

Védtelen ércckapuk

A VII. Kalandorkrónikák szerepjátékos találkozó és verseny kalandmodulja
6-7. SZINTŰ KALANDOZÓK SZÁMÁRA

ÍRTA: Máguspalánta és Gulandro

HELYSZÍN: Észak-Ynev; Tongoria és Kahre városa

IDŐPONT: P.sz. 3710.; a Bosszú hónapjaiban, Uwel tercének Első, a Pengék Havában



Ólomkatona

Azt hittem megőrülök, ha megint le kell menjek oda. Egyre többet kínáltak érte, igaz, egyre kevesebben voltunk, akik éltek volna a lehetőséggel. Egy ideig a falakon bóklásztam, napokig elkerültem így a lehetőségét, hogy végül vállalkozzak rá. Azonban tudtam, ahogyan az istenek és a falak alatt nyüzsgő ork csürhe is tudhatta, hogy le fogok menni az átkos barlangokba.

Azt mondták az ostrom első napjaiban vájták a sziklákba őket egy áruló technokrata módszereivel, kránkö és mágia elegyítése útján. Már az első leereszkedés során nyilvánvaló volt a hazugság. Mesterségesen tágitott, mérnöki gonddal tervezett alagútrendszer volt az, amibe az ork törzsek utat találtak az alsóvárosba is. Legalábbis találhattak volna, hogyha nincsen az a maroknyi sültbolond aki Kahre zsoldjába szegődve barlangfolyosónként tartoztatja fel és szorítja vissza őket.

A háború sötét és légmentes térben másképpen működik, mint nyílt terepen, fanfárok ölelte napsütésben. A szagok intenzívebbek, a papok varázslatai közül mindennél értékesebbek azok, amelyek a sötétben is látó ellenséggel szemben kiegyenlítheti az erőviszonyokat. Onnan már tényleg csak a kar erején múlik, hogy viseljük e a több hullámban érkező rohamokat, mielőtt a remegő, áldások hatására túljáratott izmok végképp felmondják a szolgálatot.

Az első lerohanáskor meghalt a testvérem, a második előtt napokig ittunk és mikor bosszúra szomjasan visszatértünk fegyvertársaim is odavesztek a mélyben. Engem, pap lévén, a kahrei utászok menekítettek ki minden ellenállásom ellenére. Mikor feleszméltem a számszeríjtól kapott altató ütlegekből némán kezdtem el a falakról érkező sebesültekkel teli ispotályban tevékenykedni.

A napok összefolytak, a legrosszabb az volt mikor Areltől kapott hatalmam végére érve csupán a két kezemben és az apadó gyógyító felszereléssel dolgozhattam. Csorba balta nyeste végtagokat kötöztem el és durva, fél alkarnyi nyílvezőket ütöttem ki tompa fakalapáccsal, hogy a verejték és az alvadó vér a szemembe csorgott. Persze, mindez csak az alsóvárosi bástyáknál volt jellemző, később hallottam, hogy még a kapuknál is urasabban voltak mások.

Ameddig itt frissen olvasztott ólommal kellett két roham között a megfáradó falakat feltölteni és fulladoztunk több utcányira szagtól máshol még jutott igazi kőműves is a feladatra teljes brigádokkal. Nos, igen, a város örömtanyáinak és bünbarlangjainak otthont adó alsóvárost a rebegeve emlegetett Főkonstruktor és kompániája hagyta, hogy maga fedezze költségeit az ostrom későbbi részében.

Kitartottunk még, mert nem lehetett nem kitartani, de rebesgették, hogy az orkok ostromgépekkel készülnek hamarosan. Nem voltak kétségeim, hogy kinek nem lesz módja védekezni a kahrei áruló vasmasináinak hordozható pokla elől. A családukban mindig is az öcsém volt a derülátóbb jellem. Ő és én voltunk már csak a családuk. Mikor a sebesültek meghaltak vagy lábadozni kezdtek és újabbak sem érkeztek egyszerre rohantak meg az álmatlansággal és talpon töltött napok képei.

Egy bordélyban béreltem ki egy ijedt tekintetű riegi lányt, hogy vigyázza az álmomat ameddig a pénzből telik. Becsületére váljon, hogy még ilyen állapotomban is megpróbált kedvemre tenni. Ez a kedvesség sem tudott megkímélni az álmoktól, amik odaát vártak rám. Az ork sámánok öntudatlan harci mágiai által felzabolázott Antiss óceánján máskor mentsváramként szolgáló érzések és gondolatok törött tükrökben torz másukat mutatták csak számomra.

Otthonunk földjén lépkedtem ismét, kezemben tartottam testvérem megcsonkolt, tépett testét és hazám isteneinek ajánlottam a lelkét. Szavaim azonban nem hatoltak át a világok közötti örvénylésen és az ég hallgatott. Fivérem testét a lábamhoz engedtem és tehetetlenségben a földbe túrtam ujjaimmal. Remegett körülöttem a hamis álmovilág és leomló égbolton keresztül a lelkemet kutató, sóvárgó és falánk fenevadak képmásait pillantottam meg.

Nem egyedi, hogy egy harcmezővé vált földrög felett a holtak érzései és szellemei kísértsek az életben maradtakat. Az arcok között azonban volt egy fehér, érzelemmentes maszk. Rezenéstelen, sikolyra nyíló szája helyét cserélt két irreálisan metszett szemével és vad képet kölcsönzött így megjelenése. Álmomban remegés futott végig a testemen, asztráltestem visított, de itt, ezeken a védett földeken csak a hideg rázott ki az idegen tekintettől és fivérem testét ismét magára hagyva elmenekültem az álmok elől.

A szagok és illatok a hangok orkánjával karöltve rohanták meg tudatomat. Percek telhettek el, ameddig enyhült valamelyest remegésem és a káosz melódiája a szomszéd szobákból szűrődő vad együttlétek zajáig nyugodott. Az ijedt tekintetű lány az ágyon ült és csitítani próbált, de én csak a szőnyegére ürítettem gyomrom kevés tartalmát. Felugrottam, morogtam valami elnézés félét és hogy remélem a pénz elég lesz a szőnyegért. Mentségemre szóljon, őszintén gondoltam.

Mikor fél tucat magammal talált a város lerongyolódott védműveinek résein átkacsintó nap már magamhoz tértem valamelyest. Hunyorogtam az erős fényben, de hamar eszembe jutott, hogy hamarosan nélkülözni kell ezt az apró kellemetlenséget és inkább álltam a dwoonok istenének tekintetét, ameddig az ereszkedő zsilipszerelvény nem jutott a város alapjainak vonalába. Ameddig a lámpások fénye életre nem kelt sötétben haladtunk. Csak a velünk tartó gépszolgák testének réseiben izzott egy kevés éteri világosság, amit precíz mechanikájuk mágiája árasztott.

Rágyújtottam, egyedülként a társaságból. A csípős füstöt beszívva arra gondoltam, hogyha az első barlangharcoknál is rendelkezésre állnak ilyen ércvitézek akkor semmi baj nem lehetett volna. Testvérem és bajtársaim is élhetnének még hogyha elég fontosan ítélik az alsóvárost odafent. Borús gondolataim egy részétől a füstöt kifújva váltam el, nem volt értelme ezen tépelődni. Persze jó dohányosként tüdőztem le annyit, hogy a keserű íz megmaradjon mellkasomban.

Megindult a menetünk, a kahrei bányamester ment az élen haladó géplény mögött, mi pedig utána. Sereghajtónk a másik lépegető páncél volt. Az oldaljáratokban feltűntek őrjáratok imbolygó fényei, helyenként még rá is láttunk egy másik csapatra egy szakadék ellentétes oldalán. A falak természetes kőből voltak, de simaságuk valami egészen másra engedett következtetni. Mint máshol is Kahre városában, a felszín alatt itt is több kérdés lapult mint válasz.

A külső fal tövében haladva szinte hallottuk a többezres horda neszezését a tonnás sziklák másik oldaláról. Az ezer felé szaladó utak bizony kétes hangokat kovácsoltak az apró zajokból, de a csapat tagjai már nem egy ereszkedésen részt vehettek és nem zavartatták magukat. Két törpe is volt közöttük, mokány, kemény fickók. A fajtájuk haláltusája a leghosszabb és a legvadabb az ispotályokban, alkalmanként több katona is kell, hogy ne tegyenek kárt görcsös kapálózásukkal más sérültekben. Egy fiatal íjász fiú valamivel izgatottabban lesett körbe olykor, kezében azonban biztosan állt a célzófegyver. Bízatóan rám mosolygott, de csak egy biccentésre tellett tőlem. Magamban gyors halált kértem neki Areltől.

A harcosunk tekintetét hiába kerestem, öntött vas sisak takarta felső teste más részeivel egyetemben. A félvértés alak oldalt kétkezes csatabárdot engedett maga mellé és imbolygó járással haladt a barlangjáratban. Más esetben túlzottan éreztem volna elővigyázatosságát, így azonban elismerően gondoltam csak arra, hogy pontosan tudja miféle ellenséggel van dolgunk. Ellentétben kompániánk utolsó tagjával, aki a legjobb szándékkal is egy késelőnek tűnt az alsóváros sikátoraiból másra szabott bőrvértben és feltételezhetően lopott karddal az oldalán. Gonosz vigyorral gondoltam arra, hogy minden kompániába kell egy ilyen zsákmányállat.

