Nyomok a homokban
b) modul

M.a.g.u.s. verseny modul 6.-7. Tsz.-re

VII. Farkasodu Találkozó/2019

Írta: Valheru
Ötlet-társ: Sen Delor
Forrás: Arany Tenger, avagy az Amundok Könyve

Történelem

A Hatodkorban, *Dél Yneven* még javában zajlott a háromezer éves amund-dzsenn háború, ahol is ***Amhe-Ramun*** újra csatába szállt, de veszített, az akkor erősebb dzsennekkel szemben, az *arah'hatali* csatában. Az isten halála csak megerősített az amund hívők hitét, ami villámként kezdett el terjedni az amundok között. Papjai elinditottak egy radikális hatalomátvételt, ami vallásháborút robbantott ki az Ősi Nép soraiban. Az amundok a Hatodkor elején vesztes helyzetbe kerültek. Nyersanyagkészleteik megfogyatkoztak, isteneik odalettek, vagy hatalmukat, befolyáukat vesztették a hívők között dúló viszályokban. ***Amhe-Ramun*** hívei elrejtőztek a fürkésző tekintetek elől, a Mélysivatag dűnéi közé, ahol lassan megerősődtek,és várták az új felemelkedést, amikről a proféciáik is regéltek, mi szerint ***Amhe-Ramun*** vissza fog térni évezredek múlva, és kegyetlen, véres bosszút fog állni legyőzőiken, fényes dicsőségbe vezetve az amund népet. A jóslatok 3690-re , a "***Sötét Együttállásra***" jósolják viszatértét. Így vészelték át a Hatodkort.

P.e. 4000-ben, nem bírva vérszomjukkal, végső, elsöprő háborút indítottak az istencsaládjuk többi tagjának gyülekezete ellen. Először **Nesire**, majd **Refis**, legvégül **Themes** hitét számolták fel. Idővel az istenségek szentélypiramisai elnéptelenedtek, és jó részüknek helye és létezése, az idő múlásával feledésbe merült.

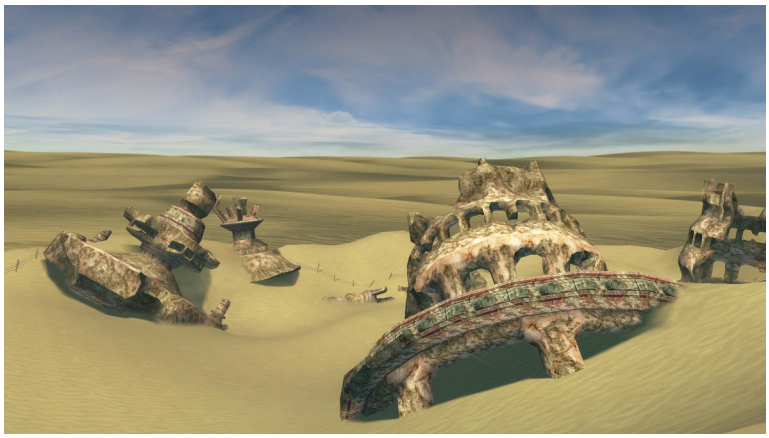
A megjósolt időpont közeledtével az egykori egyéb isteneket követő, a vallásháborúkat átvészelő, rejtőzködő amund menekülteket okádott ki a ***Mélysivatag***, akik a "***Kékarcu"*** elnyomása alól szöktek meg, és az üres szentélypiramisokban leltek menedékeket, távol az idegen emberi fajtól, ***Ibara*** határán. Ez idő tájt sok karaván megtámadtak, hogy ember áldozatokat mutassanak be a letűnt korok isteneinek.

Idővel aztán eljött Psz. 3690, a "***Sötét Együttállás***" éve is. Síkok közötti kapuk nyíltak meg, a manaháló remegve vonaglott a térségben a mágikus anomáliák folytán, míg végre

újra megszületett ***Ynev*** felszínén, ***Amhe-Ramun*** második manifesztációja, aminek későbbi utórezgéseként, Psz. 3691-ben, a **Mélysívatag**ból egy sosem látott halálos erejű, mágikus homokvihar söpört végig észak Ibara teljes területén, több kisebb dzsad települést is több méteres homokkal befedve. A manifesztációs háború idejében elhíresült száraz vihar, az ***El-Dzsiah*** nagy testvére volt ez, amit a maroknyi túlélő meséjében az ***Al-Siva****ra* néven szerepelt. A dzsad folklór világán kívül nem is találkozhatunk vele máshol, mivel csak egyszeri jelenség volt, és nem sok szemtanú élte túl a vele való találkozást.

A háborúra közel két évet kellet várni. A homok alatt megerősödő amund seregek, **Amhe-Ramun** papjainak vezetésével 3692-ben kezdtek támadásba lendülni a külvilág ellen. Az azt megelőző időszakban kikémlelték az emberlakta településeket, és a mágikus hatalmuk visszaállítása érdekében, mindenfelé a sivatagba, felderítő csapatokat küldtek, hogy újra aktiválják rég nem használt isteneik szentélypiramisait, amikről a rabszolgák vérével felfestett ősi képírásokon olvastak csarnokaikban.

Előzmények



Psz. 3691-et írunk. A háború felkészülési fázisában a **Kékarcu** papjainak tervei között szerepelt az egykori ***Themes*** isten, mára az emberlakta területekhez közel fekvő, egykor nagy befolyással bíró, a sivatag egyik oázisa alá épült szentélypiramisának, a "***Tham-Samyasah***"-nak a helyreállítása is.

Az építmény pontos helye mára feledésbe merült, és a leírások szerint még egy erős tértorzító mágia is védi a helyet az illetéktelen betolakodóktól. Csak egy bizonyos ékszer, egy hullámos, arany, T-medál segítségével lehet megtalálni a piramis bejáratát, amit a homok rejt. Az ékszert az egykori ***Themes*** főpap birtokolt, de mára nyoma veszett. Az eszköz, ha nagy mennyiségű vízbe dobják, képes egy ideig, egy követhető, folyamatos jelet küldeni az amund papoknak, bármilyen távolságban is legyenek tőle a sivatagba.

Az amundok szerencséjére, hónapokkal ezelőtt , a ***Mélysivatag*** határán elfogott kincsvadász karaván vezetőjének naplójából és kínvallatásából birtokukba került információk szerint évszázadokkal ezelőtt, ***Al Hidema*** egyik neves, dzsad régiség kereskedő családja, a ***Aziz-Faddar***-ok kezébe került a kereset ékszer, aminek eredetét azok nem ismerik, de amit nagy becsben tartanak, és ami azóta is apáról fiúra szál.

Az amundok nem késlekedtek sokat, rögvest kiküldtek néhány felderítőt a család megkeresésére, majd mikor evvel sikeresen végeztek, a keresésben résztvevő

legtapasztaltabb Szofukot, ***Aleshha-T'hama***-t, a "***RézKigyót***", megbízták az ékszer megszerzésével. Ám itt elpártolt tőlük a szerencse, mert a fejvadásznő sok testőrrel végzett ugyan, de végül a korg testőrkapitány, "***Aquirölő" Oberon*** pallosán végezte.

Az amundok a sikertelenségük hallatán, hirtelen felindulásból elkövetett, pár tucat rabszolga feláldozása után, új tervet ötöltek ki. Kilétüket titokba tartva, közvetítők útján, megbízták a feladattal az El Sobírában székelő, hírneves, "Hontalanok" fejvadászklánt, akik Ynev különböző helyeiről gyűjtik be árva tanítványaikat, és akiket esetünkben az aszisz származású, Kalis Herberton képvisel a modulban. Azt a feladatot kapta, hogy minden áron szerezze meg a kereskedő nyakláncát és utána másnap délben hajítsa azt a tóba, majd térjen haza, a megbízok érkezése előtt.

