

SEL DURIEM FELOLDOZÁSA

P.sz. 3727
Hideg évszak

Abaszisz
Rak Narval tartomány
Sel Duriem

A Negyedkor derekán

Sel Duriem múltjában

TARTALOMJEGYZÉK

TARTALOMJEGYZÉK.....	2
SZERKEZET.....	3
ELŐZMÉNYEK.....	3
ESEMÉNYVÁZLAT.....	4
ESEMÉNYEK.....	4
Az Időkolostorban.....	4
A Kelmefestő.....	6
A Kobraák nyomozása.....	6
A Kelmefestő rejtekhelye.....	6
A múlt feloldozása.....	7
A múlt mederben tartása.....	9
Az ébredés megakadályozása.....	10
Végjáték.....	11
MELLÉKLETEK.....	13
1. fejezet. Mellékszereplők, NJK-k.....	13
Abaszisz arcai.....	13
Nem Játékos Karakterek.....	14
2. fejezet. Háttérinformációk.....	18
Sel Duriem története.....	18
Fehér Árnyék (Driechem-rachul) története.....	19
Az elmúlt évek.....	20
3. fejezet. Térképmellékletek és helyszínleírások.....	20
Sel Duriem leírása.....	20
Bevezető.....	20
Alsóváros.....	21
Középváros.....	21
Felsőváros.....	22
A hetedikori Sel Duriem térképe.....	23
A Kelmefestő rejtekhelye.....	24
A negyedikori Sel Duriem térképe.....	25
A Kelmefestő (pontos) vázlata a menhirek elhelyezkedéséről.....	26
A hatodikori Oerissa térképe.....	27
Oerissa fejedelmi palotájának alaprajza.....	28
4. fejezet. Információs mellékletek.....	31
A menhirek feldöntésének következményei.....	31
Visszatérés a jövőbe, karperec nélkül.....	31
5. fejezet. Nyomok és segítségek – rendek, klánok.....	32

SZERKEZET

A kalandmodult különböző jelölésekkel láttuk el, hogy könnyebben igazodjatok el rajta és kevesebbet kelljen keresgélni.

A félkövér, dőlt betűvel szedett tények fontos neveket, helyszíneket emelnek ki. Ezekről később további információ található.

A // jelek közé szorított szöveg hosszabb szövegek összefoglalt változatát tartalmazza illetve mesélői segítséget nyújt értelmezni a későbbi elemeket.

A -- jellel bevezetett részek az adott résznél előkerülő játéktechnikai információt vagy tanácsot tartalmaznak; a lényeg, hogy itt rendszertechnikai információt találsz.

A + jellel bevezetett részek az adott résznél előkerülő események háttérét tisztázzák, amelyekre a rövid háttér-összefoglalóban nem lenne elég hely.

A ! jellel bevezetett részek az ott előkerülő szereplőkkel kapcsolatban tartalmaznak információt; elsősorban a szereplők egymáshoz vagy a karakterekhez való viszonya található itt vagy olyan érdekességek, melyek az eseményvázlatban nem kaptak helyet.

ELŐZMÉNYEK

// A mesélés megkezdése előtt mindenképpen tisztázd le a történeteket a csapattal, hiszen ennek megfelelően kell megválasztanod a modul egyes későbbi részének menetét és lefolyását.

//

Az előző modul végén a karakterek elvileg megtalálták az időkolostort rejtő barlangrendszerhez vezető térkapu pentagrammát, s ezt valamilyen úton-módon, vagy idegenek bevonásával, vagy saját lehetőségeiket kihasználva, működésbe hozták. A kapu másik oldalán megküzdöttek a barlangot őrző óriással vagy elkerülték azt, majd néhány további kellemetlenség és nehézség után lejutottak abba a mélységi üregbe, melyben Fehér Árnycék várta őket. Az aquir természetére fokozatosan ráébredő bestia immáron nem szövetségeseiket látott a karakterekben, hanem elpusztítandó ellenfeleket, amihez módszeresen neki is látott. A karakterek vagy legyőzték, vagy elkerülték Fehér Árnycékot, s a mélyben lelt jéghideg tó fenekén rátaláltak arra a zárra, melybe a jádekulcs tökéletesen illeszkedett. Mikor elfordították azt, a kulcs és a kapu is felizzott, a világ pedig mintegy derékszöggel megfordult a karakterek körül, így mindaz, ami vízszintes volt, függőlegessé lett, így a tófenékre rejtett kapu is felemelkedhetett hőseink előtt. A ragyogás lassan abbamaradt és a kapuszárnyak feltárultak, a kapualjban pedig egy ősrög szerzetes várta és a kolostorba invitálta a karaktereket...

ESEMÉNYVÁZLAT

// Zárójelben a főbb fejezetek sorszáma található
//

A Sel Duriem öröksége (XIII. Mentálcsavar) végén a játékosok legyőzték vagy elkerülték a várost uraló idődémon küldötteit és az ellenük forduló Fehér Árnyékot, majd Sel Duriem kulcsának felhasználásával kiérdemelték a jogot, hogy az Időkolostorba léphessenek.

(1) Az Időkolostorban a karakterek megismerik Sel Duriem történetét, Driechem-Rachul legendáját és az Időparadoxon természetét. Elmondják nekik a Kelmefestő valódi kilétét és megnevezik az utolsó megmérettetésüket azelőtt, hogy megszabadulhatnának.

(2) Az első szükséges lépés az Időparadoxon bezárásához annak megkötése, így ki kell szabadítaniuk a Kelmefestőt, akit a Kobra a Teremtő Akarat Ünnepe elfogtak és börtönszigetükre szállítottak.

(3) A város múltjának elzárásához a karakterek egy része visszatér a Negyedkor hajnalára, hogy megghiúsítsa Driechem-Rachul istenné válását és elpusztítsa az avatárját.

(4) A város múltjának mederben tartásához a karakterek egy része visszatér a Hatodkorba, hogy Oerissa hadurát rávegye Sel Duriem megtámadására.

(5) Az időparadoxon felébredésének megakadályozásához a visszatérő kalandozók megállítják a Nak-Rad szertartását és elpusztítják Fehér Árnyékot, mielőtt az időkapura egyáltalán fényt deríthetne.

(6) Elkövetkezhet a feloldozás, ami azonban nekik sem ígér valami sok jót...

ESEMÉNYEK

Az Időkolostorban

Az Időkolostorban a karakterek megismerik Sel Duriem történetét, Driechem-Rachul legendáját és az Időparadoxon természetét.

A Mellékletekben foglalt háttérinformációkról van szó.

Elmondják nekik a Kelmefestő valódi kilétét...

A szerzetesek elmondják, hogy a Kelmefestő feladata az, hogy megkösse az Időparadoxont azáltal, hogy örökkön célt ad neki. A démon így, állandóan a Kelmefestő dolgai után futva nem tud elhatalmasodni a városon, hiszen az nem lesz kellőképpen céltalan. **A Kelmefestő szabadsága és tevékenysége ezért létfontosságú.**

A Kelmefestőt azonban a Kobra nemrég elfogták, s elszállították saját börtöneik egyikébe, így szabadsága és célja egyelőre kérdéses. Az Időkolostor követe azonban erre az esetre tartott a rejtkehelyében egy tekercset, mely tekercs pecsétjének eltörésével a Kelmefestő megszabadítható, így a város leköthető.

Mivel a Kobra kutatnak a Kelmefestő rejtkehelye után, érdemes talán velük kezdeni a nyomozást a hős szállása után. A város sorsának és erejének ismeretét a hírhedt Család kezébe adni végzetes következményekkel járhat.

...és megnevezik az utolsó megmérettetésüket azelőtt, hogy megszabadulhatnának.

A szerzetesek készségesen ismertetik, hogy milyen lépéseket kell tenniük az események megállítására, a város és saját maguk megmentésére:

- **Ki kell szabadítaniuk a Kelmefestőt** a rejtkehelyén lévő tekercs pecsétjének feltörésével.
- A város múltjának elzárásához a régmúltba, a **Negyedkor hajnalára kell utazniuk**, hogy meghiúsítsák Driechem-Rachul istenné válását és elpusztítsák az avatárját is (*a legenda szerint ez két rejtélyes crantai hős cselekedete volt*).
- A város múltjának mederben tartásához a karakterek egy részének **vissza kell térnie a Hatodkorba**, hogy Oerissa hadurát rávegye Sel Duriem megtámadására (*a legenda szerint ezt egy Sogrontól való álom hozta el számára*).
- Az Időparadoxon felébredésének megakadályozásához a közelmúltban **meg kell állítani a Nak-Rad szertartását**, hiszen ez ébresztette fel véglegesen az idődémont, és el kell lehetetleníteni Fehér Árnyékot is, még mielőtt az időkapura egyáltalán fényt deríthetne.

Látható, hogy a Kelmefestő kiszabadítása után többszörös időutazásra számíthatnak, ezúttal azonban meg is kell változtatniuk a múltat. Annak érdekében, hogy mindez ne szaggassa szét az elméjüket és a testüket, egy-egy varázstárgyat (karperecet) kapnak, mely elrejtí őket az időkígyó elől. **Összesen legfeljebb hat tárgyat osztanak ki nekik, melyek közül a múlt egy szegletére csak két-két tárgy nyújt védelmet, azaz egyszerre egy időben biztonságosan legfeljebb ketten tartózkodhatnak.** Célszerű betartani ezeket a megkötéseket a végleges és visszavonhatatlan halál elkerülése érdekében.

A karpereceken kívül egy-egy kisebb szertartáson esnek át, melynek során egyhuzamban mintegy három-négy litert kell meginniük egy szökőkút vizéből, miközben néhány szerzetes ismeretlen nyelveken kántál.

A szertartás végén a szerzetesek mindegyiküket megajándékozzák egy-egy szóval, aminek hangos kimondásával visszatérhetnek a jelenbe, azaz 3727-be múltbeli utazásaikat követően.

-- A víz megivásához és benntartásához Egészség-próba szükséges, próbálkozni a rítus jellegéből kifolyólag csak egyszer lehet. A rontott próba nem jelenti a szertartás automatikus sikertelenségét (a 0-s eredmény sem), viszont csak részleges teljesülést hoz. Ekkor a vétés tízszeresének megfelelő százalék esélye van annak, hogy a kapott szó kimondásával a karakter visszakerül ugyan 3727-be, ám még napokig víziók, rosszullét és rémálmok kínozzák majd.

A napok száma a vétés minden pontja után 3 nap, a módosítók erre az időre a *bódulat* és *rosszullét* módosítóival egyeznek meg (varázsolni, pszit használni így nem lehetséges, harcolni csak nem érdemes).

A Kelmefestő

Az első szükséges lépés az Időparadoxon bezárásához annak megkötése, így ki kell szabadítaniuk a Kelmefestőt, akit a Kobra a Teremtő Akarat Ünnepén elfogtak és börtönszigetükre szállítottak.

A Kobra nyomozása

Mint az Időkolostor szerzetesei elmondják, a Kelmefestőt foglyul ejtő Kobra továbbra is el akarnak jutni annak rejték helyére, hogy megfejtessék indítékait, hátterét, esetleg megbízóit. A Család türelmesen és aprólékosan túrja fel a város mocskát, hogy a Kelmefestő tevékenységének nyomára bukkanjon.

A Kobrahoz eljutni, természetesen az egykori Vörösön, a mostani **Rozsdás Kobra** keresztül lehet a leghatékonyabban, aki még mindig Fehér Árnnyék egykori székhelyén tartja „udvartartását.”

A tolvajvezér erős jellemről téve tanúbizonyságot, bármiféle **komolyabb erőfölény demonstrálása után kiadja a legendát kutató csapat hollétét** és elmondja, hogy épp a minap leltek valamit, ami alapján pontot tehetnek a kutatás végére. A Kobra különítmény sajnos nem örül túlzottan a karakterek érdeklődésének, így a Mocskosvíz egy újabb összecsapás szemtanúja lehet.

+ Valójában a Rozsdás Kobra nem igazán elégedett a szervezeten belüli helyzetével, így gyávasága elsősorban politikai lépéseinek egyike, mellyel a konkurencia nyakába kívánja szabadítani korábbi főnöke emlékeit. Természetesen ő csak nyerhet az üzleten – ha a karakterek veszítenek, megszabadul Fehér Árnnyék emlékétől is, ha viszont nyernek, megszabadul a Kelmefestőt félreállító különítménytől.

-- A Kobra minden különösebb figyelmeztetés nélkül támadnak a karakterekre, akár úgy is, hogy előzőleg tárgyalást színelnek, miközben néhányuk előkészíti mérgezett fegyvereit és aljas varázslatait. A legcélszerűbb nem adni nekik esélyt rá, hogy meglepjék a karaktereket, amit ők is sejthetnek, különösen, ha van köztük olyan, akinek korábban meggyűlt a baja a szervezettel, vagy maga is tolvajok, fejdámszok vagy bárdok közül való.

A Kelmefestő rejték helye

A rejték hely leírását lásd a Mellékletek között.

A „tóban” a Kelmefestő házi bestiája, egy vízimanó várja, hogy elpusztíthassa az illetéktelen behatókat. Illetéktelen mindaz, aki a falon elhelyezett tárolókból nem vesz ki néhány ételgombócot és löki azt a vízbe.

A működésképtelen szökőkútra helyezett tekeres pecsétjének feltörésére készülő karaktert kényelmetlen meglepetés várhatja akkor is, ha megetette a vízimanót.

A gonosz kis bestia ugyanis egyszerre átkot mond, majd előront a vízből és irigy pofával, recsegő kacagással feltépni a pecsétet. Ezután a szörny meggörnyedve vágódik el a padlón, majd fájdalmas vonaglással formálódik a bőréből egy kéesszürke köpeny, épp, amilyen az előző Kelmefestőnek volt. A vízimanó-Kelmefestő elmondja a karaktereknek, hogy a pecsét feltörésével akaratlanul is vállalta a sorsot, hogy a város időparadoxonját megkösse és biztosítsa a gyűlölt hősök sikerét... Úgy tűnik, hogy a vízimanó válik az egyik hőssé, a karakterek pedig nyugodtan folytathatják tovább az útjukat, hiszen adódik Kelmefestője a városnak.