Az első nyílzáporban mégis a nyílt tekintetű íjásznak és az egyik törpe veszett el. Egy félemeletnyi magasban ásító sötét lyukból érkező vesszők vertek végig a járaton, nagy részük

ártalmatlanul kopogott az élen haladó gépszolga testén. Istennőm nevét kiáltottam és szent fényt idéztem számszeríjam tájában lapuló nyílhegyekre. Vörös fénnel szelték át a barlangnyi távot és robbantak a merészen kiállt ork íjászok mellkasába. Ketten buktak le a magasból, az egyik még élt, mikor a harcosunk mellé lépett és fejét vette bárdjával. A szent fényben láttam, hogy visszavonulnak az orkok a járatban, jobbra nem lehetett sok nyilvánosság nekik sem.

A bányamérnök kiáltására üldözni kezdtük őket. A törpe halott társát kötötte fel magára, én a tárat próbáltam kicserélni az ismétlő számszeríjamba. Mikor felnéztem már egy teljesen más vajatba haladtunk, egy pillanatra megsüketültem a nyomás változástól is. A falak itt sokkal durvábbak és természetesebbek voltak. Az előttem imbolygó halott törpét követtem félig futva, félig az oldalfalba támaszkodva egy-egy hirtelen kanyar után. Az élen haladók kiáltásából és a fegyvercsörgésből tudtam, hogy szorosan orwella fatyjainak nyomában járunk. Majdnem elestem az egyikük elmaradt holttestében, de örömöm nem volt hosszú életű, mert pár lépés után a szerencsétlen késelő fejetlen testébe botlottam.

Egy nagyobb terembe érve friss léghuzat csapott meg és napfény vakított egy plafonba vágott körtön keresztül. A bányamester harcba küldte a két gépszolgát a teremben nyüzsgő, láthatóan felzavart orkokkal szemben, a harcos derekasan osztogatta élen járva a lendületes vágásokat. A törpe csatatestvérét pajzsként használva élt túl egy kisebb nyílzáport, majd belevetette magát a küzdelembe. Engem sokkal jobban érdekelt a terem közepén emelt oltár.

A Zászlóháború hajnalán láttam már ilyen ocsmányságokat. Nem volt ritka, hogy a legyőzöttek tetemeiből az ork hőroszoknak hálából emeltek ilyeneket a vadak. Ez valahogy mégis más volt és nem csak az eltérő törzsi motívumok miatt. Sötétséget árasztott ez a halom, mintha egy megvalósult túlvilági kapcsolat mementója lenne. Más világok illatát éreztem a közelében a vér és hús aromáján keresztül is.

Ekkor láttam meg a sámánt a fénykörön túl. Egyszerre emeltem fel a számszeríjamat és kiáltottam a többieknek is. A harcos időben eszmélt és az egyik gépszolga mögé ugrott, így neki szánt, kürtönyílásból a sámán botján keresztül csavarodó villám a hatalmas páncélba csapódott és a falig sodorta azt. Kétszer rántottam meg az elsütő vasat és dacosan előre léptem. Változott a kép előttem, orromat teljesen betöltötte az oltárból áradó szúrós szag, szemeim előtt színes szikrák táncoltak, elmosódtak a bányamérnök kiáltásai és a sámán arcán fehér, érzelemmentes maszk jelent meg, szinte a semmiből. Sikolyra nyíló szájába ekkor értek el a fegyverem köpte acélhegyek és a bundás halántékon keresztül távoztak az ork testéből.

Az oldaljáratokba ekkor már a falka majd minden tagja szétszéledt. Már csak a megmaradt géplény aprított egy sarokba szorult társaságot. A többiekhez siettem, a társát veszített törpe mozdulatlanul hevert a hideg kövön, ezért mellé hajoltam először. Lélegzett, így számszeríjam hátamra lendítve megáldottam a tömzsi lény testét és gyógyító energiákat áramoltattam belé, egészen ameddig tekintetébe értelem nem költözött ismét. Hálásan nézett rám, közben nagy kortyokban szedte a levegőt, biztatóan megveregettem a vállát és felemelkedtem.

A sámán is élt még. Arcáról félre csúszott a fehérre mázolt fa maszk és látszódtak a lövedékek a torkán érték el. A bundát teljesen átáztatta a sűrű, sötét vér. Fölé álltam és bevégeztem a munkám, harmadik acélhegyemet is rászántam, ezúttal a homlokát verte át. Néztem ahogy testét mindörökre elhagyta a gonosz lélek. Elégtétellel gondoltam arra, hogy a közhiedelem szerint az orkok lelke nem tér vissza az örök körforgásba és haláluk, veszteségük így végleges.

Az oltárt néztem, nem hagyott nyugodni az ahogyan az asztrávilágban folyamatosan lüktetett tőlem karnyújtásnyira. Felnéztem a kürtön keresztül a napba és elmosolyodtam, ismét úrnőm kegyét kerestem szavaimmal. A beáramló friss levegő hirtelen telt meg a mana jelenlétének delejességével, majd az irányított rombolás előszelével lett terhes. Frissessége

végképp oda lett amikor a nap fényéből font belső tűz lángjaival csaptam le az oltárt képező húsmassza középpontjára.

Lelkek sikolyait hallottam ki a manaörvényből, de nem foglalkoztam vele, minden szellemi energiámat a varázslat kordában tartásába öltöm. Ennek megfelelően a lelkeim mélyéről előhívott lángok métereket perzseltek fel a halott kőből és az oltárt is olvadt kőzété tették hasonlatossá. Teátrálisan ráfújtam szent szimbólumot tartó kezem végére, ahogyan a falakon harcoló lövészekről láttam egy-egy sikeres találat után.

Révületben fordultam el a sötét kegyhelytől és indultam a rám váró társaim felé. A visszaúton nem hangzott el sok szó köztünk. Egyedül a bányamester morgolódott az elveszett gépszolga miatt. A megmaradt páncél rezzentelenül haladt az élen horpadt mellrésszel. A zsiliphez érve a törpe kenetteljesen fektette ki társa holttestét és némán gyászolta míg az alsóváros szintjére nem értünk. Felérve a harcos együtt érzően állt mellé és biztosította, hogy segíteni fog megbosszulni a halálát. Tekintetemet keresték mindketten és én rövidebb gondolkodás után bólintottam.

A sámánért járó vérdíjból előbb a riegi lányt kerestem fel, hogy megbizonyosodjak róla már nem neheztel rám. Nem kellett csalódnom a fajtájának állhatatosságában. Utána a harcossal és a törpével ittunk éjszakába nyúlóan, számtalanszor biztosítva egymást könnyes részegen, hogy véres bosszút állunk elesett bajtársainkért. Másnap mégis nélkülem ereszkedtek le a mélybe két új ólomkatona társaságában. Én inkább egy ijedt tekintetű lány karjaiban kerestem és találtam védelmet démonaimmal szemben. Álmaimban azonban még mindig sokszor járom a Kahre alatti barlangokat és járatokat, mindig mások vesznek körül és tudom, hogy egy napon nem térek vissza én sem.



Kedves Olvasó!

A kalandmodul a Kalandorkrónikák cselekmény-folyamának részese, megállja helyét akár önálló kalandmodulként is, de hosszú, életút jellegű történetek alapjául, folyamatként is felhasználható. A kalandmodulban található szereplők statisztikái, a kaland helyszínek a M.A.G.U.S. első törvénykönyv szabályrendszerére épülnek. A kalandmodul szórakoztató, könnyed sodrású történetet biztosít a mesélő fantáziájának kibontakoztatására, a játékosoknak pedig lehetőséget nyújt észak eddig elzárt, idegen csodákkal teli világába, Kahre a mechanikus csodaváros mindennapjaiba idegenként belekóstolni, s a város felszíne alatt húzódó romlott üzelmek végére pontot tenni, avagy a Káosz oldalán felszabadulni a világi kötelmek átkos kínjától...

*„A kerék recseg,
A fém is felsír,
Tik-Tak,
A mérce Egy:
Minden mozog.”
- Közismert Kahrei Zsoltár*

Kérlek, amennyiben Játékos volnál, saját későbbi jó szórakozásod érdekében hagyd abba az olvasást! Az ezt követő részek kizárólag a Mesélőre tartoznak!

Ajánlások

Kedves mesélő, a történet a játékos csapatok összeállításának, előtörténeteik ismerete nélkül nyilván nem térhet ki a játékos karakterek összes várható reakcióinak (háttérének, előnyök, hátrányok) pontos lemodellezésére, ezért a történet vázlatot néhány esetben előfordulhat, hogy meg kell változtatnod. Minthogy a játékos csapatok tapasztalata, együttműködése igen eltérő lehet, a kalandmodul igyekszik a legtöbb ponton alternatív lehetőséget biztosítani, hogy a történet ugyanúgy érdekes lehessen egy teljesen kezdő, amatőr csapatnak, mint egy vén rókákból álló összeszokott társaságnak. A fentiek okán neked, mint kalandmesternek kell megválasztanod a játékos csapat elé állítandó kihívások mértékét, néhány szempontot azonban ajánlatos megszívlelned. Mindenekelőtt a játékosok jó szórakozásának biztosítása a cél, azonban kellően magas kihívási szintet kell a játékosok elé állítani, és bizony előfordulhat, hogy ennek során valamely kalandozó csapat nem tudja teljesíteni a küldetést, így elbuknak a próbán.