Bemesélés

A játékosokat *Askhari* városában, egy szerájban fogadta fel karavánkísérőként egy perdoci borkereskedő, *Lomanes*, mert a környező vidéken megerősödött a rablóbandák, veszélyes törzsek jelenléte, és messze keleten egy idegen, ősi nép harcosait is felbukkantak a Mélysivatag peremén, a pocakos vándorkereskedő pedig igencsak híján volt a bátorságnak. Kezdetben a *Shibara-folyó* felső részének keleti ágán hajóztak fel egy bárkán napokig, majd partra szállva, az értékes nedűkkel teli hordókkal megrakott tevéket követve, folytatták útjukat északkeletnek, a *Bashiri-sivatag* felé. Ha megkérdezik tőle, *Lomanes* pityókás, beszédes típus, szívesen mesél úti céljáról, amely egy mesebeli oázisban rendezett verseny (valamiféle ismeretlen lények futama), ahova drága borát viszi sok más kereskedővel egyetemben, a meggazdagodás reményében. Az oázis szinte lehetetlen megtalálni, valamiféle mágia védi. A versenyre érkezőknek egy drága eszközt kell megvenni a megfelelő kapcsolatok útján, ami a kívánt helyre vezeti őket. Ez egy speciális fürkész, ami mindig a helyes irányba mutat. Ez a tárgy sűrűn megfordul a kereskedő kezében, mikor is gyakran betájolja magát a homoktengeren.

(***A sivatagban végig +40% lopózás módosító érvényesül mindenkire a játékban. Nappal 35 C fok, éjszaka 0 C fok a hőmérséklet. Reggel 5-kor kell fel a nap és 22-kor nyugszik.***)

A támadás

Útjuk eseménytelenül telik egészen addig, amíg délben, egy dűne aljában, a hullámzó felszín alól, hirtelen, meglepetésből, óriási skorpiók támadnak rájuk. (**Sikeres Észlelés próba esetén elkerülhető a meglepetés!!!**)

Azur-Amar vörös óriás skorpiói (jk+1 fő)

Előfordulás: nagyon ritka
M.Szám: k6 (5)
Termet: N
Ké: 20
Té: 70 / 80
Vé: 100
Tám/kör: 2+1 (ollók+fullánk)
Seb: k10/ k6+méreg.
Sfé: 3 (kitinváz)
Ép: 13
Fp: 40
Méreg ell: imm.
Asztrál ME: imm.
Mentál ME: 30
Imm.: Tűzre, hőre.

Méreg: 7. szintű (-3 Egészség próba) Idegméreg, k6 kör alatt, egyszeri hatás 2k10/4k10 Sp (ami lehet ÉP vesztés is). Minden újabb adag +(-1) Egészség módosító a dobásra)

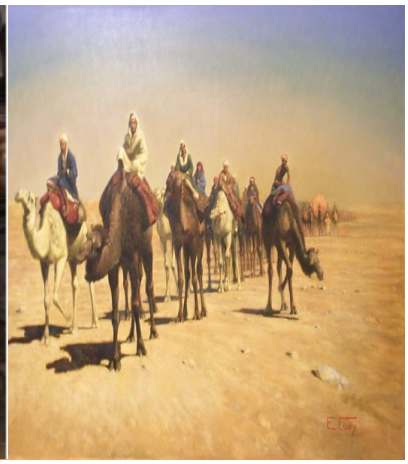
Ezek az évszázadokkal ezelőtti, egy őrült dzsad varázsló (***Azur-Amar***) laboratóriumában készített lények, a térségben élnek, és mindenkit megtámadnak, aki a területükre téved. Az idők során számuk jelentősen megfogyatkozott, már nagyon nehéz velük találkozni. A felszín alatt közelítik meg az ellenfelüket és a homok alól felbukkanva támadnak, általában váratlanul. Nagyobbak, erősebbek és fajtársaiknál, és nagyon jól tűrik a fájdalmat. A tetemükből a képzett méregkeverő 5 adag mérget tud kinyerni.

A támadás során a kereskedő tevéjét megmarja egy skorpió, és az ledobja lovasát, aki nyakát törve azonnal meghal. A tevék nagy része halálra rémülten elmenekül a sivatagba, vagy elpusztul a bestiák mérgétől. A halott kereskedőnél a vízén és fürkészén kívül k10e és k10 réz van, ill. egy megsárgult papírosra írt szöveg.

- ***Királyság:*** *nagyon jó formában van idén.*
- **Mogorva*:*** ételmérgezése volt, legyengült.
- ***Dalfakasztó:*** hetek óta ízületi fájdalmakkal bír.

A csapat ezután bármerre is induljon, órákig nem talál menedéket a meleg elől. Ivóvizük jócskán megcsappan, akárcsak kedvük az idő múlásával. Senkivel és semmivel nem találkoznak a több órás út alatt, mikor is délutánra, a távolból egy feléjük tartó karaván vélnek felfedezni a dombok között, ami fénykígyóként tekeregve, ragyogva, csillogva kanyarog feléjük messziről, kelet felől.

A karaván



Ahogy közelebb érnek egymáshoz, meglepő kompániát találnak a homoktengerben.

Egy jól öltözött, középkorú férfi halad a karaván elején, repülőszőnyegen kényelmesen üldögélve. Mögötte lebeg készségesen egy lila, ködtestű szellemlény, és

őket követi a csapatuk, a közel száz fegyveres katona, kettes sorokban és jó pár jócskán megpakolt lovaskocsi, szekér és az őket kísérő szolga had.

A fegyveresek ***Abu Baldek Sibarábó***l jöttek és a híres "***Üvegszolgák***" iskola zsoldos katonái. Különlegességük, hogy a mesterfokon forgatott kis pajzsaik közepén lévő tükröződő üvegfélőléttel megpróbálják elvakítani ellenfeleiket harcban, ezért mindig a nappal szemben harcolnak, ha tehetik. Minden körben próbálkozhatnak a vakítással alap TÉ dobással, de ez a pajzzsal való támadásukba kerül. Ha sikerült, az ellenfél 1 körig a harc vakon módosítókkal harcol, ha nem képzett benne.

Az ő pajzsaikon megtörő napfény volt a különös fényjelenség oka.
(Harcértékeik lásd mint a rablók).

A szőnyegen elhelyezkedő jómódú, fiatal dzsenn férfi, ***Amadar Rahasim-Al-Momtahar***, híres dorani bérvarázsló és tudós ember. Legendaismeret Mf tudható róla, hogy több csodás története is terjeng már drágakőmágiából és dzsinnekről. Van egy kisebb rubinbanyája is északon, **Gianagban**.

Az őt kísérő szellemlény egy ***Harmon*** nevű kharad közdzsinn.

„Amadar Rahasim-Al-Momtahar"
11. tsz dorani varázsló

Ké: 17/27
Té: 40/48
Vé: 100/102
Cé: -
Sebzés: k6 (tőr)
Tám/kör: 1
ÉP: 7
Fp: 60
Ame: 64/30/6= 100
Mme: 64/34/8= 106
Méreg.ell.:
Pszi Kyr /pont: 64
Max.mp: 110
Jellem: Rend

Állandó elemi erő aura veszik körbe. (22 E= 22 Sfé)
Van egy hűsítő köpenye is, a meleg ellen (55mp). Repülő szőnyegen közlekedik.

