

KORAI LAGZI

M.A.G.U.S. KALANDMODUL

A VII. MENTÁLCSAVAR TALÁLKOZÓRA

4-5. SZINTŰ KARAKTEREKRE

Tiadlan Quiron-tengeri partvidéke
Sabaor és Kege között

Dharyll városa
3625, Esős évszak, Arel Kvartjának Harmadik, Sólyomszárny hava

Rhea, Lord Rufus, Kerivel
A Nem Játékos Karakterek és a választható karakterek statisztikáit Ceripapa számolta ki

2009
Debrecen

KARAKTERALKOTÁS ÉS KALANDINFORMÁCIÓ

A karakteralkotáshoz minden – és **KIZÁRÓLAG** – az Első Törvénykönyv (ETK) rendszerében megjelent hivatalos szabálykönyv használható: a Második Törvénykönyv (MTK), a Harcosok, Gladiátorok, Barbárok Kézikönyve (HGB), a Papok, Paplovagok Kézikönyvének I. és II. kötete (PPL I-II).

A karakterek 5. Tapasztalati szintűek, minden dobott értékük automatikusan maximális.

Az amund, a dzsenn és a khál tiltott fajok. Az elfek csak kiszakadottak lehetnek, esetleges torzulásaikat (testi és lelki) a helyszínen határozza meg a Kalandmester a Summarium alapján.

A Harcos kasztú karaktereknek kötelező iskolát választani a HGB oldalairól és ennek megfelelően megalkotni a karaktert. A papokat és paplovagokat a PPL I-II szerint kell megalkotni. A Tűzvarázsló és az Ordanhoz kapcsolódó más kasztok, a dzsad istenek papjai, a Nomád sámán, az Amazon, a Barbár és a Sámánpapok tiltott kasztok.

A kilenc alapképesség (Erő, Állóképesség, Gyorsaság, Ügyesség, Egészség, Szépség, Intelligencia, Akaraterő, Asztrál) mindegyike 14-ről indul, melyeket 1-1 arányban lehet változtatni egymás között. Tulajdonságaik között nem szerepel az Érzékelés, ezt a MTK megfelelő képzettsége százalékos rendszerben pótolja. A kiválasztott faj Tulajdonság-módosítóit a pontok elosztása után kell hozzárendelni a megfelelő értékekhez.

A karakterek induló vagyona 25 arany fejenként, amelyet a Pénzügyek/Birtokigazgatás képzettség Alapfoka 35, Mesterfoka 50 aranyra növel. A pénz szabadon átosztható a csapat tagjai között. Ehhez bizonyos kasztok képviselői származásuk vagy neveltetésük révén induló felszereléssel is számolhatnak.

Lovag: rendelkeznek megfelelő egy fegyver, pajzs, 30 arany értékű vért, könnyű harci ló

Pap: szent szimbólum (esetleg vértezet)

Paplovag: szent szimbólum és egy egyházának megfelelő fegyver, vért és pajzs

Harcművész: egy választott fegyver (lásd Rúna I/4. és Rúna II/1.)

Kardművész: Slan-kard, kardművész vért

Tűzvarázsló: pikkelyvért, lángkard és lángtőr

Varázsló: iskolájának megfelelő bot 3. Tsz-en (lásd Rúna II/4)

Nomád sámán: ruha, fejdísz, öv, bot és dob

Egy karakter legfeljebb egy Hatalom amulettel rendelkezhet.

Amennyiben a karakter rendelkezik egy legalább 1 oldalas előtörténettel, melyet a helyszínen gépelt oldal formájában a Kalandmester rendelkezésére tud bocsátani, úgy Tulajdonságai közül öt 15-ös értéken indul, induló vagyonához pedig 10 aranyat adhat.

A tiltott fajok és kasztok is játszhatóak. Képviselőiknek eggyel alacsonyabb (4) Tapasztalati szinttel kell számolniuk. Öt induló Tulajdonságuk csökkentett, 13-as értékkel bír (előtörténettel mindegyik 14-es), induló vagyonuk pedig fele a nem-tiltott fajok és kasztok képviselőinek.

HANGULATKELTŐ NOVELLA

P. sz. 3616. Lighan, Tiadlan.

Az alig tizenöt havat látott lány épp kötést cserélt egy férfi gennyes lábsebén, gyógyító kenőcsökkel kezelve a rút sebet, mikor egy futár rohant végig a padlón messzire kopogó léptekkel, véletlen fellökve egy másik gyógyítót, aki három frissen érkezett, jajongó sebesültnak érkezett enyhíteni a fájdalmait.

Lighan városa akkor nyolc napja tartotta magát a toroniak ellenében, miután majd egy hónapig állták a Gamelion hegyeiről lezúduló orkok zaklatását, de az Elya felől ígért és várt felmentő sereg nem akart megérkezni. A borúlátóbbak – s kit ne tett volna azzá a minduntalan szakadó eső, az újra meg újra felzendülő kürtök, az üvöltések, a dobok, a minduntalan kiújuló fegyvercsörgés és a sebesültek jajongása – tudni vélték, hogy a Dorcha seregét Tuilnál megakasztották s néhány kisebb csatában meg is verték mire a harc asszonya úgy döntött, visszavonja a csapatokat a főváros felé annak védelmére. A felmentők helyett két napja megérkeztek viszont az erődöt erőd után lerontó ostromgépek, melyeket alig egy éjszaka alatt összeraktak mind és azóta szinte megállás nélkül lövik a várost.

A futár rövid időt töltött a nagytiszteletű anyánál, az ispotály vezetőjénél, majd tovább sietett, Mindenki lélegzetvisszafojtva várta a fejleményeket, így a hír gyorsan szétterjedt majd kétségbeesetten kóválygott a falak között: az északi nagy városkapu és a környéki fal egy jó háromszáz lábbon átszakadt, a külvárosokat ork csapatok és Tharr korcs szerzetesei dúlják, mögöttük lassan felfejlődnek és rohamra indulnak a *valódi* toroni harcosok. Közben az ostromgépek új célpontja a déli városkapu, amelynek így nem lehet több mint egy órája hátra, hacsak valamiféle csoda nem menti meg a lighaniakat.

Az ispotály gyógyítói azonnal lázas menekülésbe kezdtek volna, a nagyajtót eltorlaszolták s hamarosan egymást taposva rohantak volna ki a hátulso kisebbiken, de a nagytiszteletű anya közéjük lépett és könnyű, nyugtató szavakat mondott a kitartásról és az északiak becsületéről, így a legtöbben visszatértek a sebesültek kezeléséhez, könnyeiket nyeldekelve, fohászt szűrve fogaik között.

- Úrkisasszony, most már muszáj mennünk – emelkedett fel ültéből a lány mellé rendelt kardművész. Szinte fölébe tornyosult, annyival magasabb és erőteljesebb volt az ifjúnónél –, a városfal átszakadt, senki nincs biztonságban, főleg ha rangbéli.

- Itt kell maradjak a többiekkel, Zyel – válaszolta dacosan a lány, s ahogy felszegte fejét, hollóhaja az arcába omlott, hangsúlyozva éles vonásait, erős akaratról árulkodó, metsző arcélét.

- Felesleges áldozat volna sérültekkel kirakott tálcán kínálni egy, az úrkisasszonyéhoz hasonlóan értékes testet – a testőr hangja egyre inkább megkeményedett, ahogy a harci üvöltések közeledtek. Az ork portyázók utcáról utcára haladtak, mögöttük diadalüvöltéssel indult meg az egyik toroni ostromsereg.

- Nem akarom, hogy kivételezzenek velem csak azért, mert az Ilo Tial klánba születtem – vágott vissza a lány.

- Úrkisasszony – ez már inkább parancs volt, mint alázatos kérés. Dia Ilo Tial megrettent attól az erőtől, ami ebben az egyetlen szóban feszült. Beadni látszott a derekát, de ahogy körülnézett a gyógyítókra, a sebesültekre pillantva, volt még kérdése.

- Ha nekem mennem kell, atyám őket – mutatott körbe –, vajon miért nem fogadja kegyeibe?

- Nem tudom, úrkisasszony, de... - Zyel szavait borzasztó recsegés nyomta el. Valahol összedőlhetett egy jókora kőépület, talán templom.

- Csak akkor megyek, ha őket is visszük. Mindenkit – ezzel rögzítette az új kötést a gennyes lábú férfin. Testőre ellenkezni akart, de rájött, hogy házának nem sok tiszteletet szerezne

azzal, ha itt és most kimondaná, hogy Qui Ilo Tialnak, az Ilo Tial klán vezetőjének mi volt a véleménye arról, hogy lánya gyógyítóként tengeti napjait pénzügyi műveletek tanulmányozása helyett. Helyette inkább legyintett, majd kiadta a parancsot, hogy az ispotály készülődjön átköltözni a kereskedőklán területére - az emberek csomagoljanak össze, a nyílt sebeket sebtében lássák el, a szekereket készítsék fel indulásra. A lány elmosolyodott, majd, követve a többi nővér és szolgáló példáját, szedelőzködni kezdett. Zyel sóhajtva tekintett végig a megzavart bolyon, ahogy sietősen pakolták össze a legfontosabb kellékeiket. Hirtelen baljós érzés kerítette hatalmába, s mivel rég megtanult bízni az ösztöneiben, keze a kardja markolatára csúszott. Dia észrevette a mozdulatot s óvatosan mögé húzódott pakolgatás közben.

