien, de álnéven mutatkozik be, és ruhája sem utal semmire. Valójában ő ölte meg a*

kalózkodat – akik persze hozzá tartoztak –, hogy növelje tekintélyét a város népe előtt.) Megjátssza a megtértet, és megmutatja, hol vannak a hajó kincsei. (Ha megtámadnák, a KM intézze el úgy, hogy el tudjon menekülni. Ez esetben a sziget kihagyható). A hajó orrában van egy láda, benne tizenhét ezüstpénz, és egy díszes kard. A kard átkozott, hozzáragad a kezéhez, aki megfogja. Antarien persze tudja, hol az ellenszer. Ha megtámadták, most tanácstalanul állnak. Ha nem, úgy Antarien készségesen segít az ellenszer megtalálásában. A hajóval elviszi a karaktereket egy szigetre (a térképen feltüntetve), ahol egy rejtkehelyen van elrejtve. A sziget térképe:



A sziget

A sziget alig ötven méter átmérőjű, teljesen csupasz, csak egy nagy, kiszáradt tölgyfa van rajta. Ezt közelebbről megvizsgálva kiderül, hogy mesterséges. A tövénél kell ásni, ezt persze Antarien tudja csak. A fa alatt egy rövid alagút van, amely egy kivájt szobába vezet. (Az izgalmak fokozására a KM bedobhat egy cephet, ha akar.) Valójában a sziget egy gránittömb. A szoba mennyezetében el van rejtve egy láda, melyben egy narancsszín gömb van. Ezt az átkozott kardhoz érintve mindkettő felrobban, nagy fényvillanás közepette. Ez alatt egy csapda (mágikus, észre nem vehető) aktiválódik, melynek hatására beömlik a tengervíz, az ásás helyéig sodorva a karaktereket. A sodródástól sérülnek, aki nem tud úszni, az 6k6 Fp-t, aki Af-on, az 3k6-ot, aki Mf-on, az egyáltalán nem sérül. Antarien elmenekül a hajóval. A szigetről visszajutni nehézkes: egy kilométerre van a parttól:

- Aki legalább Af-on tud úszni, az kiúszhat. Az idevágó szabályok szerinti súlyú felszerelést vihet magával.
- A fát vízre tehetik, de csak három ember súlyát bírja el.
- Három nap múlva (az éhhalál szélén) egy halászhajó felveheti őket.

(Gonosz KM ilyenkor mesél vihart, a sziget nincs sokkal a tenger szintje felett...)

Megérkezés a városba

A városban, ha voltak a szigeten, Antarien és Sylmaien fogadja őket, Antarienben felismerik a kalózbanda vezetőjét. (Ézért is kerülnek börtönbe. Az ítélet oka a már bevált zauder-trükk, ezúttal Antarien ellen). A városőrséggel börtönbe vetetik a csapatot. A börtönben jó pár napot eltöltenek, ha nagyon sokáig nem jutnak semmire (1 hónap játékidő), akkor halállal büntetik őket... (Gonosz KM kevesebb időt ad).

Valószínűleg csodálkoznak, hogy Sylmaien Antarien oldalán van, Szarvas mást mondott. Na mindegy, ezen tőprenghetnek még eleget. Szarvas sehol.

A fogda

A fogdában jól őrzik őket, mindannyiukat egyetlen szűk cellába osztják be. Mindenüket elveszik, rabruhát kapnak. A cellákban mindenkire egy szalmazsák jut, és egy lyuk van a szoba végében, közvetlen összeköttetésben a csatornarendszerrel. A városőrök csak „disznóól”-nak hívják ezt a cellát, mert esőzések idején derékig ér a szennyvíz. (És ugye esős évszak van...) A cellák fél méterrel a folyosó alatt vannak, így az őrt még nehezebb elkapni. Naponta egyszer jön hozzájuk egy őr, kenyeret ad nekik (szerencsére eleget), és a benti kővályúba vizet önt.

A szomszéd cellában már várja őket kedves ismerősük, Szarvas. Elmondja, hogy lebukott, és valószínűleg halál vár mindannyiukra, ha nem szöknek meg valahogy.

