

# **SEL DURIEM TITKAI**

P.sz. 3715.  
Esős évszak, Dreina hónapjai

Abaszisz  
Rak Narval tartomány  
Sel Duriem

## Tartalomjegyzék

Tartalomjegyzék.....	2
Szerkezet.....	2
Bevezető.....	3
Előbb röviden.....	3
Háttér.....	3
Események néhány mondatban.....	4
Történet.....	4
Részletes eseményvázlat.....	5
Érkezés és ismerkedés.....	5
Az első álom.....	8
A feladat.....	9
Ösvények.....	11
A második álom.....	14
A szobrok emlékezete.....	14
Végjáték.....	16
Sel Duriem.....	18
Bevezető.....	18
Alsóváros.....	19
Középváros.....	19
Felsőváros.....	20
Szereplők.....	21
Sel Duriem arcai.....	21
Nem Játékos Karakterek.....	23
Pyarroni ág.....	23
Toroni ág.....	25
Semleges ág.....	27
Az álom és a Szoborkert.....	28
Legendák.....	29

## Szerkezet

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

A félkövér, dőlt betűvel szedett tények fontos neveket, helyszíneket emelnek ki.

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 + jellel bevezetett részek az adott résznél előkerülő események háttérét tisztázzák

A ! jellel bevezetett részek az ott előkerülő szereplőkkel kapcsolatban tartalmaznak információt

## **Bevezető**

A XI. Mentálcsavar kalandmodulja ezúttal is szolgál elég érdekességgel a játékos és a mesélő számára is, hogy érdemes legyen kipróbálni. Ezúttal tervünkben az szerepel, hogy nem csupán a történeten és azok szereplőinek valós indokain csavarunk egyet – ami a Mentálcsavar név miatt szinte kötelező eleme igyekszik lenni a kalandjainknak – de a szereplőkön is.

A hősöknek ezúttal egy különös gyilkosságsorozat nyomába kell (vagy nem kell) eredniük Abaszisz egyik zsúfolt, intrikával átszótt városában, s miközben kezdik (vagy nem kezdik) felgöngyölíteni a szálakat, különféle látomások gyötrik és segítik őket, melyeket nem tudnak megmagyarázni. Ahelyett azonban, hogy a karakterek egyes látomásait egyszerű narratívában mesélnénk, ilyenkor kapnak 1-1 karakterlapot és az adott szituációt ők maguk fogják eljátszani, így jobban átérezve mindazt, amit hőseik tapasztalnak.

Persze azok a karakterek, akiket a látomásban játszanak (a tesztkarakterekből kombinált csapat és az Ynevi kalandozások Álmodó kövek moduljából ismert Abbit kosok), egykor valóban léteztek, mostanra viszont elárulva, bebörtönözve várják szabadulásuk idejét – a kaland végén ezért megszállják (vagy nem szállják, csak megpróbálják megszállni) a karakterek testét bosszúszomjas lelkeként, hogy beteljesítsék dühüket. A játékosoknak kell a végjátékhoz mérlegelniük, hogy melyik lélekkel kívánják befejezni a kalandot és hogy feláldozzák-e megalkotott karakterük eredeti lelkét a nagyobb hatalom és az örjögő bosszúvágy oltárán – vagy megőrzik emberségüket, mely esetben azonban nem győzedelmeskedhetnek hatalmas ellenségük felett...

A kalandmodul folytatásos, amelyben azok a karakterek, akik eredeti személyiségükkel túlélnek a kalandot annak függvényében alakíthatók tovább, hogy milyen pontszámot kapott az őket alakító játékos a pontozók és mesélőjük véleménye szerint – így tehát jutalom jár azoknak is, akik nem kapnak kimondottan kiemelt díjat a találkozó végén lévő eredményhirdetésen.

## **Előbb röviden**

### **Háttér**

Sel Duriem régóta gyakorló pálya a dul Mordak ház politikusainak, mert minden megvan itt, ami Abasziszt jellemzi, csak kicsiben. Az utóbbi idők városgrófjai nem nagyon voltak tehetségesek, amit a város politikai hatalmai ki is használtak. A városban rejtőző ősi szekta, a Nak-Rad is lépésre szánta el magát, összekuszálta a szálakat, amennyire lehetett, majd idehívatta az Abbithangút, egy nagyhatalmú szektapapot. Az Abbithangú tovább lökte a várost a káosz felé, a bíróság elnökét megölette és inkvizítort hivatott a kivizsgáláshoz. Az inkvizítor módszerei tovább rontottak a helyzeten, mikor pedig finomítani kívánt azokon, az Abbithangú kivégezte és a helyére lépett, majd mint inkvizítor keresett néhány balekot, hogy azok fellobbantsák a lángot helyette a városban. A káoszban tervei szerint félreállítja a hercegkapitányt és a város legfontosabb pártjait, helyükre a Nak-Rad beavatottjai kerülnek, ami kiváló első lépés lesz az ország megtisztítása felé.

## Események néhány mondatban

// Zárójelben a főbb fejezetek sorszáma található, a betűjel a fejezetek jelenben és múltban játszódó részeit mutatja (j-jelen, m-múlt).

//

(1j) A kaland elején a karakterek megérkeznek a városba és megismerik annak hangulatát. Hallhatják a város legendáit. Mikor kiismerkedtek magukat és elhelyezkedtek egy fogadóban-kocsmában, felkeresi őket az inkvizítor/Tharr-szekta/Fehérszem klán követe és meghívja őket másnap hajnalra megbízójukhoz.

(1m) A karakterek éjszakai álmukban – vagy éber/ittas látomásukban – váltanak a múltra, ahol a kiméra nyomára bukkannak.

(2j) A következő kép a megbízó kapujánál éri őket másnap, a köztes időt alvajárással töltötték. Megkapják a feladatot a várost fenyegető bestiával kapcsolatban és kapnak egy iránymutatást, majd elbocsátják őket.

(3j) A karakterek követik a nyomokat és előbb-utóbb eljutnak a város határában lévő szoborkertbe.

(3m) A szoborkertben éri őket az újabb váltás a múltra, ahol megölik a kimérát.

(4j) A következő kép egy szoborcsoport előtt éri őket a szoborkertben, amely szobrok egyike telepáciával szól hozzájuk. Az információk mentén tovább haladhatnak és idővel megszerzik a megoldáshoz elengedhetetlen ginsourt az örkapitány szállásáról.

(5j) A ginsourral felszerelve kiszabadítják a szoborcsoportba zárt kalandozók lelkeit, akik átveszik felettük az irányítást és velük vagy nélkülük megostromolhatják a Nak-Rad szentélyét, vagy időben távoznak a városból, nyomukban a Nak-Rad vizitoraival...

## Történet

Rak Narval tartomány a dul Mordak hercegkapitányi család jogos öröksége már évezredek óta, a kiváló politikai képességéről híres-hírhedt család pedig két forrásból szerzi tapasztalatait, melyeket később a nagypolitika színpadán felhasznál. Egyrészt bejárása van a legkiválóbb egyetemekre, így a nagykirályi Hadiakadémiára és az Ifini Egyetemre, másrészt a tartomány középső harmadának városában, Sel Duriemben minden ifjú eltölt néhány hónapot vagy évet, ahol belekóstol az aszisz országos nagypolitikába – csak éppen kicsiben.

Az alig tizenötezer fős településen ugyanis minden olyan eleme megtalálható az országnak, amelyeket hallomásból nem elégséges megismerni. Vallási ellentétek és szövetségek, polgári szövetkezetek, céhek és hajós társaságok, alvilági szervezetek, boszorkánymesterek és egyszerű bányászok bonyolult szövetségben, mind össze-összefüggve egymástól.

A dul Mordak sarjak itt beleszoknak a sokféle figyelés bonyolult műveletébe és így az országos vagy nemzetközi politikában sem vétenek hatalmas hibákat, így tovább éltethetik híres hintapolitikájukat, melyet Abaszisz-szerte már Mordak-hintának is neveznek („Meglökték a Mordak-hintát” - tartja a mondás, mely a dul Mordakok politikai gépezetének megindulását jelenti).

Ebbe a városba került P.sz. 3711-ben Elerys dul Norvam dul Mordak, aki a nyolcadik volt a sorban következő város mesterek közül, aki kevéssé volt méltó a Mordak névre, mert a pártatlan, megfontolt politikához kevéssé értett. Eleve el volt számára készítve az a háló, amelybe került, s amelyet elődei köré fontak a város értő, intrikus emberpókjai.

Elerys hamar különböző élvezetek mámorába merült a városban és idejének jelentős részét is erre fordította, míg a különféle szervek a lehető legtöbb jogosultságot és hatalmat kicsavarták a kezéből saját javukra. Mivel a koncból mindenki hasonlóképp részesedett, úgy tűnt, komolyabb belső ellentétek nélkül végrehajtható az osztozkodás – a Nak-Raddal azonban senki nem számolt.

A különös, lappangó kultusz már évezredek óta szívósan tartja hadállásait, tagjai saját bevallásuk szerint Abaszisz egykori őslakóinak egyenes ági leszármazottai; céljuk, hogy megtisztítsák földjüket a betelepülőktől, hogy az ismét jogos tulajdonosaié lehessen. A szervezet, melynek maréknyi tagja több komolyabb családdal és egyházzal is jó kapcsolatot ápolt elhatározta, hogy megszerzi magának a várost, mellyel hatalmasat tudna fordítani hatalma kerekén, előkészítve későbbi lépéseit.

Előkészítették hát azt a káoszt, amelyre szükség volt ahhoz, hogy átvehessék a tényleges hatalmat – ehhez beépültek a város három pártja közül kettőbe, több egyházába és az alvilági Fehérszem klánba is, majd úgy intézték a dolgokat, hogy egyre több és több ellentétet kelljen ezeknek a szervezeteknek a szőnyeg alá söpörniük a többiekkel szemben.

Amint ezzel elkészültek, a városba hívták a Nak-Rad egyik legerősebb vezetőjét, az Abbithangút, aki az arcát takaró abbitmaszktól torz hangjáról kapta a nevét, aki pedig megkezdte az ellentétek előtúrását és a tűzhelyek olajjal locsolását. Ennek keretei között először vadászatokra engedte a Tharr-szentély kiméráját, amelyet aztán megöletett, amit nyilvánosan kihirdetett. Az ezt hallókat azután a Nak-Rad szertartásai szerint elfogta és kivégezte, a gyilkosságokat pedig maga és társai állati alakjában folytatta, továbbra is a Tharr-egyházra irányítva a felelősséget.

Utolsó lépésként megölték a város bíróságának elnökét, Dreina egyik papját, aki épp Ifinből tért vissza egy eretnekperről, aminek megtorlására inkvizítort hívtak. Az inkvizítor jó szándékú, de tájékozatlan férfi lévén minden lehetséges helyen meggyűlöltette magát (még saját egyházának köreiből is) és tisztességesen megbolygatta a szálakat, felhánytorgatta a régebbi ellentéteket és újakat is teremtett. Amikor az inkvizítor észrevette, hogy a szokásos módszerek és vallatások a Sel Duriemben lévő probléma megoldására nem lesznek megfelelőek, kicsit visszavonult a nyilvánosságtól – az Abbithangú ekkor megölte és a helyére lépett, hogy még több hatalom kerüljön a kezébe.