Aztán egyszerre beszakadt az eltorlaszolt, kétszárnyú ajtó, fekete orkok rontottak be, félelmetes-rikító harci festésben, véresen-mocskosan, kezükben fegyver, arcukon az elégedettség torz, gusztustalan grimasza. A nővérek sikoltva zúdultak a hátulsó kijáratához, hogy néhány rabszolgafogdosó karmai közé jussanak.

Zyel villámgyorsan mozdult, jobbjával megragadta fiatal úrnőjét, baljában már ott villant a kard, amivel, átszelve az ajtóig való távolságot, utat kényszerített magának. Három ork bukott fel vérfürdőben előtte, mire észbe kaptak, egy negyediket pedig vállal taszított félre. Diát aztán meglódította, hogy lendületet adjon neki, majd hárított egy kardcsapást és kikerült egy lándzsadöfést. A lány hosszan bukdácsolt a házak között, hogy biztonságosabb részben tudhassa magát.

Hirtelen otthon akart lenni az apja mellett, aki mindig olyan hideg volt, de aki mellett mindig biztonságban érezhette magát. Hiányzott a szobája, a fa szobrocskái, a porcelánarcú szövetbabái, az ékszerei, a festékei, a játszótársai.

Minek is jött ide segíteni a gyógyításban? Minek is nem maradt otthon, ahogy annyian kérték? Még hátrapillantott, s látta, ahogy Zyel visszahátrál az ispotályba, mely körül már orkok nyüzsögnek. Egyetlen másik nővért nem látott, aki ki tudott volna menekülni, de többen feküdtek eszméletlenül – vagy holtra? – süjtve a kijáratnál közülük.

Mikor visszafordult, hogy nehogy nekirohanjon valaminek, felsikoltott rémületében, ahogy egy vicsorgó orkkal találta szemben magát, aki törével mindjárt felé is hasított, feltépve ruháját és mélyen bevágva a húsába. A fájdalomtól egy pillanatra szétcsúszott előtte a világ, földre zuhant, a bestia pedig nem várva a kedvezőbb alkalomra, mindjárt bele is rúgott hármat, majd rávetette magát, hogy megbecstelenítse. Dia tehetetlennek érezte magát és tudta, hiába kiált Zyel után, ő már nem tud segíteni, hisz távol van – talán meg is halt azóta? –, végtelen távolban tetsző messziségben. A büzlő, festékes szörnyeteg beleharapott a karjába, miközben mancsaival a ruhát szaggatta le a lányról, aztán, mikor ezzel végzett, az arcába süjtött, hogy ne ficánkoljon. Mielőtt elveszítette volna az eszméletét, Dia még látta az ork felett megjelenni a halál és megaláztatás angyalát – vagy talán a megmentőjét? – rozsdaszín köpenyben, maszkkal az arcán, hatalmas csatabárddal a kezében, melyet a feje felé emelt, hogy lesújtson.

Ahogy ezüstös villanással alázuhan a fegyver, elsötétült előtte a világ.

P. sz. 3617. Lighan, Tiadlan.

Az ősz férfi gondterhelt arccal hallgatta a jelentéseket. Miután az anuriai sárkánylovasok döntő csatát nyertek valahol északabbra a toroniak ellen, azok gyorsan, ahogyan rátörtek Tiadlanra, úgy siettek most hazatérni az országból, arra azonban még volt erejük, hogy felélessenek-szétromboljanak maguk mögött mindent, amit értek.

Gátak, városfalak, várak, raktárak, kincstárak tömegei pusztultak el az alatt a mintegy hónap alatt, míg végleg visszatértek a Vinverio másik oldalára. A közeli Keselyűvár szörnyen lerontva, állítólag Tharr szörnyszerzetesei lakták be és nincs még hír a királyi udvar felől arról, hogy ki lesz az erőd új ura, miután az előző, Urlam lovag haláláig védelmezte azt. Nyugatra az áradó Howa az üszkös földet áztatja irányítatlan, több falu teljesen néptelen, a lugasokban orkok portyáznak, amihez több elcsapott zsoldos szervezte rablóbanda is csatlakozott.

Klánja jelképével, az Ilo Tial kígyóval körbefont drágaköves gyűrűjének intésével elbocsátotta a lighani fennhatóság alá tartozó földek állapotának felmérésére kiküldött embereit. Nem számított arra, hogy kedvére lesz, amit hallania kell, de hogy ennyire lesújtóak legyenek a hírek, az megdöbbenette. Még egy dolog volt hátra, mielőtt visszavonult volna, hogy átgondolja a hallottakat és méltóképp intézkedhessen. Még egy csoport kihallgatást kért tőle.

Hátha megtalálták – gondolta reménykedve, mikor végignézett a mélyen meghajló csapaton, kiket a lányát megmentő és meggyógyító, rejtélyes, maszkos férfi felkutatásával bízott meg, miután saját fürkészei hiába kutatták a mana fodrai közt a nyomát. Méltán meg akarta jutalmazni az idegent és persze, főleg, hűségesküjét és örökös szolgálatát venni. Igazán megérdemli azért, amit tett: megölte a lányával erőszakoskodó bestiát és érintésével begyógyította a mély sebet, melynek csak egy csekély heg őrzi mára a nyomát, majd elhozta a lányt ide, a klán székhelyére.

- Nagyurunk, nagytiszteletű Qui Ilo Tial, a lighani Ilo Tial klán ura. Sajnálattal kell jelentsük, hogy az utóbbi háromheti kutatásaink sem jártak eredménnyel, így joggal feltételezhetjük, hogy a rozsdacsuklyás férfi elhagyta az országot vagy elesett a harcok során... - tovább már nem figyelt, pedig a csapat vezetője hosszan és kimerítően elbeszélte, hogy miket tettek az idegen felkutatására. Tényleg megpróbáltak mindent.

Mikor végre a végére értek az elbeszélésnek, egy szolgálati levelet diktált a csapatnak, melyben az eljövendő időre a ház szolgálatába fogadta őket s rendelkezett jutalmazásukról is.

Aztán, ahogy végre lehetett, visszavonult.

A király emberei közül sokan haltak meg, a dorcha katonasága csekélyebb, mint valaha, a klánok már most fontolgatják az adók megtagadását bizonyos kiváltságok megszerzéséért, az egyszerű emberek az éhínség felé sordódnak magatehetetlenül, pribékek és bestiák dúlják az országot, várak állnak üresen, városok félig lerontva.

Az Ilo Tial klán pedig egy egyezséggel – melyért akár írmagját is kiirhatták volna – ügyesen elkerülhette számos másik ház sorsát, így teljes vagyonával és háború előtti hatalmával trónol egy lassan összeomló ország egyik, már összeomlott városa felett, irigy, ingatag de pénzen megváltható hűségű korábbi szövetségesei és kereskedőtársai között.

Bőven volt mit átgondolnia, az már igaz.

Csak arra kellett figyelnie, hogy ne mosolyogjon magában, hiszen fejfájásra hivatkozva tagadta meg számos nyomorulttól a meghallgatást és segítséget, akik ma talán emiatt nem vesznek a szájukhoz falatot.

P. sz. 3625. Pengék hava. Rumilant, Keskellon.

Rumilant, Keskellon szigetállamának hófehér fővárosa lassan ébredezett téli álmából. A jeges, metsző szelek meg-megborzongatták ugyan az utcára merészkedőket, a szürke égen egyre többet és egyre tovább sütött Adron napja, gyönyörű, tiszta, meleg fényével látva egész az emberek szívéig.

Azért a szívünkig csak nem – igyekezett elhessegetni a gondolatot a tiadlani és ösztönösen meggörnyedt kicsit miközben összehúzta magán farkasszőr-köpenyét, mintha azzal is könnyebben elrejthetné szándékait az istenek vigyázó szeme elől. Hárman követték minden mozdulatát, képzett testőrök, éber fürkészek, akik közül az egyik többször bemutatta már, hogy ért a varázsláshoz is. Most azonban nem állta semmi az útjukat, könnyen elérték a város kikötőjében lévő jókora, erődszerű kőházat, az Újtengeri nagyszerencse nevet viselő fogadót. Belépve rögtön megcsapta őket a hatalmas kandalló melege s valahogy mindjárt otthonosabbnak tűnt ez az ugyanannyira idegen város. Az ajtónállók kérésére nem szívesen bár, de leadták látható fegyvereiket, az ellenőrzés pedig nem volt annyira részletes és alapos, hogy felfedezze a négyüknél lévő rejtett fegyvereket, pedig mindannyian hoztak magukkal ilyet is. Errefelé nem ismerték a kigyóval körülfont drágakő jelképét, így nem kellett attól tartaniuk, hogy, meglátva a viaszos tekercestartót az Ilo Tial pecséttel, az uraik ellenségei itt törnek rájuk.