A történet egyes fejezeteiben ajánlások találhatóak, amelyek igyekeznek alternatív megoldásokat biztosítani az előforduló helyzetekre, ezekből szabadon válogathatsz, vagy akár saját magad is kitalálhatsz hasonló, alternatív utakat. Az ajánlások dőlt betűvel kiemelve szerepelnek majd az egyes szakaszok végén.

Mivel a kaland rengeteg szálát és lehetőséget tartalmaz, a mesélőnek célszerű felkészülni előre elképzelést ötletekkel – tudom, hogy pizok nehéz, mert nincs előtörténet, de nincs annál kellemetlenebb, mintha a mesélő a kaland előtt kezdi el olvasgatni, mit is tehetnének még a kalandorok egyes helyzetekben. A nyomozási szakasz, a kalandozók motivációi, és a végkifejlet is dinamikus módon került elkészítésre, így a lehető legnagyobb szabadságot nyújtja a mesélőnek, akinek nem kell mereven követnie a kaland folyamatát. A játékosok szabadságérzete biztosított, annál is inkább ugyanis a különböző rutinnal rendelkező játékosokon bizony kifoghatnak a rejtvények és fejtörők. Te vagy a Km, te látod, mire van igénye a csapatnak, használd ki a kalandban rejlő lehetőségeket. A fentieket követően álljon itt egy összefoglaló váz a kalandról, remélem segítségetekre lesz a kalandmodul egyes cselekményeinek átláthatóságához.

Háttér és az előzmények

Kahre külpolitikájának jelentős részét teszi ki a tongoriai érclelőhelyek feletti monopólium megszerzése minden áron. Hatalmi függetlenségét többek között annak is köszönhetette, hogy az elmúlt évtizedekben válogatás nélkül csapott le szövetségi és toroni expedíciókra, hogy nyomuk sem maradt. A nagyhatalmak persze sejtik és jobbára tudják is milyen értéket jelenthetnek a történelmi háborúk színtereinek hegyvidéke ezért időről-időre megkísérlik az uralmuk alá hajtani az itteni bennszülött lakosságot, hogy szövetségeseiket nyerjenek maguknak és értékes ércbányákat is egy csapással. Kétségtelen, hogy az ilyen akciókkal szemben Kahre a legkegyetlenebbül jár el saját érdekében.



A legutóbbi ilyen villongás azonban olyan nagy hírverést kapott Északon, hogy Kahre vissza kellett szoruljon diplomáciai téren is. Történt, hogy egy értékes telep fölött élő vándorló törzs területére letek a kahrei mérnökök, akiket viszont visszaúton meggyilkoltak. Mint kiderült, az ide érkező pyar térítők bujtották fel az Erechnoa („szikla látók”)népet, hogy ne hódoljanak be a technokrata uraknak. Ideig óráig persze el lehetett titkolni az esetet, de végül külföldi kalandozók kineszelték az elveszett földmunkások titkát és annak kínálták, aki a legtöbbet fizethetett érte.

Egyetlen éjszaka alatt három falu vált lángok martalékává, kránkö szagúvá vált a lég mérföldekre a hegyvidéken. A kevés túlélőt a rájuk végzetet hozó papok igyekeztek elmenekíteni, de a törzs tagjainak haragja nagyobb volt és megölték a térítőket. Kisebb csapatokban szállingóztak a környező népek falvaiba, azonban egymással törzsük praktikai révén tudták tartani a kapcsolatot. Évek teltek el, de nem visszhang nélkül.

Egy vad törzs lemészárlása szinte eltörpül annál, hogyha pyar papok meggyilkolásának bűnében vétkesnek találunk egy országot. Hasonlóra ritkán volt példa, de Erigowból baljós sereg indult a bosszúálló Uwel szimbólumával zászlaján, úgymond követségbe. Az előrelátó kahrei főkonstruktőr nem volt bolond beengedni a paplovagokat városába. Hetekig tartottak a tanácskozások, mi alatt egy kalandozó csapat a mészárlás helyszínén kereste a papok megölésének nyomait.

A veszélyes helyzetet egy, Új-Pyarronból érkezett irat mentette fel, amivel a Kahre városa alatt állomásozó uwelita hadat egy másik küldetésre küldték, ami ugyan fontosságában elmaradt, de időt adott, hogy diplomáciai úton intézhessék amit lehet. Végül Kahre vélt és valós bűneit egyaránt elfeledték az Uwel egyházban. Egyetlen lovag esküdött maradandó vérbosszút a főkonstruktőr ellen, de őt Riegoyban megölték egy utcai csetepaté során és a bűnök elfelejtődtek a civilizált számára. A bosszú természete azonban nem ilyen.

Az idegen kultúrába szakadt „szikla látók” egyetlen célt tűztek ki maguk elé, hogy ősi mesterségüket megosszák utódjaikkal. Bár a sebet szerzett generáció előregedett és kihalt, a fiatalabbak közül sokan egyenként indultak a felmenőiket ért sérelem megtorlására. Számos önjelölt kalandozó veszett oda azonban tongoria vad vidékén és bizony sokan választották inkább a békés életet és a megnyugvást, hogy gyermekeik ne örököljék a gyűlöletet.

Egy fiatal ifjú azonban közelebb jutott mint a többi. Ő azonban a harc útja helyett előbb sámánnak törzsénél, majd boszorkánymesternek tanult Krovalban. Megismerte ősei crantai nyelvét és ezzel a tudással sok olyan monolit szövegét megértette tongoria főenyén, aminek jelentését a legöregebb sámánok sem ismerhették már nemzedékek óta. Ezen kőtáblákon álló egyik legveszedelmesebb paktum kötéséhez folyamodott, ami az élettelen anyaggal való egygyé válást tette számára lehetővé.

Az első időkben halálos betegség tünetei kínozták, mintha csak rozsdásodott volna a teste. Sötét rongyokba rejtette sebeit és kutatta a gyógymódot a szerinte balul sikerült varázslat ellen. Több híres északi gyógyítót keresett fel hiába, akiket aztán sorozatban megölt csalódottságától hajtva. Hamarosan híre kel a „fémszerafistának”, akit rozsdás legyek hada követ és halált hoz magával. Több kalandozó csapat is indul a levadászására, de egyik sem tért vissza.

„Az északi fennsík poros kereskedelmi útjainak kietlen táján kevés valamirevaló város akad, amelybe egy kalandozó kompánia megszállhat, bár tudásuk, s a fegyverforgató kar ereje mindennél keresettebb e vidékeken. Az utolsó fallal erődített település Brenigon városa, melynek falai között élelmet, puha ágyat, s a közelgő vihar előli menedéket remélt a csapat. A komor idő ellenére barátságos hangulatban telt az idő a város Három Fejű Fenevadhoz címzett tavernájában. Az asztalra sült hús, friss kenyér, és édes-savanyú lőre került, s a dagadtképű, malacszemű csapos is a kelletnél nagyobb sebbel-lobbal igyekezett e késői órán hajlékát megtisztelő vendégeket kényeztetni, s alkalmasint egy-egy izes anegdotalával nagy derűtséget okozott, mely még a legkomorabb, vérrel és vassal edzett ábrázatokra is mosolyt csalt.

A taverna ajtaja váratlanul felnyílt, s a besüvöltő szél ereje tépett vörheny köpenyt kergetett be az utazó előtt. A villámok robajló fényében megfestett alak sziluettje karvalyorrú szobor, sötétszemű ragadozó benyomását keltette. Az alak ruházatát ítélve valamiféle varázstudó lehetett, övéről apró erszények tucatja lógott alá, homlokán rúnairással ékített fejpánt.

Egyenesen az asztalhoz sietett, vállainak fáradt tartásából szinte áradt, hogy hosszú utat tett meg idáig, hogy megtalálja a vidék egyetlen kalandozó kompániáját.

Halkan beszélt, s keserű szavainak hallatán a kalandozók akaratlanul is közelebb húzódtak, miközben a Feudar – mert így hívták az idegent - előadta, hogy egy hírhedt, és kegyetlen feketemágus, bizonyos Dalaz'ar a környéken bukkant fel, s immáron bebizonyosodott, hogy egy a várofsalon túl élő családot lemészárolt, és feláldozott a sötét hatalmaknak. Dalaz'ar fejéért nem kevesebb, mint 100 aranytallért ajánlott fel, de figyelmeztette az elbizakodott kalandorokat, hogy a feketemágus nagyon erős. Az utolsó értesülések szerint Brenigontól északra, egy kanyonban verte fel a tanyáját a gonosz, s ha Feudar értesülései pontosak nemsokára továbbáll.”

