

Sivatagi história

M.A.G.U.S. kalandmodul 6-8. szintű karakterek számára



Az alábbiakban egy rövidebb kalandmodul vázát kínáljuk nektek, amely szervesen kapcsolódik az előző Rúna számokban megkezdett dzsad tolvaj-ismertetőkhöz. Azoknak, akik vállalkoznak az elmesélésére, még bizony csiszolgatni kell majd rajta, ám csakis rajtuk múlik, hogy mit hoznak ki belőle. Ha akarnak, új NJK-kat vagy új helyszíneket is kitalálhatnak hozzá, mi csak azokat írtuk le, melyek a modul lejátszásához feltétlenül szükségesek. A kalandmoduloknak abba a csoportjába tartozik ugyanis, amikor nem lehet lépésről lépésre kidolgozni minden egyes eseményt vagy lehetőséget. Ezekben a játékokban a KM meglehetősen szabad kezet kap, sokszor bizony improvizálnia is kell. Mivel a játék helyszíne egy egész város és csupán a modul kezdete az, ami bizonyos, az ilyen típusú játékoknál nagyobb hangsúlyt helyeznek az alkotók az egyes szereplőkre, illetve a helyszínekre. Az NJK-k motivációi adhatják meg a különféle lehetséges történetfonalat, s maga a játék is a szerint változik, hogy a JK-k kivel, mikor és hol találkoznak. Ennek megfelelően a játék befejezését sem lehet pontosan megjövendölni.

Rugalmasan lehet kezelni a mindenféle értékeket is. A KM játékosai ismeretében erősítheti avagy gyengítheti az ellenfeleket. Célszerű a varázshasználók esetében előre felkészülni a mágia alkalmazására, tehát



összeállítani egy amolyan helyzetektől függő „kedvenc varázslatok listáját”. Ugyancsak a KM hatáskörébe utaltuk a Tp-k odaitélését is. Döntse el ő, a játék és játékosai ismeretében, hogy ki mennyire szolgált rá a jutalmazásra.

Az, hogy a KM-nek még számos tennivalója akadhat a modullal, nem jelenti azt, hogy a játékosai az ezután következőket elolvashatják!

Előtörténet

Al Haddab szinte jelentéktelen kis emírség valahol a Taba el-Ibarában. Egy vízzel és datolyapálmákkal gazdag oázisra épült századokkal ezelőtt, s lakói jobbára azt a tényt használták ki, hogy közel-távol ez az egyetlen hely, ahol vízhez juthat az utazó. Fontos kereskedelmi központ lett, hatalmas bazárral, gazdag szerájokkal és hamarosan számos ügyes kézművest, kereskedőt vonzott magához. Emírje viszonylagos bőségben és gazdagságban élt mindaddig, míg a Manifesztációs Háború hullámai át nem csaptak kicsiny birodalma felett.

Al Haddab az elsők között esett el, amikor az amund hordák felbukkantak a sivatagból. Az emír elmenekült, akárcsak a lakosok többsége. Az emírség ma inkább hasonlít valamely kísértetvároshoz, semmint az egykor nyüzsgő településhez. Akik megmaradtak, behódoltak a gögös és büszke



amundoknak, s úgy próbálják tengetni az életüket, ahogy csak szűkös lehetőségeikből telik. Vannak, akik fenntartás nélkül behódoltak az idegeneknek, ilyenek a Koplalók nevű tolvajcéh emberei, akik az eddigi másodhegedűs helyéről léptek hirtelen az előtérbe, mivel hasznos szolgálataik jutalmaként – jóllehet lenézik és megvetik őket – az amundoktól számos kiváltságot kaptak: csekély szabadságban intézhetik ügyeiket, éjszaka is járhatnak az utcán (feltéve, hogy nincs az égen a kék hold), viszonylagos védelmet élveznek, ha bármikor és bármiben az idegenek szolgálatára állnak. Így nem kezelik őket rabszolgához hasonlatosan.

Elődeik, akik eddig a városi alvilág urai voltak, a Hajcsárok, az amundok megjelenésével visszavonultak a föld alatti katakombá-erődjük mélyére, s megpróbálják felvenni a versenyt a megerősödött ellenféllel, aki fölénye biztos tudatában a grazst is meghirdette ellenük. Vezetőjük egy dzsenn mestertolvaj – róla csak a legszűkebb környezete tudja, hogy azonos a város emírével, akiről mindenki azt hiszi, hogy a lakosság nagy részével együtt elmenekült, amikor az amundok megjelentek. Talán így érthetőbb, hogy a Hajcsárok miért lettek most az emírség szabadságáért folyó küzdelem élharcosai.

Sikerült kideríteniük egy rendkívül fontos amund varázstárgy hollétét, a legtehetségesebb tolvajuk meg is szerezte a kis nyakéket, amely viselőjét láthatatlanná teszi a fal- és szobordémonok előtt (ankhe-thueeth, illetve khep-tueeth – ejtsd: tuesz). Az emír ezt a varázstárgyat a városban tartózkodó pyarroni ügynököknek akarja eljuttatni, így nyerve egy meglehetősen erős szövetségest „szabadságharcához”. A tolvajoknak nincs tudomásuk róla, s valószínűleg nem is igazán érdekli őket, mi szüksége lehet egy amundnak olyan varázstárgyra, amely elrejtíti őt a démonok szeme elől. A ma élő amundok már nem is használják, a varázstárgy csupán harci ereklye. Annak idején Refis, a Földanya papjai készítették, de Amhe-Ramun megerősödő hatalmának még ily módon felvértezve sem voltak képesek ellenállni.

Sok minden van azonban, amelyről senkinek, vagy csupán nagyon keveseknek van tudomása. A pyarroni ügynökök valójában krániak, s noha érdekeik és céljaik időlegesen megegyeznek az Államszövetség embereivel, a módszer és az ideológia jelentős mértékben különbözik. A tolvaj nem csupán a kiszemelt mágikus tárgyat orozta el,

de magához vette egy kis dobozkát is, melynek pontos mibenlétéről nem tudott semmit. Nem tudják, hogy az elloptott nyakéken keresztül Amhe-Ramun papjai időről időre (naponta egyszer) a sivatagi homokvihart tudják annak környezetére idézni, s ily módon nem csupán segíthetik annak viselőjét, de akár el is pusztíthatják, ha úgy tartja kedvük. A másik varázstárgy egy kis, festett dobozka, a rajta lévő rajzolatok kísértetiesen emlékeztetnek a faldémonok megidézéséhez szükségesekre. Benne csupán egy marék hamu van, ám ha belenyúlunk és kiemeljük, akkor a homokszemek köpönyeggé állnak össze, amely 60%-kal növeli a rejtőzködés képzettség értékeit és hatalmat ad egy általa kiválasztott faldémon felett. Ám mindazok, akik a köpeny levételekor nem dobnak sikeres asztrál és akaraterő-próbát, elveszítik egy számukra különös fontossággal bíró emléküket, amelyhez viharos érzelmeik kapcsolódnak. A köpeny igazi tulajdonosa (Aneth-heth – NJK – Ahesz-hesz) az egyetlen, aki ezekben az emlékekben azután mint sajátjában vájkálhat. Ha valaki magára ölti, érezni fogja, hogy a köpeny segíti a rejtőzését, ám a faldémonnal kapcsolatos tudáshoz csak akkor juthat, ha a köpenyt viseli és szembe kerül egy ilyen rajzollal.

A Hajcsárok tolvaja értesítette a sikerről mind a „pyarroniakat”, mind saját klánját, s mivel tudta, hogy a Koplalók minden lépését figyelhetik, nem merte megkockáztatni, hogy kilépjen az utcára. Ezért egy előkelő karavánszerájba húzódott vissza, amelynek ismerte néhány titkos kijáratát. A megszerzett tárgyakat persze nem tartotta magánál, hanem elrejtette egy üres szobában. Ám az amundok és a koplalók hamarabb nyomára bukkantak, mint szeretne volna, s meggyilkolták. Csupán a klán titkos gesztusnyelvén értesíthette megtalálóját (halálában is egy bizonyos módon tartva ujjait), hogy szerzeményét a ház Rózsakert nevű szobájában rejtette el. Nem tudta, hogy ide azóta már beköltöztek a parti tagjai, akik egy karaván kísérlőként jutottak el Al Haddabba.