+ A helyszín térképét a Mellékletekben megtalálod.

+ A Kelmefestő készítette térképeket (a későbbi helyszínek rajzait) a Mellékletek tartalmazza.

-- Mielőtt a választott karakter megközelítené a tekercest, érdemes próbára tenni különleges kalandozó-érzékeiket, hogy elkerülhessék a vízimanó rontását. Erre *Észlelés tulajdonságpróba*, *Csapdakeresés százalékos próba* vagy a *Veszélyérzet előny* szolgál; nyilvánvaló, hogy a *Hatodik érzék* és a *Szinesztézia diszciplína* is hathatós segítséget nyújthat.

-- A vízimanó Izzó idegeket varázsol a pecsét felé induló karakterre, méghozzá a teljes, 9. szintre erősítve (Egészség-próba -5). A vonagló karakter a vízbe esik majd, ahol a manó élőholtjai támadnak magatehetetlen testére. Amíg a társai vele foglalkoznak, a bestia feltöri a pecsétet – a vízben.

A múlt feloldozása

A város múltjának elzárásához a karakterek egy része visszatér a Negyedkor hajnalára, hogy meghiúsítsa Driecham-Rachul istenné válását és elpusztítsa az avatárját.

A legenda úgy tartja, hogy a crantai hódítók érkezésekor az akkori városelőben élők végrehajtottak volna egy szertartást, amivel megidéztek volna rettenetes urukat – aki történetesen a későbbi Fehér Árnyék, az akkori aquir-emplékkép volt. A hatalmas kőkör elegendő energiát biztosított volna a rítushoz, ám a crantaiak két, azóta nevét veszített hőse megelőzte a főszeregeket és személyes biztonságukkal mit sem törődve eldöntött néhány menhírt, így megtörve a rítust, majd véres küzdelemben legyőzték az isteni esszencia töredékével megszállt, esztét veszített nagysámánt.

Nos, a legenda valójában egy lehetőséget jelent, hogy a karakterek beavatkozzanak a múltba és személyesen gondoskodjanak az eseményekről. Azok, akik a negyedkori karpereceket választották, **három órával a szertartást megelőzően érkeznek a múltba**, így aligha tudnak bármiféle járulékos változást okozni annak szövedékében.

Az elgondolás nem hangzik rosszul, a megvalósításnak azonban egy meglehetősen kellemetlen élmény áll az útjába. Amikor a karakterek visszatérnek a Negyedkori városmagba, a tárgy védelme ellenére is meglehetősen **kábák majd' egy óráig**, s amíg rejtekért kutatva botorkálnak, a város legügyesebb tolvaja, egy bizonyos **Arakko, megfosztja őket a kolostorban szerzett karperectől**. A tolvaj jól ismeri a várost, egyáltalán nem kába, ráadásul képes az alakváltásra. Hacsak a karakterek ki nem eszelnek valami elképesztő tervet, nem tudják időben elkapni és visszaszerezni a varázstárgyukat – az idejük azonban, melyet itt töltenek, egyre fogy.

Eldönthetik, hogy társaikkal és a város sorsával mit sem törődve a karperecet szerzik meg minden áron, hogy ők biztonságosan érkezhessenek vissza a későbbi jelenbe, vagy, vállalva az esetleges örök kárhozatot, bevégezzik a feladatukat, mellyel tartoznak a sorsnak. Reméljük, a hősiesség, ám veszélyes utat választják, elvégre ezért kalandozók.

A menhireket megtalálni nem különösebben nehéz feladat, ugyanis szinte közvetlenül a város környékén helyezkedik el a legbelső körük. Az egyes kőoszlopokat néhány harcos őrzi, de ezek elvileg nem jelentenek különösebb veszélyt – hacsak nincs idejük fellármázni a többieket és a sámánokat. A Kelmefestő szállásán találhattak egy vázlatot arról, hogy mely menhirek feldöntése a legkívánatosabb az avatár minél gyengébb érkezésének érdekében – ennek hiányában a karakterek döntésére és a jószerencsére van bízva, hogy mennyit tudnak megszerezni Driecham-Rachul esszenciájából.

Az idejük és a menhirek egymástól való távolsága három (vagy, ha különválnak, hat) menhir ledöntését teszi lehetővé – a Kelmefestő tervei között mindenesetre három oszlop kiejtése szerepel. Munkájuk közben egyre sötétül az ég, baljós kékes-fekete fellegeket hajt a szél a kőkörök középpontja felé, állatok rémült zaja és egy óriási tollassárkány ijedt menekülése adja a hangulatot, miközben egyre durvábban kavargó a por és kötörmelék a kőoszlopok körül.

// Tegyük a játékosok elé azt a térképet, amit a Kelmefestőnél találhattak (volna) mindazok nélkül a jelzések nélkül, melyek segítenének a pontos erőszint meghatározásában. A menhirek mindegyike egy számmal van ellátva számodra, kedves mesélő, így a Mellékletekben megtalálod, hogy milyen módon kell az avatár statisztikáit módosítanod a ledöntött menhirek szerint.

//

Amint a fősámán végső kurjantásával magába zárna istenségének esszenciáját, kiáltása a hiányzó menhireknek köszönhetően elnyújtott, fájdalmas-vonyító ordítássá torzul, majd teste a földre zuhan és hosszasan vonaglik. Amint a karakterek felé veszik az irányt és nagyjából félúton vannak (ez vagy kétszáz métert jelent durva, jól belátható, ám nehezen futható/járható terepen), rémült híveinek körében feltápáskodik, majd egyesével pusztítja el őket rettentő haraggal és látványos, brutális varázslatokkal. Mikor meglátja a „crantai hőseket” is, torz vicsorra húzódik a képe és nekilát bosszút állni a részleges siker mögött rejlő rettenetes kudarcért.

Az Időkolostorban kapott szavak kimondásával visszatérhetnek útjuk következő állomására, nevezetesen P.sz. 3715-be, a Szoborkertbe, éppen a régről ismert szoborcsoport lábához.

+ Ha nincs náluk a karperec, úgy a Mellékletekben található táblázat (vagy a mesélői jó/rosszindulat) dönt a sorsukról.

A múlt mederben tartása

A város múltjának mederben tartásához a karakterek egy része visszatér a Hatodkorba, hogy Oerissa hadurát rávegye Sel Duriem megtámadására.

A hagyomány úgy tartja, hogy Sel Duriem hatodkori, második pusztulását a közeli, Sogron hitében nevelt, harcias városállam, Oerissa támadása okozta, ami után a városból hírmondó sem maradt. A *casus bellit* a hagyomány, sőt, az ynevi történetírás is egy jelenésnek tulajdonítja, ez szerepel a támadást elrendelő uralkodó életét is dokumentáló Fejedelmi feljegyzések soraiban is.

Jól hangzik, de ezúttal nem teljesen igaz. **A karaktereknek rá kell segíteniük némileg erre a jószálmra.** Ha maguk képesek az Antiss-járásra vagy rendelkeznek álommágiával, ez a feladat könnyebbnek ígérkezik a szokottnál, ha azonban nem, úgy a jó öreg rákényszerítésmegbeszéléses módszerhez kell folyamodniuk, felkeresve a fejedelmet saját szálláshelyén. A karpereceknek hála **napnyugtától hajnalig kapnak időt, gyakorlatilag egy éjszakát** a múltbeli Oerissában, így érdemes hatékonyan kihasználni az idejüket. A legfontosabb, ebből fakadó körülmény, hogy nem várhatják meg, míg a fejedelem hivatalosan is fogadhatná őket – szobájában vagy álmában, soron kívül kell megkeresni. Mivel a legtöbb mágikus álomrábocsátáshoz érintésre van szükség, ezt feltehetőleg mindenfajta karakternek meg kell ejtenie.

A város palotájába bejutni nem különösebben egyszerű feladat, de nyomába sem érhet mondjuk az Abu Baldekben található rózsakert megközelítésének. A fejedelem biztonságát a *Hetvenek* testőrsége biztosítja, melyek mellett a *Tizenegyek* nevet viselő varázshasználói kör nyújt mágikus támogatást.

A város és a palota térképét a szükséges kiegészítő információkkal a Mellékletekben találod. A feladat alapvetően egy kisebb nehézségű, jellegzetes kalandozós bevetés, ennek megfelelően kell kezelni. Egészen addig, amíg a karakterek be nem jutnak a fejedelem hálósobájába és itt kiharcolják maguknak a lehetőséget a fejedellemmel való beszélgetésre.

Az ő meggyőzése elsősorban vallásos hevületén és naív, de haragvó természetén keresztül lehetséges. Mint harcos, sajnos nem különösebben retten meg a haláltól vagy fájdalomtól, így az efféle megközelítések eleve kudarcot vallanak...

Az Időkolostorban kapott szavak kimondásával visszatérhetnek útjuk következő állomására, nevezetesen P.sz. 3715-be, a Szoborkertbe, éppen a régről ismert szoborcsoport lábához, a társaik mellé.

-- A mentális irányítás a pszi-pajzsok hiányának köszönhetően beválhat, ám a leplezetlen beavatkozás esetén van rá 25-75% esély (a változtatás jellegétől függően), hogy ezt a Tizenegyek érzékelik és megszüntetik. Erre akkor kell dobni, ha a karakterek már kimondták a varázsszót és a közvetlen múltba készülnek visszatérni.

Az ébredés megakadályozása

Az Időparadoxon felébredésének megakadályozásához a visszatérő kalandozók megállítják a Nak-Rad szertartását és elpusztítják Fehér Árnýékot, mielőtt az időkapura egyáltalán fényt deríthetne.

A szoborcsoport egy gyönyörűnőre boruló, szép férfitestet ábrázol, a pár lábainál egy visszataszító koldus-forma csúszik, a háttérben pedig több kisebb humanoid került megfaragásra.

Ahogy annak idején, a legelső történetben (XI. Mentálcsavar), az érkező karaktereket ezúttal is megszólítja a szoborcsoport nőt ábrázoló tagjában lakozó lélek, ám hőseink ezúttal értesülnek arról is, hogy a pontos dátum lehetővé teszi számukra az Abbithangú legyőzését még azelőtt, hogy szertartásával bajt okozhatna.

A női hang Chassydysként mutatkozik be, mint az Abbit kosok livinnai boszorkánya és esdeklőn segítséget kér. Elmondja, hogy őket csúnyán rászédtek, mivel a várossal kapcsolatban tudomásukra jutott nyugtalanító híreket rossz személlyel osztották meg s a következődolog, amit felfogtak az volt, hogy a szobrok között, egy félreeső, rejtett részen rituális áldozatokká váltak. Mivel hamar rájön, hogy a karakterek tisztában vannak a Nak-Rad dolgával, rögtön a tárgyra tér és elmondja, hogy a karakterek mit tehetnek, hogy pontot tegyenek a várost belülről rágó métely ügyének végére.

Emlékeztet, hogy a város **örkapitánya** és a városba érkező **erigowi inkvizítor egyaránt tagjai a szektának** és tisztában van a szekta rejtekhelyével, ahol hamarosan nagy szertartást készülnek végrehajtani. Chassydys célja, hogy a karakterek elé hozzák az örkapitányt (élve vagy halva) és az örkapitány szállásán lévő, ketrecbe zárt kis bestiát (ginsourt), ami elengedhetetlen lesz számukra a nagy eseményre való bejutáshoz.

Itt már nincsenek szorosan időhöz kötve, ők maguk is csak néhány hónap múlva érkeznek majd a városba – addig kell pontot tenniük az ügy végére. A pont ezúttal az Abbithangú legyőzésével történik meg.

Fehér Árnýék elpusztítása ezúttal meglehetősen egyszerű feladat – egy olyan tárggyal érdemes nekikezdeni, amely képes az elemi fény kitörésszerű sugárzására, hiszen ez felsérti a tolvajvezér testét. Ezt, ha másképp nem, a Kelmefestőn keresztül megszerezhetik egy rúnákkal telerótt ezüstgolyó formájában, Vörösön, a későbbi Rozsdás Kobrán keresztül pedig meghívathatják magukat a sötétség-esszencia rejtekhelyére.

// Érdemes hagyni a karaktereknek, hogy kibontakoztassák képességeiket – annyit mindenesetre iránymutatásul mondhatunk, hogy a végjátékra legalább fél, de inkább egy teljes játékorára szükség lesz, és ne a végéből vágjatok le inkább, hanem a középső részt (ezt) hanyagoljátok, ha kell.

Javasolt előre kidolgozni egy olyan utat, melyet a karakterek feltehetőleg bejárnak majd, így a rögtönzés minimális szintre szorítható vissza, a történet pedig gördülékenyen haladhat a végkifejlet felé.

//

+ A történetet jól ismerők, azaz mindazok, akik részt vettek a XI. Mentálcsavaron is, tudják, hogy a legalkalmasabb belépő az Abbithangúhoz, ha feltűnően megérkeznek a városba szörnyet vadászni, majd az erigowi ekoss álcájában tetszelgő és a karaktereket meghívó szektavezért meglepetésében levágják.

-- A Kelmefestő-féle ezüstlabda 50E elemi fénykitörést okoz, ha elhajítják, mely az egész épületet és környékét elborítja fényével, Fehér Árnnyékon pedig a lehetséges maximumot, azaz 300 pontnyi sebet ejt. Ezzel együtt minden, öt lábon belül tartózkodó karakter megvakul időlegesen, még csukott szem mellett is (1k10 perc). A nyitott szeműek 10 méteren belül véglegesen látásukat veszítik.

Végjáték

Elkövetkezhet a feloldozás, ami azonban nekik sem ígér valami sok jót...

