

Uwel nevében

KALANDMODUL

M.A.G.U.S. kalandmodul 5-7. szintű kalandozóknak

Helyszín: Erion

Időpont: P.sz. 3698

Előtörténet

Számos, a régmúlt titkait fürkésző bölcs állítja: a Teremtés hajnalán birtokolt tudás a vérzivataros történelmi korszakokban folyamatosan feledésbe merült, s a ma élő, értelemmel bíró teremtmények az ősi bölcsesség töredékeinek töredékét mondhatják magukénak csupán. Ha valakit mégis az a szerencse (avagy balsors) ér, hogy bepillantást nyerhet az elfeledett misztériumok egy kicsiny részébe, jobban teszi, ha – felismerve tudásának korlátait – nem próbálja meg saját, szálnalmas kis céljaira felhasználni azt. Olyan erőket bolygathat meg ezáltal a magabiztos, ámde ostoba kutató, mellyel hatalmasabb katasztrófát zúdíthat Ynevre, mint a legnagyobb természeti csapás vagy a legvéresebb háború. Persze mindig akadnak emberek, akik azt hiszik, hogy ők a teljes tudással bírnak, s kellő óvatosság mellett óriási hatalomra tehetnek szert. Történetünk egy ilyen személyről szól...

A dicső Kyria bukása után Észak földjét a Ryeki Démoncsászárság és a Dawa Birodalom egymásnak feszülő seregeinek vére öntözte.

Az áruló Hatalmasok csapatainak megállítására az örült máguskirályok a Káosz síkjairól idéztek meg olyan lényeket, melyek meglepő hatékonysággal irtották a különféle démonokat. A P.e. VII. századra mindkét birodalom, s tudásuk legjava is az enyészeté lett. A káoszlények megidézésének titka azonban nem merült teljesen feledésbe: egy Ybharis Galandin nevezetű erioni termágus a Káosz síkjain tett utazásai, s a Dawa Birodalomról összegyűjtött iratok alapján megpróbálkozott a rítus végrehajtásával. E lépésre a szükség kényszerítette: P.e. 462-ben az erioni nekropoliszban átjáró nyílt a démoni síkokról, s az egész város léte forgott veszélyben. A megidézés sikeres volt, az eredmény őt igazolta; a krónikák neki köszönik meg a démonhordák megállítását. Ám arról már nem szólnak a történetírók feljegyzései, milyen módon és áron sikerült véghezvinnie tettét. A káoszlény irányítása, uralása és visszaküldése ugyanis hatalmas erőfeszítésbe és áldozatba került: a káosz megfertőzte, háromévi iszonyú szenvedés után meghalt; lelke pedig elkárhozott.

Porhüvelye sem nyugodhatott háborítatlanul az idők végezetéig; több mint ezer esztendő után a mágiával átítatott, erősen deformálódott koponyája Toronba került. Egy nagy tudású magitor megidézte a megzavarodott termágus lelkét; akiből



mindössze egy bonyolult idéző rituálé vázlatos leírását sikerült kiszednie. A térmágus szavaiból sejtette, hogy hatalmas erőknak parancsolhat, ha sikerül végrehajtani az idézést. Ám ez szinte lehetetlen feladatnak tűnt: a rituáléhoz szükséges varázslatok, idéző és óvó körök, ráolvasások és mágikus komponensek nagy részét már nem ismerték a Hetedkor „átlagos” varázstudói. A magitor parancsára alapított szektának csak közel ezer éven át tartó kutatás után sikerült összegyűjtenie a rítus végrehajtásához szükséges tudást. A szekta vezetője P.sz. 2417-ben megidézte a káoszlényt, aki azonban kiszabadult az irányítás alól, és tombolni kezdett. Néhány kisebb települést porig rombolt, majd a maga akaratából visszatért otthonába. A szekta életben maradt tagjai a térmágus koponyáját, mint elátkozott varázstárgyat, egy északi erődítmény mélyére rejtették el. A történelmi feljegyzésekben a káoszlény pusztítása egy nagyhatalmú démon égőkútból való kiszabadulásaként szerepel.

A koponya érintetlenül hevert az erődítmény jól őrzött kamráinak egyikében, több veszélyes, mágikus tárgy mellett; egészen P.sz. 3696-ig. A XIV. zászlóháború befejező szakaszában az északi szövetség hadai átsaptak a toroni határokon. Egyik hadtestük elfoglalta a fenti várat; a koponya pedig egy dorani nekromanta, Ultar Nay birtokába került. Az északi varázstudó csak két évvel később tudott komoly figyelmet szentelni szerzeményének. A térmágus lelkét nem tudta megidézni, mivel a nevét nem ismerte. A koponya torz formája és mágikus volta mégis nyújtott némi támpontot a kutatáshoz. Előbb Doranban próbálta meglelni a tulajdonos nevét; majd az ereni Masgar városában székelő, a Káoszkorról rengeteg tudást összegyűjtő lovagrend segítségét vette igénybe. A szálak Erionba vezettek; nagy valószínűséggel egy ottani térmágus lehetett a koponya tulajdonosa. Ultar Nay tíz ereni kékköpenyes kíséretében elindult a Kalandozók Városába, hogy a Hercegi Könyvtárban felkutassa egy P.e. V. század környékén élt, káossal fertőzött térmágus nevét. Úgy vélte, hogy a lélek megidézésével olyan tudás birtokába kerülhet, mely megnyitja számára az utat a dorani varázslótanács legfelső köreibe...

Toronban a kifosztott várúr magitorai minden követ megmozgattak azért, hogy a koponya nyomára bukkanjanak. Ősrégi, titkos feljegyzések révén tisztában vannak azzal, hogy az elkárhozott lélek

valamilyen csábító, ám roppant veszélyes tudással rendelkezik, amely romlást hoz felhasználójára. Rájönnek, hogy Ultar Nay birtokában van a porhüvely. Masgarban már megfigyelés alatt tartják; s amikor hírért veszik, hogy Erionba készülődik, bizonyossá válik számukra: velük ellentétben a dorani nem ismeri a térmágus nevét. A Kalandozók Városában évek óta „alvó” ügynökeiket felhasználva megpróbálják csapdába csalni a nekromantát. Azt ugyan nem bánnák, ha a doraniakra is valamilyen borzalom szabadulna a „varázstárgy” révén; de nem akarják megkockáztatni, hogy az ősi tudást esetleg helyesen felhasználva ellenük fordítsák. A közvetlen cél Ultar elfogása és kifaggatása, teljes siker pedig a koponya visszaszerzése lenne.

Erioni események

A nekromanta

Uwel tercének második havában, a Csontok második napján érkezik meg Erenből térkapun át Ultar Nay zsoldosaival. A fogadónegyedben kibérel egy házat. Az ötödik napon sikertelenül próbál meg információkat szerezni az erioni térmágusoktól.

A hetedik napon a Hercegi Könyvtárban kezd el kutatni, erőfeszítéseit másnap siker koronázza. A nyolcadik napon a magával hozott koponya segítségével megidézi a térmágus szellemét. A beszélgetés eredménye megdöbbeneti és lázba hozza.

A tizenharmadik napon újra ellátogat a könyvtárba, s minden, a térmágussal és a P.e. 462 környékén történekekkel kapcsolatos irat összegyűjtését kéri. Két nap múlva tér vissza a szövegek elemzését elvégezni.

A toroniak

Az akció erioni vezetője Derimar Tyran. Valójában Tharr papja, noha a Tyran kalmárház erioni lerakatának fejeként ismeri mindenki. Ez a kereskedőház könyvek, írott szövegek forgalmazásával foglalkozik.