Immáron három fél keresi az elveszett tárgyakat: a Koplalók és az amundok, a Hajcsárok, akiknek a létezése áll vagy bukik rajtuk, és persze Krán ügynökei, kiknek

jelenlétéről csupán a volt emír és a hozzá legközelebb állók tudnak.

Ne feledjük, mindhárom fél tökéletesen tisztában van vele, mire képes a nyakék, csupán a kalandozók tapogatóznak a sötétben.

A történet kezdete

Psz. 3693. Délvidék. Nem sok karaván indul azóta a városokba, ahol az amundok vették kezükbe az irányítást. Vannak olyan települések, amelyek minden lakóját lemészárolták vagy rabszolgasorba vetették, máshol viszont az ellenállók felkoncolása után a behódolóknak adták az embernépek feletti igazgatás jogát. Örökösen szükségük van ugyan rabszolgákra, ám a talpnyalóiknak néha megengedik, hogy ők választhassák ki azokat. Ezeknek a köpönyegforgató városoknak ugyanúgy megvannak a szükségleteik, mint annak előtte, így hát a helyben maradottak jó pénzt fizetnek a karavánokkal városukba érkező fontos portékáért. Akik pedig hajlandóak elkísérni ezeket a karavánokat, szintén vagyonos embernek számítanak, mihelyt az így szerzett fizetéssel visszatérnek a még fel nem dúlt területekre. Sok kalandor és szerencsevadász akad, aki a gyors meggazdagodás reményében minden efféle örülségre kapható. A parti tagjai is közéjük tartoznak (Ha nem felel meg a történetüknek, karakterüknek, találj ki valami mást). Nem tudják persze, hogy épp az ő szállásukon, egy kis falifülkében helyezte el zsákmányát a Hajcsárok tolvaja...

Miközben nyugodtan várakoznak, megpróbálják kipihenni a sivatagi út fáradalmait, egyszerre borzasztó lárma hallatszik a szeráj alsóbb, mindenki számára hozzáférhető szintjéről: a Koplalók emberei ütöttek rajta a Hajcsárok tolvaján. A Villanás nevű varázstrükkal vakították el, majd lerohanták, és rövid, ám igen heves küzdelem után felaprították. Igen csodálkoznak, amikor nem találják nála a keresett tárgyat.

Mire a játékosok a helyszínre érnek (legyenek igen óvatosak, ne hívják fel magukra a figyelmet feleslegesen – mindenképpen beszélj nekik a rabszolgákról, az amundok határtalan rosszindulatáról és erejéről, az afféle árulóvárosokról stb.; tisztázd azt is, hogy kinél milyen felszerelési tárgy található, illetőleg hol van a többi), csak néhány halálra rémült Koplalót láthatnak, illetve egy vezetőfélét (Sadin – lásd NJK-k között), aki roppant nehézkesen magyaráz valamit egy előkelő és félelmetes külsejű amundnak (neb-het kasztú NJK). Az itt-ott elhangzó dzsad szavakból (ha értik) rájöhetnek, hogy az amundok valami rendkívül fontos tárgy eltűnését sérelmezik. A Hajcsárok tolvaja holtan, lemeztelenítve fekszik a romba dőlt szeráj közepén. Az amund bosszúsnak látszik. Varázsolni kezd... Sosem hallott szavak hagyják el ajkát, szél kavarodik odalent, s panaszos hangon felmordul valami a falban. A varázstárgy segítségével támaszt vihart, hogy kiderítse a hollétét. Eleddig bíztak abban, hogy a Koplalók ügyis megtalálják. Az amundot nem igazán érdekli, mi történik ezután, s míg az emeleten elszabadul a pokol, ő távozik, emberi ebeire bízva, hogy előássák az elrabolt holmit. Az amundok szállására, a régi emíri palotába távozik.

A kis nyakék közvetlen közelében néhány pillanatra a legvadabb sivatagi vihar kezd tombolni. Hatását ugyan némileg csökkenti, hogy egy kis falifülkében van elhelyezve, ám így is gyilkos erejű. Mindazok, akik a közvetlen közelében tartózkodnak, 6K6 Fp veszteséget szenvednek a normális (6K10) sérülés helyett. A kis helyiség pillanatok alatt megtelik forró homokkal, mely eltöm szemet-száját, s a bontieket csak az menti meg a megfulladástól, hogy a roppant homoktömeg súlya alatt az egész szoba leszakad a szeráj belső udvarára, egy néhai árkádsor közepére.

Az odabent tartózkodók az eséstől újabb sérülést a homok miatt nem szenvednek, aki pedig a helyszínre siet, az megpillanthatja a kis nyakéket egy jókora homoktölcsér kellős közepén. A varázs a végére ért, egyelőre nem jelent különösebb veszedelmet. A kalandozók szállása romokban hever mindent betemetett a homok. Ahhoz, hogy a legszükségesebb felszereléseiket kimenthessék, legalább fél óra nyugodt kutakodás szükséges. Ebben az esetben 65% eséllyel megtalálják a másik varázstárgyat is. Ha nincs rá idejük, vagy nem fordítanak rá kellő energiát, utóbb a szobában lévő

összes holmi a Koplalókhöz kerül, s amit ki tudnak következtetni belőlük, az mind a játékosok ellen fordítható. (Természetesen hibás következtetésekre is juthatnak. Ez kizárólag kiinduló ismereteiktől és a föllelt tárgyaktól függ.)

Nyugodt kutakodásra természetesen nincs idő, a Koplalók emberei Sadinnal az élen azonnal megjelennek, s gondolkodás nélkül rátámadnak mindenkire, aki a rommá lett árkádsor közepén éktelenkedő, óriási homokdűne közelében találnak. Ha a helyzetük válságosra fordulna, Sadin néhány varázstrükköt bevetve menekülni próbál.

Ettől fogva az események előre megjósolhatatlan fordulatot vehetnek, s csupán a játékosokon múlik, miként cselekednek. A fontosabb irányvonalakat azonban nem árt vázolni.

A szeráj tulajdonosa azonnal távozásra sűrgeti a karaktereket, mondván, hogy most már nincs esélyük a Koplalók és az Amundok ellen, ő pedig lehetőség szerint szeretne ebből kimaradni, nem akar sem rabszolga lenni, sem halott. Igaza van, fél óra múlva megjelennek a Koplalók megerősített csapatai (15 fő) és velük két amund harcos is. Ők elsősorban a nyakéket akarják, s csak azután a kalandozókat. Ha meglelik a varázstárgyat, sokkal kisebb lelkesedéssel üldözik tovább a partit, de megteszik!

A karaktereknek jól meg kell fontolniuk, hová rejtőzzenek, a város ugyanis tele van a Koplalók besúgóival, s hacsak nem álcázzák magukat szerfölött meggyőzően vagy nem válnak köddé, nagyjából egy óra alatt a nyomukra bukkannak. (Néhány vakmerőbb támadással jól lehet érzékeltetni a szorultságukat, esetleges jótévedők is árulóikká válhatnak, stb.)

Ugyanilyen hatékonysággal működik a Hajcsárokhoz hű besúgóhálózat is, noha sokkal kevesebb tagja van, így legalább három óra kell nekik, hogy ráleljenek a partira, folyton csak az események nyomában járhatnak. Számukra is fontosak a kalandozók, még akkor is, ha nincs náluk a nyakék. Szövetségeseket keresnek az amundok elleni harcban.

Két hely van a városban, ahol a kalandozók viszonylagos biztonságban meghúzhatják magukat. Az egyik a néhai Galradzsa-szentély, melynek papja a segítségükre lehet. Ő a romok között rejtőzik, a Koplalók nem méltatják különösebb figyelemre.

A másik a régi bazár alatt húzódó csatornarendszer, amely a régi időkben egyszerre volt raktárakból álló labirintus és titkos

megbeszélések színtere. Itt is megbújhatnak, ám a mindkét klánt rendszeres hírekkel ellátó patkánybárók alattvalói idővel felfedezik őket.

