

# *Az elrabolt királykisasszony*

## KALANDMODUL

### *Avagy a két alakváltó meséje*

**MAGUS kalandmodul 3-6. Tapasztalati szintű karaktereknek**

**Helyszín:** Északi városállamok, Sabrata városa

**JK-k száma:** ?

**Modul ideje:** nem meghatározott

**Író:** Kucsmár Richárd



## Bevezető

Ez a kalandmodul alacsony (3-6.) szintű karakterek számára íródott, de mivel a harc és a mágikus praktikák igen kevés szerepet játszanak a történetben, némi átalakítással bármilyen csapatnak előadható. Az események két alakváltó összehangolt akciója köré szerveződnek. Tudom, hogy a Bestiáriumban zauder címszó alatt (222.old.) csak egy főben van megadva a megjelenők száma, ám e mese egyik célja az, hogy a játékosok ne a szörnyek adatainak bemagolásával arassanak könnyed sikert. Ha rájönnek, hogy alakváltó áll a háttérben, és végiggondolják az eseményeket, arra is rájöhetnek, hogy ezt egyedül nem csinálhatta meg. Ha csak azzal törődnek, hogy milyen értékek szerepeltek a Bestiáriumban, akkor igen kellemetlen meglepetésben fognak részesülni, hiszen a másik alakváltó bosszúja nem fog sokáig késlekedni...

## Helyszín

A helyszín az északi városállamok északkeleti hatávidékén található városállam: Sabrata. Nagyrészt itt fog lejátszódni a modul, de néhány sorban fel szeretném vázolni a környék történetét és politikai helyzetét, már csak azért is, hogy jobban meg lehessen érteni, miért itt akarnak hatalomra jutni az alakváltók. Pontos dátumot nem akarok megszabni, mivel nem kötődik a modul valamely nagyobb történeti eseményhez.

Az általános sabratai és környékbeli helyzetképről annyi mondható el, hogy mintegy hatnyolc éve vészelték át egy nagyobb barbár támadást ( ezt köthetjük valamelyik zászlóháborúhoz is). A pusztítás nyomai itt-ott még látszanak, de az emberek igen boldogok, hogy végre nyugodtan telnek a napjaik, élvezhetik munkájuk gyümölcsét, és merész terveket szőnek arról, hogy a Nerf-folyótól keletre elterülő földeket ismét művelés alá veszik. Sabrata a Nerf- folyó nyugati partján terül el, a barbár támadás óta a legnagyobb kereskedelmi központ és település a vidéken. Mintegy tizenkétezer lelket számlál, élén az öreg herceg, Dagan Karaindas áll. A várostól délnyugatra magasodnak az Aldinal hegyei, ahol jelentős bányászat folyik, és ahol a legnagyobb hegyi településsel, Bukrasszal igen élénk árucserét folytat. Északnyugatra Alarik Hildeprundnak, Dreina paplovagjának birtokai és

várai találhatóak. Dreina lovagai oroszlánrészt vállaltak a barbárok visszaverésében, a kis államok közötti ideiglenes szövetség megszervezésében. Ez a szövetség a veszély elmúltával fokozatosan felbomlott, sőt egyre inkább feszültségek jelentkeztek. Vitellinus (Sabrata fővarázslója, rossz nyelvek szerint a város valódi ura) egy éve ugyanis megegyezett az Abaszisz keleti részeit birtokló hercegkapitánnyal, és állandó térkaput nyitott annak székhelyére, Adamgahr-ra. Ez a kapcsolat még inkább fellendítette a gazdaságot, ugyanakkor Abasziszból nemcsak pénz, hanem kalandorok és Tharr-hívők sokasága is áramlott, a hercegkapitány befolyásáról nem is beszélve. Dreina lovagjaival emiatt igencsak megromlott a viszony, valamint a Nerf-folyó torkolatánál található Harappa városával is, amely ezidáig sikeresen fölözte le a sabratai kereskedelem hasznának jó részét. A "diplomáciai" feszültségeket tovább növeli, hogy Dagan Karaindas már igen éltes korú, fiúutóda pedig nincsen. Leánya, Lulanda egy ideje eladósorban van, de férjet még nem találtak neki. Kérők akadnak szép számmal: Alarik Hildeprund, bukrasszi és harappai előkelőségek, állítólag aszisz nemesek is érdeklődnek. A házasságot sokáig halogatni nem lehet, de féltő, hogy bárki is nyerje el a hercegisasszony kezét, csak háborúk árán tarthatja meg azt.

Ebben az időben bukkan fel a két alakváltó, akiknek ideális terep nyílik arra, hogy " káoszt vessenek és halált arassanak.."

## Az alakváltók terve

A terv természetesen az, hogy a legbefolyásosabb személyek helyére lépjenek, elsősorban a sabrataiakat (Lulanda, Vitellinus vagy Dagan) megcélözva. Nehézséget jelent a hercegi udvarba férközniük, mivel a fővarázsló mágiája és óvatossága elég nagy ahhoz, hogy leleplezhesse őket, ezért csak kerülőúton érhetnek el sikert ( és így a játékosoknak is nehezebb lesz kibogozni a szálakat ). Az első célpontjuk a hercegnő, mivel az apja ritkán mozdul ki palotájából és mutatkozik a nyilvánosság előtt. A másik problémát az jelenti, hogy Lulanda mágikus védelmét (pszi-

pajzsok, membrán is) maga Vitellinus alkotta meg. Ha fel is tudják venni a lány alakját, nem ölhetik meg, mivel a varázsló rögtön megérezné, illetve rátalálhatna, ha csak elrejténék. Ezt a következő módon próbálják áthidalni: egyikük egy harappai boszorkány alakjában elcsábítja a hercegi testőrség fiatal tisztjét, akitől információkat szereznek arra nézvést, hogy mikor nyílik lehetőség a hercegnő elrablására. Ezt a másik alakváltó Tharr papjaként fogja végrehajtani, hűséges követői segítségével. Tharr szentélye - amely a várostól nyugatra lévő dombok tövében búvik meg, alig egy napi járóföldre - védelmet nyújt Vitellinus mágiája ellen, így a csere nyugodtan megtörténhet, a boszorkány felveszi Lulanda alakját és megöli a lányt. Ekkor már mindenképpen észrevették az eltűnését, a kétségbeesett keresés pedig gyors eredményt hoz (természetesen a játékosok lesznek a hős megmentők). A siker oka az, hogy az alakváltók szándékosan hagytak árulkodó nyomokat maguk után. A történet egyszerűnek látszik: az anarchiára törekvő Tharr-papok elrabolták a hercegnőt, de mielőtt feláldozhatták volna, bátor kalandozók közbeléptek és kiszabadították, "Lulanda" visszatérhet szerető apjához... A felmentő csapatban nincs alakváltó, mivel Vitellinus köztudottan "rühelli a magukat kalandozóknak nevező ocsmány söpredéket", nem akarnak felesleges kockázatot vállalni. Lulanda becsempészi udvarhölgy alakjában társát, és megindítják a gyilkos intrikát a fővarázsló ellen. Ha az gyanút fogna (vagy esetleg a csapat), megrendezik a hercegnő tragikus halálát és Dagan helyére lép egyikük. Az uralkodót Vitellinus már nem foghatja vallatóra (a herceg mágikus védelmét szintén ő alkotta meg), rövid úton megpróbálnak végezni vele. A végső célt azzal kívánják elérni, hogy Vitellinus alakjában találkozzon beszélnek meg Alarik varázslójával. Megölik, majd a helyére lépve mágiával egyszerű bábfigurává alacsonyítják le a paplovag földesurat. A vidék legerősebb gazdasági (Sabrata) és katonai (Dreina

lovagrend) területeit ellenőrizve óriási lehetőségek nyílnak meg az alakváltók előtt. Hacsak meg nem állítják őket...

## A diadalmenet

Avagy a kalandozók színre lépnek. Ők fogják "megmenteni" az elrabolt hercegnőt, tehát lépéselőnyben kell lenniük a többi kutató előtt. A kalandot indíthatjuk Sabratában, ahol egyikük gyanús alakokra lesz figyelmes az éjszaka. Rájöhet, hogy Tharr szerzetesei sántikálnak valami rosszban, hallhat egy elfojtott sikolyt az elfüggönyözött hintóból, láthatja melyik kapun szöknek ki, lefizetve az őrséget stb. Esetleg a csapat épp a városba tart, amikor egy örült tempóban száguldó hintóval találkoznak, melynek kocsisa - minő felelőtlenség! - szinte hivalkodva hordja Tharr szimbólumát, majd a város közelébe érve katonákba botlanak, akik égenföldön keresik azt a bizonyos hintót, és elkotyogják, milyen óriási jutalmakat helyeztek kilátásba. A lényeg az, hogy a hátrahagyott nyomokat a csapat az elsők között vegye észre, és ha kellőképp gyorsak, akkor a megmentők is ők legyenek. A keréknyomokat követve eljutnak a dombok közé. Megtalálják az üres hintót, amiben "ottfelejtették" a hercegnő egyik drága ékszerét. Szinte ordító nyomok vezetnek el a barlangig, amiben a Háromfejű szentélye áll. Ha a csapat lassú volt, vagy csak meg akarjuk nehezíteni a dolgukat, bemesélhetünk egy másik kalandor-társaságot, akikkel szinte egyszerre érkeznek meg. Legyenek gyengébbek náluk, össze is foghatnak velük, vagy épp megküzdhetnek. Ha együtt mentik ki Lulandát, megpróbálhatnak csendben elillani vele stb.

A barlang mintegy negyven méter hosszú, a végében található meg az oltár és a lány. A bejáratot hat vasrúd leeresztésével torlaszolták el (egyszerű erőpróbával felemelhető), csak féltucat szerzetes védi. Semmilyen érdekes vagy értékes dolog nem található benn. Amikor elhagyják a barlangot, a látszat kedvéért harminc szerzetes és a pap megkergeti őket. A pap itt alkalmazni fog egy furcsa varázslatot, amit a mágiaismerettel rendelkezők nem tudnak besorolni sehova (ha esetleg megfigyelik és rákérdeznek!). Ez az alakváltók egyik különleges képessége, és később akár árulója is lehet. Amikor elmondjuk, hogy a pap varázsol, mintegy mellékesen szemléltessük (pl. szorítsuk ökolbe a kezünket, érintsük keresztben a vállakhoz, majd

nyújtjuk előre a kezünket, arra mutatva, akire varázsol). A hatása: az áldozat megbénul öt percre, mágiaellenállás vagy mentődobás nincs- persze a látszat kedvéért dobathatunk. Ezt a varázslatot, és a szemléltetést később is bevethetjük, ha a csapat teljes homályban tapogatózna, és szükségük lenne egy kis segítségre. Ha megpróbálnak harcolni a nyomasztó túlerővel szemben, a pap száz méterről is ellövi több karakterre a fenti mágiát, tehát csak a menekülés az egyetlen esélyük. Lulanda könnyes szemekkel rebeg hálát a csapatnak, ráadásul biztatóan mosolyog a legsármosabb férfra vagy a vezetőre, örök hűséget és szerelmet ígérve...A visszaút zavartalan, a katonák díszkíséretet adnak a városig, a nép (több ezren!) kitörő lelkesedéssel fogadja az örömhírt és a hősokeket. Az udvarban kitüntető tisztelettel bánnak velük, a herceg kezét fog mindenkivel és köszönetet mond. A jutalom sem marad el: fejenként száz arany, díszpolgárság, ingyen szállás, élelem, fegyverek, lovak, felszerelés. Mindenki boldog, a játékosok nyugodtan sütkérezzenek a dicsőségben. Csak egy ember méregeti őket komor és bizalmatlan ábrázattal: Vitellinus. Happy end?