Az ajtóőrök útba is igazították a követséget, így könnyen megtalálták Orys Unhor, a rumilanti egyik leghíresebb tengeri zsoldosvezérének második emeleti lakosztályát. A dússzakállú, sebhelyes arcú, medvetermetű férfi irányában már nagyjából fél éve kezdték meg a tapogatózást, hogy felmérjék, hajlandó lesz-e segíteni a családfő, a legidősebb Ilo Tial, „ősszakáll Qui” terveit, melynek tüzeben saját pecsenyét is megsütheti majd. A drágakő-kereskedő mostanra látta megérettnek az időt, hogy szerződéssel pecsételje meg az eddig megbeszélteket a ravasz, minden tárgyalást más és más helyre szervező tengeri medvével – a farkas nem egy találó kifejezés Orys hatalmas termete miatt.

A hagyomány- és főleg italszerető férfi mindjárt pálinkával köszöntötte őket és addig nem nyugodhatott, amíg nem ittak egyet az üdvözlésre, egyet a tisztességre, egyet a tengerre és egyet minden istenekre, aztán jóízűt csettintve lehuppant jókora székébe és hatalmas asztalára kiterítette a tekercest, melyet Qui Ilo Tial írt neki virágnyelven, melynek jelentését már korábban tisztázták, így a zsoldosvezérnek nem okozott nehézséget az értelmezése. A követség boldogan fogadta a nekik kínált széket, nem érezvén teljesen magabiztosnak állásukat a negyedik algabor után.

Orys hosszú ideig olvasott, ajkaival is formázva a szavakat, némelyiket szinte ki is ejtve, majd tömörítve hangosan foglalta össze a levél cirkadalmas mondatainak értelmét:

- Szóval az öreg nara róka azt akarja, hogy az ő pénzén amit hamarosan kapok, csináljak sereget és foglaljak el neki egy kisebb kikötővárost Sabaor és Kege között, ezt a Dharyllt, amiről korábban is szóltatok, és vessek véget a Kyul Zan ház egyszemélyes hatalmának.

A legátus bólintott, mire a vezér elmosolyodott, először halványan, aztán ahogy elméjében egyre inkább összeálltak a tervek, mint valami bonyolult színdarab fondorlatos cselekménye, ahogyan a játék a végéhez közeleg, úgy húzódott mosolya egyre szélesebbre, míg végül, mintegy perc múlva már úgy vigyorgott, mint az orkok, mikor dühösen vicsorítanak valakire. Legalább olyan széles volt és a küldöttség legalább olyan veszedelmesnek is látta.

- A levél szól valami mintáról is, hogy miből lesz fizetségem – mondta az elképzelése szerinti legburkoltabban, hogy szeretné látni az első néhány, mutatóba küldött drágakövet, mintegy ajándékokat. A legátus jókora dobozt adott át neki, melyben egyaránt rejtőzött tiszta, szépen csiszolt gyémánt, jáde, zafír és smaragd. Orys felkacagott, majd, még mindig kacagva, újra töltött a pálinkájából mindenkinek.

- Az egyezésre! – kiáltotta, és felhajtotta a méregerős algabort. A küldöttség összenézett, és mivel lelkükre kötötték otthon, hogy mindenben kövessék Orys szokásait, nagyot sóhajtva nyúltak a pohárért.

Mintegy óra múlva került a papírra Orys Unhor beleegyező aláírása, amit szépen visszatett a kemény, viasszal védett tekercestartóba, elhelyezte rajta saját pecsétjét, melyet maga talált ki és egy babérkoszorúval övezett medvemancsot ábrázolt.

A tekerstartót aztán a részegen hortyogó legátus feje mellé fektette, fejcsóválva mosolyogva az algaborhoz nem szokott tiadlaniak kidőlésén, majd maga is aludni tért, legjobb embereinek parancsolva meg, hogy őrizték a küldöttek álmait, mert azok most már a leghőbb szövetségeseik és a kulcsai a jövő gazdagságának és hatalmának.

Ahogy bezárta maga mögött a hálótermének ajtaját, a legátus elmosolyodott, majd, csizma nyikordulását hallva a padlón a feje mellett, mindjárt ismét felhortyant, részegen, elégedetten.

P. sz. 3625. Tengercsend hava. Dharyll, Tiadlan.

Orys Unhor, Dharyll városának teljhatalmú ura újdonsült szerzeményének királyi békéjét akarta kivívni. Küldöttség indult a királyhoz, melyben szövetségéről biztosította az uralkodót függetlenül annak nehéz helyzetétől, melybe a polgárháború sodorta. A levélben kifejezte, hogy hallván a kikötővárost markában tartó Kyul Zan ház sorozatos felségsértését és hűtlenségének bizonyítékát, melyek olyan mértéket öltöttek, hogy egész Rumilant Tiadlan királyán kacagott annak tehetetlensége miatt, ő úgy gondolta, hogy megregulázza ezt a ferdeszemű, kincstárában gazdag de erkölcsében koldusszegény klánt, s ennek érdekében rohamot intézett a város ellen. Másfél héten keresztül lövette tüzzel és kövel a kikötőt és várost, újabb és újabb rohamokkal törve meg a helyiek ellenállását, elsüllyesztve a Kyul Zan hajókat, utánpótlási útvonalakat biztosítva ezáltal a királyi hajóknak az egyszerű emberek gabonájához, mire végre megadta magát a kikötőváros. A levél tartalma kusza volt, de bárkinek kiderült belőle, miről szól az egész: Orys fegyverrel szerezte meg Dharyllt, de békével szeretné megtartani.

Ezt a megoldást minden tanácsadója pártolta. Ugyanúgy helyeselte Velar nagytiszteletű papja, mint a Ville hitében nevelkedett szárnysegédje, a Rumilantban mellészegődött toroni ostrommérnök és a város kisebb kereskedőházainak küldöttei is, amely még akkor is jó eredmény, ha sietünk hozzátenni, hogy a legutóbbiak közül sokan késsel a torkukon írták alá támogatásukat, nem akarván az akkorra kipusztult Kyul Zanok sorsára jutni, akik ellenszegültek.

Zivatar hava. Dharyll, Tiadlan.

A város az előző este sokáig éljenezte, hogy új kormányzójuk, Orys Unhor és a király egyik unokahúga, a félelf Dyssa Fyannur még ebben az évben, a Súlyomszárny havában összekötik életüket. Bár az egyszerű ember nem nagyon szerette a keménykezű Orys urat, azért megünnepelték a hírt és sokat ettek-ittak a tiszteletére és örömeire, különösen akkor, mikor megtudták, hogy arra a hétre, hogy mindenki méltán ünnepelhesse a jó hírt, nem vár rájuk több munka, szünetet kapnak a felújításokban, dokkmunkában.

Nem is csoda, ha a másnap sokaknak valóban másnap volt. Fejfájással, hányingerrel és kis szédüléssel indult a reggel Gilonak, a kovácsnak is, aki a Szomorú barka tavernából indult haza, miután a minap jó szerencséje kitartott mellette és komoly ezüstöket nyert barátaitól, majd pihentetőnek semmiképp nem mondható alvásban fejelte le az asztal sarkát és borult be az egyik nyirkos sarokba.

Az arcába szitáló eső felfrissítette, magához térítette egy kicsit – a hirtelen dörgéstől azonban nem hallhatta a pengék surranását, ahogy elővonták őket hüvelyükből, s mivel maga is tócsákban lépkedett, nem vehette észre a mögötte ólálkodó három alakot. Félúton hazafelé megállt könnyíteni magán az egyik csatornanyílás felett, melynek fedelét annak idején ő maga öntötte s verte rácsá verejtékes munkával. Munkája büszkén viselte a mester jelét, a G betűt

és a dátumot a középső rácsrúdon. Ez volt, amit utoljára látott, mikor két kard átjárta az oldalát és összeesett – ezúttal homlokával sújtott a fémre, vérével pecsételve meg véglegesen kettejük sorsát.

Támadói, akik nem voltak különösebben ügyesek, de eltökéltségükkel igyekeztek behozni lemaradásukat, többször durván megrúgták, eltörve több bordáját és védekezésre emelt kezének ujjait, majd mikor már szinte eszméletlenül, vinnyogva remegett a lábaik előtt, elvették a tegnapi este gyümölcsét, az ezüstöt erszényt, majd leköpködték s az egyik bevégezte, amit a mester nem tudott és könnyített magán – csak ezután hurcolkodtak végre tovább, magára hagyva a szerencsétlen Gilot.

Sokáig feküdt ott az esőben, fejéből lassan elapadt a vér, törött tagjai pedig már csak tompa, bizsergő fájdalomként zsongtak, mire végre rálelt valaki.

