

# Külvárosi éj

*Kalandmodul a M.A.G.U.S.-hoz, 3.-4. Szintű kalandozók*

## KALANDMODUL

### Bevezető

Bacchiratána ősi város volt, régibb talán még Ó-Pyarronnál is. Évezredekkel ezelőtt az északi háborúk elől menekülő emberek és kyrek elűzték az itt lakó Krán-fattyá fajzatokat és megtelepedtek az öböl partján. A város rohamos fejlődésnek indult, hatalmas, jelentős kereskedelmi központtá nőtte ki magát - köszönhetően jó fekvésének és egyre szaporodó lakosságának.

A kye-Lyron Szövetségnek még csak tagja volt, de amikor 506-ban a Hat Város Szövetsége csatlakozott a Pyarroni Államokhoz, már nem volt kétséges, hogy Bacchiratána a legméltóbb a fővárosi cím elnyerésére. A városnak ma 90 ezer lakosa, pezsgő piaca, félszáz dokkja, vagy 300 hajóból álló flottája, öt közkórháza, 40 temploma, 110 kocsmája van, egyszóval világváros. Itt játszódik történetünk, Pu.3695-ben.

### Előzmények

A város egyik legősibb családja a Tir Loddie-k, mondják, az őseik még a kyr betelepülőkkel együtt érkeztek. Talán ötszáz éve történt, hogy a család akkori feje - híres hadvezér - egyik győzelmével kivívta maga ellen egy kráni boszorkánymester haragját, aki szörnyű átkot mondott rá: attól a naptól kezdve minden hetedik generációban

szülessen boszorkánymester Tir-Loddie véréből, rontást hozva egész családjára. Az átok már kétszer megfogant, s a ma élő nemzedék a huszonegyedik... Annak rendje s módja szerint meg is született a boszorkánymester. Felcseperedve - örök gyanútól kísérvén - szakított a családjával, nevet változtatott s a város egy másik kerületében telepedett le. Jogot tanult és gyorsan haladt felfelé a ranglétrán, míg végül a város főbírája lett. Ez azonban csak leplezésére szolgált valódi, velejéig romlott természetének - titokban üzte szörnyű, véres szertartásait. Két bátyja - a Tir Loddie család utolsó sarjai voltak ők hárman - figyelmeztette testvérét, hogy hagyjon fel a tiltott mágia üzésével, és végül megfenyegették, hogy az Inkvizíció kezére adják. A Bíró ezt nem hagyhatta, törvényes hatalmánál fogva koholt vádak alapján elfogatta bátyjait, kínzásokkal kicsikarta, hogy egymás ellen valljanak, végül pedig a családi átokra hivatkozva máglyahalálra ítélte őket. Az ítéletet végrehajtották, s a holttesteket három napon át elrettentésképpen a máglya cölöpéhez kötözve hagyták. A harmadik éjszakán különös, ritka csillagegyüttállás volt. Sok száz évenként csak egyszer esik meg az ilyen. Ennek hatására a kisebbik kivégzett testvér visszatért - ha nem is az életbe, de kapott lehetőséget a bosszúállásra. Beid-dé, különleges





élőholtta változott, és elindult, hogy bosszút álljon az öccsén, a Bírón.

## A külváros

A játékosoknak valamilyen okból akadjon dolguk a dokknegyedben. Pl. kevés a pénzüik, csak egy matrózkocsmában kapnak szállást, vagy valamilyen titkos informátor, zugkereskedő adjon nekik itt találgatást, esetleg egyszerűen tévedjenek el az idegen nagyvárosban. Természetesen éjszaka érnek a kikötő híres késdobálójába, a Négy Furcsa Patkányhoz címzett intézmény elé.

### 1. Hajtóvadászat emberre

A közeli sikátorok egyikéből hirtelen egyre közeledő, futó léptek kopogása hallatszik, a távolban pedig erősödő kiáltás. Egy vörös köpenyes alak, köpenyét a derekáig felhúzza, lihegve rohan ki a sötétségből, néha maga mögé pillantva. Amikor a kocsmá elé ér, megnyugodni látszik, de csalatkozni kell. „Itt van a vajákos, kapjuk el!!!” - felkiáltással vagy tíz ember ront elő, és üldözőbe veszik. A vörösruhás hirtelen ötlettől vezérelve a partihz fordul segítségért. Ha valahogy kihúzzák a lincselni kész tömeg karmai közül, borzasztóan hálás lesz nekik. (KM! Intézd úgy, hogy megmentsék!) Meghívja a partit a lakására egy italra, mondván, hogy a Négy Patkány egy rossz hely, nem ilyen társaságnak való. (Ha mégis ott szállnának meg, hamar jöjjenek rá, hogy az előbbi állítás milyen igazi s volt...)