### *Udvari intrikák*

A kaland voltaképpen csak most kezdődik el! A fenti "diadalmenetet" a játékosok éberségének elaltatására használtuk fel. Ezt a részt meséljük minnél egyszerűbben, "hentelős" stílusban, esetleg panaszkodhatunk a játék elején, hogy nem volt sok időnk felkészülni, így most csak valami egyszerű sztori következik. A csapatnak menjen úgy minden, mint a karikacsapás: felfedezik a rablást, követik a nyomokat, kiszabadítják a hercegnőt, este már egy egész város ünnepli őket. Érezzék úgy, hogy most minden bejött nekik, vagy te vagy engedékeny és jó hangulatban. Ezek után könnyebben be tudod őket fogni az "intrikák" hálójába. Ebben a részben már nem látható előre az események pontos menete, sok függ attól, hogy a csapat miként reagál, kiben bízik meg és kire gyanakszik, minek akar utánajárni, valamint az alakváltók miként tudják felhasználni őket stb. A nem-játékos-karakterek részletes leírása a modul végén található meg, most csak annyit közölnék, hogy mi történne, ha az alakváltók terve többé-kevésbé zavartalanul megvalósulna.

### *Első nap*

Az első találkozás és ünnepélyes fogadás alkalmával kiváló alkalom nyílik az udvar hangulatának leírására. Sabrata előkelőségei Toronban vagy Abasziszbán még a kismemesi szintet is alig ütnék meg: kiváló minőségű ruha vagy ékszer alig akad, a nemesek többsége műveletlen, csak a birtokairól képes hosszabb ideig beszélni. Itt nem a hárfa hangját hallgatva elmélkednek a filozófia kérdéseiről, hanem vad, már-már pórias zenére ropják a táncot. Hiányzik a kifinomultság és a dekadencia, ám a megszokott siserehad korántsem: léhűtők, rátarti nemesifjak, gögös dámák, atyáskodó öregurak, kacér hölgyek, fontoskodó hivatalnokok, irigyelt kereskedők, tenyérbemászó alakok, részeg "jóbarátok" stb.

A csapat külsejétől, viselkedésétől, társadalmi helyzetétől függ, hogy az udvar az első örömujjongás után miként bánik velük: bunkóknak, zsoldosoknak, "egyenrangúaknak" tartja-e őket, kerülnek vagy keresik a társaságukat. Ha a játékosok igénylik, az estélyt részletesen elmesélhetjük, apróbb "kalandok"-ba keveredhetnek: udvarlás, párbaj, költői verseny, szerencsejáték, ismeretségeket köthetnek, meghívásokat kaphatnak más ünnepekre, vadászatra stb. Néhány tipikus személyt a modul végén leközlök.

Lulanda célja a megérkezéskor, hogy apját meggyőzze Vitellinus alkalmatlanságáról és megbízhatatlanságáról, hiszen a mágiája nem volt képes sem megvédeni, sem megtalálni őt. A csapatot is megpróbálja felhasználni ellene; egyrészt eljátsza, hogy már csak bennük bízik (illetve egyikükbe szerelmes is), másrészt őket kéri meg arra, hogy leplezzék le azt az árulót, akinek a segítségével elrabolták. Dagan beleegyezik, hiszen bizonyos abban, hogy valaki segített Tharr híveinek, a lánya pedig elhitei vele, hogy rajta kívül nem bízhat meg senkiben sem. Egyre inkább a fővarázslóra tereli a gyanút, nem is mer a közelébe menni, nehogy megbabonázza praktikáival.

Még az este folyamán a másik alakváltó felveszi egy udvarhölgy (Ilithil) alakját, aki a hercegnő utasítására a kalandozókat fogja "segíteni" a nyomozásban. Bevezeti őket az udvari élet rejtelmeibe, tanácsokat ad: kívül

érdemes beszélni, kik a gyanús alakok. Természetesen olyan személyekkel ismerteti meg a csapatot, akik nem szívlelhetik Vitellinust, így mindenféle ocsmány pletykát hallhatnak róla: hatalomittas, alattomos, gonosz, fekete mágiát használ, gusztustalan kísérleteket végez embereken stb. Állandóan a csapat közelében akar maradni, minden lépésükről és tervükről tudni szeretne, persze csakis azért, hogy úrnőjét tájékoztassa és ő is segíthessen. Lulanda hamar visszavonul lakosztályába, kimerültségre hivatkozva. Az elkövetkezendő időben nem is mozdul ki onnan, kerüli Vitellinus társaságát, aki szeretne elbeszélgetni vele és mágikusan megvizsgálni.

Ha az ünneplő vendégsereg tagjainak véleményét kérdezik arról, hogy kinek állhatott érdekében az emberrablás; minden elképzelhető és elképzelhetetlen feltételezést, pletykát, vádaskodást hallhatnak; mindenki gyanús lehet.

Vitellinus az este folyamán nem hajlandó szóba elegyedni a csapattal, rövid idő után visszatér a tornyába, és egész éjszakáját azzal tölti el, hogy megpróbál minden adatot begyűjteni a karakterekről. Igen kiterjedt kapcsolatai révén, no meg a térkapu segítségével valószínűleg tiszta képet fog nyerni a kalandozók kasztjáról, vallásáról, származásáról, nagyobb nyilvánosság előtt elkövetett tetteiről. Ha a csapatban akad akár egy kétes hírű, feketemágiát használó vagy "gonosz" istent követő személy, a fővarázsló teljes mértékben ellenszenvvel fog viseltetni az egész csapat irányában, és arra fog törekedni, hogy eltávolítsa őket a városból. A következő napokban - ahogy egyre furcsábbá válik számára a hercegnő tartózkodó magatartása - inkább csak megfigyelés alatt fogja tartani. Ha valamilyen valószínűtlen okból kifolyólag mégis hajlandó lenne beszélni a csapattal, illetve egy valóban erényes és feddhetetlen karakterrel; abban az esetben a megmentés minden egyes részletéről tudni akar, megkér valakit, hogy mentálmágiával az emlékei között kutathasson. Kifejezi a hercegnő

iránt érzett aggodalmát; veszélyesnek tartja, hogy még most sem tudta megvizsgálni, ugyanis elképzelhetőnek tart valamilyen mágikus befolyásolást vagy Tharr szentélyének káros utóhatását. Furcsállja, hogy a tökéletesen kivitelezett elrablás után mégis igen hamar a nyomukra bukkantak.

## *Második nap*

Másnap, kora reggel a herceg hivatja a csapatot a testőrség szállásához. A testőrkapitány (Ander Dreux) felvázolja az elrablás körüli helyzetet. A hercegnőt az esti órákban rabolták el hálósobájából, az ott tartózkodó két szolgálólányt megölték. Az eltűnést csak hajnalban fedezték fel. Az őrség súlyos mulasztásáért egy személy tehető felelőssé, egy Alaf Letar nevű fiatal tiszt, aki a biztonsági szabályok többszöri megszegésével és a katonák figyelmének elvonásával minden bizonnyal a Háromfejű híveinek segédkezett. Alaf azon a hajnalon levetette magát az egyik bástyáról és szörnyethalt. A kapuőrséget lepézték, az eddigi vallatások során nem sikerült kideríteni, hogy a Tharr papon kívül mástól is elfogadtak volna juttatásokat, valószínűleg Alaf ebben az ügyben nem játszott szerepet. (A történet további részét a játékosok jól ismerik, hiszen tevékeny részesei voltak.) Alaf szobáját alaposan átkutatták, és meg is találták az elrejtett bizonyítékokat: 80 aranyat (mondanom sem kell, ez nem a zsoldból félretett összeg), illetve egy összegyűrt papírfecnit ezzel a szöveggel: "Tedd meg, amit tenned kell, igaz egyetértéssel". A városban létezik egy Igaz Egyetértés nevű "titkos" szervezet, a testőrkapitány meg tudja nevezni néhány tagját ( a város krónikása, egy Dreina és egy Della pap, egy szegénynegyedben élő tanítómester, "adataikat" lásd a modul végén), gyülekezőhelyük általában a krónikás, Bessen Jarak ( leginkább történészkedő polihisztor) háza. Eddig nem találtak olyan adatot, ami miatt veszélyesnek tartották volna őket, bár sok pletyka kering róluk (bolondok társasága, ősi titkok őrzői, összeesküvők a herceg, az abasziszi befolyás, a kereskedők, a nemesek stb. ellen). Dagan hozzáteszi, hogy Vitellinus is tagja a társaságnak, az ő elmondása szerint tagjai olyan emberekből állnak, akik sokat tesznek városuk felvirágoztatásáért (elsősorban kulturális téren). Ezt a szervezetet azért hozták létre, hogy mindenféle társadalmi-vallási-rangbéli

különbségeket, előítéleteket és procedúrákat félretéve, egyenrangúakként vethessék fel és vitathassák meg ötleteiket. A testőrkapitány engedélyt kap arra, hogy az ismert tagokat megfigyeltesse és ha lesz a közeljövőben gyűlésük, lecsapjon ott. Dagan felkéri a kalandozókat, hogy segítsenek felgöngyölíteni az összeesküvést. Mivel nagy népszerűségnek örvendenek, mindenkinek "illik" fogadnia őket, próbáljanak puhatolózni, kik állhatnak még az ügy mögött. Már nem tudja, kiből bízhat meg, milyen kiterjedt az árulók köre. A csapatra szükség lenne a titkos szervezet felderített tagjainak megfigyelésében és az esetleges rajtaütésben is. Úgy véli, a fővarázsló nem fordulhatott ellene, de a lánya szavai és a mostani bizonyítékok már kezdik megingatni bizalmát.

A játékosokban felmerülhet a kérdés (ha Vitellinust tájékoztatják a fentiekről, ő rá is kérdez): hogy lehetett ennyire elővigyázatlan a fiatal tisz, miért nem égette el azt a papírfecnit?! A háttérben ismét az alakváltók állnak. Alaf a harappai boszorkány sugallatára (megbélyegzés csókja és megfigyelés) lett öngyilkos. A fecnin lévő írás a Tharr paptól származik, de ezt összehasonlítási alap híján nem tudják. Ezzel ismét Vitellinus felé terelik a gyanút. Az Igaz Egyetértés valóban egy ártalmatlan szervezet, de ebben a feszült légkörben titkolózásuk saját magukra nézve lehet veszélyes. Ha a csapat megpróbál a tagoknál érdeklődni, azok elzárkóznak, és bizalmatlanná válnak.

