

Azim Gyöngye

M.A.G.U.S. kalandmodul 4-6. szintűek számára

Irta: Midas

Múltbéli história:

„Azim. Egy név a Taba El Ibara sok ezer neve közül, melyeket számba venni nem kis feladat még a kor nagy tudósainak sem. Am ha a nevet kiegészítjük a Mollaba utónévvel, máris egy olyan személy alakja bontakozik ki a szemünk előtt, kinek említése is enyhébb légszomjat vált ki a kincsvadászok műveltebb részénél. Kedves barátom, ugye neked is ismerős a név? Ne légy ilyen tudatlan, hallgasd meg a mesét!”

„Azim Mollaba halott. Nagyon régen halott. Élete nem volt igazán izgalmas, öregkora előtt egyszerű kereskedőként kereste a mindennapi betevőt a Taba El Ibara és a már akkor is marakodó városállamok között. Gondolom megérted, hogy erről az időszakról nem érdemes többet beszélni. . .

Hogy mégis bekerült néhány énekmondó históriájába, annak egy igencsak rejtélyes eset volt az előzménye. Történt ugyanis, hogy El Sobira emírje, a szépmelékű Mugaffa, egy igencsak drága holmit küldött a sivatagban harcoló tábornokai megsegítésére. A követet katonákkal kísérte és, hogy ne legyen védtelen a láthatatlan támadások ellen sem, varázstudók is utaztak a csapatban. A tudatlanok szerint a véletlen, a bölcsek szerint viszont az Istenek akarata volt, hogy éppen Hijaz oázisához értek, amikor Azim barátunk is arrafelé járt. A csapat éppen letáborozott a város mellett, amikor Azim – jó haszon reményében – betért a táborba és a portékáját árulta.

Hogy – hogyanem, de senki sem kérdezte tőle, mi keresnivalója van ott, és azt sem firtatták, miért éppen a vezérsátor előtti tér a legalkalmasabb hely a kereskedelemre? Azim csak eladott, alkudozott és közben rengeteg tárgy gazdát cserélt, közöttük olyanok is, melyektől a tulajdonos más alkalomkor semmi pénzért nem válna meg. De nemcsak ez volt az egyetlen furcsaság, ami ott történt, hanem az a hatalmas homokvihár is, mely az eseményre következő éjszaka elsöpörte az oázist és vele együtt a katonákat is a homokos föld színéről. Persze indultak karavánok az elveszett értékek felkutatására, de egyik sem járt sikerrel.

Azim ekkor már messze járt és meg sem állt a városállamokig. Apró, jelentéktelen kis porfészek volt akkoriban a város, ahol letelepedett, ám ez a kis porfészek néhány év elteltével virágzó várossá nőtte ki magát. Vajon kitaláld-e barátom, hogy kinek volt köszönhető ez a változás?

Úgy bizony, Azim lett a város első embere!

Ahogy múltak az évek és a város egyre erősebb lett, úgy figyeltek fel rá a kisebb hatalmak is, akik megpróbálták bekebelezni a fejlődő városkát. Hogy egyiknek sem sikerült, az olyan eseményeknek volt köszönhető, melyeket ember külön-külön már rengeteg alkalommal látott, azonban együtt mindez világcsodának számít! Míg a várossal szomszédos északi államban jégeső pusztított terményt, állatot, embert egyaránt, addig a másik irányban, a déli dombok irányában akkora szárazság volt, hogy minden élő megsínylette. Keleten viharok tették lehetetlenné a csapatmozgásokat, nyugaton pedig áradások nehezítették az előrejutást. . .

Hogyan... varázstudó lennél, barátom? Látom, vág az eszed és bizony mondom, igazad is van! Persze, hogy felfigyeltek a hatalmasok az elemek ilyentén viselkedésére, hiszen mindez nem lehetett véletlen, csakis mágia következménye! Meg is jelentek a dzsádok, Krán és Pyarron kémei a városban, és amíg dolgoztak, igyekeztek titokban tartani külétüket a többiek előtt. Hosszú idő telt így el, a kémekek dolgoztak, a szomszédos államok pedig próbálták helyreállítani megrendült dicsőségüket.

Azim pedig uralkodott – idővel már mint teljhatalmú kormányzó – és ez biztonságot jelentett az embereknek, hasznot a kereskedőknek, gazdagságot a nemeseknek. A kémekek jelentései alapján úgy tűnt, minden rendben van a városállamban, megszűntek a mágikus viharok és nem maradt más a furcsa időjárás után, mint egy erős állam a Dzsád államok mellett.

Több év után a város támadást indított északi szomszédja ellen, aminek csakis győzelem lehetett a vége. Ezzel a győzelemmel sikerült hatalmas bányákat és megművelhető területeket szereznie Azimnak, amit legjobb tudása szerint ki is aknázott. Ismét gazdag évek következtek, azonban történt egy apró, ám annál jelentőségesebb esemény, mely ismét a városra terelte a figyelmet.

A kalandozók – köztudott – nem egy otthonülő népség. Folyamatosan vándorolnak, otthonuk az egész világ, ismerősük minden ember és csakis két dolog érdekli őket: a pénz és a kaland...jaj, ne haragudj, nem akartalak megbántani! Közülük volt néhány olyan esztelen, hogy megpróbálja meglopni Azimot. Hogy ezt önszántukból, avagy megbízásból tették-e, azt már sosem fogjuk megtudni, az viszont biztos, hogy aznap éjjel folyamatosan halálüröltések zaja járta be a város utcáit, mely úgy tűnt, hogy nem is a levegőben, hanem az emberek fejében visszhangzik.

Hogy másnap mi történhetett, arra annyi válasz létezik, ahány ember elmesélte a rettenetes mézszárlást. Sokak szerint rovarok jöttek és élve felfaltak minden élő, mások szerint sárkányok támadtak a városra, megint mások varázstudók csatájáról beszélnek, és voltak olyanok is, akik tűzesőnek tulajdonítják a pusztulást. Az viszont bizonyos, hogy az embereknek csak kis része maradt életben, azok is nagyrészt nyomorékká lettek, és Azim gyönyörű tornyából csupán egy félelmetes mementó maradt az utókorra... meg persze egy történet Lastra gazdagságáról és Azimról, kinek dicsősége úgy ragyog, mint a nyakába akasztott ökölnyi fehér gyöngy.”

Jelenkori intrikák:

Pyarron és Krán. Két ősi, kibékíthetetlen ellenfél, kik az anyagi-és anyagtalan világokban egyaránt hadban állnak egymással. A hétköznapi ember mindebből szinte semmit sem lát, hiszen a mindenhol megbúvó kémek a háttérben mérik össze erejüket. A hadszíntér esetünkben nem más, mint egy város a Kráni hegység keleti vonulatain: *Rattaval*.

Miért pont ez a jelentéktelennek tűnő kisváros került reflektorfénybe az utóbbi hónapokban? Az ok egyszerű: a *Fü ösvénye* (legalábbis az egyik) éppen ezen a városon vezet keresztül. Aki esetleg nincs tisztában a Fü mibenlétével, annak itt egy idézet *Zavadul Abalah*, dzsád alkimista tanulmányából: „...az *Al Bahra Kharem*, más néven *haláltánc*, a dzsád vidékéken dúsan termő növényből előállított ajzószer, mely (társaival együtt) hatalmas mennyiségben áramlik Krán bércei közé. A haláltánc jellemző vonása, hogy használójának időlegesen megnöveli harci kedvét és erejét, ezáltal szinte legyőzhetetlenné válik...”

Krán (a fentieket figyelembe véve joggal) az út biztonságát próbálja szavatolni, míg Pyarron éppen az ellenkezőjét próbálja elérni: a Fü szállítását megakadályozni, ezáltal Kránon apró, ám annál fájóbb sebet ejteni.

Kalanunk szempontjából az ősz, azon belül is a *vizek első havában* kezdődtek azok az események, melyek bizonytalanságot és félelmet költöztetett a városiak szívébe és még a két nagyhatalom kémeit is megingatták erejük hitében:

1. A *vizek első hónapjának tizedik napján* a *Zöldtű folyóban* (mely a nevét az ősszel behullott rengeteg tülevérről kapta) hatalmas mennyiségű vér úszott lefelé. Becslések szerint is legalább 400 marhának kellett lemészárolva a folyóba kerülnie ahhoz, hogy ennyire vörös színű legyen. Persze semmilyen tetemet nem találtak, hiába kutatták át a folyót egészen a felső szakaszáig.
2. A *vizek második hónapjának első napján* egy gyermek fogakkal született a világra, az ötödik napon güggyögni kezdett és a tizedik napon lábra akart állni. Az egész város felbolydult, démonokról kezdtek beszélni és csak a katonák beavatkozása segített, hogy ne koncolják fel az anyát és gyermekét öntörvényűen. A gyermek azóta a kaszárnnyában nevelkedik, katonák felügyelete alatt.
3. A *vizek második hónapjának nyolcadik napján* hatalmas déli szél kerekedett és porfelhőt, jégesőt bocsátott a városra. Sok hatalmas fa kidőlt, emberek haltak meg a pusztításban. Négy nap után hagyott alább a vihar, bár ez idő alatt sokan érezni vélték a bomlás szagát a szélben.
4. A *vizek harmadik hónapjának második napján* több idegen utazó is megszállt a város *Tülevél* elnevezésű fogadóiban. Többüket napok múltán halásztak ki a *Nyilpatak* medréből. (Senki sem sejtette, hogy kráni kémek voltak, akik a városban történt események okára voltak kíváncsiak. Végzetük -az általunk gondolttal ellentétben- nem Pyarron volt.)
5. A *harmadik hónap hetedik napján* a városon kívül több gazda talált a tehenei között döglöttet, melyeken semmiféle külsérelmi nyom nem volt látható. Erre a sajnálatos eseményre három nappal tucatjával haltak meg a falusi családok tagjai, mert ettek a döglött állatok húsból...
6. Beköszöntöttek a *harc hónapjai*...

A kaland, melytől országok sorsa függ

I. A város, ahol élünk...

A csapat *Rattavelben*, a *Tülevél* fogadóban foglalt szállást magának a *harc első hónapjának harmadik napján*. A város lakossága alig 20000 főt számlál, ami nem is olyan kevés ezen a káosz uralta vidéken. A város közelebb fekszik a pusztákhoz, mint krán hegyeihez, de a domboldalak között meghúzódva így is elég védelmet nyújt a lakosainak. Mivel sosem vették körül falakkal, csupán alacsony földsáncokkal, így kiterjedése nagynak mondható, bár a belsőváros síkatorai, többemeletes, cseréptető házai és koszos utcáskái nem mutatják ezt a szellősséget. A nemesek és módosabb kereskedőcsaládok persze nem itt, hanem a szikrázó vizű *Nyilpatak* túlsó oldalán, a domboldalokban laknak. Ők nem szeretnek elvegyülni sem a pórnéppel, sem pedig az átutazó kereskedőkkel. Éppúgy, mint a módosabbak lakhelyei, úgy az *Államkincstár* is a patak túloldalán, pontosan a parton emelkedik. Nevével ellentétben nem csak vagyontárgyak őrzésére használják, hanem ez az épület szolgál a könyvtár és báli rendezvények helyéül is. A város nagybácska terei éppen elegendőek ahhoz, hogy minden hónapban 2 alkalommal bárki kiállítsa a portékáját, legyen az helybéli mesterember vagy csak átutazó kereskedő (ez utóbbiaktól természetesen leszedik a szokásos –nem is kevés- vámot). A várostól nyugatra és északra bányák nyílnak a hegyoldalban, ahonnan vasat és szenet hoznak a felszínre. Szerencsére ezen elemeket nem a városon keresztül szállítják, hanem a városon kívül, a *Bányapark* elnevezésű telepen keresztül. Itt alkudhatnak a kereskedők a nyersanyagokra és fogadhatnak fel szállítókat ezek továbbítására.

A beszélt nyelv a közös, annak is egy olyan formája, mely kráni hangzókat és dzsad jövevényszavakat is használ. A megértés természetesen nem okoz gondot egy világlátott kalandozónak, de aki mégis elveszne a nyelvi sajátosság tengerében, az megpróbálkozhat a dzsaddal is.

A város mind katonailag, mind szellemi téren erős védelem alatt áll, lévén *Rattaval* városőrsége az egyik legszervezettebb a vidéken, másrészt a városban megtalálható néhány dzsad szentély, Ellana, Krad, Uwel, Arel (és persze titkon Ranagol) temploma egyaránt. Hogy miért férnek el oly jól egymás mellett ezek a különböző természetű egyház? Talán az emberek természetéből adódik és a városka helyzetéből, hiszen itt minden harmadik ember a kereskedésből él, így a vallások szerepe csak a második helyre szorul vissza.

A *Tülevél* fogadó a legelegánsabb a városban, ugyanakkor tulajdonosa, *Happar Kidarik* (aki egy esztendeje vette át apjától) igyekszik nem magasan tartani az árakat. A földszint borozója sok faragott asztalt és széket fogad be, mennyezetéről fa kocsikereknek lógnak gyertyatartók gyanánt. A pulton kis boroshordók sorakoznak, mely mögül a vörös képű *Utab* méri az italt. A szobák egy vagy kétágyasak, asztallal, ládával felszereltek, mindegyiknek belülről reteszeltető zsaluzott ablaka és kulccsal zárható ajtaja van.

A csapatnak az útja éppen ebbe a városba vezetett, ami annak is köszönhető, hogy többüknek volt lakóhelye ez a kis település. Természetesen ez ismerősöket is jelent, mégpedig nem is akármiket! A *Muraf Kereskedőház* egyik vezető kalmárja, a dzsad származású *Gifar Wiala* régi ismerős.

A csapat gyönyörű őszi napon érkezik *Rattavalba* és akaratlanul is a pletykák célpontjaivá válnak. Nem csoda az emberek kíváncsisága, ha végignézzük a városban nemrég történt eseményeket!

<Ha a csapat is érdeklődik a város felől, akkor könnyen a fülükbe jut, hogy milyen események történtek az elmúlt egy-két hónapban a városkában. A kocsmáros, egy-egy asztalvendég, vagy az utcai árusok beszélgetéséből rengeteg információ (hasznos és haszontalan egyaránt) megszerezhető. Adjuk nyugodtan a kocsmáros vagy egy-egy megbízhatónak látszó ember szájába az 1-5. pontban leírtakat, de ne úgy meséljük el, mintha egy naplót olvasnánk!

„... igaz, hogy hatalmas vértömeg úszott le a folyóban, de hogy honnan jött, azt nem tudjuk, mert a katonák nem találtak halottakat...”

„... sokan megrettentek attól a gyermektől, aki fogakkal született és már egy hónapon belül járni kezdett, mert démoni praktikákat gyanítottak benne. Szerencsére *Prettakoril Lakava*, a városparancsnok megvédte az anyát és a gyermeket is. Ha engem kérdeztek, akkor nincs itt semmi boszorkányság, csak *Ellana* furfangja...”

„... igaz az is, hogy rothadó hús szagát lehetett érezni a városban a déli szélben, de szerintem csak valaki nagyon rossz helyre temette a viharban megdöglött marháit...”

„... aztán itt voltak az idegen halottak a folyóban. Hát, szerintem csak valami kalandozófélék voltak, akiket leszámoltak valami régi sérelem miatt. Persze sokan ezt is démoni hatalmakra akarták kénni, de ki hisz el ilyesmit!”

A városba érkezést követő második napon a csapat meghívást kap *Gifar Wialától* egy kalmárvacsorára. Valamikor régen egy-egy karakter kísérte az ő által vezetett karavánokat kelet felé, és a hosszú út alatt nem volt nehéz megbarátkozni a közvetlen modorú emberrel. A fiatal férfi nem tudja személyesen meglátogatni a karaktereket a fogadóban, egy küldöncön keresztül juttat el egy levélkét a csapatnak. A küldönc egy fiatal férfi, aki sajnálatosan néma, pedig az arca vonala alapján még nemesembernek is nézhetnék a karakterek. Egyszerű öltözetet visel, a városiak megszokott nadrág, ing, bakancs, mellény együttessel, kezében pecsétetes pergamentekercs. A pecséten a *Gaftafa* család címere (Akinél a karakterek is megbízatásban voltak régen.), a számár és a kordé.

„Kedves Barátaim!

Sajnálatosan nem tudalak személyesen meglátogatni benneteket, de ez nem azt jelenti, hogy egyáltalán nem találkozok veletek szívesen! Örömmre szolgál, hogy ismét a városban vagytok, és ez alkalomból engedjétek meg, hogy vendégül lássalak a házamban egy vacsorára a régi kalandozó emlékére! Kérlek ne bántsatok meg azzal, hogy nemet mondatok! Ma este sötétedés után várlak benneteket a *Kisutca* második házában, a *Nyílpaták* túlsó oldalán, az *Államkincstár* utcával szemben.

Gifar Wiala?

A város felfedezésére természetesen van egy napja a csapatnak, és akinek nincs megfelelő felszerelése, az most vehet magának. Az árak errefelé átlagosak, de a messziről jött portékák (dzsad földről vagy a tengermellékről) dupla áron cserélnek gazdát. Az egzotikumok sajnos nagyrészt hiányoznak a városból, a fegyverek átlagos minőségűek, a drágakövek pedig oly ritkák, mint a *Manticore*. Található viszont ruhanemű garmadával és olyan felszerelési tárgyak, melyek a házon belül vagy a hosszú úton jól jöhetnek.

A vallási élet életben tartói, az egyházak, természetesen nem hiányozhatnak, így amelyik karakter Istenének szeretne áldozni, az megteheti Ellana, Krad, Uwel, Arel vagy Ranagol templomában, esetleg valamely kisebb téren kialakított dzsád oltárnál. A papok sajnos nem tudnak a karakterek szolgálatára lenni, mert mindegyikük az *Államúr*-nál van audiencián.

<Ha a csapat érdeklődik a város előkelői felől, szintén kaphatnak információt, de csupán néhány szavasat, lévén a városiak is csak felületesen ismerik a nemesek körében történő eseményeket.

„**Hannavel Gaftafa Kalmárkapitány** rangja Rattaval esetében a helyi kalmárcsaládok érdekközösségének elnökét jelenti, aki az Államúr elé járulhat a kereskedelmet érintő kérdéseket illetően. Nem akarja lett a régi vándorkalmárból! A Kalmárkapitány mindig a legnagyobb kalmárcsalád feje, és a Gaftafa család már 50 éve birtokolja ezt a címet. Hogy kijé a legnagyobb kereskedőhálózat a városban? Aki a legtöbbet fizeti egy évben a kincstárba!”

„**Babbal Trovalde Államúr**, a Trovalde család egyetlen élő férfitagja. Erős kézzel kormányozza Rattaval városát és mivel a városban törvénybe van iktatva a fiúági öröklés joga, ezért 72 esztendeje ellenére is azon munkálkodik, hogy örököst tudjon kijállítani a város élére... mivel eddig nem nagyon sikerült neki. Neki nincs akkora vagyona, mint a Gaftafáknak, viszont vannak kapcsolatai a kívülvilággal!”

Ulrich Tizian Tartomány-felügyelő a Trovaldékkal szembenálló nemesúr, aki nagyon szeretné magáénak tudni a várost. 42 életévét figyelembe véve joggal remélhetné a jövőbeni győzelmét, ráadásul van egy 18 esztendő fia is, Romel, aki halála esetén továbbvinné a város vezetését. Tartomány-felügyelőként ő mozgósíthatja a katonaságot és adhatja vagy tilthatja meg a kereskedést.”

Abrandon Tellaniv Államkincstárnok az Államkincstár vezetője, a városi kincstár őrzésének egyedüli jogosa, Trovalde Államúr elsőszámú tanácsadója. Nagyon eszes ember és igencsak ügyes a politikában. Neki csupán kisebb falvai vannak a városon kívül, de tudását kamatoztatva akár a legvagyonosabb is lehetne a városban.”

Prettakoril Lakava, a harcsabajszú, őszülő halántékú férfi a Városparancsnok, aki jelenleg 38. életévét tapossa. Yllinori származású, őszinte, nyers modorú ember, akiért katonái a tűzbe mennek. Ha harcra kerül a sor, mindig ő lovagol elől, és ez tiszteletet ébreszt az embereikben. Az utóbbi időben egyre furcsábban viselkedik, talán az elmúlt hónapok eseményei miatt lett kissé keményebb...

Sok kisebb nemes él még a városban, például a Gozdíniak vagy a Menmetekek, de mondhatnánk a Hattarizzikat is, ám hatalomban és vagyonban közel sem oly erősek, mint emezek. Inkább csak egyik-másik nagyobb család szolgálatában állnak.”