Nagyon sok múlik azon, hogy ki talál rájuk először. A KM-nek gondoskodnia kell róla, hogy a játékosok meglehetősen kétségbeejtő és kilátástalan helyzetben érezzék magukat, s rendkívül gyanakvóak legyenek mindenkivel szemben. (A már említett túlerő és a galád erkölcsű árulók ebben sokat segíthetnek. Fontos, hogy tisztában legyenek vele: a legjobb esetben is rabszolgák lesznek, azoknak a helyzete pedig megfelelőképpen gyalázatos – erre is láthatnak példákat bujkálás közben. Mi legyen, ha nem akarnak menekülni? A legkiválóbb lovagot is meg lehet győzni a pillanatnyi harc hiábavaló voltáról néhány túltápoltnak tűnő NJK felvonultatásával. (Ha mégis inkább a végsőkig harcolnának, fogasd el őket nyugodt szívvel, szenvedjenek el mindenféle megaláztatásokat – de lehetőleg ne öld meg őket. Legyenek utolsó a rabszolgák között, keményen szemmel tartva. Ők lesznek az elsők, akik szökni akarnak majd, hogy azután segítőköt szerezve bosszút állhassanak nemcsak magukért, de az egész megcsúfolt emberi fajért.)

A Hajcsárok patkányai is dolgoznak, s előbb-utóbb a menekülők nyomára bukkannak, ha a két hely valamelyikén rejtőzik. Ekkor egy közvetítővel találkat beszélnek meg velük, a régi katakomba-erőd külső régiójában. (Nyugodtan gyanakodjanak csapdára – nem lesz.) Itt a Hajcsárok vezetőivel találkozhatnak, akik nagy vonalakban beavatják őket a történetek hátterébe. Két lehetőségük van: vagy együttműködnek az amundok elleni harcban, vagy megölik őket, mint potenciális árulókat. A tolvajok mindenképpen szeretnének hozzájutni a nyakékhez, mert a pyarroniaknak szánják. A kalandozóknak adott esetben meg kell róla győzniük őket, hogy náluk jobb kezekben van, mint a „pyarroni” szövetségeseikében.

A krániakat kizárólag abban az esetben érdeklik a kalandozók, ha náluk van a nyakék, különben nem bújnak elő rejtkehelyükről. Csak akkor lépnek kapcsolatba a Hajcsárokkal, ha akarnak; segítenek az amundok elleni küzdelemben, de csakis a nyakékért cserébe. Ők ugyanis saját terveket fontolgatnak.

Tudomásuk van róla, hogy a régi emíri palota egyik udvara különösképpen alkalmas mágikus szertartások bemutatására: az egész városban egyedül itt van rá lehetőség, hogy minimális energia befektetéssel kaput nyissanak Krán egyik külső tartományára, ahonnan jelentősebb segítséget kaphatnának. Ám ennek az az előfeltétele, hogy a kapunyitáshoz szükséges tárgya – egy úgynevezett vérlándzsát – bejuttassanak az udvarra, s ott véraldozattal működésbe hozzák. Nem a dzsádok és a tolvajok ellen küzdenek, csupán nem válogatnak a módszerekben, ha az amundok elsöpréséről van szó.

Ha a kalandozók nem a két fent említett hely valamelyikén rejtőztek el, akkor is meghívást kapnak egy találkára, ám ez esetben egy Koplaló fogja magát a rivális klán megbízottjának kiadni, s megkísérli csapdába csalni a partit.

Ezt követően már nem lehet pontosan behatározni, hogy mi fog történni, ám a fontosabb helyszínek bemutatása minden bizonnyal a KM segítségére lehet az események mind élvezetesebb lebonyolításában.

Helyszínek

Ezen átfogó jellegű leírások alapján bárki elkészítheti az adott helyszín térképét, ha úgy látja jónak. Ha valahol valami nagyobb fontosságú dolog található, az a szövegben szerepel, egyébként a KM fantáziájára bízunk, ha egyet s mást még el akar helyezni itt-ott. Csak arra kell közben ügyelnie, hogy a játékegyensúly ne boruljon fel, s játékosai ne kerüljenek megoldhatatlan, kilátástalan szituációba.

Al Haddab egyike azoknak a kísértetvárosoknak, amelyeket az amund inváziós erők a villámháború első hónapjai során bekebeleztek. Nem jutott olyan sanyarú sorsra, mint számos társa, de lakóinak nagy része elmenekült; akik maradtak, azok vagy behódoltak, vagy az amúgy is népes rabszolgasereget gyarapították, vagy egyszerűen lemészárolták őket. Kihalt utcák néptelen

sikátorok városa ez, ahol félelemben él mindenki, s ha valaki az utcára merészkedik, az csak rabszolga vagy az amundok talpnyalója lehet. Csupán a déli órákban engedélyeznek kijárást a hódítók, ekkor indulhat mindenki a szükségletei beszerzésére. Ám a legnagyobb hőség idején néha még azok is hús házaik mélyére húzódnak, akik máskülönben ételre vagy italtra szorulnának.

Csak az amundok szolgálai páváskodnak az utcákon, ők intézik a jócskán megcsappant forgalmú bazár ügyeit, ők felügyelnek a rendre, ők büntetik meg, akit az új törvények megszegésén kapnak. A vakító fehérségű házak közül eltűntek a kóbor kutyák, a koldusok és a próféták, egyszóval mindenki, aki mások alamizsnájából tengette életét. Al Haddab gonosz, kegyetlen, öröm nélkül való várossá lett.

Három központi helyszíne van. Az egyik a **régi emíri palota**, melyet csúnyán helybenhagytak a hódítók, kiknek semmi sem volt szent, ami az embereknek örömet okozhat. A kertek kiszáradtak, a szobrokat összetörték, a termek díszzeit és bútorzatát hatalma máglyákon elégették, s a saját idegen ízlésüknek megfelelően rendezkedtek be az épületben. A falakat katonák vigyázzák, a napfényes udvarokon homok borítja a mozaikpadlót, a tűző napon csak a meggyötört rabszolgák vánszorognak.

Az egész palota falakkal körülhatárolt épületegyüttes, amelyet belső falak is több részre osztanak. Három nagyobb belső udvara van, pálmákkal és lassan kiszáradó növényzettel. A legkisebb közülük a középső, a régi medenceudvar, ahová csak az épületen keresztül lehet kijutni. Ezt a helyet akarják a krániak felkeresni. Itt volt egy rózsakert is, ma szomorú száraz, fülledt luk, minden oldalról a palota épülete, egykor hűvös árkádai veszik körül.

A palotában egy szobordémon és három faldémon található. A szobordémon a rózsakertre nyíló volt háremben áll, itt rendezték be az amundok Amhe-Ramun szentélyét is. A három faldémont szétszórta festették fel a palota három különböző pontján (a kalandozók ne találkozzanak egy útvonalon mindegyikkel), de a szobordémontól távol. Ezek egyikét lehet a homokköpönyeggel uralni. A KM döntse el – természetesen előre -, hogy melyik legyen az.

A másik, egykor központi szerepet betöltő hely a **bazár**. Több egymásba kapcsolódó utca együttese, melyeket kupolás tetőkkel fedtek be, s

tettek egyetlen összefüggő csarnokká. Manapság sokkal több a bedeszkázott ajtó és ablak, mint a portékáját kínáló kereskedő, a kávéházak tulajdonosai legfeljebb gyötrő félelmeikről és a pangó üzletről beszélgethetnek egymással. Csupán napközépkor és a rákövetkező két órában elevenedik meg tetszhalott álmából a bazár, amikor a város maradék lakói az engedélyezett időt kihasználva elzarándokolnak ide élelmiszerért és hírekért. Majd minden üzletből nyílik lejárát az alsó csatornarendszerbe, ám a boltosok között számtalan bizonytalan, félelemteli pletyka kering, ezért mostanság már nem járnak a régi raktárakba, inkább maguk torlaszolják el az arra futó alagutakat.

A **csatornarendszer** elvileg minden házba bejutást biztosítana a városban, ám egyrészt ezek a járatok jobbára szűkek egy felnőtt embernek – egy ötéves gyerek is csak ügyel-bajjal boldogulna –, másrészt általában vasrácsokkal vannak ellátva a patkányok miatt. Ennek ellenére persze a tolvajok rengeteg titkos átjárót, rejtékajtót építettek errefelé, innen lehet eljutni a katakomba-erődbe is. Hogy melyik úton, az természetesen szigorúan titkos, a Koplalók sem tudják.