Ezután már csak egy gyűjtőpontra volt szükség – amihez tökéletes eszköznek tűnt néhány, a városba érkezett új arc, akiknek van némi bajkeverő múltjuk is, elég élelmesek ahhoz, hogy tudják, kikbe hol érdemes belekötöni, de nem elég tájékozottak ahhoz, hogy ezt el is akarják kerülni. Ők a kalandozók, akiket azonban mégis segít egy erő – a városban lévő Malvaise-szekta (Malvaise a Lidércálmok úrnője, Morgena egy aspektusa) főpapnője az istennő sugallatára egy varázslattal összefonta a sorsukat azokkal, akik megölték a kimérát és akiket az Abbithangú ezután feláldozott, így látják és átélnek azok utolsó két napjának emlékeit...

## **Részletes eseményvázlat**

// Dőlt betűvel szedve a fenti, néhány mondatos eseményvázlat mondatai vannak kimásolva szó szerint, hogy annak mentén tudjátok követni a szálakat

//

## **Érkezés és ismerkedés**

*A kaland elején a karakterek megérkeznek a városba és megismerik annak hangulatát.*

A karakterek két módon érkehetnek a városba az előtörténetük alapján – vízi úton vagy szárazföldön. Ha szárazon érkeznek, úgy valószínűleg a Középvárosba jutnak a Héja-kapu (nyugat) vagy a Vaskapu (kelet) érintésével (a város leírását lásd a mellékletekben). Ha tengeren jönnek, úgy a Tengeri oroszlán nevű kétárbocos hozza őket a Közkikötőbe.

Ecseteld nekik az Alsóváros nyomorát, tocsogjanak kicsit az utcán álló csatornavízben. Megtudhatják, hogy már napok óta tele van az Alsóváros csatornája és a folyamatos eső nem sokat segít a szagon és a szennyen, ami így az utcákon és a házak között, a kertekben és az örökkön siránkozó, szemtelen madarairól elnevezett Sirály-kikötőben áll, ahová csak a legszegényebbek kötik ki sajkáikat.

A karakterek megismerik a Középváros kimért közepszerűségét és a városőrség keménységét is. Amerre mennek, az örök éppen két suhancot kapnak lopáson, akik futásnak erednek; egy ör utánuk lovagol, egy másik paldiumot vet mindkettő után, szétszaggatva azok vállát/vádlíját. A lovas láncokat csap rájuk és már viszi is őket az őrsre, nyilvánosan hurcolva végig a vérző testeket a mocskos utcán.

A színekről elnevezett hét lépcső egyikén, megfizetve a naponta egy aranypénzbe kerülő kapudíjat bepillantanak a Felsőváros tündöklésébe is. Itt találhatóak a város katedrálisai (Ellena, Dreina és Krad dicsőségére), Sogron szentélye, Malvaise rejtőző szektájának palotája, a város előkelőinek kúriái, szökőkutak, fürdők és kiváló fogadók, a Kortalanok boszorkánymesteri rend székháza és egy alkimista műhely is.

Ha a karakterek tengeren érkeznek és kimondottan említik, hogy igyekeznek elvegyülni-beszélni a matrózokkal-tisztekkel, akkor említsük meg, hogy az út során Tadzeh magasságában eggyel mintha egy fővel megnőtt volna az utasok száma holott a hajó Ifin óta nem állt meg. A hajóra **Jassar** érkezett sirály alakban, aki a Nak-Rad beavatottjaként ezt az alakot képes felölteni. A karakterek elől állati alakjában rejtőzik el.

-- Sel Duriemben kimondottan sok a zsebtolvaj, akik az Alsóvárosban 50% eséllyel szúrják ki a karaktereket – ha azok ezüsttel fizetnek, az esély +25%, ha arannyal, akkor automatikus a siker. A Középvárosban már csak 30% eséllyel nézik ki őket (+25 ezüst, +50 arany esetén), a Felsővárosban pedig nem mernek próbálkozni (legfeljebb a fogadószobában lévő tárgyak elcsenésével...) Ha kiszúrták a karaktereket, a tolvajok megpróbálják megrabolni őket, Zsebmetszésük 70%. Az áldozat és a tolvaj is dobnak 1k10-zel, melyet hozzáadnak az Észlelés/Zsebmetszés értékükhöz, a 10-es értéket újra lehet dobni és össze lehet adni. Ha a tolvaj eredménye jobb, sikerült elemelni hősünk erszényét vagy valamilyen értéktárgyat (például kisebb fegyvereit).

--- Az Alsóvárosban álló szenny miatt az itt szerzett Ép-sebek elfertőződésére dobott Egészség-próbákat -2-vel dobja mindenki. Ha valaki Egészsége 10 feletti részénél több kört tölt az utcán álló szennyben, öklendezni kezd és a Rosszullét módosítói vonatkoznak rá 1k6 percig.

+ Az Alsóváros csatornáit a Fehérszem klán zárta el, hogy a várostól újabb működési területeket zsaroljon ki. Mivel a Fehérszem klán a Csatornatisztítók céhével baráti kapcsolatban van, a városgróf által elrendelt csatornavizsgálatok nem találtak semmi érthető okot a dugulásra.

+ A városőrség eljárása sokat keményedett az elmúlt időben, mivel a Fehérszem rengeteg zsebest szervezett sorai közé, melyre a városatyák így reagáltak. A Fehérszem vezetőjének, Fehér Árnéknak viszont még így is megéri a tolvajok kiküldése, hiszen így könnyedén elő tudja teremteni a havonta kötelező összeget a Fehérszem felett ellenőrzést gyakorló szervezet, a Kobraák számára.

! A tengeri úton érkezők megpillanthatják Jassart, aki most megközelíthetetlen, ám a kaland legvégén mindenképpen szerephez jut – illetve akkor, amikor a karakterek külön felkeresik. Jassar lehet a karakterek egyetlen nyilvánvaló kapcsolata a Nak-Raddal.

## *Hallhatják a város legendáit*

Nagyon fontos, hogy úgy intézzük, hogy a karakterek mindenképpen szerezzenek tudomást a város két legfontosabb legendájáról – a szoborkert, a Kelmefestők és a kiméra legendáiról.

1. Egy átok miatt minden hajnalban és alkonyatkor sűrű köd lepi el a szoborkertet, ahol régi idők lelkeinek nyöszörgését lehet hallani és azok, akik ilyenkor sok időt töltenek el itt, soha nem jönnek már haza.

2. Az utóbbi időben több olyan haláleset is történt, amelyet a városőrség képtelen volt felderíteni, hiába vonták be a Kortalanok és a Vérkelyhesek (boszorkánymesteri rendek) képviselőit is. A nyomozás mindössze annyit állapított meg, hogy a tettesek minden tetthelyen hagynak maguk után egy friss, festéktől még nedves szövetszalagot. Bennfentesek tudni vélik, hogy a Kelmefestők a központi hatalom ellen titokban ágállókat kapják el.

3. A város körüli falvak és utak mentén egy hatalmas bestia kísért, ami most a főbíróval is végzett – ki tudja, kit visz el legközelebb?! A városban senki nem tudja, miféle szörny lehet az és miért nem tudta eddig senki megölni. A szörny nyomai általában néhánytucat lépéssel a holttestektől elvesznek.

A hajón a kapitány említhet meg valamit, amire a karakterek reagálhatnak, a szárazon egy kocsmában csíphetnek el egy beszélgetést vagy a kocsmáros kérdezheti őket, hogy a kiméra miatt érkeztek-e. Ha úgy tetszik, egy bárd épp a szoborkert legendájáról énekelhet a fogadóban, ahová betérnek.

+ A szoborkert némelyik szobra egy régi varázslat révén képes rá, hogy a közelében megöltek lelkét bebörtönözze – ez történt az ott feláldozott Abbit kosokkal is, akik a kaland későbbi részében jutnak szerephez. A lelkek ansinatisként kezelendők, pszi képességüknek birtokában vannak, Asztrál- és Mentálszemmel (~pillantással), Auraérzékeléssel, mágiaérzékeléssel felfedezhetők.

+ A Kelmefestők mögött valójában egyetlen személy áll, amit azonban kizárólag Malvaise papnői tudnak és nem kívánnak megosztani senkivel. A rejtélyes igazságosztó céljairól és személyéről későbbi kalandok révén lehet ezt-azt megtudni – egyelőre mindenki előtt fedje homály.

+ A város körüli falvak között kísértő szörnyeteg fél évvel ezelőttig a Vasnyelők Tharr-szekta kolostorának kimérája volt, míg egy kalandozócsapat nem végzett vele. A csapatot az Abbithangú törbe csalta és kivégezte, a kiméra helyére a Nak-Rad alakváltóinak némelyikét állította.

*Mikor kiismerkedték magukat és elhelyezkedtek egy fogadóban-kocsmában, felkeresi őket az inkvizítor/Tharr-szekta/Fehérszem klán követe és meghívja őket másnap hajnalra megbízójukhoz.*

Szokás szerint előbb-utóbb találnak valami szálláshelyet, ahol még mindenféle étel-ital előtt odalép az asztalhoz egy idegen. Annak függvényében, hogy a csapat melyiket igényli leginkább, a küldött más és más érdeket képvisel. Előlegként fejenként 5 aranyat hagynak az asztalukon.

Pyarroni vagy inkvizítori érdekeltségű vagy vallásos csapat esetén az inkvizítor intézője, **Orris Hystam**, maga is inkvizítor keresi fel a karaktereket és röviden elmondja, hogy **ekoss Lyseryl del Meral**, **Dreina inkvizítora** másnap hajnalban látni kívánja őket egy a város és az egyház számára egyként égető probléma ügyében.

Toroni jellegű csapat esetében **Anghar**, Tharr **Vasnyelők** szektájának kövér városi intézője telepedik az asztalukhoz és elmondja, hogy a Vasnyelők kolostorában várja őket **Wykhlar Cyrra quessor** egy, a város és az egyház számára egyként égető probléma ügyében.

A szabadúszókat, a politikától függetleneket vagy egyértelműen alvilági jellegűeket a Fehérszem követe, egy szeplős, vörös hajú kölyök (*Cassa*) lepi meg egy rövid levélüzenettel.

„Gyertek el holnap hajnalban a *Csatornatisztútók közpvárosi céhházához*, keressétek a Vöröst, aki elhoz titeket hozzám. Bízatok bennem, segítsünk egymásnak és nem fogtok csalódní nagylelkűségemben. *Fehér Árnyék*.”

A megbízás elfogadása/elutasítása után egy gyors éjszakai mesélés következzen, ahol a karakterek nekikezdenek duhajkodni, elisszák az agyukat vagy bordélykodnak, esetleg – netán – alszanak is. Ha eleget elváltak, ideje meghatározni, hogy ki választ álmot először.

**Ha mindenki választott, kezdhetjük a múlt kialakítását – ideje karaktert váltani egy pillanatra és visszaugrani oda, ahol ők megtalálták az igazi kiméra nyomait.**

--- Nem kell beleerőltetni a karaktereket az igenlő válaszbá – másnapra a sors úgýis mást tartogat a számukra egy kiadós látomás után...