<**Amit a karakterek nem tudnak meg**, hiszen senki sem ismeri ezen tényeket:

Babbal Trovalde együttműködik Kránnal a *Fű Ösvényének* fenntartásában, ezért ebben biztos támogatókra talált a személyükben.

Ulrich Tiziannak jóban kell lennie Kránnal, ha magának akarja a város irányítását, amit legjobb tudása szerint be is tart. Hogy eddig mégsem az ő győzelmét támogatták, annak van egy prózai oka: *Ulrich Tizian* pyarroni származású.

Hannavel Gaftafa dzsád-pyarroni félvér és titkos szálak fűzik Új-Pyarronhoz. Amennyiben *Trovalde* és *Tizian* is elhalálozna, abban az esetben ő lenne a soron következő jelölt a város vezetésére.

Ha kiderülne *Abrandon Tellaniv*-ről, hogy *Pyarron* embere, valószínűleg nem érhetné meg közeledő 60. életévét

Prettakoril Lakava nem szereti a politikát, így nem áll sem Krán, sem *Pyarron* oldalán, ellenben csakis azt hajlandó szolgálni, aki éppen az *Államúr* poszt birtokosa. **Van egy hatalmas titka, mégpedig az, hogy nemrég járt Lastrában.** Ez magában nem lenne bűn, csakhogy ami ott történt, az meghatározza az egész állam, sőt, az egész vidék sorsát: **Azim Gyöngvények foglya hosszú pihenés után magához tért és a hatása alá vonta. A gyöngy most azon munkálkodik, hogy ismét hatalmat szerezzen magának és ehhez a kapitány az egyik legjobban felhasználható ember!>**

II. Cselvetés

Aznap nincs piacnap, de ha valami hiányzik a felszerelésből, azt a helyismerettel rendelkező karakter bármikor meg tudja szerezni. Az egész nap nyugodtan telik, nem követik a csapatot (látszólag) és senki sem háborgatja őket. Délutánra beborul az ég, nagyon úgy fest, mintha minden percben eleredhetne az eső.

Eljön az este és a *Nyílpaták* túlpartjáig csupán egy 5 fős őrző mellett haladnak el a karakterek. A Patak választja el a város polgári-és kereskedő negyedeit a nemesek és az államhatalmi szervek épületeitől. A patak túlpartján örök posztolnak, vörös vállszalaguk és lándzsáik egyértelműen jelzik hovatartozásukat. A karaktereket megállítják és igazoltatják, de a *Gifar*-tól kapott meghívó láttán tovább engedik őket.

Könnyen megtalálható az *Államkincstár* utca, hiszen a ragyogó 3 szintes épület a maga márvány oszlopaival még egy *Erioni* palotának is méltó ellenfele lehet egy elképzelt szépségversenyen. A szemben levő utca a *Kisutca*, nevét cirkalmas betűk jelzik egy fémtáblán, mely az utca bejáratánál várja a karaktereket. A második ház a sötétben nem különböztethető meg a többitől, ugyanaz az utcára nyíló bejárati ajtó, ugyanazok a bezsaluzott ablakok, melyek mindenfelé láthatók. Kőből épült minden ház, tetejük szürke pala, ablakaik üvegezettek, az ajtók mellett vas kallantyú a csengetéshez.

A halk csengőszóra feltárul az ajtó és egy öreg férfi siet a karakterek elé. Hosszú kabátja a földet érti, apó szemei és rövidre nyírt, ritka ősz haja nagy kort megélt férfire vall. Tisztelettudóan megkérdezi, hogy mi a céljuk a karaktereknek a késői látogatással, majd amikor megkapja a meghívót, félreáll az útból.

„Kérem az ebédlőben várakozózzanak az úrra, azonnal itt lesz.”

A ház barátságos, a falakra aggatott lámpások fényében a padlót díszítő ezerszinű mozaikok szinte ragyognak, a színpompás dzsad faliszőnyegek barátságos hangulatot teremtenek, míg az itt-ott elszórtan függő festmények a közeli tájak képével teszik teljessé a békét. Az ebédlő pontosan a bejárati ajtóval szemben van, ahol terített asztal várja az éhező-szomjazókat.

Amikor mindannyian elhelyezkednek az asztal körül, az ebédlő ajtaja becsukódik és a lámpások fényében az idegen férfi alakja bontakozik ki. Kísérteties az egész jelenet, hiszen nem lehetett hallani, hogy mikor lépett be, és az ajtó nyikordulása sem árulta el érkezését. A férfin semmi figyelemfelkeltő nem látható, mintha az utca forgatagából lépett volna a karakterek elé. Amolyan polgárfélnék néznék első látásra, öltözéke a bakancstól kezdve a vászonnadrágon, a kabáton és a vízhatlan köpenyen át a karimás kalapig teljesen megszokott viselet erőfélé. Kalapja alól nem kandikálnak ki hosszú hajfürtök, arcvonásaiban nincs semmi, amit megjegyyezhetne az ember. Egyedül van és egy cseppet sem hasonlít *Gifar Vialára!*

Az idegen nem pocsékolja az idejét holmi bemutatkozással, egyből a lényegre tér. Hangja barátságos, amolyan átlagos férfihang. Miközben beszél, egyetlen mozdulatot sem tesz, arca szinte teljesen szentvtelen, mintha csak *Viadomo* egyetemi tanárainak egyike tartana előadást hallgatóságának. Mondandója egyszerű, hiányzik belőle minden udvariasság, az etikett (bármelyik ország etikettjéről legyen is szó) szabályai sem lehetők fel benne, így a karakterek nem tudják meg, hogy kicsoda is a beszélő.

„Mielőtt megkérdeznék, hogy én ki vagyok, engedjétek meg, hogy vázoljam a tényeket: benneteket nem Gifar Viala hívatta ide, hanem én. Barátotok sajnos ma nem lehet itt, de ne aggódjatok, hamarosan őt is láthatjátok. Most éppen egy karavánt vezet északnak, de hamarosan visszatér a városba.

Nem szeretnék benneteket azzal untatni, hogy elmesélem, miként találtam rátok, legyen elég annyi, hogy szükségünk van olyan segítségre, mely képes egy igen kényes helyzetet megoldani a városban. Azzal sem untatlak benneteket, hogy saját életemet és származásom történetét megosszam veletek, hiszen kevés az időnk. Viszont mielőtt bármi másba belekezdenék, elétek tárom az ajánlatomat: információszerzésért némi anyagi juttatást ajánlok. A juttatás mértéke egészen pontosan smaragdban mérhető. Lehet, hogy bizalmatlanak tűnök, de amíg nem mondatok igent, addig nem fogom elétek tárnai a feladatot.”

<Amit a karakterek nem tudhatnak meg: a férfi krán kéme, akinek a feladata kideríteni, mi történik a városban. Nincs egyedül, a faliszőnyegek mögül 4 társa figyel nyílpuskával a kezükben. Akkor érkeztek, amikor elődeiket (egy pyarronival egyetemben) a *Nyílpaták* medréből kihalásztak (előtörténet 4. pontja), és nagyon nyugtalanítja őket, hogy mi történik. Mindannyian jártak már itt, de sosem emlékeztek olyan helyzetre, hogy a krániak és a pyarroniak annyira egymásnak esetek volna, hogy ennyi katasztrófa legyen a következménye.

Ellenben nem buták és felkészültek minden eshetőségre, amiben a mágikus támadások elleni védekezés is beleértendő.

Itt érte őket a meglepetés, ugyanis a mágikus és démoni aktivitást jelző medáljuk (melyet a kalapos férfi hord) olyan tárgy jelenlétét jelezte, melyek közül *Ynev* nem sok kalandozója és uralkodója tudhat akár egyet is magáénak. Nem sokat kellett törniük a fejüket, hogy rájöjjenek: a régi legenda nem hazudott, amikor *Azim Gyöngyéről* mesélt...

Már csak egy dolog maradt hátra, mégpedig találni valakit, aki a gyöngy nyomára vezeti őket. Mivel mindenki tudja, hogy a gyöngyöt senki sem vette magához az elmúlt évszázadok alatt, így az még biztosan a környéken pihen...vagy legalábbis pihent az elmúlt hónapokig. A furcsa események minden bizonnyal a gyöngy megtalálásához kapcsolódnak, és mivel **ITT** aktivizálták az erejét, ezért valószínű, hogy nem *El Sobira Emírének* az emberei voltak a megtalálók.

Sajnálatos módon a krániak egyelőre nem tudnak a gyöngy keresésére indulni, hiszen fontosabb dolguk van a városban, ezért szükségük van valakire, aki információt szerez róla vagy elhozza *El Sobira* embereit a vidékre. (Nyilván az első variáció a kívánatosabb, bár a dzsádok könnyebben meg tudnák találni a gyöngyöt, amit azután Krán a saját céljainak megfelelően használhatna fel.)>

Magabiztosság és egy árnyalatnyi fenyegetés van a kérdésben és itt nem szabad hibázni a karaktereknek. A tét nem kevés, hiszen egy aprócska smaragd értéke is 6-800 arany. Igenlő válasz esetén nem lesz több fenntartása a férfinak, így a karakterek elé tárja a teljes feladatot. Nem fél megosztani a tudást a csapattal, mert ha sikerrel járnak, akkor ő hasznos ismereteket szerez, ha viszont nem térnek vissza, akkor is tud másik csapatot szerezni a feladatra.

Igenlő válasz esetén a férfi beszélni kezd:

„Ha nyitva tartottátok a fületeket, akkor érdekes eseményekről szerezhetetek tudomást. Nem szeretném most ezeket részletezni, csupán elmondom ezen történések hátterét. A városban, mint minden más városban, intrikákkal terhes hatalmi harc folyik. Jelen harcban az egyik szereplő a Tizian ház, a másik fél pedig a Trovalde család. Ez utóbbiak kormányozzák jelenleg az államot. Van egy harmadik fél is, aki jelen esetben a mostani Államúr bizalmasa, és ha mindkét fél elhalálózna, akkor nagy valószínűséggel az Ő ölébe hullana a vezető poszt. A feladatotok ezzel a harccal kapcsolatos, ugyanis nagyon fontos, hogy a megfelelő ember kerüljön ki győztesen. Én is éppen ezen munkálkodom...

Sajnos azonban egy apró problémával szembesültünk, mégpedig az emberek hiányával. Nem hagyhatom el a várost, azonban olyan információkat kell megszereznem, mely biztosíthatná a sikerünket. Ez az információ sajnos nem a közelben található, hanem innen igen messze, a dzsádok kietlen pusztáinak szívében.

*A feladat tehát a következő: el kell mennetek **El Sobirába** és mindent megtudni egy emberről, **kinek neve Azim Mollaba**. Az információ szétszórtan található meg, ezért rátok kell bíznom a nyomozás nehézkes feladatát, azonban egyet megmondok előre: a megoldást talán a legműveltebb, legelőkelőbb körökben kell keresni!*

*Engedjétek meg, hogy pontosabb instrukciókat is adjak nektek, vagyis azt, hogy **ÉN** mire számítok: a nekünk legfontosabb információk **Azim Mollaba** életútjához és egy tárgyhöz, egy gyöngyhez kapcsolódnak, mellyel a kezében megszökött a **Taba El Ibarából**. Legnagyobb sajnálatunkra csupán az ennyit tudunk, pedig fontos lenne, hogy megtaláljuk a gyöngyöt. Gyanítjuk, hogy ebben a városban van és azt a felet segíti, akik nekünk nem a legszimpatikusabbak.”*

<Néhány részletben hazudik a férfi, hiszen a csapat feladatának valójában nincs köze a *rattali* hatalmi harchoz, de erről a csapatnak egyelőre nem kell tudnia.>

A kalandozókra oly jellemző kíváncsiság ezek után elkaphatja a karaktereket, de a férfi nem fog konkrétumokat mondani sem *Azim*ról, sem a gyöngyről. (Amit ő tud, azzal amúgy sem mennek sokra.) *El Sobirában* életében egyszer járt, akkor is az éj leple alatt egy térkapun át, így útbaigazítást sem tud adni a nyomozáshoz. Arra a kérdésre, hogy miként juthatnak vissza, csak megvonja a vállát.

Ha egyébről kérdezik, például a házról (ami mellesleg *Gifar* háza, aki semmit sem tud erről a kis közbjátékról) vagy *Gifarról*, igyekszik megnyugtatni a karaktereket, hogy minden a legnagyobb rendben van, csak igyekezzenek, mert kevés az idő.

<Persze felmerülhet a kérdés, hogy ha annyira sürgős a dolog, akkor miért nem beszélt a csapattal már délután? A válasz egyszerű lenne, ha a férfi beszélne róla: egyszerűen nem akart kíváncsi szemek, ezért az estét választotta, továbbá azért sietteti a karaktereket, mert nem szeretné, ha tovább kérdezősködnének.>

Egyetlen dolgot tesz meg segítségképpen, megnyit egy térkaput a sivatagba, hogy megkezdődhessen a nyomozás. Ehhez előhúzza egy hosszú pávatollat és egy festékes tégelyt a köpenye alól, majd egy kört rajzol a mozaikpadlóra. Utoljára egy pergament vesz elő és megszorítja az övén lógó kis erszényt. Látható, hogy nem varázsló, de jól kezeli a varázstárgyakat. A hatás nem marad el, először szikrázni kezd egy apró pont a szoba közepén, ami egyre tágul, mintha forgószelet terelné maga előtt a sugarakat, végül egy kősvatag képe jelenik meg a térben nyíló rés túloldalán.

A férfi a kalapjához emeli a kezét búcsúzásképpen és kéri, hogy miután visszatértek a városba, várják meg, amíg ő jelentkezik. Nem érdemes őt keresni, úgysem fogják megtalálni.

<Ha a csapat agresszívan lépne fel, különös dolog történik:

Az idegen férfi lába alatt valami felrobban, a hangja kicsi, de rögtön sűrű füst borítja be az összes szobában tartózkodót. Az álcázó füstben kábító mérge van, mely az egyik leghatásosabb *Yneven*, a neve: *Tiranam Fűve*. Bőrre kerülve azonnal a véráramba jut és hirtelen rosszul érezni kezdi az érintett. Rövid ideig hat, de ez idő alatt a karakter képtelen tájékozódni, mozgása határozatlanná válik, gondolkodása kusza lesz.

A *Tiranam Fűve* egy igen ritka, ám a Kráni hegységben viszonylag könnyen fellelhető mohaféle, melynek spóráit kiszárítva igen hatásos szerhez juthatunk. Kontaktmérge, hatása ellen egészségpróba dobható -3-al, melyet elvétele a karakter Erő, Állóképesség, Gyorsaság, Ügyesség tulajdonságai 2-vel csökkennek; Akaraterő és Asztrál tulajdonságai pedig 5-tel. A KÉ 15, a TÉ 20, a VÉ 20-al lesz kevesebb, varázsolni a mérge hatása alatt lehetetlen. A tájékozódó képesség a mérge hatása alatt megszűnik, nem létezik észak-és dél, még a fent-és a lent fogalmak is elmosódnak. A hatóidő 1 szegmens, ennyi ideje van a karakternek cselekedni, mielőtt elkábulna, a mérge 2k6 kör alatt lebomlik a szervezetben.

Amennyiben valaki megdobja Egészségpróbáját úgy minden módosító a felére csökken (felfelé kerekítve) és a hatóidő is csupán 1k3 kör lesz.

A mérge hatóideje éppen elég ahhoz, hogy az idegen férfi a házban várakozó 4 társa segítségével lefegyverezze a karaktereket és nyílpuskák segítségével sakkban tartsa őket. Ha nem akar senki meghalni, akkor végig kell hallgatniuk az idegen mondandóját.>

<Mindig vannak olyan karakterek, akik nem gondolkodnak és a harc irányába terelik a dolgokat. Ha ez bekövetkezik, akkor sajnos nem sok esélyük marad, hiszen a krániak nem arról híresek, hogy életben hagyják azt, aki elég ostoba, hogy velük ujjat húzzon.

Persze aki nyugodtan túri, hogy elvegyék fegyverét és meghallgatja a férfit, az életben maradhat, de 3-nál kevesebb emberrel nem hajlandó egyezkedni a kráni banda.>

<Fontos, hogy az itt leírtaktól ne térje el a KM, mert több információ kiadása nagy segítség lenne a feladat megoldásában!>

<Ha a karakterek között van *Mf legendsmeret* birtokosa, akkor *Azim Mollaba* legendáját ismerheti, de csupán annyit tud róla, hogy a dzsad ellopott egy követ *El Sobira* emírnének kincstárából és nyugatra szökött, ahol saját államot alapított. A legenda szerint ez emberöltőkkel korábban volt, és az állam azóta már régen megsemmisült.>

III. Át egy másik világba

A térkapu a sivatagi napsütéses délutánba nyílik, egy sziklahasadékban lépnek ki a karakterek *El Sobirától* messze délre. A város messziről egy hatalmas oázisnak tetszik, mely körül zöldellő legelők és pálmaligetek teszik változatossá a tájat.

A várost három ember magas, földből emelt fal veszi körbe, melynek tetején íjas örök posztolnak, nyíllövésenként pedig az Emír aranysárga zászlója lengedez, melynek mintái sivatagi hiénát és majomkenyérfát ábrázolnak. A kapu közelében örbodé áll, mely előtt négy, lándzsás, bőrvétes dzsad izzad. A belépés ingyenes ugyan, de mivel idegenek érkeztek, igencsak szűrős pillantások keresztüztében tehetik csak.

A város hatalmas, rengeteg fogadó, fürdő, bordély van, nem beszélve az utcákon keresztben-hosszában árusító kereskedőkről. A házak a fal környékén sárból vannak építve, míg a tereken és a módosabb környéken kőből épült palatetős lakok állnak. Ahogy halad befelé az ember a forgatagban, úgy lesz egyre magasabb a város, mintha mindenki a másik ember feje fölé akarna költözni. Egyedül a tereket szabadul az ember a nyomasztó szorongástól és az utcákon mindenhol jelen levő tömegtől.

Aki rászán néhány órácskát a keresgélésre, az igencsak érdekes dolgokra bukkanhat, főleg annak köszönhetően, hogy a dzsad kereskedők az idegen ábrázatok láttán a legszebb, legértékesebb (vagy csak annak látszó) portékájukat veszik elő.

<Aki itt a keresgélés közben 01-et dob, annak egy erőszakos kereskedő kisebb értékű (max. 100 arany) varázstárgyat kínál fel, a tárgy valódi árának 75%-áért. Az már csak a karakter tudásán múlik, hogy felismeri-e a tárgyban rejlő lehetőségeket vagy sem.>

A legközelebbi tér a városban a *Lehelet Tere*. Egy gyönyörűen faragott, dzsad nőt ábrázoló márványszobor magasodik a tér közepén, mely széttárt karjaival magához öleli az egész várost. Talapzatánál dzsad muzsikások szórakoztatják az embereket: két férfi játszik lanton, és felváltva énekelnek dzsad dalokat régi dicsőségről, szerelemről és árulásról.

A teret két fürdő, két kávéház (fogadó) és néhány nagyobb bolt szegélyezi. Mindegyik a megszokott dzsad boltívekkel és mozaiklapokkal díszített, a bejárati nyíláson nincs ajtó, viszont a fogadóterem után egy vékony faalkalmatosság zárja el a ház többi részét a forgatagtól. Az egész tér barátságosan fest, éppúgy szimpatikus a *Hárem Szíve* fogadó, mint a *Maharadzsa Tutaja* nevű. Az ellátás mindkét fogadó esetében fejenként napi 2 ezüst, amiben 2 ágyas szoba és napi 2 étkezés foglaltatik.

Mindkét fogadó 2 emeletes, a földszint és az első emelet asztalokkal van tele, melyek egy szökőkutat fognak közre, míg a legfelső szint a 12 darab, egyenként kétágyas szobának ad helyet. A szobák nem túl tágasak, éppen csak egy kard körbeforgatásához elég a hely, viszont elretheszelhető zsaluk biztosítják az ablakok védelmét a tolvajok ellen, a folyosó felől pedig kulcsra zárható az ajtó. A hely előkelőségét bizonyítja az a néhány mozaikból kirakott, utcai jeleneteket ábrázoló kép, mely a folyosók és a szobák falán díszileg.