A hetedik napon egy fejjavadász a Tyran-ház futárának álcájában jó néhány ősi

pergament és könyvet szállít Toronból egy erioni kisnemes, Ereddin Arkattas megrendelésére. A nemes énekesnő felesége (Jade) a toroniak beépített embere. Az ő unszolására kezdett el férje információkat gyűjteni családjá ősi tetteiről. A könyvek között néhány alig értelmezhető kyr szöveg is akad.

A nyolcadik napon rájönnek, hogy a dorani magával hozta a koponyát.

Jade a tizenharmadik napon egy híres toroni tudós, Titius Magendis segítségét kéri az íráskor megfejtésében. A tudós szintén a toroniak embere.

A terv a következő: Titius a tizennegyedik napon a Hercegi Könyvtárban lefizetett szolgák segítségével átnézi az Ultar kíváncsiságát felkeltő összes szöveget. Ennek alapján az Arkattas-villában kiválasztja azt az iratot, amely számot tarthat a dorani érdeklődésére. A tizenötödik napon „véletlenül” összefut a könyvtárban Ultarral. Megpróbál a bizalmába férkőzni, s mellékesen megemlíti az Arkattasoknál lévő, a varázsló számára hasznosnak tűnő könyveket. Ha a nekromanta bekapja a csalit, készségesen felajánlja közreműködését a találkozó megszervezésében. Míg a varázsló az Arkattasoknál időzik, egy kis egység megpróbálja megszerezni a koponyát a kibérelt házban. Ha az akció kudarcot vallana, Ultart megmérgezik és kivallatják. A nyílt támadást nem kockáztathatják meg: a dorani erejét nem ismerik, az erioni elit osztagok hamar közbeléphetnek.

A kalandozók

Hogyan is keverednek a játékosok a fenti történetbe? Ehhez valószínűleg át kell alakítani az egyik karakter előtörténetét, a következőképpen: fiatal (gyerek, kamasz, tanítvány, zöldfülű) korában egy fejedelmé megölte szüleit/ rokonát/ szerelmét/ mesterét/ barátját stb. Ő maga látta a gyilkos arcát, de nem tudta megakadályozni a tragédiát. Ennek az eseménynek döntő szerepe van abban, hogy kalandozónak állt; bosszút akar állni („Uwel nevében”).

A Csontok havának tizennegyedik napján a fenti karakternek a Kapuk Terénen akad valami dolga. A Shuluri Kapu előtt sorban álló tömegben egyszer csak megpillantja a gyilkost, aki egy kalmárház öltözékében éppen belép az átjárón. Nem tudja utolérni (az örök megállítják: fizetnie és a sorba állnia kellene); de egészen biztos abban, hogy nem tévedett.

Ezt az eseményt lehetőleg külön meséljük el az érintett játékosnak. A csapat többi tagját, akik bizonyára egy fogadóban várják az újabb kalandot, kicsit meglephetjük. Titokzatos megbízó helyett felindult társuk ront be a terembe, és zaklatottan előadja a vele történeteket.

A csapat célja eleinte a bosszúállás lesz. Azonban ahogy elkezdnek nyomozni a fejedelmé után, egy toroni összeesküvésre is rábukkanhatnak, mely egy dorani varázslóval kapcsolatos. Az összeesküvés szálainak felderítésében a jó alvilági kapcsolatokkal és képzettségekkel rendelkező, színészkedésre és kémkedésre hajlamos karakterek jeleskedhetnek. Ha a csapat ügyes, olyan holt nyelven írt szövegekbe is bepillanthatnak, melyekből a „tudós” karakterek rájöhetnek: a toroniak valamilyen szörnyű titkot akarnak elrejtetni a világ előtt.

Mivel a harc remélhetőleg nem fog központi szerepet játszani a történetben (ha mégis, az azt jelentené, hogy a játékosok valamit nagyon elszúrtak); így azt javaslom; a bosszúálló szerepét osszuk a csapat „ütőemberére”, így ő sem fog unatkozni.

A nyomozás

A kalandozóknak az elkövetkező napokban jó néhány személyről és helyszínről kell információkat begyűjteniük. Hogyan juthatnak hozzá ezekhez az ismeretekhez? Alvilági körök jó pénzért elvégeznek bármilyen munkát (adatgyűjtés, megfigyelés, követés). Nem akarok meghatározni egy bizonyos tolvajklánt, amely segíthet ez ügyben. Az adott csapat származása, kapcsolatai (Helyismeret, Kultúra) és anyagi lehetőségei alapján a Mesélőre hárul a feladat, hogy kidolgozza és részletesen elmesélje a tolvajokkal való találkozást, tárgyalást és együttműködést. A nyomozás izgalmanak fenntartásához nagyon fontos ezeknek az epizódoknak a hangulatos előadása.

Az egyszerűség kedvéért két csoportba osztanám a szoba jöhető szervezeteket: a „kis” klánok nem túl nagy területet birtokolnak, lassan jutnak információkhoz, nagyobb klánok területére nem merészkednek vagy könnyen lebukhatnak; viszont olcsóak: ügyenként és naponként 5-20 aranyat kérhetnek. A „nagy” klánok az egész városban rendelkeznek informátorokkal, fél napon belül hírekkel szolgálhatnak; elegendő emberük van a kényesebb szituációk megoldására (ellenséges terepen is), jóval több adatot összegyűjthetnek, jóval magasabb áron: 10-50 arany között mozog tarifájuk. Tolvajklánokra jó példák találhatók a Rúna II/1 és III/3-4 (dzsádok) számaiban.

A játékosokban felmerülhet, hogy „hivatalos” szervekhez (Erion rendfenntartói, az Északi Szövetség emberei) forduljanak a toroniak elleni fellépés megkönnyítése érdekében. A csapatnak ebben az esetben nem lesz lehetősége még az asszisztálásra sem: a profi ügynökök eltávolítják az amatőr kalandozókat, s egyedül próbálják felgöngyölíteni az összeesküvést; a játék véget ér. Ha a történet elején sikerült tudatosítani a játékosokkal, hogy a bosszú miatt ez egy személyes ügy; akkor remélhetőleg nem kívánják a fél világgal megosztani tudásukat és nem próbálnak Toron ellenes szervezeteket bevonni az akcióba.

Infórmációk

A következőkben a nyomozás során felbukkanó személyekről begyűjthető adatok ismertetése kerül sorra. Az alapvető információkhoz bárhol hozzájuthatnak (helyi lakos, fogadós, utcagyerek stb.), a többihez viszont már az alvilág és jelentős pénzmennyiség is szükséges.

Fejvadász álcája

A csapat egyik tagja tehát megpillantja a régóta keresett gyilkost a Kapuk Terén. A fejvadász a toroniak embere, ő szállította a könyveket Arkattasnak, s éppen Shulurba tért vissza.

- Alapvető infó: a címer, melyet ruháján viselt: egy pergamenen a „bölcesség” kyr rúnája, a toroni Tyrann kalmárházé.

Tyrann-ház

- Alap: könyvek, régi iratok adás-vételével foglalkozik. A kereskedőnegyedben van egy raktárerődjük (khoór), tárgyalni a palotanegyed közelében lakó vezetővel, Derimar Tyrannal

lehet. Az erioni lerakat jelentős forgalmat bonyolít.