A testőrkapitány még megjegyzi, hogy Alafot két hete látták flörtölni tisztársai egy alacsony, szőke hajú, zöld szemű, elegáns külsejű hölgygel, aki valószínűleg Harappából érkezett, a nevét nem tudják. További információkkal csak később tud szolgálni, mivel a kikötőváros két heti járőföldre fekszik. Az itt tartózkodó harappaiaktól lehetne még érdeklődni a hölgy után. Ha a kalandozók ezt megteszik, némi utánajárás és pénzátadás révén érdekes dolgokat hallhatnak. Sabratában sehol nem szállt meg ilyen nő, csak a tiszttel együtt látták sétálni esténként a folyóparton. A harappaiak sem ismernek olyan nemes hölgyet, akire illene a leírás, viszont megemlítik, hogy ott megégettek egy boszorkányt, aki pont így nézett ki. Csakhogy azt a máglyát már hat hete gyújtották meg, teszik hozzá, tehát mégsem lehet ugyanaz a személy. (Az alakváltó a boszorkány halálakor vette fel az alakját.)

Innen már teljesen a játékosokon múlik, hogy hogyan alakulnak az események. Ráállhatnak az Igaz Egyetértés tagjainak megfigyelésére, utánajárhatnak a harappai kisasszony ügyének. Ilithil, az udvarhölgy ott lebzsel körülöttük. Lulanda a megrázkódtatások miatt nem fogad szívesen senkit, "szerelmét" is csak rövid ideig, biztatja a nyomozásra, tovább áskálódik a fővarázsló ellen. Daganon kezd elhatalmasodni az üldözési mánia. Úgy tervezi, követséget meneszt Alarik Hildeprundhoz, akit valamennyire tisztel és kedvel, és meghívja. Ha Vitellinus csakugyan el akarja árulni, talán Dreina lovagjai még segíthetnek megállítani. Vitellinus eközben megismerte a kalandozók múltját, és eldönti, mit tegyen velük. Ebéd után ismét sikertelenül próbál találkozni Lulandával, most már balsejtelmek gyötrik, amit közöl is uralkodójával. Dagan megijed egy kicsit, és megígéri, hogy rábeszéli lányát a "vizsgálatra", aki természetesen elzárkózik. Erre a herceg - még a nap folyamán - megkéri a csapat egyik mágiahasználóját, hogy segítsen ebben az ügyben. Lulanda neki sem enged, maximum egy varázsló auraérzékeléssel jöhet rá, hogy erős (35-50) statikus pajzsokat helyezett el valaki a lány védelmére. Nem hajlandó elárulni, honnan a védelem (egyébként a palotába beengedett Tharr pap helyezte el), először a családi ereklyéknek tulajdonítja, majd egy, az előző napon Abasziszbába távozott Krad pap segítségét emlegeti (aki elérhetetlen, mivel régi könyvek után kutat, nem árulta el pontosan, hol - ez a mese a pajzsok kivételével igaz).

Vitellinus az este elhatározza, hogy összehívja másnapra az Igaz Egyetértést, megbeszélni a további teendőket. Közli a herceggel, hogy holnap délelőtt mindenképpen beszélni fog Lulandával. Dagan összeállítja a Dreina paplovaghoz másnap reggel indulók névsorát. Fontos! Ha Vitellinus nem bízik a csapatban, megpróbálja ezzel a követséggel eltávolítani a kalandozókat a városból. Ugyanígy, ha az alakváltók azt érzik, hogy a csapat sejt valamit, akkor ők is távozásra biztatják a hősöket, azzal az ürüggyel, hogy Vitellinus régi jóbarátja volt Alarik udvari varázslója (Zkauba), akitől meg lehetne tudni, miért romlott meg köztük a viszony, hogyan lehetne megállítani. Dagan viszont valószínűleg

megkedvelte a csapatot (hacsak meg nem sértették valami tiszteletlenséggel), hiszen megmentették a lány életét, és azt szeretné, ha továbbra is mellette maradnának és védelmeznék. Ezért csak akkor engedi el őket, ha ezt maguk is határozottan kérik. Ha felkerekednek Alarik Hildeprund meglátogatására, akkor kiesnek a további történésekből. Másfél nap múlva érkeznek meg (erőltetett menetben és váltott lovakkal), és csak a végső összecsapáson vehetnek részt esetleg a Vitellinus alakját felöltő alakváltó és Zkauba között (lásd ott).

Ha csapat a titkos szervezet tagjait figyeli meg, rájöhetnek arra, hogy valami készülődik. Bár telepatikus úton kaptak értesítést a holnapi gyűlésről, de látszik, hogy azt az időpontot szabaddá kívánják tenni.

Az alakváltók este már elhatározzák, hogy Lulandának meg kell halnia, különben lebukhatnak. Ha a csapat esetleg gyanakodna a lányra, és kérdezősködne a szolgálaitól, három dolgot tudhatnak meg: a tegnapi estély előtt egy incognos alakot fogadott, röviddel ezután egy nagy, erős parfümillatú ládát hozatott be, végül fáradságra hivatkozva nem ment el az igen kedvelt szolgálólányai temetésére. A hercegnő válaszai: az a bizonyos személy a Krad pap volt (Remol Sardagill), a ládában titkos családi rejtékhelyről hozatott mágikus tárgy van Vitellinus ellen (a ládát visszavitték már, több mágikus eszköz is van benne). Valójában a Tharr papot fogadta, a ládában pedig a valódi Lulanda holtteste feküdt.

### *Harmadik nap*

Másnap reggel - az Alarikhöz menesztett küldöttség már hajnalban elindult- a kétségbeesett, rémálmodtól gyötört lány Ilithil révén magához kéreti apját. Megölik, a hercegnő felveszi az alakját. Vitellinus érzi (membrán), hogy valami nagy baj van, rögtön a palotába siet. Az alakváltók egy varázstárgyból tűzkitörést, így tűzvészt hoznak létre. "Dagan" épphogy kimenekül a lángok

közül varázslója karjaiba, akinek összetörten elmeséli, hogy a lányát valami idegen erő kerítette hatalmába és megpróbálta megölni őt valamilyen tűzmágia segítségével, amiben csak Lulanda lelte végzetét. A holttestet meg is találják. (Dagan porhüvelyét a szomszédos szobában lévő Ilithilnél rejtették el.) Ha a csapat még a városban tartózkodik, ők is értesülnek a tragédiáról. Ilithil siet eljűk, rémülten közli, hogy valószínűleg a fővarázsló végzett úrnőjével, és most a herceget próbálja meg befolyása alá vonni, vagy talán megölni. Kimutatta a foga fehérjét, már nem is próbálja leplezni szándékait, azonnal meg kell állítani. Ha a karakterek előző este még nem kapták volna meg, most az udvarhölgy átnyújtja nekik a varázsszert. Ez egy kis festmény, amelyen egy gyászmenet látható, elől Darton papjai a levegőben lebegtetve viszik a koporsót. Ha valaki kezébe veszi a képet, és elcítál egy dartonita imát ("Te, aki éjben jársz a sírok között, Te aki örülsz a kutya ugatásának és a kiontott vérnek, ezerarcú hold, ó Darton, fogadd kegyesen áldozatomat!"), aktivizálja -maximum egy órán át naponta- a képben rejtőző mágiát, ami egy 100-as erősségű mentálvarázslat. Hatása: aki ezután a képre néz és kisebb a mágiaellenállása, úgy érzi, hogy ő van a koporsóban, nem képes semmilyen cselekvésre (maximum egy órán át, csak egy személyre hat). Ilithil megkéri a csapatot, hogy valamilyen módon próbálják ezzel megbénítani Vitellinust. Az alakváltók egyébként rájönnek, hogy a sabrataiak túlságosan félnek a varázslótól, nem mernek szembeszállni vele, ezért is van szükségük a csapatra.

A tervük mégsem válik be, mivel hiába mutatják meg a képet (ők vagy a csapat), Vitellinus mentális pajzsai jóval erősebbek, és amint rájön a trükkre, elteleportál. Ezt csak úgy tudják megakadályozni, ha bevetik különleges bénító képességüket, amit persze nem a csapat szeme láttára próbálnak használni. Terveik szerint a támadásra akkor kerül sor, amikor Dagan beszélget a fővarázslóval, eközben Ilithil egy titkos ajtó mögött áll készenlétben (és ő fogja megbénítani, miután a varázstárgy kudarcot vallott). Ha viszont a csapat más időpontban és más helyen akar lecsapni (Ilithil sürgetése ellenére), akkor előfordulhat, hogy csak az egyik alakváltó van jelen (mindenképp ott akar lenni valamelyik). Ekkor ismét szemléltessük a varázslatot (lásd a modul elején a Tharr papnál), és használjuk ugyanazokat a szavakat, amivel akkor írtuk le a

hatását (pl: a varázsló görcsösen rándul egyet, majd mozdulatlanra dermed, és a földre zuhan). A herceg vagy az udarhölgy azt hazudja, hogy nem varázsoltak, csak aktiváltak egy náluk lévő, tartalék varázstárgyat. Varázstárgy éppenséggel van náluk, de ha valaki mágikus úton megvizsgálja, rájöhet, hogy más célt szolgálnak. A játékosoknak remélhetőleg ismerősnek tűnik "handabandázásunk", ha rákérdeznek, erősítsük meg gyanújukat, hogy nem csak véletlen egybeesésről van szó (azaz a Mesélő nem ugyanúgy mutatja be az összes NJK varázslási technikáját). Ekkor már leleplezhetik az egyik alakváltót. Ha mindkettő jelen van, valószínűleg nem fogják észrevenni a bénítást. Ekkor Dagan megvárja, míg társa felölti a varázsló alakját, és csak ezután öleti meg. Amennyiben egyikük sincs jelen, akkor igen nagy bajba kerülhetnek. Egyrészt Vitellinus nem bízik a csapatban, tartja a három lépés távolságot, tehát hátbatámadni, körbevenni már-már lehetetlen. Ha megmutatják neki a képet, és rájön, hogy csak csapda, nem áll le harcolni, hanem azonnal elteleportál, majd a háttérből irányítja a támadást, amit csak igen nagy szerencsével élhetnek túl a kalandozók. El is foghatja őket, ekkor a börtönben csücsülve várhatják a fejleményeket (az ál-Vitellinus esetleg felhasználhatja őket a Zkauba elleni harcban). Ha a csapat nem akar részt venni a támadásban, akkor Dagan csak délután lesz hajlandó fogadni őket, és örömmel közli, hogy egy Gild nevű varázsló megoldotta a problémát (lásd lentebb).