A békeidőkben, amikor még valódi élet volt a városban, a csatornarendszert az oázis vizének segítségével működtették. Most azonban a megfelelő szerkezetek híján (öszvérekkal hajtott vízátemelők), a kanálisok beszáradnak, hihetetlen bűz uralkodik mindenütt. A csatornarendszer egyik kijárata a városon kívülre nyílik, a falaktól mintegy hatszáz lépésre, egy homokos váz oldalában. Elrozdáltt vasrács védi a sivatagi állatoktól, ám a túlfolyó kiszáradása óta nem csak patkányok, hanem kígyók és skorpiók is szívesen húzódnak ide a hőség elől.

A város harmadik központi hajszíne az a néhány tó, melynek annak idején a létrejöttét köszönhette: a régi oázis közepe, néhány pálmaligettel és teveitatóval. Itt számos szeráj található, ám egy kivételével mind lakatlan. Már korántsem jár annyi karaván a városba, hogy munkát adjon többnek is. Az egyetlen működő szerájba, az El Dzsiahba szállásolták el a kalandozókat is.

Az **El Dzsiah** régi, komor épület. Egyetlen hatalmas kapuja az oázis melletti nagy, napsütötte térre nyílik, odabenn hús félhomály uralkodik. A szeráj minden ablaka az árkádsorral övezett belső udvarra szolgál. Ide egyetlen ajtó vezet, ugyanabból a teremből, ahová a nagykapu nyílik. A teremből lehet feljutni a szállásokra, melyek az emeleten

vannak. A földszinten az egyszerű, szegényebb vándorok húzódnak meg közös teremben. Az emeleti szobák ajtaja a folyosóra, ablaka a belső udvarra néz. Tizenöt szoba van, mindegyik négy személy befogadására alkalmas.

Az egyik hely, ahol a kalandozók ideiglenesen oltalmat nyerhetnek, **Galradzsa régi szentélye**. Ma már nincsenek közös imádságok, mint régen. A városka lakóinak Amhe-Ramunt kell tisztelniük, ám sokan közülük akár életük kockáztatásával is ősi isteneikhez fohászkodnak otthonuk magányában. Az egykori szentélyt felégették a hódítók, kormos, keserű falai azonban még állnak. Itt tengeti életét Galradzsa volt papja, aki esetleg segíthet a bajbajutottakon. A szentély kör alakú, a berendezését összetörték, a pap egy kis melléképületben lakik. A derékalja alatti búvóhelyen – ami épp az ilyen esetekre készült – akár öt embernek is menedéket adhat. A kicsiny fülkéknek van összeköttetése a csatornahálózattal, a melléképület árnyékszéke révén, ám ez csak a patkányok számára járható, a karakterek számára szűk, kibontani, kiszélesíteni rendkívül nehéz.

A csatornarendszer egyik – titkos ajtóval rejtett – aknájából nyílik a Hajcsárok **katakomba-erődjének** a bejárata is. Látszólag nem más, mint egy félig-meddig beszáradt, bűzös gödör az öt láb mély kút alján, ám ez csak egy 120E-s illúziót kisugárzó varázsjel hatása. Ez rejti el a falba vert kapaszkodókat is, amelyeken alá lehet ereszkedni. Az erődöt nemzedékekkel ezelőtt vájták a város alatti vízzáró réteg alatt húzódó homokköbe a Hajcsárok ősei. Voltaképpen nem egyéb alacsony járatok, jól védhető termek, lépcsők, üregek bonyolult szövevényénél. A falakon elhelyezett titkos jelek alapján az itt lakók fény nélkül is eltájékozódnak. Ugyancsak ismerik a csapdákat meg azokat a járatokat, ahová nem tanácsos belépni. Az előző Rúnában leírt varázsjelek közül nyugodt lélekkel válogathat a KM (Rúna III/4, 16.o), és persze saját találmányú csapdáit is elhelyezheti. Ám a külterületen túl a katakombaerőd nem halálcsapda, inkább jól védhető vár. Van itt bőséggel minden, ami a túléléshez szükséges –

élelmiszerraktárak, fegyverkamra, gyakorlóterem, stb. -, de még egy kisebb könyvtár és egy Doldzsah-szentély is akad, no meg a kígyóterem, ahol a folyosók mennyezetére aggatott hullókorsókban mérgekígyókat gondoznak. A hullókorsók egyszerű csapdák, aktiválásukkal a magasról lezuhanó cserépedényekből kiszabadulnak az ijedt hullók... (Bestiárium 21.o – Mérgekígyók)

A Hajcsárok hatalmának megingatásával felkapaszkodott árulók, a Koplalók egy elesett kereskedő roppant magánépületében, az úgynevezett **Homokpalotában** szállásolták el magukat.

Az amundok talpnyalóinak erődítménye közel sem olyan jól védhető, mint a Hajcsárok generációk során kiépített föld alatti birodalma, erősségét inkább a sok benne nyüzsgő adja. Többszintes épület, amelyhez hatalmas raktárak, hombárok tartoznak. Saját belső kútja van, s védelmi berendezései hasonlóak a másik tolvajklánéhoz. Az egyetlen különbség, hogy semmi olyasmit nem használhatnak, ami miatt teljesen át kellett volna építeni a házat, így hát igazán bonyolult mechanikus csapdáik nincsenek. Van viszont számos különlegesen képzett harci kutyájuk, amelyek nem csupán kitűnő szaglással szolgálják őket. (Bestiárium 17. o – akinek kedve van, ezeket még tápolhatja, de csak egy kicsit) A Homokpalota gazdagon díszített, a város különféle pontjairól összerabolt holmikkal ékes tolvajtanya. Nem állna ki egy nagyobb ostromot, ám ilyesmitől nem is kell tartania. A behatólók ettől függetlenül nehéz helyzetben vannak, mivel a tolvajok helyenként még a kőlapokat is recsegő padlódeszkákkal helyettesítették, az utcára nyíló ablakokat, ajtókat pedig – egy kivétellel – befalazták.

A modulban szereplő NJK-k, hatalmi csoportok és szörnyek

Azokban az esetekben, amikor nem egy konkrét személyről van szó, a harcértékeknél csupán értékhatárt

határozunk meg. A maximális érték minden NJK-nak legfeljebb kétszer adható meg (amundoknál egyszer). A többit arányosan kell megosztani a tartományban. A különféle fegyverek értékeit ennek megfelelően kell átszámolni. Természetesen más fegyverek is használhatók, ám figyelembe kell venni, hogy adott esetben belül esnek-e az NJK lehetőségein. (Nem juthat akárki dzsenn szabályához vagy mara-sequorhoz.)

Az esetleges varázstárgyakkal nem minden NJK rendelkezik, csak akiket a KM erre kijelöl. Ne feledjük, hogy máskülönben a parti rengeteg varázstárgyhoz jutna, mégpedig érdemtelenül. Az NJK-kat varázsszökkel felruházni tehát nem kötelező, kizárólag a karakterek erejének előzetes ismeretében lehet rá szükség. A sok mágikus tárgyon ne csodálkozzunk, elvégre generációk óta tevékenykedő tolvajklánokról van szó.

Az (Mf) azt jelzi, hogy az adott NJK mesterfokon bánik a fegyverrel. A (Mf+mágia) két értéket takar, az egyik a közönséges, a másik a rúnafegyver használata, mindkettőt mesterfokon. A (+ mágia) azt jelenti, hogy a karakter csak alapfokon jártas az adott fegyver forgatásában, a második érték rúnafegyver esetén értendő.

Az amundokra és a dzsennekre a Második Törvénykönyvben (6-11. o) foglaltak érvényesek, azzal a kivétellel, hogy JK nem kerülhet ki közülük.

Az aktuális pszi-ponton kívüli pontok a dinamikus pszi pajzsban vannak.

Hajcsárok

A régen nagy hírű és befolyásos szervezet ma már csupán 50 főt számlál, ebből mindössze 3 rangosat és 12 számosat. A többiek – persze a vezetők kivételével – ennél mind tapasztalatlanabbak. Elsődleges céljuk az Al Haddab megtisztítása az amundoktól, mindenkit el akarnak söpörni, aki ellenük szegül. Fanatikus társaság, kívülálló szemmel nézve már-már örültek. Nincs veszténivalójuk, szövetségeseket keresnek, és a szabadságukért bármire kaphatók. Rabszolgázadások szervezése ugyanúgy szerepel terveik között, mint a „gerillaharc”. A megszállás óta lelkiismeret furdalás nélkül használnak gyilkos mérgeket. (A mérget a katakomba-erődben tartott kígyókból nyerik.) A belharc képzettség a Második Törvénykönyv 77. oldalán található.