<Biztonság ide- vagy oda, azért érhetik kellemetlen meglepetések a karaktereket. Az utca forgatagában a tolvajok könnyen a (feltehetőleg sok anyagi javakkal bíró) idegenek közelébe juthatnak és elemelhetik a kevésbé őrzött értékeket. A tolvajok 70% zsebmetszés képzettséggel rendelkeznek, észrevételükhöz éberség tulajdonság megdobása szükséges. (Persze csak akkor, ha a tolvaj próbálkozása sikertelen volt.) A utcán tartózkodás alatt legalább két karaktert megpróbálnak meglopni, de lefűlélsükkor sem sikerül elkapni a próbálkozót, hiszen ügyességével és helyismeretével könnyen eltűnik a karakter szeme elől.>

<Mivel a megbízó nem adott támpontot a gyönggyel és a férfival kapcsolatban, ezért csakis kérdezősködéssel lehet elindítani a keresést. Az alábbi listában azok az emberek vannak, akik képesek (és hajlandók) arra, hogy használható adatok birtokába juttassa a karaktereket:

Joahan Havdal a Hárem szíve tulajdonosa

A férfi egy igen művelt ember, aki elkerekedő szemekkel veszi tudomásul, hogy idegenek érdeklődnek *Azim Mollaba* iránt. Pufók arcán némi megdöbbenés látható, mélyen ülő, tengerkék szemei kíváncsian méregetik a kalandozókat.

„*Azim már 500 esztendeje halott, de a legenda szerint megkaparintotta El Sobira Emírnének mágikus gyöngyét és nyugatra szökött vele. Csakis a legendákban olvashattok többet, jó urak, melyeket vagy egy énekmondónál, vagy a Tudáskert nevű könyvtárban találtok! A Tudáskert a Lehelet Terétől keletre található, ha nem jártatok még arra.*”

Tubaj Fazza a Maharadzsa Tutaja kávéház tulajdonosa

Neki első az üzlet, így mindössze 5 aranypénzt kér (de 3-ig hagyja magát lealkudni) az információért:

„Azim egy kereskedő volt úgy 500 esztendeje és az akkori Emír reá bízta az egyik legféltettebb drágakövet, hogy azt eljuttassa a messzi távolban harcoló katonáinak. Azim ezt másként gondolta, és megtartotta magának a követ, amivel nyugatra szökött. Sajnos többet nem tudok, de az biztosan állítható, hogy a kő volt az egyik leghatalmasabb tárgy, melyet a Taba El Ibara valaha látott.”

Dragaj Ihtar az egyik utcai zenész

Mosolyogva közli, hogy természetesen hajlandó dalban elmondani Azim történetét, ha van ideje a karaktereknek. A dal egy öregemberről szól, aki egy kereskedőt alkalmával betért egy katonai táborba és ott a kapitány egy értékes követ bíz a gondjaira. Az öreg ezután elhagyja a sivatagot és egy saját királyságot alapít, melynek hatalma vetekszik Kránéval. Az öreg ezután démonok idézése közben leli halálát és a lelke nem nyugodhat, amíg valaki fel nem leli a drágakövet.

A *Tudáskert* egy hatalmas, kupolás épület, melynek négy sarkában egy-egy minaret magasodik. Négy oldalában lépcsősor vezet a teraszokra, hol emberek játszanak a földön egy sakkhoz hasonlító dzsád játékot. Az oszlopos, mozaiklapokkal díszített előcsarnokban egy vékony, fiatal dzsád (valami könyvtárosféle) és egy turbános, 50-es éveinek közepénél járó, kecskeszakállas ember beszélget. Az idősebb éppen most hordja le a fiatalembert hanyagságáért, majd miután útjára küldi, mosolyogva megkérdezi a karaktereket, miben tud segíteni nekik.

Miután megtudja, hogy a karakterek az említett legendával kapcsolatban érdeklődnek, azonnal a segítségükre siet. Bemutatkozik:

„Nevem Bafa el Ibniz, én volnék a Tudáskert főkönyvtárosa, a városi tanács tagja. Tőlem bármit kérdezhetek, gyertek be lakómba, hogy ott folytathassuk a beszélgetést! Amiről szó lesz, az igen érdekes számomra és szívesen beszélek a régmúltban történekekről.”

A könyvtáros saját dolgozószobája nem messze van a bejáratától, egy keskeny, kivilágítatlan folyosón vezet végig a karaktereket, melynek végében faajtó áll. *Bafa el Ibniz* kulcsot vesz elő és feltárja a tágas dolgozószobát, melyben körben (a polcokon) könyvek sorakoznak, továbbá az asztala és a szerteszét található fotelok is tele vannak pakolva mindenféle irománnyal. A férfi zavartan körbenéz, majd sorban lepakol mindent a fotelokból és helyet kínál a karaktereknek. Ő maga a dolgozóasztala mögé megy és letelepszik saját kis karosszékébe.

A férfi egy művelt, sokat olvasott ember, akinek a kisujjában van az összes történelmi és legendabeli esemény. Természetesen nem olyan önzetlen, hogy mindenféle ellenszolgáltatás nélkül információt adjon ki, de ha a karakterek hajlandók elmesélni, hogy ők mit tudnak, akkor némi információval tud szolgálni. Csakis akkor fog beszélni, ha a karakterek elmondják, hogy mi történt az elmúlt hónapokban *Rattavalban*.

<Beszéltessek a karaktereket, hagyjuk, hogy mondják el, amit megtudtak *Rattavalban*! Ez hasznos lehet akkor, ha össze akarják foglalni a megtudottakat, ugyanakkor sosem árt adni egy pofont a szerepjátéknak is!>

A karakterek beszámolója után a könyvtáros kezd el beszélni:

„A gyöngy nem más, mint a Lihás Til Mabda, más néven Démonok Könnye. A gyöngy elég feltűnő, lévén majd' ökölnyi méretű. Egyedi varázstárgy, mely a démoni sík esszenciáján keresztül olyan lényeket képes anyagi világunkba hívni, melyek saját anyaguk tulajdonságainál fogva elpusztíthatatlanok. A kő használata igen veszélyes, mivel a gyakorlatlan elmét az akarata alá tudja vonni, és ezután hiába öljük meg a megbabonázottat, a gyöngy ura sérthetetlen marad. Hogy Azim mit tett a gyönggyel annak idején, azt sajnos senki sem tudja, de az biztos, hogy még évszázadokkal ezelőtt nyoma veszett a városállamok területén. Sajnos a könyvtárban elég kevés írás van erről a szegénytelen eseményről, az akkori nagybecsű Emír emberei mindent magukkal vittek a palotába. Oda sajnos még engem sem engednek be, és ha beengednének sem biztos, hogy találják bármi olyan információt, ami tovább növelné tudásomat. Ellenben tudok egy emberről, aki megszállottan keresi a gyöngyöt. Ez az ember Musztafa Kajafal, egy tudós élme. Jelenleg a sivatagban kutat, a Hijaz oázisnál, melynél Azim megszerezte a gyöngyöt. Valaha megbecsült történettudós volt, de annyira elvakította a Lihás Til Mabda legendája, hogy azóta éjjel-nappalát csak a keresésnek szenteli.”

Ennyi az összes információ, melyet el tud (vagy akar) mondani. Ha bármi más témában tud segíteni a karaktereknek, szívesen megteszi, de mivel kevés az ideje, ezért nem szóba teszi azt. Inkább csenget a háta mögötti kis zsinór segítségével, mire a bejáratnál látott fiatal férfi jelenik meg.

„Hazif, kérlek vidd az urakat a könyvtárba és légy a segítségükre ha tudást keresnek!”

Ha arról érdeklődnek a karakterek, hogy miként juthatnak vissza a városállamokba, a könyvtáros csak a karavánokat tudja ajánlani. Az *Utazások Terén* (innen délre a következő téren) lehet megfelelő sivatagi vezetőt találni az útra, melyre legalább 10 napot kell szánni.

<**Amit a karaktereknek nem szabad megtudni:** *Bafa Tel Ibniz* az Emír bizalmasa, akinek a karakterek elmondása alapján feltűnik, hogy életre kelt a *Démonok Könnye*. Nincs más hátra, mint értesíteni az Emírt, aki majd megkeresi a jogos tulajdonát. A karakterek nem veszélyesek, ezért nyugodtan a bolond tudós, *Musztafa Kajafal* után küldte őket. Lehet, hogy a sivatag fog végezni velük, de az sem kizárt, hogy sikerül visszajutniuk a városba. Bárhog is történjen, addig napok telnek el és már semmit sem tehetnek az ellen, hogy az Emír megszerezze jogos tulajdonát.>

A könyvtári olvasgatás hosszadalmas foglalatosság, de *Hazif* készségesen segít megkeresni a karaktereket érdeklő műveket. A kupola alatt számtalan kisebb terem van aszerint elosztva, hogy miben milyen témájú könyveket, fóliánsokat őriznek. A *Tudáskert* sötétedésig várja a látogatókat, utána mindenkinek távoznia kell.

A karakterek kereshetnek maguknak sivatagi vezetőt az *Utazások terén*, amely tevékkel és vitatkozó emberekkel zsúfolt. A tér menti istállók előtt testes alkuszok üldögélnek és a sorban érkező emberektől próbálnak olyan árat kérni egy-egy szállítmányért vagy vezetőért, amely fedezi a költségeiket és jó hasznot is jelent. A sok alkusz között egyetlen sincs, aki elvinné a karaktereket a *Hijaz* oázisba, csupán egy útbaigazítást kapnak egyiküktől: „... *Haffa, a kőpasz, ő el fog vinni benneteket oda. A szomszéd síkátorban, a kék lepkénél lakik.*”

A szomszéd síkátor a nyugalom tengere a tér forgataga után. Egy teremtett lélek sincs itt, az apró ablakok zsalugáterei feketén ásitának az ide tévedőre. Csupán a közeli ajtó melletti falon virít egy mozaikkép, mely egy kék színű lepkét ábrázol. Az ajtón kopogva megjelenik a házigazda: nyúlánk, inas férfi, a 40-es éveinek közepe felé járhat. Fedetlen fején hegek sokasága jelzi, hogy nem önszántából vagy az istenek tréfájából lett kopasz.

„... Mi a fészkes nyavaját kerestek itt? Nem féltitek a szaros életeteket ezekben a síkátorokban?”

Modora nyers, szinte már durva, és mintha észre sem vette volna a fegyvereket a karaktereknél. Csak hümmög, amikor az úti cél kerül szóba, majd közli az árat:

„Három nap oda, meg éppen ennyi vissza, az 60 aranypéNZ, 30 előre, 30 pedig ha visszatértünk.”

Alkuba nem bocsátkozik, ha nem felel meg a karaktereknek, akkor mehetnek máshová. Csakhát:

„... nincs más ember a városban, aki el tudna vezetni az oázisba bárkit is. A Sivatagi Elfek birodalmán keresztül nem jut át senki rajtam kívül.”

Hogy miért olyan biztos a dolgában, azt megtartja magának, az utazás feltétele nála az, ha az utasok nem kérdeznak semmit. Indulás hajnalban, még napkelte előtt, az utat tevékkel fogják megtenni, a felszerelést *Haffa* biztosítja, beleértve a hátasokat és a vizet, élelmet is. Az út kezdete a nyugati kapu, éjfél után 3 órával.

Ha felszerelést akarna venni a csapat, az árusok bő választékkal rendelkeznek, a dzsád kézművesek pedig igencsak gyorsan tudnak dolgozni, ha több pénzt látnak, mint amennyit ér az áru. Egyébként is magasak az árak a városban (az átlagnak másfélszerese), de ha valaki messzi föld portékáját keresi, azért akár ötszörös árat is elkérhetnek!

A különlegességek megvétele vagy elkészíttetése sem okoz gondot, bár az igazán nagyszerű dolgok ára nagyrészt megfizethetetlen.

IV. Kutatás a kietlenben

A városból kijutva a vezető gyors haladásra ösztökéli a tevéket, mondván: ha nem érik el napnyugtáig a *Hajaba Al Garan oázist*, akkor könnyen a gyakran itt dúló homokvihar áldozatai lehetnek. A vezető borulátása ellenére nyugodtan telik a nap, ám az este közeledtével, amikor a tűzforró homok hideget kezd magából árasztani, a távolban feltűnnek a vihar szürkélő jelei. Mire a vezető megpillantja a *Hajaba Al Garant*, addigra már apró tűkhöz hasonlatos szúrásokkal intéz támadást a vihar a csapat ellen. Csak másodperceken múlik, hogy a valódi homokvihar nem temeti be a karaktereket, *Haffa* még éppen idejében vezeti be a csapatot az oázis egyik istállójába.

Az épület direkt azoknak az utazóknak épült, akiknek menekülniük kell a vihar elől. Ablaktalan, egyetlen keskeny ajtóval ellátott helysége van, benn egy dézsa víz és abrak az állatoknak. A sarokban váncosok sorakoznak az utazók kényelmének szegényes biztosítására. Úgy tűnik, valaki idejében gondoskodik az erre tévedt utazókról.

Az éjszakát itt kell tölteniük, már csak azért is, mert a vihar csak a nap első sugarainak hatására csillapodik. *Haffa* egész éjjel nem szól, csendben fekszik az egyik sarokban, de ha bárki megpróbálja megzavarni, azonnal tört ránt. Nem egy harcias típus, de igencsak jól forgatja a 2 törét, ha a szükség úgy hozza.

Az oázisban mindössze egyetlen ásott kút van, melynek alján, jó 40 méteres mélységben csillog némi vízféle. Az oázis lakói, három család, szóltan, magának való népek, csupán annyi időre hajlandók szóba állni az utazókkal, amíg *Haffa* kifizeti nekik a szállás árát. (3 aranypénz) Még akkor tovább kell indulniuk, amikor a nap el sem éri egy nagyobb homokbucka tetejét, hiszen a hajnali utazás sokkal nyugodtabb és kevésbé viseli meg az utazót a kemence forróságú nap.

<Ha bármelyik karakter rendelkezik *Sivatagjárás* képzettséggel, akkor könnyen megállapíthatja, hogy délutánra egy jókora félkört írtak le a sivatagban és lassan visszafordulnak abba az irányba, mely felé elindultak előző nap reggel. Ha ezt szóvá teszi a vezetőnek, az a *Homoki Elfekre* fog hivatkozni, őket akarja elkerülni.>

Késő délutánra a messzeségben feltűnik néhány alak, amint csendben állnak egy homokdomb tetején és figyelik a távolban haladókat. Szabad szemmel csak a legélesebb látásúak vehetik észre őket, mint *Haffa*, aki erre gyorsabb haladásra ösztökéli a tevéket. Mire kettőt lélegezne az ember, már el is tűntek az alakok a bucka tetejéről.

Az éjszakát a sivatagban kénytelen a csapat a tölteni, a tevéket *Haffa* lefekteti a földre és az egyik mellé, egy dzsadszönyegre (melyeket a karakterek is megtalálják a saját állataikon) maga is letelepszik. Elalvás előtt figyelmezteti a karaktereket:

„...bármilyen is történjen az éjszaka folyamán, ne mozduljanak, csak amennyit feltétlenül muszáj! Ne kíváncsiságot fogadjanak, ne rántsanak fegyvert és ne is nézzenek a sivatag irányába!”

Az örök és az éber alvók hamar rájöhetnek, hogy mire gondol *Haffa*, ugyanis egész éjjel léptek zaja hallik a sivatag csendjében, mely hol közel, néhány lépésről, hol pedig a közeli domb tetejéről jön. Furcsamód a tevék nyugodtak egész éjjel, hiába zajonganak körülöttük a láthatatlan idegenek.

<Ha a karakterek nem fogadják meg *Haffa* tanácsát, és kilesnek a tevék mögül vagy fegyvert rántanak, azonnal megelevenedik a környék és 6 alak, sovány, rongyokkal takart, napbarnított bőrű férfi lép a tevék gyűrűjén belülré. *Haffa*, halálra vált arccal lép eléjük és valami idegen nyelven (*Homoki Elf*, mely nem emlékeztet a hagyományos Elf nyelvre) kezd karattyolni velük. Ha a karakterek mozdulatlanul tűrik a diskurzust, akkor az idegenek perceként belül eltűnnek, mintha ott sem lettek volna. Ha viszont bármilyen hirtelen vagy veszélyesnek tűnő mozdulatot tesznek, akkor *Haffa* rögtön meghal (tör által) és elkezdődik a harc. Nagy valószínűséggel itt véget is ér a kaland, hiszen egy *Homoki Elf* csapattal a saját területükön harcolni nem nyerő próbálkozás.>

A következő nap reggele a szokásos hideggel ébreszti az utazókat és azonnali indulásra ösztökéli őket. *Haffa* szerint már csak néhány óra a *Hijazig*, addig gyorsan kell haladni, hogy ne a legpokolibb hőségben kelljen tevelni. Ha a karakterek az éjszakai zajokról kérdezik vagy a látogatókról (attól függően, hogyan alakult az éjszaka) a dzsadszönyeg hallgatással válaszol csak.

Az utazás késő délután fejeződik be, mikoris a karakterek megpillanthatják a *Hijaz* oázist... vagyis ami valaha oázis volt, de mára csupán egy halom homokkupac. A tűző nap fényében először csak sátrakat lehet látni néhány magányos pálma tövében, majd a rendezetlenül emelkedő homokbuckák között embereket is fel lehet fedezni, akik szorgalmas hangya módjára lapátolják a homokot. 20-25-en lehetnek, vékony, inas dzsádok hosszú köpenyekben, fejükön kendővel, mely védi őket a nap forrósága ellen. Csupán egyetlen ember van, aki világos szövetnadrágot és szövetinget visel, fején széles karimájú kalappal. Az utazók érkeztek zajára felkapja a fejét és csípőre tett kézzel figyel, amint a társaság bebaktat az oázis területére. Ő is dzsád, azonban szögletes arcéle gorviki benyomását kelti. Ráncos arcát ápolt szakáll keretezi, tarkóján összefogott ősz haja talán hónapok óta nem látott vizet. Kék szeméből gyanakvást lehet kiolvasni, keze a háta mögött összefonva, mintha rejtegetne valamit, amivel meglepetést okozhat a hivatlan látogatónak.

A tevékről leszállva már látszik, hogy a munkásoknak sikerült egy kis falu romjait kiszabadítani a homok alól és megtalálták a valaha itt ásott kutat is. Persze sok örömük nincs benne, mert a víz, amit itt találtak, igencsak kevés, alig elég mindannyiknak. Vezetőjük nem az előzékenységről híres, amíg *Haffa* nem szól, addig ő ki sem nyitja a száját. Miután *Haffa* elmondja, hogy miért is jöttek, a férfi is bemutatkozik. Hangja öreges bár és némi fáradtság is érződik benne, de még nem vesztette el az életét.

„Musztafa Kajafal a nevem, dzsád anyától és Gorvikji apától származom... már csak a későbbi meglepetések elkérülése végett. Amúgy tudós volnék, aki a múlt emlékei után kutat, meg persze olyan elképzelhetetlen és istentelen ereklék után, amilyenek csak a legendákban leledzenek...már sok tudatlan elme szerint. Ha nem csalatkozom, akkor ti is hasonló dolog miatt jöttetek ide vagy netalán túl kéveset ér az életetek?”

Itt kezdődhet az alkudozás és a játék a tényekkel, ugyanis meg kell mondani az öregnek, hogy mit is keresnek a sivatagban. Lehet hazudni, lehet titkolózni vagy elferdíteni a tényeket, de a beszélgetés vége mindenképpen ugyanaz lesz: *Musztafa* rájön, hogy a karakterek nem csak ártatlan utazók, hanem *Azim Gyöngyének* megszerzéséhez akarnak segítséget kérni. Az öreg mindenáron megpróbálja kiszedni a csapatból, hogy mit tudnak a gyöngyről, miközben elejt néhány megjegyzést, ami a karakterek számára egyre értékesebbé teheti a feladatot.

„Meg akarjátok találni a gyöngyöt?”
„Talán már azt is tudjátok, hogy merre van?”
„Ugyan miért éppen hozzám jöttetek? Talán azt hiszitek, hogy én tudom, hol van a gyöngy?”
„Ti talán többet tudtok a gyöngyről, mint én?”
„Történt valami, ami összefügg Azim Gyöngyével?”

A férfi egyre idegesebb lesz a beszélgetés folyamán és, mint egy szórakozott professzor, szinte magában morfondírozik. Egyre többet-és többet kérdez, míg végül eljut odáig, hogy a kalandozóknak nem is kell kérdezni, csak válaszolni.