Összegezve: reggel a két zauder új alakot ölt Dagan és Vitellinus személyében. A csapat már nem tudja jobban megvizsgálni -ha gyanúsak találták- Lulanda és Ilithil viselkedését, mivel előbbi meghalt, utóbbi pedig eltűnt. Igencsak elősegítené a nyomozást, ha átvizsgálnák Ilithil szobáját, és megtalálnák a rejtekhelyet (az ágy sarkain lévő faragott álommanókat kell elforgatni egy bizonyos módon, hogy maga az ágy nyíljon meg, ami alatt rövid lépcsősor és egy kis szoba található, a titkosajtó keresés -30-cal megdobva lehet sikeres). Itt, a nagy ládában őrzik ugyanis másfél napig az igazi Lulanda és Ilithil, majd Dagan (esetleg Vitellinus) holttestét. Az alakváltók természetesen nem engedik ide őket, és az udvaroncok sem hajlandóak eltűnni idegenek (pláne férfiak) jelenlétét.

A tűzvész megfékezése és az alakváltások után Dagan nem törik össze a fájdalomtól. Folyamatosan

iszik, bosszút esküszik lánya haláláért. A csapatot magához rendeli, és megkéri őket, hogy segítsenek neki. Az ügybuzgó testőrkapitánnyal együttműködve csapjanak le az Igaz Egyetértés tagjaira, az udvarban lebzselő idegenekre, és vallassák ki őket. Szerinte az összeesküvésben részt vett a fővarázsló, a bukrasziai, asziszok, és talán a harappaiak is. A városban hajtóvadászatot indít a Tharr-hívók és az Abasziszból érkezettek ellen. Háborúra készül: rendkívüli adót vet ki, sorozást rendel el stb. Szövetséget kíván kötni Alarikkal.

Vitellinus eközben csendben végez tanítványjaival, és írásos bizonyítékokat gyárt arról, hogy aszisz kézre kívánta játszani Sabratát, bukraszai és harappai vezetők beleegyezésével. A városban óriási a feszültség, gyászolják hercegnőjüket és a bűnösök fejét követelik, ugyanakkor félnek a herceg terrorjától, a háborútól, a letartóztatásoktól. Ha a csapat részt vesz a rendcsinálásban, inkább rettegni, semmint szeretni fogják őket, az éljenést és a virágosót szitokszavak és záptojások válthatják fel. Dagan minden alkalmat megragad arra, hogy a csapatot népszerűtlenné és véreskezűvé tegye.

Az este folyamán megérkezik Vitellinus egykori tanítványa, Gild Envail, akivel évekkor ezelőtt összeveszett és elküldött. Dagan segítségére sietett, átveszi a varázslótorony és a védőmágiák ellenőrzését. A "tanítvány" valójában az álöltözetben megjelenő ál-Vitellinus. Fontos! Ha akad a csapatban varázsló, neki feltűnhet, hogy Vitellinus halála ellenére teremtményei, szolgálói nem szabadultak ki mágiájának hatása alól. Lehet, hogy legalább féltucat alkalommal tartózkodott a zónájában, ez esetben felismerné az álöltözet ellenére is. Ezt az alakváltó is tudja, tehát megpróbálja kerülni a csapatot, vagy a varázsló karaktert. Átnyújtja a toronyban talált "bizonyítékokat", aminek hatására azonnal bezárják a térkaput. A herceggel együtt úgy döntenek, hogy elengedhetetlen a Bukrasz elleni háború. Szövetséget kell kötni Alarik Hildeprunddal, közösen elfoglalni Bukrasz és a többi bányásztelepülést is. Harappát biztosítani a töretlen bizalomról, majd szintén meghódítani.



Vitellinus az idegen foglyok emlékeinek átírásával újabb bűnbakokat állít elő.

Szintén az esti órákban érkeznek vissza az a katonai egység, amely a Tharr szentély környékén kutatott ezidáig a merénylők után. Ha a csapat beszél velük, megtudhatják, hogy egy barlangban rábukkantak a Háromfejű híveinek földi maradványaira. Mindannyian valószínűleg saját magukat szúrták szíven szégyenükben. Vezetőjük borzongva említi meg, hogy a pap hullája sokkal hamarabb indult oszlásnak, mint a többieké. Ugyanis meg mert volna rá esküdni, hogy az már jó két hete eltávozott az élők sorából, de ez lehetetlen, hiszen pont a tisztelt kalandozók látták őt néhány napja.

### *Negyedik nap*

Másnap folytatódik az adók begyűjtése, a hadi készülődés. A csapat harcias tagjai megbízást kaphatnak kisebb egységek irányítására. Délután Gild, a tanítvány nyugtalanító hírekkel áll elő. A toronyban rábukkant egy térkapu pentagrammára, amelynek párja Zkaubánál, a Dreina-lovag varázslójánál lehet. Vitellinus és Zkauba jó barátok voltak addig, míg meg nem nyílt az abasziszi térkapu. Azóta nemigen beszéltek egymással, de Vitellinus iratai között olyan utalásokat talált, mely szerint mégis tartották a kapcsolatot, sőt, nagyon valószínű, hogy Zkauba is tudott az összeesküvésről. Ez azt jelentheti, hogy Alarik Hildeprund is veszélyben van.

Gild terve a következő: Vitellinusnak fogja magát álcázni, felveszi a kapcsolatot Zkaubával, és megpróbál átteleportálni hozzá. Megkéri a csapatot, hogy tartsanak vele és segítsenek elkapni a másik varázslót, ő tud egy mágikus formulát, amivel ártalmatlanná teheti. Az alakváltó célja természetesen az, hogy Zkauba helyére lépjen. Vitellinusként a közelébe tud kerülni és meg tudja bénítani, de tudja, hogy Zkaubának igen hatékony védelme és jó tanítványai vannak. Neki pedig mintegy másfél percre van szüksége ahhoz, hogy

tökéletesen átalakuljon. Zkauba nem bízik meg annyira Vitellinusban, hogy kettesben maradjon vele (óvintézkedések nélkül); így a csere nem hajtható simán végre. Ezért van szüksége a csapatra, akiknek valójában az lesz a feladatuk, hogy feltartóztassák a védőket. Ha a csapat nem hajlandó Gilddel tartani, másokat próbál beszervezni.

Az utolsó összecsapásra tehát Zkauba tornyában kerül sor. Ez az utolsó lehetőség arra, hogy a játékosok megakadályozzák a zaudereket céljuk elérésében. Ha Gild akciójában részt vesznek, a következő dolgok történnek: a térkapu pentagrammák csak akkor használhatók, ha mindkét oldalon működésbe hozzák. A két varázsló néhány percen át beszélget egymással. Ezt egy varázstükör segítségével teszik, amelyben látják is a másikat. A beszélgetésből a játékosok számára kitűnhet, hogy Gild roppant jól ismeri volt mestere múltját, hiszen egyszer sem sül bele szerepébe; Zkauba meg úgy tesz, mintha időtlen idők óta ez lenne az első szaváltásuk. (Ha logikátlanak tűnne ez a tükrös beszélgetés, nyugodtan ki lehet hagyni. A varázslók pszi útján is felvehetik a kapcsolatot, de tegyük fel, hogy számukra így kényelmesebb, mivel a tükörrel hosszabb eszmecserét is folytathatnak a pszi-erőik pazarlása nélkül. Ez a rész voltaképp a játékosoknak nyújtott utolsó előtti segítség.)

A beszélgetés eredménye az, hogy Zkauba megnyitja a pentagrammát. A teleportálás után rögtön elkezdődik az összecsapás. Az alakváltó megbénítja a varázslót, mielőtt az bármit tehetne. A bénítást mindenki látja, tehát ismét szemléltessük a modul elején leírtak szerint. Csak ezután használja fel Vitellinus tudását, és rögtön sötétségkupolát hoz létre Zkauba körül, aminek leple alatt végrehajtja a cserét. A mágikus sötétség 10-es erősségű, vagyis az ultra- és infralátás még működik. A zauder ráadásul láthatatlanná és légiessé teszi magát, lebontja Zkauba pajzsait, hogy hamarabb magára ölthesse alakját. A szobában Zkauba két tanítványa és két lovak veti magát a küzdelembe. Ha a csapat harcol velük, már senkinek sem lesz esélye arra, hogy megakadályozza az alakváltót. A két fiatal varázsló a csapatot támadja, nem pazarolják erőiket arra, hogy eloszlássák a sötétséget, amiből tíz kör elteltével előbukkan mesterük, hogy megsemmisítse a betolakodókat.

Mint látható, a játékosok utolsó esélye az, ha felismerik, hogy valami nagyon nem stimmel Gilddel, és miközben Zkaubával van elfoglalva,

háttámadják. A halott, saját alakjában fekvő zauder látványa és a csapat gyors kapitulálása elegendő ok arra, hogy Zkauba emberei ne végezzenek velük.

Ha a kalandozók eljöttek az Alarikhöz menesztett küldöttséggel, akkor néhány órával a támadás előtt érkeznek meg ( másfél napi erőltetett iramú lovaglás után). Valószínűleg azért hagyták el a várost, mivel az alakváltók (Lulanda és Ilithil) már nem bíztak meg bennük. Azzal a feladattal bízták meg őket, hogy Zkaubánál szerezzenek információkat Vitellinusról. A varázsló fogadja is őket, illetve azokat, akik nem fekete aurájúak és látszólag a pyarroni vallás hívei. Az alakváltók utolsó akciója tehát pont a toronyban éri a karaktereket. Zkauba nem viszi őket a pentagrammás szobába, bár jelzi, hogy Vitellinus akar kapcsolatba lépni vele, ezért legnagyobb sajnálatára félbe kell szakítani a beszélgetést. A csatazajt meghallva három-négy körös késéssel bezállhatnak a küzdelembe. Az alakváltó kísérői ez esetben a modul végén található - tapasztaltabb - kalandorokból állítható össze.

A kaland akkor ér (sikeresen) véget, ha mindkét zaudert elkapták. De mi történik abban az esetben, ha csak az egyiket leplezik le, és megnyugodva hátradőlnek a játékosok, azt gondolván, hogy megoldották az ügyet? Ezeket a variációkat szeretném most sorra venni.

Az első napon valószínűleg még nincs okuk a gyanakvásra (esetleg olvasták a modult vagy rossz tapasztalataik vannak a női NJK-kal kapcsolatban), de leleplezni őket csak méreggel vagy gyilkossággal lehetne, viszont ezeket alkalmazni egy halvány bizonytalanság miatt elég meglepő és brutális dolog. Később annál inkább gyanakodhatnak, hiszen sorra feltárhatják és felismerhetik azokat a jeleket, amelyek arra utalnak, hogy a hercegnő és udvarhölgye körül nincs minden rendben. Vitellinuson kívül senki sem fogja komolyan venni feltételezéseiket, élve elfogni a zaudereket szinte lehetetlen, mivel csak holtukban látható eredeti alakjuk. Felvett alakjukban pedig jóval több tekintéllyel rendelkeznek az udvarban, mint a csapat; így hamarosan ők kerülnek őrizetbe. A méregpróbát kimagyarázhatják, hiszen valóban vannak náluk mérgektől óvó amulettek; a próba után viszont nyomozás indulhat, mivel a palotában sok méregérzékelő is működik. Az egyetlen biztos megoldás a gyilkosság, de ettől talán ódzkodni fog a

csapat, hiszen tévedhetnek ... Itt is megjegyezném, hogy a játék alatt mindenki legyen gyanús, és ami még fontosabb: egyformán gyanús! Ne állítsuk be ártatlannak az alakváltók aktuális álcáit, hogy a játékosokkal "csakazértis" végigjásszassuk a modult. Ha már az első napokban felgöngyölítik az ügyet, és hamar végetér a játék, akkor csak gratulálni lehet nekik. Ugyanígy, ne is hangsúlyozzuk ki a zauderek által hagyott nyomokat, zavaró tényezőket. A többi szereplő viselt dolgairól, a róluk keringő pletykákról is ugyanolyan részletesen számoljunk be (hiszen "ha a Mesélő valamiről sokat pofázik, az fontos lesz"). Természetesen, ha csak egy-két ember (zauder) véleményére adnak, nem nyomoznak és nem beszélgetnek jóformán senkivel, akkor egy teljesen egyoldalú kép is kialakulhat bennük a helyzetről.