„Harmon”

Előfordulás: gyakori (saját síkján)
Megjelenők száma: 1
Terme: E
Sebessége:100(SZ), 200(L)
Ké: 20/30
Té: 40/48
Vé: 90/92
Cé: -
Sebzés: k6 (tőr)
Tám/kör: 1
ÉP: 10
Fp: 30
Ame: 70
Mme: 70
Méreg.ell.: imm.
Pszi Mf/pont: 30 + (Belső idő, Aura érzékelés, Láthat.észlelés, Asztrál-Mentál szem)
Intelligencia: magas
Max.mp: 50 (Asztrál-Mentál-Tér-Idő és Természetes anyagok mágiája.)
Napi 1 manna töltődik vissza az elméjébe.
Jellem: Élet, Rend
Max.tp: 600

Bármikor légies is lehet, (3e) és repülhet.
Kinézetre egy minden nyelven beszélő, jól öltözött, jóvágású (Szépség: 18) borotvált fejű, fejtetőn hollófekete tincses dzsad ifjú. ***Amador*** különlegesen csiszolt drágakövekkel fizeti szolgálatait, melyeket már évek óta igénybe vesz, és közben kialakult közöttük egy barátság- kötödés is. A kaputárgya mindig a varázsló nyakában van, ami egy átlagos kis sárga kendő. ***Harmon*** készséges, segítőkész, ravasz mindenkivel elsőre. Aztán olyan, amilyen viszonzást kap.

Amadar és szolgája, ***Harmon*** barátságosan köszönti a csapatot, vízzel és árnyékkal kínálván őket.
Kérdésükre emelésik, hogy egy közeli oázisba, a “***Tashaltassa”***-ába tartanak, ahol egy hatalmas, ideiglenes sátorváros épült, hogy egy közelgő verseny helyszínéül szolgáljon. ***Amadar*** lesz a verseny főbírója, és katonái fognak a biztonságért felelni a területen. Felajánlja, hogy a csapat szabadon csatlakozzon a karavánjához, hisz közel s távol nincs lakott település a vidéken.

Az oázis

„Tasthaltassa” ami dzsad nyelven, az „*Istenek tükrét*”-t jelenti, egy 80 m nagy, 1-5 m mély, édesvizű tó a ***Bashiri-sivatag elején,*** , ***Askhari***-tól északkeletre, 450km-re. Körülötte északra sziklás dombság húzódik, más felé pedig a végtelen homoktenger. A víztől a part mentén 50-100 m széles zöld terület van, gazdag növényi élővilággal. Van néhány citrus és füge fa is , de a fák többsége datolya - és dumpálma. A tó alatt egy búvópatak fut, ami a ***Sibara*** egyik forrásfolyójából, a ***Gesshá***-ból ered, és a térség több rejtett termálvíz kútjával keveredve, meleg vízzel táplálja az oázist. A víz 30 fokos. Az oázis első különlegessége, hogy a közepénél, óránként, több percig, fél tucat, 3-5m magas gejzírt lövell- fütyülve-sípolva- a levegőbe.

A második a lakói. A tóban régóta sellők (6) élnek, eredetük a múlt homályába vész. A tábor lakói már kiismerték őket az évek alatt, de az újonnan érkezők meglepetésre lelhetnek, ha kapcsolatba kerülnek velük. Sok éjjelen hallani szomorú éneküket a víz felől. Bárkit aki a vízbe merészkedik, azonnal elzavarnak, sőt , ha szűkséges, meg is ölnek. Erre utalhat néhány part menti és mederben fehérlő csontváz is.

Az oázist tértorzító varázslat védi. Az ***Amadar*** által készített fürkész nélkül lehetetlenség idetalálni.

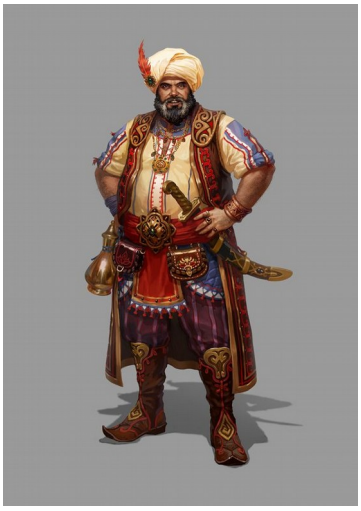
Az amundok által keresett szentély az oázis alatt húzódik. A keleti oldalon, a tóhoz közel, de már a sivatagi részen találhatók a félig a homokba süllyedt, leomlott ősi romok, amik az építmény titkos bejáratát rejtik. Az egész földalatti piramis elpusztult az idő múlásával, de ezt senki nem tudja. Ha sikerül felsatnyítja bárkinek is a kapuját, végeláthatatlan homok és átjárhatatlan törmelék fogadja a lemerészkedőt.

A sátortábor

A ***Momtahar*** karaván estefelé éri el a sátortábort, ami egy zöldellő oázis tavának északi partján áll. Az egyik pillanatban még csak a végtelen homoktengert látták maguk előtt a dűnék között, aztán a következőben már a zöldellő oázis fái alatt menetelnek, ami váratlanul éri őket. Valóban valamiféle mágia lehet a dologban. A varázsló megérkezése után, katonáival átveszi a térség felügyeletét, védelmét. Emberei párosával járőröznek a sikátorokban, és ellenőrző pontokat telepítenek minden jelentősebb bejárathoz a tábor köré. Persze lehetetlen teljesen lefedni egy ekkora területet, de amit tudnak megtesznek.

A tábornak több száz lakója van, sátraik egy több négyzetkilométeres területet hálóznak be. A színes, kisebb-nagyobb sátrak között kifeszített vásznak hűvösében emberáradat hömpölyög folyamatosan. Rengeteg az árus, aki a legkülönfélébb portékákat árulja rámenősen. Állatok, fegyverek, ruhák, élelmiszerek, illatszerek, rabszolgák, mérgek, varázstárgyaknak kikiáltott holmik, szinte bármi kapható. Sok a kóbor szerencsevadász, kereskedő, alvilági figura is, akik a gyors meggazdagodás reményében érkeztek a verseny idejére. Igazi kis labirintus, a szűk sikátoraival. Folyamatosan érkeznek és távoznak emberek, a tábor teljes élettartalma alatt. Élénk a forgalom. Vannak bordélyok, kocsmák, kaszinók, fürdők, teaházak, arénák, szállók, stb. A fémpénz mellet a víz is fizetőeszköznek számít.

A tábor egyik legtehetősebb kereskedője, az ötven vízleskordét felsorakoztató ***Szelim Aziz-Faddar***. A vízleskordék hordóiban lévő víz, mágikus jelek által van „tartósítva”, hetekig fogyasztható marad. Ezeket még ***Momtahar*** készítette jó pénzér egy közös vállalkozás indulásakor, a régmúlt időkben. Mára a varázsló visszavonult az üzleti életből, csak a verseny idejére tér vissza a helyszínre bérmágusként, bérelt katonáival. Kedvenc lovasa, ***Germon Jelster,*** akit hamar megkörnyékez és bizalmába fogad.



A verseny

A távolabbi, környező területek több gazdag kereskedője unalmában találta ki ezt a versenyt. ***Mushama*** lovagló verseny. Bárki indulhat rajta állatával, ha képes megfizetni a borsos nevezés díját. Ettől függetlenül bőven van nevező, mert a díjak is mesések. A sivatagban, vörös zászlókkal megjelölt útvonalon kell végiglovagolni. Déltől estig tartanak a futamok. Több független, képzett gyíklovas is megjelenik a versenyen, hátha valakinek szűksége van rájuk, mert van aki csak a gyíkját hozza ide. Nekik saját lakósátor negyedük van a táboron belül. A startig szabad lovasválasztás van, bárki megszerezheti bárki lovasát, a kedvezőbb ajánlataival.
Azért választották ***„Tasthaltassa”*** oázisát a verseny lebonyolítására, mert semleges területen fekszik, távol mindenki érdekeiktől és befolyásuktól.

A jómódú kereskedők ***Amadart*** bérelték fel egy kisebb vagyonért, a rendezvények kiötléséről, biztosítására, szervezéséről, a helyszín kiválasztásával és a kívánt fürkészek elkészítésére is. Ő találta ki magát a versenypályát is, és azt is, hogy mit keljen megszerezniük a lovasoknak. A sellőkkel való egyességről, és cseréről senkinek nem szólt.