Amint a Nak-Rad és a Fehérszem feje egyaránt a porba hullt, azaz mind az Abbithangú, mind Fehér Árnnyék megsemmisült, a karaktereket belülről kezdi feszíteni valami elképesztő erő, melytől majd egy percig nem tudnak szabadulni. Az erő hatására **két korkategóriát öregszenek, majd visszatérnek 3726-ba, egy ifini házba**. Az épületben rá kell ébredniük: a feladatuk az, hogy a korábbiaknak megfelelően előkészítsék a terepet saját maguk számára (így lehettek saját maguk ellenfelei az előző történetben, a XIII. Mentálcsavaron), és aztán papírforma szerint alulmaradjanak saját magukkal szemben.

Íránymutatásul a korábbi modulból idézhetünk nekik, akár a ház falaira festve is: *Csak a Kulcs szabadíthat meg börtönünkből, Csak ha önmagunkon győzedelmeskedünk, lehetünk szabadok. Nagykirályvár rejti saját erőnket, Megismerni és elébe menni annak, ami vár – ez a feladatotok.*

Illetve a hangulatkeltőből származó idézettel tehetjük teljessé a hatást: *Mit nem fogadtál el a pillanattól, az öröklét sem adja vissza már.*

A karaktereknek nehéz döntést kell meghozniuk:

- ha hagyják magukat legyőzni, meghalnak és hiábavaló volt a fáradozásuk, melyet szabadulásukra tettek
- ha viszont nem engedik az érkezők győzelmét és megölik vagy fogságba ejtik őket, újra paradoxont alkotnak, ami, kifordulva magából, eltörli mindazt, amit ebben a történetben végeztek.

Mondatnánk, hogy így vagy úgy, de mindenképp rosszul végződik a történet – hiszen ha a karakterek hagyják magukat legyőzni, azzal legyőzőik csak ugyanazt az utat fogják bejárni, amit ők is tettek, így mindenképpen olyan körbe kerülnek, amelyből nincs kiút.

Egyetlen megoldás van: ha önkezükkel vetnek véget az életüknek. Ekkor múltbeli önmaguk tovább haladhat a megoldás útján, ám mivel ők már addigra holtak lesznek, az időhurok nem ide, az idővonalak összefutásának helyére repíti majd őket Sel Duriem feloldozása után, hanem valószínűleg éppen oda, ahova egyébként is szerették volna.

A démonaitól megszabadított Sel Duriembe, 3727 tavaszára, mikor a város egyként ünnepli Morgena, a Sors istennőjének templomavatását.

// A történet tetszésed szerint, a játékosok teljesítménye alapján több módon is véget érhet. Ha a játékosok nem hozzák meg az áldozatot, a történet ott ér véget, ahol a karakterek fiatalabb kiadása (az előző történet hősei) megjelennek a ház falai alatt (nem befejezett történet, ahogy a ciklus is végtelen).

Ha a karakterek rájönnek a kiút lehetőségére és végeznek magukkal, abbahagyhatod a mesét ott, ahol életük lángja kihúny (nem happy end), vagy, ha hőseink jól dolgoztak, befejezheted a templomavatás jelenetével és a szabadság édes ízével a feloldozott karakterek lelkében (happy end). Mindkét lehetséges vég a kaland valós megoldását jelenti, míg az előző lehetőség a kaland befejezésének elmulasztását hozza.

//

VÉGE

MELLÉKLETEK

1. fejezet. Mellékszereplők, NJK-k

Abaszisz arcai

Ezekkel a mellékszereplőkkel a karakterek bárhol találkozhatnak a kaland lejátszása során, éppen ezért közöljük itt az értékeiket. Az egyes statisztikákhoz nem csatoltunk külön leírást, hiszen ezek a szereplők is ezerfélék lehetnek. A fegyveres értékeket nem pontosan számoltuk ki, csak egy javasolt értéket adtunk meg, ha úgy érzed, nyugodtan adj hozzá – von ki belőle annyit, amennyivel el vannak írva a statisztikák. A számértékek után több kategóriában szerepelnek kiegészítések. Ilyenek a legfontosabb képzettségek, a különféle rangbéli dolgok közlése, a különleges képességek és az esetleges megjegyzések, például hogy egyszerre hányan és hogyan jelennek meg, vagy hogy milyen eltérések lehetnek az adott kategória egy-egy tagja között.

Utcai tolvaj, késes

E	Gy	Ügy	Áll	Eg	Ak	Ké	Té	Vé	Cé	Ép	Fp	SFÉ
~12	~14	~14	~12	~12	~12	~30	~35	~90	~20	~8	~25	0-1

Fegyverzet: tör (40/45/90/1k6), dobótörök (40/45/90/1k6), ritkán nyílpuska (30/35/30m/1k3)

Képzettségek: Észlelés, Zsebmetzés és Mászás-Ugrás vagy Lopózás-Rejtőzés 40%, Követés/lerázás 35%, Taktika Af

Megjegyzés: A tolvajok soha nem mozdulnak egyedül – Fehér Árnyék rászoktatta az embereit, hogy legalább 3 fős csoportokban dolgozzanak és fedezzék egymás visszavonulását. Ezt a Taktika képzettséggel teszik meg, amellyel minden segítő tolvaj után +10%-ot adnak az aktív társuknak annak Zsebmetzés, Rejtőzés vagy Követés/lerázás képzettségéhez.

Városőr, 190 fő

E	Gy	Ügy	Áll	Eg	Ak	Ké	Té	Vé	Cé	Ép	Fp	SFÉ
~14	~14	~14	~12	~12	~12	~20	~50	~100	~5	~12	~35	3

Fegyverzet: lándzsa (30/70/120/1k10), rövidkard (25/65/115/1k6), bola (25/55/100/1k3, lekötés)

Képzettségek: Lándzsa Mf, Lefegyverzés Af, Hadrend (páros, hármas, falka) Af

Megjegyzés: Általában négyes csoportokban mozognak, akik közül egy képzett a számszerű használatában is (Cé 40/50m/1k6+1); mindegyik négyesnél van egy rézkürt, amellyel jelezhetnek a többi négyesnek; az ő statisztikáikat használhatjuk akkor is, ha valamelyik előkelőség házi testőrségével kerülnek szembe a karakterek; a kikötők biztonságáért felelős örök lándzsa helyett háromágú szigonnyal vannak felszerelve (+10 Lefegyverzés), jelképezve, hogy az ő zsoldjuknak kétharmadát Antoh egyháza fizeti

Különleges: A Rákgárda tagjainak a várost szolgáló boszorkánymesterek 5-ös Erősségű pajzsokat építettek.

Rang: A Rákgárda legtöbb tagja az egyszerű városi polgárok felett áll, ám előljáróinak és a városi tisztviselőinek, a városi tanács családjai elsősülteinek és a kikötőben a hajók kapitányainak (hajójuk 20 láb körzetében) is engedelmességgel tartoznak

Városőr tíznagy

E	Gy	Ügy	Áll	Eg	Ak	Ké	Té	Vé	Cé	Ép	Fp	SFÉ
~14	~14	~14	~14	~12	~12	~30	~60	~110	~5	~12	~55	3

Fegyverzet: egykezes kopja (40/80/130/1k10), közepes pajzs (+35 Vé)

Képzettségek: Lándzsa Mf, Lefegyverzés Mf, Hadrend (páros, hármas, falka) Af, Hadvezetés Af

Megjegyzés: Általában két négyesre jut egy tíznagy; amikor az egyik négyes talál valamit vagy elfognak valakit, a közeli tíznagyhoz viszik és az ő dolga lesz ezentúl a fogollyal megfelelően elbánni (általában tömlöcbe vinni)

Különleges: A Rákgárda tíznagyainak a várost szolgáló boszorkánymesterek 15-ös Erősségű pajzsokat építettek.

Rang: A tíznagyok a városőrök és az épületeket őrző gárdisták felett, de a gárdisták előljárói alatt állnak és a városgróf hivatalnokai és a városi tanács családjainak családfői is utasíthatják őket

Gárdista, 30 fő

E	Gy	Ügy	Áll	Eg	Ak	Ké	Té	Vé	Cé	Ép	Fp	SFÉ
~16	~14	~14	~16	~16	~15	~30	~60	~110	~5	~12	~55	4

Fegyverzet: alabárd (35/75/125/2k6+5), hosszúkard (35/75/125/1k10), mellvért

Képzettségek: Észlelés 30%, Alabárd Mf, Fegyvertörés Mf, Hadrend (páros, hármas, falka) Af

Megjegyzés: A Rákgárda gárdistái felelősek Sel Duriem fontosabb épületeinek védelméért a Felsővárosban és a Közkikötőben (a Hajózási társaság épülete); minden épületet 3-5 ilyen védelmez, de kürtjükkel könnyen segítségül hívhatnak városőröket is

Különleges: A Rákgárda gárdistáinak a várost szolgáló boszorkánymesterek 15-ös Erősségű pajzsokat építettek.

Rang: a gárdisták rangban a városőrök felett de a városőrök tíznagyai alatt állnak

Gárdista előljáró

E	Gy	Ügy	Áll	Eg	Ak	Ké	Té	Vé	Cé	Ép	Fp	SFÉ
~16	~14	~14	~16	~16	~15	~35	~70	~120	~5	~12	~75	5

Fegyverzet: alabárd (40/85/135/2k6+5), abbit mellvért

Képzettségek: Alabárd Mf, Fegyvertörés Mf, Hadrend (páros, hármas, falka) Af, Hadvezetés Af

Megjegyzés: Minden épületnek van egy felelős gárdista előljárója, akiknek a feladata az épület körüli dolgokkal kapcsolatos ügyek elintézése (ha egy épületet támadás ér pl. akkor erről az előljárónak kell jelentenie)

Különleges: A Rákgárda gárdistái előljáróinak a várost szolgáló boszorkánymesterek 20-as Erősségű pajzsokat építettek.

Rang: a gárdista előljárók rangban a városőrök tíznagyai felett állnak, felelniük csak az adott épület vezető hivatalnokának és a Rákgárda legfőbb előljáróinak kell

A gárda boszorkánymesterei

E	Gy	Ügy	Áll	Eg	Ak	Ké	Té	Vé	Cé	Ép	Fp	Mp	Yp	SFÉ
~10	~14	~14	~10	~13	~15	~20	~30	~90	~15	~7	~30	21 ~	20	1

Fegyverzet: számszerj (30/25/30m/1k3+méreg), 2 hatalom itala

Méreg: 3. szintű fegyverméreg, azonnali kábulást/álmot okoz

Különleges képességek: boszorkánymesteri mágia, pszi-mester képzés (minden diszciplína 1,5x hatékonyabb)

Nem Játékos Karakterek

Az itt szereplőkkel a játékosok nagy valószínűség szerint találkoznak a kaland folyamán. Itt elsősorban kinézetre, személyiségre utaló információt találsz, amelyet egy elválasztó után közölt harcérték-sor követ.

Kobra különítmény, 6 fő

Akik a Kelmefestőt is elfogták

Jól képzett, a Mocskosvíz kerülethez öltözött, készségesen együttműködő, rohadék alakok. Vérbeli toroni mindegyik, az aszisz kollégák korábban épp elégszer mondtak kudarcot.

E	Gy	Ügy	Áll	Eg	Ak	Ké	Té	Vé	Cé	Ép	Fp	Yp	Mp	SFÉ
14	16	16	16	13	17	40	75	130	20	19	75	22	(49)	3

Fegyverzet: méregfog (55/93/142/1k6+vontató), sodronying, alkarvédő (+15 Vé), háritótör (+30 Vé) vagy dobótör (50/96/-/1k6+forgató) vagy könnyű nyílpuska (47/46/50láb/1k6+1+forgató)

Képzettségek: Hátbaszúrás Mf, Fegyverhasználat Mf, Célzás Af vagy Fegyverdobás Mf vagy Kétkezes harc Mf, Hadrend Af (boly (lásd alább), páros, hármas)

Különleges képességek: saját pajzsaik helyett a Család védelme óvja őket, AME/MME egységesen 40; boszorkánymesterük elsősorban a *Bebörtönzés* varázst és a rontásokat kedveli

Méreg: „vontató”; szint 4, idegrendszerre hat, siker: 1k6 körön belül görcs, sikertelenség: 1k3 körön belül görcs, aztán 1k3 körön belül bénultság.

Méreg: „forgató”; szint 3; emésztőrendszerre hat, siker: azonnali 1k6 Fp, sikertelenség: azonnali 2k6 Fp, 1k6 körön belül rosszullét

Taktika: „boly”; egy bolyban csak hárman (köztük a boszorkánymester) tartózkodnak, kettő másik a környéken rejtőzik el, egy pedig a többitől messzebb várakozik (ez a nyílpuskás). A bolyból egy védekező harccal (Vé 192), egy másik támadó taktikával (két méregfog) „óvja” a boszorkánymestert, míg a két közeli rejtőzködő dobótörökkel, a távolabbi nyílpuskával segédkezik; a nyílpuskás a lövéseit eleinte az Összpontosítás diszciplínával adja le (6 Yp, Cé +30).

Vízimanó

A Kelmefestő tekercsőre

Visszataszító, apró békaembernek tűnik, aki a szokott vízimanónál is jóval alacsonyabb, afféle törpemanó lehetne, ha létezne ilyen kategória. Teljesen házias, ennek megfelelően tökéletesen meztelen. Többretű érzékelését a testét borító tetoválások biztosítják.

E	Gy	Ügy	Áll	Eg	Ak	Ké	Té	Vé	Cé	Ép	Fp	Yp	Mp
6	6	10	12	16	14	5	40	75	5	5	15	-	70

Fegyverzet: nincs

Képzettségek: Észlelés 65%, Rejtőzés 20% (vízben 75%), Álcázás Af

Különleges képességek: boszorkánymesteri mágiát alkalmazhat, tavacsokájában döglött kígyók és patkányok képezik élőhalott seregét, akiket szívesen ki is ereszt, amíg meg nem kaparintja a tekercsőt (most jött rá, hogy az nyilván fontos, ha betörték érte!)