Egy nagy, ódon bérházban lakik, egy kicsi, de rendben tartott lakásban. A karaktereknek itt alkalmuk nyílik jobban megismerni. Igazán rokonszenves, stílusos figura, bár némiképp cinikus. Ordan szülötte, tűzvarázsló. (ld. Melléklet) Elmondja, hogy miért is üldözték a csőcselék: A városi nagy jósdá évente ad egy, az egész város életét meghatározó jóslatot, s ennek egy sorát úgy értelmezték az emberek, hogy ő, Hashitt Packinatt mindenféle boszorkánymesterekkel cimborál. Pedig mi sem áll távolabb tőle, ő jóra való polgár, a város Főbírájának egyik legjobb barátja. A jóslat egyébként így szól:

„Szent sólyommadárnak hogyha ontják vérért,

Élet és halál ura meglakol vétkéért.

Kötél által hal meg, bátyja elveszejtí,

Bíbor varázsló jön majd eltemetni.”

Ennek kapcsán elmondja mindazt, amit egy átlag ember tudhat a kivégzésről. A köznép nyilván úgy gondolta, az „élet és halál ura” a boszorkánymester, „bátyja elveszejtí”, hiszen egymás ellen vallott a két fivér, és mivel az egyik holttest eltűnt, nyomban elővették a város egyetlen bíborköpenyes varázstudóját, Hashittot. Egyébként nagyon szívesen a partival tartana néhány napra, a védelemért cserében elkalauzolná a partit a városban. (Persze a sötét kikötőnegyed sikátoraiban ő is könnyen eltéved.)

### 2. Szörnyeteg a sötétségben

Estefelé rohanó léptek, kiáltó hangok közelednek - a polgárok az üldözött nyomára bukkantak, a karaktereknek és Hashitt-nak az ablakon keresztül kell menekülniük. A tömeg végigüldözi őket a külvároson. KM! Intézd úgy, hogy néha némi egérutat nyerjenek, és ekkor találják meg a Beid pusztításának lentebb leírt nyomait, majd még mielőtt lenne idejük elgondolkodni, ismét vegyék őket üldözőbe.

Az egyik mellékutca kövén friss, még gőzölgő vértócsa alvadozik. Sehol semmi egyéb nyom, sehol egy holttest, csak vérnyomok, hogy merre ment a sebesült.

Két ismeretlen utcalány csúnyán összevagdostott - vagy talán összekarmolt? - teteme. Az övükön érintetlen a pénzes zacskó, olcsó ékszereiket is itt hagyták - rablógyilkosság tehát kizárva.

Egy sikátor sarkában - egy szemétdombnak támasztva ül egy üveges tekintettel halálosan rémült tekintettel maga elé meredő holttest. Sérülés nem látható rajta, talán a rémülettől halt szörnyet. Hashitt felismeri a hullát. Ő volt a hóhér, aki a kivégzésen meggyújtotta a máglyát.

**Fontos:** E dolgokat mindig akkor találják meg, amikor az üldözőket egy időre lerázták, és viszonylag nyugodtan megállhatnak pihenni. Mindhárom eseményt intézd úgy, KM, hogy a



tűzvarázslónak ne legyen alibije, senki se emlékezzen pontosan, hogy látta-e őt a halott megtalálása előtti pillanatban - nem baj, ha nem bíznak benne túlságosan. Hajnal tájt sikerül végre lerázniuk a tömeget, és a belváros felé veszik az irányt. Az Arel-templom közelébe érvén nagy csődületet látnak, valaki orvul megtámadta és megölte az istennő főpapnőjét. A hölgy a szentély előtt fekszik, az oltár kövén. Egy rögtönzött ravatalt állítottak neki, körülötte őt, magas rangú papnő imádkozik, a többszáz fős tömeg Arel-himnuszt énekel. Az istennő jelenléte szinte tapintható a levegőben, és a tömeg zúgó éljenzése közepette a főpapnő elevenen és gyönyörűen lép a ravataltól. Nagy népünnepély kezdődik.

A nap hátralevő része eseménytelenül telik, a karaktereknek valahol szállást kell keríteniük, mivel Hashitnál nem alhatnak. A városban közben semmiről sem hallani, csak a csodálatos feltámadásról. (Valójában a Beid ölte meg a főpapnőt, mert a bosszúja útjában állt.)

Amikor ismét leszáll az este, a karakterek, ha maguktól nem is, hát Hashitt unszolására induljanak el megkeresni az elvetemült gyilkost a külvárosban, akinek a fejére közben vérdíjat tűztek ki.

### 3. Találkozások

Az éjszaka különösen sötét, vihar dúl kinn a tengeren, idáig hallatszik a mennydörgés, a holdakat felhők takarják. A Beid is most járja a sikátorokat, keresve a Bírót. Különlegesen ravasz, tudatosan hajtja végre az akcióit. Nem egy vérörült gyilkos, tudatosan készíti elő akcióit. Ezen éjszaka során három találkozásra kerül sor.