A szökésre több mód van:

- a csatornán keresztül. (illetve a karakterek fantáziájára bízva). Ez azért fontos, mert a csatornában egy teljesen lenyúzott hullára bukkannak: ha alaposabban megvizsgálják, a zsebében egy pecsétgyűrűt találnak Sylmaien címerével... (boszorkánymester sikeres, titkos IQ próbával felismeri a Húsaszok varázslatot)
- az örök kijátszása (nehezebb, és nem találják meg Sylmaien holttestét)

A város

A városban több érdekes hely van:

- Mexiran háza. A nyomornegyedben van. Pontos helyét csak akkor tudják meg, ha a Rőtszakáll kocsmárosának megmutatják Antarien naplóját. Persze jó pénzért (legalább 1 arany, a karakterek viszont a börtönből szabadultak). Ekkor a házban a zaudert találják, eredeti alakjában, nem is próbál magyarázkodni. Ekkor valószínűleg azt hiszik, ő Mexiran, és vége...
- Antarien tornyának alapjai. Ha itt kutakodnak, egy pincére bukkannak (+20%-os Titkos ajtó keresés próbával), ami egyetlen szoba, benne Antarien naplójával. Ebből kiderül minden, erről majd később.
- Adron-templom. Egy öreg főpap, Gardon atya tevékenykedik itt. A karakterek hasznos szövetségese lehet, mert ha elmondják neki töviről-hegyire a történe-



tet, megállapítja az ördögi praktikát. *(A Hűsmaszkot felismeri, és elmondja, hogy egy apró seb kell csupán a megtöréséhez. Ettől kezdve az atya teljes mellszélés-séggel mellettük van.)*

- Városörtség. Itt tartják a karakterek felszerelését, de ezt nem tudják, ha nem érdeklődnek.
- Aranyhajó fogadó. Ez a város előkelő kocsmája, ide jár a tehetősebbje, és persze a városörök. Ha vannak a karakterek olyan ostobák, hogy bemenjenek, azonnal lebuknak, irány a börtön, most már szigorúbb őrizet-tel..
- Rőtszakáll fogadó: lezüllött tengerész kocsmá, a legideálisabb hely. Itt nyugodtan megszállhatnak. A kocsmáros elmondja, „Ha információ kell, gyertek csak ide”.
- Piac
- Kikötő
- Fegyver- és páncélnövés

Antarien naplója

Fontos bejegyzések:

- 3688. Harag hava: Mexiran Jegider, egy golviki boszorkánymester segítségével leszámoltunk egy kisebb rablóbanda főnökével.
- 3688. Sikolyok hava: A rablóbanda hat tagja elfogadott minket vezetőnek.
- 3688... : Dhancorban a varázslói kinevezés megszerzése.
- 3690... A rablóbanda kalóznak álcázása. Végül a haláluk: méreggel.
- 3690... A kormányzói cím elnyerése.

Elmondja továbbá a varázsló előtörténetét.

Pletykák, hírek

- A karakterek kiszabadulásától számított 10. napon Antarient kormányzóvá avatják. Ezt bárhol meg lehet tudni.
- Antarien leszámolt a gonosz kalózbándával. Kocsmákban, és kikötőkben beszélnek.
- Minden eddiginél nagyobb golviki flotta garázdálkodik a tengereken (érdektelen, és hamis is, csak ködösítés). Kikötőben, piacon, kocsmában lehet hozzájutni.

Az ünnepség

A ceremónia maga nagyon díszes. A templomban az oltárnál Silmayen és ha zauder él, akkor ő Antarien, egyébként az igazi van ott. A ceremóniát a Kikötőmester (gyakorlatilag a régi kormányzó) vezeti. Ha a zauder van

az ünnepségen, Antarien el van bújva egy közeli házban. A ceremónia a karakterek egyetlen esélye, különben senki nem hisz nekik.

Befejezés

A kalandnak többféle befejezése lehet:

- Csak Antarien bukik le: ehhez a napló szükséges. Ekkor a naplót az ünnepségen fel kell mutatni. Sylmaien (azaz Mexiran) hálálkodik, mindent Antarienre fog. Antarient ott helyben kivégzik. Hálából visszakapják hiányzó fegyvereiket, és összesen 30 ezüstpénzt, majd menjenek, amerre látnak.. *(kevés Tp jár érte)*
- Csak Sylmaien bukik le. Az ünnepségen megsebzik, lefoszlik róla a varázslat, és Antarien fog mindent őrá. Persze Antarien a kalózbándával sáros, így bár meghálálja, megelégszik egy elengedéssel, mert őt is meg akarják támadni. A néphez szónoklatot intéz: „- Egy imponzor becsapott!” Elsiet, és ha ő a zauder, felveszi Sylmaien alakját, és visszatér az igazi varázslóval...
- Mindenki lebukik. (egyértelmű)

Jutalmazás

Attól függ, a három csalóból hányat öltek meg. Ez nem jelenti azt, hogy rájöttek mindenki szerepére! Ha rá is jönnek mindenre, akkor sokkal több Tp jár! Anyagiakkal nem kell túl bőkezűen bánni: a város max. fejenként húsz ezüstöt ad.