--- Dobass velük 1k10-zel, amit adjanak hozzá az Asztrál jellemzőjükhöz (10-es dobást újradobni, hozzáadni). Akinek a legmagasabb a kapott értéke – a legérzékenyebb karakter a Malvaise papnő varázslatára – az választ először karaktert. Annyi karaktert tegyél eléjük, ahányan vannak.

## Az első álm

// A verseny első sokkhatása érkezik in medias res kezdéssel, igyekezzünk úgy megoldani, hogy jól süljön el. Javaslatunk szerint hagyd a játékosokat egy ital-, étel- vagy egészségügyi szünettel rákészülni az új karakterre, hogy átolvashassák a karakterlapokat és megismerjék azok értékeit, jellemét.

//

*A karakterek éjszakai álmukban – vagy éber/ittas látomásukban – váltanak a múltba, ahol a kiméra nyomára bukkannak*

A másodlagos karakterek egy felborult szekér körül állnak, előttük véres nyomok és három holttest. Egy apa és két fia, de egyik sem gyerek már. Kopár hegyvidék, az Onpor-hegység rak narvali szakasza. Hűvös, tavaszi éjszaka, sivár növényzet. Inkább vöröses-szürke hegyek. Az apa keze ügyében abbit rövidkard – a Rak Narvali hármas légió kapitányainak jelzésével a markolat felett (Heraldika Mf és Kultúra Af), két törött lándzsa az ifjak mellett, egyiknek kezén egy szétmárt fapajzs.

A jelenet szomorú, véres és legyen jellemző a kimérára. Találjanak oroslánfogát, nagymacska-karmot, véres csíkot elhúzódva a hegyek közé, görcsösen kicsavarodott végtagokat, megégett bőrt, letépett kezét... A távolban a másodlagos karakterek karavánvezetője, Gariok aggodalmaskodik – ő szólt nekik, hogy látott egy háromfejű szörnyeteget megrohanni a szekeret.

Ha a nyomokat követni akarják (Nyomolvasás Af már lehet), úgy azok egy nedves-vizes barlangba vezetnek, amely mélyen benyúlik a sziklák gyomrába. A karakterek felszerelésének jó része nincs náluk, érdemes lenne érte visszamenni.



**Amint elhatározzák, hogy mit tesznek a helyzettel, az elsődleges karakterek felriadnak megbízójuk kapuja előtt** (Dreina katedrális melletti plébánia a Felsővárosban vagy Vasnyelők kolostora a városon kívül vagy a Csatornatisztítók céhháza a Középvárosban).

+ Ha a csapat láthatólag igényli, a rengeteg kiömlött vér szavára érkezik és mindjárt a karakterekre is veti magát egy-három jól kifejlett rukh-madár, ez az óriási keselyűre hajazó ragadozó. A madár bevetése nem kötelező és nem is szükséges, viszont sok időt visz el a harc – csak akkor érdemes bemesélni, ha nem több mint másfél órája tart a mesélés.

## A feladat

*A következő kép a megbízó kapujánál éri őket másnap, a köztes időt alvajárással töltötték.*

A karakterek tehát felriadnak alvajárásuból – ha az éjszakát duhaj módon töltötték, úgy minden pénzüktől megfosztva. Amint magukhoz térnek, tegnapi ismerőseik máris odalépnek hozzájuk és bevezetik őket a megbízójuk elé. Itt megkapják a feladatot, egy helyzetjelentést és egy induló nyomot, amin elindulhatnak.

*Megkapják a feladatot a várost fenyegető bestiával kapcsolatban és kapnak egy iránymutatást, majd elbocsátják őket.*

A plébánián egy díszes fogadóteremben várják őket busás reggelivel. Del Meral inkvizítor (pontosabban az Abbithangú, aki tökéletesen játssza a szerepét) az Oroszlánszív paplovagrend teljes vértetében feszít és szívélyesen, de tekintélyének tudatában beszél a karakterekkel reggeli közben.

Elmondja, hogy sajnos korábbi keménysége miatt valószínűleg nem bírja már a városi Antoh- és Dreina-egyház támogatását (sértő szavakkal a szemükre vetette a megalkuvó képmutatást, ami miatt Tharr hite szabadon tenyészik a városban) és a városgróf sem látja már szívesen (egyenes szóval rámutatott arra, hogy a városgróf csak egy báb és valójában a pártok harca határozza meg, hogy merre hajlik a keze). Ezért van segítségre szüksége a karakterek részéről, akik tőle látszólag független erőként be tudnak kapcsolódni a nyomozásba, amelyben azért már ért el eredményeket.

Del Meral úgy tudja, hogy a Vasnyelők kimérája pusztít, a korábbi gyilkosságok csak bemelegítésül szolgáltak a valódi célpontok, mint az elhunyt főbíró előtt – elképzelése szerint a kiméra hamarosan újabb pyarroni célpontokra támad majd, várhatóan Antoh evilági helytartóinak körében. Mindehhez hozzáteszi, hogy nem lehetséges és nem is szabad nyíltan a Vasnyelők kolostorába menni és számon kérni a Háromfejű híveit, mivel részben azok irányítják a városgróft – bármifajta atrocitás tehát tovább ártana az egyháznak.

Indító segítségként elmondja, hogy megtudta, hogy egy *Lucius ves Gallevich* nevű shadoni bajvívó, aki jóban van a szegényebb rétegekkel is, kapcsolatain keresztül valamiért elég sokat tud a kiméra-ügy háttéréről, így del Meral szerint nála érdemes kezdeni a kérdezősködést. A bajvívó a *Tallér és korsó* fogadóban tart fenn szobát.

+ Az Abbithangú álcáját játszd úgy, mintha nem is tudnál róla, hogy nem az inkvizítor beszél. Az Abbithangú kiváló színész és politikus, ráadásul személyesen is ismerte az inkvizítort és társaságát, az elméjét óvó pajzsok pedig egy inkvizítor esetén is lehetetlenné tennének bármiféle vizsgálatot.

Tharr kolostorában a szörnyveremhez vezetik a karaktereket, itt vár rájuk Wykhar Cyrr, Tharr egyházának vizsgálóatyája (quessor). A legfontosabb, hogy a kiméra ketrece bár még mindig büdös, mégis teljesen üres, az avatott szem pedig jól látja, hogy nem tegnap ürült ki (hanem legalább fél éve).

A quessor elmondja, hogy csak néhány napja érkezett Vérkapun Ifinből, mikor értesült róla, hogy valakik visszaélnék Tharr szent bestiájának hírével és az egyházra hárítanak politikailag előnytelen gyilkosságokat. Nem akar nyíltan a városba menni, önmagát mintegy adunak szánja a megtorláshoz, a nyomozást a karakterekkel végeztetné.

Elmondja, hogy a kiméra már fél éve döglött, de a gyilkosságok azóta is folytatódtak, ám legutóbb emberi lábnyomokat láttak nem távol attól, ahol a kiméra nyomai eltűntek a gyilkosság közeléből. Elképzelhető valamifajta alakváltás vagy illúzió – mondja.

Elmondja, hogy az *Alsóváros Mocskosvíz részén* (ahol a csatornavíz a tenger egy lagúnájába ömlik a Kisasszony-patakkal együtt és ahol a város csempésztevékenysége is zajlik) van egy Toronból száműzött asszony, *Larhia*, aki mérgekkel és füvekkel kereskedik és aki tudja, hogy pontosan mit is érdemes tudni a gyilkosságokról – „ismeri a megfelelő szájakat és szíveket.”

A Csatornatisztítók céhháza előtt, ahol az utca tucatnyi csatornanyílást fogad magába, *Vörössel* találkoznak, aki mellesleg a Fehérszem klán első emberének, Fehér Árnnyéknak az egyik intézője a városban – lévén az Árnnyék soha nem volt még a felszínen. A karaktereket odabent Vörös levezeti jócskán a föld alá és átviszi őket több olyan helyiségen, ahol csavarokkal és kulcsokkal kikapcsolható csapdák várják az óvatlanokat, itt-ott pedig mágikus fürkésztést is kóstolgathatnak. Az út végén egy sötét terembe jutnak, ahol idővel néhány gyertyatartón világosság gyűl. A terem közepén egy trónus válik láthatóvá, melyet patkányok faragványaival díszítettek, rajta egy fehér csuklyás köpeny (benne maga az elemi sötétség emberi alakban) ül. A trón két oldalán hat-hat mozdulatlan, alig félméteres, fél térdre ereszkedett, csuklyás humanoid kőszobor, arcuk nem látható, a földet nézik.

A Fehér Árnnyék óvatosan beszél a karakterekkel, hangján érződik, hogy valami miatt el van torzítva – akárha vastag kendőbe beszélne. Elmondja, hogy a városban hatalmas felbolydulást keltett a főbíró halála, de ő szeretne ebből minél nagyobb hasznot húzni. Ahhoz, hogy nagy haszna lehessen, hamar meg kell tudnia, hogy pontosan mi történik, ezért javasolja a karaktereknek, hogy derítsék fel számára, hogy pontosan mi is történik, hogy mi a helyzet a kimérával. Minél hamarabb vannak eredmények, annál nagyobb jutalmat ígér.

Elmondja, hogy a városgróf, *Elerys dul Norvam dul Mordak* minden héten, így a mai éjszaka is elmegy a *Lila bársony bordélyházba*, ahol különleges élvezeteinek – tízéves korukat töltő lányok vad megerőszakolásának és megfojtásának – él őrei gyűrűjében. Ha az ilyenkor a hintójában várakozó húséges talpnyalóját, *Zayl Tress hivatalnokot* sikerülne szóra bírni valahogy, biztos tudna néhány érdekes dolgot mondani a gyilkosságokkal kapcsolatban.

+ Fehér Árnnyék teste semmiképp nem fürkészhető ki semmiféle mágiával vagy látással, a legmélyebb elemi sötétség borítja s amíg nem hagyja el a lenti területet, az nem is szűnik meg. A tizenkét szobor a szeme a felszínen – azokon kívül persze, akik személyesen jönnek el neki jelenteni. A szobrok különleges, goblinszerű formára alkotott gólemek, akiknek a lelke folyamatos érzékelés-kapcsolatban áll egy-egy felszíni patkánnyal s akik, ha látnak-hallanak valami érdekeset, azt jelentik Fehér Árnnyéknak. A szobrok ilyenkor megmozdulnak, odalépnek a trónhoz, Fehér Árnnyék odahajol, hamarosan bólint és minden visszakerül a helyére, a beszélgetés pedig úgy folyik tovább, ahogy kezdődött. A jelenetet érdemes egyszer elsütetni, amikor Fehér Árnnyék a karakterekkel beszélget. Fehér Árnnyék kilétét, a Kelmefestőéhez hasonlóan, egyelőre fedje modulírói homály.