Felszerelés: tetoválások, melyek az infra és ultratartományban való érzékelést és az elfekhez hasonló hallást, orkokhoz hasonló szaglást adnak neki

Megjegyzés: ha a Kelmefestő rejtékelyén található csomós ételből juttatnak neki, nem foglalkozik a karakterekkel, hacsak azok direkt nem kérdeznak tőle, amikor is kényes, nyafogós kelletlenséggel ugyan, de válaszol. Szintén törődik a karakterekkel, ha bármelyikük is nyilvánvalóan a Kelmefestő-tekercsért indul a tó közepén.

Arakko

Sella'Driecham mestertolvaja, alakváltó

Vékony bajszú, a görnyedtek között is görnyedt, elképesztően gyors és ügyes elő-crantai, akinek nem okoz gondot pillanatokon belül elrejtőzni üldözői elől. A leggyakrabban a raktárpületekbe iszkol és itt változik át egérré, ha erőt tud venni hozzá saját magán. Emberként karmai és mozgolódó orra jelzi csak, hogy valamilyen különbözik társaitól – akikkel egyébként nem kimondottan beszél-kommunikál.

E	Gy	Ügy	Áll	Eg	Ak	Ké	Té	Vé	Cé	Ép	Fp
13	19	20	14	17	15	20	30	90	15	7	30

Fegyverzet: nincs, ekkoriban még igen szigorúan vették a fegyverkezési lehetőségeket

Képzettségek: Álcázás Mf, százalékos képzettségek legalább 100%

Különleges képességek: sikeres Akaraterő-próba mellett három kör alatt szürkeegérré tud változni, harcértékei még jelentéktelenebbé válnak (egér); a friss zsákmányt elrejtí az egérlyukban (épp ezért zsákmányol kisebb, de értékes dolgokat)

Megjegyzés: átváltozásakor haját és ruhát hagy hátra, ez alapján a szimpatikus viszonyt kihasználva megkereshető

Pikkelyvértsek

Negyedkori harcosok, a menhirek őrzői

Az alacsony, szürkésbőrű elő-crantaiak közül a menhirek őrzőitől elvárják, hogy az átlagembernél legalább egy homlokkal magasabbak legyenek (egy hetedikori aszisznál tehát mintegy fejjel alacsonyabbak) és kiválóan bírják a legkülönbözőbb megpróbáltatásokat. Szürkés bőrüket sötétre cserzi a nap és keményre fújja a szél, tekintetük és mellkasuk a megérdemelt büszkeségtől duzzad és elképesztő hatékonysággal forgatják bronz baltalándzsájukat (a kor viszonylatai között).

E	Gy	Ügy	Áll	Eg	Ak	Ké	Té	Vé	Cé	Ép	Fp	SFÉ
~16	~14	~14	~18	~14	~16	~20	~60	~110	-	~10	~65	3

Fegyverzet: bronz baltalándzsa (tám 2; 27/75/125/1k10+2 vagy 1k6+1), pikkelyvért, alkarvédő (+10 Vé)

Képzettségek: Észlelés 50%, Baltalándzsa Mf, Fegyvertörés Mf (Té 90 a baltalándzsával)

Muh Ralag Ahu

Driem-Rachul negyedkori avatárja

A szokottnál is jóval alacsonyabb, egy hetedkori átlagembernek alig mellközépig érő, borotvált, ágyékkötős, elképesztő részletességgel teletetovált férfi, mindkét kezén hat ujjal, kiugró csigolyacsontokkal – mintha gerinclemezei lennének. A visszataszító jelenség istenként bömböl, vagy két fejjel megnő, ügyetlen karjai pedig megnyúlnak, vadul száguldó kölemezekként támadó monstrumokká alakulnak a szertartás következtében.

E	Gy	Ügy	Áll	Eg	Ak	Ké	Té	Vé	Cé	Ép	Fp	Yp	Mp	SFÉ	OD
18	18	6(!)	∞	∞	12	70	180	220	-	35	215	-	200	-	20

Fegyverzet: karcsápok (70/180/220/3k6+4); 3 kötelező menhir feldöntését követően (40/120/160); összes nagy menhir feldöntésével (10/60/100)

Különleges képességek: 10 láb közelben bárkire támadhat száguldó 2 karcsápjával, körönként kétszer

Megjegyzés: aki nem kíván rátámadni az adott támadási lehetőségénél, az tehet *Ugrás* vagy *Ügyesség* vagy *Gyorsaság* próbát, hogy siker esetén elkerülje támadását

Hetvenek

Oerissa fejedelmének testőrsége

Kemény acél mellvértet viselő, marcona, dús, fekete szakállas és kopasz alakok, akiknek szemétől egész tarkójukig vad, bronzporos festék torzítja el az arcát. Keveset beszélnek és, különösen éjjel, meglehetősen bizalmatlanok.

E	Gy	Ügy	Áll	Eg	Ak	Ké	Té	Vé	Cé	Ép	Fp	Yp	Mp	SFÉ

Lásd a sel duriemi gárdisták értékeit. Kivételt képez a mágikus védelem, ezzel a korban senki nem rendelkezik.

Tizenegyek

Oerissa fejedelmének mágikus testőrsége

Láncingbe bujtatott, Sogronita varázstudók, akik a korabeli Oerissa mágikus teljesítményének csúcsát jelképezik, csatában is hatékonyan segítve urukat, a fanatikusan követett fejedelmet. Testőri feladatok mellett a Hetvenek összehangolása és az egységek csatába vezetése épp úgy feladatuk, mint a fejedelemnek való tanácsadás. Vörösesbarna agyagfesték ken démoni vicsort a képükre, amiben szinte villog szemük fehérje.

E	Gy	Ügy	Áll	Eg	Ak	Ké	Té	Vé	Cé	Ép	Fp	Yp	Mp	SFÉ
~10	~14	~14	~10	~13	~15	~30	~40	~90	~15	~7	~30	-	~42	2

Fegyverzet: kétpengéjű tőr (40/48/92/1k6, túlütésnél 1k6+2), láncing

Képzettségek: Észlelés 40%, Politika Af, Hadvezetés Af

Különleges képességek: erejükből a tűzvarázslói mágia alapvarázslatait, iskolaformáit és lényidézéseit alkalmazhatják a boszorkánymesteri rontásmágia mellett

Lángvető Hyssam

Oerissa fejedelme

Aludtában is kemény arcvonású, magas és széles vállú, vaskos karú férfi tekintélyes szakállal és arannyal futtatott hálóköpenyben. Bozontos hajkoronáját hasonló szemöldöke egészíti ki, szemhéjai és arca is egyaránt tetovált, Sogron szimbólumait viseli szerte a testén. Sajnos együtt alszik a fegyverével, ágya mellett a pajzsa várja.

E	Gy	Ügy	Áll	Eg	Ak	Ké	Té	Vé	Cé	Ép	Fp	Yp	Mp	SFÉ
18	16	15	18	19	13	20	90	120	-	16	72			

Fegyverzet: hatalmas mágikus láncos buzogány (28/118/143/1k6+10), közepes pajzs (+35)

Képzettségek: Buzogány Mf, Pusztítás Mf, Hadvezetés Mf

Különleges képesség: buzogányának találatra fertályóránként a bárdok *Hangorkán* varázslatával megegyező hatást gyakorolhat, ha a fejedelem is úgy kívánja

Megjegyzés: A karakterek által beszélt nyelvek elégtelenek a fejedelemmel szót érteni; ősi nyelv (lupár) vagy kyr segítségével van szükség, ha a karakterek nem képzettek az erre esetlegesen alkalmas mágiaformákban vagy nem hoztak magukkal egy Nyelvek sisakját vagy hasonló tárgyat

Baylar Krell

Sel Duriem örkapitánya P.sz. 3715-ben

Az örkapitány zömök termetű, izmos, a negyvenes évei elején járó aszisz férfi. Bőre sötét, fekete sörénye göndör, szemei sötétkékek. Az arcán egy csúnya sebhely örzi kellemetlen találkozását egy boszorkánymester életerősívó varázslatával. Füleiben apró aranykarikák. Rekedtes hangját csak parancsoláshoz ereszti ki, amikor azonban képes túlharsogni a legerősebb rézkürtöket is.

E	Gy	Ügy	Áll	Eg	Ak	Ké	Té	Vé	Cé	Ép	Fp	YP	Mp	SFÉ
19	14	14	20	18	13	18	85	128	4	16	72	25	35	7

Fegyverzet: rúnázott mithrill csatabárd (40/130/168/1k10+8), pajzs (90/+35), abbit félvért

Képzettségek: Csatabárd Mf, Pusztítás Mf, Fegyvertörés Mf, Hadrend Af, Pajzskezelés Mf

Különleges képességek: Boszorkánymesteri és sámán mágia; állati alakja egy ezüsthátú oroszlán, felölteni 2 kör alatt tudja és közben is tud varázsolni – a varázslás idejét tüvöltéssel tölti.

Oroszlánként harcértékei 48/115/158, SFÉ-je 3, Ép és Fp értéke megduplázódik – de előtte jellegzetesen magára mond egy Gyilokvágy varázslatot is.

Megjegyzés: Ha nem elkeseredett a helyzet, semmiképp nem fordul állati alakjához.

Az Abbithangú (ekoss Lyserol del Meral)

A Nak-Rad egyik előjárója P.sz. 3715-ben

Az Abbithangú a Nak-Rad szekta egyik leghatalmasabb alakja, élőlegenda a tisztogatást sürgető rend tagjai között. A férfi eredeti alakjáról senki nem rendelkezik pontos információkkal, annál inkább ismert és rettegett az ősi alakja, amely egyedülként a szektában, a kék fejű, hatalmas termetű kutyára hasonlító mitikus lény, a g'ores. A karakterek személyesen két helyzetben találkozhatnak vele – mint inkvizítor és mint g'ores formában lévő szertartásvezető.

E	Gy	Ügy	Áll	Eg	Ak	Ké	Té	Vé	Cé	Ép	Fp	Yp	Mp	SFÉ
17	17	17	15	16	20	40	90	150	15	18	56	45	100	0

Fegyverzet: természetes fegyver (harapás 1k10+1, karom 1k6+2)

Képzettségek: Álcázás Mf, Színészet Mf, Lélektan Mf, Mellébeszélés Mf, Pszi Mf

Különleges képességek: Boszorkánymesteri és sámán mágia; állati alakja egy g'ores, amely egy tigrishez hasonló méretű, kék fejű kutya - ekkor harcértékei 70/120/180-ra nőnek, Ép és Fp értéke megduplázódik, SFÉ 3

Fehér Árnycék

A Fehérszem klán vezetője, egyszerre a minden és a semmi, melleleg afféle isten, aquir és egykori főellenség ☺

Sűrű árnyékból szőtt humanoid, rajta egy hófehér, csuklyás köpennyel.

Küzdelemben eredeti alakjában hasonlóan (majdnem) humanoid, csak éppenséggel másfélszer olyan magas, mint egy nagytermetű ember, viszont vézna, akár egy khál csontváza. Alsó teste, derekától lefelé egy hömpölygő sötétségködbe vész - valójában ez ezernyi, árnyból font csáp, melyek segítségével tudja magát szépen előre-hátra tolni, de akár vertikálisan is mozoghat, így felső testét öt méter magasra is tudja helyezni, vagy közvetlenül a föld szintjére, ha esetleg erre volna szükség. Karja helyett két sötétségből font, vastkos polipkar tölti ki a köpeny karjait, de ezt további 6 egészíti ki, melyek oldalából és hátából fakadnak, ráadásuk ezek hosszabbak is, mint a két kar - cserébe gyengébbek. Tökéletesen elér velük 4-6 méterre lévő célpontokat is. Arctalan, viszont fejformája van - szeme helyén a kerék, pofájában obszidián ragadozófogazat, szíve helyén pedig egy üreg, ahová tökéletesen illeszkedik Sel Duriem kulcsa, azaz Fehér Árnycék szíve. Fejből rögtön hárommal bír, egy a nyakán, egy a hasán, egy pedig a hátán figyel - ezért a háromszólamos beszéd a csuklyás alakban.

E	Gy	Ügy	Áll	Eg	Ak	Ké	Té	Vé	Cé	Ép	Fp	SFÉ	Pszi	Mp
18	22	22	16	10	18	73	133	205	55	35	215	0	70	0

Fegyverzet: karok (1k10+2) csápok (Erő 20, 1k6+4) szájak (Erő 22, 2k6+6)

Képzettségek: Kétkezes harc Mf, Lopózás 100+, Rejtőzés 100+

Különleges képességek: Csápjaival egyszerre 6 ellenfelet is el tud érni, ráadásul védekezésre is használhatja őket, csáponként +20 Vé. Lefoghatja ellenfeleit csáppokkal és egyszerre nyolc ellenfélre is tud koncentrálni levonás nélkül.

Körülötte 10E sötétgömb remeg, ha úgy kívánja. Ha fénnel támadják, nem veszi tolokadásnak – inkább láthatatlanná válik, amint az öt ért fény erőssége eléri a 20E-t, addig folyamatosan halványul. Ezután további fénnel kristályos derengéssé tehető, így újra látható lesz – bár a láthatatlan időszakban felettébb kellemetlen jelenség.

2. fejezet. Háttérinformációk

Sel Duriem története

A város története egészen a legősibb időkig, a Harmadkorig nyúlik vissza, amikor a fajháborúk alatt fajtája és családja soraiból kiteszítatott egy Driecham-rachul nevű aquir, mert megszegte családja belső törvényeit és élénken tanulmányozta az Idő hatalomszavait. Az aquirt kiteszították, ami akkoriban felért a gyilkossággal - a magára hagyott, megkeseredett lény pedig megkísérelte, amit fajtája öröktől fogva tilt minden tagjának és miután kialakította rejtekhelyét az akkori Quiron-hegység egyik lankáján - a mostani várhegy alatt -, megkísérelte megváltoztatni népe sorsát a múlt befolyásolásával. Az Időkígyó cafatokra szedte Driecham-rachul testét és széttépte lelkét, ám az élőrúnák, melyeket a barlang falára rótt, megőrizték emlékét.