A csatorna mellett heverő kovács nem sokat látott belőle, csak kemény, kopott bakancsát, a lábszárvédőket, a rozsdavörös, ezer viszontagságot megélt, véres-mocskos szőrcsuhát és a gyönyörű, ezüstös, kétfejű bárdot, amelyet fejével lefelé támasztott le, mikor leguggolt mellé. Gilo megpróbálta megkérdezni, hogy most mi történik vajon vele, de csak egy kis véres nyálat tudott a köre folytatni törött állkapcsával – a sugárzó fájdalom azonban gyorsan, kegyetlenül emlékeztette, hogy ne nagyon próbálkozzon újra ilyesmivel.

Az idegen érintését érezte a törött bordákon s felszisszent kínjában. Aztán valami melegséget érzett a férfi kezéből áradni, miközben furcsa, ismeretlen szavakat suttogott, szinte közvetlenül a bordáknak, ujjaknak, fejnek, oldalsebeknek, s hirtelen távolinak, nagyon távolinak tetszett a fájdalom.

Egyszerre abbamaradt a beszéd s magával vitte a kint is – a kovács ösztönösen összerándult, s meglepetten tapasztalta, hogy ez egyáltalán nem fáj neki, hogy tökéletesen képes mozogni s hogy az ujjai kicsit ropognak, de tökéletesen működnek, hogy az oldalán sebhelyek őrzik a kardok nyomát, de teljesen zártak, hogy a bordáknál apró forradási hibákat lehet észrevenni, de levegőt könnyedén engednek a tüdőbe, és végtelen öröm öntötte el.

Mikor azonban meg akarta kérdezni a férfit, hogy mivel fizesse ki annak segítségét, az már távol volt, de még ilyen messziről is jól látszott, hogy milyen hatalmas.

Legalább két láb magas volt, de inkább kettő és még egy fél – gondolta Gilo, majd feltápászkodott és futva sietett haza.

Kék Acél hava. Dharyll, Tiadlan.

A kormányzó, ahogy az utóbbi hónapban nevezte magát, szokásos heti sétáját intézte a parton egy kivételesen tiszta alkonyaton. Ilyenkor a városőrséggel lezárta a szakaszt, ahol elsétált, mert nem akarta, hogy bárki megzavarhassa elmélkedése közben.

Hiányzott neki a tenger, a végtelen, a hófehér habok, a vad hullámok, a tengeri viharok. Itt győzhetetlennek, erősnek kellett lennie, holott végtelenül gyengének érezte magát, bezártnak, rabnak. Bárcsak visszamehetne, bárcsak ne ment volna bele akkor... Majd ha az asszonya ideér, majd akkor jobb lesz... Még három hét, és minden jobb lesz...

A síri csendből egyszerre vesszők röppentek tucatjával a raktárak árnyai közül, aztán megint és végül harmadjára is. Alig néhány másodperc, s a város győzhetetlen, erős kormányzója végtelenül gyengén vágódott a famólóra, tucatnyi vesszővel keresztülfúrva. Fegyvereiért már nem volt ereje nyúlni csak halovány, elhaló szitkokat szűrhetett fogai között, várva, hogy támadói rárontanak és végeznek vele, hogy gyors, kevés szenvedéssel teli halála legyen. Hallotta a lépteket, de azok távolodtak.

Akik meg akarták ölni, végtelenül gyűlölhették, hogy halálra sebeztek és hagyták szomorú csendben kimúlni.

Egyszerre egy férfi lépett mellé és az öntudatlan Orys csak annyit fogott fel, hogy ez az idegen a szavaival, kézrátétellel meggyógyította. Mikor a fáradtságtól félájultan a rozsdacsuhás nevét vagy istenét kérdezte, hogy később imáival és adományaival méltóképp hálát adhasson, az idegen csak ennyit mondott.

A Próféta vagyok, istenemet, az Élet urát pedig úgysem ismered.

Sólyomszárny hava. Lighan, Tiadlan.

Qui Ilo Tial mit sem törődött a lángokkal, melyek palotájának falain kívül tomboltak, újabb és újabb épületeket emészte el, melyek mindegyike az ő gyűrűje alá tartozott. Fontosabb dolgok kötötték le a figyelmét. Kúriájának tornácáról figyelte, hogy miként nyílik meg a tér a klán varázslójának igéi nyomán, hogy megmutassa mindenkinek a dharylli kormányzó, Orys Unhor várának udvarát. A méltóságteljes falak gyönyörű, esőáztatta, zöld, bár itt-ott patákkal kitapostatott pázsitot öveztek s néhányan még magát a jókora kőkastélyt is láthatták, melyet a pártütő zsoldosvezér a rezidenciájává emelt s ahonnan a város életét irányította vasszigorral.

A menyegzőre az Ilo Tialok huszonnégy emberrel mentek, mint elsőszámú meghívottjai mind a királyi, mind a kormányzói félnek. Mivel az öreg Ilo Tial egészsége éppen nem szolgálta túl jól – épp most is véres váladékot köhögött fel görnyedten, az egyik oszlopnak támaszkodva –, maga helyett egyetlen a lányát, a gyönyörű és erős akaratú Diát küldte a menyegzőre, hogy házának érdekeit képviselje. A menet lassan, de eddig minden gond nélkül átjutott a másik oldalra, ahol félkörben várták őket Orys kormányzó lovasai.

Az öreg Ilo Tial nem szerette, ha átverik, Orys pedig éppen ezt tette. Miután a klán bejuttatta tanácsadóját a Kyal Zan ház feje mellé, hogy nehezítse a város védelmét és végül feladassa vele Dharyllt, az új úr kivégeztette az egész Kyal Zan házat tanácsadóstul, mindenestül. Az Ilo Tialok egy értékes kígyót vesztettek azon a napon, mely lassan körülfonhatta volna Orys lábát is, hogy ha kell, belemarhasson. Ez a zsoldos eszesebbnek és ügyesebbnek bizonyult, mint előszörre gondolták, de sebaj. Ezúttal még apróbb, még ártatlanabb, de sokkal erősebb mérgű kígyót küldenek a kormányzónak – Diát.

A lány szépen körülzsiszegi majd az udvart és a várost, megtudja, hogy hol, kinek, mi áll az érdekében, a kormányzó és az újdonat asszonya kegyeibe férkőzik, aztán... aztán majd kiderül, mi lesz. Csak menjen minden rendben addig.

A lángok magasabbra csaptak és belekaptak a palota övezőfalába, úgy kellett szolgálók hadával oltatni a tüzet. A kapu túloldalán pedig mintha egy villám vágott volna az utolsó néhány zsoldosba, a kapu pedig azonnal bezárult.

Az öreg kérdőn, zavartan nézett varázslójára, aki azonban, bár tudta, hogy a túloldalon maga a manaháló akarta, hogy a varázslat összeomoljon s az semmi jót nem jelenthetett, lassan, kimérten bólintott – „minden rendben”.

BEVEZETŐ

Koncepció

Az alábbi modul célja, hogy megmutassa a versenyen résztvevőknek, hogy általánosabb keretek mentén alkotott karakterekkel, ésszerű határok között gondolkodva is lehet hangulatos hősökkel hangulatos játékot produkálni. A játékosok karakterei mindenképpen olyan helyzetbe kerülnek az események következtében, melyben, ha nem élnek minden lehetőségükkel, könnyen alulmaradhatnak egy egész várost fenyegető ellenféllel szemben, aki a nem éppen könyörületességéről híres aquir fajok egyikének áll szolgálatában.

Összefoglalás

A lighani Ilo Tial klán, egy drágakő- és nemesfém-kereskedelemmel foglalkozó cég szorongatott helyzetében úgy dönt, áthelyezi székhelyét Tiadlan egy nyugalmasabb pontjára. Választása Dharyll kikötővárosára esik, amelyet egy nagyhatalmú kalózvezér az Ilo Tialok pénzén vásárolt flottával-zsoldosokkal megvív és elfoglal. Az ostrom során a városba kerül egy messzi délről származó harcos, aki a kaotikus élet urának, Káosz-Methának áll a szolgálatában, így képes kézzel a gyógyítani – akiket azonban megment, a megfelelő együttállás alkalmával húszabáló megszállottakká válnak. Dharyll új ura, Orys Unhor, hogy frissen szerzett pozícióját biztosítsa, elfogadja a király feltételeit és házasságot készül kötni annak egy rokonával, mely eseményre az Ilo Tial klán képviselői is hivatalosak.

(0) A karakterek háttére adott: az Ilo Tialok szolgálatában álló zsoldosok. Feladatuk, hogy kísérik el a klán fejének leánysarját a menyegzőre. A térkapu, amin átmennek, nem képzett térmágus műve, így meglehetősen bizonytalan. Dharyllban ráadásul éppen érkezésükkor használja gyógyító hatalmát a Próféta és egy jókora vihar is szaggatja a manahálót.

(1) A karaktereket eszméletlenségre taszítja a magából kifordult kapu és egyiküknek különös, nyomasztó álmot ad. Ebben láthatja a kaland későbbi vázlatát is. Megvizsgálva őket úgy találják, nincs komolyabb bajuk, így szállásukra kísérik őket.