Mivel a zauderek mentális kapcsolatban állnak, rögtön értesülnek a másik haláláról. Az átalakuló holttest nagy megdöbbenést fog kelteni, és a fenti események felgyorsulnak. A zauder megjelenésének hírére három nap múlva befutnak az Inkvizíció emberei. Ha Lulanda bukik le, Ilithil rémüldözve megemlíti a pletykát, mely szerint Vitellinus kísérletezik az alakváltással is, hiszen az anyagi mágia nagyrabecsült kutatója. Ezután a varázsképet átadja a csapatnak, és Dagan helyére lép. Megérkezik Vitellinus, akit megpróbál a csapattal és a képpel, illetve kénytelen a bénítással elintézni. Így jóval nagyobb számára a lebukás veszélye. Ilithil halála esetén hasonlóképpen zajlanak le az események

Dagant már nehezebb megölni, bár bízunk annyira a megmentőkben, hogy lehetőségük van rá. A mindig jelenlévő testőrség azonnal rájuk támad, és nem lesz hajlandó bevenni azt az ósdi cselet, hogy "nézzetek a hátatok mögé! az az alak nem is a hercegetek volt!", azaz nem nyugszik, míg el nem pusztította a merénylőket. Rosszabb esetben ( legalábbis Vitellinus vagy egy magas rangú pap érkezéig) azt hihetik, hogy maguk a kalandozók változtatták át uralkodójukat azzá a szörnyűséggé. Ha Dagan halála után még él a másik alakváltó, az már Vitellinus alakját viseli, és hajtóvadászatot indít utánuk, kevés esélyt hagyva a menekülésre.

Utoljára hagytam azt az esetet, amikor csak Vitellinussal végeznek (minden bizonnyal Zkauba tornyában). Ekkor akár azt is gondolhatják, hogy a fővarázsló már régóta nem az, aminek látszik, és ő tervelte ki az egészet. Ha még jobban belegondolnak, szaporodhatnak a kérdőjelek (mióta lehet alakváltó?miért ölte meg Lulandát?nem kellene átgondolni, hogy is volt ez az egész?). Alarik és Zkauba mindenesetre gratulálnak nekik, a pentagrammán át visszaküldik a csapatot, hogy vigyék meg a hírt Dagannak, és próbálják meg megállítani a küszöbön álló háborút, hiszen ez a zauder intrikáinak következménye kell, hogy legyen. A herceg kissé csodálkozva, majd örömmel fogadja a fejleményeket. Megígéri a békés rendezést, magát is okolja a törtétekért. S hogy teljes legyen a játékosok boldogsága, az öreg herceg félrehívhatja őket dolgozószobájába, s ezeket a felemelő szavakat hallhatják az igen magas rangú személytől: "Megtiszteltetésnek venném, ha ilyen nagyszerű hősök számára magam tölthetnék italt és mondhatnék ünnepi beszédet!(Tölt) Örök hálára kötelezett csodálatos helytállásokat és bátorságokat! Nélkületek városom és a környező államok lángokba és vérbe borultak volna, évszázadok munkája és emberek százezreinek álma semmisült volna meg egy bomlott elméjű, végtelenül gonosz fertelem praktikái folytán. Ám a Ti tiszta szívetek és lelketek előtt nem maradhatott elrejtve és büntetlenül e szörnyű gaztett! Hőstetteketek csodálni fogja az egész világ, nevetek örökre fenmarad! Az istenek kegye kísérjen továbbra is Téged...és Téged...( felsorolja a karakterek neveit)! Emelem poharam Sabrata legdicsőbb nemeseire, Rátok, kedves barátaim!"

Happy end? Egy kicsit később...A hosszas „befejezésre” azért volt szükség, hogy a játékosok éberségét elaltassuk. Tapasztalataim szerint ugyanis igen rosszul reagálnak arra a helyzetre, amikor a Mesélő gonosz vigyorral valamilyen ételt vagy italt akar rájuk tukmálni, és állandóan kérdegeti, hogy: Megisszátok? Nem?!

Szemétségnek tűnik, de tegyük úgy, mintha már vége lenne a kalandnak, és a fenti szöveget csak zárásnak szánánk. Az alakváltó uralkodóként más módszerrel is elintézhették őket, de az elvesztett társáért személyesen akar elégtételt venni - így a csapatnak is marad némi esélye a túlélésre.

Jegyezzük meg tehát, hogy az ital nagyon régi és nemes, különleges zamata pedig arra készítet mindenkit, hogy Egészségpróbát dobjon -2-vel. A hatás (két kör múlva): siker esetén csak görcs, kudarc esetén agónia, tíz percen belül halál. A herceg kárörvendően vigyorogva a testőrök után kiált és védekező harcba helyezkedik. Akinek még van ereje támadni, annak sietni kell. (Egy körük van mindössze.) Csak úgy menekülhetnek meg, ha megölik a herceget és kiderül, hogy ő is alakváltó. Most ugyanis néhány józanabb pap és udvaronc is beront a testőrökkel, és a zaudert meglátva megakadályozzák, hogy lemészárolják a görcsökben fetregő és haldokló csapatot. Sőt, meg is gyógyítják őket.

Még egy megjegyzés: a játékosokat nem kell megnyugtatni, hogy most már vége a kalandnak, csak két alakváltó volt. Nyugodtan idegeskedjenek, találgassanak, mennyien lehetnek még és kinek a bőrébe bújtak?! Három napon belül megérkeznek az Inkvizíció emberei, akik mindenkit átvizsgálják és elrendezik a helyzetet. Sabrata városa új urat választ Alarik Hildeprund személyében, és szeretné elfeledni e tragikus eseményeket. A kalandozók ezek után nem hiszem, hogy itt kívánnak maradni. A nemesítésről, anyagi elismerésről ne is álmodozzanak. Megköszönik a segítségüket, de mivel jutalmat már kaptak, és a szomorú múltuk ők az élő emlékeztetői, nem marasztalják teljes szívvel őket. Békére vágnak, a kalandozók körül pedig valami mindig történik. Az Inkvizíció persze őszintén gratulál (esetleg egy-egy karaktert megfigyeltet, mert kétes hírnevű vagy épp később beszervezhetőnek tűnik). Ám az egyikük hideg mosolya és főleg a tekintete idegesítőnek és valahonnan ismerősnek tűnik... Vagy csak a rémült képzelet játéka volna?

TÁP-osztás: nem vagyok az efféle pontvadász és a tanítónéni jutalmazás híve, ezért nem is próbáltam kiszámolni, miért mennyi is járna. Ebben a modulban remélhetőleg kevés a harc, a gyilkolásból nem lehet sokat szerezni. Az ötletekre, megoldásokra és a jó szerepjátékokra meg teljesen szubjektív módon lehet csak TáPot adni.

Támogatom azt a megoldást, hogy a Mesélő ne számolgasson, hanem csak azt jelezze, ha szerinte valamelyik karakter szintlépésre érett. Egyébként szerintem attól, hogy néhány nap alatt valaki megöl pár ellenséget, ellő féltucat varázslatot és használja egy-két képességét egy kalandban, még nem fog szinte semmit “fejlődni”. A fejlődés, tanulás 90%-ban unalmas, hónapokig tartó gyakorlással, elmélyüléssel jár. A kalandok során ezt a tudást csak használjuk (élesben, különleges körülmények között). Röviden ennyit a TáPról.

## Helyszínek

A kaland nagyrészt Sabratában játszódik, a város kerületei, nevezetességei kerülnek most felsorolásra. Az északkeleti városrészben található a kikötőnegyed. A folyón még mindig csónakokkal és komppal lehet átkelni, a lerombolt híd újjáépítése nagy vitatéma a lakosok között. Az áruk zöme Harappa és a tenger felé tart, árral szemben finoman szólva gyér a forgalom. Itt találhatóak meg a legkülönbélebb emberek, itt áll a legtöbb kocsmá, lebuja és raktár. A kikötőtől nyugatra, a város északi részén található a kereskedőnegyed. Az iparosok többsége is ezen a részen dolgozik. A nagyobb piacok állandóan nyitva állnak. Az állatvásárokat (lovak, marhák, byzonok) az északi kapu előtt, a városon kívül tartják. Sabrata szívében magasodik a többi épület felé a hercegi palota, amely nem igazán a szem gyönyörködtetésére, hanem belső fallal övezett erődítménynek épült. A környező tereken állnak a legfőbb hivatali, vallási, szórakoztató és egyéb középületek, valamint a nemesek villái. A térkapu köré külön kis erőd épült. A város déli felét a napszámosok, szegényebb kézművesek, veterán katonák egyszerű házaik és telkei foglalják el. Ezen a részen ütközik ki leginkább Sabrata mezővárosi jellege. A lakosság nagy része a mezőgazdaságban dolgozik, és az év egy részében a délre elterülő földek tanyáin, a nemesek a kúriákon élnek.

A csapatot valószínűleg a palotában szállásolják el. Csak néhány termékre mondható el, hogy hivalkodó vagy giccses; tükrök és festmények helyett inkább a fegyverek és állatbőrök a jellemzőek. A falak vastagok, az ablakok többsége keskeny. Az itt élők a homályos szobák helyett szívesebben tartózkodnak a szabad ég alatt, a parkban. Külön épületet képez a varázslótorony. Ezen a területen Vitellinus lehetetlenné tette a

termágia használatát ( egyébként a városba sem lehet kintről beteleportálni 3E alatt), valamint a légiessé válást és a láthatatlanságot is ( 30E alatt legalábbis nem működik a palotában, kivéve a fővarázslót és tanítványait).

A település másik érdekessége a fővarázsló “testőrsége”, tizenhét ogár, akiből kettő-kettő mindig a palota, illetve a térkapu bejáratánál áll, igen impozáns látványt nyújtva (adataikat később közlöm). Vitellinus tornya tele van tömve mágikus érzékelőkkel, riasztókkal, csapdákkal, egyetlen csigalépcső vezet fel a pentagrammás szobába.