## Ösvények

*A karakterek követik a nyomokat és előbb-utóbb eljutnak a város határában lévő szoborkertbe.*

--- A modulnak ezen a pontján kerül sor az első hivatalos konfliktusra, amelyet a mesélőnek mindenképpen prezentálnia kell a játékosok eredeti karaktereinek számára. A bajvívóval való párviadal, Larhia ellenségeinek elzavarása vagy a hintót őrző gárdisták legyőzése olyan elemek, amelyek biztosítják a játékosok figyelmét és azt, hogy azok a karakterek is kibontakozhassanak, akiket kimondottan harcra alkottak játékosaik.

Lucius ves Gallewich, Tallér és korszó fogadó, Olajfák sétánya, Középváros

A jóképű bajvívó a Tallér és korszó fogadóban található, amely egy kellemes fogadóház a Középváros egyik legszebb utcájában, az Olajfák sétányán. Mészelt épületében nem működik kocsmá, a Tallér és korszó valóban és a szó szoros értelmében fogadó, melynek azonban van saját sütődéje, konyhája és vendéglője is, ahonnan több tehető polgár nap mint nap jóllakottan tér haza ebéd és vacsora után. Állandó asztala van Luciusnak és habár ő maga keveset tartózkodik ott – inkább szobájának magányát kedveli, ahol egyre összetettebb rím sorokat fabrikál –, párbajsegédje, az idős **Bannovius Firannar** nagyon ritkán van távol. Az egykori shadleki kismemesből lett segéd segítőkész és hamar lehívja urát.

Lucius elmondja a karaktereknek, hogy mindaz, amit látott és hallott, párbajainak ügyében került tudomására és így becsületbeli titoknak számít – amelyet csakis becsületbeli üggyel kapcsolatban lehet kiadni. A bajvívó információinak megszerzésére két út kínálkozik: 1) Kierőszakolni belőle varázssal vagy kínzással és 2) Párbajra hívni. Becsületbeli ügy ugyanis például rendezni egy tartozást, így ha Lucius tartozna a karaktereknek, úgy kénytelen volna elmondani, amit tud. Ha egy szívességet kérnek tőle nyertes párbaj esetén és legyőzik párbajban, úgy természetesen Lucius törleszteni fog és beszél. Amint rendezték a párbaj részleteit, a karakterek úgy töltik el a rendelkezésre álló időt, ahogy kívánják.

A párbajra mindenképpen a hajnal első sugarainál és a város melletti régi szoborkertben kell, hogy sor kerüljön egy-egy segéddel – köti ki a shadoni –, és mindenképpen az Alleghieri-kódex szerint kell zajlania. Ettől eltekintve bármire kapható, ő maga az első vérig tartó párviadalt kedveli leginkább.

Ha maguk közül nem tudnak méltó segédet állítani és Lucius felszólítására ennek keresésére indulnának, úgy **Riverro con Cardas**, egy gorkivi fiestino fogja ajánlani magát, aki már számos párbajban segédkezett és maga is több viadalt vívott, melyet kendői és levelei is igazolnak (ezek eredetiek). Nem túl nyomulós, de azért néhány aranypénzért elvállalná a segédi feladatokat.

Lucius a negyedik órában, hajnal előtt mintegy órával várja őket a város Oroszlános kapujánál a Felsővárosban, amelyre hat hatalmas oroszlánfejet készítettek kiváló vasöntő mesterek. Innen együtt mennek a ködlepte szoborkertbe, ahol a hajnal első sugarainál sor kerülhet a párviadalra.

Amíg Lucius és a csapat választott bajnoka összezsápnak, a nézők körül alig észrevehetően megsűrűsödik a köd (Észlelés-próba a köd 80%-os Lopakodása ellen a fentiek szerint). A gomoly aztán váratlanul támadást tesz a karakterek legnagyobbika ellen (egy mocsárköd támadt rájuk, így ha a karakterek közel állnak egymáshoz, akár egyszerre többre is támadhat), s az első sebzések levonása (vagy le nem vonása) után az érintett karakterek az álom következő jeleneténél találják magukat.

--- Érdemes végigmesélni előbb Lucius és az adott karakter párbaját és csak utána megemlíteni a ködöt, így minden karakternek van esélye legalább egy kis harcra, de legfőbbképpen megtudják, hogy sikeres volt-e az információ felkutatásának első lépése.

+ Lucius ismereteiről lásd **A szobrok emlékezete** fejezet bejegyzéseit

! Bannoviot és Riverrot régi, de már Sel Duriemben kötetett ellenségesség köti egymáshoz, melyek egy gazdag polgárleány becsületének megrontásával kapcsolatosak, de a történetet mindketten másképp mesélik. A valóság az, hogy Riverro lányát, Lucillét a shadoni bajvívó, Lucius megrontotta, de a felelősséget Bannovio vállalta – akárhogy is, a gorviki halálos bosszút forral az idős segéd ellen és a viadal előtt lassan ölő méreggel preparált tüvel döfi meg az öreget, ami egy-két napon belül elviszi.

Larhia kunyhója, Mocskosvíz kerület, Alsóváros

A Mocskosvíz kerület egyike Sel Duriem legrosszabb kerületeinek. A sós lagúnába, amely köré épült, egyként folyik be a Kisasszony-patak és a város szennyvízcsatornáit, sekély, mocskos vizét a tengertől egy jókora kikötőlánc is elzárja, ami miatt csak ladikkal hajózható. A düledező fa és agyagvaskók között a város csatornáit futnak bűzös-mocskos folyamban, felettük düledező hidak. A viskókban főként halászok és tengerészfeleségek élnek és éheznek, akiket a város csempészei boldogítanak naphosszat, az utcákon lófrálva és bajt keverve. A városórség mintha csak azért lenne a helyen, hogy a csatornáikban talált holttesteket elszállíttassa vagy kenőpénzt fogadjon el.

A kusza utcák egyikén találják Larhia kunyhóját, amely a jellegzetes mocsári boszorkakunyhó kinézettel dolgozik – befelé dőlő falak, nádtető, füstölgő kémény, odabent rottyogó tűz, kacatok és szárított mindenfélék mindenfelé, veszélyes bugyborékolás a hátsó részéről, hullók és madarak kalitkáikban, hatalmas kosz és rumli.

Larhia fogatlan vigyorral (bár Lélektannal észrevehetően idegesen), de szívélyesen üdvözli és ülteti le őket – már értesült róla „az Erőktől”, hogy jönni fognak. Larhia különleges képessége abban rejlik, hogy ajzószerkeitől kába álmaiban Malvaise, a Lidércálmok úrnője gyakorta biztosít neki látomásokat a jövőre nézve, akárha az Igazalom varázslatot alkalmazná a boszorkányok eszköztárából. Ettől eltekintve pedig egy minden hájjal megkent vén gazember, aki kiválóan ért a méregkeveréshez és herbalizmusához – no meg az önsajnáltatáshoz.

A karaktereket meghallgatja, aztán előadja, hogy habár tudna nekik segíteni, neki magának is van ám egy nagy gondja. Sajnos azonban azelőtt, hogy bővebben kifejthetné, hogy mi is ez a gond, a probléma máris házhoz jön. A támadók nem kérdezősködnek, a boszorkára – és persze a karakterekre – gyűjtják az egész kócerájt, Larhiástul, mindenestül és odakint várnak felajzott számszeríjakkal, bekészített varázslatokkal. Amint a karakterek akcióba lépnek, hogy megvédjék informátorukat, az ellenség azonnal Larhia elpusztítását jelöli meg fő szempontnak és azon dolgozik, hogy a fogatlan banyát eltegyék láb alól.

Ha a támadókat sikerült elkergetni és Larhia is életben maradt, a banya elmondja nekik, hogy régi adóssai, a Fehérszem tolvajai küldhették rá a végrehajtókat, de most egy ideig nyugtjuk lesz. Többet semmiképp nem árul el az egész háttéréről, mert „nem akarja belekeverni a karaktereket még jobban.” Elmondja, hogy segíteni fog a karaktereken a segítségért cserébe, amihez most szüksége van néhány órára, hogy „kapcsolatba lépjen az Erőkkel.”

Amint rendezték a segítség részleteit, a karakterek úgy töltik el a rendelkezésre álló néhány órát, ahogy kívánják. A várakozási idő letelte után Larhia el tudja nekik mondani, hogy mit súgtak neki az Erők:

„Az utatok pedig ködborította, kővé vált hősök közé, bronzba öntött legendák útjára vezessen, hogy megismerjétek a múltat és a jövőre nézve is eligazodhassatok.” Szóval a szoborkert...

A szoborkertbe akkor kell menniük, amikor ott sűrű a köd („ködborította”). A kővé vált hősök között bóklászva hőseink körül alig észrevehetően megsűrűsödik a köd (Észlelés-próba a köd 80%-os Lopakodása ellen a fentiek szerint). A gomoly aztán váratlanul támadást tesz a karakterek legnagyobbika ellen (egy mocsárköd támadt rájuk, így ha a karakterek közel állnak egymáshoz, akár egyszerre többre is támadhat), s az első sebzések levonása (vagy le nem vonása) után az érintett karakterek az álom következő jeleneténél találják magukat.

+ Néhány napja történt, hogy Larhia jószolt Fehér Árnyék intézőjének, Vörösnek, aki megbízva a boszorka javaslataiban szarvashibát vétett egy bevetés során, aminek következtében hat kiváló embere odaveszett és ő maga is elveszítette két ujját. A Fehérszem méltó bosszút kívánt venni, ezért felbérelt egy csapat kalandozót, hogy végezzenek a banyával. A Láng öklei az őket vezető tűzvarázslóval az élen épp akkor rontanak Larhiára, amikor a karakterek is ott vannak.

Zayl Tress, a városgróf hintaja a Lila bársony bordélyház közelében, Örömváros kerület, Alsóváros

A Fehér Árnyék által mondottak mindenben megállják a helyüket. Az Örömváros kerület félszáz bordélyából az egyik legtekintélyesebb és mindenképpen a leggazdagabb a Lila bársony, amitől Éjközép körül alig néhány nyíllövésnyire, egy csendes téren várakozik unottan a városgróf hivatalnoka, Zayl Tress.

A térre vezető utcákon három-három városőr, a hintó körül hat gárdista őrzi a hintó nyugalmát a városgróf gárdájából az őket kiegészítő Vérkelyhes tanácsnokkal együtt, aki a kocsiban beszélget Zayllyal és tetoválásai révén látja a láthatatlant 3E-ig. A hintóbakón a kocsis szendereg.

A karakterekre van bízva a mód, ahogy a hintót megostromolják, de vegyük figyelembe, hogy a gárdisták profik és az oktalan önmészároltatás helyett akár el is indíthatják a kocsit – a legokosabb megoldás a karakterek részéről tehát az, ha felkészülnek arra, hogy a hintónak tennie kell egy kört az utcákon, mire a gárdisták fellármázzák a városgróft és eközben támadják meg ténylegesen.

A hivatalnok mindenesetre kegyelemért könyörög és elmondja, hogy van bejárása a városgróf dolgozószobájába, ahol titkosabb levelezését intézi, hiszen ő takarít utána a szennyes ügyekben. Hajnalra megnézi a papírokat és rájön, hogy hol érdemes folytatniuk a karaktereknek a kutatást. Lélektan vagy varázs segítségével is megállapítható, hogy a nem túl bátor Zayl bizony nem hazudik, bármikor kész elárulni városát és urát.