- Klán infó: vannak magányos ügynökeik is (iratok felkutatására, vételére stb.). Jól képzett zsoldosokkal és erős mágikus védelemmel rendelkeznek. A khoór a Kobra területén van, nehéz megfigyelés alatt tartani. A kereskedőház megbízható, pontos ügyfél.
- Titkos infó (nagyobb klán révén): jó kapcsolataik vannak az erioni nemesekkel és a Kobrákkal is. Titokban indexre tett és mágikus könyvekkel kereskednek. Pszionistákat fogadtak fel zsoldjukba.

A fejvadász és ügyfelei

- Klán: nemrégiben érkezett Toronból. Egy erioni nemeshez, Ereddin Arkattashoz és egy Krad paphoz, Anar Verlonhoz szállított könyveket. Újabb megrendeléseket is kapott tőlük, talán még visszatér.
- Titkos: a Csontok havának hetedik napján érkezett, s a tizenegyedik napon távozott. A fentiekén kívül volt még egy ismeretlen, pyarroni ügyfele is. Nem járt el szórakozni, a khoórban szállt meg. Derimar Tyrann személyesen is tárgyalt vele.

Derimar Tyrann

- Alap: toroni kereskedőház helyi vezetője, udvari körökben otthonosan forgolódik, művelt ember.
- Klán: rengeteg emberrel találkozik és tárgyal naponta, lehetetlen megfigyelés alatt tartani.
- Titkos: minden szinten jó kapcsolatai vannak, nehéz minden lépését nyomon követni.

Ismeretlen pyarroni

- Zsákutca. A fickó már nincs Erionban, semmi köze a történethez. Névtelensége miatt gyanús lehet, de a kutatásnak nem lesz más eredménye, csak idő- és pénzpocsékolás.

Anar Verlon

- Alap: utazónegyedben álló Krad templom egyik vezetője. Tudós ember.
- Klán: a XII. zászlóháború történetét kutatja; ezért könyveket vásárolt a Tyran házon keresztül. Újabb megrendeléseket is adott. Megfigyelése nem okoz gondot.

Ereddin Arkattas

- Alap: erioni nemes, a szórakozónegyedben birtokol egy kis területet. Művészlélek, mecénás, egy énekesnő a felesége (Jade).
- Klán: nem politizál, több színházat, fürdőt és könyvtárat birtokol. Baráti körében sok a művész. Magánserege átlagos. Ősi család sarja, Toronból is hozatott könyveket, kutatja a családfáját. További megrendelése is vannak a Tyran-háznál. Könnyű megfigyelni, bár sokan megfordulnak nála.
- Titkos: az ókyr nyelvet jól ismerő tudósokat keres egy ideje. Előkelő vendégei miatt az erioni elitlakulatok nagyobb figyelmet fordítanak erre a területre.

„Valamit elszúrtunk...”

A kaland első részében, a Csontok havának tizenegyedik és tizenharmadik napja között a csapat a fentebb vázolt információk birtokába juthat. Valószínűleg már tudják, hogy a fejedelmű kikkel került kapcsolatba. Halvány reményük van csak arra, hogy esetleg még visszatér. Nem tudják, hogy milyen célból járt Erionban. Most azokat a lehetőségeket szeretném sorra venni, amikor a játékosok vadászokból vadakká válhatnak, ha óvatlanok.

Először is úgy gondolhatják, hogy Shulurba kellene követniük a gyilkost. Toroni származású karakter vagy pártfogó nélkül ostobaság nekivágni. Intézzük a dolgot úgy, hogy egy órán belül rájöjjenek: ha nem tűnnek el azonnal, rabszolgasors

vagy halál vár rájuk. A nem ember karakterekbe azonnal belekötnek; mivel nem adják meg a tiszteletet egy felsőbb kasztú személynek, a büntetéstől csak vagyonuk jó részének feláldozása révén menekülhetnek meg stb.

Ha van toroni kapcsolatuk, a Tyran-ház után csak rövid ideig nyomozhatnak. Az egyik (NJK) felderítőt elfogják; pártfogójuk felszólítja őket, hogy tűnjenek el azonnal, mert valami nagyon csúnya dologba tenyerelhetek. Shulur a csapat számára halálos zsákutca lehet, ha sokáig maradnak. Remélhetőleg erre hamar rájönnek, és visszatérnek Erionba.

Óvatlan és naiv játékosok egyszerűen bekopoghatnak a fejedelmű ügyfeleinél, és elmondhatják a történetüket... Ez nem egy nyerő ötlet: Arkattas felesége azonnal riadóztat; a Krad pap pedig az Északi Szövetséget kívánja figyelmeztetni, a játék mindenképp rossz véget ér.

Magabiztos játékosok személyesen próbálnak meg puhatolózni a fenti személyeknél. Ebben az esetben tartsuk számon, hogy ki, hol, s milyen álcában kémkedett. Ha egy karakter álca nélkül vagy egyazon álca mögött több helyen is felbukkan, könnyen lebukhatnak. A Kobra emberek ugyanis ezen helyszíneket állandó megfigyelés és védelem alatt tartják: a „legforróbb” hely a raktárerőd; de vannak kémeik a Tyran és Arkattas villák körül is. A doranit szintén követik, majd Titiusra, a toroni tudósra is ügyelnek páran. Ha egy játékos szinte minden ilyen területen megfordul, kérdezősködik; akkor nyomozni kezdenek utána: hol szállt meg, kicsoda ő, milyen kapcsolatai vannak. Így az egész csapat a toroniak látókörébe kerülhet.

Egy karakter túl feltűnően nyomoz valahol: a Tyran vagy az Arkattas villánál a fejedelmű után érdeklődik. A kereskedőknél mágikus iratokra lenne kíváncsi, vagy a bizalom megnyerése érdekében ő ajánl fel ilyen írásokat. Az erioni nemes Toronból hozott könyveibe mindenképpen be akar tekinteni stb. Ezekben az esetekben is lenyomozzák a kémlelődot.

A Mesélő feladata megítélni, hogy a toroniak a csapat tagjairól a Kobra révén nyert információk, megfigyelés alapján mikor jutnak arra a következtetésre, hogy jobb lenne eltenni őket láb alól. A merénylet a játékosok számára a véget jelentheti: a Kobra mesterei a lesvetésnek, a rejtett és orvtámadásnak. Ne legyünk kíméletesekek, súlyos sérülések nélkül nem fogják megúszni ezt az

epizódot. Életüket a morális szabályon kívül az általuk felbérelt tolvajklán néhány emberének köszönhetik, akik kimenekítik a jól tejlő ügyfeleket. Egy másik rejtkehelyről tovább szövögethetik terveiket a fejedelmének előkerítésére, de már sokkal nehezebb dolguk lesz. A fenti helyszíneket és szereplőket jóval több ember védi és figyel ezentúl; a „titkos” információkhoz nem tudnak hozzájutni; egy kisebb tolvajklán pedig nem fog a Kobra közelébe merészkedni; a nagyobb klánok tarifái az egekig szöknek.

Bonyodalmak

A csapat remélhetőleg sikeresen elkerülte a buktatókat, és begyűjtötte a hozzáférhető információkat. Tudják, hogy a fejedelmének két helyre is szállított könyveket. Gyanús lehet a Tyrann háza számukra. Ereddin Arkattasnál nem tudnak az ókyr nyelven írt szövegek közelébe férkőzni; felesége szerint csak messze földön híres tudós tudná értelmezni azokat. Reménytelennek tűnik a fejedelmének kézre kerítése; a játékosok úgy érezhetik, hogy elakadtak a nyomozásban.