Sabratán kívül megfordulhatnak még Alarik Hildeprund birtokán is. A dombos vidéken a szőlőtermesztés a legfőbb jövedelem. Négy erősség és másfél tucat falu tartozik a paplovag fennhatósága alá. Lovagjaival ő kívánja képviselni a civilizáció és a pyarroni vallás védőpajzsát, állandó gyakorlatozás, vadászat, portyák töltik ki a nagy számú harcosok idejét, akikre a puritán életmód és a büszkeség jellemző. Nem szenvedhetik a törvényen kívüli alakokat, kemény igazságszolgáltatásuk hamar a börtönbe juttatja a bajkeverőket. Zkauba “tornya” voltaképp egy nagyobb lakóépület, a pentagrammás szoba a pincében található.

Harappa egy húszezres kikötőváros, ide valószínűleg nem jut el a csapat. Annyit még érdemes megjegyezni, hogy kénytelen jó viszonyban lenni a toroni és aszisz hatalmakkal, Antoh hívei kemény küzdelmet vívnak a Háromfejű terjeszkedése ellen. A közbiztonság rossz, a várost irányító tanácsot a nemesség és a kereskedők közötti feszültség osztja meg.

A térkapun keresztül eljuthatnak egy igazi nagyvárosba, Adamgahrba. Az aszisz herceggkapitány már értesült hőstettükről, így megfigyelés alatt tartja őket. Ez elriasztja az alvilágot attól, hogy zavarja a csapatot, tehát csodálkozva vehetik észre, miszerint még a legrosszabb hírű helyeken sem éri őket atrocitás. Itt egyébként sokkal több, egzotikus dolgot is beszerezhetnek (nem az abbitacéla gondoltam), mint Sabratában, ráadásul jóval olcsóbban. A térkapu használata egy arany(!), de ezt nem fogják elkérni a hercegnő megmentőitől.

## Szereplők

### A két alakváltó

Eredeti alakjukat csak holtukban látják a kalandozók: áttetsző bőrű, sűrű, vörös szőrzettel borított humanoidok. Koponyacsontjuk nincs, hatalmas agyuk tekervényei tisztán láthatóak. Eredeti jellemük viszont még álcájukon keresztül is kiütközik: felvett alakjuk kissé indulatos, önzővé, bajkeverővé válik. Hiába a nagy cél, képtelenek fegyvelmezni magukat, s apróbb hibákat is ejtenek (pl Tharr papként bénítást használt, csak hogy erejét fitogtassa, Lulandaként meg sem siratta szeretett szolgálólányai (már-már barátnői) halálát stb). Ezek a furcsaságok írhatóak a különleges események számlájára, és csak azok számára feltűnő, akik régóta ismerik őket. De a karaktereknek is elmesélhetik, elpanaszolhatják, hogy mostanában mintha "kicserélték volna" a hercegnőt és a többieket (a változásra mindenkinél ki fogok térni).

### Tharr papja

Negyvenes éveiben járó, magas, szikár alak. Sűrű szemöldöke, és tar feje van, amit lilás színű, tekergő vonalakat és köröket ábrázoló tetoválás fed. Kénsárga dreggist visel, fegyvert nem használ és nem is hord magánál. Istene hitét kívánta titokban terjeszteni, de a zauderek más célra használták fel. Sabratában többször megfordult.

Különböző értékei a kaland szempontjából nem érdekesek.

### Tharr papjának szolgálói

Harmincegyen vannak, ebből tizenhét szerzetes (kénsárga szem és köpeny, szürke bőr), kettő tolvaj, a többi nincstelen hívő. Fanatikusan követik papjukat, parancsára később öngyilkosok is lesznek. Hat szerzetes a barlangban őrzi a lányt, a többiek lesben állnak, és csak akkor kapnak engedélyt a támadásra, amikor a

csapat kihozta Lulandát. ME: egységesen 44 (a pap védelme).

### Szerzetesek

Fogazott kard KÉ:20 TÉ:55 VÉ:100 Tám:2  
Sebzés:1k10+2

Ép:10-12 Fp:30-40 (regenerál 1Ép/ 2óra és 1Fp/kör) SFÉ:1

### Tolvajok

rövid íj KÉ:26 CÉ:30 Tám:2 Sebzés:1k6+\* (VÉ:94)

Ép:7 Fp:20-25 SFÉ:1 (bőrpáncél)

\* méreg: 2.sz. semmi vagy 1k6 kör múlva 1k10 percig bénult

### Hívők

furkós bot KÉ:10 TÉ:25 VÉ:60 Tám:1  
Sebzés:1k6

Ép:3-7 Fp:10-20

### Lulanda Karaindas

Dagan Karaindasnak, Sabrata hercegének a lánya. Tizenkilenc éves, középmagas, vékony, törekeny testalkatú. Barna szemű, hosszú, barna hajú, szelíd vonásokkal rendelkezik. Ruházata a fogságban mindössze egy hálóköpeny és egy kénsárga köpeny. A palotában sem visel díszes ruhákat és ékszerek garmadát. Művelt, intelligens, az udvari életben és diplomáciában is jártas. Mindig nagy figyelmet fordított arra, hogy környezetével törődjön, emberségesen bánt szolgálóival. A kiszabadulás során „beleszeret” az egyik jóképű karakterbe, a csapat minden tagját jóbarátjának tekinti. Vitellinus ellen intrikál, fél tőle. A palotában a lakosztályába zárkózik. Ilithilt bízza meg a kalandozók segítségével. Az alakváltó személyisége a következőképpen ütközik ki: míg a csapat előtt a védtelen és ártatlan leány szerepében tetszeleg, addig szolgálóival türelmetlenül, bántóan viselkedik (hidegen hagyja a temetés híre, egy-két pofon is elcsattan). Ha a csapat gyanúsítgatja, kérdéseikkel sarokba akarják szorítani, akkor kifogásokat keresve sírva fakad, és megpróbál szánalmat ébreszteni (anyja halála óta nem látták sírni).

Jellem: Élet, Rend

Er:8 Á:7 GY:7 Ü:13 Eg:8 Sz:12 Iq:14 Műv:12  
Ak:11 Asz:13

Fegyver:- VÉ:54 Ép:3 Fp:8 ME:44 (Tharr papé) +TME

Képzettség: nyelvek:pyarroni 5, aszisz 4 ,  
írás/olvasás Af, etikett Af, tánc Af, úszás Af, jog Af,  
irodalom Af.

### Sabratai lakosok

A polgárság a nerin nyelvet beszéli, de nagy részük a közös nyelvet is ismeri. A nemesek, kereskedők tudnak aszisz, erv vagy toroni nyelven is beszélni. Határváros jellege miatt az itt élők fel vannak fegyverkezve (erre büszkék is), támadás esetén a céheknek előre kijelölt falszakasz védelmét kell ellátniuk. A nemesek nem puhányok, hanem jó katonák és vezérek, akiknek kötelességük megvédeni a birtokaikat és az azon élőket is. Sok idegen megfordul a városban, hozzászoktak a furcsa szerzetek látványához. Csak pyarronita templomok épültek, más vallást követők alig vannak, azok sem folytathatnak hittérítést. A katonaság jól kiképzett, külön lovas és íjász egységekkel rendelkezik, valamint a közbiztonságot még jobban növeli az ogárok jelenléte. A kereskedők nyugodtan kérnek szemtelenül magas árat a kézműves és luxuscikkekért.

### Katonák

lándzsa KÉ:18 TÉ:48 VÉ:106 Tám:1 Sebzés  
1k10

rövid kard KÉ:24 TÉ:48 VÉ:108 Tám:1  
Sebzés:1k6+2

hosszú íj KÉ:18 CÉ:25 Tám:2 Sebzés:1k6+1  
Ép:6-10 Fp:20-30 SFÉ:2 (lánging) ME:15

### Kalandorok

A Sabratában lézengő kalandorokat bárhol elhelyezhetjük és felhasználhatjuk a történetben (vetélytársak a hercegnő megmentésében, felbérlelhető zsoldosok, összeesküvéssel gyanúsítható alakok, a terror elleni lázadók, az alakváltók csapata Zkauba ellen stb), íme néhány példa, mely szabadon módosítható és bővíthető:

### Renko 2.szintű harcos

Középmagas, zömök testalkatú férfi. Rövid, fekete hajú; csillogó, fekete szemű, borostás arcú. 31 éves, de fiatalos mozgású. Fekete csizmát, barna nadrágot és bőrmellényt visel, oldalán hosszú kard. Zsoldos és rabló is volt, nemrég szabadult a harappai börtönből.

Jellem: Káosz, ravasz, bőbeszédű, vigyorgó, közvetlen. Vallás: Arel

Er:15 Á:14 Gy:13 Ü:12 Eg:16 Sz:10  
Iq:13 M:8 Ak:10 Asz:10

Fegyverek: hosszú kard:KÉ:24 TÉ:50  
VÉ:105 Tám:1 Sebzés:1k10

tör: KÉ:28 TÉ:44 VÉ:91 Tám:2  
Sebzés:1k6

Ép:13 Fp:24 SFÉ:1 ME:-

Képzettségek: nyelvek: közös 4, dona 5,  
aszisz 3

hosszú kard Af, tör Af, alabárd Af,  
ökölharc Af, hadrend Af, lovaglás Af, úszás  
Af, futás Af, erdőjárás Af, vadászat Af, mászás  
21, esés 20 ugrás 16, rejtőzködés 12, kocsmai  
verekedés Af

### Drulgar 4.szintű gladiátor

Magas, tagbaszakadt, széles állú, bikanyakú alak. 41 éves, sebhelyek és tetoválások borítják testét. Kopasz fején arany fejpántot visel, testét abbitacél sodronyng védi, ami felett vörös köpenyt hord. Fegyvere a csatacsillag (megáldva) és egy kis pajzs. Abasziszban volt sikeres gladiátor, Sabratában vagy a helyi alvilág verőembereit, vagy a katonaságot okítja a küzdelem rejtelseire; mindenképp tekintélye és jó kapcsolatai vannak.

Jellem: Halál, Rend; erőszakos, mély hangú, büszke Vallás:Darton és Arel

Er:16 Á:16 Gy:17 Ü:11 Eg:14 Sz:8 Iq:10  
M:6 Ak:13 Asz:8

Fegyverek: csatacsillag KÉ:37 TÉ:77  
VÉ:131 (+20 p.) Tám:2 Sebzés:1k6+5

ököl KÉ:40 TÉ:68 VÉ:118 Tám:2  
Sebzés:1k6+2

Ép:12 Fp:57 SFÉ:4 ME:30

Képzettségek: nyelv: aszisz 5, közös 4

csatacsillag Mf, ökölharc Mf, tör Af, belharc Mf, földharc Af, birkózás Af, nehézsért v. Af,

kétkezes harc Af, pajzsh. Af, dobóháló Af, szigony Af, pallos Af, harc helyhez kötve Af, szablya Af, esés 30, ugrás 20, lovaglás Af, úszás Af, hegy-járás Af

Spec.: harc egy ellenfél ellen: KÉ:+5 TÉ:+5 VÉ:+10 ha közönség is buzdít: + KÉ:+5 TÉ:+5 VÉ:+5

### **Theodora de Ammiditana 4.szintű tolvaj**

Rúnákkal díszített világoskék köpeny és csuklya mögé rejtőzik, varázslónőnek adja ki magát. 22 éves, csinos, fekete hajú és szemű. Erionban egy öreg, kéjvágyó varázslót ölt meg és fosztott ki, azóta menekül, fenti álnevén mutatkozik be. Mágikus felszerelése: tűznyíl pálca (5k6 sebzés, 9 töltettel), védőköpeny (SFÉ:1), 1 szerelmi bájjal, 2 gyógyital (4 Ép).