A férfi azt mondja, minden reggel ki szokott menni sétálni a szoborkertbe – ha tehát feltűnésmentesen akarnak négy szemközt találkozni, találkozzanak hajnalban a szobrok között. Amikor a karakterek a szobrok között váganak át, hogy találkozzanak az áruló tanácsossal, hőseink körül alig észrevehetően megsűrűsödik a köd (Észlelés-próba a köd 80%-os Lopakodása ellen a fentiek szerint). A gomoly aztán váratlanul támadást tesz a karakterek legnagyobbika ellen (egy mocsárköd támadt rájuk, így ha a karakterek közel állnak egymáshoz, akár egyszerre többre is támadhat), s az első sebzések levonása (vagy le nem vonása) után az érintett karakterek az álom következő jeleneténél találják magukat.

## A második álom

// A verseny második múltidézése érkezik, újra in medias res kezdéssel. Javaslatunk szerint hagyd a játékosokat egy ital-, étel- vagy egészségügyi szünettel visszarázódni a kapott, korábban már játszott karakterre, hogy újragondolhassák a karaktereket.

//

*A szoborkertben éri őket az újabb váltás a múltra, ahol megölik a kimérát.*

A karaktereket a Vasnyelők kolostorának kapuművén taszítják ki éppen Tharr-szerzetesei. A karakterek ½ Fp-n és 2-vel csökkentett fizikai értékeken vannak, nem viselnek ruhát és fegyverük csak egy-egy tőr, ám tudják, hogy alig félezer lábnyira innét elrejtették felszerelésüket egy barlangban, amit ha megszereznének, sokat javulna a helyzetük. Azt ugyanis tudják, hogy a kolostorból hamarosan kieresztik a kimérát, hogy egyenként lemészárolja őket. Tudják, mert ők intézték így.

Az istenítélet során a kimére a második körben kitör a kolostorból, a harmadik körben a nyomukba ered. A karakterek rohanva Gyorsaság x 5 lábat tesznek meg körönként (ez most 2 x 5-tel csökken az alacsonyabb Gyorsaság miatt), a kiméra tehát mindenképp beéri legalább az egyiküket azelőtt, hogy az elérné az elrejtett fegyvereket.

A harc pontos kimenetele a karaktereken múlik, ám mesélőként vigyázzunk! Feltétlenül intézzük úgy, hogy ha másképp nem, hát az utolsó karakter utolsó csapásával elpusztuljon a bestia (hiszen ez így történt a kaland múltjában)! Ha a játékosok élvezik az istenítéletet, nyugodtan meséld hosszan, részletesen – ha nem annyira élvezik és inkább folytatnák a jelenbeli játékot, úgy csak néhány percet vesztegess rá.

**A kiméra így is, úgy is elpusztul, s ahogy meggyötört teste összeesik, az elsődleges karakterek is leborulnak a szoborkert egy szoborcsoportja előtt** (immár újra és véglegesen a jelenben).

+ Történt ugyanis, hogy kiötölték, hogy hogyan tudnának végezni a kimérával, ezért nem messze innen elrejtették a fontos felszereléseiket és ők maguk betörtek a kolostorba, ahol lebuktak. Az őket kínzó papoktól feláldozásuk előtt istenítéletet kértek, amit a Vasnyelők, élvezve a helyzetet, természetesen nem tagadtak meg tőlük. Egy-egy tört adtak nekik és kilökték őket a kolostorból, majd kieresztették a kimérát.

## A szobrok emlékezete

// A verseny másik érdekességének előkészítése következik, ahol a karakterek megismerkednek későbbi testkövetelőikkel.

//

*A következő kép egy szoborcsoport előtt éri őket a szoborkertben, amely szobrok egyike telepátiával szól hozzájuk*

A jelenet elképzelhető, hogy csak egy karakterrel történik meg – az egész annak a függvénye, hogy hányan szenvedtek el sérülést a mocsárkőd támadásától. Hogy utána mi történt, az kiesett a sérülteknek, az viszont biztos, hogy a megtámadottak most a szobrok előtt vannak, míg a sértetleneknek most tűnik fel, hogy társaik eltűntek.

A szoborcsoport egy gyönyörű nőre boruló, szép férfitestet ábrázol, a pár lábainál egy visszataszító koldus-forma csúszik, a háttérben pedig több kisebb humanoid került megfaragásra. A karakterek egyikének fejében egyszerre lágy, selymes női hangon üzenetek érkeznek.

A női hang Chassydysként mutatkozik be, mint az Abbit kosok livinnai boszorkánya és esdeklően segítséget kér. Elmondja, hogy őket csúnyán rászédtek, mivel a várossal kapcsolatban tudomásukra jutott nyugtalanító híreket rossz személlyel osztották meg s a következő dolog, amit felfogtak az volt, hogy a szobrok között, egy félreeső, rejtett részen rituális áldozatokká váltak.

Elmondja, hogy a városban egy ősi, gonosz szekta munkál, amelyiknek célja, hogy a város a lehető legnagyobb káoszba és pusztulásba sülyedjen, hogy ők győzedelmes vezetőként kivezethessék azt belőle és így szerezzenek nagyobb, országos szintű legitim politikai hatalmat.

A mesélést eddig nem akadályozó csapatok számára hozzáteszi, hogy a szekta nagyon veszélyes, tagjai képesek ősi vadak formáját felölteni, akár Felice hívei a megfelelő éjszakán. Ha a játékosok nem csak nem akadályoztak, de eddig kimondottan jól dolgoztak a kaland során, úgy a boszorka elmondja azt is, hogy Nak-Rad a szekta neve, ami az ősi lupár vért kívánja a mostani aszisz vér uralmára emelni és aminek több nagyvárosban és politikai szövetségben vannak érdekeltségei, követői, de sehol nem olyan erősek az ország Ifintól innenső felén, mint Sel Duriemben.

Végül elmondja, hogy a karakterek mit tehetnek, hogy pontot tegyenek a várost belülről rágó mótely ügyének végére. A város őrkapitánya ugyanis tagja a szektának és tisztában van a szekta rejték helyével, ahol hamarosan nagy szertartást készülnek végrehajtani. A karakterek új, legfőbb feladata, hogy valamilyen módon a boszorka elé hozzák az őrkapitányt (élve vagy halva) és az őrkapitány szállásán lévő, ketrecbe zárt kis bestiát (ginsourt), ami elengedhetetlen lesz számukra a bejutáshoz a nagy eseményre.

+ Az Abbit kosok korábban hosszú hetek alatt szedték össze a rendelkezésükre álló információmorzsákból mindazt, amit most Chassydys szinte teljesen a karakterek elé tár. A boszorka szándékosan nem mond semmit arról, hogy az inkvizítor már rég nem az inkvizítor, holott tudja jól. Ezt saját érdekből megtartja magának azzal együtt, hogy ha a karakterek visszajönnek az őrkapitánnyal és a manazabáló ginsourral, akkor át tervezi venni a testeik felett az irányítást és személyesen tervezi lefejezni a szektát társaival.

--- Mivel semmilyen mágikus eszköz nem áll Chassydys rendelkezésére ahhoz, hogy a karaktereket visszakényszerítse a szoborkertbe, igyekezz minél szimpatikusabbnak lenni előttük. Ha a dolgok egyértelműen abba az irányba mutatnak, hogy a boszorka soha nem látja viszont a hősöket, úgy máris megszállja az illető testét, ám csendben a háttérben marad egész addig, amíg a karakterek meg nem szerzik a ginsourt és el nem hurcolják valahogy szállásáról az őrkapitányt.

*Az információk mentén tovább haladhatnak és idővel megszerzik a megoldáshoz elengedhetetlen ginsourt az őrkapitány szállásáról.*

Ha a karakterek a Lucius-szálon kerültek ide és legyőzték Luciust, úgy ő elmondja, hogy az őrkapitány minden harmadnap reggel kilovagol hat gárdistával a Tharr-kolostorhoz, ajándékokkal gazdagon megrakva egy olyan szekéren, amelyen Lucius, nemesi becsületszavára, egy kis ormányos majmot látott kalitkában.

Azt, hogy a karakterek hogyan oldják meg Chassydys küldetését, teljes egészében rád bízom, mindenesetre biztosíts nekik legalább egy szociális és egy alvilági lehetőséget is. Felkereshetik Vöröst vagy Fehér Árnyékot, hogy hozzon nekik össze egy találkozót az őrkapitánnyal, megközelíthetik egyházi úton is vagy meglephetik szórakozás közben, amikor a városi arénában figyelni a viadalt vagy a bordélyban mulatja az időt.

A jó öreg betörés és behatolás sem rossz út, a ginsourt pedig akár az örkapitány beosztottainak manipulálásával is kihozhatják. Ha ismerik a kapitány háromnaponta ismétlődő szokását, úgy eközben is megtámadhatják, ilyenkor ugyanis viszi magával a kis bestiát.

## Végjáték

// A végjáték adja a kaland befejezésének valódi ízét és a karakterek és játékosok első és utolsó, valódi dilemmáját, amelynek eredménye hatással lesz egész későbbi versenyzői pályafutásukra. Itt válik el ugyanis, hogy hagyják-e az Abbit kosoknak átvenni a testük feletti irányítást, hogy bevégezhesék a szektát, hogy egyedül intézik-e el a feladatot és valószínűleg hősi halált halnak közben, vagy hogy bölcsen (gyáván) távoznak a városból, amíg nem késő és amíg a Nak-Rad szorítása össze nem roppantja azt.

//

Miután a karakterek megszerezték a ginsourt a ketrechen és az örkapitányt, elhatározhatják, hogy visszamennek-e a szoborkertbe, vagy a saját kezükbe veszik végre a sorsukat. Chassydys mindenesetre a megszállt karakter első éjszakáján varázst bocsát a többiekre és ha megvan a ginsour, felparancsolja a többieket és kimennek a szoborkertbe.

Ha a karakterek korábban nem intézkedtek a boszorkával kapcsolatosan (mondjuk nem beszéltek róla az inkvizítornak (Abbithangúnak) vagy a Fehér Árnyéknak, aki figyeltené őket ezért) akkor bizony bajban érezhetik magukat.

Mindenesetre épp hajnalban érkeznek a szobrok közé, Chassydys társai elé, ahol azonban a hajnali köddel újra és újra megerősödő Malvaise-varázs (ami felelős a karakterek múlt-látásáért is, emlékszel?) ezúttal is a segítségükre siet és épp akkor rázza le róluk a boszorkány varázslatait és kötéseit, amikor a testükbe költöző lelkek a beleegyezésüket kérik a testük használatára. Érzik a másik lélek hatalmát és bosszúvágyát és könnyen találnak olyan eszméket közöttük, amikkel tudnak azonosulni (mivel a kosok épp ilyeneket mutatnak).

Hivatalosan ezt a kérdést az Akaraterő értéke döntené el, ám a Malvaise-varázs ezúttal is megsegíti a karaktereket és pontosan akkorára változtatja (ha kell, csökkenti is!) a karakter Akaraterójét, amekkora a bitorló lélek Akarateroje lenne és egyértelműen biztosítja a karaktereknek a döntés jogát.