Az elkeseredett boszorkánymester felismerte megváltozott teste lehetőségeit és rájött, hogy az átváltozás teljességéhez egy erősebb testre lesz szüksége és a régi, gyarló hús elvesztésére. Ezzel egy időben fordult Kahre felé és napról napra közeledett bosszúja reményteli beteljesítéséhez és a paktum végső stádiumához. Nem sejtette azonban, hogy egy olyan kalandozó csapat is a nyomába eredt, akik pontot tesznek majd bábállapota végére a következő hold előtt. Ezek lesznek a kalandozók.

A hasadékbán

A kalandozókat egy békés hegyi falu bérelte fel, annak az idős harcsabajszú vezetője. Egész életében itt élt fent és béketűrésével idővel kivívta a körülötte élők bizalmát is. Egyik legnagyobb erénye az volt, mikor a környékre telepedett boszorkánnyal békítette meg a lakóközössége tagjait. Évekig tartott ugyan mire a gyerekek sem tartották bátorságpróbának megközelíteni a végső nyugalmat kereső, valaha kalandozó asszony elkülönülő vályogházát.

Az is idő volt mire az közösködni mert a falusiakkal és előbb bábáskodni kezdett közöttük, majd tudását javukra fordítva tanította ki a falu fiatal lányait a növények és az őket körülvevő világ titkaira. Az egykori a Liviniai Gyülekezethez tartozó boszorkány komolyabb hírnévre

tett szert a környező falvakban is. Így amikor a fémszerafista útbaigazítást kért a hajléka felé mindenki jó szándékkal segített neki.

Az idős boszorkány korával gyengült praktikái azonban nem hoztak enyhülést az átkos kórra, ezért a nőt megölte. Napokkal később találtak rá tanácsáért érkező asszonyok halott testére, amit ekkorra már házába betépett vadállatok is megdézsmáltak, még borzalmasabb képpé festve az eseményeket, bestiális módot kölcsönözve neki.

Az előljáró így három falu összekuporgatott pénzén szándékozott az első hajlandó csapat szolgálatait kérni. Jó jellemű csapatok a történet érzékletes ismertetése után könnyen érezhetik felelőségüknek a dúvad becserkészését, másokat a komolyabb összeg (14 arany) vihet rá ilyen fajta virtuskodásra. Mindenképpen érdemes kiemelni azt, hogy a leírások alapján beazonosíthatatlan varázslatokat használt az idegen és megemlíteni néhány vélt vagy valós furcsaságot (pl. a boszorkány kunyhójának ajtaján a pántok elhajlottak mintha hó érte volna őket, de a fa érintetlen; mikor az idegen átkelt egy patakon a gyerekek látták, hogy forr a víz léptei nyomán; egy gazda, aki útbaigazította nem sokkal később leesett a lováról mert annak minden fémrésze semmivé vált egy pillanat alatt).



Nem kell sok kérdezősködés mire a csapat rálelhet az idegen által felvert tanyára. Sokan tudják útba igazítani őket, de senki sem mer a Kígyó Vermébe menni, még akkor sem, hogyha nincs ott az idegen. Távolról sziszegést és fújást lehet hallani a sziklák között és éjszaka furcsa fényeket látni a távolában. Valójában egy aktív gázmezőn és hőforráson van a hasadék, amely a múlt századi földrengés során keletkezett, feltárva ezzel az utat egy régen elfeledett árnyas helyre (melyek közül egyre több emelkedik fel az utóbbi években kontinens szerte, hogy Morgen hite visszatérni látszik).

Ezt az elhagyatott helyet választotta a szerafista rituáléjának befejezéséhez. Őrségnek két zaurakot rendelt a kapuk elé, akiket fémforgácsok örvénye véd a testük minden területén, ami ugyan minimális védelmet (Sfé: 2) biztosít nekik, de zord és ijesztő külsőt kölcsönöz az amúgy sem kedvelt lényeknek. Ezekből az élőhalottakból többet is a templom védelmére rendelt, de nem gyakorolja felettük a hatalmat, minden erejére szüksége lesz a varázslathoz.

Van egy emberi szolgája is, aki a rom folyosóin kutakodik kincsek után. Ő egy tolvaj, akit helyismerete okán vett maga mellé a boszorkánymester és később tervezte élőhalottá változtatni csak. Ha ő kiszúrja a bejárat közelében készülődő csapatot, akik időben értesíti a szerafistát jöttükről és komolyabb ellenállásra számíthatnak.

„A hágó bejárata keskeny, avatatlan szem számára alig észrevehető repedést rejt, melyen túl a hírhedt feketemágus Dalaz'ar szentségtelen áldozókamrái, és rejtekhelye lapul. A Megbízó tudta jól, milyen veszélyekkel számolhat az erre vetemedő kalandor, s ismerte annyira a boszorkánymester természetét, hogy megbízható strázsák nélkül nem hagyta volna hűvőhelyének bejáratát. A hasadék őrei hát lapultak, és vártak. Valamire. Bármilyen gyanús jelre. De nem jött senki és semmi. Órák, napok múltán a türelmük, s az éberségük is alábbhagyott... vesztükre. Most örök álmukat alusszák a barlang hűvös kövét támasztva. A sötét folyosókon túl az utolsó, vérrel mázolt kapu irányából rekedt hangú kántálás szüremlik ki. A kapu közelében felerősödő ritmust diktál a szív, az izzadt tenyerek fegyvert markolnak, a kapu biztonságosnak tűnik. Összevillanó

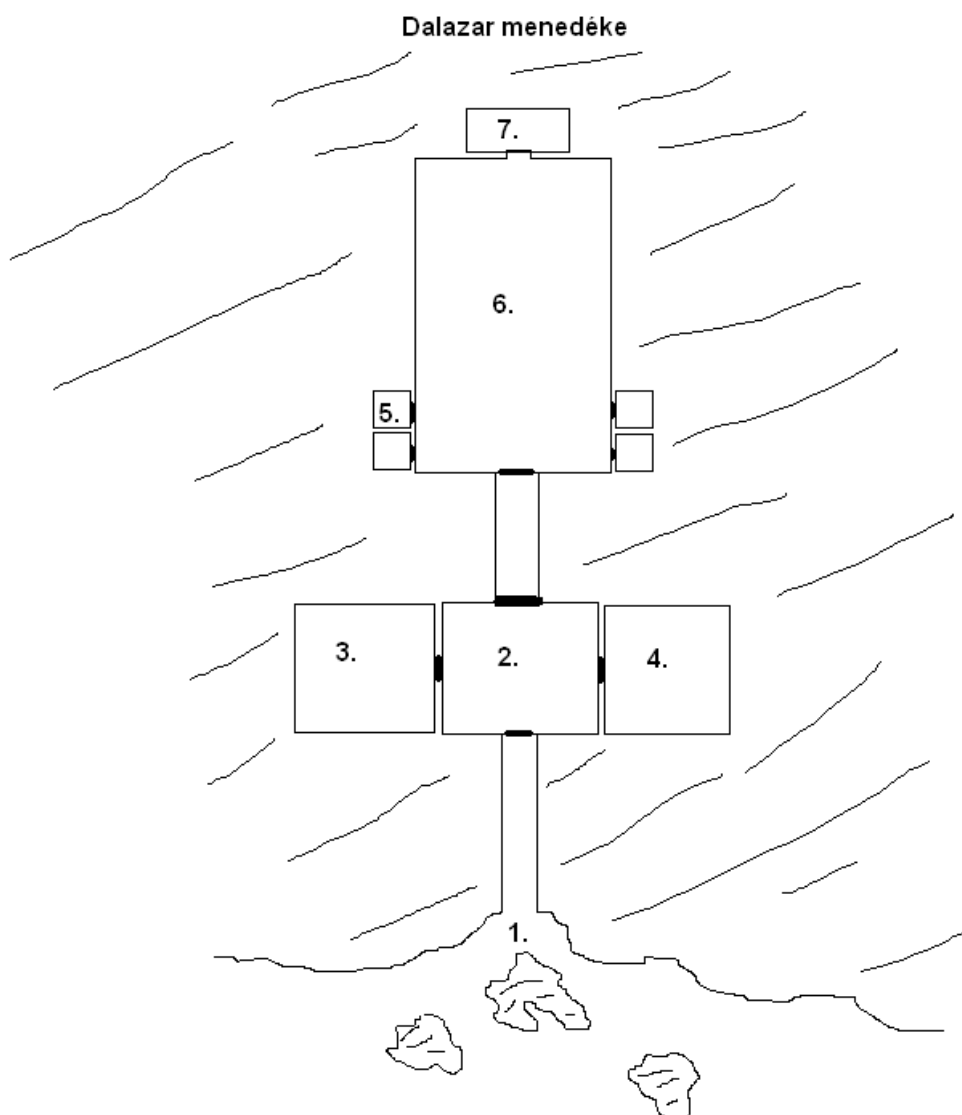
tekintetek, a közös cél tudata, Dalaz'ar levágott feje... Talán a szentségtelen hatalmak akarták így, de a kántálás elhalt, éppen abban a pillanatban, ahogy a kapu nyikorogva feltárult. „Cwayh Kawar” – hangzott a kiáltás. A durván csákányozott, kibővített barlang obszcén, véres tetemekkel ékített falait delejes ragyogás vontá be, majd a mennydörgés robajával zúdult le a kaput tartó boltívre mindent elsöprő haragjával a mágia. A folyosó egyszeriben vált halálzónává mindenki számára, aki odabent tartózkodott. A lehulló kövek záporán túl is érződő rángás torzította el a mana hálóját éles sebet tépve sűrű testén, s a görcsösen rángó energiák bíbor hasadékká lettek, mely csupán néhány szemhuntyás idejére tudott dacolni a világ rendjével, de ez éppen elég volt Dala'zarnak.