„Láttátok az erekléye hatalmát?”
„Szóval mi is történt ott nyugaton?”
„A gyöngy túlvilági hatalommal rendelkezik, csakis az lehet felelős az eseményekért!”
„...ki tudja, talán még értékesebb, mint gondoltam...és biztosan vadásznak rá mások is?”
„Csakis Krán lehet, aki keresi a gyöngyöt... senki más... hogy nézett ki az az ember, akivel beszéltek?”
„A gyöngy hatalma által indult Azim nyugatra, de hogy ilyen messzire jutott... hehe... na jó, szóval hol is van az a Rattal?”
„Hogy Al Saban után van?!?!? Én ostoba, hogy odáig nem mentem el!!?”
„Sebaj, arra a helyre van is egy tékapum... oda kell mennem, most!”

Mit is lehetne erre az utolsó mondatra felelni? Hiszen van egy térkapuja, amivel meg lehet spórolni egy hónapnyi karavánutat!

Musztafa, lévén nem buta ember, tudja, hogy egyedül semmi esélye nem lenne a nagyhatalmakkal szemben, ezért segítségre van szüksége. Mivel a csapat már így is elég tájékozott, kapva kap az alkalmon és felajánl egy kis pénzt a segítségért:

„*Oda kell mennem, Rattalba, ahonnan ti jöttök! Ha velem jöttök vissza Rattalba, akkor megfizetem a szolgálatotokat, busásan, higgycetek el! Az a gyöngy rengeteget ér nekem, de másra nincs szükségem! Viszont ahol a gyöngy van, ott kincsek is vannak, nem is akármilyenek, higgycetek el! Az mind a tiétek lehet, akár ezreket is érhetnek. Én tudom, hiszen ismerem Azim történetét!*”

<Ha a csapat rákérdez *Azim* történetére, akkor a férfi elmeséli azt, amit a bevezető tartalmaz. Ez a legpontosabb leírás arról, mi is volt 500 esztendővel ezelőtt, azonban ez sem tartalmazza a nevet, ahol *Azim* uralkodhatott.>

<Csábító ajánlat? És ha nem is lesznek ott kincsek? Ha a csapat magával viszi *Musztafát*, akkor valószínűleg nagy hasznát vehetik, hiszen egyrészt azonnal vissza tudnak térni *Rattalba*, másrészt tudásával nagy hasznára lehet a csapatnak. Ha viszont nem viszik magukkal, akkor *Musztafa* biztosan egyedül fog oda menni...legalábbis megpróbál. Erre a helyzetre 2 megoldás létezik, attól függően, hogy mennyire kapzsi a csapat.

1. Magukkal viszik *Musztafát* és segít nekik a kutatásban.
2. Itt hagyják *Musztafát* (esetleg holtan) és maguk erednek a kincs nyomába.>

<Amennyiben a csapat a második (nehezebb) megoldást választja, úgy egy esetleges harcban *Haffa* lesz az igazi ellenfél, aki próbálja megvédeni a tudóst. A harc végén biztosan győz a csapat (hiszen a munkások nem avatkoznak bele a küzdelembe) és elvehetik *Musztafa* felszerelését:

- tüzkő, méceses, 5 flaska olaj, ásó, pokróc, 2 váltás ruha, kis lábas, kanál
- 1 db könyv a mélysivatagról, melyben a *Homoki Elfekről* esik szó. Írója *Gaftar Tradius*.
- 1 db könyv a dzsád legendákról, köztük *Azim Gyöngyéről* (lásd: bevezető) Szerzője ismeretlen.
- 1 db könyv El Sobira oázisairól térképekkel, az *El Sobirai Tudáskert* tulajdona.
- 1 db könyv mágikus tárgyokról. Ebben szerepel a gyöngy is, mint ereklye és még tucatnyi különböző mágikus dolog, köztük az *Irányítás Serlegéről* és a *Megsemmítés Koronájáról* is van szó. (Lásd: később) A könyvet bizonyos *Temerius Chikan* írta, aki a bevezető szerint az egyik legnagyobb *Erioni* kincsvadász volt 200 esztendővel ezelőtt. Valódi kincs ez a könyv.
- 1 db könyv a túlvilág teremtményeiről, fajták szerint szedve. A *Dorani Szarvtorony* magisztereinek feljegyzéseivel. Nem túl értékes.
- 1 db napló *Musztafa* feljegyzéseivel az elmúlt 2 évről. Benne az *El Sobirai*, a városállamok-beli és az *Erioni* kutatások. Csak címszavak vannak benne, nagyrésztük olvashatatlan.
- 4 db tekercs, melyek térkapu varázslatot tartalmaznak. Mindegyiken megjelölve a hely, ahová vezetnek: *Városállamok (csak ennyi, pontos hely nélkül)*, *El Sobira*, *Erion*, *Hijaz*
- *Musztafa* alkímiában képzett ember, ezért van nála egy kis sárgás port, mely *kránkő*, *mészke*, *néhány ritka növény és állatok különböző testrészeinek porából áll*. A főzet neve *Sherezan Gar Nibba*, vagyis a *Halottak Kínzója*, mely a démonok ellen ad védelmet. (lásd: a kaland végén.) Ezt persze csak mesterfokú *Alkímiában* képzett karakter tudja megállapítani.>

Amennyiben elfogadásra kerül *Musztafa* ajánlata, úgy az öreg azonnali indulást vezényel. *Haffának* meghagyja, hogy a munkásait kísérje vissza *El Sobirába*, amire ad 30 aranypénzt neki. (Így ennek kifizetését leveszi a karakterek válláról.) Azután magához vesz egy nagy zsákot tele ruhával, könyvekkel és kisebb felszerelési tárgyakkal, majd egy törrel rajzol egy kört a homokban, végül gyakorlottan felolvassa a tekercsen szereplő ősi szavakat, amivel megnyílik a térkapu vissza a városállamokhoz.

V. Vissza a káoszba

A térkapun való utazás nem ismeretlen a csapatnak, szerencsére *Musztafa* (bár nem varázsló) jól kezeli a pergament, mely segítségével egyhamar egy erdősáv mellett találja magát a csapat. Egy szekérnyom vezet kelet-nyugat irányban, mely igen jól járható, tehát sok utazó/kereskedő megfordul errefelé. Már szürkül, közel az este, a kék hold ragyogó sziluettje már feltűnt az égen. Az idő is kellemes annak ellenére, hogy javában közeledik a tél, egyelőre nem szükséges a meleg prémekeket felöltetni. *Musztafa* jól tudja, hogy hová érkeztek és kelet felé mutat.

„*Most Al Sabantól nyugatra vagyunk. Van innen egy város innen nyugatra úgy 70 mérfölddel, az lehet Rattal. Hehe... sosem voltam ott, így nem csoda, ha nem találtam meg a gyöngyöt! Na jó, van itt egy fogadó nem messze nyugatra, ott vehetünk lovakat!*”

<Ha *Musztafa* nincs a csapattal, akkor is meg tudják állapítani, hogy a Kráni Hegységtől keletre kötöttek ki, ezért nagy valószínűséggel nyugatra kell tartaniuk.>

Az ötlet kézenfekvő, hiszen ilyen távolságot gyalogszerrel megtenni egy napba is beletelhet. A fogadót egy órán belül eléri a kis csapat, melyet az út szélén emeltek az utazóknak. Sárból, vesszőből összetákolt magas kerítésén belül oszlopok tartotta zsindeletetők alatt szekerek és lovak várnak a reggeli indulásra, a földszintes épület verandáján lámpások jelzik, hogy éjjel is várják az utazókat. A zsindeletetők alatt alig észrevehetően kutyák fekszenek, melyek szokatlanul nyugodtak. Csak akkor kezdik lármájukat, amikor valaki oly közel megy, hogy veszélyt jelenthessen a szekerekre.

A fogadó belseje szintén megvilágított, a 8 asztalka most üres, csupán egy lovászlegény-féle szerzet bóbiskol a terméskövekből rakott kandalló mellett. A belépőket észre sem veszi, csupán akkor riad fel, amikor a közvetlen közelébe ér a csapat. Zavartan, riadt szemekkel néz körül és dadogva érdeklődik az igények felől: „*Mit... izé... hogyan... én csak... mit parancsolnak az urak?*”

Ha szállást kérnek a karakterek, akkor egy éjszakára egy 3 ágyas szobában étkezés nélkül 1 ezüstbe kerül és 5 rézbe egy 1 ágyas. Ha lovakat akarnak venni, akkor tud adni legfeljebb 8-at, felszerszámozva egyenként 1 arany 5 ezüst fejében. Alkuba nem tud bocsátkozni, mert a gazda nem enged az árból, pedig ezekért a lovakért nem is kevés az 1 arany. „*Ha a gazdám megtudja, hogy olcsóbban adtam, nagyon megver és elbocsát! Kérem, fizessék ki a lovak árát!*”

<Ha a csapat tovább erősködik, akkor sem érnek el semmit, mert a gazdát nem hajlandó felébreszteni. El is lehet kötni a lovakat, de akkor hamarosan értesítve lesz az *Al Sabani* katonaság. Ugyan csak a kaland legvégén fog velük összefutni a csapat, de azért kemény ellenfelek lesznek.>

<Ha csak reggel akarnak indulni a karakterek, akkor a gazda, egy tagbaszakadt, szakállas férfi, fogja eladni nekik a lovakat. Ő *Astar Tzagira*, valaha zsoldos volt, aki konyít valamicskét a pénzügyekhez, ezért határozott elképzelése is van a fogadó vezetéséről. Alkuba ő sem bocsátkozik, a rendetlenkedőket pedig a többi vendég segítségével penderíti ki a ház ajtaján. Jelenleg 2 kereskedő szekere áll az udvari szín alatt a kutyák védelmében, akiket összesen 6 fegyveres kísér. (Sttiszikáik megegyeznek *Rattal* katonáinak sttiszikáival.)>

A lovakkal már gyorsan lehet haladni, így még hajnal előtt *Rattalba* léphetnek a karakterek. (Persze ha reggel indultak csak tovább, akkor az út délig tart.) A város körül nem építettek falat, csupán az első házakat védik két yard magasságú földsáncsal. Kapuk helyett őrbódék állnak, melyeknél a kereskedőktől vámot szednek. Mindenkét megállítanak a városőrök, és amíg a parancsnok közelebb megy a vándorokhoz, hogy megtudakolja az érkezés célját, addig hárman felajzott nyílpuskával figyelik a fejleményeket.

<Eddig minden jel arra mutat, hogy *Rattalban* van a gyöngy, de ha nem akarnak a karakterek bemeni a városba, akkor nem sok lehetőség marad arra vonatkozólag, hogy mit is csináljanak. A régi információk fényében el lehet indulni bármelyik irányban, de ne hagyjuk, hogy a csapat húzza az időt felesleges kóborlással. Végső esetben megkérdezhettük tőlük, hogy: „...és mire alapoztatok az irányt?”>

Más persze a helyzet akkor, ha nem mennek be a városba, hanem valami oknál fogva délnek indulnak *Lastra* felé. Ez esetben a *rattali* események kimaradnak a kalandból és a VI. fejezet szerint folytatódik a történet.>

<A városba érve rögtön híre megy az idegeneknek, még akkor is, ha *Musztafát* küldik be egyedül. Ez utóbbi megoldást akkor érdemes választani, ha nem akarnak találkozni első megbízójukkal. Ennek megvan az a hátránya, hogy *Musztafa* kevésbé tájékozott az eddigi eseményekről és nem biztos, hogy a megfelelő információkat fogja megtudni.

Bárhogy is döntsön a csapat, a Krániak biztosan értesülnek visszatértükről, ami jelen helyzetben már nem is lesz annyira fontos!

Amit a karaktereknek nem szabad megtudniuk: míg távol voltak, *El Sobira* emberei (*Bafa el Ibniz*, a *Tudáskert* könyvtárosa vezetésével) megérkeztek a városba és tudakozódtak egy kicsit a város és környéke felől. A krániak csak erre vártak, kifigyelték a dzsadokat és a nyomukba szegődtek, hogy lecsaphassanak rájuk, ami nyomán információkat szándékoztak megtudni.

Csakhát elszámították magukat, ugyanis *Bafa el Ibniz* varázstudását latba vetve esélyt sem hagyott a sikerre. A dzsadok meglátogattak egy-két papot és nemest a városban, mígnem arra a következtetésre jutottak, hogy nem *Rattalban* van dolguk, hanem innen délre *Lastrában*.

A kráni csapatból egyedül a vezér menekült meg, az is csak a szerencsésének köszönhetően. Persze nem olyan fából faragták, hogy egykönnyen feladja, így elindulni készült a dzsadok után *Lastra* felé. Ismét a szerencsésének tulajdonítható, hogy indulása előtt meglátta a karaktereket is *Rattalban*, így biztos lehetett benne, hogy jó kis csetepaté lesz a végén, amiből neki sem szabad kimaradnia!

A Pyarroniak ez idő alatt persze nem aludtak és érdeklődve kezdték figyelni a dzsadok és a krániak marakodását. „*Itt valami készül...*” –állapították meg és (miután a krániak kiestek a képből) elindultak a dzsadok után a kísértetváros felé.>

A városban kérdezősködve több érdekes dolgot meg lehet tudni. A fogadó asztalainál elcsípett mondatok illetve a fogadósok arannyal megoldott nyelve mindjárt sok-sok érdekes és izgalmas részletre fényt derít.

„... a kísded, akit először boszorkánysággal vádoltak és a kaszármányába vitték, eltűnt. Több tucat katona orra előtt vitték el és még azt sem tudják, hogy merre mentek vele...”

„... hogy mik vannak ebben a városban! Már megint idegeneket találtak a patakban, négyet! Mind halott volt! Mintha valaki szándékosan irtaná az utazókat! Hogy néztek ki? Hát, mint egy utazó általában: ingben, nadrágban volt, amolyan egyszerű utazóféle!”

„*Lastra*, a kísértetváros felől olyan a bűz, mintha egyenesen a poklok bugyraiból terjengene. Még jó, hogy *Rattalban* nem érződik, de nem irigylem azokat, akik a várostól délre laknak! Már tegnap is panaszkodtak rá.”

<**Amit a karakterek nem tudhatnak meg:** a gyermek születésének időpontja pontosan meg volt írva a csillagokban, így a gyöngy ura tudta, mikor kell felkelnie álmából. A furcsa körülmények között született gyermek lesz az, aki hordozza az elkövetkező néhány száz évben, ehhez viszont segítségre an szüksége. A kaszármánya védelme éppen megfelelt, és *Prettakoril Lakava*, a *Városparancsnok* megbabonázása nagyon is jól jött. A *Városparancsnok* a megfelelő időpontban magával is vitte a gyermeket *Lastrába*, hogy a gyöngy ura megismerkedhessen vele.>

Különösen beszédes egy férfi a *Tülevélben*, aki bányászfélének látszik, de annál műveltebben beszél. Ő nemrég jött a *Bányaparkból*, ahol még több pletyka kering, mint a városban. Nagy hanggal meséli barátainak, hogy mit hallott, melyek közül ezek a fontosabbak:

„*Biztosan Lastra*, az a lepratelepe az oka a bűznek. Egyedül *Adron* papjai járnak oda, de én a helyükben még azt az egy alkalmat is megvonnám tőlük havonta.”

„*Vajon mit fog mondani az a két Adron pap, kik tegnap indultak el, hogy élelmet és kötszert vigyenek Lastrába?*”

„*Mindig is az az átkozott hely volt az oka Rattal szenvedésének! Már amikor régen megtámadott bennünket, akkor el kellett volna törölnie Arelnek azt a kőszésket! Az volt a baj, hogy hatalmas volt a serege Lastrának... bizony! Az egész Kráni Légiónem ért volna fel vele, amikor még az a pokolfajzat dzsád uralkodott!*”

„*Vajon merre járhat most az a dzsád karaván, akik pár napja érkeztek a városba? Lastra felé indultak, de hogy mi a fenét akarnak ottan...*”

Ha eddig nem lett volna ötlete a csapatnak a továbbhaladás iránya felől, akkor már csak egyetlen lehetőség marad: *Lastra*. Persze ha ez nem elég nekik, akkor hadd kutassanak tovább, de sajnos *Gifart* továbbra sem tudják elérni, mert nincs a városban. Megpróbálhatnak bevonni valakit a keresésbe, például egy nemesi ház személyében, de erről *Musztafa* igyekszik lebeszélni őket. Nem akarja, hogy mások is részesüljenek a kincsekből.

Lehet még érdeklődni a város más részein, ahol esetleg megbízhatóbbak az információk, például a papoknál. Viszont egyedül csak Adron papjai tudnak felvilágosítást adni, lévén ők vállalták, hogy gyógy- és kötszert vigyenek *Lastra* külvárosába, ahol egy lepratelep működik. Adron főpapja, *Lintsar Ewwiren* aki fogadni tudja a karaktereket és információval szolgálhat. Ő is el tudja mondani, amit a város többi részén fecsegnek, és egy kis plusz információt is:

„Már hosszú éveket óta élnek ott a szerencsétlenek, akiket már az Istenek sem hajlandók segíteni. A város valaha akkora lehetett, mint Rattal, egy völgyben fekszik, de már évszázadok óta romokban áll. Senki nem vette a fáradságot, hogy újjáépítse, hiszen nincs ott semmi, ami érdemleges lenne a gazdaság vagy az Istenek szemszögéből.

Csupán egy fehér torony áll még méltóságteljesen a város végében, de belül teljesen üres. Papjaink ugyan nem voltak benn, de utazóktól hallottuk, akik arra tévedtek. Csak a por és az elmúlás van abban a városban, semmi más.”

<**Amit a karakterek most még nem tudhatnak:** ez utóbbi információ nem fedi a valóságot, lévén a torony nem üres. A gyöngy az évszázadok alatt, amíg várta a következő gazda megszületését, egy gondolati illúziót küldött minden beható felé, melyben úgy tűnt, hogy bejárta a tornyot és nem talált semmi érdekeset, még egy törött bögrét sem.>

A városban természetesen kapnak térképet a környékről (ár ha keresnek), de léteznek emberek, például a fogadós és a kereskedők, akik szóban is el tudják magyarázni az irányt:

*„... a Nyílpaták mentén ha haladnak délnyugatnak, akkor el fogják érni a táblát, aminél nem szabad délnek fordulni, hanem keletnek kell menni tovább és akkor elérnek egy hatalmas tölgyfát, aminek a tövében egy oltár van és ott már délnek fordulhatnak, mert azt szokták mondani, hogy aki délnek megy, az leprát kap, ezért gondolom azt, hogy arra van az a *Lastra*, mert eztet szokták mondani...”*

<**Átnézet: elindultak a dzsádok (tizenketten) *Lastra* felé, akiket közelről követ öt pyarroni kém. Nem veszik észre a karaktereket, akiknek 2 óra lemaradásuk van, illetve azt a kráni kémet, aki a karakterek mögött érkezik fél óra lemaradással.>**

VI. A múlt törmelékei alatt

Az út a Nyílpaták mellett vezet, nevét arról a több tucat mérföldről kapta, mely alatt egyetlen kis kanyarulat sem lassítja a víz folyását. A nap kellemesen melegít, csupán a fák árnyékában érződik a közelgő hideg lehelete. A csapat késő délután ér el egy hatalmas tölgyfát, mely valóban a fájának mintapéldánya. A több száz esztendő matuzsálem tövében kicsiny kőoltár épült, nyilvánvalóan a közeli falvak lakóinak és a vándoroknak...az oltár felett pedig, egy öles ágon, két test himbálódzik mozdulatlanul, az élet legkisebb jele nélkül.

Mindkét testen szürke utazóköpeny, melyet csillag formájú színes hímzések díszítenek. *Adron* papjai a halottak, akinek van vallásismerete, azonnal rájöhet a köpeny jeleiből. Egy-egy vastag kötél van a nyakukba vetve, melynek hurka már talán egy napja megszorult és istenükhöz küldte a lelküket.

A fa alatt nyomok, sok-sok tucat láb taposott errefelé, közöttük emberi és nem emberi nyomok is vannak. Ez utóbbiakat olyan teremtmények hagyták, melyek errefelé csak ritkán megtalálhatók: *goblinok*. A kisebb nyomok a régebbiek, egy naposak is lehetnek, de az emberek csizmás nyomai mindössze 5-6 órásként lehetnek. Az oltár furcsamód érintetlen, pedig a goblinok nem arról híresek, hogy féktelen jókedvükben csak úgy meghagynak építményeket.

Tudható, hogy a goblinok nem honosak erre, bár elő-előfordul, hogy a hegyekből lemerészkedjenek erre a vidékre, de ez általában a nagyon hideg teleken történik meg. Hogy most mit keresnek itt, arra (egyelőre) nem sok magyarázat kínálkozik.