A fajháborúkban kialakult Quiron-tenger partjára a negyedkor hajnalán szürkebőrű, majdnem-emberek költöztek (l. Acél és oroslán szerint), akiknek egyik nagycsaládjá éppen Driecham-rachul rúnáira bukkant vadászó-gyűjtögető útján. Az emlékrúnák azonnal a befolyásuk alá vonták a félig még állati intelligenciával bíró emberféléket, akik rég halott héroszukként kezelték az aquirt, és, akárcsak törzsfőik holtteste felé, az aquir rúnásírja fölé hatalmas menhírt emeltek. A menhir nagyobb volt bármelyik másik efféle óriási sziklatömbnél, melyet a későbbi Abaszisz területén emeltek - rajta keresztül pedig Driecham-rachul szemmel tarthatta az ifjú, kérészetű népséget. A menhir köré, majdnem szabályos, mérföldes átmérőjű körben idővel egy sor további sziklaoszlop került, melyek megerősítették a központi darab erejét és jelentőségét, kijelölték a törzs - és így Driecham-rachul - hatalmának határait.

Amikor a Crantai Birodalom kelet felé kezdett terjeszkedni, a Quiron-tenger mellett már itt találta Sel Duriem akkori magját, melyet a menhir körül élő majdnem-emberek akkoriban Sella'Driechamnak neveztek, mely nyelvükön annyit tett, mint "Driecham emlékezete". A crantai hódítók érkezésekor a várost alapító törzs sámánjai, hogy védjék népüket, előszólitották volna a terület mélyén szunnyadó hólyagrúnákban lakó aquir-esszenciát, melynek néhány ismeretlen crantai hős állt az útjába, akik az esszenciát tartalmazó menhírt erősítő kökörok néhány kulcsfontosságú darabját ledöntötték a szertartás alatt. Istenségük idézésének sikertelenségével a majdnem-emberek sorsa megpecsételődött, a crantaiak elűzték őket szállásterületeikről, a mélyvízű kikötő mellett pedig várost alapítottak, melyet a törzs emlékére Mach-Driecham névre ("Új Driecham") kereszteltek. A város a Tajtékrónus Birodalom egyik keleti bástyája volt, így ez pusztult el legtöbbször, leginkább és legfájdalmasabban a kyr hódítók érkezésekor az Ötödkor hajnalán.

A kyr mágusok felismerték a város mélyén megtalált barlang rúnáit, ám pontosan elemezni nem tudták őket. Érezték, hogy valami vagy valaki van a közelükben, ezért, hogy népüket megóvják, a barlangot lezárták és tiltórúnákat helyeztek el a kapuk mentén. A város környéke ezután az ötödkor évezredein át csak kisebb halászfalvaknak és a freiglundi kyr légiók kiképzőterületeinek adott otthont, valódi várost nem látott.

Amikor a kyr tartományok sorra omlottak össze és a Káoszkor köszöntött Ynevre, a sinemosi szigetek számos kalózkolóniájának egyikét sajátjai elűzték egy azóta százszor elfeledett okból (valami nőügyeket emlegetnek a dokumentumokat tanulmányozó történészek), s a világcsavargók meg sem álltak egészen a Quiron-tenger nyugati partvidékéig, míg letelepedtek.

Itt, még a tengeren, egy viharos éjszakán megjelent nekik a későbbi városuk védőszelleme, egy csupaárny, hatalmasnak tűnő alak, aki szolgálatukért cserébe könnyű zsákmányt és gyors felemelkedést ígért. A kalózok letelepedtek és egy mély öböl mentén létrehozták Durchemet. A város védőszelleme valami más jellegű nevet mondott, de azt nem tudták megérteni, se kimondani, ezért inkább a szájukra könnyebben illő elnevezés mellett döntöttek.

A Káoszkorban megerősödő Durchem kalózhagyományait a környékiek várfalak közé és köré húzódásával gyorsan levetkőzte, majd minden más hagyományától is meg kellett szabadulnia, amikor Oerissa ura, Lángvető Hiessam fejedelem, Sogron lelkes követője brutális ostrommal megtörte a kikötőváros erejét és porig rombolta várát-palotáját, felperzselte házait, kiégette kertjeit. Kétséges hitelű ugyan, de állítólag egy isteni látomás vezette a fejedelmet a szörnyű pusztítás elrendelésében, s Sogron valamifajta ősi rontás megtörését rendelte el számára; mivel Hiessam egyik tanácsosa sem merészelte kétségbe vonni ura szavait, a történelemírás ennek tulajdonítja az ostrom okát. Tény, hogy valós politikai előny vagy gazdasági hatalom nem került Oerissa kezébe Durchem elpusztításával.

A várost az obasz hódítással alapították újra, amikor a Mordakok egyik egykori határerődjét éppen a korábban is népszerű várhegyre emelték, ahol annak előtte két megelőző Korban is erősség emelkedett. A vár köré később város alakult, az obasz hódítás, majd az Abaszisz nevű állam határvonala pedig nyugatabbra vándorolt, így határerősségből várossá lett a Sel Duriem néven újraalapított, nagy múltú város...

Fehér Árnýék (Driechem-rachul) története

A Driechem-rachul idézését vezető majdnem-ember sámán borzasztó kínok közepette, három nap alatt szenvedett ki, ám, ha megidézni nem is tudták az ősi isten-lényt, az emlékrúnák erejének nem kis része mégis a sámán testének részévé vált. Az aquir a megghiúsult szertartás miatt elfeledte egykori identitását és azt is, hogy egykor egy nép istene volt, szürkebőrű humanoid-teste viszont nem bírta a hatalmas esszenciát és lassan szétrohadt az egykori aquir-belső körül.

Nem maradt más, csak a mag - a szív és az azt őrző csonthéj -, a többi részt az aquir hatalma építette fel börtöne árnyékaiból. Így született meg Fehér Árnýék, akinek első harcát saját rettegésével és öntudatlanságával kellett megvívnia, mielőtt a sírja körül letelepedő és várost építő embernépek előtt megjelent volna. Ezredévekkel a pusztulása után.

Az isteni tudatát elvesztő, mégis ravasz és hatalmas lényt a hajósnépek, akikkel találkozott első útján - tudata mélyén azért kereste fel őket, hogy híveket kerítsen saját isteni valójának - Fehér Árnýéknak nevezték el. Úgy tűnik, ők is megéreztek a Driechem-rachulban rejlő különleges ellentmondást, paradoxont.

Fehér Árnýék városa szépen fejlődött és növekedett, különösen azért, mert a volt-isten annak mindenkori helytartójával rendszeresen személyesen is találkozott s hasznos-hatékony politikai tanácsok tömegével látta el azokat, ám jelenlétének híre ment és féltékenységet, rettenetet szült a környező fejedelemségekben. Köztük volt egy, amelyik egy másik, isteni lényének nagyon is tudatában levő entitás, Sogron fennhatósága alatt állt; a Tűzkobra városa pedig megindult, hogy istene parancsára megtörje a volt-isten hatalmát még azelőtt, hogy az kiteljesedhetne. Fehér Árnýék pedig, hogy védje városát, saját nyughelyének mélyére idézett néhány nagyerejű, kiválasztott hőst, hogy az ostrom alatt őrizzék meg a város hatalmának kulcsát.

Ennek a kulcsnak pontos erejéről neki sem volt tudomása - régen elfeledte már, hogy ez őrzí egykori szívét, s így isteni valóságának és egyben halandóságának is kulcsa a cirkonkúp.

Nem sejtette azt sem, hogy az általa idézett hősök önnön nem-időbeliségének köszönhetően más időkből, idegen időkből valók lesznek s mit sem fognak érteni abból, ami körülveszi őket. Ezek voltak a karakterek a Sel Duriem kulcsában (XII. MCS). Az idegenek ellátták feladatukat és megőrizték a kulcsot a városát vesztett Fehér Árnýék számára, aki így tovább erősíthette a város nem-időbeliségét.

Nem is csoda, hiszen azáltal, hogy a jövőből érkezett hősök adták át neki, aki szintén a jövőből érkezett vissza a jelenbe, a jövőből érkező kulcsot, mely a jelenbeli önmaga múltbeli testének szívét hordozza, sikerült egy olyan anomáliát teremtenie, melyet az Időkígyó egyszerűen lerázott magáról.

Különös, de a város nem pusztult el - inkább csak lecsúszott az időről, mélyén különös alagutat formálva, mely a múlt egyetlen időpontjára történő utazást teljesen biztonságosan szolgálta. Kár, hogy közben az emberi tudomány az efféle anomáliákat és félig-meddig öntudatra ébredt hatásokat is démonnak kezdte el nevezni, mert ez sokat árthatott volna Fehér Árnýék önmagáról alkotott képének.

Hálistennek fogalma sem volt róla, hogy mit csinált, hiszen egyáltalán nem volt tudatában önnön időbeliségének - pontosabban nem-időbeliségének...

Amikor azonban, évszázadokkal később, Sel Duriem és a Dul Mordakok idején egy ősi szekta érkezett a városba, hogy különös rítust hajtson végre, valami megváltozott. Fehér Árnýék, különböző politikai szívességek, saját tolvajklánja és néhány kalandozó (ezek voltak a karakterek a Sel Duriem titkaiban (XI. MCS)) révén megakadályozta ugyan, hogy a Nak-Rad befejezze ismeretlen célú szertartását, a megkezdett rítus mégis elégségesnek bizonyult ahhoz, hogy rést üssön a Fehér Árnýék isteni valóságát elkendőző leplen. Ez történt a Sel Duriem titkait követően a háttérben.

Fehér Árnýék mélyén ébredezni kezdett az isten, annak mélyén a szívét és csonthéját hiányoló ősaquir. Még a teste is megváltozott kissé - árnyék valójának mélyén megjelent isteni valójának egykori jelképe, a kerék (ezt láthatták is a vele találkozó a Sel Duriem kulcsában és észre is vehették a korábitól eltérő megjelenését).

Sel Duriem városa különös betegség jeleit mutatta azzal egyidőben, hogy a volt-isten Fehér Árnýék eszmélni kezdett. Antoh medencéje kiszáradt, egyre általánosabbak lettek a különös látomások (a város múltjával és jövőjével kapcsolatban), a politikai feszültségek pedig egyre-másra robbantak valódi ellentétekké Fehér Árnýék mindenféle közvetítésének ellenére is.

Ideje volt hát visszakövetelnie, amit hiányolt, ami miatt évszázadokig, évezredekig igazán nagyon üresnek érezte magát. A kulcsot, mely valójában a szíve és annak csonthéja, ám az emberek cirkonnak vélik. Megszólította hát régi csontjait és sugalmazással a városba hívatta hordozóját, egy Bofur nevezetű törpét. Ezután megkérte korábbi üzletfeleit, hogy intézzék el neki a kulcs megszerzését, majd keressék meg a város alatti folyosót. Amint a karakterek visszamentek a múltba a folyosón, Fehér Árnýék isteni lényege megerősödött és felerősítette a város idő-anomáliáját is. Látva a veszedelmet, amit szeretett városára hozott, a félisten tolvajvezér maga ment vissza a múltba, hogy megakadályozza, hogy a kulcs rossz kezekbe kerüljön. Át is vette azt a kalandozóktól, ám így csak önmagát kárhozta el - és persze a hősöket is. Ez történt hát a múltbeli jelenetben a Sel Duriem kulcsában.

Mindannyian részévé váltak ugyanis az egész várost markában tartó idő-anomáliának, melyet a P.sz. 38. század derekán már Sel Duriem időparadoxonként fognak emlegetni...

Az elmúlt évek

A P.sz. 3716-3727 időszak nem ment egykönnyen Sel Duriem számára, de ez nem is csoda – a változások egész Abasziszt átformálták. A legfontosabb változás Morgena egyházának egységes megjelenése és feltűnése, előbb hitvalló, majd fogadalmas egyházzá nyilvánítása. A városban általánossá váltak a zavargások, a közbiztonság a korábbi is alulmúlta.

A város vezetésének két pártja aszisz virtussal eset egymásnak, ami 3724-re, évszázadok óta először, valódi harctéri összecsapásokba torkollott. A brutális vérontást okos diplomáciai közvetítéssel az újdonsült Morgena-papnők kerülték el, így a kisebbfajta belháború végül a baleo hatáskörének megnövekedésével zárult le, de továbbra is Elerys-szel a városmesteri székben.

Azóta, hogy Fehér Árnýéknak nyoma veszett, egykori jobbkeze, az ifjú Vörös a Kobrák diplomatái előtt fejet hajtva a Család egyik távoli ágává tette a Fehérszem Klánt. Vörös új neve, haja után Rozsdás Kobra lett, így a klán a Kobrák hatalmas jelentőségű háttértámogatását és személyi erőforrásaihoz jutott hozzá, viszont azonnal elesett a város több prominens politikai tényezője és a Fehér Árnýék között fennálló paktumoktól.

Mind több előkelő látta kárát a Kelmefestő ténykedésének, mind több raktár gyulladt ki, mind több idegen veszett el az éjszakában és egyre több tetthelyen letek nedves kelmedarabra a hasztalan nyomozó poroszlok. A Kobrák külön csapatokat telepítettek a városba, hogy elkapják és maguk ítélkezzenek a rejtélyes Kelmefestő felett, de csak most, másféléves hajsza után jártak sikerrel.