Doldzsahot imádják, jellemük rend.

Szamosok (5-6. szintű tolvajok)

Ép: 7 Fp: 50-60 SFÉ: 1

Harcérték alap tőr Kézi nyílpuska jatagán Dobótör

Ké	24-28	34-38	27-31	31-35	39-53
Té	42-46	50-54	-	56-60	63-67
Vé	93-100	95-102	-	107-114	105-112
Cé	21-30	-	35-44	-	-

Max. pszi pont: 0 v. 13 (Af) AME: 4 v. 22
 Akt. Pszi pont: 0. v. 3 MME: 4. v. 22

Fontosabb képzettségek (az alapkönyvben felsoroltakon kívül):

1 fegyverhasználat	Mf
Hátbaszúrás	Mf
Kötélékből szabadulás	Mf
Kétkezes harc	Af
Lopózás	80%
Rejtőzés	60%
Zsebmetszés	85%
Zárnyitás	75%
Csapdafelfedezés	75%
Belharc	Mf
Írás/olvasás	Af

Esetleges mágikus tárgyak (személyenként legfeljebb 1 darab):

- Asztrál- vagy mentál támadásoktól védő amulett (max. +5 Me)
- Rúnafegyver (+2,+5,+5,+1Fp)

Rangosak (6-8. szintű tolvajok)

Ép: 7 Fp: 60-75 SFÉ: 2

Harcérték alap tőr Kézi nyílpuska

Ké	26-30	36-38	27-31
Té	46-50	54-58	-
Vé	97-104	99-106	-
Cé	37-49	-	37-49

Harcérték jatagán Dobótör

Ké	33-37	41-45
Té	60-64	68-72
Vé	111-115	109-116
Cé	-	-

Max. pszi pont: 18 (Mf) AME: 30
 Akt. Pszi pont: 4 MME: 30
 Mp: 0 v. 6 TME: 5

Fontosabb képzettségek (az alapkönyvben felsoroltakon kívül):

Csomózás	Mf
Lopózás	95%
Zsebmetszés	99%
Szájról olvasás	Af
Kétkezes harc	Mf
Rejtőzés	75%
Zárnyitás	85%
Közös nyelv	Af, 3

Esetleges mágikus tárgyak (személyenként legfeljebb 2 darab – a Szamosaknál már említettek kivül):

- Asztrál- vagy mentál támadásoktól védő amulett (max. +10 ME)
- Rúnafegyver (+4, +10, +10, +2 Fp)
- Rejtőzés köpenye
- Repülő szőnyeg
- Sárkánylehelet itala (90 Mp)

Ama-dir (10. szintű tolvaj)

A klángróf első embere, az egyetlen, aki a Nagytanácsból megmaradt. Ő irányítja a „hadműveleteket”, s minden szempontból a klángróf jobb kezének számít. Vézna, középkorú férfi, mélykék, hímzett köpönyegben, kopasz fején fezzel. Ránézésre teljesen jelentéktelen alak, ám a valóságban számító, ravasz, gátlástalan. Kizárólag a klángróf bírja tökéletes bizalmát és hűségét. Vélhetően nem fog megbízni a kalandozóknak, és igyekszik majd megakadályozni őket abban, hogy minél nagyobb megbecsülést vívjanak ki a dzsenn szemében. Ez alól csakis az amundok elleni harcot közvetlenül segítő cselekedeteik jelentenek kivételt. Jelleme rend halál.

Ép: 8 **Fp:** 85 **SFÉ:** 3

Harcérték	Alap	Tör	Jatagán (Mf+mágia)
Ké	32	42	44 ill. 50
Té	53	61	77 ill. 92 (+3 seb)
Vé	105	107	129 ill. 144
Cé	17	-	-

Harcérték	Dobótör (Mf)	Ostor
Ké	47	35
Té	74	59
Vé	117	105
Cé	-	-

Max. pszi pont:	28 (Mf)	AME:	53
Akt. Pszi pont:	8	MME:	53
Mp:	15	TME:	5

Fontosabb képzettségek (az alapkönyvben felsoroltakon kívül):

Esés	70%
Lopózás	105%
Zsebmetszés	110%
Szájról olvasás	Mf
Ugrás	65%
Rejtőzés	95%
Zárnyítás	99%
Sebgyógyítás	Af
Herbalizmus	Af
Csapdafelfedezés	75%

Mágikus tárgyak:

- Asztrál- vagy mentál támadásoktól védő amulett (+10 ME)
- Rúnafegyver – jatagán (+6, +15, +15, +3 Fp)
- Rejtőzés köpenye
- Láthatatlanság itala
- Sárkánylehelet itala (120 Mp)

Hin-di-dan klángrof (13. szintű dzsenn mestertolvaj)

Az elüzt, rejtőzésbe kényszerített emír gondosan ügyel rá, hogy senki ne jöhessen rá valódi kilétére. Egyedül Ama-

dir ismeri a titkát. Alacsony, vékony csontozatú, látszatra gyenge alkatú. Higgadt, magabiztos, rendszerető férfi. Noha sok időt töltött a tolvajok között, gondolkodása nem változott; azzal viszont tökéletesen tisztában van, mennyit várhat el tőlük, hogyan gondolkodnak ők.

Ősi ellenségei iránt olyan gyűlölet fűti, hogy – megfelelő biztosítékok mellett – szinte bárkivel hajlandó szövetséget kötni. Talán ő az egyetlen, aki nemcsak a „pyarroni” ügynökök rejtélyét ismeri, hanem azt is tudja, hogy valójában Kránt szolgálják. Szeme előtt kizárólag a CÉL lebeg, ennek eléréseért bármire hajlandó. Ha ehhez mindenkit fel kell áldozni a környezetében, ám legyen...

Ép: 10 **Fp:** 103 **SFÉ:** 4

Harcérték	Alap	Dzsenn szablya (Mf)	Tör (Mf+mágia)	Dobótör (Mf)
Ké	38	52	53 ill. 59	53
Té	65	95	83 ill. 98	86
Vé	116	143	128 ill. 143	128
Cé	18	-	-	-

Sebzés bónusz: +1

Max. pszi pont:	66 (Mf)	AME:	87
Akt. Pszi pont:	36	MME:	87
		TME:	6

Fontosabb képzettségek (Ama-dinén kívül):

Esés	115%
Lopózás	125%
Zsebmetszés (dzsenn)	0%
Szájról olvasás	Mf
Ugrás	100%
Rejtőzés	115%
Zárnyítás	115%
Csapdafelfedezés	105%
Legendaismeret	Af
Vakharc	Mf
Történelemismeret	Mf

Mágikus tárgyak:

- Rúnafegyver – Hasszran két töre (+6, +15, +15, +3 Fp) két gyönyörű, díszes tör, melyeket tradicionális törharcban használ (Ü:18, Gy:18, Kétkeszes harc Mf, körönként négy támadás),

- Teleportáló pálcza (Az Utazás pálcájához – M*287. o – hasonlóan működik, alkalmazóját 50 láb távolságba, egy általa kiválasztott helyre repíti, ám a manaháló sajátosságai miatt mágikus tárgyai nem tartanak vele),
- Topáz gyűrű (12E) – parncsszó kimondásával viselőjét és felszerelését 3. fokon légiessé teszi 60 kg súlyhatárig (Hind-dannak ez tökéletes). Naponta egyszer használható K6x10 percig. Amennyiben viselője a súlyhatárt meghaladja, nem aktiválódik, ám csak 1 nap elteltével lehet újra próbálkozni.