Jellem: Káosz, gőgös, távolságtartó, nemtörődöm Vallás: Noir

Er:9 Á:8 Gy:12 Ü:16 Eg:11 Sz:14 Iq:13 M:11 Ak:12 Asz:14

Fegyver: kézi nyílpuska KÉ:31 CÉ:38 Tám:2 Sebzés:1k6/2 VÉ:84

Ép:5 Fp:30 SFÉ:1 Pszi:20 MME:22 AME:24

Képzettségek: nyelvek: közös 5, erv 3, aszisz2, toroni 2

kézi nyílpuska Af, tör Af, dobótör Af, tör Af, pszi Mf, írás/olvasás Af, sebgyógyítás Af, színjátás Af, értékbecslés Af, úszás Af, lovaglás Af, kocsmai verekedés Af, kötelekből szabadulás Af, mászás 60,esés 30, ugrás 40, zárnyitás 40, lopózás 50, rejtőzködés 45, kötélhányó 40, zsebmetszés 70, csapdaészlelés 35, titkosajtó-keresés 26

### **Wenallar Tovaddis 4.szintű félelf íjász**

Magas, kellemes megjelenésű, feltűnő alak. Rövid, ezüstsínű haja, és ibolyakék szeme van. Finom, nemes anyagból készült

ruházatot visel. Fegyverei: hosszú íj és szablya. Gyűlöli a barbárokat, keletre készül, hogy bosszút álljon barátai haláláért. Egy pompás könnyű harci lova van.

Jellem: Rend, nyugodt, nagyképű, bátor Vallás: Arel

Er:14 Á:15 Gy:16 Ü:15 Eg:12 Sz:14 Iq:14 Ak:16 Asz:14

Fegyverek: hosszú íj KÉ:28 CÉ:51 Tám:2 Sebzés:1k6

szablya KÉ:26 TÉ:63 VÉ:114 Tám:1 Sebzés 1k6+2

Ép:9 Fp:45 SFÉ:- Pszi:11 AME:21 MME:22

Képzettségek: közös nyelv 5, hosszú íj Mf, szablya Af, lovaglás Mf, lovas íjászat Mf, úszás Af, futás Af, idomítás Mf, pszi Af, hadvezetés Af

### **Relando Nalvam 6.szintű bárd**

Toroni származású, fekete hajú, szürke szemű, 34 éves nemes, bár gyakorta álcázza magát. A legfrissebb divat szerint öltözködik, néhány inast mindig felfogad. Valószínűleg a sabratai udvarban ténykedik, Tharr hitét terjeszti titokban, így gyanús is lehet. Kedvenc hazugsága: családját elhurcolták a barbárok, őket keresi reményvesztve, az együttérzést és anyagi segítséget szívesen fogadja. Lanton játszik.

Jellem: Káosz sokat kérdez, jól színlel, hiú Vallás:Tharr

Er:9 Á:12 Gy:11 Ü:14 Eg:11 Sz:15 Iq:18 Ak:16 Asz:17

Fegyverek: hosszú kard KÉ:33 TÉ:51 VÉ:114 Tám:1 Sebzés:1k10

dobótör KÉ:37 TÉ:58 VÉ:100 Tám:2 Sebzés:1k6

kézi nyílpuska KÉ:30 CÉ:45 Tám:2 Sebzés:1k6/2

Ép:6 Fp:46 SFÉ:- Pszi:28 MME:48 AME:49

Mp:48 kedvelt varázslatok: bájolás dala, csend, vakság okozás, bűvharc, szépségvarázs, figyelem elterelés, láthatatlanság

Képzettségek: nyelvek: toroni 5, közös 5, aszisz 4, erv 3, dwoon 2, ilanori 2 hosszú kard Af, dobótör Mf, kézi nyílpuska Af, írás/olvasás Af, legendaismeret Mf, etikett Mf, lovaglás Af, szexuális kultúra Af, éneklés/zenélés Mf, értékbecslés Af, tánc Af, pszi Mf

Spec.: érzékeli, ha egy tárgy mágikus, és tudja, melyik évszázadban készült.

## Harra Hy 9.szintű Orwella papnő

Hoszú, szőke hajú, kék szemű hölgy, ékszerekkel gazdagon kirakott ruhákban pompázik. Több sabratai és az udvarban tartózkodó idegen nemes szeretője, az egyik kalandozóval is felveheti a kapcsolatot. A legelőkelőbb fogadóból ( Daloló kristály) szövi intrikáit. Hívei még nincsenek, gyakran utazik Adamgahrba, ott követ el gyilkosságokat, emberáldozatokat. Sok szolgát fizet le hírekért, őrzésért.

Er:10 Á:11 Gy:13 Ü:14 Eg:12 Sz:16 Iq:14 M:13 Ak:12 Asz:17

Fegyver: tör KÉ:40 TÉ:59 VÉ:108 Tám:2  
Sebzés:1k6+ méreg

méreg: 3.sz. azonnal hat ájulás vagy halál (1k10 perc)

Ép:8 Fp:69 SFÉ:- Pszi:41 MME:43 AME:48 Mp:77 kedvelt varázslatok: lángoszlop, szétzúzás, átokvarázs, szívbénítés (Ismeri: papi halál szféra, boszorkány Tűz, Átok, Alapvető mágia, boszorkánymesteri Rontások; naponta egyszer ima nélkül nyerhet vissza Mp-t.)

Képzettségek: nyelvek: közös 5, aszisz 4, toroni 4, erv 4, kyr Af tör Af, pszi Mf, méregkeverés Af, írás/olvasás Af, vallás Mf, legendsismeret Af, lovaglás Af, kínzás Af, hátságúrás Af, rejtőzés 20 lopezás 30, etikett Af, tánc Af, szexuális kultúra Mf

### Sabratai udvar

Néhány tipikus személyt sorolok fel, szabadon bővíthető számuk és szerepük. Fontos megjegyezni, hogy mindannyian nemes emberek, bármennyire is tiszteljék a csapatot, a faragatlanságot, a gyanúsítgatást nem tűrhetik. Nem a csapat kiszolgálói, ne mondjanak el mindent az első kérdésre. A személyes ellentétek miatt lehet, hogy valaki szóba sem áll velük, miután látta barátságosan diskurálni őket haragosával. A többség Rend jellemű, pszi pajzsukat mentalisták készítették (30-60 ME).

### Idor Tynann udvarmester

Maga a megtestesült arisztokrácia, 48 évének tapasztalatával és tekintélyével szervezi és felügyeli az udvar életét. Aszisz selyemruhájában, gondosan ápolott körmével és hajával igencsak kirí környezetéből. Magas, egyenes tartású; őszülő,

barna haját festeti, barna szemeiben állandó fölényesség és rosszsallás honol. Reménytelen küldetésének érzi városa előkelőbbé tételét, ezért szimpatizál az asziszakkal. Hercegéhez feltétel nélkül hűséges, Lulandát viszont afféle butuska lánykának tartja, akinek csak az a dolga, hogy férjhez menjen és fiút szüljön. A csapatot is megpróbálja "civilizálni" (selyemruhák, illemtanórák), szúrós pillantásai és epés megjegyzései elől szinte lehetetlenség kitérni. Mindenkit ismer és sokmindenről tud, de nem alacsonyodik le a pletykálgatás szintjére, bár finom utalásokat tesz arra, szerinte ki az igazi nemes, és ki nem való az udvarba.

### Zrill Galmash kancellár

A bürokrácia és a bíróság feje. 38 éves, Sabrata egyik legősibb nemesi családjának a sarja. Hosszú, szőkésbarna haját nem fogja össze, szürke szemeiben sugárzik az intelligencia és az élelenség. A politika, a diplomácia érdekli leginkább, a csapatnak ő választhatja fel a környék helyzetét. Ellenezte a térkapu megnyitását, neheztel Vitellinusra. Bukraszban jó kapcsolatai vannak, Alarikot is nagyra becsüli. Nyolc nyelven beszél folyékonyan, szereti csillogtatni ezen tudását. Tagja az Igaz Egyetértésnek, de ezt nem hirdeti.

### Vishati Affen főkincstartó

A város pénzügyeinek irányítója, "újnemes", alig tizenöt éve nyerte el e rangot; a régi nemesség kissé lenézi, de kénytelen elismerni tehetségét és sikereit a város gazdasági növekedésének megteremtésében. 46 éves, kopaszodik és egyre kövérebb, gazdagságát hatalmas ékköves gyűrűi jelzik. Igyekszik azonosulni a nemesi lét külsőségeivel, de továbbra is az az elve, hogy pénzzel bármi elérhető és megoldható. Feltétlenül hű a herceghez, az aszisz térkapu megnyitását nagyon támogatta, Vitellinussal jó viszonyban van. A háborút ellenzi. Harrával (Orwella papnője) gyakran találkozik.

### Ander Dreux testőrkapitány



A Dreux családban nemzedékek óta szinte öröklődik ez a poszt. A fiatal, 27 éves Ander tökéletes harcos és vezér szeretne lenni, életét ennek szenteli: mindig határozott, keveset beszél, állandó készenlétben van. Önbizalmát megingatta a hercegnő elrablása (majd halála), becsületét mentendő túlságosan is nagy lendülettel és erőszakosan próbál bűnösöket felkutatni, eredményt elérni. Nem bízik az idegenekben, összeesküvést vél felfedezni. Vitellinust nem szívlelheti az ogárjaival és a térkapuval együtt, minden ocsmányságot el tud képzelni és hinni róla. Kackiás bajuszát sokan gúnyolják az udvarban, ő viszont elpuhultnak tartja a nemesifjakat.

fegyver: hosszú kard (63Mp-os)  
 KÉ:33 TÉ:85 VÉ:132 Tám:2 Seb.:1k10+1  
 Ép:11 Fp:53 SFÉ:3 (sodronying)  
 ME:40 Eg:14

### Vishati Galmash

A 25 éves "aranyifjú" a nők bálványa, a kancellár testvére. Szőke hajú, szürke szemű, mosolygós, jó kiállású. Hányaveti stílusú, csipkelődős alak, aki csak a szópárbajban nagymester, a konfliktusokat származása és szolgálai révén oldja meg. A pletyka szerint régebben Lulandát akarta megkörnyékezní a trón reményében, de az kikoszarazta. Relando Nalvammal, a bárdal hamar összebarátkozott, Tharr hitével ő ismertette meg. Hat-nyolc ifjú nemesúr vezéréként gondoskodik a város egyhangúságának felrázásáról: duhajkodások, csínytevések, vadászatok, esztelen fogadások stb. Fivérével nem túl jó a kapcsolata, de mindenkiről tud mondani egy-két "kedves" szót. A csapatot nem szívlelheti, ha okot adnak rá, szíves-örömezt keseríti meg életüket durva tréfákkal, akadályozhatja nyomozásukat is. Harra egyik hódolója, Káosz jellemű.