Nem Játékos Karakterek

Mexiran Jegider

4. szintű boszorkánymester, harcban, csak rövidkardját és négy dobótörét használja. Varázslatai közül előszeretettel használja a Rontásokat és Átkokat, szélsőséges esetekben a Villámmágiát. Szegecselt bőrvértet visel köpenye alatt. Rendkívül csúnya, nem nagyon mutatkozik. Sylmaien alakjában közepmagas, barna hajú férfi, mellén címeres láncinggel. A címer egy lángoló hajót ábrázol.

| | | | |
|-------------------|----|------------------|---------|
| KÉ: | 23 | Sebzés: | k6+1/k6 |
| TÉ: | 30 | Tám./kör: | 1 v. 2 |
| VÉ: | 87 | Ép: | 7 |
| SFÉ: | 2 | Fp: | 29 |
| AME: | 25 | Jellem: | Káosz |
| MME: | 28 | Mp: | 35 |
| Méregell.: | 5 | Max. Tp: | 110 |
| Ψ: | 20 | CÉ: | 16 |

Antarien Legdoril

2.szintű varázsló / 4.szintű tolvaj. Ha harcra kényszerül, törét és mágiáját veti be a kalandozók ellen, valamint egy könnyű nyílpuskája is van, 6 vesszővel. Varázslatai





nem túl változatosak: Mentálmágiát, és esetenként Elemi mágiát használ. Ruhája alatt posztóvértet visel.

| | | | |
|-------------------|----|------------------|---------|
| KÉ: | 30 | Sebzés: | k6/k6+1 |
| TÉ: | 37 | Tám./kör: | 2 v. 1 |
| VÉ: | 99 | Ép: | 2 |
| SFÉ: | 1 | Fp: | 40 |
| AME: | 22 | Jellem: | Káosz |
| MME: | 21 | Mp: | 20 |
| Méregell.: | 6 | Max. Tp: | 200 |
| Ψ: | 18 | CÉ: | 22 |

Városőrök

A város biztonságáért felelnek. Mindannyiuk láncinget visel, és hosszúkarddal harcol. Számuk mindig annyi, hogy a játékosoknak esélytelen legyen harcolni ellenük. Ha egyet is megölnek közülük, a kaland érthető okokból bukott.

| | | | |
|-------------------|-----|------------------|------|
| KÉ: | 33 | Sebzés: | k10 |
| TÉ: | 40 | Tám./kör: | 1 |
| VÉ: | 120 | Ép: | 11 |
| SFÉ: | 3 | Fp: | 45 |
| AME: | 6 | Jellem: | Rend |
| MME: | 6 | Mp: | - |
| Méregell.: | 7 | Max. Tp: | 30 |
| Ψ: | - | CÉ: | - |

Gardon atya

A helyi Adron-főpap, 8.szintű. Két paplovag is őrzi, mindketten 6.szintűek. Ő, bár sokat segíthet, a templomot sohasem hagyja el. Megtámadása egyenértékű egy halálos ítélettel.

Zauder

Mexiran titkos fegyvere. Vagy a kunyhóban ölhető meg, vagy a ceremónián, ez utóbbinak kisebb az esélye. Mindkét esetben egy farkasember-forma alakban harcol.

| | | | |
|-------------------|-----------|------------------|--------------|
| KÉ: | 40 | Sebzés: | 2k6 |
| TÉ: | 50 | Tám./kör: | 2 |
| VÉ: | 130 | Ép: | 15 |
| SFÉ: | 2 | Fp: | 56 |
| AME: | immunis | Jellem: | Káosz, Halál |
| MME: | immunis | Mp: | - |
| Méregell.: | immunis | Max. Tp: | 300 |
| Ψ: | 5. sz. Mf | CÉ: | - |