A sötétség fülledt leple borult a szemekre, s világ minden tájáról összegyűjtött átkok és szítkok harsány kórusa zengte be a levegőt.

Percek, órák, az idő elveszítette jelentőségét, csupán a cél maradt, kijutni valahogy az átkozott kövek közül.”

Dalazar menedéke

Tongória hegyvidékének eldugott zugaiban egykor több tucat szentélye állott az Árnyék Úrnőnek, Morgenának. Az istennő hatalmának hanyatlásával, s szolgálai pusztulásával a korabeli szentélyek elnéptelenedtek, mágikus hatalmukat elveszítették, s a feledés homályába veszttek. A több évszázadnyi súlyos kábulatból a szentély a feketemágus érkezésével tért vissza. Dalazar felismerte a hely kiváló mágikus potenciáját, és feladatainak elvégzéséhez kiváló menedéket talált e falak között.



A szentély bejárata. A bejáratot szinte semmi nem különbözteti meg a hegyvidék szerte tucat számra nyíló barlangnyílásoktól. A bejárat előtt 3-5 láb magas sziklatömbök az avatatlan szem elől teljesen elrejtik az egykori szentélyt.

1. **Fogadó terem.** Az egykori híveket fogadták itt a szentély lakói. A bútorok rég elporladtak már. Napjainkban a mágus egyik csatlósa mindenképpen itt őrködik. Amint betolakodót észlel, arról a mágus azonnal tudomást szerez.
2. **Szállások.** Az egykori szállások helyén rendezte be a mágus saját hálókörletét. Állatbőrök, és pokrócok kerültek egymásra. A mágus utazóládája is itt áll. A ládában 30 ezüstpénzt tartalmazó erszény, egy Légiesség I. fokon (70 kg-ig) varázstekercs, és egy +2-es tudatvédő amulett, nomet a mágus ruházata kapott helyet.
3. **Raktár.** Az egykori raktárból átható bűz árad. Mindenki, aki megkísérel belépni, -2-vel köteles egy egészségpróbát dobni. Rontás esetén a rosszullét szabályai irányadóak. A helyiségben mindenféle, meghatározhatatlan állagú anyagból formázott végtagok, belső szervek, fémdarabok, szerszámok vannak szétszórva. A padlót sárgászöld színű, bűzös váladék lepi el. (Ha a csapattal tart egy varázsló is, megállapíthatja, hogy a helyiségben valószínűleg organikus anyag teremtésével kapcsolatos varázslatokkal kísérletezek.)
4. **Imafülkék.** Ma használaton kívül vannak. Ajtóik már rég elporladtak. Amennyiben a mágus tudomására jutott a behatolók érkezése, úgy 1-2 szolgálja az imafülkékben rejtőzködve igyekszik hátba támadni a kalandorokat.
5. **Oltárterem.** A helyiség közepét egy hatalmas idéző varázskör foglalja el. A kör rajzolatait arasznyi vastagságban sűrű porral rajzolták fel. A terem hátulso részében az egykori oltáron egy félig felboncolt alak fekszik. Avatott szemlélő rögtön észlelheti, hogy egy csepp vér sincs a környékén. (Készülő Homonkulusz szolgál). Dalazar itt tartózkodik, amikor a karakterek behatolnak a menedékre. A mesterrel 3-6 homonkulusz szolgál tartózkodik a teremben. Amennyiben Dalazar veszélyben érzi az életét, hatalmát nem kímélve megnyitja a féreglyukat, mely egyenesen Kahre alsóvárosába repíti. Ha a KM úgy látja jónak, Dalazar megpróbálhat beszédbe elegyedni a karakterekkel, és meggyőzni őket, tegyenek le az üldözéséről. Harc esetén a szolgákat uszítja a játékosokra, jómaga leginkább védővarázslatokat alkalmazva igyekszik eliszkolni a helyszínről.
6. **Szertartás előkészítő terem.** Dalazar itt tárolja a varázskör elkészítéséhez, és a teremtéshez szükséges komponenseket, valamint egy kapcsos könyvet, mely a híres tudós Ynwer cwí Athor Metagenesis című munkája. (A könyv a teremtés titkaival, a holt anyag formázásának lépéseivel foglalkozik.)

A játékos karakterek így egy lehetőség szerint semleges megbízótól kapott feladat értelmében a hírhedt feketemágus, **Dalazar Onm Awynnt** üldözik, aki a hátramaradt nyomok alapján feltételezhetően Kharéba tart, hogy szentségtelen küldetését befejezze a holdhónap végéig. A mágus a legrosszabb feltételezések szerint lepaktált egy démoni lényel, és egyfajta szeráfi hatalommal rendelkezik sötét ura jóvoltából. A karakterek rajtaütöttek a mágus utolsó ismert tartózkodási helyén, azonban a mágus hasadékot nyitott a tér szövetén keresztül, és azon távozott a kalandorok elől. A karaktereknek éppen annyi ideje marad, hogy egy kissé megkésve a varázsló után vessék magukat. A térugrás gyomorkavaró érzése után egy forgalmas város utcáján találják magukat, szájatató emberek gyűrűjében... Innen indul a kaland tulajdonképpeni cselekménye.

Megérkezés Kharéba

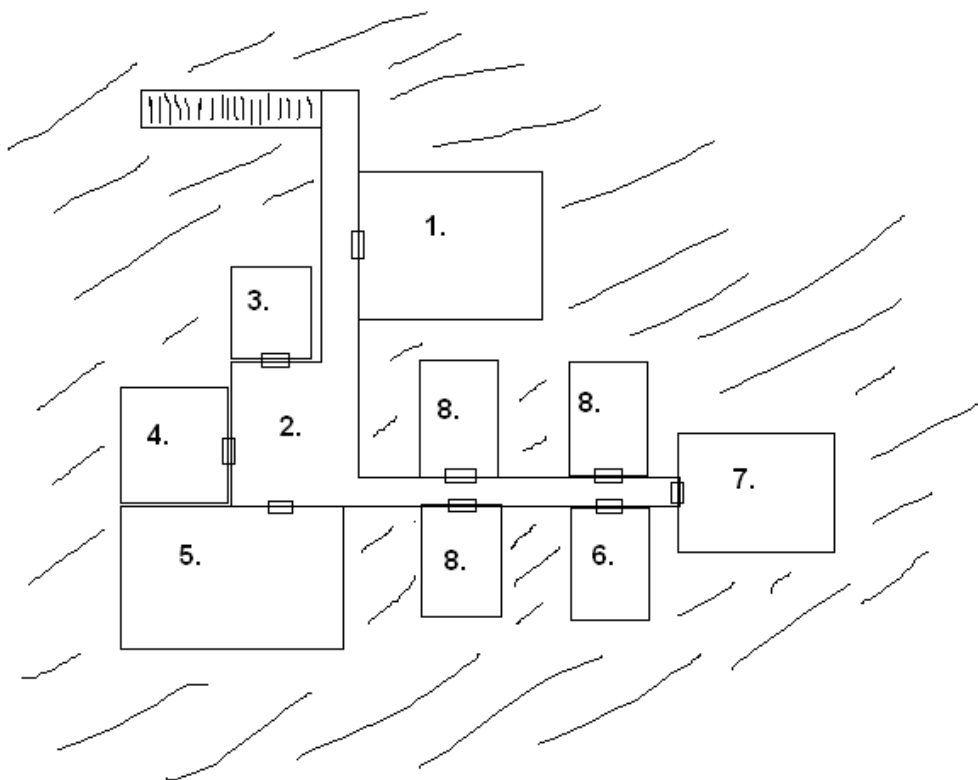
A lánckészítők utcájába nyílik a mágus által megidézett féregjárat. A városlakók soraiból nagyon hamar előkerülnek a város hű őrei is, és a standard protokoll alapján közrefogják a

kalandorokat. A városőrség csapatát **Farugar Vincea** nevű korosodó tisztt vezeti. Meglehetősen paprikás hangulatban azonnali megadásra szólítja fel a karaktereket. A város őrei már elfogták a feketemágust. Emberei gondoskodnak a csapat lefegyverzéséről is. Amennyiben harcra kerülne a sor, a tisztet 6 lándzsával, közepes pajzzsal és rövidkarddal felfegyverzett, valamint 4 számszerűjával és rövidkarddal felfegyverzett városőr segíti. Farugar meglehetősen határozott és fegyelmezett ember, ezért a feleknek azonnal előadja Khare vonatkozó törvényeit, és azokat a szabályokat, amelyeket a kalandozók egy esetleges kitörési kísérlettel megszegnének. Így, vagy úgy a karakterek a város fogdájának szívélyes vendégszeretetését élvezhetik egy rövid időre.