<Amit a karakterek nem tudhatnak meg: a goblinokat a gyöngy ura hívta ide, hiszen szüksége van védelemre amíg meg nem erősödik az új hordozója. Hogy ki az új hordozó? Egy olyan személynek kell lennie, akinek már a születése is különleges volt!>

<Hogy a dzsádok nem nyúltak a holttestekhez, az érthető, de hogy a pyarroniak sem, azt csak az időhiány magyarázhatja meg. Hogy miért nem vágták le legalább a papokat? Egyszerűen azért, mert a temetetlen halottakat a ragadozók sokkal könnyebben felfalják, ha a földön vannak, mintha a fán lógnának.>

Az oltár egy hevenyészett kőrakás, melyen *Adron* jelei és egy csillagforma véset díszel. Áldott építmény, minden bizonnyal *Adron* papjai sűrűn jártak erre. Az oltártól délnek egy ösvény halad a fák között, melyen egy szekér kényelmesen el tudna dőcögni - már ha járna erre olyasmi. Estig már nincs sok idő, de addig is elég mélyen be lehet nyomulni a fák közé.

A táborverés után feltámad a déli szél és döglletes büzt hoz magával, mintha egy napokkal ezelőtti csata győztesei elfeledkeztek volna a halottak eltakarításáról...

<Csak azok tudnak pihenni éjszaka, akik megdobják Egészség próbájukat vagy valamilyen bűz-üző mágia illetve kellemesebb illatú főzet hatása alatt pihennek. (A száj elé rakott rongy nem segít!) Sajnos *Musztafa* nem tud segíteni a karaktereknek, hiába ért ilyen tudományokhoz is, az erre felé honos növényeket nem ismeri. Persze egy *Herbalizmusban mesterfokon* képzett karakter találhat annyi növényt, hogy reggelig kitarson az illata.

Ha nem volt bűz elleni védekezés az éjszaka, akkor a reggelt fáradtan kezdik a karakterek, és a Tulajdonságaik a következőképpen módosulnak: *Erő, Allóképesség, Ügyesség, Gyorsaság -1; Akaraterő, Asztrál -2.*>

Továbbhaladva az ösvényen a bűz egyre elviselhetetlenebb lesz, mígnem kora délutánra csak az orrot eltakarva lehet levegőt venni – és akkor sem kellemes a dolog. Hamarosan megpillantható a bűz forrása is, mely egyszerre borzongató és sajnálatos. *Lastra* romvárosának első házainál ér véget az erdő, mely egykor a leprások lakóhelye volt. A házak toldozottak-foldozottak, tetejük palatáblái csak immel-ámmal javítottak, ablakainak zsalui hevenyészettek, a falak roskadozók...de mégsem ez a legszörnyűbb az egészben.

Halottal fekszenek szétszórtan a 7 ház alkotta téren, a város-széli ásott kút körül, mely egykor életet biztosított nekik. Most csak szomorúan tűri, hogy a kardélre hányt 17 szerencsétlen megcsonkított teteme körülötte és rajta heverjenek, emlékként az egykori mérszárlásnak. A tetemek már legalább 3 naposak, lassan indultak bomlásnak, hiszen nincs még olyan hideg, ami konzerválta volna őket. Legyek döngenek a halottak körül, melyek nem kímélik az erre haladókat sem. Szerencsére egy kupacba vannak dobálva a testek, így könnyen maga mögött hagyhatja őket a csapat.

<Aki olyan buta, hogy a halottak 1 méteres közelébe megy, annak dobnia kell 2db Egészség próbát: az elsőt +1-el bőrfertőzés ellen, a másodikat -1-el lepra ellen.

Aki az elsőt nem dobja meg, annak 1k2 órán belül viszketni kezd a bőre és ugyanennyi idő alatt kiütések fogják tarkítani a testét. A gyógyítása nem nehéz feladat, de mesterfokú gyógyítóra van szükség (vagy papra), aki egy nap leforgása alatt teljesen meggyógyítja a szerencsétlent. Amíg a gyógyítás nem történik meg, addig a karakter a következő módosítókat szenved el: *egészség, szépség, akaraterő, asztrál -1.*

Aki a második, lepra elleni dobást elvétí, azon csupán 3k6 órán belül jönnek elő a tünetek, mely szintén viszketés, majd kiütések, végül fekély. A gyógyítás már nagyon nehéz feladat, egy mesterfokú gyógyító és legalább 20 arany értékű gyógyfű keveréke szükséges hozzá. A gyógyításig a módosítók: *egészség, akaraterő, asztrál -2; szépség -7.*>

Nyomok itt is vannak, goblinok tucatjainak lábnyomai, de megtalálhatók a csizmások is, amint az oltár körül. Egyenesen a város belseje felé tartottak.

Célszerű ezt a helyet minél gyorsabban elkerülni, ami segít abban is, hogy a büzt maguk mögött hagyják a karakterek. A házak között haladva már nem az elmúlás, hanem a pusztulás érzete nyomja bélyegét a csapatra. A házak itt megnyomorítottan pihennek, ajtajuk-ablakuk betörve, tetejük leomolva, falaik kormosra festetten tekintenek az érkezőkre. A tűz martaléka lett valamikor régen a város: elégték a csinos

zsindelytetők, a fából ácsolt díszek a házfalakon, a tereken álló szobrok és a keskeny lépcsősoros utcák minden varázsa tovatűnt. A valaha szép kisváros, melyben nyoma sem volt a zsúfoltság síkatorainak vagy a nyomor többemeletes, apró szobás házáinak, most a teljes felejtés útján halad.

<Ha a karakterek szeretnék átnézni egyik-másik házat, akkor három *óriáspók* személyében ellenfelük is akad. A pókok különös szokása, hogy nem függőlegesen, hanem vízszintesen feszíti ki hálóját, így aki belelép, annak nem sok esélye van a menekülésre. (Minden körben dobható *erőpróba*, először 0-val, majd körönként mindig -1 módosítóval.) Sajnos errefelé igen csekély a táplálék, a patkányok is szépen lassan elfogynak, ezért nem csoda, ha a pókok már nagyon éhesek. Meg is változtatták kissé étkezési szokásaikat és már nem csak a hálóba gabalyodott szerencsétleneket, hanem mindenkit megtámadnak, aki a területükre téved. Ha valakit megmarnak, akkor 6. szintű, bénító hatású mérget fecskendeznek az áldozatba, mely 1k6 körön belül hat, hatására az *ügyesség*, *gyorsaság*, *erő*, *állóképesség tulajdonságok veszítenek 5-öt az értékükből*, a *KÉ 10-el*, *TE és VÉ, 25-tel lesz kevesebb*. A mérge 2k10 percig hat, ennyi időre van szüksége a póknak, hogy körbefonja áldozatát.>

Néhány utcával beljebb a szörnyű mézárhlástól egy újabb vérfürdő maradványaira lehet felfigyelni. Itt azonban nem többnapos hullák borítják a kis teret, hanem friss, legfeljebb néhány órás holttestek pihennek örök nyugalomban szerteszét. Furcsa a kép, ugyanis nagyrészt dzsad katonák fekszenek a kövön goblinok holttesteivel egyetemben. A halott dzsádok 9-en vannak, a goblinok viszont több mint háromtucatnyian. Igazán nagy harc lehetett és minden biztonnal elhúzódó, mely valószínűleg a dzsádok vereségével végződött.

<Ha a karakterek tüzetesen átvizsgálják a terepet, akkor (de csak akkor!) meglepő dolgokra derülhet fény. Több goblinnal villámcsapás végzett, még a környező házak oldalában is van egy-két erre utaló megfeketedett nyom. A dzsádok holtteste között nincsen varázshasználóra utaló, míg a goblinok között sem található sámán, így nagy valószínűséggel a mágiahasználó még életben van!>

<A holttesteknél dzsad szablyák és lándzsák vannak, kivert bőrvértjeik szétszakadtak, erszényeik üresek.>

<**Amit a karakterek nem tudnak meg:** a gyöngy után kutató dzsádokat megtámadta a goblin horda és bizony majdnem teljesen meg is semmisítették őket. Csupán annak köszönhetőek néhányan az életüket, hogy a csapat boszorkánymestere, *Bafa el Ibniz* (az El sobirai *Tudáskert* könyvtárosa) bevetette mágiáját. Így hárman sikerrel tudták folytatni útjukat, és továbbra sem vették észre, hogy a pyarroniak követik őket.>

A város utcáit beljebb (miután a kis dombot megkerülte a csapat) is leromlott állagú házak alkotják, csak egyetlen épület tűnik sértetlennek: a távoli kis kiemelkedésen álló magas torony, melynek négy oldalán négy darab 3 emelet magas épület emelkedik. Az épületek fogadófelére hasonlítanak, ugyanakkor fénytelen, időrágta arany szobrai, melyek a homlokzat díszítik, inkább palotára vallanak. A torony ezzel szemben teljesen dísztelen, fehér mészkőből épült, csúcsos teteje pala, ablakait még mindig fából faragott zsaluk védik. A háttérben védőn emelkedő hegyoldallal az egész olyan, mint egy festmény egy régen halott varázsló tornyáról, ami valamely neves Erigowi mester műterméből került volna ki.

Egy órá séta után (fertőzés hatása, ha szükséges!), amikor közelebb kerülnek a várost kettészelő patakhoz, már minden karakter érzi, hogy nincsenek egyedül. Itt-ott árnyak mozdulnak az ajtónyílásokban, máshol egy horkanás hallik egy-egy sarok mögöl. Sokan vannak a csapat körül, de mind láthatatlan ellenfél. Csupán akkor mutatkoznak meg, amikor a karakterek egy térre érnek, melyen túl egy csinos, sást ábrázoló szobrokkal díszített kőhid ível át a túlsó elegáns épületeihez.

A kockaköves, gazzal sűrűn benőtt tér közepére érve megelevenedik a környék, goblinok tucatjai veszik körbe a csapatot, elzárják a hídra vezető utat és a város felől próbálják becserkészni az idegeneket. Beszélni egyik sem hajlandó (nem is nagyon értik az emberi nyelveket), csak egy cél lebeg a szemük előtt: megölni az ellenséget.

<Igaz, hogy nemrég súlyos veszteségeik voltak a dzsadokkal folytatott harcban, de egy idegen erő arra ösztönzi őket, hogy tovább harcoljanak. A pyarroniakat még átengedték, hiszen túl friss volt a vereség élménye, de a következő csapatot már bátrabban várják.

A csata gyorsan el is kezdődik és addig tart, amíg legalább 20 goblin nem fekszik sebesülten a tér kövén. Nem kell, hogy meghaljanak, de legalább az Fp-ik 80%-át el kell, hogy veszítsék. Amint nyilvánvalóvá válik, hogy az idegenek erősebbek, azonnal visszavonulót fújnak és a maradék 22 goblin eltűnik az utcákon.>

A csapat a győzelem után sértetlenül átkelhet a hidon. A goblinoknak nincsenek íjászaik, így nem fenyeget az a veszély, hogy hátba támadják őket. A rövidke, két szekér szélességű híd túloldalán egy újabb tér következik, melynek elején kicsinyke kőház és egy elrohadt sorompó maradványai állnak. Nyilvánvaló, hogy annak idején nem engedtek be akárkit, csak akinek feltétlenül dolga volt erre felé.

A torony a hídtól mindössze 200 yardnyira emelkedik, a négy oldalán álló 3 szintes épületek védelmezőn fogják körbe, mintha az lenne a város szíve, a megóvandó kincs. A tér szintén kockaköves, néhol még színesek is, de hogy milyen mintát terveztek bele az egykori építetők, az már talán örökre titok marad. Mind a négy épület kőből épült, fa gerendák alkotta vázzal, tetejük zsindele, melyet még nem kezdett ki teljesen az idő foga. A homlokzaton aranyozott figurák vizslatják a teret, emberalakok, kiknek arcán fenyegető megvetés ül. A négy épület mindegyike egyforma, középen lépcsőfok, mely a kétszárnyú ajtóhoz vezet, az ajtó mellett 2-2 ablak mindkét irányban. Nem túl széles építmények, magasságuk éppen akkora, mint a 2 szélső ablak távolsága.

Ha lenne kedve a csapatnak átkutatni a házakat, akkor legalább 2 órát el kell tölteniük ott, hiszen a 4*3 szint kíván némi időt. Találni nem fognak semmit, legalábbis olyat nem, ami értékes vagy hasznos lehetne. Mivel évszázadokkal ezelőtt irodák voltak itt, ezért csak szétesett szekrények, asztalok, beszakadt mennyezetek, üveg tintatartók, réz gyertyaállványok és fóliánsok illetve könyvek szétporladt mementói emlékeznek a régi időkre.

<Ha a csapat teljes erejét a kutatásnak szenteli, akkor a felsőbb szinteken biztosan belefutnak egy-egy padlódarabba, mely nem úgy áll a helyén, mint kellene. Figyelmeztessük a karaktert a veszélyre, és ha ennek ellenére is odamerészkedik valamelyik karakter, akkor dobassunk vele *ügyességpróbát*. Ha elrontja, akkor nem tud időben ellépni és a padló darabjával együtt lezuhan egy szintet. A sebzés ekkor 2k10 Fp, de *eséspróba* dobható. Ha a próba sikeres, akkor a sebzés feleződik.>

Egyetlen valamirevaló tárgy van csak, melyet érdemes elvinni, ez pedig egy arany serleg az egyik fogadószobából. Ide csak a kutatás végén kerülnek a karakterek, már ha nem hagyják abba hamarabb a keresgélést! A serleg őrzője egy szoba, ahol fotelok és szőnyegek maradványai között fekszik a földön. Értéke első látásra 40 arany körül mozog, ám az oldalán lévő jeleket megfejtve talán többet is lehet kérni érte.

A serleg nem ismerős a karaktereknek, annál ismerősebb viszont *Musztafának*! Elővesz egy könyvet (vagy ha ő nincs itt, akkor a karakterek az ő egyik könyvéből tájékozódhatnak) és felüti azt a részt, ami a serlegről szól:

Az irányítás serlege: mágikus fókusz, mely képes rá, hogy viselőjét szolgásgorba kényszerítse. Ehhez nem kell mást tenni, mint egy irányítás varázslatot elmondani a serlegre és aki hordozza, az kiszolgáltatottá válik a varázslónak!

A serleg már több ezer éves, készítője ismeretlen, a legendák szerint démoni segítséggel tervezték, ami azt is jelenti, hogy démoni ráhatás esetén szintén használható a tárgy. Ha tehát egy démon parancsol a serlegnek, akkora ugyanúgy hat a serleg tulajdonosára is. Ez ellen pedig sajnos védekezés nem lehetséges.>

<**Amit a karakterek nem tudnak meg:** a serleg jó szolgálatot tett a gyöngy urának, aki így könnyűszerrel tudta irányítani hivatalnokainak munkáját.>

VII. A fehér rettenet

Az épületek oldalán függő szobroknál is fenyegetőbben tekint le a fehér torony, mely 9 emelet magasságából őrzi a várost. Kitüremkedés nem töri meg az egyhangúságot, ablakai dísztelenek, kétszárnyú, hatalmas tölgyfa ajtaja, melyhez 9 lépcsőfok visz, szintén dísztelen, mintha nem is a város első embere lakott volna ebben az épületben. Furcsa, hogy (ha valaki veszi a fáradságot és körbejárja az épületet) 9 sarkot lehet megszámlálni a tornyon. Vajon mit jelenthet?

<Ez fontos lesz később: mágiában, asztrológiában, alkimiában vagy vallásismeretben képzett karakter megállapíthatja, hogy a 9-es szám mindig a véget jelöli. A 9-es az utolsó egyjegyű szám, utána már csak olyanok jönnek, melyek egyjegyű számokból állnak. (Pl.: 10=1+0; 11=1+1; 12=1+2 stb...) Sokszor jelenik meg a 9-es szám a démonológiában, mint a démoni sík megfelelője és misztikus jelentősége miatt gyakran minden hónap 9-én végeznek rítusokat egyes vallások.>

Érdekes még, hogy a zsávozott ablakok az első emelet után megszűnnek és csak a negyedik emelet magasságában kezdődnek újból. Mintha az egykori építész kifelejtette volna a köztes emeleteket vagy olyan helységeket rejtett volna el mögéjük, melyekben nincs szükség napfényre.

Musztafa (már ha a karakterekkel van) szinte megbabonázva nézi a tornyot. Odamegy a nagy ajtóhoz és simogatja, próbál valami utalást keresni a gyöngyre, de csak az idő vasfogainak nyomát találja. Ekkor odafordul a karakterekhez és a következőket mondja:

*„A gyöngyöt senki ne merje megérinteni! Meg van írva: aki megérinti a Lihás Til Mabda-t, az meghal, legalábbis a lelke biztosan, de hamarosan a teste is. Helyét az anyagtalan gonosz veszi át, mely megfertőz mindenkét. Csak a kiválasztottnak szabad megérintenie a gyöngyöt, és csak a megfelelő időpontban. Igen...igen, Azim valószínűleg kiválasztott volt és a megfelelő időpontban volt a megfelelő helyen, ezért lehet, hogy életben maradt és eljutott Rattalig...
De most...most mi vagyunk itt. De vigyáznunk kell, mert a gyöngy nagyon veszélyes!”*

Nem bolond teljesen az öreg hogy fejfelé rohanjon a halálba, ezért belépés előtt gondosan keze ügyébe helyez egy kis tégelyt. Balját az övébe akasztja, pontosan a töre mellé, majd vigyorogva követi a belépő karaktereket. Nem csinál titkot a dologból, ha rákérdeznek, elmondja, hogy a tégelyben por van, mely a démonok ellen igencsak hasznos összetevőket tartalmaz.

<*Musztafa* alkimiában képzett karakter és mivel biztos benne, hogy túlvilági lényekkel lesz dolga, ezért jóelőre beszerzett egy kis sárgás port, mely kránkó, mészke, néhány ritka növény és állatok különféle testrészeinek porából áll. A főzet neve *Sherezan Gar Nibba*, vagyis a *Halottak Kínzója*. A por meggyújtásával olyan füst keletkezik, mely a túlvilág lényeinek kellemetlen, Manából szőtt „ruhájukat” oly erősen irritálja, hogy azonnali menekülési utat keresnek.

Sajnos kevés pora van az öregnek, ezért nem akarja úton-útfélen elhasználni. Egyébként is: ha a csapatból meghal valaki, nem kell annyi felé osztzkodni...>

Első szint - trónterem

A torony alsó szintje egyetlen hatalmas trónteremre hasonlít, melyben fényforrásként mindössze a zsálok között beszűrődő napsugarak léteznek. A falak mentén réz fáklyatartókban rég kihunyt rudak merednek a belépőkre, a terem közepét beborító vörös szőnyeg poros maradványai méltóságteljesen fogadják a látogatót, a szemközi emelvény rovarforma trónja türelmesen várakozik egy új úrra. A mennyezetről vas csillárok lógnak (pontosan 3 db, melyek háromszöget alkotnak), rajtuk gyertyák csonkjai, tartóköteleik a falakhoz vannak erősítve. Az egész békés, mégis óvatosságra intő hatást kelt, amiben a legrémisztőbb az, hogy a túlsó fal melletti ajtónyílásban egy férfi jelenik meg.

Arca érzelemmentes, mozgása gyors és erőteljes, bár úgy tűnik, hogy tekintetéből értelem nem, csak örület süt a karakterek felé. Teljesen háborodottnak tűnik, nem habozik kardot rántani és a karakterekre rohanni. Arca pyarronira vall, hosszú haj kibomolva verdesi a vállát, ruházata szakadozott, testét karmolások nyomai tarkítják. Jó állapotú láncinget visel, amiből következik, hogy nem fegyverek okozták a ruhájának szakadásait.

Rohamozás közben rekedt üvöltés járja át a torkát, mintha valahonnan a tüdeje mélyéről törne elő a hang. Még el sem éri az első karaktert, amikor az ajtónyílásban még 2 ember tűnik fel és hasonló üvöltés kíséretében a csapatra rohannak. Mindkettő ugyanolyan szakadt utazóruhát ruhát és láncinget visel, mint az első, kezükben hosszúkard. Nem hallgatnak senkire, csak üvöltenek és vagdalkoznak mit sem törődve a védekezéssel.

<A férfiak szinte semmit sem törődnek a védekezéssel, éppen ezért gyorsak és erőseket csapnak. Mivel harcedzettek mind, ezért komoly veszélyt jelentenek a karakterekre!