(2) A csapat arra ébred fájó fejjel és hányingerrel, hogy a szálláshelyükre korábbi társaik törnek be és rájuk rontanak. Pillanatokon belül szembesülhetnek azzal, hogy a környezetük egy része, köztük Dia Ilo Tial is szentségtelen átváltozáson ment át. A megszállottak szörnyű éhségét csak a nyers hús elégítheti ki, melyért mindent megtesznek, cselt vetnek vagy taktikusan, csapatban küzdenek, ha kell. Mire felülkerekednek a kezdeti, szorult helyzeten, vendéglátójuk, Orys Unhor fogadja őket és javasolja, hogy az Ilo Tial kisasszony kezelésére a városban keressenek módot – közben kinyomozva az átváltozások meg a nyálkás köd okait.

(3) Utánajárva a borzasztó kórság sújtotta városban, ahol minden utcában van egy-két ember, aki kegyetlen módon, orvul vagy nyíltan a többire támad, hogy húszakat vegye, minden fogadóban vérfürdőt rendeztek és minden tető veszedelmes lehet, megtudhatják, hogy valami Próféta jótékonykodott itt nem sokkal ezelőtt, s minden fertőzöttet egy ilyen gyógyította meg annak idején. Néhány összezapás után Viallis, az elf megtartó, aki macskákön keresztül figyel minden léptüket, elhatározza, hogy érdemesek arra, hogy segítsenek egymásnak a Próféta legyőzésében.

(4) Így kiderülhet, hogy a Próféta megállítására hajnalig van idejük, mert akkorra épül fel a Hús Tornya a tűztoronyban, ami egy kapuként szolgál majd Kránba, hogy onnan több csontlovag is átjöhessen és átalakíthassák a várost Káosz-Metha rendelése szerint.

(5) Ha legyőzik a Prófétát és lezúzzák a tornyát, sajnálattal tapasztalhatják, hogy Dia ettől még úgy marad, ahogy volt – éhesen – amíg komoly papi beavatkozással meg nem gyógyítják, de legalább gyógyíthatóvá vált.

LÁSSUNK NEKI...

Háttér

A karakterek egy niarei származású kereskedőklán, a Lighan városát irányító Ilo Tial család szolgálatában állnak azóta, hogy a XIII. Zászlóháború hirtelen véget ért és a szörnyű pusztulást megélt Tiadlanban egymás felé acsarkodnak a nagyhatalmúak.

Az egyszerű emberek a felperzselt rizsföldeket a szétrombolt gátak segítségével nélkül nem képesek újra művelés alá vonni, a tengeri városok segítségével nélkül az ország képtelen volna megteremteni az asztalra valókat – így is sokaknak van már elege a halból és húsból, a régről tárolt készletek régen elfogytak, a környező országok pedig készséggel segítenek búzával és kukoricával – de rengeteg pénzért.

A pénz emberei egyaránt látnak fenyegetést és lehetőséget a helyzetben. Az alsóbb rétegek ujjal mutogatnak rájuk, hogy ők milyen jól élnek – és valóban, nekik nem kell éhezni, ők nem halnak meg a mocsarakban gyorsan terjedő járványok áldozataiként és nem rabolják ki vagy szúrják le őket néhány érméért. Eközben új és új pénzügyi-politikai lehetőségek nyílnak számukra, hogy tovább növeljék vagyonukat és hatalmukat, befolyásukat az országos politikára – csak jól kell megválasztaniuk a szövetségeseiket és megfelelő hosszú távú befektetést kell tenniük.

Ilyen befektetési terület a két tengerparti óriásváros, Sabaor és Kege között épp félúton elterülő hétezres kikötőváros, Dharyll is. A várost jóformán egyetlen kereskedőház irányította, a Kyul Zan klán, a többiek főleg a két nagyváros képviselőiben voltak jelen. Az Ilo Tial ház a nemzetközi drágaköügyletek révén csúszott a város irányításába – kiváló csempészközpontba leltek ugyanis a város alatti félig vízzel elárasztott barlangokban. A királlyal többszöri összetűzésbe keveredő klán Lighanban azt kezdte tapasztalni, hogy az emberek támogatása megszűnik és inkább a koronára teszik le voksukat, amikor valakire hallgatni kell. A helyzet olyannyira elmérgesedett, hogy néhány másik lighani klán felbujtására elpusztítottak több raktárat az anyavárosban, ahogyan a klánok a legfontosabb városukat szeretik nevezni. Qui Ilo Tial családfő ekkor határozta el, hogy klánjának új anyavárosra van szükség, s megtette a szükséges lépéseket. Elsőként több városban elhelyezte embereit, akik minél magasabb beosztásba próbálták fűzni magukat, mígnem egyikük alig egy hónap alatt a Dharyll városát irányító Kyul Zan klán legfőbb tanácsadójává nem vált. A vén niarei rögtön levonta a megfelelő következtetéseket, és ügyletei célpontjául a kikötővárost jelölte meg.

Kereskedelmi kapcsolatai révén szerződést kötött Orys Unhorral, egy zsoldosvezérrel, ki több hajóval is rendelkezett. Ennek értelmében fél éven át jókora mennyiségű drágakövet és aranyat juttatott a férfi kincstárába, klánja vagyonának közel harmadát átcsöpögtetve a rumilanti zsoldosvezérhez. Orys pedig híven teljesítve kötelességét komoly sereget állított ki és több hadihajót vásárolt, majd a megbeszéltek szerint a 3625. év Tengercsend havában ostrom alá vette Dharyllt.

A másfélheti ostrom végül a zsoldosvezér győzelmével zárult, kinek sikerében nagy szerepe volt a Kyul Zan klán szolgálatában álló Ilo Tial ügynök tevékenységének, aki többszöri rossz tanáccsal nehezítette a város védelmét, majd egy éjszaka végzett a klán vezetőjével. Nem kevésbé fontos, hogy a szomszédos két városóriás épp saját belső gondjaival volt elfoglalva – a király ugyanis, kevesellvén a biztosított adót, követeket küldött, hogy behajtsa az elmaradt pénzeket. A követet pedig egy kisebb sereggel kísértette el.

Az ostromlókkal tart egy vándorló harcos-szerzetes is (A Próféta), akiről senki nem tud semmit, de a későbbi vesztegzár miatt nem hagyhatja el a várost, aminek fájdalmas következményei lesznek.

A Tengercsend havának végére, mire a szomszédban is rendeződött a helyzet s a király csapatai visszatérhettek Elya köré, Dharyllban már Orys Unhornak hívták a teljhatalmú urat, akit az Ilo Tial klán embere, a Kyul Zan klán elveszejtője segített, de aztán, amikor a várost korábban uraló ház minden leszármazottját kivégezték, őt is elérte a vég. A városban vesztegzárat rendeltek el s követek indultak a királyhoz, hogy hűségük pecsétes ígéretével mossák le a zsoldosvezér minden vétkét. Hogy senkivel ne kelljen megosztani újdonszolgálatát, a város ura nekilát a Dharyllban tevékenykedő tolvajklán kiirtásának is, mely munkával nagyjából a Kék Acél Havára végeznek is az emberei.

A követséghez Lighannál az ügynökük haláláért bosszút fogadó Ilo Tial ház emberei is csatlakoztak. A király válasza: amennyiben Orys hajlandó hűségét egy hamarján megtartott menyegzővel megerősíteni úgy az Országtanács szemet huny vétkei felett. A zsoldosvezér örömmel fogadta el a feltételt. A menyegzőt a Sólyomszárny havára tüzték ki. Az idős Qui Ilo Tial erre feddő hangvételű levelet küldött hát Orysnak, amelyben kifejezte örömét és azt, hogy azért, hogy méltóképp ünnepelhessenek egymás mellett, szemet fog hunyni embere halála miatt – cserébe biztosította meghívását az eseményre.

Három héttel a nagy nap előtt merényletet követnek el Orys ellen s csak egy hajszálon múlik, hogy a zsoldosvezér túléli – **mikor halálos sebekben fetrengve nyöszörgött egy mólón, egy férfi lépett mellé és szavaival, kézzel meggyógyította, majd mikor a vezér a nevét vagy istenét kérdezte, hogy méltóképp hálát adhasson, az idegen ennyit mondott: *A Próféta vagyok, istenemet, az Élet urát pedig úgysem ismered. Jutalmat nem kért és fogadott el, sőt, másnapra mintha nyoma veszett volna.***

A városba a menyegző előtt két héttel érkezett a leendő feleség, Dyssa Fyannur, a király egyik, félig elf unokahúga, vegyes származású kíséretével. Az Ilo Tial klán megkapja meghívóját a díszes eseményre. A félelf menyasszonnyal tart Vialiss Alein, egy elf megtartó is, aki Veela Luminatar, az Egykor Volt Fényesség sugallatai mentén jár el s mint nevelője kísérte el Dyssát. **A megtartó érkezése után nem sokkal érzi, hogy valami baj van a manahálóval, s kis utánajárással megállapítja azt is, hogy hatalomszavak zavarják meg az esszencia szövedékét. Az aquir felkutatásába kezd és alig valamivel a karakterek érkezése előtt sikerül is rábukkannia.**

Két héttel az esemény előtt azonban a királyt támogató kereskedők újra zavargásokat szítanak Lighanban. Az Ilo Tial kúriát zsoldosokkal zárják körbe, ami miatt a menet nem tud elindulni. Az Ilo Tial képviselő – Qui lánya, Dia képében – azonban létfontosságú az eseményen, így a családfő úgy dönt, hogy egy, varázslójának segítségével létrehozott ideiglenes térkapuval mennek át az esküvőt megelőző napon.