**A,**

Erre a jelenetre egy-egy különlegesen sötét sikátorban kerüljön sor! Mivel az élőholtak ugyanolyan hőmérsékletűek mint a környezetük, infralátással is csak 15% esély van a Beid felfedezésére. Nos, amikor egy szűk utcában tapogatóznak - fontos, hogy tapogatózzanak - a fal mentén az egyikük keze beleakad a Beid mellkasába...

A sötétben felpattan a szörny sötétvörös szeme, és ráveti magát arra, aki megérintette. Nem öli meg feltétlenül áldozatát, sőt, ha veszélyben érzi magát, eltűnik a sötétben, vagy pszit használ. KM! Semmiképpen se hagyj, hogy megöljék a Beidet!

**B,**

A második találkozás egy világosabb, viszonylag szélesebb utcán esik meg. Iszonyú sikoly hallatszik az egyik sikátorból, és négykézláb előmászik egy feketébe öltözött, halálra rémült figura. Ő a bíró. Még nem tudja, hogy a bátyja tért vissza bosszút állni, hanem azt hiszi, hogy valamilyen szörnyeteg garázdálkodik az utcákon (Pl. farkasember), és az támadta meg őt. A parti pont kapóra jön neki, főleg, ha velük van Hashitt, aki a barátja. (A tűzvarázsló NEM tud a Bíró kettős életéről!) Lihegve, némiképp kiszínezve mondja el megtámadásának történetét, és megígéri a kalandozóknak, hogy vendégül látja őket, ha most hazakísérik.

**C,**

A Bíró csatlakozása után a Beid folyamatosan követi a csapatot, kelti a feszültséget, majd mikor rájön, hogy mi az úti cél, újabb támadásra ösztökéli el magát. Akár pszit használva rohamra indul, üldözni kezdi a csapatot. Fontos, hogy mire idáig jutnak, a karakterek már féljenek a Beidtől, gyűlöljék, és tiszteljék a hatalmát. Egy kis zárt, lakatlan épületbe menekülnek be, és miután bezárkoznak, akkor veszik csak észre, hogy a Bíró eltűnt. A Beid túlságosan előre gondolkodott, s itt akarta csapdába csalni az áldozatát, de nem számított arra, hogy a Bíró meglép. Most pedig a karakterek bezárták magukkal együtt, pedig velük semmi dolga. Megpróbál hát kitörni börtönéből. A játékosok pedig az egész éjjelt rettegve, fázva töltik a sötét, kivilágítatlan szobában. (KM! Intézd úgy, hogy ne legyen náluk fáklya!) Félnék kimenni, hiszen az ismeretlen lény mászkál a falnál és veszettül kaparja az ajtót, hitük szerint kívülről. Hajnal előtt néhány perccel az ajtó nyikorogva enged a rohamnak. A karakterek nem látnak semmit, hisz még sötét van. Amint kivilágosodott és megvizsgálják a nyitott ajtót kívülről, nem találnak semmit, belülről viszont megtalálják a mély karmolásokat... lassan felkel a nap...



## 4. A Bíró házában

Ha sikeresen átvészelték az éjszakát, a játékosok Hashitt vezetésével felkeresik a Bíró házát. (Emeletes, szolid, kissé fényűző villa az előkelő negyedben.) A házigazda, noha tulajdonképpen nem kísérték haza, borzasztóan hálás, hogy egyáltalán túlélte az eseményeket, szívesen látja vendégül a karaktereket. Úgy döntött, hogy a hiszékeny ostobák lesznek azok, akik megvédik az életét. Hát rásegített egy kicsit, hogy jobban a szörny ellen hangolódjon a parti. Két apróbb trükköt is véghezvisz ennek érdekében a nap folyamán:

**A,**

Még előző nap felbérelt egy koldusasszonyt gyermekével, kimosdatta, felöltöztette őket, és a megfélemlített szerencsétleneket mint a hűgát és unokaöccsét mutatja be. A lány nem szól semmit, csak élénken bólogat. Aztán, amikor az átvirrasztott éjjel után a karakterek aludni térnek a vendégszobába, megöli és csúnyán összevagdossa a lányt és a gyereket, mintha a szörny tette volna. Nyitva hagyja az ablakot („...ott jött be, ugyebár...”), utána sikoltozva fellármázza védelmezőit. Nagyon jól játssza a félelemtől örült nyárspolgárt.