A játékosoknak kell tehát dönteniük. Ha megtagadják az erősebb lelkeket, érzik, nem győzhetik le a szektát, ha viszont elfogadják az új lelkeket, tudják, hogy lehet, hogy soha nem szerzik vissza tőlük a testüket. Lássuk hát.

+ Chassydys varázslatára ne is pazarolj szavakat, egyszerűen vedd őket megtörténtnek. Ha a karakterek őrséget állnak – fogadóban? – akkor vedd úgy, hogy Chassydys Sugallat varázssal befolyásolta az őrt majd egy csókkal elfelejtette vele az egészet. Akkor pedig minek lemesélni?

*A ginsourral felszerelve kiszabadítják a szoborcsoportba zárt kalandozók lelkeit, akik átveszik felettük az irányítást...*

Ha a karakterek engednek a csábításnak, úgy először is karakterlapot cserélnek. Az Abbit kosok karakterlapjaira felvezetik saját fizikai értékeiket és hozzáadják a tíz feletti részeket a megfelelő értékekhez (a karakterlapon ezek eleve üressel lesznek kihagyva), aztán indulhatnak is, hogy új, hatalmasabb karaktereikkel véres rendet vágjanak a szekta soraiban.



*... és velük vagy nélkülük megostromolhatják a Nak-Rad szentélyét...*

Az őrkapitány vagy Chassydys mindenképpen tudja, hogy hol a Nak-Rad szentélye. Az Onpor ezernyi barlangjának egyike a bomlasztó rend itteni szertartásainak központjául szolgál, benne egy csiszolt bazalttömb a jókora oltár, mely az elmúlt évtizedekben számos ember vérért látta már.

Ha az eredeti karakterek érkeznek ide, feltehetőleg nem a központi szertartásra érkeznek, ami viszont lehetővé teszi számukra az esélyes, ám nehéz küzdelmet. A karakterek legnehezebb ellenfele ezúttal Jassar lesz (akit a modul elején említettünk a Tengeri Oroszlán árbocson).

Ha mint Abbit kosok érkeznek, úgy épp a szertartásra toppannak be, amikor az Abbithangú is itt tartózkodik, jóval komolyabb kihívást tartogatva nekik.

*... vagy időben, ám dolgavégezetlenül távoznak a városból, nyomukban a Nak-Rad vizitoraival...*

Ha a békésebb – bölcsebb/gyávább – utat választják, egyszerűen odébb is állhatnak és még egy ginsourral is gazdagabbakká válnak. Sajnos mindaz, amit megtudtak, túl veszélyes a Nak-Radra nézve, ezért az Abbithangú utánuk küldi Jassart és néhány fejevadászt, hogy végezzen velük.

A kaland ugyan most véget ért számukra, ám a következő történetben a karakterek egy 5 pontos Üldöző és egy 3 pontos Ellenség hátránnyal gazdagabban kezdenek és nem is tudnak róla.

--- VÉGE ---

## **Sel Duriem**

A dul Mordakok gyakorlóvárosa

### **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 Közkiötő. Az előbbit elsősorban sajkások, rákászok használják, de kisebb vitorlásokon ide érkeznek be a kereskedelmi áru kisebb értékű – ám nagyobb mennyiségű – hánysága 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 a 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 készítve 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 őrkapitány 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 törlik meg – természetesen a Középvárosban – ahol konflisok 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 városörök szemei elől 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 bűzhödtt lagúnán rothadó csónakok és hajók felületére emelt, uszadékfából és koszból tákoltt lakóalkalmatosságot, melyek egyedül az esőtől és naptól védenek, habár attól sem nagyon. Mocskosvízbe a városörök 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 malmai, melyek egyrészt szelet 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 húzódó sikátoros környékek lakóinak mestersége alapján határoznak meg. A Serfőzők 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 hűen, 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 álmélkodására. 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 üvegfúvókhoz. 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 fohászkodott 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.

## Szereplők

### Sel Duriem arcai

Ezekkel a mellékszereplőkkel a karakterek bárhol találkozhatnak a kaland lejáttszása 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, Zsebmetszés és Mászás-Ugrás vagy Lopózás-Rejtőzés 40%, Követés/lerázás 35%, Taktika Af

Megjegyzés: A tolvajok soha nem mozdulnak egyedül – Fehér Árnycék 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 Zsebmetszés, 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 számszerfj 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 tisztviselőknek, a városi tanács családjai elsőszülötteinek 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 tömlőcbe 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 családjának 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, hármás, 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 tíznyagai alatt állnak

**Gárdista előjáró**

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, hármás, falka) Af, Hadvezetés Af

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

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

Rang: a gárdista előjárók rangban a városőrök tíznyagai felett állnak, felelniük csak az adott épület vezető hivatalnokának és a Rákgárda legfőbb előjáróinak kell

**A Rákgárda 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)

**Nak-Rad beavatott, 15 fő**

E	Gy	Ügy	Áll	Eg	Ak	Ké	Té	Vé	Cé	Ép	Fp	SFÉ
~14	~14	~14	~14	~12	~12	~20	~40	~80	~5	~12	~25	0

Fegyverzet: tör (30/50/80/1k6)

Különleges képesség: A beavatottak képesek 1 kör alatt valamilyen állati alakot öltetni, amellyel megerősíthetik harci képességeiket vagy el tudnak menekülni; ezek az állatok jellegzetesen vad, veszedelmes állatok és a Nak-Rad beavatottjai csak a legvégső esetben fordulnak ehhez a megoldáshoz – azaz akkor, ha támadás éri őket. Ha az új alak alkalmas a harcra (tehát nem valamely madár például), úgy a beavatottak harcértékei 30-cal megnövekednek (50/90/110), megduplázódik az életerejük (25/50) és 3 pontnyi SFÉ-t kapnak.

Megjegyzés: Valódi életükben a beavatottak egytől egyig magas beosztásban lévő, megbecsült emberek – hivatalnokok, a városi előkelő családok tanácsosai, kincstárnokai vagy éppen a vezetői. Lelkükön nyomot hagyott a Nak-Rad, asztráljukban vad ösztönök fényei cikáznak, aurájukba pedig mélyen bevészte magát állati oldaluk. Ezen kívül csak a lakosztályaik díszítése árulkodhat szörnyű természetükről (egy oroszlánvá változni képes például szörméket, trófeákat tenne a lakosztályaiba, ő maga oroszlánprémet viselne), ám ez önmagában nem lehet perdöntő.

Különleges: A szertartásmesterek 20-as Erősségű pajzsokkal borították lelküket.

**Nak-Rad szertartásmester, 2 fő**

A város kincstárnoka és a kikötőmester; hozzájuk sorolhatjuk még az örkapitányt is, de őt külön tárgyaljuk

E	Gy	Ügy	Áll	Eg	Ak	Ké	Té	Vé	Cé	Ép	Fp	Mp	Yp	SFÉ
~10	~14	~14	~10	~13	~15	~30	~40	~90	~15	~7	~30	56	~30	0

Fegyverzet: nem jellemző

Különleges képességek: boszorkánymesteri és sámánmágia, csatamágusi képzés (lásd az előnyt)

Megjegyzés: Ők voltak a városban működő szektasejtek vezetői az Abbithangú meg nem érkezéséig, a beavatottak pedig azóta is rájuk hallgatnak. Veszedelmes mágiahasználók és jó álcával is bírnak, magas pozícióik pedig feddhetetlenséget biztosítanak. Szerafistának tekinthetők, őseik szelleme úgy szállja meg őket, akár a vulgahrt a sharabtiszt.

## 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 közzétett harcérték-sor követ. A leírások után gyakran szerepel egy „•” jellel bevezetve egy másik szereplő neve. Ez az ellentétekre utal és azért szerepel ott, hogy megkönnyítse a szálak kezelését, azaz hogy az egyes szereplőknél is látható legyen, hogy ki kivel van ellentétben.

### Pyarroni ág

#### Orris Hystam

*Az inkvizítor intézője*

40 év körüli, vállas férfi, aki az elmúlt időszak jólléte miatt pocakot és tokát eresztett, mely utóbbit szakállal próbálja eltüntetni. Testét abbit sodronyínggel védi, erre lila köpenyt teker, melyen messziről is jól láthatóan hagyja elől Dreina szent szimbólumát. A karakterekkel nagyon barátságosan viselkedik, mert felismerte, hogy del Meral módszereivel csak ellenségeket szerezhetnek a városban és eleve az ő ötlete volt idegen arcok bevonása. Ettől függetlenül kikéri magának a megfelelő tiszteletet és be is hajtja azt inkvizítori gyűrűjének elővételeivel, ha másképp nem megy. Kellemes, közepes tónusú hangon beszél.

---

Vele remélhetőleg nem kerülnek komolyabb konfliktusba a játékosok, értékét így nem dolgoztuk ki. Amennyiben a karakterek rátámadnak, sajnos Dreina papjaként nem tud komoly ellenállással szolgálni, főleg, mert az elmúlt húsz évben nem is igen nyúlt fegyverhez és nem is kedveli a harcot.

#### Ekoss Lyserol del Meral

*Dreina-paplovag, inkvizítor (halott)*

Magas, vállas alak, hosszú sötét hajjal és gondosan ápolt, gyűrűvel összefogott dús szakállal. A rezidencián csak egy pompás láncinget visel, rajta az Oroszlánszív lovagrend jelképével. Mindig keze ügyében tartja jókora pallosát, mely számtalanszor bizonyult már hatékony érvnek a kezében. A tiszteletet megköveteli, és nem rajong ugyan az ötletért, de hajlandó együttműködni idegenekkel a nyomozás érdekében. Mély, erőteljes hangja van.

---

Vele remélhetőleg nem kerülnek komolyabb konfliktusba a játékosok, értékét így nem dolgoztuk ki. Ha a karakterek mégis megtámadják, sajnos nem sok jóra számíthatnak. Az Abbithangú harcértékeivel ember alakban megküzd velük – ez is elég kihívás lenne önmagában –, hiszen abbit teljesvértezete és pallosa mindenképpen veszedelmes ellenfélle teszik, ám a harmadik körtől kezdve már nem is párviadalt folytatnak, hanem a Dreina-katedrális plébániájának őrei és a gárdisták is csatlakoznak a harchoz. Legyen nekik esélytelen, ha már megtámadták, teljesen szükségtelenül.

#### Bannovius Firannar (Banno)

Lucius párbajsegédje

Az idős, nyugodt, alacsony férfi Lucius nevelője volt Shadonban és mikor a fiút kitagadták családjából, úgy érezte, ez az ő felelőssége is, így kiváltotta addigi bérét és Luciussal tartott annak vándorútjára. Ennek már mintegy hat éve és a lassan negyven-negyvenöt éves Bannovius – Lucius csak Bannonak nevezi – már kezdi érezni az éveinek súlyát. Hosszú, őszes haja hátrafogva egy szalaggal, de egész a háta aljáig ér, gondosan ápolt, őszülő körszakáll és tiszta, kék szemek a ráncokkal barázdált, kedves, mindentudó arcon. • Riverro con Cardas

---

Ha megtámadják, úgy egy városörhöz hasonlatos értékekkel próbálja megvédeni magát, amely természetesen a védekező harcban látszik meg (+20 vagy 40 Vé), amelyet azonban a rapírral és egy háromágú törrel (+20 Vé) folytat.