Egy korábbi, véres konfliktus során bevezettet új szabály alapján, csak „kis” létszámú különítményeikkel érkeztek ide a kereskedők pár nappal a verseny előtt, akárcsak a pár száz főt számláló, vándorkereskedők és szerencsevadászok, kalandozók, nézők, érdeklődők, átutazok, stb., akik benépesítik erre a kis időre az oázis partját színes sátraikkal, árusbódéikkal, társzekereikkel, állataikkal, termékeikkel. A csőcselék a kereskedőket követik át a sivatagon, hiszen nekik nem áll módukban fürkészeket venni.

A sivatagban pedig nehéz lerázni valakit.

A verseny során 12 gyík indul a fürkészekkel felszerelt lovasával a hátán. Különböző esélyekkel lehet rájuk fogadni. A start a tábor északi oldalán, a tábor határában lesz. Ide kell vissza is érkezniük. Aki leggyorsabban ér vissza az északra elhelyezkedő, pár órányi távolságban lévő barlangból, ahol egy ritka növény évi

egyszeri termését kell leszüretelni, az nyeri a futamot. Ezt a termést, ami egy csokor lila, ragadós inda, kell a varázsló kezébe adni, aki a célban várja a nyertest, az üvöltő, óbégató tömeg előtt. A gyíklények kilométerekről kiszagolják a növény mellet élő gombák szagát.
A növény mágiával védi magát, félelem és zavarodottság aurával (30-30E) vonja be lakhelyét, a barlangot (30m), ezért, és hogy ne lehessen mágiával befolyásolni a versenyt, a futam előtt órákban a varázsló pszi pajzsokkal látta el a futamon indulókat („ló”+lovas).

(*Ha kifigyelik a játékosok, a futam utáni este, nem sokkal a rengés előtt, a varázsló a lehető legkisebb feltűnéssel berepül a tó közepére, és a csokor indát átadja a sellők vezetőjének. Mivel ez a növény a sellők oly ritkán ízlelhető, kedvenc csemegéje, a sellő cserében ad neki egy szütyöt (marék drágakövet.))*

„*Musham*”

Nagy méretű, kiszámíthatatlanan, alapból békés, de ha megtámadják harcias (harap és letapos), csökönyös, ostoba óriásgyík szerű állat, Ibara északi részén élnek magányosan, homokba ásott barlangokban. Ritkán jönnek a felszínre. Ynev világán elég ismeretlen, ritka faj. Növényevő, és kitűnő a szaglása. Imádja a földalatti gombákat, gyökereket. Nehezen kezelhető, ezért nem is terjedt el a használata a térségben. Nem tűri a lovasokat, csak Mf Lovaglással és Idomítás lehet megülni.

Előfordulás: ritka
Megjelenők száma: 1
Terme: N
Sebessége:140(SZ)
Ké: 10
Té: 65
Vé: 70
Cé: -
Sebzés: k6+2/k10+2
Tám/kör: 1/1
Sfé: 3 (pikkely)
ÉP: 40
Fp: 80
Ame: -*
Mme: -*
Méreg.ell.: 6

Intelligencia: állati
Max.mp: -
Jellem: -
Max.tp: 10

* a verseny ideje alatt, a modulban szereplő állatoknak pajzsot tesznek fel, hogy ne lehessen őket mágiával befolyásolni, melynek ereje 80-80E.

A gyilkosság, és ami mögötte van

A verseny előtti este, ***Kali*** egy kitalált dzsad kereskedőnek, ***Ali***-nak maszkírozva magát, megbízza J***affát*** a kerítőt, a „Hullámzó Homok” törzsvendégét, hogy béreljen fel egy csapatot a varázsló régi barátjára, a vízkereskedő megölésére és kirablására, és annak kedvenc lovasa (önmaga) elrablására. A kerítő a közelben élő hírhedt bandát, a „***Fekete Oroszlán***”-okat bérli fel egy üzenet által a munkára, akik elterelés képen káoszt okoznak a sátorvárosban, gyújtogatnak, mérgeznek, verekedést szítanak, elterelve, lefoglalva az őrség figyelmét, amíg elvégzik a feladatot.

KM: *Ezekbe az eseményekbe akár a játékosok is belekeverehetnek, idő és igény szerint!!!*

Az egyik fürdősátorban rajtaütöttek a kereskedőn és őrein, mikor épp ***Jelster***-t próbálja meg felbérelni gyíkja megülésére. Lemészárolták őket, hála a meglepetésnek és a túlerőnek, a kereskedő nyakláncát elrakták, az ott tartózkodó ***Kali***-t pedig ájultra verték. A két kis szolga gyereket, akik ott voltak, nem bántották. Sietve kellet távozniuk, ezért, a fiút megfenyegették, hogy ha beszél róluk bárkinek is, megölik a húgát. A lányt magukkal vitték, akár csak a szőnyegbe tekert ***Kali***t, és a sikátorok tömegében elvegyülve, dél felé elhagyva észrevétlenül a várost, az oázis fáinál elrejtett lovaiknál egyesültek a többiekkel, egy tarisznyában itt rejtették el a rabolt ékszert egy bokor alatt a homokban, a megbízó utasításainak megfelelően, és dolguk végeztével, visszatértek a táborukba.

A csapatot ***Harmon*** keresi és bérli fel az eset után, ***Momtahar*** megbízásából. A varázsló minden erejére szűksége van, hogy visszaállítsa a rendet, mint fizikai, mint mágia téren, így nem tud érdemben az üggyel foglalkozni, ezért kéri meg a csapatot a feladatra. A barátja gyilkosait akarja és az elrabolt lovast, akit vissza kell hozni a másnap déli startra, különben tömeglázadás törne ki a fogadók között.

A varázsló szinte bármit fel tud ajánlani nekik fizetség képen, az épp ész határain belül, rúnázást is, de max. 1db 63 mp rúnázás minden jk-k, vagy 65a/fő, vagy 65 aranyért bármilyen varázstárgy/fő, de csak holnap délre lesz meg, a verseny idejére. Vagy van neki fizetség képen egy tábori pletykája is, az egyik induló gyíkról.

- ***Od-nyelő*** *új induló, ez lesz az első futama. Fiatal, kezdő versenyző.*

Nyomok

1.)

A helyszín meglehetősen nyugodtan fogadja a csapatot.

Csak két „város”őr áll kint unottan, és az idegesen fészkelődő fürdőmester (***Rasim***), a sátor és szolgáltatás tulajdonosa, és a még élő szolgák ura. Bent véres harc nyomai látszódnak. A kereskedő átvágott torokkal lebeg egy óriási, több személyes dézsában. Bent vizelet és alvadt vér fémes íze, és drága illatszerek szaga terjeng. Két szolga és fél tucat dzsad fegyveres fekszik holtan a dézsa körül, több irányból érte őket szúrás, vágás.

Nyomolvasás Af látható, hogy több gyerekméretű nyom is van a sátorban, de gyerek test nincs. És hiányzik néhány nagyobb szőnyeg is.

Ha erre rákérdeznek a tulajdonostól:

- *Két szolga gyerek volt ma itt szolgálatban, de nem tudom hol lehetnek mostanra. Lehet hogy a koszos sátrukban bujkálnak, ahol laknak (szegény negyed)! De kerüljenek csak a kezem közé!*

Tud még esetleg egy kihallgatott információról is, jó áron:(4e)

- A *minap egy másik gyíkmester is itt áztatta fáradt csontjait. Hiába, jó a hírünk! Vagyis csak volt. Az eset után. ..Mindegy. A lényeg a lényeg. Hallatom, hogy* ***Korcs****-ot titokban neves elf mesterek készítették fel az idei versenyre.*

Az említett részen kérdezősködve, hamar megtalálhatják a ***Asga***-t, aki kis majmával a vállán, rettegve, remegve lapít rongyos sátrában egy hordóba rejtőzve.
Pénzzel, fenyegetéssel, kínzással könnyedén rávehető, hogy elmesélje amit látott.

Az egyetlen használható információja a gyereknek:

-*Egy fekete oroszlán tetoválást láttam az egyik gyilkos kézfején, méltóságod!*

2).