Amit a csapat nem tudhat meg: a férfiak pyarron emberei, akik eddig biztonsággal tudták követni a dzsadokat. Végignézték, amint azok eltűnnek az ajtó mögött, majd kis idő elteltével ők is utánuk indultak. Az első emeletig jutottak, amikor hirtelen elvesztették a nyomokat. (Lásd 1. emelet) Tanakodás közben valami mintha megpróbált volna a gondolataik közé férközni, és akinek nem volt elegendő az akaratereje, az bizony menthetetlenül megőrült.

A belső hangok azt követelték tőlük, hogy öljenek meg minden behatolót, beleértve saját társaikat is. A 3 férfi nem habozott és a többiek csak annak köszönhették életüket, hogy idejében el tudták hagyni a tornyot. Ők a falon mászva voltak csak képesek a felső szintekre jutni.

Gondolná valaki, hogy a gyöngy ura ezt mindet látta rejtekéből?>

A férfiak legyőzése után elvehető felszerelésük, mely 3 db átlagos hosszúkardból, 23 aranyból, 48 ezüsből és egy-egy rossz állapotban lévő láncingből áll.

A trón maga rendkívül érdekes, fekete márványból faragott, karfája és lábai mintha egy hatalmas rovar végtagjai lennének, támlája jó embernyi magasságban egy rovarfejben végződik, melynek csáprágói úgy állnak, mintha egy tárgy belehelyezését várnák. És ami ennél is furcsább: a trónt nem takarja a vastag porréteg (mely minden egyéb helyen megtalálható). Nem mágikus és nem is áldott, de akkor mi lehet?

Második szint - örtermek

A trón mögötti falba vágott nyílás után dísztelen szürke márványlépcső vezet a következő szintre, melynek szobája az előzőnél sokkal jobban berendezett. Itt is csak a zsalukon beszűrődő fény ad világosságot, ami elég kevés ahhoz, hogy egy hirtelen támadást bárki is kivédhessen. Szerencsére ettől most nem kell tartania a csapatnak.

Valaha fapadok lehettek itt, ma már csak elkorhadt fadarabok málladoznak szerteszét. Éppúgy az elmúlásé lett az a sok dzsad faliszőnyeg is, melyek a falat takarták valamikor. Most néhányból tenyérnyi darab hiányzik, mások viszonylagos épséggel úszták meg az évszázadokat. A sarkokban fegyvereket lehet látni, lándzsák fekszenek szépen sorban, melyekből már csak a vas pengék maradtak meg, azok is csak barna rozsdával takarva.

A szobából egy keskeny, boltíves nyíláson lehet továbbmenni egy folyosóra, melynek két oldalán szétesett faajtók sorakoznak. Mind a 6 ajtó mögött ágy és szekrény maradványait, továbbá elrozsdált mosdótálakat lehet találni, értéket nem. A folyosó egy konyhafélében végződik, kemence és vas edények rozsdás darabjai borítják a helységet, kijárat viszont itt sincs. Vannak viszont réz gyertyatartók, melyekben gyertyák csonkjai pihennek.

Lábnymok jelzik az itt jártak haladási irányát, de annyian voltak és annyifelé mentek, hogy lehetetlen megállapítani a helyes irányt...de mi ez...mintha emberek beszélgetnének a teremben, tucatnyi különböző, együtt is alig hallható beszédfoszlányt lehet megkülönböztetni. Fülelve szavak körvonalait hallani, de sosem állnak össze egész mondattá, mindig csak egy-egy szótag érthető csak és ez szinte elviselhetetlenné teszi az ittlétet. A sugallat sejtelmes és riasztó, ráadásul szinte parancsolón hat a behatolókra: **védeldmezz, öl, pusztíts!**

<5 perc benntartózkodás után minden karakterrel *Akaraterő* próba dobandó +1-el, és ha valaki elrontja, fülét befogva rohan fel-alá, de a hangoktól szabadulni nem fog tudni. Csak akkor lehet megnyugtatni, ha mágiával hatnak rá, egyébként újabb 5 perc örület után a társainak rohan. Ennyi ideje van a csapatnak megtalálni a továbbjutás módját.>

<A továbbvezető út az egyik faliszőnyeg mögött található. Egy álcázott elemi föld varázslat a titok nyitja, mely folyamatosan működik már évszázadok óta. Az álca egy illúzió, mely sem látásra, sem érintésre nem árulja el titkát: pontosan úgy néz ki és úgy is viselkedik az anyag, mintha tömör fal lenne.

Két biztos megoldás létezik a megtalálására, egyikhez varázsló karakter szükséges, a másikhoz pedig egy ügyes kezű tolvaj. (De ne féljünk a kudarctól akkor sem, ha egyik sincs a csapatban, biztosan rájönnek a harmadik megoldásra!)

1. Mivel a mágia leplezett, ezért *Fürkészés* mozaikkal lehet próbálkozni. Szerencsére a leplezés ereje nem túl nagy, ezért 10E-s mozaik elegendő a megtalálásához.
2. A kérdéses faliszőnyeg mögött tapogatózva lehetetlen megállapítani, hogy ott a falon kívül bármi is van. Az ősi varázslat tökéletesre sikeredett, így csak gyakorlott tolvaj képes arra, hogy rájöjjön: ott nem fal, hanem mágikus hatással létrehozott illúzió van. Aki megdobja *titikos ajtó keresés* képzettségét -10%-al, azt nem tudja átéjteni az illúzió.
3. Létezik harmadik megoldás is, mégpedig egy levitációban képzett karakter vagy egy nagyon jó falmászó, aki képes az ötödik emeletig felmenni és onnan egy kötelet lefogatni. A magasság 22 yard, a mászás képzettséghez pedig +10% módosító adódhat.

A kapun átlépés csupán annyi, hogy határozottan nekisétálunk a falnak és hirtelen egy másik szobában találhatjuk magunkat. Az átjáró >

<**Amit a karakterek nem tudnak meg:** az erre járó dzsád csapat könnyedén vette az akadályt, így ők már néhány szinttel feljebb vannak. A pyarroniak a falmászást voltak kénytelenek alkalmazni, de végül ők is feljebb jutottak.>

Harmadik-negyedik szint - védterem

A fal csupán egy lépés vastagságú, a szomszéd folyosó egy kis pihenővel kezdődik. A sötét márványlépcső fokai pontosan a külső fal oldalán haladnak, szélességük akkora, hogy két ember elférjen egymás mellett rajta. Jobb oldalon töröm kőfal, baloldalon téglák sokasága, melyeket csupán 2 alkalommal szakít meg ajtó. A sötétség itt áthatolhatatlan, akinek sem lámpása, sem fáklyája nincsen, az el se induljon felfelé!

Az ajtók vasból vannak, sem kilincs, sem zár, sem retesz nem töri meg a sima felületet. Megkopogtatva igencsak tömörnek tűnik, betörni vagy kivésni szinte teljesen lehetetlen. Persze egy törpe bányászbrigád elég lenn hozzá...

<**Amit a karakterek nem tudnak:** a tervező úgy építette meg a tornyot, hogy a 9-es szám legyen uralkodó benne, ugyanakkor nem volt szüksége minden emeletre, ezért kettőt elzárattott. Ezek a közbelső emeletek voltak a védelmei a felső szinteknek, legyen szó akár mágikus, akár haditechnikai védelemről. Ezek a szinteken helyezkednek el azok a varázsjelek, melyek megvédik a tornyot mind a belsejében létrehozott hatásoktól, mind pedig attól, hogy külső varázslat kárt tehessen benne.>

Ötödik szint - trófeaterem

A terem, amely a márványlépcső tetejében nyílik, trófeákkal van teleaggatva. A zsaluk résein gyenge napfény szűrődik be (léteznek ablakok, tehát legalább a negyedik emelet magasságába került a csapat), mely a vörös szőnyeggel borított terem falán lógó különböző állat-és szörnyfejekre poros sugarakkal mutat. Vannak itt medvék, nagy testű repülő madarak, macskafélék, vízi állatok, látható egy rackla, és olyan más teremtmények, melyekkel még nem találkozott a csapat. Vannak közöttük rovarszerűek, nagyon szőrösök, ollós kezűek és emberarcúak, ami azonban mindegyiknél megegyezik: a szemük helyén üresség van csak.

A termen áthaladva meglepetésként éri a csapatot az a hang, mely a mennyezet felől jut el hozzájuk. Egy bizonyos irányból jön, így biztosan van gazdája, aki valószínűleg láthatatlan. Nem szavak ezek, inkább rekedt hörgés, de a hatása rémisztő: a szőnyeg, mely eddig nyugodtan pihent megszokott helyén, most egy szemvillanás alatt lángra kap.

<Mindenki, sebződik a hirtelen fellobbanástól 1k6 Fp-t, és dobniuk kell a ruhák meggyulladására ellen. Aki 1k6-tal 2-t vagy kevesebbet dob, annak lángra kapnak a ruhái és további 1k6 Fp-t sebeznek, amíg el nem sikerül oltani.>

Szerencsére a szőnyeg nem ég tovább, ahhoz szerencsére túl poros, viszont egy pillanatra megszűnik a láthatatlan lény álcája. Egy yard magas, meztelen emberalak bontakozik ki a mennyezet alatt, kinek denevérszárnyai komótosan verdesnek. A kis figura a madárcsőrében lévő apró, hegyes fogakat a csapatra villantja, sárga szemei felizzanak és egy hirtelen mozdulattal eltűnik a terem túlsó végében lévő ajtónyílásban.

<A lény egy bajkeverő démon, egy *Malamoth*, melynek az a feladata, hogy az úr távozta után is elriassa vagy megölje azokat, akik háborgatják a torony nyugalalmát. Mivel a torony el van látva a démoni sík energiáival, így könnyű dolga van, varázslatinak manaigénye folyamatosan biztosítva van.

Ha van a csapatban *démonológiában* jártas személy, akkor meg tudja mondani, hogy mivel is állnak szemben, és azt is tudja, hogy a *Malamoth* nem egy harcias démon. Ezen felbuzdulva talán könnyebb elindulni felfelé.

És ha nincs ilyen tudású ember? Akkor lehet találgatni a csapat további sorsát illetően!>

<**Amit a csapat nem tudhat meg:** a dzsádok és a pyarroniak érkeztere a démon mást vetett be, ugyanis a gyöngy urának szüksége volt olyan emberekre, akik a hatalmát növelhetik. A két előző társaság megmaradt tagjai szerencsésen feljebb jutottak, hiszen rájuk szükség van.>

Hatodik szint - fegyverterem

A trófeaterem tulsó falában egy ajtónyílás mögött található a márvány lépcsősor, mely a következő emeletre vezet. A felsőbb szint tetején teljes vértetben egy alak áll, sisakrostélya lehúzva, a rácsok mögött előtűnő sárga szemében valami félelmetes gonoszság világít. Nem szól, de amikor meglátja az első belépőt, rögtön a tárgyra tér: megemeli pallosát és lesújt.

<A páncélos –valójában csak egy üres teljesvért-, melyet kis démon barátunk mozgat, igen tekintélyes csapásokat osztogat és semmit sem törődik a védekezéssel. Sajnos a lépcső elég keskeny, így a lovaggal szemben mindössze 2 ember állhat. Csak akkor hajlandó abbahagyni a vagdalkozást, ha a páncél elveszít 50 Ép-t (az FP vesztes itt semmit sem ér!) vagy legurul a lépcsőn és darabokra esik. Ekkor kialszik a fény a sisakrostély mögött és csak egy élettelen vashalom marad a vagdalkozó tömegből.

A *Malamoth* jól szórakozik és alig várja, hogy ismét valami tréfát eszeljen ki a csapatnak.>

A szoba feleakkora, mint a földszinti terem, ám annál díszesebb. A dísz fegyverek és vértetek alkotják, melyek katonás rendben sorakoznak a falakon, az állványok mellett és a mennyezeten fellógatva! És ami a legszebb az egészben: az idő vasfoga nem marta szét őket, mindegyik úgy pihen állványán, mintha csak az imént került volna ki a kovácsműhelyből!

Vajon mire szolgálhatott ez a rengeteg harci szerszám? Talán már sosem tudhatja meg senki, de ha ezzel az információval szegényebb is lesz a csapat, néhány fegyverrel minden bizonnyal gazdagabb... legalábbis az első percekben úgy tűnik.

„*Valami mintha mozogná a sarokban...*” –szól *Musztafa* és hátrálni kezd a lépcső felé. Ha *Musztafa* nincs a csapattal, akkor sem fogja váratlanul érni a csapatot a támadás: tucatnyi apró, repülő lény kezd körözni a levegőben, mind kicsiny kolibrire hasonlít, ám annál rútabb teremtmények. Apró arcuk öregemberre vall, azonban mozgásuk kecses, mint a kolibréké. Bőrük és szárnyuk fehér, de tekintetük sötét, mint az éjszaka. Úgy tűnik, csak egy céljuk van: megsebezni azt, aki behatolt a termükbe.

<A támadók *erdőpillék*, illetve egy olyan fajtájuk, melyet sötét mágusok tenyésztettek ki évszázadokkal korábban. Nagyon sajátos harci taktikájuk van, mely ötvözi a csapatharc és a cselvetés elemeit. Többen megtámadnak egy behatolót és addig marják apró, karmos kezeikkel, amíg az több sebből vérezni nem kezd. Ekkorra már egyikük-másikuk meglazította a mennyezeten függő fegyvereket, vérteteket, melyek súlyuknál és élezésükénél fogva igen veszélyesek.

A harcolók egy-egy ütessel könnyen megölhetnek egy ilyen kis gonosztevőt (igaz, hogy célzott támadásnak minősül minden egyes ütés!), azonban addig 10 másik támad és mindegyiknek van esélye megütni a fegyvere VÉ-jétől megfosztott karaktert. A lezuhanó fél-és teljesvértetek 2k6, míg a hosszú kardok-és pallosok 1k10 sebzést okoznak azoknak a figyelmetleneknek, akik teljes erejükből a kis szörnyekre koncentrálnak.

A kis lények addig harcolnak, amíg mind a 30-an el nem haláloznak.>

Harc után engedélyezhet magának némi pihenést a csapat, mely nem is olyan kellemes, ha meghallják a vinnyogó kacagást, mely a terem mennyezete felől száll alá. A vidám lény nem látható még varázslattal sem, de nincs sok lehetőség a találgatásra a személyét illetően. (Gyk.: *Malamoth*)

<Az erdőpillék a Malamoth hívásának engedelmessé váltak, de az előzőleg erre járt dzsád és pyarron csapatot átengedték. Ismétlésként: ez az engedékenység annak volt köszönhető, hogy a torony ura segítséget tudjon maga mellé gyűjteni.>

A termet átvizsgálva rögtön feltűnik az ajtónyílás a szemközti falon, mely nem ígér nagyobb biztonságot, mint az, amin az imént beléptek. Van itt más is, mégpedig nagyon halvány lábnyomok, melyek a kőpadlón vezetnek egyenesen át az ajtónyíláson. A fegyverek között akad néhány nagyon értékes darab:

- o egy kisebb drágakövekkel kirakott törkard, értéke 300 arany körüli
- o egy abbitacél pengéjű hosszúkard (KÉ +2, TÉ/VÉ +5, Sebzés +2)
- o egy abbitacél lemezekkel megerősített bőrvért (SFÉ +2, MGT 0)
- o egy közepes pajzs ovális alakú, melynek közepén egy festett skorpió díszel, pereme mentén apró edények vannak, melyeket meg lehet tölteni méreganyagokkal.

Hetedik színt - étkező

Zsaluk, zsaluk, zsaluk. Bedeszakozott nyílások mentén vezet a márványlépcső a következő terembe, mely étkezőre hasonlít. Valójában az is, hiszen valahol ennie kellett a torony urának is. Az étkező közepén elterülő 20 szék egy gyönyörű, tükörsimára csiszolt étkezőasztalt fog közre. Az asztal pormentes, mintha minden órában takarítanak, ám a padló igencsak elhanyagolt állapotban van. A falakat emberméretű márványszobrok díszítik, melyek félmeztelen férfiakat és nőket ábrázolnak. Furcsamód egyiknek sincs lába, hanem egy füstfelhőhöz hasonló gomolyagban vész el az alsótest.

„...Isteneke...” –nyögi elfülő hangon *Musztafa* – „...a dzsinnek terme!” Némi kérdezősködéssel ki lehet szedni a megrettent öregből, hogy a *Lihás Til Mabda* egyik legendája szerint egy dzsinn lakik a gyöngyben, mely képes segítségül hívni társait, ha egyedül nem boldogul a feladattal. Csak az a kérdés, hogy vajon milyen lehet az a feladat, amit egy dzsinn képtelen lehet megoldani? (Persze ha *Musztafa* nincs a csapattal, akkor ezt nehezen tudnák meg...)

<Amit a karakterek még nem tudnak: valójában a gyöngy nem egy dzsinn lakhelye volt, hanem egy démoné, melyet valaha a Kyr mágusok zártak be, hogy örökké őket szolgálja. Persze nem volt ez olyan egyszerű, lévén egy démon kordában tartása nem kis feladat, így nem bízhatták csak olyan személyre, aki képes uralni egy démon erejét. Csakhát az idő hosszú, és lassan lehanyatlott a Kyr birodalom is. A gyöngy szerencsevadászok kezébe került, és csak az mentette meg az országokat egy dühös démon haragjától, hogy a gyöngy helye hosszú időre feledésbe merült...>

Mielőtt átérne a csapat a terem másik végébe, egy középkorú, harcsabajszú, dús hajú, ám halántéktájon öszülő férfi lép a csapat elé a szemközti ajtónyílásból. Kezét keresztbe fonja bársonymentéje előtt, fejét felszege és szikrázóan zöld szemét a karakterekre emeli. Ugyan nem találkozott vele ezelőtt, de hallottak róla napokkal korábban: ő *Prettakoril Lakava, Rattal Városparancsnoka*.

Néhány másodperc telik csak el szótlánul, míg nem a férfi szemében sárga lángok jelennek meg és szólásra nyitja a száját. Hangja rekedt, erejével mégis betölti a termet, felsőbbrendű viselkedésével egyértelművé teszi, hogy nincs senki, aki szembeszállhatna vele. A hallgatóknak az érzése támadhat, hogy az ajkak mozgása ellenére nem a férfi száján keresztül folynak a szavak.

„Valaha Városparancsnok voltam Rattalban, de mostani hatalmam elég ahhoz, hogy mindannyiőtöket a pokol mélyebb bugyraiba taszítsalak és örök kárhózzatra ítéljelek! Menjetekek és ne zavarjátok nyugalmamat, mert ha megharagítotok, akkor segítségül hívom azokat az erőket, melyek ellen egész világotok tehetetlen!”

<Dobassunk a karakterekkel *Érzékelés* próbát! Aki megdobja, azt hívjuk félre és a következőket áruljuk el neki: komoly fenyegetés és elég hatásosnak is hangzana, ha egy apróság nem lenne olyan feltűnő a beszélő mögött. Az egyik zsalu mellett beszűrődő fény (vagy a karakterek által hozott fáklya illetve lámpás fénye) olyan árnyékot vetít a falra, mely megkérdőjelezi az elhangzottak igazát. Az árnyék egy apró, szárnyas lényt mutat, mely kezéit az arca elé tartva rázkódik gyengén, mintha éppen kacagna.

Ha véletlenül senki sem dobná meg az *Érzékelés* próbát, akkor válasszuk a csapatban azt, aki legkevésbé eszes (természetesen nem a játékosra, hanem a karakterre gondolunk) és neki áruljuk el, hogy mit lát a férfi mögött. Azután várjuk ki, miként reagálnak a karakterek.>

A férfi szerencsére nem valódi, csupán egy illúzió, melyet a *Malamoth* hozott létre a karakterek megfélemlítésére. Nem is mond igazat, hiszen valódi hatalma csupán arra elég, hogy varázslatai segítségével sebeket ejtsen áldozatán.

<Ha a csapat megrohamozza a férfit vagy a közelébe megy, az egy szemvillanás alatt köddé válik és széteszik a teremben. Ha beszédbe próbálnak elegyedni vele, a *Városparancsnok* idegen szavakat kezd mormolni és kezével hadonászni kezd, mintha varázsolna. A *Malamothnak* ezzel csupán a megfélemlítés a célja, amint bárki megközelíti, azonnal megszünteti az illúziót.>

Nyolcadik szint - magánlak

A feljebb vezető szürke márványlépcső teteje vasalt faajtóban ér véget. Előtte kis pihenő, ahol a karakterek összegyűlhetnek tanácskozni. A faajtó csukott, rajta semmilyen jel nem látható, kilincset vagy zárat nem lehet találni az ajtón, ellenben nincs zárva. Óvatosan belökve egy kellemesen berendezett szoba képe tárul a csapat elé, melynek mennyezete oly magas, hogy akár egy 9. emelet is lehetne fölötte.