0. Karakterek, bemesélés

A karakterek néhány éve Lighan város legerősebb kereskedőházának, a drágakő- és nemesfém-kereskedelemmel foglalkozó Ilo Tial klánnal állnak a zsoldjában, tizenegynéhány társukkal egyetemben – összesen húszan vannak.

Csapatuk számos megpróbáltatás során kovácsolódott eggyé, megismerték a többiek erejét és gyengéjét. Megtanultak úgy összedolgozni, hogy az erősségeket hangsúlyozzák, a gyengéket elfeledtessék. Megismerték továbbá pénzelőjük szeszélyeit, így tudják hogy a félszáz évnél idősebb Qui Ilo Tial mereven ragaszkodik a niarei erkölcsiséghez, így zsoldosaitól feltétlen nélküli engedelmességet és szolgálatot vár el.

Amikor tehát parancsot kaptak arra, hogy az ostromzárral körülvett lighani kúria várudvarát térkapuval elhagyják Dia Ilo Tial kíséretében, rögtön készülődni kezdtek a nyomasztó környezet ellenére is. A térkapu rendben megnyílt, először tíz zsoldos, aztán a lány és három testőre, aztán az ajándékok, végül a további tíz zsoldos, köztük a karakterek mentek át. A gond nem is a lighani hanem a dharylli oldalon történt.

Dharyllban napok óta szakad az eső és szörnyű szél kínozza a városiakat, amely aznap is több sebesültet eredményez. A Próféta, aki belső, isteni sugallatnak engedelmeskedve kutatja fel a bajbajutottakat és mindenféle ellenszolgáltatás elvárása nélkül segít nekik, egy leszakadt tetőcserepektől betört fejű férfit gyógyít hatalomszavaival. Viallis ekkor akarja meglepni a Próféta, hogy végezzen vele – ködöt varázsol, hogy észrevétlen megközelíthesse. A vihar és az ősi mágia együtt kifordítja önmagából a mana szövetét, a manaháló többször csúnyán összerándul, a viharba villámok is keverednek s a térkapun éppen átkelő karaktereket eszméletlenül sújtja néhány elszabadult energiaszál. A térkapu mellett Viallis ködvarázsa is elszabadul - a város alól sűrű, egy teljes éjszakán át szétoszlatlanul megrekedő köd szivárog a felszínre. Az elf megriad a váratlan események láttán s egyelőre inkább visszavonul. A bölcsek úgy tartják, hogy aki ismeri a manaháló szerkezetét, az képes akár a jövőt is kibogozni az egész világot át- meg átszövő szálaiból. Az istenek ezúttal minden különösebb előkészület nélkül biztosítják a jövő homályos ismeretét. Hősünk, az egyik karakter különös, nyomasztó álmot lát. Hogy melyik lesz a szerencsés-szerencsétlen álomlátó, a mesélőre bizzuk.

A karaktereket Orys udvari papja megvizsgálja, de gyorsan kiderül, hogy komoly bajuk nem esett, így a többi zsoldossal együtt az Ilo Tialok számára elkülönített épületrészbe viszik őket.

Az álom lemesélésével indítsuk a mesélést félrevonva az egyik játékost.

1. Az álom

Rózsaszínesre festett, nyálkás köd fedi egy ismeretlen város kövezett utcáit, melyből kísértetiesen merednek ki a szitáló esőben a két-háromemeletes házak, szigorún borulva rád. Lábad körül három macska matat, hangos nyávogásukra hátborzongató visszhangként két ezernyi másika a tetők és sikátorok tengeréből. A távolból sós szagot hoz az egyre erősödő szél, mely mintha csak dobogtatná a ködöt, el nem űzheti, amibe vér szaga keveredik. Hirtelen sejtelmes, riasztó alakok kúsznak át a ködön, kezükben kard, tekintetük tébolytól csillog, ahogy rád néznek és feléd indulnak. Rettegés járja át a tagjaid, ahogy futásnak eredsz és összemosódik minden – sötét házak és emberárnyak, macskanyávogás, vérszag, a ruha alá beférkőző hússzerű nyálka – aztán egyszerre a kikötő egyik mólójának deszkáit hallod kopogni magad alatt.

Bár a köd a háborgó, vadul hullámzó tengert is borítja hideg palástjával, egyszerre egy szigetet pillantasz meg, rajta hatalmas árnyék a lángoló világítótorony, melynek tetejében egy púpos alak figyel feléd, sőt, egyenesen téged bámul. Csuhája, akár a felette telő hold, vörös, akár a véred, amit most ontasz, mert a látványtól elfeledted üldözőidet. Zihálva ébredsz, elméd legmélyéről előkészítő tudatodban azonban örökre ott égne majd a sárga-fekete, embertelen szemek.

2. Ébredés

Az a karakter, aki az álmot látja az egyetlen, aki még azelőtt felriad - nem sokkal Éjközép után a Vörös Holdtólte kísérteties fényében fürdő közös szobában – hogy a távolban fájdalmas sikoltások és harci kiáltások, parancsszavak zendülnének. Neszezés a szomszédból, fél perc idő. Az ablakban, a párkányon két macska nyávog fel. Odakint nyálkás, vörös köd.

Aztán betörik az ajtót. A nyíláson a szomszéd szobában elszállásolt három bajtársuk ront be, akik közül ketten kivont karddal, a harmadik pedig számszeríjjal tör hőseink életére, akik közül lehet, ekkor még csak egy van ébren. Az egykori bajtársak nem válaszolnak semmilyen kérdésre, szemükben tébolyult, vöröses szikra lobog, arcukon soha nem látott vicser – vadállatokon látni ilyet –, szájuk körül, ruhájukon és kardjukon vér, fogaik közt... húscafatok?

Miközben a karakterek értetlenül kényszerülnek megvédeni az életüket, fegyvercsörgés harsan a többi szobából is. Összességében az alapvetően húsz fős kíséret nagyjából harmada, nyolc ember változott ilyen szörnyeteggé, akik azonban különösebb megfontolás nélkül, aljas módon mészárolják le alvó vagy gyanútlan társaikat, majd jókora falatokat szaggatnak a húsukból.

Mivel a kórság készítése hirtelen, váratlanul tört társaikra, a nagyjából azonos képességű harcosok közül sokan elesnek azok közül, akik a fertőzöttekkel szemben állnak – összességében hárman maradnak teljesen épen, a többiek mind halottak vagy eszméletlenek, mire a karakterek végeznek a „nyugtatással.”

Zsoldosok

E	Gy	Ügy	Áll	Eg	Ak	Ké	Té	Vé	Cé	Ép	Fp
15	13	14	14	13	12	20	35	87	14	8	26

Fegyverzet: hosszúkard (26/49/103/1k10), könnyű nyilpuska (22/30/50m/1k6+1)

Megjegyzés: Földharc (Af), Belharc (Af), Harc helyhez kötve (Af), Hadrend (Af, páros, hármas, kettős)

Az Ilo Tial ház üdvöskéjének, Diának szobájába érve a karakterek láthatják, hogy a lány három őrzője közül ketten egymással vívnak a szoba túlfelén, a lány a földön fekszik, felé gömnyedve a harmadik testőr. A lány csupa vér, a testőrök is több sebből véreznek, a lány fölötti a nyakából. Egy kör, amíg a karakterekre van bízva, mit tesznek – aztán a lány ismét testőrére ront (korábban ugyanis törével nyakon szúrta a gyanútlan szerencsétlent), ezúttal foggal-körömmel. Ha hőseink nem avatkoznának közbe, a két fertőzött legyűri a két egészségest, bár a fertőzött kardművész komoly sebeket kap (nagyjából 3 Ép 10 Fp marad neki). Ezután azonban a lány és a testőre együtt rontanak a karakterekre.

Három kardművész (6. szint)

E	Gy	Ügy	Áll	Eg	Ak	Ké	Té	Vé	Cé	Ép	Fp	Pszi
14	16	16	16	14	14	25	60	108	6	8	84	35

Fegyverzet: Slan-kard, Shien-su (41/90/130(146)/1k10+2), Slan-tör, Shien-su (42/84/124(146)/1k6+2)

Remélhetőleg a nyugalmas percekért harcoló karaktereknek nem megy ki a fejéből megkérdezni a mesélőt, hogy miért is vannak a lány mellett és a választ meghallgatva megpróbálják inkább ártalmatlanná tenni az egyébként teljesen védtelen de elhivatott lányt ahelyett, hogy levágják.

A Próféta ajándékának hatásai

Küzdelem közben a Harc gyűlölettel telve módosítói élnek (+5 Ké, +10 Té, -20 Vé).

A fájdalommal nem foglalkoznak, de a leütés szabálya rájuk is érvényes. Félelemből nem menekülnek, de ha elfogynak az Fp-k, akkor eszméletüket veszítik.