Kopralók

Hirtelen kerültek csúcsra, s ez meglátszik egész viselkedésükön. Jóllehet nem mindegyiküknek volt kezdetben ínyére az amundok elvtelen kiszolgálása, mára már bátran pöffeszkednek a város minden pontján, s élvezik, hogy mindenkinél különb bánásmódban részesülnek. Úgy hiszik – némi joggal -, hogy most már bármit megengedhetnek maguknak. Éppen ezért rendkívül kegyetlenek és durvák, kedvüket lelik mások megalázásában, s nem utolsósorban tisztában vannak vele, hogy nem engedhetik ki kezükből a gyeplőt, mert az véres megtorláshoz vezetne. Jelenlegi létszámuk 150-200 fő (ebből 30 Számos és 12 Rangos). Színük a halványsárga, s míg a Hajcsárok égbék emáméi és kelméi régen eltűntek Al Haddab utcáiról, az ő színeik mindenütt láthatók. Kitartóan kutatnak régi ellenségeik után, rengeteg besúgót alkalmaznak, jelen vannak a város minden zugában. Ők vigyáznak a rendre, és ők a végrehajtói az amundok parancsainak is. Elvileg Amhe-Ramun hitére tértek, bár többen közülük kételkednek a jövevény isten ügyének igazában (jól kell titkolniuk). Gyenge, bénító és kábító mérgeket használnak, hiszen ellenfeleiket nem feltétlenül megölni, inkább megalázni akarják. Jellemük káosz halál.

Számosak (5-6. szintű tolvajok)

Értékeik megegyeznek a Hajcsárok hasonló rangú embereinél leírtakkal.

Rangosak (6-8. szintű tolvajok)

Értékeik megegyeznek a Hajcsárok hasonló rangú embereinél leírtakkal.

Sadin (10. szintű tolvaj)

Megalkuvó, sunyi, nagyravágyó alak, az előrejutásért bármire képes. Goromba, durva és erőszakos, tolvajtársai rettegnek tőle, klángrófja pedig még nem látja benne a közmondásos keblen melengetett kígyót. Alacsony, vékony szemű, kurta szakállú, jókötésű férfi. Korábban gorvikban volt rabszolga, erre néhány szörnyű heg emlékeztet arcán és testén. Homokszín selyemruháit fekete övvel, emáméval viseli. Csavaros észjárású, bosszúálló alak, a karaktereket igyekszik – emberei segítségével – manipulálni és saját céljaira felhasználni. Ha szükséges, akár a halálukat is megrendezi, csak hogy eltüntesse őket az amundok szeme elől. Sadint ugyanis kizárólag az a cél élteti, hogy egyszer ő legyen a Kopralók első embere.

Ép: 8 Fp: 86 SFÉ: 3

Harcérték	Alap	Tőr (Mf+mágia)
Ké	33	48 ill. 54
Té	57	75 ill. 88 +3 sebzés
Vé	108	120 ill. 135
Cé	17	-

Harcérték	Dzseni szablya (Mf)	Dobótőr (Mf)
Ké	47	48
Té	87	78
Vé	135	120
Cé	-	-

Sebzés erőbónusz: +1

Max. pszi pont:	39 (Mf)	AME: 69
Akt. Pszi pont:	9	MME: 69
Mp:	15	TME: 5

Fontosabb képzettségek (Ama-dinén kívül):

Esés	70%
Lopózás	105%
Zsebmetszés	110%
Szájról olvasás	Mf
Ugrás	65%
Rejtőzés	95%
Zárnyítás	99%
Csapdafelfedezés	75%
Méregkeverés/sem.	Af
Ökölharc	Mf

Mágikus tárgyak:

- Asztrál- vagy mentáltámadásoktól védő amulett (+10 ME)
- Rúnafegyver – tör (+6, +15, +15, +3 Fp)
- Rejtőzés köpenye
- Átváltoztatás itala (120 Mp - sólyom)
- Sahred töre (Rúna III/1, 5. o)
- Jáspis gyűrű (amíg viseli, egészségéhez +2 járul – 20 karát – így méreg ellen egészsége 16)

Reheri klángróf (12. szintű mestertolvaj)

Jó politikai érzékkel megáldott, korosodó férfi, aki a múltó évek ellenére is megőrizte fizikai és szellemi kondícióját, így nem fenyegeti az a veszély, hogy gyengesége miatt kelljen megválnia klángrófi címétől. Méltóságteljes megjelenésű, színpadias figura, s noha az amundok lelketlen kiszolgálója és talpnyalója, szeret a város rangban második vezetőjét megillető külsőségek között mutatkozni. Hiú és becsvágyó, az idegenek uralma egy kicsit könnyelművé és magabiztossá tette – különben Sadin aligha férközhetett volna a bizalmába. Ha nem figyel fel erre a kigyóra, az bizonyosan az első kínálkozó alkalommal megszabadul tőle, méghozzá úgy, hogy őt a gyanú árnyéka sem illetheti – tán mondani sem

kell, hogy a partit is felhasználhatja bűnbaknak.

Ép: 10 Fp: 102 SFÉ: 3

Harcérték	Alap	Dzsenn szablya (Mf)	Tör (Mf)	Tűzij
Ké	30	44	45 ill. 51	35
Té	69	99	87 ill. 102	-
Vé	110	137	122 ill. 137	-
Cé	32	-	-	36

Max. pszi pont:	47 (Mf)	AME:	82
Akt. Pszi pont:	7	MME:	82
Mp:	18	TME:	5

Fontosabb képzettségek (Ama-dinén kívül):

Esés	85%
Lopózás	115%
Zsebmetszés	120%
Szájról olvasás	Mf
Ugrás	85%
Rejtőzés	105%
Zárnyítás	109%
Méregkeverés/semlegesítés	Mf
Vakharc	Mf
Csapdafelfedezés	85%

Mágikus tárgyak:

- Asztrál- vagy mentáltámadásoktól védő amulett (+10 ME)
- Rúnafegyver – tör (+6, +15, +15, +3 Fp)
- Rejtőzés köpenye
- Átváltoztatás itala (120 Mp - sólyom)
- Sahred töre (Rúna III/1, 5. o)
- Jáspis gyűrű (amíg viseli, egészségéhez +2 járul – 20 karát – így méreg ellen egészsége 16)

Dzsadok

Debahh (3. szintű pap)

Galradzsa egykori szentélyének papja. Istenében csalódott az amund betöréskor, s hitetlenségének büntetése, hogy Galradzsa nem részesíti kegyében azóta. Bűnbánattal és a feldúlt szentély megtisztításával, Galradzsának tetsző

cselekedetekkel igyekszik visszanyerni istene bizalmát. Mivel soha nem volt remek fegyverforgató, ha összetűzésbe kerül a karakterekkel, azok valószínűleg felülkerekednek. Jelleme rend.

Al Amhan (2. szintű harcos)

Ő csak egy példa azokra a NJK-kra, akik megpróbálják becsapni a karaktereket, kihasználva szorultságukat, miután látták őket menekülni. Első pillantásra segítőkésznek mutatkozik, még el is rejti a partit, hogy azután riassza a koplalókat, vagy rögvést az amundokhoz siessen a jó hírel. Ha sikerül elaltatnia a karakterek gyanúját, lehetőleg olyan helyen próbálja „elbújtatni” őket, amit jól ismer, s ahonnan tán meg tudja akadályozni a szökésüket is. Esetleg felajánlhatja, hogy bemutatja őket néhány „megbízható dzsad hazafinak”, és személyesen vezeti csapdába a partit. Valószínűleg egyedül akarja learatni a babérokat, de ha a KM úgy látja jónak, segítői is támadhatnak, persze csupa hasonszórú fickó. Ha harcra kerülne a sor, a JK-k minden bizonnyal legyűrik.

Krániak

Krán zűrzavaros politikai cselszövéseinek eszköze ez a két fejtánc. Tökéletes nyelvismeretüket kihasználva jutottak el a városba, s elsőre eltervezték, miként indítsák útra a megfelelő híreket a megfelelő fülek felé. Így azóta már elég sokan tudják, hogy két pyarroni ügynök rejtőzik a városban. Ők ketten mindenkit kihasználva próbálnak az amundok közelébe férkőzni, ha alakoskodni, hazudozni kell, egy pillanatig sem haboznak. Amennyiben a parti segítségével jutnak célba, azt nagyon szépen köszönik, de ez nem fogja befolyásolni őket a véráldozat kiválasztásánál. Jellegtelen arcú, napégette férfiak; esendőségük, koszos ruháik, folyton reszkető kezük – a megviselt, zaklatott pyarroniak képe – azonban csak álca. Nem öldökölnék céltalanul, segítőiket csupán akkor küldik szemrebbenés nélkül a másvilágra, ha hátráltatják, netán akadályozzák őket feladatuk végrehajtásában. Ranagol imádják, jellemük rend, halál. Az egyszerűség kedvéért harcértékeik megegyeznek; a KM, ha úgy tartja kedve, alkothat egy ettől eltérő, önálló NJK-t is.