A városban egy helyen tudnak segíteni a tetoválás kapcsán. Vagy átgondolva a lehetőségeket felkeresik a helyi alvilágot, amikor is utánakérdezve egyből a „Hullámzó Homokba” mennek, vagy ha elakadnak, ***Harmon*** küldi őket oda.

A hely egy kocsmasátor. Sötétedéstől reggelig üzemel. Semmiféle fegyvert nem lehet bevinni. Füstös, tömött, sötét hely. Egy volt shadoni kalóz (***Washter***) vezeti. Mocskos, hájas, büdös és fröcsögve beszél.
Borsos áron vett (5e), hangos, nedves útba igazítása:

- Hej, *mi lenne nélkülem veletek..(köpés) Akire nektek szükségetek van, az a minden titkok tudója,* ***Jaffa****, a sarokban, ott ni!*

3.)

Jaffa egy vékony, ravasz tekintetű gorviki kufár. Két nagydarab, félmeztelen, kopasz, kancsal verőember ikerpáros védi.
(Ké: 25, Té: 65 Vé: 100, 2x, k6+2, Ép: 12 Fp: 60 Mme/Ame: 2/2, Méreg.ell: 5)

Kényelmesen, jelentősége teljes tudatában terpeszkedik az ülőpárnáján, egy sarokban, és keserű teáját kortyolgatva a közelgő futam fogadólapját olvasgatja egy lámpással a feje felet. Szinte bármit beszerez és szinte mindenkit ismer a városban. Harcban csak menekül. A tőle megvehető információk (1a-1a):

- *A fekete oroszlánok egy hely rablóbanda, akik a környező vidéken élősködnek. Gyerekeket nem ölnek, hanem eladják őket északra, rabszolgának. Senki nem ismeri a búvóhelyüket, ami valahol a közelben lehet!*
- ***Tohonya*** a napokban tövisbe lépet, és még nem a régi!

4.)

A begyűjtött információk birtokában, vagy kérdezősködnek a környéken, vagy visszamehetnek ***Harmon-***hoz is. Idővel eljuthatnak abba a „negyedbe”, ahol a környékbeliek laknak. A kereskedőket követő, szegény falusi családok, akik a jobb fizetség reményében jöttek munkát vállalni a sátorvárosba. Pásztorok, kézművesek, szolgák, örömlányok, rakodómunkások,stb.

Egy kis pénzért hamar találnak embereket, akik mesélnek nekik a környékről és a rablóbandáról. Fele igaz, fele nem. Egy fiatal pásztorlegény meséje tűnik a leghasználhatóbbnak majd:

- Egy hideg este elkóborolt a gidám, jó uram. Sokáig keresgéltem a nyomát, míg Galradzsának hála, megleltem egy kiszáradt vízmosásban. Már indultam volna vissza vele, mikor táncoló fényeket észleltem a távolban, ***Shulgara*** *elhagyott falujából. Nem mertem közelebb menni, felkaptam a gidát és hazarohantam. De higgyék el jó urak, gonosz dzsinnek lehettek ott, vagy más szerzetek! Hogy merre van a falu? Innen jó két órás út tevegelve, keletnek.*

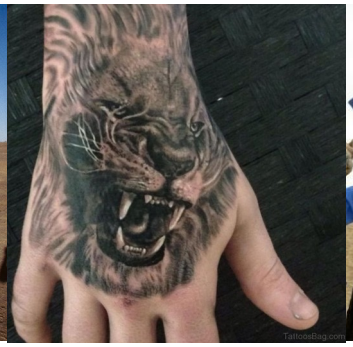
Egyéb pletyka:

- ***Zöld Villámot*** összeakaszkodott egy társával az ide úton és lesérült, nincsenek túl jó esélyei a versenyen!

5.)

Ekkor már közel éjfél van. Lehűlt az idő. Vagy most indulnak a rablókhoz, vagy reggel.

„Fekete Oroszlánok” fő (11 fő)



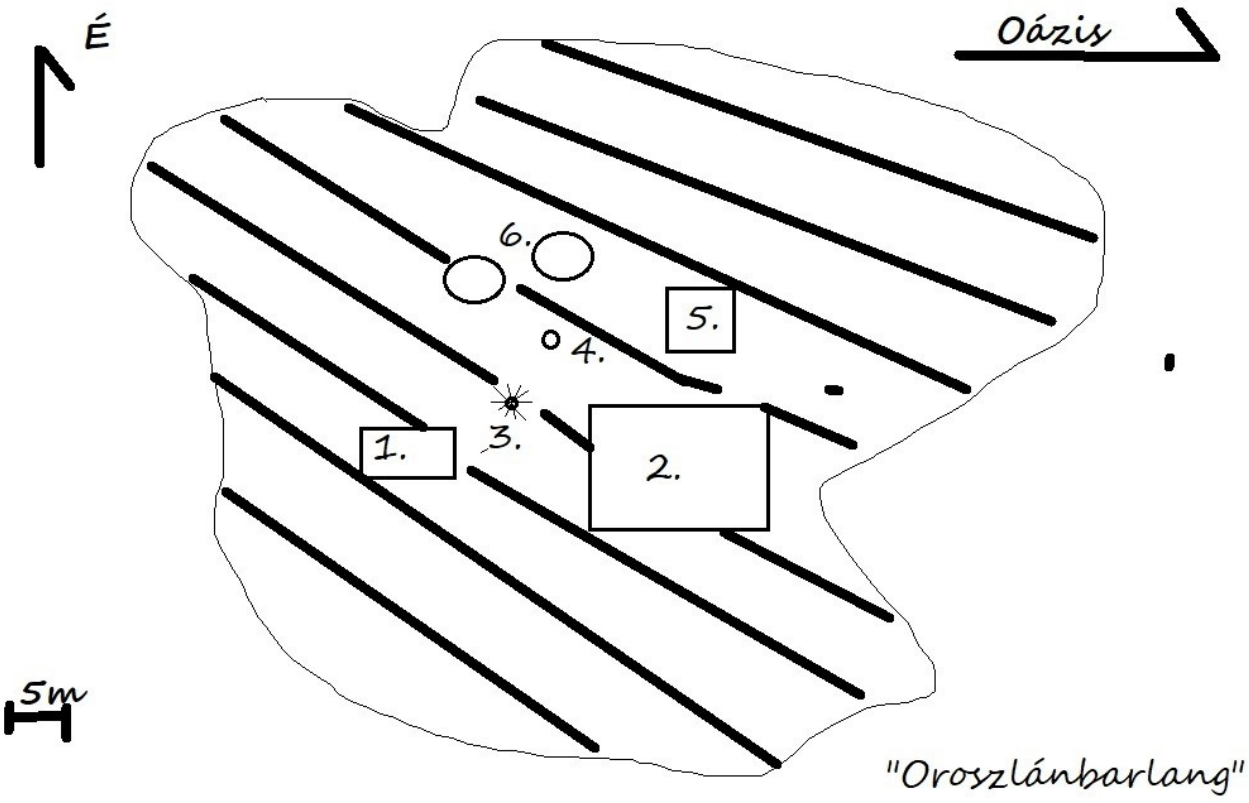
„*Oroszlány barlang*”

Az oázistól nyugatra, két órányi lovaglásra, az „O*roszlány barlangban*” élnek. Egyszerű dzsad harcosok, akik évek óta terrorban tartják az alig lakott környéket és karavánutakat. Mindnek egy fekete oroszlán fej tetoválás van a kézfején. Gyereket nem ölnek, de kapcsolatban vannak az északi „Láncbarátokkal”, akiknek elrabolt gyerekeket adnak el.