3. fejezet. Térképmelléletek és helyszínleírások

Sel Duriem leírása

Bevezető

A város az Onpor oldalába épült, lépcsőzetes emelkedésű, mintegy 14-16 ezer fős település, melyet négy nagyobb részre lehet osztani színvonaluk, biztonságuk és lakosságuk szerint. Ezek az Álsó-, Közép- és Felsőváros illetve a Fellegvár. A különböző nevű városokat további kerületekre lehet osztani, melyek már utalnak a környékre (Mocskosvíz, Kovácsok útja, Oroszlán kerület). A város két kikötővel rendelkezik, melyek az Alsóváros Raktárváros és Halászáros kerületeinek találkozásánál létesült Sirály-kikötő és Középváros mellett kiépített Közkikötő. Az előbbit elsősorban sajkások, rákászok használják, de kisebb vitorlásokon ide érkezik be a kereskedelmi áru kisebb értékű – ám nagyobb mennyiségű – hányada is, míg az utóbbi mellett a szél két-háromárbocosok vitorláit lengeti, melyek vagy megszabadultak már terhüktől vagy kimondottan emberek szállítására készültek. Sel Duriem kettőből harmadik kikötőjét Mocskosvíz jelenti, amely a város mellett a tengerbe ömlő Kisasszony-patak, egy sós-meleg tengeri lagúna és a város szennyvízvezetékeinek kivezetéséből létrejött zöldes-bűzös víz körüli hajólakásokat jelenti.

Mocskosvíz hivatalosan nem is hajózható, ám az éj leple alatt rendszeresen siklanak be hosszú, alacsony merülésű csempészbárkák, ahol a városi adóktól mentesen rakodhatják ki áruikat kevésbé tisztességes kereskedők.

A városokra egyenlő számban oszlik el a mintegy kétszáz fős városőrség, a Rákgárda. Az egyre kisebb területű városok egyre jobb közbiztonságnak örvendenek. Míg a város lakosságának kétharmadát tömörítő Alsóvárost hatvan fő vigyázza, úgy a Középváros négyezer emberére hasonló számban vigyáznak – az ötszáz-hatszáz fővel lakott Felsővárost már kimondottan jól őrzik, hiszen itt minden tizedik polgárra jut egy jól képzett városőr. Mert Sel Duriem városőrei szinte mindenre fel vannak készülve és bizony egytől egyig kiszolgált veteránok a dul Mordak légiókból. Minden kerületben található egy-egy kisebb bástya vagy barakk, ahol a Rákgárda a gyakorlatait végzi és ahol tárgyalásukig az elfogott bűnözőket fogva tarthatják, a központi irányítást azonban a Fellegvár oldalába felhúzott Rákkaszárnya látja el. A többépületes, fallal körülvett erődben vannak a város legnagyobb, majd' százötven férőhelyes börtöne mellett a gárdát segítő varázstudók szobái és az örkapitány lakosztálya is.

A lépcsőzetes elrendezésű Sel Duriem úgy emelkedik, ahogy az Onpor engedi. Az Alsóváros legtöbb telepe mindjárt a Quiron-tenger partja mentén található, ahonnan hat nagy, színekről elnevezett lépcsős út vezet feljebb, átszelve a Középvárost és a Felsőváros egyes terein egyesülnek.

Ez a hat út a Vörös, Kék, Zöld, Fehér, Fekete, Sárga Lépcső, melyeket a színüknek megfelelőre festett, jól-rosszul látható lépcsőfokok és az út két oldalára időnként kihelyezett, megfelelő színű lobogók jeleznek. A lépcsősorokat időnként kisebb terek, kutak törik meg – természetesen a Középvárosban – ahol konfliktus várakoznak, hogy kisegítsenek bárkit, aki kényelmesen akar felsőbb szintekre jutni és ki tud ezért fizetni 5-10 rézpénzt. A kocsik természetesen nem a lépcsőn közlekednek, a kisebb utcákon húznak el – néha szédületes sebességgel – és kerülő úton, meredeken emelkedő utcákon törtetnek egyre magasabbra.

Alsóváros

Az Alsóváros valójában nem összefüggő, kerületei önálló egységeket alkotnak, melyeket csak egy-egy jól-rosszul karbantartott utca köt össze. Rögtön a parton található a Halászáros a megfelelő mesterséget űzők kunyhóival és a kikötőt felügyelő, komor őrbástyával és mellette a világítótoronnyal, egy-két kocsmával, amely mellett kevéssel, a Sirály-kikötő mélyebb öbleiben pedig a Raktárváros épült, ahol téglá- és betonraktárak várakoznak megtöltésre egymás mellett. A Raktárváros munkásai a Vályogvárosban laknak, amely az Alsó- és Középvárost elválasztó fal tövében épült. Ez alkotja a legjellegzetesebb szegénynegyedet, amelyet Abaszisz csak nyújtani tud – többemeletes bérházak, ahol egy-egy szobában tengetik szomorú-szegényes életüket az itt élők, szűk sikátorok, ahol egy lovas már nem férne el, játszadó kiskölykök és szemfüles tolvajok. Az Alsóváros félreeső városát alkotja a Mocskosvíz, amelyről fentebb már ejtettünk néhány szót.

Hozzá kell tenni, hogy Mocskosvíz városrészben húzzák meg magukat mindazok, akiknek nincs pénzük tisztességes szállást váltani maguknak a Középvárosban vagy egy viskót fenntartani az Alsóváros Halászárosában vagy egy szobát bérelni a Vályogvárosban. Általában a legszegényebb, legelkeseredettebb koldusnép és a városőrök szemei előtt eltűnni kívánók élnek itt, no meg az alantasabb mesterségek űzői. Csatornakotrók (akik a város csatornáit mélyítik és tisztítják), hajóvakarók (akiknek az algák és kagylók levakarása a feladata), lagúnahalászok (akik a lagúnában felbukkanó holttestek és nagyobb uszadékok kipucolása a dolga), besúgók, egykori adósrabszolgák és azok a szajhák osztoznak a viskókon, akik már egyik bordélyba sem kellene. Mocskosvíz „háza” valójában a bűzhödő lagúnán rothadó csónakok és hajók felületére emelt, uszadékfából és koszból tákolat lakóalkalmatosságot, melyek egyedül az esőtől és naptól védenek, habár attól sem nagyon. Mocskosvízbe a városőrök csak valamilyen fegyelmi kihágás miatt kerülnek – a Rákgárda legaljasabb, legkegyetlenebb őrei figyelik az utcákat, de visszaéléseik miatt nem ritka, hogy a kerület lakói a maguk módján állnak véres bosszút. Az Örömváros pont az, aminek a neve sugallja és valószínűleg a legkellemesebb az Alsóváros városai közül. Bordélyházak, ivók, fogadóházak, Noir egy szentélye, uzsorások, behajtók, áfiumárosok osztoznak a területén. Az Onpor fentebbi részein, a Felsővárossal egy magasságban – de továbbra is az Alsóváros igazgatásához sorolva örölnék a Malomváros malmait, melyek egyrészt szemet fognak lapátjaik közé, másrészt a Kisasszony vizével örölnék. Az Alsóváros másik rendezett környéke ez – a szíjas molnárlegények általában a maguk módján rendezik el a tolvajokat és besurranókat, a szakmabeliek pedig bármikor igazolják, hogy a szerencsétlen ficsúr csak beszorult a malomkövek közé és nem ember törte el a gerincét...

Középváros

A Középváros épületei általában kétszintesek, utcafronton egy kapubejáróval és egy személybejáróval is bírnak, utcánként tíz épületből háromnak erkélye is lehet. Egy-egy udvarban 5-6 család is megél vagy egy mesterség űzője és annak családja. A Középváros utcái általában kövezettek és maguk az utcák meglehetősen biztonságosak is, itt-ott kutak, vízgyűjtők teszik kellemesebbé a forró évközépi hónapokat, máshol köereszek alá húzódhatnak az esőt nem kedvelők a gyakori záporok alatt – azért a sikátorokat még érdemes elkerülni, különösen napnyugtától napkeltéig.

A Középváros kerületeit utcáknak, utaknak hívják, amelyet az efféle utak és a körülöttük húzódnó síkatoros környékek lakóinak mestersége alapján határoznak meg. A Serfözök útja, a Kovácsok útja, a Fogadók sétánya és a Mészárosok utcája a legismertebb és leggazdagabb környékei a Középvárosnak. Itt található az Arénatér is, ahol, nevéhez híven, a város kisebb gladiátorarénája emelkedik.

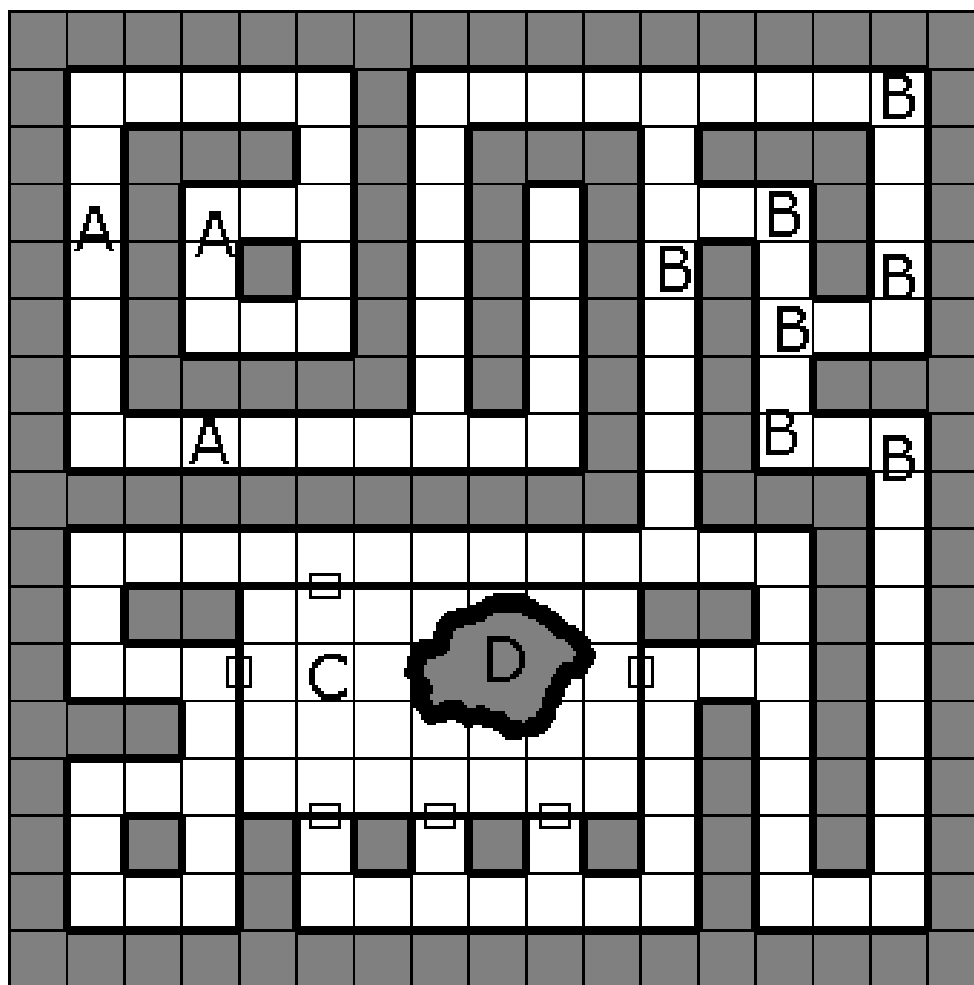
A város legtöbb előkelősége legalább két-három rabszolgát állandóan tart és edz, hogy a havonta rendezett viadalokon szórakoztassák őket és a fogadásokból jövő bevételekkel gazdagítsák tulajdonosaikat. Szabad gladiátor csak három van a városban, akik viszont a többiek kiképzésével foglalkoznak és csak különleges alkalmakkor lépnek színre, de ilyenkor sem életre-halálra vívnak meg.

Felsőváros

A Felsőváros tövébe már nem építettek házakat, a vastag fal pedig valóságos kapuművel szolgál a belépni kívánók legnagyobb álméltóságára. Oromcsipke és fiatornyok bizonytalanítják el az ártó szándékkal közeledőket, a Felsőváros utcáinak vizét pedig sárkányos vízköpők folytatják a fal tövében ásott csatornába. A városrészt, melyet 3E-ig védenek az Elemi-, TAM, Tér- és Szimpatikus mágiától négy nagyobb kerületre lehet osztani, melyet a Felsővárosba a Középvárosból nyíló kapukról vagy az azokat őrző szobrokról neveztek el. Minden kerületnek megvan a maga jellegzetessége és épületei, amelyeket azonban csak a megfelelő előkelőségi idézés (pecsétes levél) vagy 1 arany kapupénz megfizetésével lehet megismerni. A Rák kerület a legnagyobb területű, a bevezető kaput ezernyi rák faragott motívuma díszíti. Itt található a város előkelőségeinek, a városgróf hivatalnokainak villái, melyek egyenként az utcák egyharmadát alkotják. A Rák kerület őrzi a Rákkaszárnyát és a városgróf bankházát is, amelyet a város nagyobbik pártja tart fenn. A Felsőváros üzleteinek jó része is itt található, azaz jobb ékszerészetek és selyemszabók, drágakőfaragó és néhány bérvarázsló is itt tevékenykedik, ahogy az abbitból készült fegyvereket árusító üzleteket is itt hozták létre, közel az üvegfüvókhoz. Az Oroszlán kerület a fogadókat és az egyházi épületeket tömöríti, az Aranyhattyú és a Márványsirály fogadókkal, Dreina hatalmas, Darton, Kyel és Alborne szerényebb templomaival, Sogron és Tharr szentélyeivel és két jókora márványoroszlánnal, melyek a kaput őrzik. A kerület egyetlen parkjában található Arel szentélye is, amely voltaképpen egy hosszúkás, feketére kormosodott sziklaoszlop, mely hosszában repedt ketté, körülötte pedig jó három láb szélesen üszkös-szürke a föld. A legenda szerint élt egykor egy nyughatatlan pegazus, aki szerette az emberek társaságát és rendszeresen kereste azt. Egyszer azonban kíváncsiságában rossz emberekre talált, s a kapzsi, felfuvalkodott emberek elfogták és ehhez az oszlophoz kötötték, majd elmentek, hogy megtudják, hogy miként csinálhatnának pénzt az állatból. A fejedelmi vad az istenekhez fohászolt segítségért, így Arel, látva rabságát, hatalmas vihart kavart és egy óriási villámmal kettésűjtotta az őt fogva tartó oszlopot, ám dühében nem figyelt a villám irányítására, ami így porrá változtatta a pegazust és a lába nyomát is – az ő szomorúsága miatt nem nő azóta a környéken semmi. A Lótusz kerület a Felsőváros szórakoztatásáért felelős, így a színház épülete, fürdők, jókora fesztiválterek, két park és Ellana temploma található itt néhány bájitalt, ajzószeret kínáló kereskedő üzlete mellett. A Sárkány kerület kapujára hatalmas vízi sárkány került és főterén egy feltekeredett tengeri kígyót ábrázoltak értő kezű művészek. Ez a város igazgatásának kerülete, a hivatalokkal, kincstárakkal, a Tanácsházzal és a bíróság épületével. Ez utóbbi előtt hajtják végre a kivégzéseket, amikor a kerületbe vezető Sárga és Kék Lépcsők felől ingyenessé teszik a belépést a kerületbe.