- *Játékosok vérmérsékletüktől függően akár azonnal nekiláthatnak a varázsló elpusztításának, ám a város őrei nem hagyhatják, hogy egy ilyen komoly fogoly csak úgy kicsússzon a kezükből, mielőtt a főregjázat létrehozásának mibenlétére fény derülne. Amennyiben a karakterek sikerrel járnak, és legyőzik a kimerült mágust, és a városőrséget, előbb utóbb levadászák őket a helyiek. Nem mellékesen a mágus a halálos csapástól elkezd rázkódni, és a szemén száján fekete massa folyik ki, mely a teste mellett nagy tócsában gyűlik össze, és egy része elfolyik a közeli csatornanyílásba.*

A városi fogda

A karakterek egy egyszerű fogdába kerülnek átmenetileg elszállásolásra. Nemesi rangra, vallásra, felekezetre tekintet nélkül minden felszerelési tárgyuktól megfosztják a karaktereket, és közlik, hogy a jövevények ügyében azonnal eljárást kezdeményeznek, melynek lefolytatása határozatlan ideig eltarthat. A fogva tartottakkal relatíve jól bánnak, napi 3 alkalommal osztanak ételt, azonban az örök nem elegendnek beszélgetésbe a foglyokkal. A fogda állapota jellemzően elhanyagolt. Az örök igény szintjének teljesen megfelelő intézmény falain fehér színű salétromkristályok, és penészgombák egyaránt megtalálhatóak. Az örök bűdösek, izzadtak, és meglehetősen keveset fordítanak önmön higiéniájuk fenntartására.



1. **Az örök szálláshelye.** A fogdában összesen 4 ór tartózkodik, ebből többnyire legalább 1 itt tölti pihenőidejét. Néhány primitív ágy, két láda ruháknak alkotják a szoba berendezését.
2. **Őrposzt:** Az örök közül legalább egy mindig itt tartózkodik az őrposzton. Egy kerek, durva tölgyből ácsolt asztal, és néhány szék foglalja el a helyiség több, mint felét. Vad kártyacsaták, és az örök társasági életének központi pillanatai, többek között az étkezés is ezen a helyen történik. Az őrposzton strázsáló ór oldalán csüng az a kulcsesomó, amely a tömlő összes ajtaját nyitja. Az örök unalmukban hajlamosak elszunyókálni az asztal körül.
3. **Fegyverraktár:** Az elfogott személyek fegyverei mellett az örök néhány saját fegyvert is tartanak itt. 2 db emberfogót, 1 lándzsát, 3 db buzogányt, és 1 db kis pajzsot.
4. **Ingóságaktár:** A fogva tartottak egyéb felszerelése mellett vödrök, kötél, és némi „bekevert” ételmoslék kerültek elhelyezésre. A helyiség ajtaja meglehetősen nyikorog.
5. **Vallatóterem:** Az örök egyike a kínzás alapfokú ismeretével rendelkezik, mindazonáltal lelkesen gyakorolja hivatását, amikor csak lehetősége adódik rá. A helyiségben néhány válogatott kínzóeszköz, nyújtópad, láncok, bilincsek, fogók, parázstartók akadnak szép számmal. Ebben a teremben kerül sor a karakterek kihallgatására is.
6. **Dalazar Onm Awynnt cellája:** A fektemágust ebbe a cellába szállásolták el. Ha csak valami extra dolog nem történik, nem elegyedik senkivel beszédbe, de értelmesen csillogó szemével többször is kikukucskál a cellája rácsain, és mindent alaposan megfigyel. Azt hogy Dalazar kivel hajlandó beszélgetésbe elegyedni az a KM hatásköre a mellékletben leírtak alapján.
7. **Ork fogoly cellája:** A cella lakója már jó néhány hónapja egy ork sámán. A neve **Razabur.** A közös nyelvet igencsak akadozva beszéli, de bárkivel hajlandó beszédbe elegyedni, aki meghallgatja. Övéiről érdeklődik, meg arról, hogy mi a helyzet a katakombákban. A KM hatásköre megállapítani, mennyit árul el Razabur törzsének céljairól.
8. **Cellák:** Átlagos börtöncellák. 2-2 priccsel, rácsos ajtóval, és egy-egy vödörrel. A kalandozók legsötétebb gondolatai rögtön előtüremkednek, amikor megpillantják a fémkeretes „ebből eszel, ebbe szarsz” alkotmányokat, ám a helyzet a valóságban ennél sokkal szívderítőbb. A koszt külön bádog edényekben érkezik, és bár küllemét tekintve még a legjobb érzékkel megáldott patkány is elsírná magát, az íze kiváló.

Események:

- **Kihallgatások**
- **Felkérés a felderítésre: eltűnt 3 gépszolga**
- **Opcionális: Dalazar szökése**

Kahre alsóvárosa, avagy az Alantban

Elmondható, hogy a technokraták városa egy részletes és pontos terv alapján készült el. Minden egyes fal okkal került oda ahová és mértani pontossággal fedték le a településnek otthont adó hegy taktikailag fontos részeit épületekkel. A háború alkalmával bevehetetlenné váló 'földvár' azonban nem tökéletes, mint semmi sem, amit ember alkotott.

A város alapjai ugyanis amellet, hogy kifűrt bányatelérekre épültek, az elműt évszázadok alatt kialakult egy kisebb elővárosi rész is az érckapuk előtt, ami hamarosan a város teljes jogú részévé vált. Ez az Alant, ami a tulajdonképpeni város előszobája. Ide érkeznek a kereskedők, itt vannak a más istenek szentélyei és bizony a megbecsülésüket vesztett mérnök mesterek is itt találnak jól fizető külországai megrendelésekre.

Sejthető talán, hogy ez egy paradicsom a kalandozók számára. Mindig van valami teendő az egymás ötleteire áhítózó feltalálók és a városba érkező gazdag kereskedők között, amellet, hogy a városrész Kahre tulajdonképpeni kirakata is mechanikus csodák terén. Fél áron szerezhetőek meg a tegnapi évszázadának újdonságai és egyik napról a másikra kerülnek elő veszedelmes eszközök a piacon.

Az Alant kapu- és városőrségének tettekrezségét és együttműködését dicséri, hogy ennek ellenére sohasem került sor nagyobb konfliktusra (egy alkalommal egy elkeseredett alkimista tervezte a városrészt a levegőbe repíteni a csatornába pumpált robbanó kemikáliákkal, de akkor kalandozók hathatós közreműködésével időben hatástalanították).



Kevesen tudják egyébként, hogy az Alant egy mesterségesen kialakított sziklanyelv peremen fekszik. Bár több ezer tonna szikla tartja a magasban a Főkonstruktőr egyetlen szavára minden épületével és lakójával a megfelelő pontokon elhelyezett töltetekkel leválasztható. Ezt az elővigyázatosságot a legutóbbi kis híján elhárított katasztrófa után élesítették be, abban a reményben persze, hogy soha sem kell használni.

Az Alant látképe vegyes képet mutat: elhagyott **dzsad imatorony** emelkedik az egyik szegletében, a talapzatához simuló bazárrengeteggel, míg a másik oldalon fényesen csilognak a raktárbarlangok krómozott kapui a domboldalon. Az eredetileg tervszerűen épült polgári házakat az elműt háború rendesen szétzilálta és helyükre különböző stílusban és igényességgel húztak fel épületeket, jellegzetesen vendégvárókat és szentélyeket.

Érdemes kiemelni három fogadót is a többi közül. Egyikük a tiadlani bankház üzemeltette **Imamalom**, ami hamis keleti stílusjegyekkel aggatott kényelmes és drága szolgáltatásokkal várja az ide tévedőket. A **Fogaskerek** nevével ellentétben nem feltalálók, hanem zsoldosok és az őrség tagjainak kedvelt szórakozóhelye. A **Mandragóra** a város egyik legzüllöttebb szegletében, két örömtanya között várja diszkrét titoktartással a vendégeket órákra vagy éjszakára is kibérelhető szobákkal.

Fontos tájékozási pont lehet még a helyi **Kódextár**, ami a vidék igen gazdag írásos emlékeit gyűjti össze és rendszerezi Krad híveinek vezénylete alatt. Eredetileg a régi konfliktus feltárására hozták létre, de a tudás hívei hamar fontos bástyájukká tették ezt a folyamatosan bővülő információs gócpontot. Kahre urait azzal engesztelték ki, hogy egy szent kegytárgyat, Isidor de Sedierta lovag elátkozott vidéket megjárt vállvertjét helyezték el és fontos zarándokhellyé tették a helyet, ami kedvezett a város tehetősebb kereskedőinek és felkarolták a kezdeményezést.

Egyedi és mégis fontos része a városnak **Krematória**, amely Darton híveinek helyi szentélye is egyben. A halál szolgálói a végtisztességnek egy egyedi formáját részesítik előnyben itt a hegyvidéki városban, de minden alkalommal gondoskodnak a szélben szétszálló hamvak megfelelő kíséretéről kérésre felengedett galambokkal és válogatott bárdok zenei aláfestésével a megrendelő igényeinek megfelelően. Sok felsővárosbeli és külföldi megbízásuk is akadt már, jelenleg egy helyi iskolára gyűjtenek.