Egy ismeretlen okokból évszázadokkal ezelőtt kihalt, elhagyott kis település romjai, néhány, még álló házzal, a sivatag közepén. Egyik apró kútja még nem száradt ki, ezért is választották a rablók szálláshelynek. A romok közepén, a kút körül élnek, több kisebb sátorban, néhány házban. Az állatokat (10 ló,15 teve) is egy nagyobb épületben tartják. Az épületek vályogtéglákból és tapasztott sárból épültek.
A banda tagjai egytől egyik jól képzett, harc edzett veterán katonákból áll.

A táborban jelenleg 11 fő tartózkodik. A vezér és 10 embere.
Másik 10 embere jelenleg felderítőként a környéket kutatja kecsegtető célpontok után. A nagy távolságok miatt, sokszor napokra távol maradnak.

A bandatagok nem tudnak semmit a megbízásról, csak az elkövetésről és elterelésről.



1. A vezér háza. Egy poros, homokos, szegényes szoba, kevés bútorral. A vezér asztalán van egy két gyűrött tekercs. (- ***Jaffa*** *dzsad nyelvű megbízólevele, és egy üzenet****: Idén Csámcsogó rossz formában van!)*** Az emeletre egy külső lépcső vezet. A felső szint már használhatatlan, most őrposztként üzemel, állandó őrszemmel, aki a tábort és környékét fürkészi (max. 25m). A lenti bejáratnál egy korábbi zsákmány, egy *Querda* van láncra verve. Elengedik, ha szűkséges.

Querda (Boszorkány irányítja. -30Fp estén a boszi elájul, az állat felszabadul, megvadul!)

Ké: 45 Té: 110 Vé: 150 Ép: 15 Fp: 90 Tám/k: 3 Sebzés: k10/k10/2k6
Mme: 25 Amme: 25/3=28 (Boszi stat pajzsok) Méreg.ell.: 8

2. Az állatokat tárolandó, nagy, romos raktárépület. (2 tucat teve és ló)

3. Tábortűz. Itt mindig ül egy-két alak, és fölözget-sütöget valamit.

4. Kis kút, alján némi vízzel.

5. A harmadik, aránylag ép házikó. Előtte ül egy őr mindig. 2 helységes, két külön bejárattal.

Első, bedeszkázott ablakú, teljesen üres szobában , a rabok (sok lány gyerek és a lovas) fekszenek összekötözve, bekötött szájjal, a hátsó ablaktalanban pedig az összerabolt tárgyak, eszközök vannak bedobálva, lelakatolt ajtó mögött. A kulcsa a vezérnél van. (+10% zárnyitás)

6. Két darab, hat személyes sátor. Fekete színűek, ócskák, több helyen toldozva-foltozva.

Nappali felállás:

Vezér a szobájában a boszorkánnyal, egy őr felette. Két ember süt, egya rabokra vigyáz, egy a raktárban válogat, hárman az egyik sátorban kártyáznak, egy az állatoknál van.

Éjszakai felállás:

Vezér a szobájában a boszorkánnyal, egy őr felette. Egy ember sütöget a tűznél, egy a rabokra vigyáz, 2*3 aszik a sátorban.

Harcértékek:

Bandavezér („***Farabh***”) 8. tsz harcos
2db Jatagán Mf

Ké: 23/35
Té: 86/110
Vé: 116/150
Fp: 85
Ép: 14
Tám/kör: 2/2
Seb: k6+2
Sfé: 1 (vastag bőr ruha)
Pszi: 8.Af.
P.P: 29
Mme/Ame: 29/29 20/9 4/4= 53/42
Méreg.ell: 8
Jellem: Halál

Vallás: Doldzsa
Bátorság: 14

1 fegyver Mf, 2 kezes f.Mf, Vakharc Af, Fegyvertörés Mf
Képzet veterán harcos. Megunta az urak szolgálatát és csapatot toborozva saját rabló vállalkozásba kezdett.

„***Peola***” 5. tsz Boszorkány (lefátyolozott, félmeztelen szépség az ágyban, vagy a vezér mellett)

Egy korábbi rablás „emléke”, akár csak az őrállat kint. Orvella feltétlen híve, aki szektáját túlélve menekült a térségben. Gyorsan
összeszűrte a levet a bandavezérrel és hosszú távú terveik vannak egymással, amik persze titkosak és nem összeegyeztethetők.
Kerüli a harcot. Ha teheti, áldozatnak állítja be magát. Helyzettől függően fedezékbe húzódik, és onnan támogatja párját mágiával.
A Querda összetartozás mágiával van hozzá kapcsolva. Ő irányítja, ha észleli a behatolókat. Ha elpusztul az állat, vagy jelentős fp-t veszít sérült, elgyötört, meggyalázott ájult rabnak teteti magát a vezér ágyában.

Vé: 95 Ép: 6 Fp: 30 Mme/Ame: 25/25 5/5= 30/30
Méreg ell.: 3
Vallás: Orwella
Jellem: Káosz
Mp: 40
Bátorság: 7
Van nála a papucsa talpában egy rejtett hatalom itala is, vész esetére.

Kedvelt varázslatok: Tűzgejzír 26Mp, 3s, 5db, 2k6, Füstidézés 3s, 5Mp, 5láb, 3körig
Villámszórás 9Mp, 1s, k3 10kör

Rablók (5.tsz harcosok)
Jatagán Mf+kis pajzs

Ké: 23/30
Té: 66/90
Vé: 99/123/143
Fp: 55
Ép: 12
Tám/kör: 1

Seb: k6+2
Mme/Ame: 3/3
Méreg.ell: 5
Bátorság: 10
1 fegyver Mf, Pajzs h. Af.

A csapat a vezér szobáját átkutatva megtalálhatja a megbízólevelet. Ha ezt nem tennék meg, az elrabolt gyerekek szétszélednek a kiszabadulás után a rablók táborába, és a fürdetőlány megtalálva azt, az egyik jk kezébe adja. Ennek birtokában vissza indulhatnak a városba. Az egyik gyermek által hálából „súgott” infó:

- ***Sárkányfarok*** *az utolsó három futam nyertese, ő a legesélyesebb a nagy többség szerint!*

Visszatérve a sátorvárosba, már reggel van, vagy erősen hajnalodik, így a „*Hullámzó Homok*” bezárt már. ***Jaffat*** sehol nem találják, mindenki a kocsma sátorba küldi őket, este ott keressék majd nyitás után. (***Km: nem találhatják meg előbb!!!***)

Délben lezárják a fogadó irodákat szerte a sátorvárosban, a város északi határában összesereglett tömeg előtt elkezdődik a verseny. A start pillanatában egy gyík hörögve összeroskad. (***Faltörő***)
Nagy nevetés és szitkozódás rá a válasz a tömegből. ***Jelster, Od-nyelő*** nyergében indul útnak, és délutánra visszaérve, fél órával a többiek előtt ér győztesen a célba, kezében a lila gyommal. Ha a csapat sikeresen fogadott, átvehetik a jutalmukat.

Díjátadás után nagy ünneplés lesz úrrá a városon, ami reggelig tart.
Sötétedéskor, mikor a varázsló visszatért a tótól a drágaköves erszényével, és az ívósátor is épp nyit, egy erős rengés rázza meg az oázist. (***km***: ***Jester ekkor dobta be a követ a tóba, ami jelet küldött az amun papoknak. A mágikus rezgés, vibráció a tóban élő sellőket megölte, szétrobbantotta!! Az amundok másnap délben érkeznek a helyszínre, mikor is a vihar is ide ér!)***

6.) Ha a rengés után felkeresik újra ***Jaffat***, az épp egy csoport alakkal (másik csapat, az elkövetők)tárgyal hevesen, de meglátva őket, megpróbálja megvesztegetni újra a jelenlévő csapatot a saját védelmére, és aztán megpróbál elmenekülni előlük.