**B,**

A kertben felállít egy emberszabású bábút, aztán, amikor mindenki a nappaliban tartózkodik, hirtelen észreveszi a csuklyás leskelődőt. Feljánlja, hogy a hátsó bejárathoz vezeti a partit, hogy azután a csuklyás hátába kerülhessenek. Ezután utánuk oson, s épp, amikor észrevennék a turpisságot a köpennyel kapcsolatban, hátszúrja egyiküket. Mielőtt észbe kapnának, visszarohan a házba, hogy ott találják, ha visszamennek. (Akár még mágiát is használhat az eltűnéshez.)

### A nyomozás

A Bíró meghívja egy, Hashitthoz hasonlóan gyanútlan barátját a villába. (Az illető varázsló szintén.) A parti tagjai a nekromanciához is értő varázstudó segítségével kisüthetik, hogy milyen fajta élőholltal állnak is szemben. Trofoptes, a varázsló sajnos csak elvi szinten ést a halottidézéshez, gyakorlatban még sosem próbálta, de szívesen segít: tud egy formulát, mellyel a kisebb hatalmú élőholtak az örök nyugalomba küldhetők.

Van egy titkos, mágikus hatalmú versike, amelyet ha visszafelé olvasnak fel az élőholt jelenlétében, s utána elmondják a születésekor kapott nevét, akkor a lelke visszatér az örök körforgásba. Le is írja a verset. (ld. melléklet.)

Most már csak a nevet kell megszerezni. Ezt legegyszerűbben a Tir Loddie család kastélyában lehet megejteni. Ha egyszerűen bekopognak, akkor az öreg házvezetőnő és a fia, a kertész szívesen végigvezeti őket a kastélyon. A családi almanachból megtudhatják a játékosok, hogy három testvér volt. Nevet itt nem említenek, de a házvezetőnő megmutatja a három testvér gyerekkori képt a családi galériában. Itt már szerepelnek a nevek is. Cadawer, Rudegir (a Beid), Doremár (a Bíró). Ha betörnének a házba, ugyanezt tudhatják meg.

### A végkifejlet

Most már minden együtt van ahhoz, hogy leírtsák az élőholtat. El kell hát menniük a külvárosba, hogy megtalálják. A Bíró persze velük tart, nem mer otthon maradni egyedül. Hogy javítsa az esélyüket, a Bíró még lovakat is szerez. Így indulnak hát neki az éjszakának. Egy hosszú, lehetőleg sötét utcán haladjanak. Találjanak valamit, amivel egy darabig elvacakolhatnak. (Pl. egy iszonyatosan megcsonkított holttestet, de a lényeg az, hogy a Beidnek legyen elég ideje kifeszíteni az abbítszálat (ld. később.) Aztán a hátuk mögé lopózik, és megszólal síron túli hangján: „Bevégeztetett hát, kedves bátyám!” - ennyi hallatszik csak a karakterek és a bíró fejében. A Bíró pánikba esik. Hangos ordítással vágára fogja a lovát. Egyenesen bele is rohan a Beid csapdájába. S így jár minden karakter is, aki követi. Az utcán, lovasoknak nyakmagasságban egy erős abbit vagy acéldrót van kifeszítve, a sötétben észre sem lehet venni. Lefejez mindenkit, aki belevágtat. Elsőként a Bírót... így teljesedett be a feltámadott Tir Loddie testvérbosszúja az öccsén, így vált valóra a jóslat is:

A „szent sólyommadár” Arel papnőjét jelenti. Az „élet és a halál ura” a Bíró, „kötél által hal meg” nos, a Bírót egy fémkötél ölte meg. „Bíbor varázstudó jön majd eltemetni” -

Hashitt fejcsóválva térdel le a halott mellé, aki mégiscsak a barátja volt. A Beid egyébként a Bíró halálának pillanatában megmerevedik, nem mozdul többé, békésen várja, hogy akár a versikével, akár fegyverek erejével a nemléte taszítsák. Összeégett arcán az utolsó pillanatig mosoly ül...

### KM!

Biztosan észrevetted, ez a mese nem a klasszikus „legyakom a szörnyet-elkerülöm a csapdát-felszedem-a-sok-kincset” stílusban íródott. Ezért a tapasztalati pontok elosztása is másként történik. A következő szempontokat vedd figyelembe:

- Sikerült-e végül is elpusztítani a Beidet, megszerezték-e a verset, és az élőholt nevét;
- Mennyit tudtak maguktól kikövetkeztetni a háttérben zajló események közül;

- Mennyire sikerült törvénytelen, kevés ártatlan áldozat élete árán végigjátszani a mesét;
- Jó volt-e a szerepjáték, kellőképpen beleélték-e magukat karaktereik jellemébe, gondolatvilágába;
- Hány karakter élte túl a kalandot.

1995-'96 (?).

Szerző: Kováts András

Forrás: Kronikak.hu

A Kronikak.hu oldalon megjelent eredeti, még írógéppel készített változat alapján szerkesztette: Magyar Gergely

A régi kalandmodulhoz térkép, melléklet nem került előtalálásra.