<A trükk, melyre rá kell jönniük: ha valóban a 9-es szám a mérvadó a torony tervezésénél, akkor ez a furcsaság talán felkelti a karakterek figyelmét. Eddig a földszinttel együtt 8 szinten jöttek keresztül, melyek közül 2-ben nem jártak (Gyk: *Védtermek* - vasalt faajtók), tehát valahol kell lennie egy kilencedik szintnek is. Persze erre ne hívjuk fel a figyelmet, de nyugodtan elejthetünk egy „...a nyolcadik emelet faajtaja dísztelen...” megjegyzést.

Ha a csapat sokat fog kínlódni a megfejtésen, akkor rávezethetjük őket erőszakosabban is, de akkor se mondjuk meg nekik a megoldás! Mindössze a kaland végén kevesebb TP-vel jutalmazzuk őket.>

Az ajtó mögött a szőnyeggel, fotellel, kandallóval és könyvespolcokkal berendezett szoba idilljét sajnos erősen rontja az néhány hulla, akiben egy ismerőst is felfedezhet a csapat. Itt fekszik El obira *főkönyvtárosa*, *Bafa Tel Ibniz*, és még egy másik férfi, egy dzsád vonású, láncinget viselő katona. Már két-három órája halottak lehetnek, vérüket régen beitta a valaha tűzvörös mintákkal ellátott szőnyeg. Ábrázatukon a meglepetés és a félelem jelei, nyitott szemeik csodálkozóan mered a mennyezet vas gyertyatartó kerekére, mely több ember magasságában csüng egy tetőtartó gerendáról. mindkettejükkel hagyományos módon végeztek, vas hatolt testükbe, hogy kioltsa életük fényét.

Furcsamód nyugodt a hely, legalábbis az eddig látottakhoz képest. A kandallóban nincs ugyan begyűjtva, de így is kellemes meleg árad szét a szobában. A fotel hatalmas és bár poros, mégis hívogatón nyújtja oroszlánfejet mintázó karjait a belépők felé. A könyvespolcon roskadozó tucatnyi kötet, fóliás és tekercs megszámlálhatatlan értéket jelent bárkinek, aki ért a betűk nyelvén. Úgy tűnik, hogy nincs olyan tudás, mely rejtve volt a torony gazdája előtt, legyen szó földi-égi vagy túlvilági ismeretről. A baj csak az, hogy mindet egy idegen, a karakterek számára ismeretlen nyelven írták!

<Egy démoni nyelvről van szó, mely nem megfejthetetlen, de nagyon kevesek számára ismerős. Ha valaki szeretné a papírokból megtudni *Lastra* és még régebbi idők városainak történetét, csak fizesse ki a néhány ezer aranyat *Erion* valamely tudósának vagy *Doran* varázslóinak!>

A halottak felszerelése szerteszét szórva fekszik a szobában, kis iszákokban aranyak gurultak szerteszét (28 arany, 22 ezüst és 15 rézpenz hever a szőnyegen, a *főkönyvtáros* övébe tűzve 8 db *hatalom itala* pihen), az öreg dzsád mellett pedig egy kis zsák, melynek furcsamód doboz alakja van. És valóban: egy tenyérynyi *mithrilldoboz* (!) hullik ki belőle, ha valaki kinyitja. A doboz vékonyka falú, ezért az első nem olyan értékes, mint első ránézésre, de azért így is megér vagy 800 száz aranypénzt. Egy egyszerű retesz van az oldalán, melyet eltolva ragyogó fényű korona mutatja meg magát álmélkodó közönségének.

Nem lehet tudni, kinek a fejére lett méretezve, hiszen egy embernek nagyon kicsi, nálánál kisebb lénynek viszont mi szüksége koronára? Mindenestre az aranyból készült, smaragdokkal, rubinokkal és topázokkal ékesített fejrevaló hatalmas értéket képvisel még a mithrilldobozka nélkül is. (Olyan 1500-2000 arany közötti.) És mi van még rajta? Írás a belső oldalán! Cirkalmas, folyamatos írás, mely valamely nagyon ősi nyelven hirdeti megálmodója szavait. Mágikus a korona, ez nem is kétséges!

<*Musztafa* könyve készséggel ad útmutatást a korona tulajdonságára vonatkozólag, azonban semmi utalás nincs benne a tárgy eredetére:

A Megsemmisítés Koronája egy ősi tárgy, mely képes arra, hogy a varázshatalmat és a démoni jelenlétet megszüntesse, legyen akár a földi esszenciákhoz is láncolva. A korona, amennyiben rákerül a tárgyra, úgy kapcsolatot létesít a démoni síkok manájával és az anyagi világ ártalmas vagy egyszerűen csak nem kellő hatalmát áthelyezi a démoni síkokra. A korona veszélyes minden olyan tárgyra vagy élőlényre, mely nem az anyagi világ alkotóiból készült, hanem manából...>

A *főkönyvtáros* nagyon is tisztában volt a gyöngy hatalmával, és (bár azt a parancsot kapta, hogy sértetlenül vigye vissza a gyöngyöt) mégis magával hozta a koronát. Tudta jól, hogy a gyöngy hatalmával nem kelhet versenyre, így saját biztonsága érdekében megtette ezt a kis óvintézkedést. Sajnos hiába volt, a túlvilági hatalom gyorsabban lecsapott és már nem használhatta a varázstárgyat.>

És a sarokban mi lehet az? Egy rácsos ágy, mely rendületlenül himbálódzik szánkótalpain, mintha egy gyermeket ringatna még most is. Az ágy üres, de látszik, hogy nem is oly régen egy gyermek feküdt benne. Az ágy mellett egy kör van a padlóba vésvé, minden bizonnyal akkor készült, amikor épült a torony. A kör mellett cirkalmas betűk dszad nyelven: „*A szó továbbvisz oda, ahol még nem jártál.*”

<10-es erősségű Fürkészés varázslat szükséges hozzá, hogy megállapíthassuk kilétét. *Térkapu*, ez nem is kétséges egy varázshasználó számára, de vajon hogyan aktivizálódik? Ha esetleg senki sem ért a mágiához a csapatban, akkor talán ott van *Musztafa*, aki látott már ilyen jelet.>

Ha ilyen okos lett a csapat, akkor már csak azt kell kitalálni, hogy mitévők legyenek. Más kijárat ugyanis nincsen a toronyszobából, csak amin ide jöttek, az ablakok hatalmas mélységre tekintenek (80 yard körül) és a falak oly szilárdak és keskenyek, melyben lehetetlen egy le-vagy feljárt elrejteni bennük.

Mi hát a megoldás? Az a néhány szint, melyen nem jöttek keresztül a karakterek? Vagy le kellene menni és a trónnál próbálkozni? Esetleg a hagyományos módszer a célravezető és a kandallóban kell keresgélni? A megoldás nem egyszerű, de egy éles elmének, aki eddig odafigyelt a tényekre, nem okozhat gondot a megoldás!

Hiszen a torony maga egy rejtvény, melyben a 9-es szám ismétlődik folyamatosan, és ez azt jelenti hogy kell lennie még egy szintnek valahol a toronyban!

<Ismét mágia, ez viszont kevésbé rejtett, mint az első szinten lévő.

Itt egy újabb kérdéshez értünk el: vajon mit kell tenni ahhoz, hogy megnyíljon a kapu és megláthassuk azt a szintet, ahol még senki sem járt? Elég lenne rávetődni a padlóra, mint éppúgy, mint ahogy nagy súllyal neki kellett menni a falnak az őrszobában? Ó dehogy, a megoldás a számokban rejlik!

Mondd ki jó hangosan: ***kilenc***, és máris ott vagy, ahol lenned kell!>

<**Amit a csapat nem tud:** a kráni kém sem tétlenkedik ez idő alatt, szépen követte a csapatot és gondoskodott róla, hogy meg ne láthassa senki. Ebbéli igyekezetében a malamoth sem bántotta, hiszen a karakterekkel volt elfoglalva.

Amint a karakterek eltűnnek a körön keresztül, azonnal nekilát a szoba átkutatásának, azonban nem időzik túl sokat, csupán annyit, hogy a karakterek messzebbre kerülhessenek a túloldalra.>

VIII. Mennyei pokol

Egy folyosón találja magát az, akinek sikerült rájönnie a torony titkára. A folyosót haloványt fehér derengés vonja be, mintha a falakon a törpe barlangokból ismert világító mohaféle tenyészne. Persze szó sincsen moháról, a derengés annak a démoni hatalomnak köszönhető, mely kialakította és felügyeli az egész tornyot.

<Ez a szint a torony alatt van, bár egy törpe sem lenne képes megmondani ezt. Gyakorlatilag ez a hely a démoni síkok fókusza, így itt biztos előnyben van a torony ura.>

A folyosó kövén messze hallatszanak a léptek, nem egyszerű itt lopakodni, észrevétlennek maradni. Nem hosszú a járat, egy perc lassú séta után beletorkollik egy kilenc yard átmérőjű terembe, melynek kilenc oldalán kilenc embermagasságú szobor tekint a belépőre. A szobrok márványból vannak, lábuk hiányzik, mintha egy-egy füstfelhőn közlekedhetnének...már ha élnének.

A terem közepén trónhoz hasonlatos alkalmatlóság, mely szinte kiköpött mása a torony földszintjén lévőnek. A rovar fekete csáprágói hívogatón merednek előre, benne pedig egy hatalmas, fehér gyöngy pihen és szórja barátságos fehér sugarait szerteszét a teremben. A gyöngyön a *Maltho* terpeszkedik elégedetten és vigyorog vadul az érkezőkre, mintha kárörvendően konstatálná, hogy újabb csetepaté következik.

A trónon egy férfi ül, kezében egy félévesforma gyermeket ringat, aki békés gügyögéssel túri a babusgatást. A férfi dús haja a vállára omlik, bár halántéktáján erősen őszi. Harcsabajsza alatt barátságos mosoly ül, mintha szeretettel várná az érkezőket. *Prettakoril Lakava*, a *Városparancsnok* az, akiről az a hír járta *Rattalban*, hogy az utóbbi hónapokban furcsa, goromba viselkedésével meglepte urait.

A trón körül még négyen állnak, mindegyikük ember. Valaha büszke férfiak lehettek, ám most csak kivájt szemű szörnyek, akik kardjukat markolják és készek mindenáron megvédeni jelenlegi urukat. Ketten a dzsad katonák fehér egyenruháját viselik, a másik kettő viszont pyarroni vonásokat mutat, akárcsak a torony földszintjén örületbe taszított férfiak. Sebeikből ítélve nem lehetnek túl régen itt, talán éppen akkor lettek a torony urának szolgálói, amikor a toronyszobában meghaltak a társaik.

„Ti, akik meglátogattatok lakhelyemen, ugyan mi célból jöttetek hozzám? Talán szolgálaim akartok lenni, mint eme férfiak, avagy vesztetre törtök és romlást akartok hozni házamra?”

A városparancsnok szája nyílik szólásra, hangja mégis a teremből mindenhonnan jön. Nem barátságatlanul ejti a szavakat, mégis belefájdul a feje mindenkinek, akinek nincs elegendő *asztrális* védelme. (Legalább 10-es pszi pajzs.)

Az ember választ vár a kérdésre, addig nem fog semmi történni, amíg a karakterek nem döntenek úgy, hogy megadják neki a feleletet. Hogy mit lehet ilyenkor válaszolni? Vérmérséklet kérdése, de amíg nem biztosak benne, hogy milyen természetű az idegen erő, addig jobb óvatosnak lenni. *Musztafa* szóltan, teljesen meg van dermedve a hangtól, görcsösen markolja törét és a kis iszákot, melyet magával hozott.

<Sok helyen démonokról beszélnek, mások (mint *Musztafa* is) dzsinnekről rebegett. Vajon melyik állítás az igaz? Ha dzsinn, akkor nem biztos, hogy megvakított volna néhány embert, de hát ki értené a túlvilág hatalmait?>

A csapat részéről a válasz természete négyféle lehet:

- Az időhúzás célravezető lehet, de kérdések feltevésével nem sokra jut a csapat. Bármely kérdésre a válasz csupán ennyi: „En, a torony ura, kíváncsian, érdeklődve fogadtalak benneteket. Ne sértsetek meg vele, hogy visszautasítjátok a választ!”
- Ha a karakterek tagadják, hogy csatlakozni szeretnének az úrhoz: „Sajnálom nagyon, hogy ilyen bátor emberek, mint ti, ily bizalmatlan feleletet adtok. Megkérdem tehát utoljára, hogy akartok-e szabad csatlósaim lenni szolgálaim helyett?” Úgy tűnik, hogy ez a felajánlás egy megtiszteltetés is egyben, de vajon elfogadható-e? Ha újra nemmel válaszol a csapat, akkor a férfi sóhajt egyet és útjára engedi a szolgálait: a négy vak férfi villámgyorsan támadásba lendül és ezzel együtt a *Malamoth* is elrugaszkodik a tróntól. A torony ura varázsol (amit nem kísérnek sem kézmozdulatok, sem szavak) és az egyik karaktert megpróbálja az akarata alá vonni.

<Ha bármelyik karakternél ott van az *Irányítás Serlege*, akkor az úr őt veszi célba a varázslatával. A varázslat ereje alapesetben 20, de a serleg ezt megduplázza, így a karakternek 40E ellen kell *mentáellenállást* dobnia. Ha sikeres a varázslat, akkor 2k6 körig tart a hatás, ez idő alatt a karakter saját társai ellen fordul.

Ha bármelyik karakter a városparancsnok közelébe jut és megpróbálja megütni őt vagy a gyöngyhöz hozzáérni, akkor egy láthatatlan erőáurába ütközik, ami nem enged fizikai behatásokat magán belülre. A varázslat ereje 30E, ennél nagyobb mágikus csapás szükséges ahhoz, hogy lebomoljon az aura, illetve legalább 30-as sebzés az áthatolásához.

A vakok úgy harcolnak, mintha nem lenne szükségük szemekre. Valami nagyon gonosz költözhetett beléjük, mert nem egyszerű élőholtak lettek, hanem démonhoz hasonlatos tulajdonságokkal ruházták fel. Sajnálatos módon már halottak, így csak az ÉP sebzés hatásos ellenük. Addig forgatják a kardot, amíg mozogni bírnak, amíg a csontjaik illeszkednek egymáshoz.

A *Malamoth* most is azt csinálja, amit a legjobban szeret: cselet vet és megtéveszt. Láthatatlanná válik és a levegőből mar meg alkalmanként egy-egy karaktert. (Csak mágikus fegyverrel sebezhető!) Ez ellen az egyetlen védekezési mód *Musztafa* keveréke, aki nem is habozik használni azt. A keserű füst megtölti a termet és mérges prűszkölésre készíti a demont, ezzel eltüntetve a láthatatlanságot is.

Azonban nem csak a *Malamothra* hat így a *Sherezan Gar Nibba*, vagyis a *Halottak Kínzója* a három férfit és az urat is megzavarja. A halottak KÉ/TÉ/VE értékei -5/-15/-15 értékkel csökkennek, míg minden mágikus hatás (melyet az úr hozott létre) 10-et veszít az erejéből. Más körülmények között a hatás drámaibb lenne, de itt, a démoni toronyban ez is szép teljesítmény a keveréktől.

Persze ha nincs itt *Musztafa*, akkor...

A kráni is be tud kapcsolódni a harcba, ha úgy hozza a sors, de csak akkor teszi, ha a karakterek közül már a többség sebesült. Nem szeretne a végén egyedül maradni egy halom felfegyverzett alakkal, akiktől nem tudná elvenni a gyöngyöt. Nem biztos, hogy az ő segítségével megoldódik a kaland, de mivel csak a saját célját tartja szem előtt, ezért gondolkodás nélkül elkábítja a csapatot a *Tiranam Fűvével* és egy zsákba rejti azt, ami őt érdekli (gyöngyöt, koronát, gyermeket!).

Ha a túlerő ellenére mégis a csapat kerekedik felül, akkor az úr még egy segítséget hív egy *Xing* személyében, aki már sokkal keményebb ellenfél. Ha ő sem okozna gondot a karaktereknek, akkor 30E-s *tűzet* varázsol robbanás formájában, melytől a 30E-s *erőaura* ad neki védelmet. Nem akar semmit a véletlenre bízni, és mivel kiapadhatatlan manakészletei vannak, ezért be is vet mindent!>

c. A harcot választva a fenti események történnek meg, melyből nem sok esélye van kilábalni a karaktereknek. *Musztafa* pora segítséget nyújthat ebben, de anélkül bizony elég kilátástalan a küzdelem.

d. A negyedik megoldás kecséget legtöbb sikerrel, ugyanis az úr hajlandó szóba elegyedni a csapattal. A szolgálói poszt elfogadása örömmel tölti el az urat és (továbbra is mosolyogva) beszélni kezd. „*Ah, emberek, akik megvédenek és őriznek amíg a gyermek megerősödik! Csodálatos! Sokáig kell még várjak, amíg egy olyan lény hordozhat, akiben megvan a csillagok ereje, de mi ez a kis idő ahhoz képest, amit az évszázadok alatt vártam, hogy megszülessen a gyermek! Azim elég sokáig élt velem, de sajnos halandó volt, ami beszűkítette az én hatalmammat is, de ezen nem bánkódom, hiszen itt vagytok ti, akik képesek lehettek visszaadni egy magányos lény hatalomszeretét...óh igen! Ha már csatlakozni akartok hozzám, biztosan bizonyítjátok hódolatotokat nekem!*”

A férfi várakozásteljesen tekint a csapatra, szeretné, ha előrukkolnának valami bókkal, meglepetéssel. Kérdésekre továbbra sem válaszol, csak mosolyogva nézi a karaktereket. Bármilyen csekélységnek örül (unatkozott egy kicsit az évszázadok alatt), de amint valaki a közelébe megy, azonnal akaratátvitelt varázsol rá és a trón mellé állítja. Az akaratátvitel ereje: 20E, *mentáellenállás* dobható a hatás ellen.

Csak akkor lepődik meg, amikor a koronát előveszi a csapat: „*Óh...egy mithrill dobozka egy ékóra drágasággal...csodálatos!*” Úgy tűnik, hogy egóját teljesen lenyűgözte az ajándék, és int, hogy vigye közelebb a karakter.

Vége: Amint a kezébe kaparintja a koronát, szája görcsös rándulásban kezd vonaglani, teste remeg, mintha hideg rázná, és pokoli, rekedt, csikorgó hang tölti be a termet. A *Malamoth* riadtan száll fel a gyöngyről, mely most már nem fehér, hanem szürkés-piszkos fényt áraszt magából. A városparancsnok torkát érthetetlen szófoszlányok hagyják el, keze elernyed és a gyermeket a lába elé ejti. Szerencsére nem lesz baja a kicsinek, talpra kászálódik és bizonytalan léptekkel az egyik fal felé indul.

<A trón mellett álló harcosok ekkor is megindulnak, és a *Malamoth* is támadásba lendül. (lásd: b pont) Az úr még utoljára megpróbál egy irányítás varázslatot a serleg hordozójára (vagy bárki másra) mondani, de alapban csupán 5E-vel. (Amit a serleg duplájára emel.) Ha a varázslat sikeres, akkor a karakter 1k6 körre a társai ellen fordul. Szerény próbálkozás ez a haláltusában, mely egyetlen perc leforgása alatt szikrázó fényű gyöngyből fekete kődarabbá változtatja a mágikus tárgyat és életerős férfiből megfeketedett halottá a *városparancsnokot*.

Ha a haláltusa alatt bárki hozzáér akár a gyöngyhöz, akár a férfihez, azonnal áramütés éri és sebződik 2k10Fp-t, az ütés helyén pedig eltűntethetetlen heg keletkezik, mely apró csillag alakú.>

A gyöngy röpke egy perc alatt koromfekete kővé változik, az ember pedig egy halom fekete porrá. A trónt sem kímélte a korona hatása, a rovarlábak és a fej csupán egy összeégett emlék marad a terem közepén. És a korona? Hát igen, ez a csata erősen kiszívta az erejét, a drágakövek elszíntelenedtek, az arany értéktelen vashalommá zsugorodott és a régi varázshatalom a semmibe veszett.

Egy váratlan vendég: ha a csatát megnyerték a karakterek, akkor sem lehet édes a pihenés, mert egy hirtelen fellobbanó füstfelhő elvakít mindenki. A folyosó irányából dobtak egy kis tégelyt a karakterek közé és a fellobbanó füstben a *Tiranam Füve* elkábit mindenkit.