Itt lesz lehetősége a 2 csapatnak elöször szembe kerülni egymással. Itt több féle dolog is történhet.
A) végeznek egymással, a nyomozó csapat tovább játszik /*olvasd tovább lentebb*/
B) végeznek egymással, az ember rabló csapat tovább játszik /*olvasd tovább A) modult*/
C) összeállnak egy csapattá, és közösen nyomoznak tovább *olvasd tovább lentebb*

Elfogva, kikérdezve ***Jaffa*** elmondja, hogy őt egy ***Ali*** nevű, mindenki számára ismeretlen dzsad személy bérelte fel. Megpróbálta követni őt, de nyoma veszett a gyíklovasok sátrainál.

7.) A lovasok sátrainál keresgélve Sikeres Észlelés dobással felfedezhet, hogy egy fura alak ólálkodik az elrabolt ***Jelster*** sátra körül. Ha jobban megfigyelik, ő is egy gyíklovas (***Amer***) . Vagy mikor ők kérdezősködnek ***Jelster***-nél, kifele menet belebotolhatnak, ahogy zavartan próbál a hallgatózás után eliszkolni.
Ő elmondja nekik halkan, szégyenlősen:

- Rég óta ismerem Jelster-t, de nagyon furcsa mostanság, mint ha kicserélték volna. Meg sem ismer, pedig évekkel ezelőtt nagyon is közeli barátok voltunk. Én még mindig vonzódom hozzá, így minap is meglestem mosakodás közben, és észrevettem egy másik furcsaságot rajta. Volt a bal farpofáján egy jellegzetes anyajegy, és most nincs. Nem értem.

Ez alapján már a csapat könnyen rájöhet a dolgokra.
Átkutatva ***Jelster*** sátrát megtalálhatják ***Ali*** öltözékét, vagy elfogva ***Jelstert*** harcban, vagy csellel, kinyerhetik tőle a gyilkosságnak és itt létének okát.(a nyaklánc megszerzése, és annak a tóba hajítása, ami jelez valakiknek, aki ide fognak jönni délben, a jelet követve, az oázis szélén álló romokhoz)

Germon Jelster a „szörnylovas”

Középkorú, jóképű, vékony körszakállas, átlagos termetű, aszisz férfi, az egyedüli nem dzsad lovasa a versenynek. Nagy tehetségnek tartják, normál körül körülmények között jó eséllyel nyeri is a versenyt. Jól ért a *Musham*okhoz. Az toroni Császári Vadaspark egykori vezető állatgondozója, mára szabadúszó lovasa és idomár, győztese Ynev megannyi állatversenyének. Mesterien ért az állatokhoz és szörnyekhez, idővel szinte bármit meg tud szelídíteni, ülni.

Csak néhány közeli barátja, ismerőse tudja, hogy közel egy év lett egy tanonca is, ***Kalis Herberton***, egy ismeretlen származású, szintén tehetséges erv szépfiú, hogy kitanulja tőle eme ritka szakmát, bár vannak, akik inkább szerelmi viszonyról suttognak a két férfi kapcsán . Tény hogy Jelster sosem sürgölődött nők közelében, annak ellenére, hogy azok mindig rajongott érte. Egy, a közelmúltban történt sajnálatos baleset során azonban ***Kalis*** életét vesztette, ami rányomta bélyegét a mindig vidám Jelsterre is, aki azóta megváltozott, ridegebb, hallgatagabb, távolságtartóbb lett. Valószínűleg tényleg több lehetett a két férfi között mint, mester és tanítvány. ***Germon*** a szerencsejátékban jártasak hírből biztosan, látásból talán személyesen is ismerhetik akár.

Az igazság az, hogy ***Kalis*** nem véletlenül került ***Germon*** látószögébe. Hallott a lovasról, és a versenyről is, és mivel a kereskedő túl jól védet célpont volt otthonában, ezért megkellet várni míg az elmegy a versenyre, ahol kevés őr védi majd. Jobb híján ***Germon*** által akart eljutni a versenyre. A beképzelt lovas törzshelyére járva idővel felkeltette a férfi érdeklődését, aki végül egy nap, többször is érdeklődőn mustrálta őt, miközben harsányan mesélt két helyi vándornak egy sivatagi tó melleit, valamilyen ismeretlen lényekkel vívót versenyről, amit legutóbb megnyert, és amin idén is újra indul. ***Kalis*** még aznap este összeszűrte a levet a férfival, aki ***Germon Jelsterk***-ént mutatkozott be, és bizalmába, valamint ágyába férkőzvén, annak tanonca, szeretője lett. Az első terve az volt, hogy a férfi oldalán meglátogatja majd a verseny helyszínét, de

ezt menet közben megváltoztatta, mert a férfi társasága, közelsége egyre jobban feszélyezte, zavarta. Az együtt töltött közös idő során ***Kalis*** eltanulta ***Germon*** szokásait, tudását, testbeszédét és titkait. A verseny előtt pár héttel végzett mesterével egy páros lovagláson, elásta azt, majd átmaszkírozva magát, annak bőrébe bújt, és saját halálának hírét keltette (itatáskor a folyón egy krokodil elragadta). ***Kalis*** a versenyre már mint ***Germon*** érkezik az oázishoz.

Germon Jelster (alias Kalis Herberton)

7. tsz erigowi fejvadász/szablya
Ké: 23/30
Té: 75/90
Vé: 125/142
Cé: -
Sebzés: k6+5
Tám/kör: 2
ÉP: 12
Fp: 75
Ame: 29/9/4=42
Mme: 29/20/4= 53
Méreg.ell.: 5
Pszi Mf /pont: 29
Jellem: Rend
Vallás: Darton
Bátorság: 16

Fontosabb képzettségek: Lovaglás Mf, Idomítás Mf, Álca/álruha Mf, Vakharc Mf, Kínzás elviselése Af

Rossz hírek

A verseny estéjén nagy ünneplések, mulatozások vannak mindenfelé.
Este egy erős rengés rázza meg az oázist, de mivel más nem követi, hamar túllépnek rajta az emberek.

Hajnalban, a bódult tömegek felett áttrappolva egy őrszem érkezik a varázslóhoz, aggasztó hírekkel. Feltűnt a távolban egy, eddig még sosem látott méretekkel rendelkező homokvihar, ami sebesen közeledik az oázis felé. A leírások alapján nem lehet természetes vihar. Azonnal riasztják a várost, és megkezdődik a versenyfutás az idővel.

A varázsló mágiája segítségével nyit egy térkaput ***Al Abadana*** fel, amin szép sorjában elkezdik evakuálni a területet, de a város méretei miatt ez is több óráig fog tartani. A vihar délre éri el az oázist, elpusztítva mindent és mindenkit, akit itt ér. A csapatnak is a kapun át kell távozni.

A vendégek

Délben , az egyre erősebb szélben, a homokban nyíló tölcsér kapukban megjelenő kőlépcsökőn fellépdelve, megérkeznek az amundok is, a tóból érkező jelet követve, hogy a szentélypiramist újra birtokukba vegyék. A távolabbi térkapun már a sátorváros végső menekültjei távoznak éppen.

Befejezés/ek

A)
Ha a csapat nem szeretne délig várni, előbb is elmehetnek az oázisból a kapun. Így ők nem tudnak semmit a későbbi fejleményekből, ez lesz a kaland vége. Ők nem láthatják a megérkező, csalódott arcú amundokat, akik a szentélyt felnyitva szembesültek az építmény állapotáról.

B)
Ha megvárják az amundokat, csapdát is állíthatnak nekik, bár nem tudják kik, honnan, stb. érkeznek. Az amund osztag agresszív és kegyetlen, megtámadnak bárkit akit itt találnak. Sikeres legyőzésük után, még a kapun át tudnak ugrani a menekültek után, a vihar megérkezte előtt, és elmondhatják magukról, hogy megakadályoztak egy (eleve kudarcra ítélt) amund hadmozdulatot!
Vége...

Amund Rhó-k. (jk+2 fő)
6. tsz. Átlagos magas, kidolgozott izomzatú, fanatikus amund skorpió harcosok, 2 kezes csatabárdokkal, láncmellényben.