A hónap tizenharmadik napján azonban Arkattas házában szokatlan mozgódás támad. Eddig is sok futár szállított különböző meghívókat, leveleket a nemes kiterjedt baráti körének; de most egy szolga lovon vág neki az útnak két katona kíséretében, egy levéllel. Ha megfigyelés alatt tartják a házat, erre a momentumra mindenképp felfigyelnek.

A levél címzettje a híres toroni tudós, a Godorához címzett fogadóban megszálló Titius Magendis. A róla összegyűjthető ismeretek:

- Alap: toroni bölcs, ősi nyelvek, legendák ismerője; segítőkész ember. Tegnapelőtt érkezett a Délvidékről.
- Klán: nézetei miatt több Tharr szekta is az életére tört már. Udvari körökben szívesen látott vendég, de kalandozók is bizalommal fordulhatnak hozzá. Nagyobb összegeket szokott áldozni régi könyvek megvételére. Két testőr (a fogadó emberei) vigyáz rá.
- Titkos: befolyásos pártfogói lehetnek mind Toronban, mind Erionban. Bejárása van a Hercegi Könyvtárba. A Tyrann-házzal is üzletelt már régebben.

- A csapat biztos távolból is figyelheti Titius Magendist, de a közelébe is férkőzhetnek. A tudós rögtön jelzi a toroniaknak, ha a játékosok túlzott érdeklődést mutatnának a Tyrann vagy az Arkattasok iránt. Ha valamilyen ürüggyel még aznap felkeresnék; akkor láthatják, hogy íróasztalán a levél felbontatlanul hever, s nem Ereddin, hanem Jade pecsétje van rajta.
- Ha valahogy sikerülne megkaparintani vagy elolvasni az üzenetet, nappal csak egy meleg hangú meghívó olvasható, melyben ősi, kyr nyelven írt szövegek értelmezésében kéri Jade a segítségét. Másnap estére színházba és vacsorára invitálja.
- Éjjel, sötétben, gyertyafénynél viszont kirajzolódik a valódi, kyr nyelven írt üzenet (Kriptográfia képzettséggel rájöhetnek erre):
- Titkos üzenet
- „Lagoss áldozott Ilho Mantarinak. Spiretor megérkezett. Az ukharrysa leszel. Részletek Magitortól a könyvtárban. Concordia a hekkánál. Napszemű kyarsa a khoórban ugyanígy.”
- A kifejezések magyarázata:
- lagoss: toroni fejedelmének hosszabb pengéje
- Ilho Mantari: toroni hekk („jelenlévő, szellemi esszencia”), a Csendet Vigyázó, a Biztos Kezü Hölgy. A romlatlan ártatlanság szimbóluma és az éj nyugalmanak felvigyázója. Számos tolvaj- és fejedelmének hekkája.
- spiretor: lélekgyűjtő, egyes toroni boszorkánymesteri szekták tagjai megpróbálnak testükbe egy vagy több lelket befogadni. Zömük beleőrül ebbe a kísérletbe.
- ukharrys: korlátozott pártfogó. Toronba tévedt idegeneket segítő, a

helyi viszonyok között eligazító ember.

- magitor: mester, esetleg varázstudó.
- concordia: szívélyes barátság. Toron szövetségi ajánlata államoknak, olykor szervezeteknek, személyeknek is.
- napszemű: az Angyalkönyv nevű afrodisziákum használóinak szeme sárgásra színeződik; innen a napszemű elnevezés.
- kyars: titkos ármány. Egy alacsonyabb kasztú támadása egy magasabb kasztú ellen, a legsúlyosabb bűn Toronban.
- khoór: raktárerőd

Mit is jelent valójában ez a szöveg? A lagoss a fejedelmekre utal; az áldozat a könyvek átadását jelenti Jadének (a hekk). A spiretor név a nekromantát takarja, akinek Titius lesz a „pártfogója”. A könyvtárban Derimar Tyran (magitor) már előkészítette az átnézendő iratokat. A doranit az eredeti terv szerint Arkattasékhoz kell csalnia; de ott szívélyes, baráti beszélgetés lesz csak (concordia), nem fogják el vagy ölik meg. A napszemű a toroniak „ütőemberére”, egy erioni gladiátorra utal, akinek vezetésével megtámadják a dorani házát (kyars a khoór ellen).

Milyen félreértések adódhatnak? Arkattas baráti körében több napszemű is akad. Az ő megfigyelésük pénz és időpocsékolás. Később, amikor Titius és Ultar találkozik a könyvtárban; a concordia kifejezést is félreértelmezhetik: a nekromantát árulónak tarthatják, vagy a magitornak vélhetik. A titkos ármányt esetleg a Tyran-ház khoórjánál várják.

A levél megszerzésében, megfejtésében és visszacsempészésében segíthetnek profi tolvajok a nekik információkat gyűjtő klán révén. A titkos üzenet elolvasása nélkül is sikeresen végigjátszható a modul, mégis érdemes úgy alakítani az eseményeket, hogy hozzájussanak ehhez a papiroshoz. Ezáltal bizonyosságot szereznek arról, hogy egy összeesküvésre bukkantak. Az eredetileg a gyilkos felkutatására elindult kaland itt

gyökeres fordulatot vesz. Titius csak este olvassa és égeti el a levelet.

Hercegi Könyvtár

A Csontok havának tizennegyedik napján Titius Magendis válaszlevelében elfogadja a meghívást az Arkattasoktól (ez a levél nem tartalmaz titkos üzenetet). A Hercegi Könyvtárat látogatja meg a délelőtti folyamán. Fontos! A Palotanegyedbe „szakadt” alakokat nem engednek be. A könyvtár belépti díja idegeneknek öt arany, ajánlólevéllel vagy tudós hírnévvel rendelkezőknek nem kell fizetni. Derimar Tyran egy könyvtárost megbízott, hogy Titius számára készítse elő az Ultar által már olvasott, illetve a holnapra kért könyveket. Az iratok közé elrejteti titkos instrukcióit. Ha a csapat követi a tudóst, láthatják; amint a számára előre odakészített könyveket átnézi, a fél napja rámeleg; s egy kis lapot eléget (az üzenetet).

Egy órával zárás előtt távozik. A játékosoknak ekkor lehetőségük nyíthat arra, hogy az általa olvasott könyvekbe belepillantsanak. A toroniak könyvtárosa azonnal elkezdi összepakolni Titius után. Először az Ultar számára másnapra összegyűjtött köteteket viszi el. Ezeket nem tudják alaposan átolvasni, csak annyit tudhatnak meg esetleg, hogy zöme a P.e. 462-es év eseményeivel, főleg a Nekropoliszban történt tragikus dolgokkal (élőholtak és démonok támadása, Ybharis hőstette) foglalkozik. Néhány könyv pedig azt ezt követő évek krónikáját tartalmazza, valamint több varázslórend viselt dolgairól tartalmaz információkat.

Az asztalon marad viszont az Ultar által először átnézett memoár, melyet egy, a P.e. V század végén élt varázsló írt. A könyvjelző annál a résznél található, amiben az író visszaidézi egykori mestere, Ybharis Galandin (csak itt található meg a teljes név!) P.e. 459-ben bekövetkezett tragikus halálát, s utal arra, hogy a káosz fertőzte meg.

A szövegek megértéséhez a kyr holt nyelv 3. fokú ismerete szükséges, alacsonyabb szinten csak néhány mondatot lenne idejük lefordítani. A Titius körül forgolódo könyvtárost (Jartin Kolp) a toroniak fizették le; ha a játékosok feltűnően érdeklődnek a fenti könyvek iránt, azt jelteni fogja. Ha viszont a csapat is lefizeti, hallgatni fog róluk, mint a sír. Magas összeg (20 arany felett) elárulhatja azt is,

hogy a könyveket eredetileg egy dorani varázsló, Ultar Nay számára készítették elő holnapra.