Látják az életerőt, vágykeltő vörösés lüktetéssel, melynek a fizikai akadályok ugyan gátat szabnak, a természeti akadályok azonban nem (például a köd).

Auraelemzés, Asztrálszem, Mentálszem jelzik a frissen, erőnek erejével torzított aurát; Hatodik érzék jelzi, hogy valami nagyon nincs rendjén velük; 30 Mana-pontos, megszüntethetetlen, ismeretlen eredetű átoknak számít varázslatok szempontjából.

Mikor a nekik rendelt épületszárnyban lélegzetvételnymi szünethez jutnak, a szárnyat átszelő folyosót lezáró jókora kapu dőndülve kinyílik és a ház nyolc fegyverese tódul be, akik a kúria urának parancsát teljesítve Dia Ilo Tial megmentésére érkeztek. Remélhetőleg hőseink nem mérszárolták le őt is a többiekkel együtt, mert most számolniuk kellene érte Orys Unhor előtt.

2 ½. Kihallgatás

A kihallgatóteremben egy táskás szemű, sebhelyes arcú, dús, ápolt szakállú és felfogott, sötét hajú, harmincas férfi várja őket egy trónuson, mellette néhány testőre. Ő a város teljhatalmú ura, Orys Unhor – aki éppen szörnyű éhségével küzd, hiszen korábban ő is részesült a próféta áldásában.

Egyelőre képes legyűrni éhségét de érzi, hogy hamarosan elveszíti önuralmát, ezért nem sokat teketóriázik, inkább elmondja, hogy holnap hajnalra kell rendet csinálni a városban, melyért hajlandó hőseinknek komoly summát fizetni, fejenként öt aranyat – ha ez nem elég, megemlíti, hogy az állapotok rendezésével valószínűleg fény derül arra is, hogy miként lehetne meggyógyítani a fertőzötteket, például Diát (vagy őt, de erről hallgat). Mivel véleménye szerint a dharylli városőrség képes felülkerekedni a helyzeten, a karakterek mellé nem biztosítja saját katonáit – inkább magát védeli velük (és magától védi a várost) –, de ha a későbbiekben szükségessé válik, úgy udvari papjának gyógyítását bármikor igénybe vehetik. Ha esetleg valamivel felingerelnék, például azzal, hogy megölték Diát vagy nem adják meg a tiadlani etikett által elvárt tiszteletet (Etikett (Af)), akkor kitör belőle a bestia és a karakterekre veti magát. A kalózvezér emberei megrökönyödve, de egy percig teljesen passzívan várják az eredményeket, s csak azután fogják le urukat – de ekkor az udvari pap kéri meg őket, hogy menjenek a városba a gyógyíráért, mert a betegség, úgy látszik, a legfelső köröket is elérte.

Orys Unhor

E	Gy	Ügy	Áll	Eg	Ak	Ké	Té	Vé	Cé	Ép	Fp	Psz
17	16	17	16	18	13	50	94	127	7	14	105	15

Fegyverzet: abbit szablya (67/124/159/1k6+3); lándzsa (54/106/139/1k10+1)

Megjegyzés: Szablya (Mf), Kínokozás (Mf), Ugrás 115%

3. A fertőzött városban

Alig érnek nyíllövésnyire a város erődjének falától, az egész nap a fal tövében kolduló nincstelének zúdítanak közáport a karakterekre parittyáikkal. Nagyjából harmincan vannak, parittyákkal, botokkal, legfeljebb törökkel felszerelve. Mindjüket fertőzött – mintegy két hete történt, hogy a városfal egy szakasza felrobbant (merénylet, nem sikerült), s ők voltak a sérültek, akiket a Próféta azonmód meg is gyógyított. Mivel kint mindent köd fed s éjszaka van, azok, akik nem gondoskodtak a sötétlétéről, most félhomályban harcolnak.

Nincstelének (30)

E	Gy	Ügy	Áll	Eg	Ak	Ké	Té	Vé	Cé	Ép	Fp
11	11	10	12	12	10	13	25	80	15	6	9

Fegyverzet: vasalt bot (15/32/92/1k6+1), tör (23/33/82/1k6), parittyá (14/17/1k3)

Az összecsapás után szegődik nyomukba néhány macska szemével és fülével – ezek az állatok meg mindenhol ott vannak, de komolyan! – Viallis, hogy megnézzé, vajon hasznosak lehetnek-e a számára. Felfedezte ugyanis, hogy a Próféta visszavonult a város tűztornyába s onnan, szokásával ellentétben már jó fél napja nem mozdult ki, viszont a közelben elég sokan mintha őrt állnának neki – segítségre lesz tehát szüksége, amire a karakterek egyelőre az egyetlen jelöltjei.

Megpróbálva a lehetetlent – rábukkanni egy ismeretlen kór ismeretlen okozójára – a karakterek izgalmas pillanatokat élhetnek át. A városban gyakorlatilag minden utcában van egy-két ember, aki kegyetlen módon, orvul vagy nyíltan a többire támad, hogy húsukat vegye, minden fogadóban vérfürdőt rendeztek a fertőzöttek és minden tető veszedelmes lehet. Ráadásul azok a rohadt macskák mintha mindenhová követnék őket.

Ha két küzdelem között a karakterek megpróbálják megismerni a fertőzöttek múltját valamilyen varázslattal vagy a hozzátartozók kikérdezésével (fogadóné, hadifeleség, ispotályos stb.), megtudhatják, hogy minden fertőzöttet meggyógyított valamikor a múltban egy visszataszító külsejű, reszelős hangú, önzetlen férfi, aki magát Prófétának nevezte, de istenéről nem vallott.

Ha fertőzöttet próbálnak kikérdezni, az leginkább csak a zabálásról hajlandó beszélni – vagy esetleg kitalál valamilyen történetet, amellyel kiszabadulhat és hozzáférhet az egyik karakter húsához.

Ne feledjük – a Próféta követői megőrzik tudatukat és képesek elnyomni szörnyű éhségüket csak ez legalább akkora kényelmetlenséget okoz nekik, mint nekünk nem tenni valamit, amit minden vágyunkkal szeretnénk.

Ne hagyjuk a karaktereket elkényelmesedni. A fertőzöttek folyamatos fenyegetést jelentenek a vörös, gusztustalan, nyálkás ködbe burkolózó városban – ráadásul ránézésre nem lehet mindenkiről megmondani, hogy vajon a Próféta követője-e vagy sem, vagy hogy mennyire képzett harcos. Alább közlünk néhány ötletet, amelyek iránymutatónak megteszik, de messze elégtelenek ahhoz, hogy egy csapatot annak karaktereire formázott találkozókkal jól szórakoztassunk.

Pár szabadúszó zsoldos úgy döntött, hogy saját szakállára nekilát szépen kifosztani az egyik bankházat, amelynek őrei épp egymással vannak elfoglalva a fertőzés miatt. A karakterek az akció kezdetekor érnek oda, mikor épp berontanak az épületbe.

Egy sikátorban három utcakölyök késel meg egy öregembert, aki fájdalmas jajveszékelés közepette készül kiszerveneni. Mindannyian fertőzöttek. Színészet képzettséggel látható, hogy csak szerepet játszanak.

Egy kisebb csapat városőr felajánlja a karakternek segítségét, majd a következő összecsapás során ellenük fordulnak. Lélektan, megfelelő varázslatok vagy Pszi segít a leleplezésben.

Velar templomának ajtaján egy ötvenfős csürhe dörömböl, bebocsátásért könyörögnek. Odabent Velar papja néhány sérültet gyógyít s nem akar fertőzöttet beengedni. Az egyik gyógyított eszméletlen városőr fertőzött és megöli a papot. Odabent Pszi vagy megfelelő varázslatok segítenek a leleplezésben.

A kikötőben egy raktárépületbe zárkózott be tizenöt városőr (mind sérültek), kívül tíz fertőzött, akik rájuk gyűjtják a raktárat és a lángokba hajítják a karaktereket is.

Egy szépen megmunkált szökőkút kávéján egy Alborne-pap ül, aki csendes, gyönyörű dalt énekel az elmúlásról és a halálról. Szemében tébolyult szikra, arca eltorzult, beszéde akadozó, akár a Próféta követőié. Valójában nem fertőzött, csak átszellemült, még akkor is, ha minden jel az ellenkezőjére utal – azért megharapni nem fogja a hősokeket.

Városőrség (egyszerre általában 6+1 fő, a +1 minden harcértékére +10)

E	Gy	Ügy	Áll	Eg	Ak	Ké	Té	Vé	Cé	Ép	Fp
15	13	14	14	13	12	20	35	87	14	8	26

Fegyverzet: lándzsa (24/47/99/1k10), mesterkard (26/51/101/1k10), alkarvédő (+15 Vé), láncling (3SFÉ)

Megjegyzés: Földharc (Af), Harc helyhez kötve (Af), Hadrend (Af, páros, hármas, kettős)

Néhány összecsapás után Viallis, az elf megtartó, aki állatokon keresztül figyel minden léptüket, elhatározza, hogy érdemesek arra, hogy segítsenek egymásnak a Próféta legyőzésében. Ha a karakterek nem haladnak, úgy nyomokat biztosít számukra, hogy a Prófétáról minél többet megtudhassanak – olyan fogadóba tereli őket, ahol az ottaniak maguktól kezdenek el beszélni az egyik fertőzöttről, egy alárendeltjét küldi eléjük, aki könyvtárosnak hazudja magát és megosztja a karakterekkel az időproblémát, stb.