Tartományi ügynökök (8. szintű fejtáncok)

Ép: 13 Fp: 87 SFÉ: 3

Harcérték Alap Sequor Mara-sequor

Ké	46	56	53
Té	89	104	107
Vé	135	153	149
Cé	0	-	-

Harcérték Hajítóbárd (+mágia) Tór

Ké	55 – 59	56
Té	99 – 109	97
Vé	139 – 149	137
Cé	.	-

Max. pszi pont: 25 (Mf) AME: 54

Akt. Pszi pont: 5 MME: 54

TME: 4

Fontosabb képzettségek (az alapkönyvben ismertetteken kívül):

Kétkezes harc Mf
Nyelvismeret (dzsad, közös) Af 5,5

Mágikus tárgyak:

- Mindkettőjüknél két hajítóbárd (+4, +10, +10), amelyek, ha elvétik a célt, visszatérnek a kezükbe. Neki ügyességpróbát kell tennie (krániak esetében 18), hogy képes-e elkapni. Ha a dobás sikertelen, nemcsak elejti a fegyvert, de az sebesülést is okoz neki, ami ellen nem véd az SFÉ (kéz). A tökéletes harcra tartogatott fegyverek markolatán és a tenyerükön mágikus jelpár van, amelyek segítségével akár 500 láb távolságról a kezükbe tudják teleportálni a sequorokat és mara-sequorokat. Mágikus tetoválások adnak +15-öt az asztrál és MME-jükhöz. Ezek tarkójukon található (sérülési esély 2%, hátsó támadásnál 25%), még egy hétig vannak érvényben, utána egy megfelelő tudású boszorkánymester szükséges a feltöltésükhöz. A Rúna I/5 4-5. o.-án leírtaknak megfelelően – mivel készítésük

25 Mp-t igényelt -, megsérülése esetén mindkét rajz 25 x K6/3 Fp veszteséget okoz.

A vérlándzsa jelenlegi állapotában nem több egy karószzerű, vésetekkel díszített fémrúdnál. Csak az élő ember testébe ütve „kel életre”, és mielőtt az utolsó csepp vérig kiszipolyozta, 3x3 láb méretű kaput nyit Krán egyik Külső Tartományára. Az innen érkező segéderők kidolgozását a KM-re bízuk. A vérlándzsával elég nehézkes lenne bárkit is megölni, tökéletesen elegendő azonban, ha beleszúrják egy friss áldozatba: ekkor is növekedésnek indul, majd a vér mágikus essenciáját használva működésbe lép. Az így nyitott kapu 15 percig „él”, azután összeroskad.

Amundok

Hebet kasztúak (6-8. szintű harcosok)

Ép: 12 **Fp:** 65-85 **SFÉ:** 0

Harcérték	Alap	Fogastőr* – (Mf)	Meneth – (Mf) (e.: menesz)
Ké	35-48	48-61	41-54
Té	64-84	89-104	83-98
Vé	114-131	126-143	129-146
Cé	5	-	-

Sebzésbónusz: +2

* Ké: 8, Té: 10, Vé: 2, sebzés: K6+3

AME: 24, 28 v. 32 MME: 24, 28 v. 32

Egyes harcosok pajzsokat is használnak, ezek közepesnek minősülnek.

Fontosabb képzettségek:

Fegyvertörés	Af
Nyomolvasás/eltüntetés	Mf
Ugrás	60%
Öklözés	Mf
Esés	35%

Neb-het kasztúak (6-8. szintű papok)

Az amundok papjai, ha csak tehetik, nem harcolnak, hiszen őket a szolgálkasztúak (hebet) hivatottak megvédeni. Mágiájuk viszont annál hatékonyabb. A M.A.G.U.S. rendszerében – egyelőre – a halál szavát uralják, illetve a lélek szférából azokat a varázslatokat, amelyek közel állnak az amundok gondolkodásához (pl.: a hatalom szava, parancs, rettegés). Ezen kívül a MT-ben leírt különleges képességeiket is szívesen alkalmazzák. A Manifesztáció óta az amund papok hatalma jelentősen megnövekedett. Ezt jelzi Mp-ik száma is.

Ép: 10 **Fp:** 50-64 **SFÉ:** 0

Harcérték	Alap
Ké	15-19
Té	57-63
Vé	97-103
Cé	5

AME: 30, 35 v. 40

MME: 30, 35 v. 40

Mp: Szint x 12

Keb-neeth (10. szintű harcos)

Kiszámíthatatlan, lobbanékony amund. Igazi megszállottja a szent háborúnak, lángoló szenvedéllyel gyűlöli az embernepeket. Csakis a főpap iránti engedelmségből nem hányta kardjára az egész várost. A rabszolgákkal mit sem törődik, és a talpnyalói, a Koplalók sem töltik el túlzott lelkesedéssel. Ereje, hite, fanatizmusa félelmetes; ugyanakkor a legkisebb engedetlenség is mérhetetlenül kihozza a sodrából (asztrál 10). Testét ékszerekkel, olajjal, festéssel díszíti. Gyakran látni az utcákon, különösen a kék hold idején.

Ép: 13 **Fp:** 95 **SFÉ:** 0

Harcérték	Alap	Fogastőr* – (Mf)	Meneth – (Mf)	Korbács – (Mf)
Ké	43	55	49	52
Té	97	117	111	115
Vé	139	151	154	139
Cé	4	-	-	-

Sebzésbónusz: +3

* Ké: 8, Té: 10, Vé: 2, sebzés: K6+3

AME: 40
MME: 40

Keb-neeth pajzsa is közepesnek minősül, ám csak akkor használja, ha tudatosan készül a harcra.

Fontosabb képzettségek (az hebet kasztúakén kívül):

Fegyvertörés	Mf
Esés	55%
Pusztítás*	Af
Birkózás	Mf
Ugrás	70%

* Harcosok, barbárok, gladiátorok, 112. o

Mágikus tárgyak:

Az ő meneth-e, noha mágikus harci bónuszai nincsenek, mágis varázstárgynak minősül. A neve Rid-net, vagyis bőrnýzó. Minden sebzéshez K6 veszteség járul. Túlütés esetén pedig +2 Ép-t roncsol. Mágikus fojtókorbácsa, ha a támadó dobás 40-nel meghaladta az ellenfél Vé-jét, annak nyaka köré tekeredik, s az áldozatnak 4K6 körre van szüksége a kiszabaduláshoz (kötelékből szabadulás képzettséggel 2K6). Ha a szabadulás várható ideje meghaladja az áldozat állóképességét, meg fog fulladni, mielőtt sikerülne. Csak akkor szabadulhat hamarabb, ha a fojtókorbács kihull Keb-neeth kezéből, vagy mágikus fegyverrel elvágják. Keb-neeth azonban valószínűleg hamarabb elengedi, semmint valaki elvághatná. Jól tudja ugyanis, hogy a fegyver csakis annak engedelmessé válik, aki saját kezűleg itatja meg 30 rabszolga vérével.

Aneth-heth (12. szintű pap)

A szélsőséges érzelmek vámpírja. Vén amund, akit ugyanúgy fűt a szent háború tüze, mint a többiek, hozzájuk képest azonban megfontoltan, ravaszul viselkedik. Az ő utasításai alapján szervezték meg a városban a rabszolgagazdaságokat, ő az összekötő a Manifesztáció más hadszíntereivel, őt kell elhallgattatni, ha nem akarják, hogy egy esetleges lázongás hírére újabb amund hordák zúduljanak a városra. Érdeklődéssel és némi undorral szemléli az embereket, azzal kísérletezik, hogy szélsőséges helyzetekbe kényszerítve őket, az

érzelmeiket tanulmányozza. Kegyetlen és visszataszító kísérletek ezek. A rabszolgákat hitegeti, hogy ellenséges hangulatot szít közöttük, elárulja, becsapja, kínozza őket, csak hogy minél többet megtudjon az emberi lélekvilágról. Barátokat fordít egymás ellen, szerelmeseket kerget őrvjngő féltékenységi és dührohamokba, szövetségeseket ugraszt egymásnak. Tanulmányait a szent háború későbbi szakaszaiban szeretné kamatoztatni.