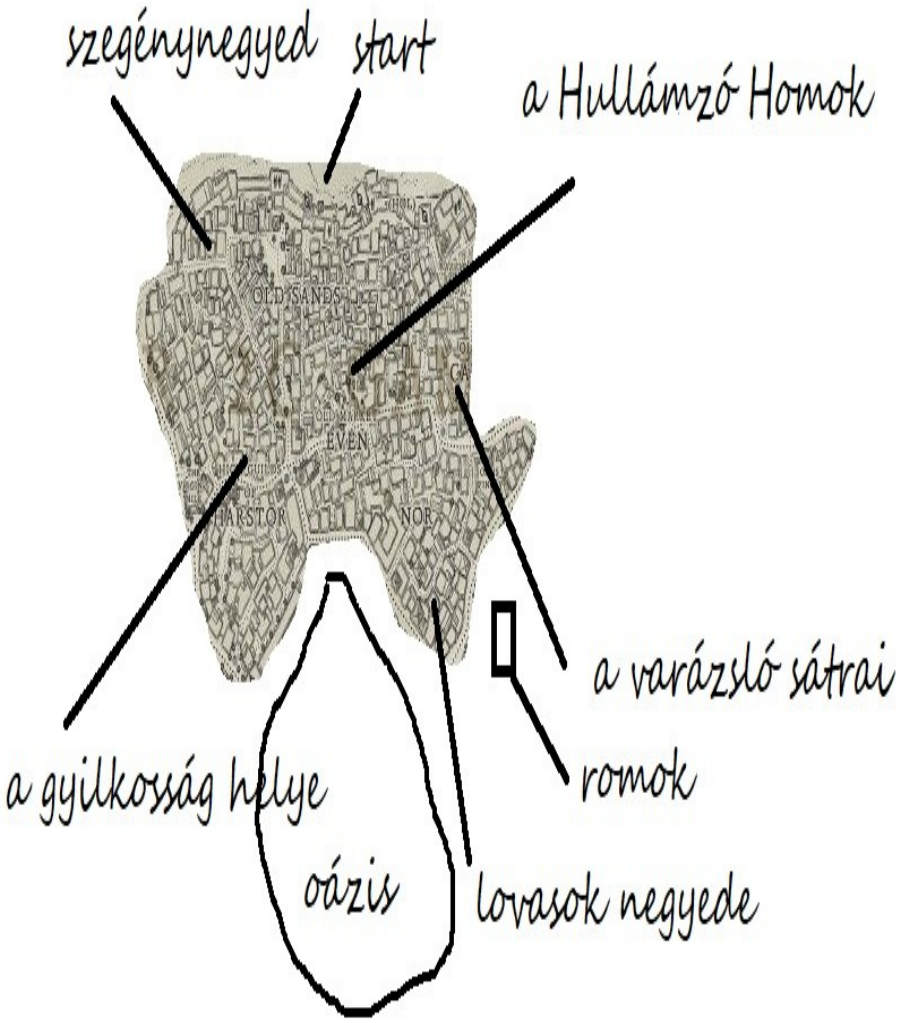
Ké: 40/45
Té: 75/90
Vé: 105/121
Cé: -
Sebzés: 3k6+4
Tám/kör: 1
ÉP: 15
Fp: 66
Sfé: 2 (arany láncing mellény)
Ame: 23
Mme: 23

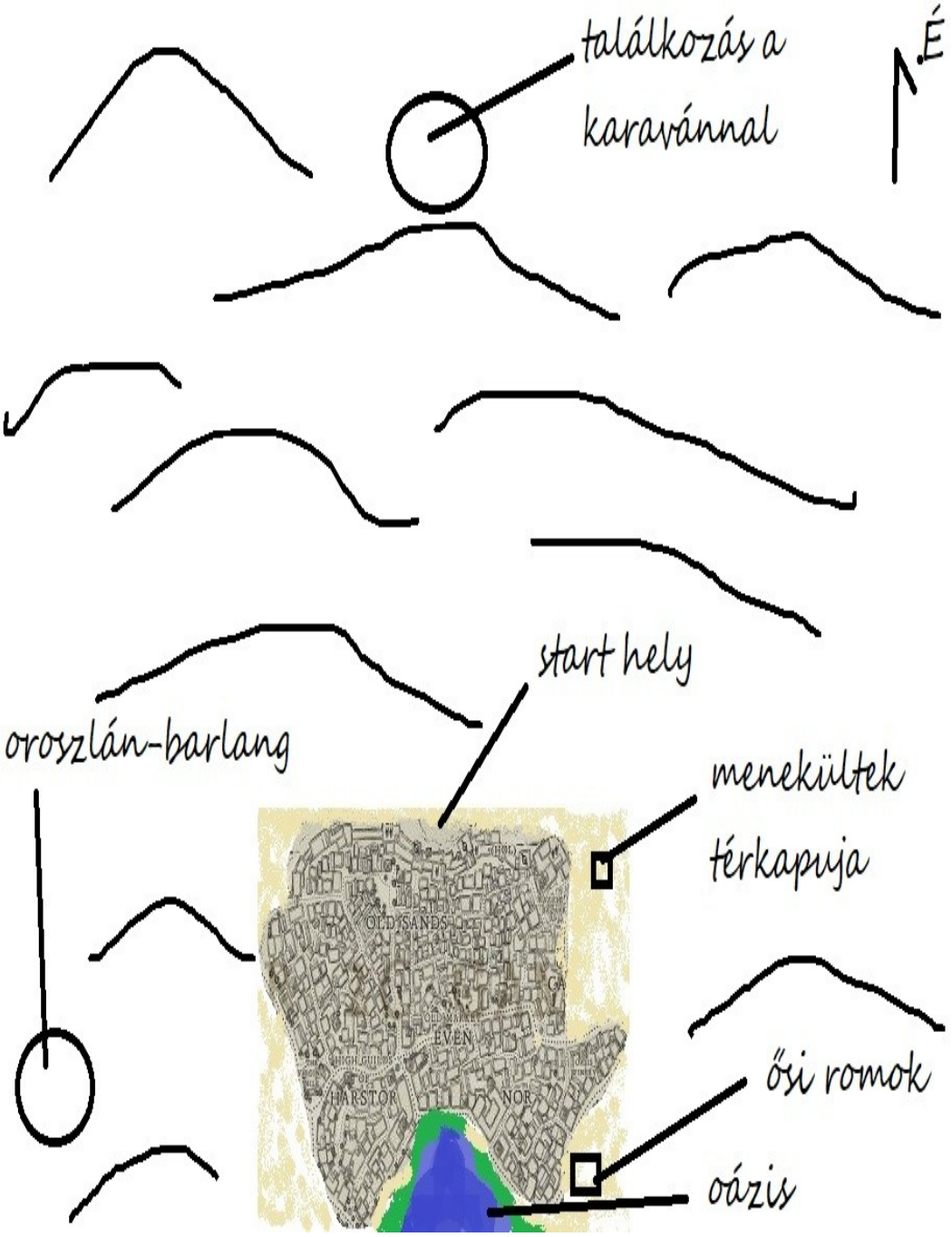
Méreg.ell.: 7
Vallás: Amhe-Ramun
Jellem: Rend, Halál
Bátorság: 20Képzettségeik: 1 fegyv. Mf, Pusztítás Mf, Vakharc Af, Fegyvertörés Af, Ökölharc Af

Nem ájulnak el 0 fp esetén sem, és 4 Ép nél sem esnek össze, ha elrontják az Állképesség próbát, hanem az asztrál démon énjük harcol tovább.

A nagy szél hordja a homokot bőven, a harcértékekre -10Té, -10Vé, -20Cé érvényes mindenkinek, a zavaró hátrány miatt.

Sátorváros


szegénynegyed
start
a Hullámzó Homok
a varázsló sátrai
a gyilkosság helye
romok
oázis
lovasok negyede



Írta: Valheru
Ötlet-társ: Sen Delor
Forrás: Arany Tenger, avagy az Amundok Könyve *2019*