Titius este megnéz egy előadást az Arkattasokkal, majd náluk vacsorázik. Átlapozza a régi, kyr iratokat. Kiválasztja a dorani számára értékesnek tűnő anyagot; majd éjfél körül visszatér a fogadóba.

Ultar Nay

A Csontok havának tizenötödik napján Titius délelőtt ismét a könyvtárba indul. Ezúttal nem veti bele magát az olvasásba, láthatóan csak lézeng a polcok között. Dél körül viszont szóba elegyedik egy nemrég érkezett dorani varázslóval. Ha ki tudják hallgatni beszélgetésüket a játékosok, az alábbi információkhoz juthatnak: Titius Erion hatodikori történelmét kutatja. Hallotta, hogy Ultar szintén érdeklődik e korszak iránt; felajánlja segítségét. Hosszasan diskurálnak e témáról; a nekromantát különösen a Nekropolisz és a város varázslórendjei érdeklik, megemlíti a P.e. 462-es évet is. Titius igen tájékozott, segítséget ad, milyen könyveket érdemes megnéznie még e tárgyakkal kapcsolatban. Megemlíti, hogy noha ebben a könyvtárban halmozták fel a legtöbb tudást a város történelméről; még jó néhány más helyen is érdemes kutakodni. Például a minap egy helybéli nemes családi iratai között olyan ősi szövegekre bukkant, melyek egy erioni varázslórend, a Tawaqor Kör P.e. VI-III. század közötti időszakáról szólnak. (A dorani nem említette ezt a rendet Titiusnak; az elkárhozott térmágus e rend tagja volt.)

Ultar ráharap a csalira; meg szeretné tekinteni ezen iratokat. Titius szívesen vállalja a közreműködést; megígéri, hogy másnap este Ereddin Arkattashoz kíséri. A toroni tudós még aznap egy hétköznapi levelet ír a nemeshez; melyben jelzi, hogy egy jóbarátjával holnap alaposan meg szeretné vizsgálni a rejtélyes tartalmú szövegeket. Este megérkezik hozzá Ereddin hálálkodó és igenlő válasza.

Ha előző nap a könyvtáros révén még nem is, most Titius megfigyelése által a csapat látókörébe kerül Ultar Nay. Az alábbi dolgokat tudhatják meg róla:

- Alap: dorani nekromanta, nemrégiben érkezett, a fogadónegyedben bérelt házat. Ereni zsoldosok vigyázzák; állítólag démonokat vagy holtakat

idézett meg a szállásán, mindenki nagy ívben elkerüli (erős túlzás).

- Klán: a hónap második napján érkezett Erenből, tíz kékköpenyessel. A hetedik napon járt a Hercegi Könyvtárban; P.e. V. századdal foglalkozó könyveket olvasott. A tizenharmadik napon újra ellátogatott ide, s a P.e. 462-455 között Erionban történt fontos eseményekkel kapcsolatos iratok összegyűjtését kérte; valamint több korabeli, erioni varázslórendre vonatkozó szövegeket is. Részt vett a zászlóháborúban, befolyásos személy.
- Titkos: az ötödik napon beszélt az erioni Kapukat felügyelő térmágusokkal. A nyolcadik napon erős mágikus tevékenységet (idézés?) észleltek a házából. Több hercegi varázsló (északi inkvizítorok is talán) kivonult hozzá. Valahogy kimentette magát, mert nem vonták felelősségre és nem zavarták el. Szállásának mágikus védelme igen erős. A zászlóháború során Toronban is harcolt.

Ultar Nay a Titiussal való találkozása után átnézi a számára előkészített könyveket. Délután információkat gyűjt be a toroni tudósról és az Arkattasokról. Mivel nem talál semmi gyanúsat, úgy dönt, hogy ellátogat majd a nemeshez.

A következő, tizenhatodik napon levelet kap Titiustól, aki örömmel tudatja vele, hogy Ereddin meghívta őket vacsorára, hintót majd küldet értük.

Titkos ármányok

A történet a végkifejlethez közeleg; s többféle befejezés is lehetséges, a játékosok reakciótól függően. Ha sikeresen

feltérképezték a szereplőket és helyszíneket, a következő lépések várhatóak:

Felkeresik a doranit, és megosztják vele információikat (vigyázat! a doranit néhány Kobra is figyeli). Ha van a csapatban Ultar által megbízhatónak vélt ember, és hitelesen adják elő feltételezéseiket, bizonyítékaikat; nyert ügyük van. A nekromanta az Északi Szövetség elkötelezett híve, csak hasonló felfogású személyben bízik meg; légbőlkapott, ellenőrizhetetlen összeesküvés-elméletek nem hatják meg.

Ebben az esetben sem fogja a játékosokat beavatni minden titkába. Ha nagyon rámenősek, néhány információt elárulhat (értékes varázstárgy van nála, amire a toroniak is igényt tartanak; kutatásai e tárgy eredetének kivizsgálására irányulnak). Megkéri a csapatot, hogy ne értesítsék a „hivatalos” szervezeteket., inkább közösen állítsanak csapdát.

Ha ismertetni tudják vagy akarják vele a titkos üzenet tartalmát; nagyjából sejteni fogja, mire számíthat: míg ő vendégeskedik, azalatt el akarják orozni a varázsszert. Terve ekkor a következő: elmegy az Arkattasokhoz; ám teljes varázserejét és zsoldosai zömét bevetve szétcsap az összeesküvők között (az ősi könyveket, ha léteznek egyáltalán, megpróbálja megkaparintani). A koponyát ugyan a szálláson hagyja, de áthatolhatatlan mágikus védelem, néhány zsoldos és fantom kíséretében. A csapatot arra kéri, hogy figyeljék ezalatt, kik támadnak a házra, s hátulról lepjék meg őket.

Ha nincs információjuk a toroniak tervéről, Ultar a következőket javasolja: ő eleget tesz a meghívásnak, de a csapat a zsoldosokkal azonnal támadást indít az Arkattas villa ellen. A dorani házát üresen hagyják, a koponya nála lesz. Mielőtt az erioni katonaság közbeavatkozna, egy-két foglyot ejtve megpróbálnak lelécelni.

Amennyiben nem bíznak Ultarban sem (talán mert rosszul értelmezték a titkos üzenetet), és továbbra is csak távolról figyelik az eseményeket; akkor a toroniak terve valósul meg. Ebben az esetben nehéz

lesz közbeavatkozniuk: lehet, hogy a két fő helyszíntől távol vannak vagy többfelé oszoltak.

A toroni akció

A toroniak terve szerint Ultart az Arkattasokhoz csalják. Itt tartózkodik Jade és Titius. A vacsora alatt a dorani háza ellen támadást indítanak. Rodda, a gladiátor vezetésével néhány harcos megpróbál bejutni a házba, nyíltan rohamozva. A környéket a Kobrák íjászharcosai tartják megfigyelés alatt; minden arra bóklászó alakra lőnek. A kavarodásban a fejedelmű beason a házba, és megszerzi a koponyát. A közelben várakozik Derimar Tyran egy hintóban; a koponyával és a Toronból hozatott könyvekkel együtt azonnal Shulurba távozik. Ha a dorani nem sejt semmit, a koponyát könnyedén elviszik, így nem lesz szükség a megmérgezésére. Ultar értesül (zsoldosok, mágikus riasztók) ugyan a merényletről, de későn ér vissza. Ezalatt Jade és Titius is felszívódik.