Gi-Elron temploma

Amennyiben a játékosok elfogadják Farugar felkérését, kézenfekvő ötlet lehet az illetékes templomot felkeresni, esetleg bejelentést tenni a feketemágusról. A templom felvigyázója **Radorik Amanar** mechanikus pap. Radorik felvilágosítást adhat a játékosoknak arról, mi az a gépszolga, illetve, hogy csak a papok, és a gazdáik képesek irányításuk alá vonni a szerkezeteket. A templomban az idegeneket nem gyógyítják meg!

Nagyvásár

A városban ünnepi vásárt tartanak éppen. Mindenütt színes szalagok, rengeteg asztalon mindenféle portékát árusító árus. Ezen kívül számtalan játékkal, és attrakcióval várják a látogatókat.

Események:

- **Medvetáncoltatás:** Jó eséllyel zsebesek közreműködésével. Zsebmetszés 55%.

- **Katapultgolyó hajító verseny:** A feladat egy 10 kilogrammos golyóbis minél messzebbre történő elhajítása. Homokkal teleszórt a pálya, ahol a golyó becsapódik elsőnek, azt a helyet mérik össze a kezdődobás helyétől. Erőpróba, stb. A győztes díja 3 aranytallér, nevezési díj 1 ezüst.

- **Robbanó tör bajnokság:** a játékot 8-an játsszák. Egy asztalra 8 db élelten tört helyeznek úgy, hogy a hegyük befelé mutasson. Ezután a törökre büvigéket mondanak, és lefedik a töröket egy fekete lepelrel. A versenyzők minden körben húznak egy tört a lepel alól, és amennyiben szerencsésük van, nem a robbanó tört húzzák ki. Minden játékos egy K6-al dob annak meghatározására, vajon milyen tört sikerül magukhoz venni. Amennyiben a dobás 1, úgy kihúzták az egyik robbanó tört, és az a kezükben felrobban, k6 Fp veszteséget okozva, a kötelező Ép vesztes szabálya szerint 5 Fp / 1 Ép. A török húzás után visszakerülnek az asztalra, és a bűvös erő akár ugyanarra a törre ismét helyezhet robbanó jeleket. Aki kihúzza a robbanó tört, kiesett. A játék addig tart, míg csak egyvalaki marad. Többféle téttel játsszák a játékot, legtöbbször ezüstökben, de igazán nívós körökben



az arany is megfordul. A csalás kizárt a versenyben. A kezdő sorrendet kockadobással határozzák meg (k10, 9, 10 esetén újradobás).

- **Utcabál:** egész éjszaka tartó zenés, táncos mulatozás. Másnap hajnalra rémálomra ébred mindenki.

- **Opcionális:** Szoboravatás. A nyugati katakombák mélyéről megkerült egybefüggő, 4 méter magas csiszolt hegyikristály-monolit kiállítása. Csak perverz mesélőknek...

Az ünnep



A Vas öntésének ünnepe Kahre városában pár héttel előzi meg a nyári nagy betakarítások előtti ünnepeket. Az itteni időszámítás szerinti újév az ipari tevékenység zavartalak kezdésével esik egybe, mikor a hegyek jégsapkái visszaszorulnak annyira, hogy a kisebb (titkos) ösvényeket is használni lehessen a Titkos Műhelyek és a város között. Ez azonban csak háttere annak, hogy ekkor avatják be mind Gi-Elron (Gilron) követőit a szakrális hatalomba, mind pedig a mérnökök ekkor teszik le végső vizsgálataikat és mutatják be vélt vagy valós mestermunkájukat.

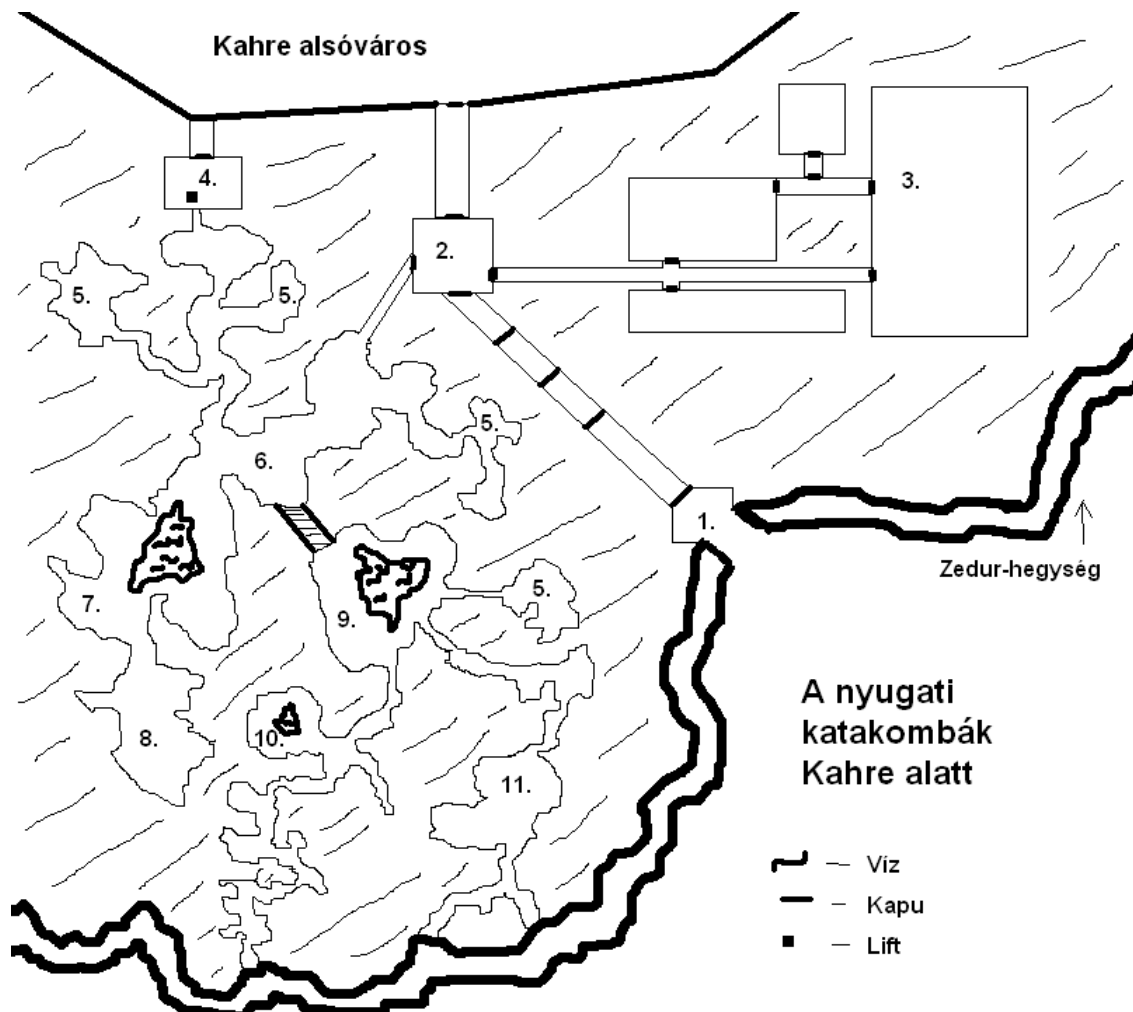
Ennek folyamán végigvonulnak a városon és minden egyes, az Építőnek áldott szentélyben elvégzik a szükséges ceremóniákat. A legkisebb zsákutcák végén rejlő fogaskerékes fali szoborig is elmegy a menet, majd vissza, élén a Főkonstruktőrrel és az őt követő akoliták seregével. Ez értelemszerűen egy veszélyesebb dolog, kivált, hogy az Alantban lévő nagytemplom is része az útvonalnak, beleértve a lenti városrész érckapuit is.

Ilyenkor a kahrei őrség fokozottan igyekszik a rendre ügyelni, de érthetően az ilyesmi felbátorítja a tolvajokat, árusokat és önjelölt feltalálókat is, hogy tömegesen csatlakozzanak a vonuló tömegbe. Utóbbiak ráadásul sokszor veszélyes találmányaikat a főkonstruktőrnek akarják bemutatni, hogy az elismerje őket. Teszik ezt ugyan a legjobb szándékkal ők, de az őrség kurta fémbotos őrei rendszeren elverik rajtuk a port, ha próbálkoznak.

A város alatt húzódó katakombák



- Kahre főkapuja.** A mechanikus kapucsoda előtt egy tucat strázsa áll őrt. A kapuk kinyitásához gözt kell fejleszteni, így kinyitásakor hangos sziszegés, morgás, gépcsikorgás hallatszik. (emberi erővel legalább 2 tucat katona megfeszített munkájára lenne szükség a kapu felnyitásához). A főkapu után 3 hasonlóan kialakított 12 méter magas, 4 méter széles ólomkapu következik.
- Védhetetlen érckapuk.** A város előtti utolsó átengedő pont ahol a kocsikat és utazókat mágikus módszerekkel is a falak rajzolatai közé rejtett kémszemek átvizsgálják.
- Földalatti üzemek.** A város legszélső üzeimei általában rosszabb ellátást kapnak mint a bentiek és ezért őrzésük is hozzáértő mérnökök helyett a kapu- és városőrségre hárul. Helyileg pont a merénylet helyszíne alatt van, ez növeli fontosságát.
- Zsiliplift rendszer.** Az alsó mesterséges barlangokhoz vezető átjáró amit csak akkor védenek és őriznek, amikor fontos vagy titkos áru érkezik a katakombák útvesztőjéből.
- Próbafúrások.** Régebben a harcok idején pihenők, most emlékhely az itt elhullottakért.
- Központi folyosó.** Az utolsó mesterséges védbástya egy mesterségesen le és felhúzható fémhíd. Jelenleg leengedett állapotában rozsdamartan áll és nem lehet bevonni. Értő szemek számára láthatóan megolvadtak fontos részei évekkorábban nagy hó hatására.