Ép: 10 Fp: 88 SFÉ: 0

Harcérték	Alap	Korbács - (Mf+mágia)
Ké	19	28 ill. 36
Té	79	95 ill. 115
Vé	119	119 ill. 139
Cé	5	-

AME: 60
MME: 60
Mp: 144

Mágikus tárgyak:

Az érzelmek korbácsa. Félig az asztál, félig az anyagi- síkon létező fegyver. Fémszálakból szőtt markolatába egy neki szolgáló asztráldémont börtönöztek, aki minden általa megsebzettet az amund kívánalmainak megfelelő érzelmekkel bombáz (75E). Ugyanakkor a megsebzettek érzelmeit is képes összegyűjteni és gazdájának átsugározni. Éppen ezért mindazok, akik megfogják a korbácsot, asztrálpróbát kötelesek tenni. Ha sikerül, a démon megpróbál szóba elegyedni velük és valamely varázslattal próbára teszi őket, hogy megfelelnek-e gazdának. Ha ellenállnak akkor elfogadja őket, ha nem, akkor fájdalmas bosszút vesznek. Sikertelen asztrálpróba esetén az áldozatok beleőrülnek a árjuk zúduló tömény érzelmi viharba. A többi varázstárgy vélhetően a karaktereknél van. Ha nem szedik fel azokat a homokdűnéből, az amundok visszaviszik főpapuknak. Lehet ismét ellopni!

Szörnyek

Faldémon (ankhe-tueeth)

Előfordulás: nagyon ritka

Megjelenők száma: 1

Termet: N

Sebesség: 75

Támadás/kör: -

Kezdeményező érték: -

Támadó érték: -

Védő Érték: -

Célzó Érték: -

Sebzés: -

Életerő pontok: -

Fájdalomtűrés pontok: -

Asztrál ME: 30

Mentál ME: -

Méregellenállás: immunis

Pszi: -

Kiegyensúlyozottság: magas

Max. Mp.: -

Jellem: -

Max. Tp: 585

A faldémonok ezen csoportjába tartozó lények valójában nem a démoni síkokon honosak – holott nevükről erre lehetne következtetni –, hanem az asztrálsíkon. Ennek megfelelően nem érvényesek rájuk a IV/1-es Rúnában közzétett szabályok sem. Anyagi testük nincs, minden kapcsolatuk a mi világunkkal az a rajzolat, amely idéző formulának számít, s ide rántja őket. Ezek a rajzok mind-mind különbözőek, s rajzolójuk (neh-het) akarata szerint aktivizálódnak. Léteznek olyan ábrák, amelyeket az amundok is aktiválhatnak, akadnak mások, amelyeket a különféle sivatagi állatok ellen hoztak létre. A volt emíri palota rajzai akkor kelnek életre, ha élő ember kerül a tőlük számított 2 láb sugarú körön belülré. Védekezni ellenük a nyakékkal ill. a homokköpönyeggel lehet, de hatásosak lehetnek az Első Törvénykönyvben világot látott papi varázslatok is, amelyek a Belső Síkok lényekre hatnak. (A létezésükről csakis azok a kalandozók tudhatnak, akik

dzsad származásúak és legendaismeretük Mf-ú, ám ők is csak 30% eséllyel.)

Sokféle asztrállény töltheti be a faldémon szerepét, ennek megfelelően a támadási, védekezési módszereik is meglehetősen eltérőek. A palotában felrajzolt démonok naponta három alkalommal képesek 65E erősségű érzelmi vihart kelteni 15 láb sugarú körön belül. Kedvelt formáik a félelem, rettegés, önemésztő bánat, nyomorúság stb. – ám a KM nyugodtan szabadjára engedheti fantáziáját, és kitalálhat hasonló vagy akár egészen más hatásokat is. Fontos, hogy a faldémonok a kivetített érzelmekkel igyekezzenek lehetőleg mozgásképtelenné tenni a behatólókat – az egyik a sarokba bújva retteg, a másik összeomlik saját nyomorúsága tudatában, a harmadik félőrülten, magatehetetlenül bolyong stb. Ha a varázslat sikeres, időtartama minimum 10 perc. Érdemes a KM-nek megfelelő hangulati elemekkel felkészülni, hogy kellemes meglepetésben részesíthesse játékosait az érzelmek leírásánál. Elfeledettnek vélt gyerekkori élményekhez kapcsolódó érzelmek, színek, illatok robbannak fel, kelnek életre ilyenkor a halandók elméjében, mind-mind csupán azért, hogy a megfelelő érzelem minél tökéletesebben kifejthesse rájuk a hatását.

Szobordémon (kheb-thueeth)

Előfordulás: nagyon ritka

Megjelenők száma: 1

Termet: N

Sebesség: 55

Támadás/kör: 1

Kezdeményező érték: ?

Támadó érték: 120

Védő Érték: 135

Célzó Érték: -

Sebzés: 4K10

Életerő pontok: 45

Fájdalomtűrés pontok: -

Asztrál ME: immunis

Mentál ME: immunis

Méregellenállás: immunis

Pszi: -

Intelligencia: alacsony

Max. Mp.: -

Jellem: -

Max. Tp: 1675

Ez a teremtmény is csupán a nevében számít démonnak, s a faldémonokhoz hasonlóan nem érvényesek rájuk a IV/1 Rúnában leírtak. Hatalmas, roppant erejű szoboróriások, amelyeket mágia mozgat. Léteznek kisebbek, ember nagyságúak is, ám az emír palotájában lévő meglehetősen nagy – 2,5 láb magas. Testét ékszerek díszítik, arcát, mellkasát tagjait festett minták és rajzolatok. Meztelen amundot formáz, és meglepően gyorsan mozog, bár ha feldöntik, legalább 3 körbe kerül, amíg feltápáskodik. Harc közben csikorgó, tárnamélyi hangok törnek fel kötestéből, már hallani is szörnyűséges. Irányítani általában Aneth-heth szokta, de szükség esetén bármelyik amund pap megteheti. A főpap legfeljebb 150 lábnyira lehet a szobortól, s ha úgy kívánja, lát a szemével; 25 Mp-ért 30 teljes percig mozgásra tudja bírni. Az alantasabb papok erre legfeljebb 15 láb távolságból, 40 Mp-ért és 10 körig képesek.

A „démon” csak túlütéssel sebezhető. Gonoszabb lelkületű KM-ek úgy is határozhatnak, hogy egy mágiával életre keltett kőszobornak kizárólag varázsfegyver okozhat teljes sebzést. A közönséges fegyverek sebzése feleződik, nem beszélve arról, hogy igen hamar elválnak a kövön.

Ha a kék hold fenn jár az égen, az irányítás mana-költsége 5-tel csökken, a kheeb-tueeth harcértékeihez +25 járul, Ép-inek száma pedig 50-re nő.

Tamari

Mindkét tolvajklán három tamarival tart kapcsolatot. Kettő közülük a patkánybárókkal érintkezik, míg a harmadik varázshasználó: boszorkánymesteri mágiája alkalmazásához 60 Mp áll rendelkezésre. Ha csak teheti, nem bocsátkozik

harcba, ezt a tolvajokra, illetve a patkányokra bízta. Egyebekben megfelel a Bestiárium 201. oldalán leírtaknak.

Patkánybáró

A Hajcsároknak 15, míg a Koplalóknak 22 patkánybáró szolgál; előbbieknek 3, utóbbiaknak 5 patkányidézője van. A patkányidézők együttműködésre is képesek, így szélsőséges esetben az is elképzelhető, hogy a bazár patkányai közül 25K10 álljon a rendelkezésükre. Egyebekben megfelelnek a Bestiárium 181. oldalán leírtaknak.

Patkányok

A patkánybárók által fanatizált patkányok sokkal hatékonyabban támadnak: a patkánycsapat által körönként okozott veszteség a falka aktuális Sp-inek az egyharmada. Szétszaladni csak akkor fognak, ha a falka Sp-inek háromszorosát elveszítik. (Egy 40 patkányból álló csapat tehát körönként 13 Fp sebzést okoz, és csak 120 Fp elvesztése után szalad szét.) Egyebekben megfelelnek a Bestiárium 24. oldalán leírtakkal.

1998.03.

Szerző: Gazsi

Forrás: Rúna magazin IV.évf./2.szám

Szerkesztette: Magyar Gergely