Az utolsó vacsora

Ha a nekromanta értesül az összeesküvésről; a vacsorára felkészülten érkezik. Belépésekor fantomokat uszít mindenkire a házban; a zsoldosok, és esetleg a játékosok is a segítségére sietnek. A zűrzavarban Jade kereket tud oldani; Titius öngyilkos lesz, ha nem teszik őket gyorsan ártalmatlanná. Néhány percen belül el kell tűnniük, mivel először a Kobrák, majd a hercegi elitalakulatok futnak be.

Uwel nevében

Amennyiben a csapat a dorani házát figyeli meg az utolsó estén; tanúi lehetnek a támadásnak. Lehet, hogy Ultarral már előkészítették a csapdát a toroniaknak; ebben az esetben könnyű feladat lesz visszaverni a merénylőket. Ha nem beszéltek a doranival, és távolról követik az eseményeket; akkor nehéz lesz megakadályozni a koponya elvitelét. Az ereniek ellenségnek vélik őket, ha bemerészkednek a házba; felőrölődhetnek a húsdarálóban, kevesebb esélyük lesz a fejedelmű észrevételére.

A merénylet és a történet egyik legfontosabb epizódja; amikor a gyilkost megpillantják a ház körül (éppen be- vagy kifelé tart). Erre akkor van lehetőségük, ha nem köti le teljes erejüket és

figyelmüket a ház elülső részén zajló, nyílt támadás visszaverése. A fejedelmének nyomába lehetőleg csak a bosszúálló karakter eredhessen; kettejük párviadalába senki se szóljon bele. A többi játékos elé állítsunk kisebb nehézségeket (nyílzápor, egy könnyen legyőzhető harcos vagy tolvaj stb.), ami miatt lemaradnak.

Mivel a gyilkos Tyran hintója felé igyekszik (a koponyával vagy anélkül), a toroniak vezetőjét is elkaphatják a szemfüles játékosok. A hintóban jó néhány kyr szöveget találnak, melyek roppant fontosak a dorani számára. Ezekből ugyanis rájöhethet, hogy örülnék lenni belefogni a káoszlény megidézésébe. Az iratok sokféle adatot tartalmaznak: a P.e. 462-es démoninvázióról; Ybharis Galandin életéről és szerepéről a démonok visszaverésében; káoszfertőzöttségéről. Néhány utalás a dawai máguskirályok torz bestiáiról, melyeket a ryeki démonhordák ellen vetettek be. A P.sz. 2417-es toroni „démódulás” valódi eseményeinek elbeszélése. A szövegek zömét egy szektatag írta, vagy gyűjtötte össze, s látta el széljegyzetekkel.

Befejezés

Ha a csapat valahol nagyon elszúrta a nyomozást; örülhetnek, hogy élve megúszták a kalandot. Amennyiben nem tudták megakadályozni a toroniak tervét; bosszút sem tudtak állni valószínűleg; ismét csak kudarc a játék vége. Ha sikerült keresztülhúzni Tyranék számítását; a bosszú minden bizonnyal beteljesült, s a koponya is Ultarnál marad.

Ha nem jönnek rá, hogy a térmágus rituáléja nem biztonságos, néhány év múlva kellemtelenségeik támadnak. Az Északi Szövetség néhány nem túl barátságos ügynöke kifaggatja a csapatot arról, hogy mit tudnak Ultar Nayról. Később elérhet hozzájuk is a hír, mely szerint a nekromanta valami szörnyű demont idézett meg. A túlvilági lény megölte őt, majd iszonyatos mézszárlásba kezdett egy Doran közelében lévő városkában (Irvalisban). A leghatalmasabb dorani varázslók is alig bírták elűzni a lényt; az ügy mögött toroni ármányt sejtettek.

Ha sikerül megszerezni az iratokat; Ultar nem fog próbálkozni az idézéssel. A koponya Doranban fog pihenni; ki tudja meddig?

A csapat ne számítson semmilyen jutalomra vagy hátbaveregetésre. Sokkal valószínűbb, hogy ők költöttek el tetemes összegeket a gyilkos felkutatására. Ultar ugyan barátainak tekinti a csapatot; de mint ahogy északon mondják: egy nekromanta barátsága nem csak a sírig tart, hanem rosszabb esetben azon is túl...

Hangulatteremtés

A történet Erionban játszódik; a város gigászi méretének, ezerarcúságának és nyüzsgő embertömegének érzékeltetése fontos feladat a Mesélő számára. A kaland folyamán a vadászat, a „városi dzsungel” hangulatát próbáljuk érzékletesen előadni: a látszólagos nyugalom és béke ellenére bárhol lecsaphat a halál; mindenkinek akad rejtegetnivalója; láthatatlan határvonalak hálózják be a várost; a különféle szervezetek, klánok ragadozói szürke álarcok mögül lesik következő áldozatukat stb. Senki sem vállalja a nyílt harcot: lesből támad, majd eltűnik a sötét sikátorokban. Aki a becsületes, szemtől szembeni harchoz szokott; az hamar nyilat vagy tört kap a hátába.

A játékosokat teljesen megkavarhatjuk azzal, ha a történetbe újabb szereplőket vonunk be: a csapatot vagy egy általuk megfigyelt személyt megtámad vagy követ néhány piti bűnöző vagy profi harcos. Semmi közük az eseményekhez; de a játékosok e mögött is összeesküvést vélhetnek.

Külön szálát jelenthet a játékban, ha a csapat nem tud fizetni az információért. A pénz becsületes vagy piszkos úton való, gyors előteremtése is izgalmas epizóddá válhat.

Varázshasználó karakterek mágikus úton hiába vallatják ki a szereplők többségét. A fontosabbakhoz lehetetlen közel férkőzni; a többiek csak a saját feladatuk ellátásához szükséges tudással bírnak.

Az utca gyilkos világtól élesen elüt a könyvtár, a színház, a nemesi villák környezete. Nyugalom, fennköltég, dekadencia, múltbafordulás. A színházban a hajdanvolt, dicső Kyria elevenedik meg, a Tyran-házban is ez a hangulat uralkodik. Az Arkattasoknál a „modern” és ősi művészetek örült kavalkádja jellemző. A könyvtár csendes termei, a

polcokon végtelen sorban található könyvek a régmúlt korok baljós titkaival terhesek.

Szereplők, helyszínek

Toroni összeesküvők

Derimar Tyran (Magitor)

31 éves, fekete, rövid hajú; szürke szemű, sima arcú férfi. Kék dreggist visel, elegáns stílusa és beszédmodora van. A Tyran-ház erioni lerakatának vezetője; közismert ember, jó kapcsolatokkal. Tharr papja, ezt senki sem tudja Erionban. A kaland ideje alatt teljesen hétköznapi életet él: tárgyal, estélyekre jár el. Otthonából mozgatja a szálakat. Az utolsó napon hintójában várja a koponyát; épségére három harcos ügyel, valamint egy törpe méretű vérszolga. Ha a csapat rajtaütne a hintón, megpróbál blöffölni: szent szimbólumát nyíltan hordva úgy tesz, mintha hatalmas erőknél lenne képes parancsolni; a játékosokra pusztán fenyegető fellépésével próbál ráijeszteni („kotródjatok, amíg megtehetitek!”). A vérszolgát vérből álló lényként írjuk le; a karakterek valószínűleg nem tudják, milyen csekély erővel bír ez a teremtmény. Káosz jellemű, udvarias, figyelmes, sima modorú; művelt

Erő: 11

Állóképesség: 12

Gyorsaság: 13

Ügyesség: 12

Egészség: 12

Szépség: 15

Intelligencia: 15

Akaraterő: 13

Asztál: 14

Érzékelés: 13

Ép: 7

Fp: 21

Fegyver	T/k	Ké	Té/Cé	Vé	Sebzés
Tőr	1	22	33	83	K6

Mana-pont: 24

Pszi: 9 (szabadon: 0)

AME: 48 (statikus 40, épített)

MME: 48

Kedvelt varázslatok

- bénítás,
- csapás,
- parancs,
- meggyőzés,
- vérszolga.