A hetedkori Sel Duriem térképe

A Kelmefestő rejtekhelye



A Kelmefestő rejtekhelye szabályos folyosószakaszokból kialakított, rendezett kazamata, másfél emberes belmagassággal, kőfalakkal és feltűnően mágikus keletkezéssel. A föld szagának nyoma sincs idebenn, a levegő párás, nedves, a falak mégsem mohásak.

Egy hosszú, oldalsó folyosón sorban több varázsjelet láthatlak a földön, melyek részben a rejtekhelyet, részben viszont a városban való közlekedést biztosítják (tércapu pentagrammák), beléjük írva a működtetésükre szolgáló varázsszó.

A. Varázsjelek folyosói.

A térképen a jelek csak az egyes, jelekkel telerótt folyosószakaszokat jelölik.

B. Tércapu pentagrammák.

A térképen minden egyes betű egy-egy pentagrammát jelöl.

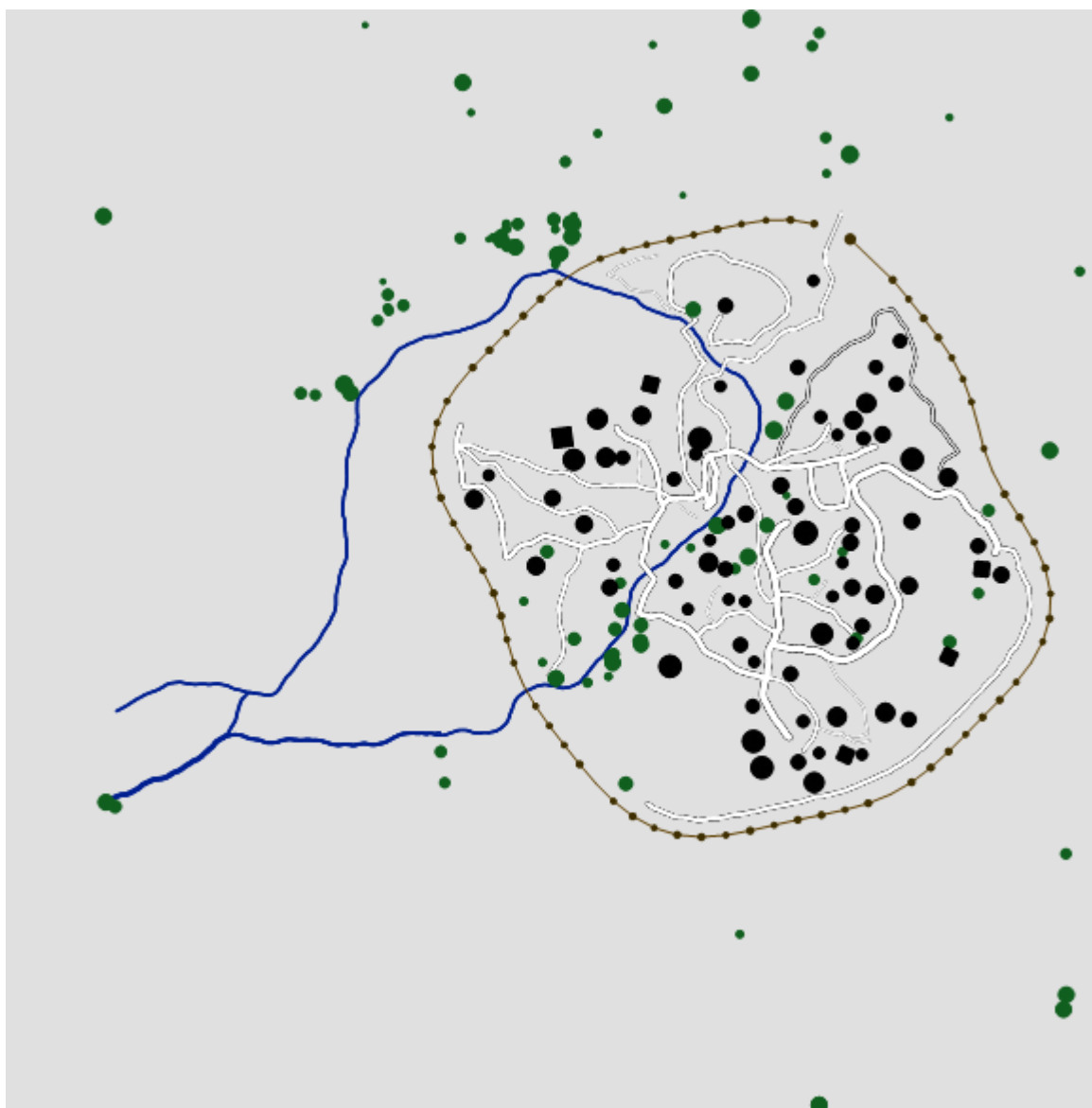
C. A tényleges búvóhely.

Több idővonal vázlata és logikai térképek mellett többröfnyi kelmét, kékfestéket és a legkülönbözőbb formájú, fajtájú fegyvereket találnak, az idővonalakhoz tartozó több részletes térképet, továbbá egy jókora pocsolyát, valamifajta kőfelépítménnyel (D). Végig a fal mentén apró üregek a falakban, ezekben Észlelés-próbával azonosíthatók a gombóccá gyúrt nyálkák, melyek vízi lények bevetésére alkalmazott tápgombócok.

D. Tó és szobor.

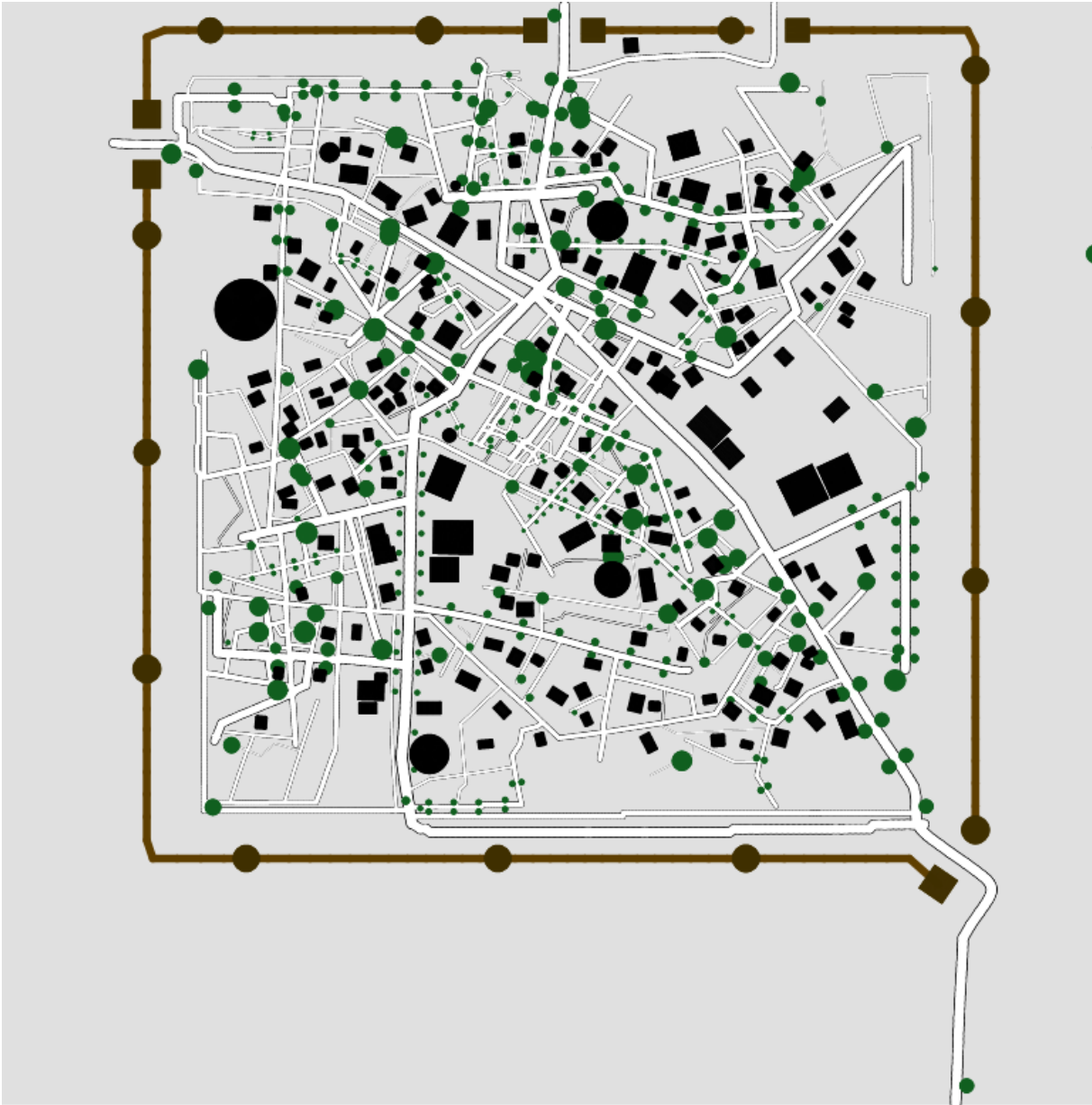
A belső tavon emelkedő kőállványon találják a keresett tekerccsüket, mely egykor talán egy szökőkút lehetett. Több összefonódó kígyót ábrázol, csekély élethűséggel, viszont nagyon is rémisztően. A tóban egy vízimanó rejtezik.

A negyedkori Sel Duriem térképe

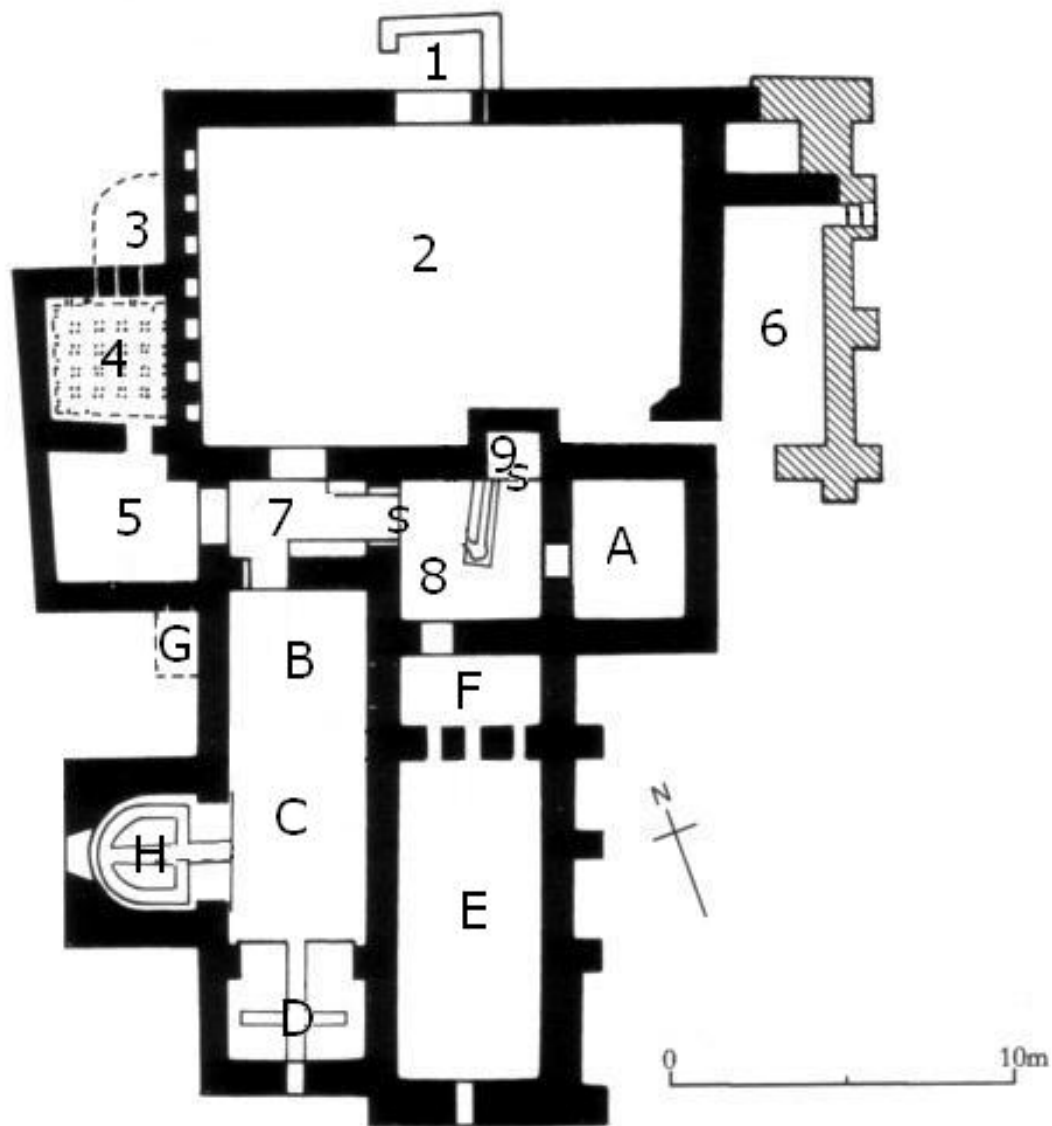


A Kelmefestő (pontos) vázlata a menhirek elhelyezkedéséről

A hatodikori Oerissa térképe



Oerissa fejedelmi palotájának alaprajza



Az erőd falai sárgásfehér mészkőfalak, habarccsal és kezdetleges, felülről nyitott gyilokjáróval. Ablakok, ajtók csak a jelölt helyeken, belül a világítást fáklyák biztosítják a legtöbb helyiségben. Az ablakokat rács takarja, ablaktábla vagy üveg nincs. A várat nem a szolganép vagy a vendégek elszállítására tervezték, erre alkalmatlan is (nincsenek ennek megfelelő, apróbb helyiségei). A külső kapuk nehéz, bronzveretek, a belső ajtók tömör, vasalt fából való monstrumok. A belső dekorációt szőrmék, fegyverek, állati trófeák és vérték továbbá a fejedelmi fogadóhelyiségekben (B, C, D) illetve hálóban (A) néhány kyr időből való, zsákmányolt selyemszövet és lobogók jelentik.