## Lucius ves Garratic

### Shadonból száműzött bajvívó

Karcsú alkat, párdücmozgás, fekete haj, kreol bőr, smaragdzöld szemek jellemzik. Lobbanékony természetével párosuló lustasága, éles nyelve és munkautálata miatt tagadták ki családjából – attól még persze külhonban viselheti a nevét saját véleménye szerint –, ám ettől még találékonyságával, szenvedélyes lobogásával, könnyed verseivel, méregdrága ruháiban maga a megtestesült hódító. Kedveli a kártyát is, de komolyabb vagyont nem hajlandó kockára tenni.

E	Gy	Ügy	Áll	Eg	Ak	Ké	Té	Vé	Cé	Ép	Fp	SFÉ	Psz-pont	Szépség
14	17	17	15	11	13	41	61	118	0	14	54	3	23	17

Fegyverzet: abbit rapír (57/88/147/1k6+3), abbit háromágú háritótőr (53/75/148/1k6-1), abbit sodronying

Képzettségek: Rapír Mf, Tőr Mf, Kétkezes harc Mf, Lefegyverzés Mf, Ugrás 50%

Vívó stílus: A harcot általában a kétkezes harc kihasználásával védekező stílusban kezdi, a háritótőrrel védekezik, a rapírral támad (Vé ilyenkor 147+30) és felméri ellenfele képességeit. Ha az egyértelműen támadó stílust vesz fel, úgy használja Ugrás képzettségét is (+10 Vé) és esetleg Védekező harcot is kezd. Egy-két perc múlva aztán egyszerre egy Pszi-rohammal megtámasztott támadást hajt végre az ellenfél lefegyverzésére ismétlődéssel (Té ilyenkor 75+17+10+46 azaz 151), amely után felszólítja azt a megadásra. Ha az ellenfél nem adja meg magát, úgy a következőkben már ismétlődéssel támad és valószínűleg hamarosan befejezi a küzdelmet.

Kedvelt párbajtípus: Párbaj első vérig, fegyvervesztésig és dalvesztésig; soha nem vállal halálig tartó párbajt.

## Riverro con Cardas

### Bérbajvívó, párbajsegéd

A meglett korú Riverro Abaszisban született, a Tadzeh-beli con Cardas gorviki diaszpóra harmadik fiúgyermekéént. Mivel nem volt ínyére saját rokonai ellen politizálni, inkább a fegyverének élt, aztán mint bérvívó kereste a kenyerét. Már többször mérkőzött meg Luciusszal, de ismeri a shadoni kódexet és igyekszik nem személyeskedni – vele nincs baja. Alacsony és pocakos, középkorú gorviki férfi, jellegzetes karvalyorrrel és hollófekete, olajos hajjal, melyet varkocsba fogva hord. Övéen ramiera, kendők jelzik, hogy háza legkiválóbb kétkezes harcosa és hogy ismeri a becsület és tisztelet fogalmát. Az ilyen emberre nem lehet csak úgy kezdet emelni. Mosolygós, kicsit megpocakosodott, de kegyetlen alak, akinek már családja is van Sel Duriemben, akiket mindenképp felett kész megvédelmezni. • Bannovius Firannar

E	Gy	Ügy	Áll	Eg	Ak	Ké	Té	Vé	Cé	Ép	Fp	SFÉ	Psz-pont
14	18	17	14	15	14	39	59	115	15	9	62	4	24

Fegyverzet: láthatatlan rúnákkal megerősített ramiera (49/81/144/1k6+5), 3 dobótőr (49/70/127), rúnázott sodronying

Képzettségek: Ramiera Mf, Fegyverdobás Mf, Hátbaszúrás Mf, Kétkezes harc Mf, Pszi Mf, Úgrás 45%, Kiegészítő fegyverhasználat Mf

Stílus: Riverro szerint nincs különbség rúnázott és mágiától mentes fegyver között – a lényeg a kéz, ami forgatja; ha ő nem áll varázs hatása alatt, akkor szerinte nem vét a kódex ellen, ha rúnapengét használ. Jobbjában ezért a ramiera, baljának keze ügyében pedig dobótörök vannak, melyeket a kiegészítő fegyverhasználat képzettség segítségével meglepetésszerűen szór el (legalábbis első alkalommal biztosan), de párbajhoz ezeket nem keni méreggel. Akrobatikusan, ruganyosan harcol kora és súlya ellenére (+9 Vé).



## Toroni ág

### Anghar

#### *A Vasnyelők intézője*

Alacsony, kövér, teljesen kopasz, hasított szemű, csúf és ügyetlen férfi. Valódi haspók, a karakterek felkeresése mellett elfogyaszt a helyszínen ezt-azt, főként gyümölcsöt és mézes édességeket. Hajlamos az önsajnálatra, ám szemében a karcsú hölgyek láttán beteges fény csillan, láthatólag nem stimmel valami a hajlamaival. A karakterekkel végtelenül nyájasan viselkedik – különösen, ha azok között van sedular vagy magasabb kasztú személy – és mindenképpen kezeskedik a feladat tökéletességéről és arról, hogy ő is mindenben segít, amiben csak tud. Amint a Vasnyelőkhöz vezette a karaktereket, persze, nyomtalanul lelép és igyekszik nem találkozni többet a „söpredékkel.”

---

Vele remélhetőleg nem kerülnek komolyabb konfliktusba a játékosok, értékét így nem dolgoztuk ki. Amennyiben a karakterek rátámadnak, sajnos nem tud túl nagy ellenállást tanúsítani – viszont számos helyen vannak, voltak barátai – többek között a Vasnyelők – akik minden további nélkül eljönnek a karakterekért.

### Wykhlar Cyrra

#### *Tharr-pap, quessor*

Szálfatermetű, borotvált fejű és szemöldökű, harsogó hangú quessor. Szeme zöld, lapátkezeli akkorák, akár egy söröskorsó. Valódi vizsgálóatyja, nyakas és bigott. Nyilvánvalóan szadista és alig várja, hogy bebizonyosodjon, hogy ki áll az álkiméra gyilkosságai mögött, hiszen az ő elfogása és vére bizonyosan kielégíti majd istene – és saját – vérszomját egy időre.

---

Vele remélhetőleg nem kerülnek komolyabb konfliktusba a játékosok, értékét így nem dolgoztuk ki. Ha mégis megtámadnak, használjon 13. szintű papnak megfelelő varázslatokat kegyetlenül és persze legyenek megfelelő segítői egy halom Tharr-szerzetes és több pap és sanquinator képében.

### Larhia

#### *Alsóvárosi boszorkány, jós*

A klasszikus mesebeli boszorkaként Larhia hajlott hátú, fogatlan, ráncos banya, de nem kimondottan öreg, haja világosbarna, de csimbókokban tapad a homlokára, arcára, ruhájára. Rendesen megnézni soha nem is lehet emiatt az arcát – akkor persze az is látszana, hogy a boszorka valójában egyáltalán nem visszataszító, sőt, ami azt illeti, kimondottan szemrevaló teremtség. Az álcát alidaxi múltja miatt viseli – a Kristályúrnő fejedelmének Abaszisz-szerte keresik, mert elloptott valamit, ami Liliathnak személyes értéke volt. A drágakövön már régen túladott, de ez nem mentené meg az életét, ha rátörnének. Fehér Árnyék átverése is csak azt a célt szolgálta, hogy még inkább a város részévé válhasson – tudta, hogy amikor a klán emberei benyújtják a számlát, lesznek, akik majd megvédik. • Vörös, A Láng Öklei

---

Lathia legtöbb harcértéke jelentéktelen, azokat felírni felesleges. Minden ellene intézett közelharcos támadás automatikusan találat, 50 feletti dobás pedig túlítás 6 Ép és 30 Fp ponttal rendelkezik. Lényeges viszont Cé 25 értéke, ezzel egy parittyájjal (nyílpuska, mely apró golyókat lö ki) célozza meg ellenfeleit apró, mérgező golyókkal, melyek azonnali hatású görcs/bénítás hatású 4. szintű mérgek. 64 Mana-pontja és 43 Pszi-pontja van, melyeket harcban természetesen kihasznál. Nem felejt el az Eltűnés varázslatra raktározni a Manáját, amelyhez tart magánál egy hatalom amulettjét. Rendelkezik Kígyó karpereccel, mellyel ingyenesen alkalmazhatja a Kígyóvarázs bármely formáját és egy Átalakulás itálával is, amivel pedig sirállyá változtathatja magát vagy bárkit, aki megissza.

## A Láng Öklei

### *Rak Narval egyik zsoldoscsapata*

A Láng Öklei Rak Narval tartomány kemény kalandorcsapata, sokfelé ismerik a nevüket. Afféle zsoldosok, akik elvégzik a piszkos munkát és nem riadnak meg ott sem, ahol a legtöbb alvilági szervezet már nemet mondana. E hírnevét Desorgasnak köszönhetik, aki vasfegyelmet tart a zsoldosokból szervezett bandában. A másfél tucat zsoldost számláló banda második embere Togg, egy Toronból szökött ork, akitől azok is rettegenek, akik Desorgas hatalmát nem félik eléggé. A Láng öklei egytől egyig vörös pikkelykesztyűt viselnek, a tehetősebbek lángmotívumokkal díszített sisakkal is kiegészítik felszerelésüket.

---

A zsoldosok értékei megegyeznek a városőrök értékeivel. Ha a zsoldosok mind Desorgast, mind pedig Toggot látják, harcértékeikhez +10 módosító járul, ha azonban látják bármelyiket is összeesni, ez az érték az ellentettjére fordul. A tizenkét támadóból egy Desorgas egy pedig Togg, őket külön tárgyaljuk.

## Desorgas

### *A Pusztító Tűz Útját járó ordani tűzvarázsló*

Kopasz, vörös szakállas fickó, a fején és tarkóján-hátán végig vörös-fekete tetoválások, természetesen tűz- és Sogron-szimbolikával. A karakterekkel nem kimondottan foglalkozik, ha azok az embereire támadnak, kissé bosszúsan idéz meg egy tűzlényt, hogy az foglalkozzon velük, amíg az emberei lerendezik a banyát. Nem érzi problémának, ha a fél Mocskosvíz lángba borul miatta – a városgróf még meg is köszönné neki. Ha esetleg rátámadnak, nem ártall egy Sárkánylehelet italával pontot tenni a dolog végére.

---

E	Gy	Ügy	Áll	Eg	Ak	Ké	Té	Vé	Cé	Ép	Fp	SFÉ	Pszi-pont	Mp
16	14	14	15	16	17	25	70	140	10	12	6	5+1	30	42

Fegyverzet: lángkard (38/94/166/1k10), alkarvédők, védőköpeny, pikkelyvért

Képzettségek: Lángkard Mf, Hadvezetés Af, Hárítófegyver Af

Stílus: Nagy és területre ható varázslatokkal kezd, amivel tisztességgel lángallobbantja a kunyhót, máris 6-8E tüzet készítve belőle. Ebből aztán Fehér lángfestéssel kombinált kisebb-nagyobb varázslatokat, Lángcsapást, Füstmarást használ. A terep sajnos neki kedvez Mocskosvízben.