Képzettségek

Tőr 2

Lélektan 2

Lovaglás 1

Úszás 1

Írás/olv.:

- toroni és pyar 3-3

Legenda 2

Irodalom 2

Vallás 2

Diplomácia

Pszi 4

Kriptográfia

Nyelvek

pyar 4

toroni 4

erv 4

kyr 2

Helyismeret

- Shulur 3

- Erion 3

Kultúra

- toroni 3

- erioni 4.

Udvari etikett

- toroni 3

- erioni 3

Fejvadász (lagoss)

Az egyik karakter hozzátartozójának gyilkosa. Sok akcióban edződött veterán, 35 éves. Rövid, barna haja, álmatag, barna szeme, jellegtelen arca van. A hetedik napon érkezett az iratokkal Toronból. Miután leszállította a rendeléseket, s beszélt Derimarral, a tizenegyedik napon visszatért jelentést tenni Shulurba. Másnap, más álcában visszatér, s az

újabb utasításra vár. Az utolsó napon ő fog beosonni a dorani házába. Értékeit úgy alakítsuk, hogy a bosszúálló játékosnak nyílt harcban nagyobb esélye legyen a győzelemre. A fejedelmé viszont lesből próbál támadni; inkább elrejtőzik ellenfele előtt.

Erő: 14
Állóképesség: 15
Gyorsaság: 16
Ügyesség: 16
Egészség: 12
Szépség: 8
Intelligencia: 13
Akaraterő: 15
Asztál: 15
Érzékelés: 17

Ép: 8
Fp: 81
AME: 45 (épített stat: 40)
MME: 45
SFÉ: -

Fegyver	T/k	Ké	Té/Cé	Vé	Sebzés
Alap		40	70/15	113+15	-
Lagoss	2	48	84	127	K6+4
Tőr	2	50	78	115	K6
Dobótőr	2	50	81	115	K6
Fúvócső		48	-/24	3 m	méreg

Méreg: 5.sz., 1K6 kör múlva émelygés v. görcs 1K10 percig.

Képzettségek

Lagoss 3
Tőr 2
Dobótőr 3
Fúvócső 2
Fegyverismeret 1
Belharc 3
Öklözés 3
Álcázás 2
Álöltözet 3
Orvtámadás 2
Lesvetés 2
Méregkezelés 1
Úszás 2
Térképészet 1
Írás/olv. 2

Nyelvek

- toroni 3
- pyar 3

Kultúra

- toroni 3
- erioni 3

Helyismeret

- Erion 3

Lopózás 51 %

Rejtőzés 51 %

Csapdakeresés 33 %

Veszélyérzék 33 %

Egyensúly 27 %

Mászás 33 %

Esés 27 %

Ugrás 27 %

Jade Arkattas (Ilho Mantari)

Ereddin Arkattas felesége, 24 éves énekesnő. Hosszú, szőke hajú, zöld szemű; méregdrága ruhákban és ékszerekben pompázó, sokak által öntelt libának tartott hölgy. Beavatást nyert a boszorkánymágia tanaiba, ám férje elcsábításához elegendő volt saját szépsége is. Nála vannak biztos rejtekhelyen a Toronból hozatott könyvek; ő hívja meg Titust, s rázza le a többi érdeklődő tudóst. Az utolsó vacsora után lelép a városból. Rend jellemű, a butuska lány szerepét alakítja meggyőzően. Támadás esetén eltűnés varázslatot használ.

Erő: 7

Állóképesség: 11

Gyorsaság: 12

Ügyesség: 16

Egészség: 11

Szépség: 16

Intelligencia: 17

Akaraterő: 14

Asztál: 17

Érzékelés: 13

Ép: 4

Fp: 26

Fegyver: -

AME: 38

MME: 37

Mp: 32

Képzettségek

Nyelv:

- pyar 4,
- toroni 3

Kultúra erioni 4

Helyismeret erioni 4

Lélektan 3

Ékesszólás 3

Szex 4

Etikett 2

Tánc 3

Ének 4

Irodalom 2

Színészet 3

Álcázás 2

Tetoválásismeret 2

Méregkezelés 3

Úszás 1

Lovaglás 1

Írás/olv. 3

Legenda 2

Pszi 4

Auraleplezés 2

Titkos pszi 1 (ostrom, membrán)

Ép: 5**Fp:** 21**Fegyver:** -**Vé:** 102**Pszi:** 41 (20)**AME:** 56**MME:** 56**Mp:** 24

Varázslatok:

- Alapvarázslatok
- Anyagi mágia,
- Tetoválás

Képzettségek

Nyelv

- toroni 5
- pyar 3
- aszisz 3
- erv 3
- kyr 4
- crantai 4

Kultúra toroni 3

Helyismeret toroni 3

Lélektan 3

Értékbecslés 2

Tetoválás 3

Tetoválásismeret 3

Méregkezelés 2

Úszás 1

Írás/olvasás 4

Legenda 3

Térképészet 2

Történelem 3

Kriptográfia 2

Számтан 2

Pszi 3

Vulgármágia 3

Szimbólummágia 3

Demonológia 1

Titius Magendis (ukharrys)

46 éves, kopasz, szikár alak, fekete szemű. Halkan beszél, köhögési rohamai gyakran vannak. Fehér dreggist visel. Rend jellemű, Tharr hitét megveti. Igen művelt, a kyr történelem és írás elismert kutatója. Kevesen tudják, hogy a boszorkánymesteri mágia egyes tanait is ismeri, noha használni szinte egyáltalán nem szokta. Feladata Ultar elcsábítása az Arkattasok villájába. Ezek után visszatér Shulurba. Ha fogságba esne, egyik gyűrűjében található méreggel öngyilkosságot követ el.

Erő: 6**Állóképesség:** 11**Gyorsaság:** 8**Ügyesség:** 13**Egészség:** 10**Szépség:** 5**Intelligencia:** 15**Akaraterő:** 15**Asztál:** 14**Érzékelés:** 17**Rodda, a Hóhér (napszemű)**

Kétméteres izomkolosszus, fekete hajú és szemű férfi. A Rivini Aréna egyik híres gladiátora. Ellenfeleit a küzdelem végén le szokta fejezni. A

rajtaütés éjjelén a legfélelmetesebb harci drog, a Haláltánc hatása alatt áll (értékeit már módosítottam). Fegyverzete (csatabárd, közepes pajzs, gladiátor vért) meg van áldva.

