Kalandmodul M.A.G.U.S.-hoz, 3-4. szintű kalandozók részére

Bevezető

Bacchiratána ősi város volt, régibb talán még Ó-Pyaronnál is. Évezredekkel ezelőtt az északi háborúk elől menekülő emberek és kyrek elűzték az itt lakó Krán-fattya fajzatokat, és megtelepedtek az öböl partján. A város rohamos fejlődésnek indult, hatalmas jelentős kereskedelmi központtá nőtte ki magát – köszönhetően jó fekvésének és egyre szaporodó lakosságának. A Kye-Lyron Szövetségnek még csak tagja volt, de amikor 506-ban a Hat Város Szövetsége csatlakozott Pyarroni Államokhoz, már nem volt kétséges, hogy Baccharitána a legméltóbb a fővárosi cím elnyerésére. A városnak ma 90 ezer lakosa, pezsgő piaca, félszáz dokkja, vagy 300 hajóból álló flottája, öt közkórháza, 40 temploma, 110 kocsmája van, egyszóval világváros. Itt játszódik történetünk, P.u. 3695-ben.

Előzmények

A város egyik legősibb családja a Tir Loddiék mondják az őseik még a kyr betelepülőkkel együtt érkeztek. Talán ötszáz éve történt, hogy a család akkori feje – hímes hadvezér – egyik győzelmével kihívta maga ellen egy kráni boszorkánymester haragját, aki sörnyű átkot mondott rá: attól a naptól kezdve minden hetedik generációban szülessen boszorkány-mester Tir-Loddie véréből, rontást hozva az egész családjára. Az átok már kétszer megfogant, s a ma élő nemzedék a huszonegyedik… Annak rendje s módja szerint meg is született a boszorkánymester. Felcseperedve – örök gyanútól késérvén – szakított családjával, nevet változtatott, s a város egy másik kerületében telepedett le. Jogot tanult, és gyorsan haladt felfelé a ranglétrán, míg végül a város főbírája lett. Ez azonban csak leleplezésére szolgált valódi, velejéig romlott természetének – titkokban űzte szörnyű véres szertartásait. Két bátyja – a Tir Loddie család utolsó sarjai voltak ők hárman – figyelmeztette testvérét, hogy hagyjon fel a tiltott mágia űzésével, s végül megfenyegették, hogy az Inkvizíció kezére adják. A Bíró ezt nem hagyhatta, törvényes hatalmánál fogva koholt vádak alapján elfogatta bátyjait, kínzásokkal kicsikarta, hogy egymás ellen valljanak, végül pedig családi átokra hivatkozva máglyahalálra ítélte őket. Az ítéletet végrehajtották, s a holttesteket három napon át elrettentésképpen a máglya cölöpéhez kötözve hagyták. A harmadik éjszakán különös, ritka csillagegyüttállás volt. Sok száz évenként csak egyszer esik meg az ilyen. Ennek hatására kisebbik kivégzett testvér visszatért – ha nem is az életre, de kapott egy lehetőséget a bosszúállásra, a Beiddé. Különleges élőhalottá változott, és elindult, hogy bosszút álljon az öccsén, a Bírón.

A külváros

A játékosoknak valamilyen okból akadjon dolguk a dokk negyedben pl.: kevés a pénzük; csak egy matrózkocsmában kapnak szállást; valamilyen titkos informátor zugkereskedő adjon nekik itt találkát; esetleg egyszerűen tévedjenek el az idegen nagyvárosban. Természetesen éjszaka érnek a kikötő híres késdobálójába, a Négy Furcsa Patkányhoz címzett intézmény elé.

1. Hajtóvadászat emberre.

A közeli sikátorok egyikéből hirtelen egyre közeledő, futó léptek kopogása hallatszik, a távolban pedig erősödő kiáltozás. Egy vörös köpenyes alak, köpenyét a derekáig felhúzva, lihegve rohan ki a sötétségből, néha maga mögé pillantva, Amikor a kocsma elé ér, megnyugodni látszik, de csatlakoznia kell. „Itt van a vajákos, kapjuk el!” - felkiáltással vagy tíz ember ront elő és üldözőbe veszik. A vörös ruhás hirtelen ötlettől vezérelve a partihoz fordul segítségért. Ha valahogy kihúzzák a lincselni kész tömeg karmai közül, borzasztóan hálás lesz nekik. */KM! Intézd úgy, hogy megmentsék/* Meghívja a partit a lakására egy italra, mondván hogy a Négy Patkány egy rossz hely, nem ilyen társaságnak való. */Ha mégis ott szállnának meg, hamar jöjjenek rá, hogy az előbbi állítás milyen igaz volt./* Egy nagy, Ódon bérházban lakik, egy kicsi, de rendben tartott lakásban. A karaktereknek itt alkalmuk nyílik jobban megismerni. Igazán rokonszenves, stílusos figura, bár némiképp cinikus. Ordan szülötte, tűzvarázsló. */Ld. melléklet./* Elmondja, hogy miért is üldözte a csőcselék: a városi jósda évente ad egy, az egész város életét meghatározó jóslatot, s ennek egy sorát úgy értelmezték az emberek, hogy ő Hashitt Packinatt mindenféle boszorkánymesterekkel cimborál. Pedig mi sem áll távolabb tőle, ő jóravaló polgár, a város Főbírájának egyik legjobb barátja. A jóslat egyébként így szól:

*„Szent Sólyommadárnak hogyha ontják vérét,*

*Élet és halál ura meglakol vétkéért.*

*Kötél által hal meg, bátyja elveszejti,*

*Bíbor varázstudó jön majd eltemetni.”*

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

1. Szörnyeteg a sötétségben.

Estefelé rohanó léptek, kiáltozó hangok közelednek – a polgárok az üldözött nyomára bukkantak, a karaktereknek és Hashittnak az ablakon keresztül kell menekülniük. A tömeg végig üldözi őket a külvárosban /KM! Intézd úgy, hogy néha némi egérutat nyerjenek, és ekkor találják meg a Beid pusztításának lentebb leírt nyomait. Majd mielőtt még lenne idejük elgondolkodni, ismét vegyék őket üldözőbe.

* Az egyik mellékutca kövén friss, még gőzölgő vértócsa alvadozik. Sehol semmi egyéb nyom, sehol egy holttest, csak vérnyomok, hogy merre ment a sebesült.
* Két utcalány csúnyán összevagdosott – vagy talán összekarmolt? - teteme. Az övükön érintetlen pénzes zacskó, olcsó ékszereiket is itt hagyták – rablógyilkosság tehát kizárva.
* Egy sikátor sarában, egy szemétdombnak támasztva ül egy üveges tekintetű halálosan rémült maga elé meredő holttest. Sérülés nem látható rajta, talán a rémülettől halt szörnyet. Hashitt felismeri a hullát. Ő volt a hóhér, aki a kivégzésen meggyújtotta a máglyát.

FONTOS: E dolgokat mindig akkor találják meg, amikor az üldözőket egy időre lerázták és viszonylag nyugodtan megállhatnak pihenni. Mindhárom eseményt intézd úgy KM, hogy a tűzvarázslónak ne legyen alibije, senki se emlékezzen pontosan, látta-e őt a halottak megtalálása előtti pillanatban – nem baj, ha nem bíznak benne túlságosan. Hajnal tájt sikerül végleg lerázniuk a tömeget, és a belváros felé veszik az irányt. Az Arel templom közelébe érvén nagy csődületet látnak, valaki orvul megtámadta és megölte az istennő főpapnőjét. A hölgy a szentély előtt fekszik, az oltár kövén. Egy rögtönzött ravatalt állítottak neki, körülötte öt magas rangú papnő imádkozik, a több száz fős tömeg Arel-himnuszokat énekel. Az istennő jelenléte szinte tapintható a levegőben, és a tömeg zúgó éljenzése közepette a főpapnő – elevenen és gyönyörűen – lelép a ravatalról. Nagy népünnepély kezdődik. A nap hátralévő része eseménytelenül telik, a karaktereknek valahol szállást kell keríteniük, mivel Hashittnál nem alhatnak. A városban közben semmiről sem hallani, csak a csodálatos feltámadásról. */Valójában a Beid ölte meg a főpapnőt, mert a bosszúja útjában állt./*

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

1. Találkozások

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

* Erre a jelenetre egy-egy különlegesen sötét sikátorban kerüljön sor! Mivel az élőholtak ugyanolyan hőmérsékletűek, mint a környezetük, infralátással is csak % esély van a Beid felfedezésére. Nos, amikor egy szűk utcában tapogatóznak – fontos, hogy tapogatózzanak – a fal mentén az egyikük keze beleakad a Beid mellkasába… A sötétben felpattan a szörny sötétvörös szeme, és ráveti magát arra, aki megérintette. Nem öli meg feltétlenül áldozatát, sőt, ha veszélyben érzi magát eltűnik a sötétben vagy pszit használ. */KM! Semmiképpen ne hagyd, hogy megöljék a Beidet!/*
* A második találkozás egy világosabb, viszonylag szélesebb utcán esik meg. Iszonyú sikoly hallatszik az egyik sikátorból, és négykézláb előmászik egy feketébe öltözött, halálra rémült figura. Ő a Bíró. Még nem tudja, hogy a bátyja tért vissza bosszút állni, hanem azt hiszi, valamilyen szörnyeteg garázdálkodik az utcákon (pl.: farkasember), és az támadja meg őt. A parti pont kapóra jön neki, főleg, ha velük van Hashitt, aki a barátja. /A tűzvarázsló NEM tud a Bíró kettős életéről!/ Lihegve, némiképp kiszínezve mondja el megtámadásának történetét, és megígéri a kalandozóknak, hogy vendégül látja őket, ha most hazakísérik.
* A Bíró csatlakozása utána Beid folyamatosan követi a csapatot, kelti a feszültséget, a bunkója, majd amikor rájön, hogy mi az úti cél, újabb támadásra, ösztökéli el magát. Akár pszit használva rohamra indul, üldözni kezdi a csapatot. Fontos, hogy mire idáig jutnak, a karakterek már féljenek a Beidtől, gyűlöljék és tiszteljék a hatalmát. Egy kis zárt, ablaktalan épületbe menekülnek be, és miután bezárkóznak, akkor veszik csak észre, hogy a Bíró eltűnt. A Beid túlságosan előre gondolkodott, és itt akarta csapdába csalni az áldozatát, de nem számított arra, hogy a Bíró meglép. Most pedig a karakterek bezárták magukkal együtt, pedig velük semmi dolga. Megpróbál hát kitörni börtönéből. A játékos pedig az egész éjjelt rettegve, fázva tölti a sötét, kivilágítatlan szobában*. /KM! Intézd úgy, hogy ne legyen náluk fáklya!/* Félnek kimenni, hiszen az ismeretlen kény mászkál a falnál, és veszettül kaparja az ajtót, hitük szerint kívülről. Hajnal előtt néhány perccel az ejtó nyikorogva enged a rohamnak. A karakterek nem látnak semmit, hisz még sötét van. Amint kivilágosodott, és megvizsgálják a nyitott ajtót, kívülről nem találnak semmit, belülről viszont megtalálják a mély karmolásokat… Lassan felkel a nap…