Tűzlény: Kedvelt varázslata a Tűzpolip, mellyel előszeretettel támad több ellenfélre ahelyett, hogy ő maga harcolna. Képes egy tetoválása segítségével Mp felhasználása nélkül megidézni egy Tűzpolipot 5E-vel, mely a lángokkal tovább erősíti magát.

## Togg

### *Ork harcok*

Keményfejű, forradásos, hatalmas termetű, vörösesbarna bundájú ork mellvértben és egy csatabárddal. Nem ért az emberek lelkének nyelvén, de az orkok közti falka-szellemet és közösségi elvű társaságot képes volt megértetni a Láng ökleivel, így azok fanatikusan követik mindenhová és egymással is összetartanak.

---

Togg értékei megegyeznek a gárdisták előjáróinak értékeivel, ám azok alabárdja helyett ő kétkezes csatabárdot (3k6+5) használ, melyet Desorgas gyakorta övez lángokkal. Rendelkezik a Harci láz Mesterfokával is, melyet előszeretettel használ.

## Semleges ág

### Vörös

#### *Fehér Árnýék jobbkeze*

Alacsony, vékony, hajlékony férfi kegyetlen vonásokkal, vörös, bolyhos hajjal és ritkás vörös szakállal, sötét szemekkel. Ráncbarázdák vannak a szeme és szája sarkában. Füle mögött a fehér tintával festett lehunytt szem tetoválás, ami a Fehérszem jelképe. Kimondottan gyáva, de ez nem azt jelenti, hogy a Fehérszem embereit nem vezeti mézsárszékre, ha arra van szüksége a meneküléshez. A kalandozóktól majdnem annyira tart, mint Fehér Árnýéktól, ami azért nagy szó. Utálja az ismeretlent és hőseink bizony ismeretlenek számára. • Larhia

---

Vörös értékei megegyeznek egy városőr értékeivel, melyhez 80%-os értékek tartoznak a szükséges képzettségekből (Lopózás, Rejtőzés, Mászás, Ugrás, Zsebmetzés). Gyáva lévén szívesen fut el, míg mások harcolnak, ezért nem is hord magánál igazán fegyvert – habár hátbaszúrásra azért kapható.

### Fehér Árnýék

#### *A Fehérszem klán első embere (?)*

A város egyik rejtélyes figurája, a Fehérszem első embere. Sosem mutatkozik olyan helyen, ahol természetes fény érhetné és valószínűleg meglehetősen bizalmatlan, mert még a legközelebbi titkokai sem ismerik az arcát, valódi hangját vagy akár azt, hogy milyen fajba tartozik. Kimért, hangját valamilyen fémszerkezet torzítja el, amitől olyan, mintha egyszerre három ember is beszélne. Számos legenda kering a Fehérszem klánban a vézna testet takaró fehér csuklyás köpenyről, melynek arca és kezei helyén csak az elemi sötétség kavargó és a hangról, ami mintha távoli világokból szűrődne át. Amit azonban biztosan tudunk, mert Ellana egyháza is feljegyezte, hogy egy alkalommal egy Elise nevű Ellana-papnő látogatta meg és bepillantást kért a csuklya alá és egy mondatot Fehér Árnýék igazi hangján – hogy mit látott és hallott akkor, senki nem tudja, ám a nő végérvényesen megtévelyodott és még ott, a fogadóteremben csimbókokban tépte ki egykor gyönyörű haját és karmaival marta az arcát, hogy soha többé ne lehessen szép. Mikor a kimerültségtől elájult – addig lefogni sem lehetett – egy ispotályba vitték, ahol ébredésével azonnal felkötötte magát. Az ispotályt azóta is Elise nyughelyének nevezik; Ellana egyháza tartja fenn a Lótusz kerületben a Felsővárosban, de Fehér Árnýék valamiért rendszeres és bőséges adományokkal segíti az Elise emlékének állított épület fenntartását. • A Kelmefestő

---

Vele remélhetőleg nem kerülnek komolyabb konfliktusba a játékosok, értékét így nem dolgoztuk ki. Ha mégis megtámadják, már a szándék megfogalmazódásakor elemi sötétséggé változik és egy körön belül teljesen eltűnik. A szobrok ilyenkor átlagos szobrokká vedlenek át és megszűnik minden különleges képességük.

### Zayl Tress

#### *A városgróf kedvenc hivatalnoka*

Görnyedt tartású, nyurga, zöld szemű alak, aki számtalan bőr karkötőt és láncot visel, nyakában egymást érik a különféle szerencsét hozó amulettek, talizmánok. Kellemes selyemruhákat visel és szereti szórni a pénzt, amiért hosszú éveken át nyalt talpat. Nagy szemeivel általában idegesen pillog körbe-körbe, ha valami olyasmi történik, ami behatárolt bátorságával túlon túl veszedelmesnek ígérkezik. A kalandozók támadása a kocsi ellen bizony annak tűnik...

---

Vele remélhetőleg nem kerülnek komolyabb fegyverváltásba a játékosok, értékét így nem dolgoztuk ki. Ha a karakterek megtámadják, egyetlen pillanat alatt meg tudják ölni – a lelkét azonban a városgróf egy Kortalannal fogja megidézteni és kivallatni, akkor pedig igencsak felforrósodhat a karakterek lába alatt a talaj.

## Elerys dul Norvam dul Mordak

### A városgróf

Habár csekély az esélye, hogy találkoznak vele, a városgróf leírása is idevág, mert hallhatnak róla. Előnyös megjelenésű, mokány, jó kiállású aszisz férfi a szakállában törpe módra gyöngyökkel és gyűrűkkel, melyek minden hirtelen mozdulatra összecsörrennek. A legjobb ruhákban és a legjobb testőrök között feszít, négylovas hintóban azonban gyakrabban látni mint személyesen. A városgróf két arcával éli sel duriemi életét; az egyikkel komoly, megfontolt első polgárként próbál viselkedni, aki mindenben kikéri tanácsosai elképzelését, míg a másik csak hetente egyszer, éjszaka jön elő. Szó sincs Felice átkáról vagy likantrópiáról – Elerys a Lila bársony bordélyházat látogatja ilyenkor, ahol különös élvezeteknek hódol. Erről csak Ellana papnői és persze a Lila bársony lányai tudnak részletekbe menően mesélni – akik persze inkább nem teszik –, de tény, hogy van, hogy ezek után az órák után a bordélyba érkezik egy kocsi, amit néhány gárdista kísér és egész Mocskosvízig visznek egy nagyobb csomagot a kéjtanyáról, amit aztán kövekkel gondosan lesúlyozva egy kis bárkán az éj leple alatt mocskosvízi rakodómunkások hajítanak a szennyvízbe.

Vele remélhetőleg nem kerülnek konfliktusba a játékosok, hiszen valószínűleg nem találkoznak vele.

### Itt a neve

#### Sel Duriem őrkapitánya

Az őrkapitány zömök termetű, izmos, a negyvenes évei elején járó aszisz férfi. Bőre sötét, fekete sörénye göndör, szemei sötétkék. Az arcán egy csúnya sebhely őrzi 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	SFÉ	Pszi-pont	Mp
19	14	14	20	18	13	18	85	128	4	16	72	7	25	35

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 üvöltéssel tölti. Oroszlánként harcértékei 48/115/158, SFÉ-je 3, Ép és Fp értéke megduplázódik – de előtte jellegzetesen magára mond egy Gyilokvágy varázslatot is – ha nem elkeseredett a helyzet, semmiképp nem fordul állati alakjához.

## Az álom és a Szoborkert

### Kiméra

#### Tharr szent bestiája

Háromfejű, oroszlántermetű szörnyeteg vörösesbarna szőrrel, szürke csíkokkal. Három feje az oroszláné, a baké és a kígyóé. Veszedelmes fenevad, ám Tharr egyháza nagy tiszteletben tartja és számos kolostor rendelkezik is kiméra-veremmel ezeknek az állatoknak, amelyeket az isteni hatalom megnyilvánulásának tartanak.

Ké	Té	Vé	Cé	T/k	Ép	Fp	SFÉ
43	90	105	0	3	30	60	0

Különleges: méregre és lélekmágiára immunis; 3 támadásából 2 karom (1k10), 1 pedig valamelyik fej

Oroszlánfej: harapás 3k6; két körönként 5k6 tűzcsóva harapás helyett

Bak: öklelés 1k6+4 és automatikus esés

Kígyó: harapás 1k6+2 és 6. szintű, 1k6 körön belül ható 1k10 Fp/3k10 Fp + görcs/halál (0 dobás esetén)

## Mocsárkőd

### Veszedelemes légelementál

Ké	Té	Vé	Cé	T/k	Ép	Fp	SFÉ
0	80	20	0	1-10	40	80	0

Különleges: méregre és lélekmagiára immunis; a Szoborkert ködében a támadás meglepetésszerű

Sebzés: Életerőrablás (2k10 Sp; 5 Fp 1 Ép, 1 Ép elvesztése 1 szint és 1 Szépség ideiglenes elvesztésével is jár; az okozott sebzést a lény gyógyulja)

## Legendák

### A Kelmefestő(k)

#### Városi legenda

Hogy a Kelmefestő hogyan és mint néz ki, senki nem tudja, mert eddig még soha senkinek nem sikerült rendesen megpillantania. Egy asszony a Papírkötők útjáról állítja, hogy látta a Kelmefestőket, akik hatalmas, mélykék köpenyt, maszkot és kalapot viseltek; egy gárdista megpillantott egy szalagokba csavart férfialakot, ahogy az kiugrott egy kereskedő lakosztályából, kit holtan találtak, egy kocsmáros a Halászvárosból azonban tudni véli, hogy a Kelmefestő valójában egy nő, aki általában tökéletes selyemruhában jelenik meg és csábítással jut be azokhoz, akiket azután megöl. Mert ahol megjelenik, ott általában meghal valaki – hogy milyen elven válogatja áldozatait és hogyan végez velük, erről senkinek nincs információja. Egy biztos – a városban elterjedt az a nézet, hogy azokat az aljasságokat járnak ki a Kelmefestők megtorolni akárhonnán is, amelyeket a törvény megbocsátott vagy elfelejtett. A Kelmefestők mindenesetre többször is lesújtott már Fehér Árnycék befektetéseire és embereire, ezért a Fehérszem 20 aranyat ígér bárkinek, aki elviszi az egyiket Fehér Árnycék színe elé. • Fehér Árnycék

Vele nem kerülnek konfliktusba a játékosok, hiszen nem találkoznak vele

### Az Abbithangú

#### A Nak-Rad egyik elsőrangú beavatottja

Az Abbithangú a Nak-Rad szekta egyik leghatalmasabb alakja, élő legenda 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 (ekkor, tökéletesen játszva a szerepét ne is ide, hanem az inkvizítorhoz lapozz) és mint g'ores formában lévő szertartásvezető.

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

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 és szerez 3 SFÉ-t.