<Emlékeztetőül: a *Tiranam Füve* egy igen ritka, ám a Kráni hegységben viszonylag könnyen fellelhető mohaféle, melynek spóráit kiszárítva igen hatásos szerhez juthatunk. 4. szintű kontaktméregnek felel meg, hatása ellen egészségpróba dobható -5-tel, melyet elvértve a karakter Erő, Állóképesség, Gyorsaság, Ügyesség tulajdonságai 2-vel csökkennek; Akaraterő és Asztrál tulajdonságai pedig 5-tel. A KÉ 15, a TÉ 20, a VÉ 25-tel lesz kevesebb, varázsolni a méreg hatása alatt lehetetlen. A tájékozódó képesség a méreg hatása alatt megszűnik, nemlétezik észak-és dél, még a fent-és a lent fogalmai is elmosódnak. A hatóidő 1 szegmens, ennyi ideje van a karakternek cselekedni, mielőtt elkábulna, a méreg 2k6 kör alatt lebomlik a szervezetben.>

A kráni kém megelégette a csetepatét és úgy dönt, megszerzi azt, amiért jött. A *Tiranam Füvének* hatása alatt berohan a terembe és felnyalából mindent, ami neki kell: **gyöngyöt, koronát, gyermeket**. Megállítása szinte lehetetlen, de ha valaki az útját állja, akkor nem habozik fejjaváskárdot rántani.

<Kemény ellenfél és nem adja egykönnyen a megszerzett tárgyakat. Nem célja az ölés, ha valakit harcképtelenné tesz, azzal már elégedett. Ha sikerült kijutnia, akkor szedi a lábát, ahogy bírja és még teherrel is gyorsabb, mint az őt üldözők.
Ha tehát valaki meg akarja állítani, akkor még a teremben kell, hogy megtegye azt.>

Visszajutni a toronyszobába, már csak intelligencia kérdése, hiszen ahogy lejutottak ide, úgy nem nehéz visszajutni sem. Csak ki kell mondani jó hangosan: **nyolc**.

IX. Prológus

A *lastrai* kaland után el lehet töprengeni rajta, hogy mi legyen a következő lépés. Ha a tárgyak a csapatnál vannak és *Musztafa* is velük van, akkor a dzsad mindenképpen igényt tart rájuk. Ő annak élt, hogy ilyeneket megszerezzen, és most dühös, hogy ezt a lehetőséget elszalasztotta. Mindenesre meg akarja mondani az emírnek, hogy ne számíton már a tulajdonára. És a fizetség, amit a csapatnak ígért? Talán a *mithrilldobozka* kárpótolni fogja őket az elszenvedett sebekért.

A démoni hatalom megszűnte után már a teleportáló kör ereje csupán annyira elég, hogy visszajuttasson mindenkit a nyolcadik szintre. Minden bomlásnak indult, az eddig mágiával átítatott falak most szép lassan elveszítik erejüket és néhány napon belül arra a sorsra jutnak, mint a város házai. A dolgozószobában talált tekercsek persze megmaradnak és mesélnek letűnt korokról, melyekben a gyöngy szintén élt és melyekhez elfeledett (vagy erősen elferdített) legendák kapcsolódnak. Ezzel pedig még több érdekes kaland lehetőségét teremtik meg...

Rattal most már biztonságban van, de vajon megtudják valamikor, hogy mi történt ezekben a hónapokban? Ha elmegy a csapat a városba és elmesélik, akkor minden bizonnyal igen, de ha ők sem beszélnek róla, akkor egy újabb rejtéllyel lesz gazdagabb a város.

És ha a kráni volt a legszemfülesebb, aki a tárgyakkal már heted-hét országon túl jár? Ez bizony nem a karakterek dolga innentől kezdve, hiszen *Kránba* bemenni nem egy életbiztosítás!

A pontozás

A TP-k elosztására az alábbi javaslatot tesszük, lévén a kaland történései lineárisak, mégis több kisebb alakítási lehetőség is kínálkozik benne.

Esemény	Igen (/fő)	Nem (/fő)
Bölcsen meghallgatni a megbízót	10	0
El Sobirában elmeséltetni a legendát a zenészekkel	10	0
El Sobirában elmeséltetni a legendát valamelyik fogadóssal	10	0
El Sobirában megkeresni a könyvtárat az útmutatások alapján	10	0
A Homoki Elfekkel szemben meghúzni magunkat	50	0
Musztafával szerepjátékoshoz illően beszélgetni	100	50
Musztafát magunkkal vinni	100	0
Az Al Saban és Rattal közötti fogadóban nem nagylegénykedni	10	0
Rattalban újabb információkat megtudni	20	0
Az információkból leszűrni a lényegét	200	0
Adron főpapjától többet megtudni	50	0
Szerepjátékoshoz illően beszélni a emberekkel	100	50
A halott leprásoktól betegséget nem elkapni	10	0
Rájönni, hogy a halott dzsadok között van varázstudó	20	0
Megtalálni az Irányítás serlegét	50	0
Ellenállni a hangoknak a torony második szintjén	20	0
Megtalálni az álcázott ajtónyílást a harmadik szinthez	50	0
Rájönni, hogy a férfi az ebédlőben csak illúzió	20	0
Megfejteti a kilences szintre jutás módját	200	0
Megtalálni a mithrill dobozát a koronával	20	0
A megfelelő választ adni a gyöngy urának	300	0
Elfogni vagy megölni a kráni férfit	100	0
Kiemelkedő szerepjátékosi teljesítmény	200	0
Összesen	1870	100

NJK-k, ellenfelek (a teljesség igénye nélkül)

	Krán kémei		Kráni vezető		Rattali katona	Dzsad tolvaj
Faj	ember		ember		ember	ember
Jellem	káosz		káosz		rend	káosz
Fegyver	Fejvadász kard	Nyílpuska	Fejvadász kard	Nyílpuska	Lándzsa	Rövid kard
KÉ	28	Nincs	33	Nincs	20	22
TÉ	47	Nincs	58	Nincs	38	38
VÉ	113	Nincs	128	Nincs	100	99
CÉ	Nincs	18	Nincs	24	Nincs	Nincs
Sebzés	1k10+1	1k6+1	1k10+2	1k6+2	1k10	1k6+1
Páncél	Bőrvért		Bőrvért		Láncing	Nincs
SFÉ	2		2		4	Nincs
ÉP	10		11		8	6
FP	38		48		30	24
Pszi tip.	Pyarroni Af		Pyarroni Mf		Nincs	Nincs
PsziP	17		24		Nincs	Nincs
ManaP	Nincs		Nincs		Nincs	Nincs
Aszt.ME	8		12		5	Nincs
Men.ME	9		12		5	Nincs
Tp	100		200		50	50

	Teljesvért	Malamoth	Pillék	Halott ember
Faj	Nincs	Démon	démon	Démon
Jellem	Nincs	Halál	halál	halál
Fegyver	Pallos	Karom	Karom	Hosszú kard
KÉ	20	25	40	40
TÉ	70	55	15	60
VÉ	70	95	120	110
CÉ	Nincs	Nincs	Nincs	Nincs
Sebzés	3k10	1k3	1	1k10+2
Páncél	Vas	Nincs	Nincs	Nincs
SFÉ	7	Nincs	Nincs	Nincs
Pajzs	Nincs	Nincs	Nincs	Nincs
VÉ	Nincs	Nincs	Nincs	Nincs
ÉP	60	8	1	20
FP	Nincs	45	3	Nincs
Pszi tip.	Nincs	Pyarroni Mf	Nincs	Nincs
PsziP	Nincs	33	Nincs	Nincs
ManaP	Nincs	Nincs	Nincs	Nincs
Aszt.ME	Immunis	Immunis	20	Immunis
Men.ME	Immunis	Immunis	20	Immunis
Tp	100	300	5	300

	Homoki Elfek	Haffa	Őrült emberek	Musztafa	Goblinok	Pókok
Faj Jellem	Korcs elf Halál	ember káosz	Ember Nincs	ember rend	goblin halál	rovar nincs
Fegyver	Szablya	Kard	Kard	Tőr	Buzogány	Csáprágó
KÉ	30	50	30	12	17	25
TÉ	51	120	50	28	32	30
VÉ	119	170	80	90	78	60
CÉ	Nincs	65	Nincs	Nincs	Nincs	Nincs
Sebzés	1k10+2	1k10	1k10+2	1k6	1k6	1k3
Páncél	Nincs	Posztóvért	Láncing	Nincs	Bőrvért	Kitin
SFÉ	Nincs	1	3	Nincs	2	1
Pajzs	12	11	9	Nincs	Kicsi	Nincs
VÉ	110	50	45	Nincs	+20	Nincs
ÉP	12	11	8	6	7	6
FP	120	50	45	28	12	13
Pszi tip.	Py. Mf	Nincs	Nincs	Pyarroni Af	Nincs	Nincs
PsziP	45	Nincs	Nincs	16	Nincs	Nincs
ManaP	Nincs	Nincs	Nincs	Nincs	Nincs	Nincs
Aszt.ME	45	Nincs	Immunis	8	Nincs	Immunis
Men.ME	45	Nincs	Immunis	8	Nincs	immunis
Tp	2600	200	100	20	20	80

Választható karakterek

Minden karakter élt valamikor Rattalban, ezért ismeri a helyi viszonyokat. A kalandozások során messze kerültek innen, de az itt töltött egy-két hónap nem törlődött ki. Persze a társadalmi, hatalmi viszonyok nem ilyenek voltak a régmúlt időkben, de ez nem lehet túl zavaró egy kalandozó számára.

Minden karakter a következő felszereléssel indul: alap utazófelszerelés, 2 váltás ruha, 2 fegyver, pajzs és páncél, továbbá dobható 2k6 x 5 arany, 2k6 x 10 ezüst.

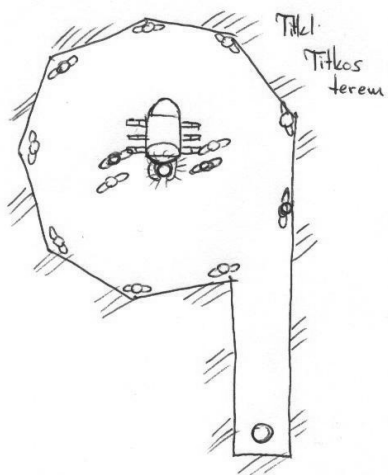
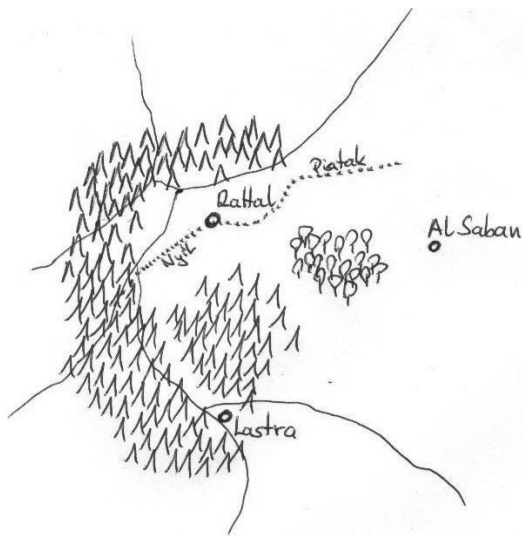
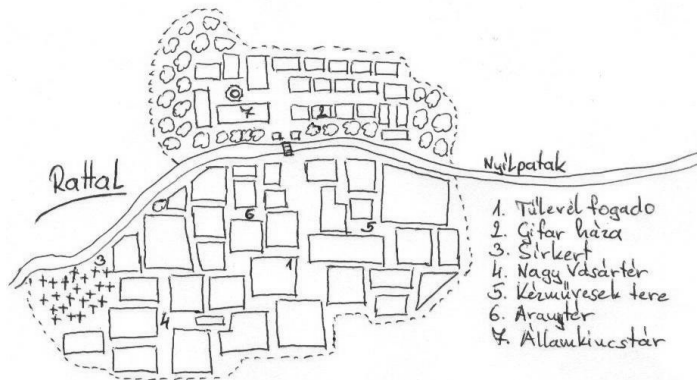
	Tolvaj	Pap	Boszorkány/mester	Harcművész
Faj	Félelf	Ember	Ember/Udvari Ork	Ember
Nem	nő/férfi	nő/férfi	nő/férfi	nő/férfi
Szülföld	Városállamok	Erion	Gorvik	Tiadlan
Jellem	Káosz		Halál	Rend/Rend, Élet
Vallás	Antoh		Ranagol	Noir
Erő	10	11	12	15
Gyorsaság	17	10	12	16
Ügyesség	17	12	12	14
Állóképesség	10	13	13	13
Egészség	12	13	11	12
Szépség	12	12	12	12
Intelligencia	12	13	12	10
Akaraterő	13	16	16	12
Asztrál	13	16	16	12
ÉP	6	9	4	6
FP	29	33	22/24	40
Fegyver	rövidkard/nyílpuska	választható	tőr	puszta kéz
KÉ (fegyver nélkül)	24	11	12/16	20
TÉ (fegyver nélkül)	35	26	22/28	42
VÉ (fegyver nélkül)	88	81	77/82	97
CÉ (fegyver nélkül)	21	2	2/2	4
Tám/kör	1	1	1	1
Páncél	bőrvért	bőrvért	bőrvért	bőrmellény
Páncél SFÉ	1	1	1	1
Páncél MGT	0	0	0	0
Pajzs	nincs	nincs	nincs	nincs
Pajzs VÉ	nincs	nincs	nincs	nincs
Pajzs sebzés	nincs	nincs	nincs	nincs
Y képzettség	nincs	pyarroni Mf	pyarroni Mf	slan
Y pontok	nincs	20	19	21
Mana pontok	nincs	39	32/28	nincs
Tsz (1400 Tp)	5. szint	4. szint	4. szint	4. szint

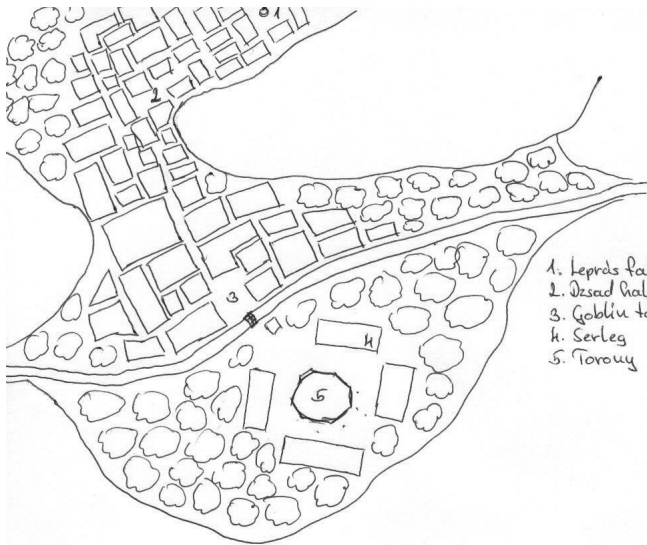
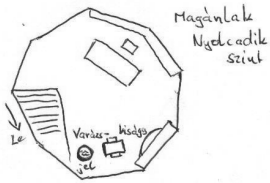
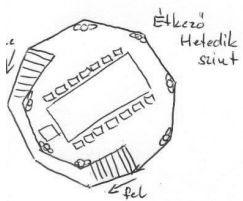
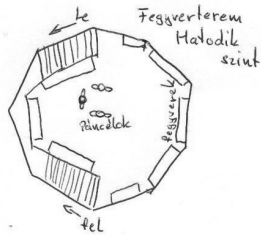
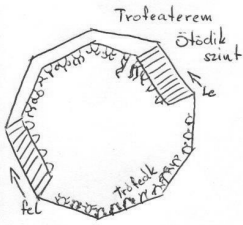
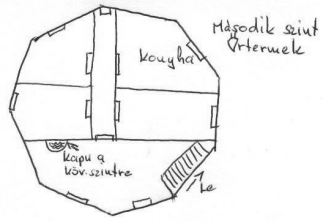
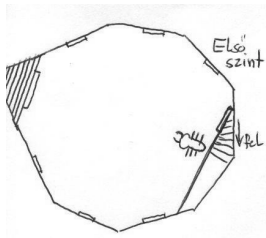
	Tolvaj	Pap	Boszorkány/mester	Harcművész
Képzettségek	nyílpuska Af kardhasználat Af fegyverdobás Af dzsad nyelv 3 yllinori 2 shadoni 2 értékbecslés Mf kocsm.ver. Mf mászás 45% esés 15% zárnyitás 25% ugrás 10% lopózás 30% rejtőzés 15% kötéltánc 25% zsebmetszés 35% csapdafelf. 25% titkosajtó ker. 15% kötélből szab. Af csomózás Af hátbaszúrás Mf álcázás Mf lovaglás Af írás/olvasás Af	bothasználat Af pszi Mf dzsad nyelv 5 shadoni/gorviki 5 írás/olvasás Af vallásismeret Mf történelem Af ének/zene Af asztrológia Af sebgyógyítáa Mf herbalizmus Af méregkev/seml. Mf	törhasználat Af fegyverdobás Af pszi Mf dzsad nyelv 5 gorviki nyelv 4 herbalizmus Mf írás/olvasás Af méregkev.seml. Mf sebgyógyítás Mf sex Mf álcázás Af lopózás 15% rejtőzés 15%	10 fegyver Af 4 fegyverdobás Af vakharc Mf fegyvertörés Mf pszi lovaglás Af úzás Af futás Af máászás 20% esés 35% ugrás 30% sebgyógyítás Af
Alakítható:	+ 244% elosztható	jellem/vallás választható, kivéve Arel!	+ 45% osztható	+ 66% osztható

	Tűzvarázsló	Harcos	Lovag	Varázsló-Doran
Faj	Ember	Ember/Törpe	Ember	Ember/Félelf
Nem	férfi	nő/férfi	férfi	nő/férfi
Szülőföld	Ordan	Városállamok	Városállamok	Doran
Jellem	Rend	Káosz		Rend
Vallás	Sogron	Arel/Toma		Dreina
Erő	10	16	16	8
Gyorsaság	12	14	16	12
Ügyesség	13	15	13	12
Állóképesség	13	15	13	10
Egészség	12	16	13	12
Szépség	12	12	12	12
Intelligencia	16	10	11	16
Akaraterő	14	10	11	17
Asztrál	14	8	11	17
ÉP	7	13	10	5
FP	26	33	42	21
Fegyver	lángkard	buzogány/pajzs	lovagkard/pajzs	tőr
KÉ (fegyver nélkül)	15	25	20	8
TÉ (fegyver nélkül)	32	45	44	23
VÉ (fegyver nélkül)	87	100	99	78
CÉ (fegyver nélkül)	3	5	3	2
Tám/kör	1	1	1	1
Páncél	láncing	pikkelyvért	félvért	nincs
Páncél SFÉ	2	3	4	0
Páncél MGT	1	1	2	0
Pajzs	nincs	közepes pajzs	közepes pajzs	nincs
Pajzs VÉ	nincs	35	35	nincs
Pajzs sebzés	nincs	1k6	1k6	nincs
Y képzettség	pyarroni Mf	nincs	pyarroni Af	kyr
Y pontok	23	nincs	5	32
Mana pontok	24	nincs	nincs	40
Tsz (1400 Tp)	4. szint	4. szint	4. szint	4. szint

	Tűzvarázsló	Harcos	Lovag	Varázsló-Doran
Képzettségek	kardhasználat Af törhasználat Af kétkézes harc Mf pszi Mf írás/olvasás Af lovaglás Af hajózás Af	buzogány Af kard Af lándzsa Af lovaglás Af úszás Af futás Af mászás 20% esés 25% ugrás 10% fegyverismeret Af pajzshasználat Mf írás/olvasás Af lovaglás Af	nehézürtviselet Mf pajzshasználat Mf kard Af lándzsa Af kopja Af buzogány Af pika Af fegyverismeret Af hadvezetés Af dzsad nyelv 2 gorviki 2 ylinori 2 shadoni 4 írás/olvasás Af heraldika Mf pszi Af	törhasználat Af pszi dzsad nyelv 5 shadoni nyelv 4. ősi nyelv Mf alkímia Mf herbalizmus Mf időjósítás Af írás/olvasás Af sebgyógyítás Mf élettan Mf legendsmeret Af vallásismeret Af történelem Af rúnamágia Af
Alakítható:	20 Kp elosztása	1 fegyver lehet Mf	Jellem/vallás választható	varázslóbot választható 10E-s varázslattal

Térképek





1. Lepárdi Falu
2. Dzsád halottak
3. Goblin támaszpont
4. Serleg
5. Torony