1. A Bíró házában

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

* Még előző nap felbérelt egy koldusasszonyt a gyermekével, kimosdatta, felöltöztette őket, és a szerencsétleneket, mint a húgát és unokaöccsét mutatja be. A lány nem szól semmit, csak élénken bólogat. Aztán, amikor az átvirrasztott éjjel után a karakterek aludni térnek a vendégszobába, megöli és csúnyán összevagdossa a lányt és a gyereket, mintha a szörny tette volna. Nyitva hagyja az ablakot „Ott jött be, ugyebár…”, majd sikoltozva fellármázza a védelmezőit. Nagyon jól játssza a félelemtől őrült nyárspolgárt.
* A kertben felállít egy emberszabású bábut, aztán, amikor mindenki a nappaliban tartózkodik, hirtelen észreveszi a csuklyás leselkedőt. Felajánlja, hogy a hátsó bejárathoz vezeti a partit, hogy aztán a csuklyás hátába kerülhessenek. Ezután utánuk oson, s épp, amikor észrevennék a cselt a köpennyel kapcsolatban. hátbaszúrja egyiküket. Mielőtt észbe kapnának, visszarohan a házba, hogy ott találják, ha visszamennek. */Akár még mágiát is használhat az eltűnéshez./*

1. Nyomozás

A Bíró meghívja egy, Hashitthoz hasonlóan gyanútlan barátját a villába. */Az illető szintén varázsló./* A parti tagjai a nekromanciához is értő varázstudó segítségével kisüthetik, hogy milyen fajta élőholttal állnak is szemben. Trofoptes, a varázsló sajnos csak elvi szinten ért a halottidézéshez, gyakorlatban még sosem próbálta, de szívesen segít: tud egy formulát, mellyel a kisebb hatalmú élőholtak az örök nyugalomba küldhetők. Van egy titkos, mágikus hatalmú versike, amelyet, ha visszafelé olvasnak fel, az élőholt jelenlétében, s utána elmondják a születésekor kapott nevet, akkor a lelke visszatér az örök körfogásba. Le is írja a verset. */Ld. melléklet./* Most már csak a nevet kell megszerezni. Ezt legegyszerűbben a Tir Loddie család kastélyában lehet megejteni. Ha egyszerűen bekopognak, akkor az öreg házvezetőnő és a fia, a kertész szívesen végigvezeti őket a kastélyon. A családi almanachból megtudhatják a játékosok, hogy három testvér volt. Nevet itt nem említenek, de a házvezetőnő megmutatja a három testvér gyerekkori képét a családi galériában. Itt már szerepelnek a nevek is. Cadawer, Rudegir (a Beid), Doremar (a Bíró). Ha betörnének a házba, ugyanezt tudhatják meg.

1. Végkifejlet

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

*„Szent Sólyommadárnak hogyha ontják vérét,* Arel papnője

*Élet és halál ura meglakol vétkéért.* A Bíró

*Kötél által hal meg, bátyja elveszejti,* végülis hát ezt történt

*Bíbor varázstudó jön majd eltemetni.”* a barátja Hashitt fejcsóválva térdel a holttest mellett

A Beid a bíró halálának pillanatában megmerevedik, nem mozdul többé, békésen várja, hogy akár versikével, akár fegyverek erejével a nemlétbe taszítsák. Összeégett arcán az utolsó pillanatig mosoly ül…

KM!

Biztosan észrevette, ez a mese nem a hack-and-slash stílusban íródott. Ezért a tapasztalati pontok elosztása is másként történik. A következő szempontokat vedd figyelembe:

* sikerült-e végül is elpusztítani a Beidet, megszerezték-e a verset és az élőholt nevét
* mennyit tudtak maguktól kikövetkeztetni a háttérben zajló események közül
* mennyire sikerült törvényesen, kevés ártatlan áldozat élete árán végigjátszani a mesét
* jó volt-e a szerepjáték, kellőképpen beleélték-e magukat a karaktereik jellemébe, gondolatvilágába
* hány karakter élte túl a kalandot