Ha maguktól nagyon nem jönnének rá, akkor nagyjából négy óra felé – két órával napkelte előtt – személyesen is megjelenik előttük és elmondja nekik, hogy véleménye szerint a tűztorony környékén kellene keresni ezt a Prófétát és célszerű volna együttes erővel megostromolni a tornyot úgy, hogy hőseink legyőzik a testőreit, ő pedig magát a Prófétát.

Viallis Alein, Veela Luminatar megtartója (10. szintű)

E	Gy	Ügy	Áll	Eg	Ak	Ké	Té	Vé	Cé	Ép	Fp	Pszi
13	17	16	14	15	15	18	63	116	38	11	95	43

Mágia: 80 Mp, ebből a Megtartók mágiáját alkalmazza, ld. Summarium

Fegyver: khossas (31/83/140/1k6+2); levéltör (27/72/118/1k6+1); elf íj (36/72/2k6+2)

Megjegyzés: Bénítás mozaikos drágaköves gyűrű, 30E mozaik

4. Időtényező

Amennyiben a karakterek rendelkeznek a Legendaismeret (Mf) vagy az Ősi nyelv (aquir, Af) képzettséggel és ismernek valamilyen déli kultúrkört és nyelvet legalább (Af, 5) szinten, Intelligencia-próbára jogosultak, mikor megtudják, hogy miként is néz ki a Próféta és az, ahogyan gyógyít és az éjszakai események megkezdődnek. Ennek sikere esetén megtudhatják, hogy **mindössze hajnalig van idejük rájönni, hogy hol is húzódott meg a sa-quad aquirok vérét hordozó szörnyeteg**, máskülönben sokkal komolyabb ellenfelük lesz, mint néhány nyershúsra éhes szerencsétlen, még hozzá valódi sa-quad bestiák.

Hajnalra, a Hullámverés órájára (6.) épül fel ugyanis a Hús Tornya, amely a Káosz-Metha által megérintettek által elfogyasztott húsból áll majd, s közvetlen kaput jelent az egyik kráni ilyesféle toronyba.

A próbát annak sikertelensége esetén minden órában megismételhetik egész addig, amíg az események végére nem érnek.

4. A tűztorony – a Hús Tornya – és a Próféta

A város legmagasabb épülete a tűztorony, melynek rendeltetés szerinti egyetlen feladata, hogy rögtön láthassák a tetején lévő szinten állomásozó városőrök azt, ha valahol Dharyllban tűz ütne ki így sokkal hatékonyabban, összeszedettebben tudjanak intézkedni – de mivel az egész város kiválóan átlátható az építmény magasan álló körpárkányáról, harcászati, városvédelmi szerepet is kapott már nemegyszer.

A nagyjából harminc láb átmérőjű, virágágyásokkal szépített, kör alapú téren helyezkedik el ez a hat láb átmérőjű belterülettel, másfél láb vastag fallal rendelkező, dísztelen kőtorony, a tetején hasonlóképpen dísztelen párkánnyal. Odabent nagyjából semmi nincs csak körkörös falépcső felfelé keresztgerendákkal megtámasztva, öt lábanként lyukszerű ablakokkal, majd negyven láb magasságban egyetlen szinttel, ahol egy asztal van elhelyezve öt székkal és hatalmas, árkaós kijáratokkal a párkányra, ahol derékig érő korlátok mögül figyelhető az egész város, felülről. Ezt a helyet választotta a Próféta, hogy felépítse benne a maga tornyát, melyre az ereiben csörgedező aquir vér és a lelkében a vak hittől virágzó Káosz-Metha készítette a világlátott harcost.

Akármikor érjenek is a toronyhoz a karakterek, a környék minden utcájának a térre való torkolatát három egymás mellé tolt szekér alkotta sorral torlaszolták el, a környék hat tetejére két-két, a szekerekre pedig öt (a két nagyobb út esetében) illetve három (a három kisebb torkolat esetében) harcos került az egykori tolvajcéhet szolgáló ügynökök és városőrök néhány kevésbé szerencsés, fertőzött embere közül. A Próféta a torony közvetlen tövébe további öt harcművészt állított, a térre pedig a várost annak idején ostromló hajókról leszerelt és itt helyezett el három tűzköpöt, melyeket egyenként három ember kezel.

Magában a toronyban már csak ő van, a téren lévő mintegy 45 ember után egyedül, a holdtöltétől kezdve vörös derengéssel futtatott mormogó imádságban az oltárrá alakított asztal előtt térdelve.

A Próféta												
E	Gy	Ügy	Áll	Eg	Ak	Ké	Té	Vé	Cé	Ép	Fp	Pszi
19	14	14	20	18	13	17	117	115	-	15	99	42
Fegyverzet: mithrill csatabárd (29/143/138/3k6+9), abbit félvért (6SFÉ), védőköpeny (93 Mp, 2 SFÉ)												
Megjegyzés: Fegyver (Mf), Pusztítás (Mf), Nehézvértviselet (Mf), Harci láz (Mf) (39/163/118)												
Mágia: 30 Mp; Természet, Élet a Kis Arkánumból												

A fertőzöttek, miután telezabálják magukat, újra és újra, egyfajta belső készletétől hajtva, a toronyhoz mennek és kiadják gyomruk nyers tartalmát egyenesen az alsó szintre. Ez a gyomorsav marta véres-nyálás hús aztán lassan de azért még látható módon kezd a falakra vánszorogni, egyre jobban és jobban körülfontva azt, akárha valamilyen gusztustalan, rózsaszínes-véres kúszónövény volna. Annak függvényében, hogy hőseink mikor érnek oda, válik egyre nehezebbé a Próféta legyőzése, a Hús Tornya ugyanis, ahogy az idő halad, egyre inkább részesül Káosz-Metha áldásában így biztosítva egyre komolyabb védelmet a támadói ellen a Próféta számára. Olyannyira igaz ez, hogy ha csak Viallis közvetlen utasításának engedelmességgel érkeznek a torony alá, akkor az elf már nem lesz képes egyedül győzedelmeskedni a Próféta felett.

Azt, hogy a hajnal közeledtével hogyan nő a torony ereje, az alábbi lista mutatja meg:

- Éjközép (1) – a tűztorony területén csak a Kis Arkánium Litániái működnek
- Fáklyagyújtás (2) – +15 ME és +3 Elemi Mágia elleni ellenállás a Próféta számára
- Holdak (3) – körönként 3 Ép automatikus gyógyítása akár halál után is, maximum 60
- Áldozat (4) – utazás a húsfalon át, a húsmassza önálló életre kél
- Szélkelte (5) – immunitás az Asztrál- és Mentálmágiára
- Hullámverés (6) – a Próféta mint sa-quad, kapu Metha legnagyobb kráni templomába

Ezen kívül minden órában 1 SFÉ-t kap közelharci és 3 SFÉ-t távolsági fegyverek ellen.

A húsmassza képes aktívan is akadályozni a karakterek haladását miután az Áldozatok órájában életre hívatott. Kacsokkal próbálja béklyóba verni őket (Té 80, 3 Ép sebzése vagy -2-vel dobott Erő-próba a szabaduláshoz a béklyón) vagy behúzni őket anyagába, ahol megfulladnak (a karakter Erő-próbával ellenállhat, melyre béklyónként -2 módosítót szenved, melynek sikertelensége esetén lásd a fulladás szabályait).

Ha a karakterek az Áldozat órája után érkeznek a toronyhoz, a Próféta legyőzése már elégtelen ahhoz, hogy a folyamatot megállítsák – magát a tornyot kell lerombolni és az önállóan létező húsmasszát elpusztítani, mondjuk a kikötőt oltalmazó katapultok és a térre hurcolt tűzköpek segítségével...

HALÁL

A játékosok hőseinek sajnálatos pusztulása esetén lehetőségük van folytatni a játékot, hogy szórakozásuk a lehető legkevésbé csökkenjen.

Ebben az esetben valaki hírt visz a karakter elestéről a kormányzói udvarba, mire Orys Unhor testőrparancsnoka, bizonyos Bősz Ithar megparancsolja a zsoldosvezér néhány kiválóbb emberének, hogy menjenek be a városba és megkeresve az Ilo Tial megmaradt zsoldosait vagy a holttesteket, folytassák a kutatást, bármi áron.

A játékosok a mellékelt dokumentumban található karakterekkel folytathatják a játékot. Mindegyik 5. szintű, 14-es átlaggal és maximált dobásokkal született. Természetesen többen is jöhetnek ugyanazzal a sablonnal, ahogyan mindegyik, kivéve Velar papjait, lehet nő is.