Erő: 20
Állóképesség: 18
Gyorsaság: 18
Ügyesség: 18
Egészség: 15
Szépség: 8
Intelligencia: 8
Akaraterő: 20
Asztál: 15
Érzékelés: 12

Ép: 13
Fp: 89
SFÉ: 4
AME: 45
MME: 50

Fegyver	T/k	Ké	Té/Cé	Vé	Sebzés
Egykezes csatabárd	2	65	137	217*	K10+6
Birkózás (4. fok)		66	123	165	

*pajzsral

Képzettségek

Csatabárd 4
 Birkózás 4
 Pajzskezelés 2
 Földredöntés 2
 Nehézvért v. 1
 Fegyvertörés 2
 Pizkos csel 3 (porrúgás, aljas rúgás, zsidbasztó ütés),
 Kintűrés 2
 Egyensúly 35 %
 Esés 29 %
 Ugrás 29 %

Ultrar Nay (spiretor)

37 éves, szőkésbarna hajú, barna szemű, bajszos férfi. Fekete köpönyeget visel, melyet méregzöld rúnák borítanak (védőköpeny: 2-es SFÉ-t biztosít, valamint a tudattalan élőholtakat öt lábnyi távolságban tartja). Varázslóbotja révén a

nekromanta pentagrammákat és varázsköröket eredeti Mp értékük 3/4-éért tudja felrajzolni. A bot végén obszidián szemű, torz arc látható. A dorani jelleme Rend, Halál. Távolságtartó, szófukar alak; szivarfüstbe burkolózva, hosszas megfontolás után foglal állást egy-egy kérdésben. A kardforgatókat nem sokra becsüli. Hegyi kristályokba zárva három fantomot tart uralma alatt.

Erő: 9
Állóképesség: 12
Gyorsaság: 10
Ügyesség: 15
Egészség: 12
Szépség: 10
Intelligencia: 17
Akaraterő: 17
Asztál: 17
Érzékelés: 15

Ép: 5
Fp: 43
SFÉ: 2
Fegyver: Bot
Vé: 95
Mp: 100
Pszi: 82 (60)
AME: 100
MME: 100

Képzettségek

Nyelvek

- Erv 5
- Pyar 3
- Kyr 4
- Crantai 4

Kultúra dorani 3

Helyismeret: dorani 3

Pszi 5, auralélemzés 4

Írás/olv. 5

Demonológia 4

Szimbólummágia 3

Magasmágia 3

Úszás 1

Lovaglás 1

Legenda 3

Titkos pszi (erősített ostrom, membrán, pszi lökés)

Fantomok

Három fantom őrzi a nekromantát, vagy kettő közülük a koponyát a rajtaütés napján. A harmadik különleges képességgel bír: sikolya 30 lányi körzetben Akaraterőpróbára kényszeríti a fültanúkat. Kudarccs esetén elfutnak vagy tehetetlenül kínlódnak az áldozatok. Légies, sűrű, szürke masszára emlékeztető testüket csak mágikus fegyver sebz. 10E erősségű félelmet sugároznak. Támadásuk nem okoz Ép veszteséget. Aki nem rendelkezik mágikus védelemmel vagy fegyverrel, az ellen nem kell támadó dobást tenniük.

Ké: 15
Té: 45
Vé: 70
Tám: 1
Sebzés: K6
Ép: 32
ME, mérég: immunis
Sebesség: 160 (L)

Ereni zsoldosok

Tíz főből álló egység, összeszokott, rutinos csapat. Láncinget, hosszú kardot és a híres kék köpenyt viselik. Ha a dorant kísérik, a varázsló egy batáron utazik. A hajtó mellett és a kocsi tetején egy-egy számszeríjas áll készenlétben, a többiek lovon haladnak. Legalább négyen mindig a házban maradnak. Zárójelben a tíznagy értékei. Fegyvereik meg vannak áldva.

Fegyver	T/k	Ké	Té/Cé	Vé	Sebzés
Hosszúkard	2	31 (35)	64 (74)	117 (127)	K10+1
Könnyű számszeríj	1	27	-/28	50 m	K6+1

Ép: 8-12
Fp: 44-46
SFÉ: 2
ME: 22-26
Mérég: 2-6

Spec. képzettségek

Lovaglás 4
 Tiadlani kettős
 Abasziszi hármas taktika

A Tyran-ház emberei

Testőrök, a khoór és a villa épületeit őrző harcosok (kb. 40 fő). A ház címerével ékes kék-fekete ruhát, hosszú kardot és kivert bőrpáncélt hordanak.

Fegyver	T/k	Ké	Té/Cé	Vé	Sebzés
Hosszúkard	1	25	55	108	K10

Ép: 6-12
Fp: 18-35
SFÉ: 1
ME: 40 (membrán is)

Pszionisták

Hármasával járnak (huszonegyen vannak), feladatuk a ház embereinek mágikus befolyásolástól való védelme (membrán is). Néhány harcos mindig őket védi, harc esetén a távolból egyikük auraérzékeléssel kiválaszt egy gyenge pszi pajzsú ellenfelet, lebontják az egyik pajzsát, majd kínokozással vagy testhő változtatással támadják. Mágiahasználó ellenfelekre pszi lökést alkalmaznak.

Vé: 70
Ép: 3-6
Fp: 20-30
Pszi: 30-40
ME: 35-45

Átlagos harcosok

Ebbe a kategóriába tartoznak Arkattas katonái, a tolvajklánok verőemberei, Titius két testőre stb. Fegyverük változó: hosszú vagy rövid kard, tör, buzogány, husáng. Posztó- vagy bőrvértnél drágább páncél nincs rajtuk.

Ké: 20-25
Té: 50-60
Vé: 90-100
Tám: 1
Sebzés: változó

Ép: 5-8
Fp: 10-30
ME: 0-20

Íjászok

Főleg tolvajok; a Kóbrák íjászaik például ide tartoznak. Háztetőkről, ablakokból tüzelnek, közelharcba nem bonyolódnak. Mérgezett lövedékeket használnak jobbra: 2.sz. 1K6 kör alatt émelygés vagy görcs 1k10 percig; vagy 3.sz. 2K6 vagy 3K10 Fp veszteség.

Fegyver	T/k	Ké	Té/Cé	Vé	Sebzés
Rövid íj	2	25	35	90 láb	K6
Kézi nyílpuska	2	35	35	30 láb	K6/2
Könnyű nyílpuska	1	36	36	50 láb	K6+1

Anar Verlon

50-es éveiben járó, fehér hajú és szakállú Krad pap. Egyszerű, sötét öltözetet visel. Segítőkéz, a kyr nyelvet 3. fokon ismeri.

Ereddin Arkattas

30 éves, fekete hajú és szemű, kissé kövérkés erioni nemes. A művészet minden ága érdekl. Öltözeke, ékszerei és arcfestéke mindig pillanatnyi hangulata szerint változik. Affektálva beszél, mondandója általában idézetekből és azok jelenre való vonatkoztatásából áll. Címere az ezüst sas; katonái zöld egyenruhát hordanak.

Házak védelme

A Tyran és Arkattas villa falain légiés alakban áthaladni vagy pedig beteleportálni nem lehet. Sok ember őrzi e területeket. A khoór és a dorani házának ablakainál börtön csapdajelek is vannak.

2001.07.16.

Szerző: Andal

Forrás: Kalandozok (rég)

Szerkesztette: Magyar Gergely

A kalandmodul megjelent a MAGUS RPG.hu oldalon is (2001.11.04.), a szerző nevének feltüntetésével, a forrás feltüntetése nélkül.

A cikk megjelent az Atlantisz oldalon is (2006), a szerző nevének feltüntetésével, a forrás feltüntetése nélkül.

A cikk megjelent a Hotdog/MAGUS oldalon is (2007.05.02.), a szerző és a forrás feltüntetése nélkül.

Csak a teljesség kedvéért megjegyzem, hogy a kalandmodulnak semmi köze az azonos néven kiadott regényhez (Eric Van Dien, 2008, Delta Vision), noha a helyszíne annak is Erion városa.