A falakból való kiszögellések külső bástyákat jelenítenek meg, ezekre a falakról lehet eljutni, ahová a 6, 9 helyiségekből falépcsősor, a H helyiségből pedig kőbe vésett lépcsőház formájában vezet út felfelé.

A falak kívülről jól mászhatók, a különféle mászó felszerelések hiánya nem jelent levonást, ezek megléte pedig +10-50% bónuszt ad.

A padlót sokfelé szőrmék fedik, ezek **megkönnyítik a lopózást** (+20%), a rossz megvilágítás pedig az H helyiségtől távolodva egyre feltűnőbb, +5-+30% **bónuszt nyújt a rejtőzéshez**.

A falakat borító szőrmék a **hallgatózást nagyban akadályozzák**, Észlelés -3. A falak szellőzésének hiánya miatt **a bentí szagok az embernél jobb szaglásúakat összezavarják**, sikeres Akaraterő-próba hiányában -5 Ké -5 Té -10 Vé és a próba eredményétől függetlenül mindenképpen Észlelés -3 levonást jelentenek.

Mágikus érzékelők, védelmező rendszerek nincsenek, az éjszakai szolgálatot ellátó Tizenegyek azonban aktív keresővarázsokkal óvják fejedelmüket, pontosan minden óra egészékor végigpásztázva az erősséget.

1. Oldalsó kapumű, a városból ide vezető bejárat.

A két bejáratból ez van kevésbé megerősítve, a keskeny fal tövében mindössze hat őr és lovaik teljesítenek szolgálatot. A városból idevezető míves bronzajtó zárva áll, az őrök ezen kívül tartják a fáklyát.

2. Belső udvar.

A jókora belső udvarhoz vezető belső bronzajtók az éjszakára résnyre zárva állnak. Egy bronzszobor és ennek tövében egy kisebb tűz hirdeti a fejedelem nagyságát, körülötte a legyőzöttek lobogóit fújja a szél. A lobogók körül másfélucat őr és két varázshasználó beszélget és egy kockajátékot játszanak. Árkádok kötik össze az istállóval (4) és fejedelmi lobogóval díszített bronzajtó a csarnokkal (7). Zárnyítására nincs lehetőség észrevétlenül.

3. Épülő bástya.

A felállványozott épületrész mászása különösen egyszerű, Mászás +50%. A tetején egyelőre még csak a falak magasságának feléig érhet fel a vállalkozó, már ha legyőzi az itt strázsáló két testőrt. Az állványok befűrt lyukai könnyű mászást jelentenek az istálló szellőzői felé (Mászás +30%).

4. Istálló.

Az istállóban a fal mellé állítva és pányvázva tizenkét könnyű harci ló és hat szekérhúzó mén alszik, nyugalmukra egy szelindek ügvel (a karakterek bármiféle zajára ordítva ugatni kezd, viszont fenyegetésre bátran visszavonul, nyüszítve a tűz felé). A tető félig nyitott, jól gerendázott. Árkádok kötik össze a belső udvarral (2). Behajtott faajtó köti össze a szekérudvarral (5).

5. Szekérudvar.

Három szekér lett elhelyezve itt, tető alatt. Kettő közülük utazószekér, az egyik kisebb, díszesebb (diadalmenetekre, ünnepélyekre), egy másik általános utazási célokra. A harmadik kegyetlen négylovas harciszekér. Behajtott faajtó köti össze az istállóval (4), jókora, fejedelmi lobogóval díszített, zárt bronzajtó a csarnokkal (7). Zárnyítására +10%.

6. Valódi kapumű, belső udvari bejárat a külső irányból.

A védelmet két őrsem és nyolc további őr jelenti, vészharang gyanánt egy jókora bördobbal. Falépcsős feljárt a gyilokjárókra.

7. Csarnok.

Hatalmas belmagasságú csarnok, a padlót mozaik borítja, mely vaddisznóvadászatot ábrázol. A csarnok két oldalán padok vannak a falba vájva, ezeken jelenleg senki nem pihen. A csarnok teljesen üres. Éjszaka rejtékajtó köti össze a fejedelmi fogadószobával (ez nappal teljesen a déli falba van tolvá, kivéve, ha a fejedelemnek vendégei vannak); a kettő közti falat díszítő tollaskígyó hátát díszítő mozaikokat kell elforgatni, hogy illeszkedjenek a fejedelmi színekhez (Titkosajtó keresés +20%). Hibás kirakás esetén a kígyó felrikolt (ennek elkerülésére Csapdakeresés és hatástalanítás -30%).

8. Fogadószoba.

Harcias ízléssel berendezett terem, jókora asztallal a közepén. A Tizenegyek szobájával (9) rejtékajtó (Titkosajtó keresés +10%), a Hetvenek helyiségével (F) és a fejedelmi magánszobával (A) jókora faajtó köti össze.

9. Tizenegyek.

A fogadószobából (8) átvezető járat vándormadarak löszbe rakott fészkeire emlékeztet és a domborművek is ezt a hatást erősítik. A fészek lyukai belülről jól átláthatók, a varázshasználók így mindig ellenőrizhetik a fogadószoba eseményeit. Jelenleg egyetlen személy van ébren odabenn, de az sem különösebben figyel (hacsak nincs rá oka). Falépcsős feljárt a gyilokjáróra.

A. Fejedelmi magánszoba.

A magánszoba egyszerre szolgál pihenő-, szórakozó és alvóhelyiségként a fejedelem számára. A szobában egy jókora ágy, átellenes oldalon egy hatalmas ezüsttükör, több páncéllárvány és fegyverek a falon, azontúl egy játékasztal két székkal, melyen a sakk egy változata játszható. Idebent nincs őr, csak a fejedelem, aki, ha ébren van, maga is kemény ellenfél.

B. Első árkádsor.

Oerissa igazgatási rendszerében a fejedelemhez ítéletért járulók és a városba látogató idegenek legfeljebb ilyen közel lehetnek az ítélező hadúrhoz. A padlót a pórok vérvörös színével színezték, jelző a határvonalat. A két árkádsorban (B és C) összesen húsz őr áll mocsanatlanul strázsát, felváltva néhány összeállított, teljes pikkelypáncélzattal (ezek díszek, de összezavarásra is alkalmasak), félóránként helyet cserélve a velük szemközt örködőkkel. A szentélyt (H) és a trónust (D) megközelíteni, hacsak a karakter nem láthatatlan és igazán csendes, meglehetősen nehéz.

C. Második árkádsor.

Oerissa igazgatási rendszerében a fejedelemhez érkező előkelők, azaz katonák és családjaik jöhetnek eddig a pontig a hadúr elé. Kékes mozaik őrzi ennek határait, mely egészen a trónhoz vezető lépcsőig tart.

D. Trónus és ítélőtér.

A trónus hatalmas, lépcsőzetes emelvényen van, mögötte a falat átütötték és sűrű, szépen formázott vasráccsal fedték be a réseket, így nappal valóban félisteni megjelenést kölcsönöz a trón birtokosának. A lépcsősor tövében két oroszlán őrökdi. Valódi, hús-vér állatok.

E. Udvarterem, városfali bejárat.

Puritán, de jókora helyiség, tulajdonképpen a lovagvárak lovagtermének megfelelője. Általában itt várakoznak bebocsátásra a kihallgatásra várók, itt folynak a lakomák és a vad multságok egyaránt. Most letakart asztalok és szétszórt székek őrzik egy korábbi lakoma emlékét. A bútorok egerekkel osztoznak, őrt vagy varázstudót nem látni.

F. Hetvenek.

A testőrség szobája, pihenője, tizenöt fekhellyel. A fekhelyek közül öt mindig szabad, ezúttal is tízen pihennek itt, azok mind alszanak. A többi hatvan vagy a városban, vagy az erődben teljesít állandó szolgálatot.

G. Latrina.

Nincs itt semmi látnivaló, kérem haladjon tovább. Alulról jól megközelíthető lenne, de sajnos vaskos (és meglehetősen mocskos) rács zárja el a pottyantót az ároktól...

H. Sogron-szentély.

Hatalmas bronzkigyóval körülölelve szent parazsat és naftát őríznek a Tűzkobra szentélyében a Tizenegyek varázstudói. Éjszakára sem hagyják magára a szent lángot, kettejük itt tölti az estjét, számolgatással és a betűvetés gyakorlásával. A Hetvenek közül öten egészítik ki párosukat. Kőlépcsős feljáratot is őríznek a gyilokjáróra.

4. fejezet. Információs mellékletek

A menhirek feldöntésének következményei

A menhireket fontosságuk szerint római és arab számokkal cimkéztem fel.

Ha a karakterek kevesebb, mint három menhírt döntenek fel, az avatár értékei:

+15 Ké +30 Té +30 Vé +30 Mp és +5 OD, minden fel nem döntött menhir után.

Minden feldöntött, római számmal jelzett menhir

-10 Ké -20 Té -20 Vé -20 Mp és -3 OD módosítót jelent.

Minden feldöntött, arab számmal jelzett menhir

-5 Ké -10 Té -10 Vé -10 Mp módosítót jelent.

Ha tehát a rendelkezésre álló idő alatt sikerül hat, római számmal jelölt menhírt feldönteni, úgy az avatár ereje - **60 Ké -120 Té -120 Vé -120 Mp és -18 OD** módosítóval kerül szembe a karakterekkel, akik előtt az avatár ráadásul elpazarolja teljes OD-készletét. A küzdelem inntől kezdve meglehetősen egyoldalú kell, hogy legyen.

Visszatérés a jövőbe, karperec nélkül

A Rúna IV/6. számában foglaltak (*A Kígyó hátán avagy az időutazás titkai*) szerint a következmények a következő százalékos dobáson múlnak:

5% (a változás több, mint 10,000 évvel korábbi) és 50% (kisebb katasztrófa okozása¹) átlaga: 27%, melyet, a múlt eredeti szerkezetének és a legendáknak köszönhetően feleznünk kell (mintha messze lenne a karakter által gyakorta látogatott helytől). **A végeredmény 13%.**

Ha a karakter ez alá a százalék fölé dob, szerencsés: Asztrál -1.

Ha a százalék alá dob, kevésbé mondható sikeresnek: Intelligencia, Akaraterő, Asztrál -2k6;

- ha $2k6 < 5$, néhány óras, múltó örület
- ha $2k6 > 5$, végérvényes örület
- ha bármely érték 3 alá csökken, ájulás és kóma a 2k6-on meghatározott napig
- ha bármely érték 0 alá csökken, azonnali halál

¹ a crantaiak istenestül is legyőzték volna az előembereket, legfeljebb nagyobb veszteségeket szenvednek

5. fejezet. Nyomok és segítségek – rendek, klánok

Ez a lehetőség mindig fennáll, ha a játékosok valamelyik rendhez tartoznak és nem akarják maguktól rendezni a kalandot. Egyrészt ez kicsit olyan, mint amikor valaki közli, hogy eleget nyomozott, most szól az inkvizítoroknak és ő meg hazamegy, aztán fel van háborodva, hogy féldőben véget ért a modul.

Mindenesetre ebben a helyzetben érdemes úgy tenni, mintha a bürokrácia bezavarná a karakterek dolgát, vagy egy renden belüli helyezkedési manőver miatt elszórják a kérését, így azt csak később fogják elővenni; végül is hőseink elvileg nem egy fejedelmész különítmény vagy dorani titkosszolgálati csapat, esetleg shadoni inkvizíció egy személyben.

VAGY

Én úgy szoktam eljárni, hogy szépen utasítják őket, hogy folytassák a nyomozást, s ahhoz távoli segítséget, kontakt emberkéket, kapcsolatokat, információt adni - ezzel kénytelenek modulban maradni és a mesélő is tudja őket vezetni a megfelelő irányban.

VISZONT

Ha a karakterek ragaszkodnak a személyes segítséghez, akkor tudassuk velük, hogy habár a modult a szervezet feltehetőleg könnyebben oldja meg, mint ők, ez nem vet különösebben jó fényt a saját modulmegoldásukra és kétséges hatást gyakorol a szerepjátékuk megítélésére is...