### Carsum Cinruhas Dreina pap

A 73 éves atya (a város vallási elöljárója) keveset tartózkodik az udvarban, testi és szellemi ereje igencsak megromlott.

Gyűlöli Vitellinust, a róla terjengő pletykák többségét ő eszelte ki. A térkaputól irtózik. A "taknyos" Alarikot sem szeretné látni Sabratában, helyi nemest kíván Lulanda férjéül. Ilithil először vele fogja megismertetni a csapatot.

### Elvira Ranpardo

A tekintélyes, özvegy hölgy 41 éves kora ellenére nagy férfifaló hírében áll. Imádja Nalvamot, a zenét nála is jobban. Pletykák keringenek róla, miszerint ő tette el láb alól férjét, a boszorkány-praktikák sem ismeretlenek számára (bájitalt valóban beszerzett). Vishatival ki nem állhatják egymást.

A csapattal szemben távolságtartó.

### Haikanna Ranpardo

Elvira szép és kacér lánya, egyesek szerint intrikálásban máris túlszárnyalta anyját. Irigy Lulandára és főleg Ilithilre, az udvarhölgyek többségével jó viszonyban van. A csapatot megpróbálhatja Ilithil és Harra ellen fordítani.

### Ilithil Baypur

Nem a legelőkelőbb családból származik, mégis Lulanda legjobb barátnője lett. Hosszú haját kontyba fűzve viseli, idősebbnek látszik valódi koránál (20 éves). Szerény, visszafogott lány volt; de az alakváltás után a csapatnak segítve meglepetést kelt határozottsága, társalkodó-készsége. Élet jellemű.

### Mungo Noy

Bukraszi nemes, a városok közti diplomáciai és kereskedelmi kapcsolatok elősegítésén fáradozik; valamint Lulanda kegyeiért is vágyakozik. 25 éves, erőteljes, kemény fiatalember, kissé borongós megjelenésű (sötét a szeme, haja, szakálla, ruházata). A Galmash fivérekkel jó viszonyban van.

### Igaz Egyetértés tagjai

#### Bessen Jarak

A város legműveltebb embere és krónikása. Polihistor, irodalomtól az alkímiáig szinte mindennel foglalkozik. 56 éves, magas, kövér alak;

fejét állandóan ingatja és erősen raccsol. Kedveli Vitellinust, az udvarról annál rosszabb a véleménye. Érdeklődő, nyitott minden újdonságra, de hajlamos a hosszú monológokra.

### **Dolheim tanítómester**

A szegénynegyed népszerű alakja, gyerekeket és felnőtteket egyaránt tanít és tanácsokkal lát el. 48 éves kora ellenére igen energikus, vidám. Ha a csapat bántani merné, a nép haragját vonják magukra.

### **Wolde, Della papja**

Nagyszerű festő, kiváló színdarabokat ír és rendez. Örültnek tartják, és valóban van is benne valami: összefüggéstelenül beszél, néha megdöbben, hogy hol van és mit csinál. Lulandát elrablása előtt gyászolni kezdte egy víziója okán (Tharr oltára előtt látta holtan), nem vesz tudomást sem megmentéséről, sem "újboldi" haláláról.

### **Sprig Affen, Dreina papja**

Carsum Cinruhas leendő utóda, Vitellinussal jobb a kapcsolata, miként Alarikkal is, akit szívesen látna Sabratában. Ha házát átkutatják, erre utaló bizalmas leveleket találhatnak.

### **Dagan Karaindas herceg**

Sabrata hercege huszonhét éve, sokat tapasztalt, bölcs öregember. 61 éves, fehér haja már ritkul, rövid szakállát gondosan ápolja. Középmagas, egyenes tartású, tekintélyt parancsoló a megjelenése. Szívesen viseli a katonaság öltözékére hasonlító vörös-kék ruhát és köpenyt. A hercegi jogar (aranyból készült, drágakövekkel gazdagon kirakott) 5E-s védelmet biztosít az összes őselem és az elemi erő ellen. Az utóbbi években egyre inkább érzékelhető szellemi hanyatlása: határozatlanná vált, egyre inkább tanácsadóira hallgat, néha elbóbiskol, el elveszti egy hosszabb beszélgetés fonalát, néhány dolgot elfelejt, egy-két szó nem jut az eszébe stb. Ezt ő maga is érzékeli, de hiába próbál küzdeni ellene. Az udvarban senki sem meri szóba hozni, mivel a herceg ingerülten reagál a tekintélyét aláásó pletykákra. Vitellinusban egyre inkább megbízik, legfőbb tanácsadójává vált. Lányát nagyon szereti, de nem tud férjet választani neki. A megmentőket

becsülni fogja, a kalandok és csaták érdeklik, szívesen hallgat és mesél ilyen történeteket. Ha a csapat tiszteletlen vele szemben, akkor Vitellinusra fog hallgatni. Az alakváltás és lánya halála után nem omlik össze, hanem meglepő erőről tesz tanúbizonyságot. Bánatában iszik, dühében háborúra készül, bosszúját a városban tartózkodó idegeneken éli ki. Alattvalóitól feltétlen engedelmességet vár el, a legkisebb ellenállást is kegyetlenül elfojtja - ehhez igénybe veszi a csapatot is.

Ép:2 Fp:8 VÉ:50 ( az utolsó jelenetben védekező harcot folytat, tehát VÉ:95, de mivel 0.szintű, annyiszor támadhatják, amennyi a támadó szintje -de max 4-szer)

### **Vitellinus**

Sabrata fővarázslója, 12.szintű. Iskoláit Abasziszban végezte el, 24 évesen érkezett a városba, tíz éve áll a herceg szolgálatában, 39 éves. Alacsony, sötét hajú és szemű alak, kecskeszakállal, nemesi selyemruhákban (bíbor színű) jár-kele az udvarban, amely az igazi világa. Nem "tudós", idejének kis részét tölti ki a mágikus kísérletezés. A politikát, a diplomáciát igen kedveli, művelt ember, kellemes társalgó. Bot, varázsköpeny nincs nála, mindössze két gyűrű. Az egyik egy percen át 20-as SFÉ-t biztosít, ha aktiválja; a másik visszateleportálja tornyába. Ambíciózus ember, tudja, hogy nem lehet uralkodó, de a háttérből hatékonyan befolyásolja a város életét, a herceg döntéseit. Megfontolt, az idegenekkel (és főleg a törvényen kívüli kalandozókkal) szemben bizalmatlan. Úgy véli, Sabrata kénytelen engedni az aszisz befolyásnak, mivel a zászlóháborúk forgatagában Alarik lovagjai kevesen vannak egy nagyobb barbár támadás visszaveréséhez. Rend jellemű, tiszteli a pyarroni vallást; az aszisz söpredék és Tharr híveinek távortartásában nagy szerepe van. Lulanda elrablása és megmentése gyanús neki, de az alakváltók leleplezése még neki is túl nehéz feladat. A toronyban rajta kívül egy öreg szolga, egy fiatal tanonc (még csak a mágiaelméletet tanulja) és egy tanítvány él: Alotheus, a 26 éves, 4.szintű varázsló, akit esetleg a csapat megfigyelésére és kifaggatására rendelhet. Alotheus vékony testalkatú sabratai

nemes, a jelmágia és mentálmágia érdekli. "Hagyományos" varázslói öltözéket visel. Mesterét tiszteli, de a csapat bizalmának megnyerése érdekében ő is rémhírekkel szolgálhat.

Vitellinus adatai:

Er:11 Á:8 Gy:14 Ü:11 Eg:10 Sz:12  
M:15 Iq:18 Ak:19 Asz:17

Fegyver:.\* VÉ:111 Ép:3 Fp:53  
Pszi:81 MME:120 AME:118 Mp:120

### \*Ogár testőrség

17 darab három méter magas, két arcú ( két orr és száj, három szem) szörnyeteg biztosítja a rendet a városban és a varázsló tekintélyét is. Hűség bélyeg van rajtuk, csatabárdjuk rúnákkal ékes, láncinget viselnek, nyakukban egy amuletten a varázsló zóna jele. Ezen keresztül használja mágiáját, személyesen nem vesz részt semmilyen küzdelemben.

Fegyver: csatabárd (63Mp-os) KÉ:31  
TÉ:95 VÉ:115 Tám:1 Sebzés:2k10+5

Ép:25 Fp:90 SFÉ:2 ME:81  
Méregellen.:9 Sebesség:75 (SZ)

### Alarik Hildeprund

6.szintű Dreina-paplovag. 33 éves, magas, vállas alak; békeidőben csak egy pompás láncinget visel (törpe munka). Barna haja rövidebbre van vágva, szúrós pillantása és sűrű szemöldöke zorddá teszi megjelenését. Megköveteli a tiszteletet, közismert róla, hogy a törvénszegőkkel szemben kíméletlen szokott lenni. Óriási lehetőség lenne számára a hercegi trón, de óvatosan és türelmesen viselkedik (Sprig Affennel levelezett és tájékozódott ez ügyben). Ha a csapat ellátogat hozzá, érdeklődve hallgatja őket, illetve Dagan segélykérő üzenetét. Mielőtt átgondolhatná a dolgot, varázslója tornyában lezajlik a támadás. Ezek után vagy bábfigura lesz (a csapat ez esetben már nincs az élők

sorában), vagy az alakváltó lebukása után ő hivatja az Inkvizitorokat. Ha a másik zauder is meghal, elnyeri Sabrata trónját. Ha "Dagan" sikeresen megmérgezné a kalandozókat, az Inkvizitorokkal akkor is találkozna. Talán elmenekül előlük, talán felveszi egyikük alakját...

### Zkauba

Alarik varázslója, 8.szintű. 32 éves, Doranban tanult (öltözéke és botja is erre vall), fekete hajú és szemű, közepes termetű. Hadarva beszél, az esetleg hozzá látogató csapatot tárgyilagosan tájékoztatja Vitellinusról. A támadáskor a zauder megbénítja (5 perc), a csatában nem vesz részt, de két tanítványa és két lovak igen:

### tanítványok 4.szint

bot KÉ:14 TÉ:31 VÉ:96 Tám:1 Sebzés:1k6

Ép:5-6 Fp:24-30 ME:40 Pszi:30 Mp:40

varázslatok: láthatatlanság (magukra), tűznyíl (mágiahasználó ellenfélre), tűzkard (lovagoknak)

### lovagok 6. szint:

lovagkard KÉ:18 TÉ:82 VÉ:157\* Tám:2  
Sebzés:2k6+4

\*közepes pajzzsal (Mf) TÉ:63 Sebzés:1k6

ÉP:12-14 FP:65-75 SFÉ:5 (félvért) ME:40

(fegyverzetük meg van áldva)

Vége

2001.07.25.

Szerző: Kucs Már Richárd

Forrás: Kalandozók.hu

Szerkesztette: Magyar Gergely

A kalandmodul megjelent nyomtatásban az Ynevi kalandozások modulgyűjteményben. (75-98.old.)