- Barlangi tómedence.** Egy kisebb édesvízű kád van itt, ahol még vadak is előfordulnak ritkán.

8. **Szokraterem.** Régen az egyik legveszettebbül védett állás volt, aminek bejáratai beomlottak. Most az egyik elszabadult gépszolga próbál a szerinte ott lévő járatba bejutni nem sok sikerrel. Amint valaki hatókörzetébe kerül támadni fog.
9. **Barlangi tóvidék.** Nagyobb sima vízfelület, több természetes fénnel. A víz azonban mérgező az üzemek fertőzte sziklapatakok hatására. Erre több kisebb állat teteme, főleg madarak, utalhat, a látvány viszont gyönyörű. Hosszabb itt tartózkodás tartós fejfájást okozhat, az ivás pedig egy órán belül hasmenést és görcsöket.
10. **Az elpusztított ork oltár.** Még évekkkel az esemény után is látszik a fekete koromfolt a padlón egy eldeformált szikla körül. Ilyen formában már értő szemeknek kiadhat egy ritkán emlegetett ork héroszt (Oothr), aki élők egyik testéből a másikba költözve lett örökéletű (Démonológia, kultúra – vagy történelemismeret; orkok mindenképpen tudják).
11. **A szerafista rejtkehelye.** Egy olyan sziklaüreg aminek három bejárata is van kiváló hely az erőgyűjtéshez a boszorkánymester számára. Társai és szolgálai itt várnak, hogy mikor lesz alkalmas az üzembe való behatolásra és a bosszú végrehajtására.

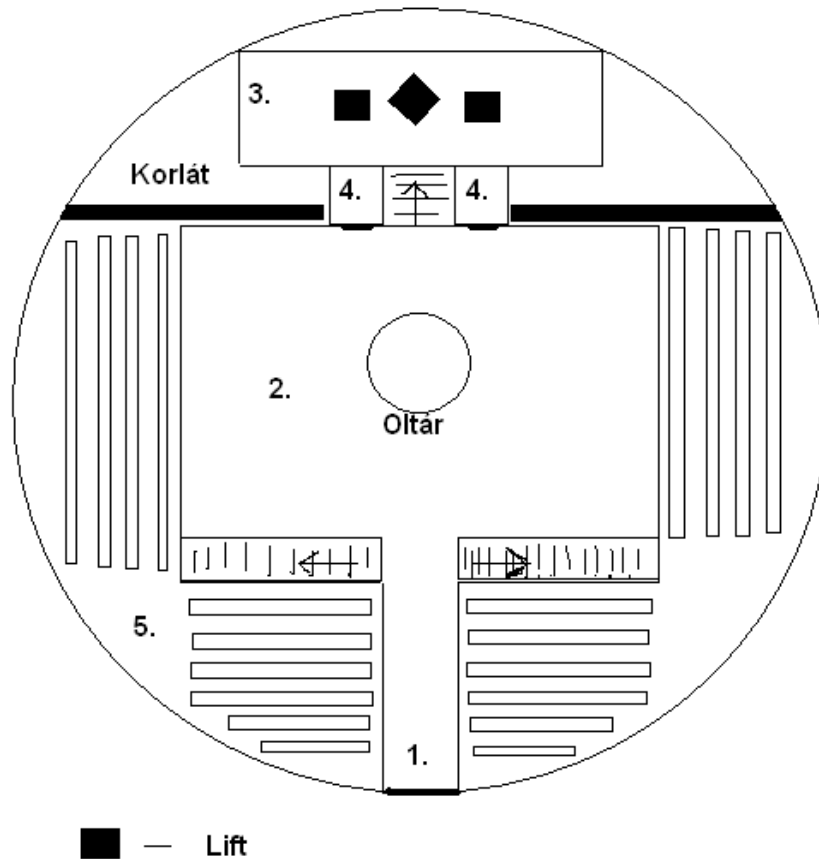
Epilógus

Mivel a kaland meglehetősen nem lineáris, ezért nehéz kiszámítani hogyan és miként jutnak a végkifejletig. Azonban bizonyos, hogy Dalazar megrohamozza majd az üzemet, ahonnan már szerzett ki gépszolgákat korábban és az ott készülő acélgólemet akarja hatása alá vonni. Ha ezt nem gátolják meg a játékosok, akkor az ünnep tetőpontján a szentély alól kitörve szolgálival egy végső és elkeseredett támadást intéz a vélt Főkonstruktőr ellen. Függetlenül attól, hogy ez sikerül neki vagy sem a játékosokat kivételesen semmivel sem fogják vádolni, sőt a felső városból még küldhet is értük egy kisebb hivatalnok, hogy információt szerezzenek a különös hatalmú mágiahasználó felől.

A merénylet helyszíne

Gi-Elron alsóvárosbeli temploma. A kalandmodul legutolsó helyszíne, ahol a kalandozókat az a kitüntetés éri, hogy részt vehetnek a tiszteletükre celebrált szertartáson. A szertartást két pap, és a Főkonstruktőr celebrálják. A díszes társaságon kívül a templom védelmében 4 fegyveres templomszolga, és két gépszolga áll őrt. (A Km a csapat összetételét ismerve változtathat a számokon.) A mise alkalmából több mint 300 helyi lakos is érkezik, hogy részt vegyen a szertartáson.

Gi-Elron szentélye



1. **Bejárat.** A kétszintes épület kapuja Abbitacélból készült, s díszes veretek ékítik Gilron csodáinak ábrázolásával. A bejárat előtt két templomszolga áll őrt. A szertartás alatt a templom ajtaját becsukják, és az örök a két lépcső tövébe állnak, onnan vigyázzák a szertartás rendjét.
2. **Oltár.** A szentségek helye, a templom központi részén helyezkedik el. Félemler magas Űllő formájú oltár, mely köré a szertartást megelőzően izzó parazsat helyeztek a templomszolgák. Erre kerülnek majd ráöntésre/ráhelyezésre az áldozati ajándékok. A mise során a központi területen kizárólag a Főkonstruktőr, és a két pap segédje tartózkodhatnak.
3. **A papok széke.** A szertartás kezdetekor a kahrei óramű harangjainak felcsendülésekor 3 liften emelkednek fel a magasba a papok és a Főkonstruktőr. Az emelvényen a szent imakönyvek támaszául szolgáló állványok vannak elhelyezve. A helyiségre az oltártól való lépcsőn, vagy a liftekkel lehet feljutni. A hívők szektoraitól félemler magas acélkorláttal van elválasztva a papok széke. A mise alatt a szent szövegek felolvasására, és a tanítások magyarázására is itt kerül sor.
4. **Szakrális termék.** A papok széke alatti terület, melynek két bejárata van. A papok a lifteket innen tudják elindítani. A szertartás előtt néhány perccel a Főkonstruktőr, és a celebráló 2 pap itt foglalják el a helyüket. A szakrális termeket legalább 2 templomszolga, vagy gépszolga őrzi. A helyiségben egy vészkijárat is helyet kapott, mely nem más, mint egy 1 m²-es vésetekkel ékített fémlap. A Főkonstruktőr és a papok értenek a beüzemeléséhez. (12 Mp). A lap egy körig gyűjti az energiát, majd a Felsőváros egyik templomának hasonló lapjára teleportálja a rálépő személyt, vagy gépet. Legfel-

jebb 200 kg-ot képes egyszerre szállítani. A főkonstruktőr ezen az átjárón érkezik meg a templomba közvetlenül a szertartás előtt.

5. **Hívők szektorai.** Finoman ácsolt padok lépcsőzetesen magasodó sora. A legutolsó sorból éppúgy jó rálátás kínálkozik a szertartás eseményeire, mint a legelsőről. A hívők itt tartózkodnak a szertartás megkezdését megelőzően.

Dalazar, a fémszerafista megölése lehetséges. Ha ez sikerrel jár, akkor találkozhatnak a valódi Főkonstruktőrrel is akár, de mindenképp hozzájuthatnak a legújabbnak számító fejlesztések valamelyikéhez ajándékkul (méselőre bízva, ez inkább csak hangulati elem). Ha Dalazar el is menekül, akkor pár nap múlva a várostól távolban is eljuthat a hír arról, hogy a Főkonstruktőr jól van és könnyebben sérült csak meg. Akkor is, hogy a szemük láttára tépte szét a gólem.

Nem játékos karakterek és mellékszereplők



Dalazar, a fémszerafista

	Halandó forma	Szeráfi gépszolga alak	Szeráfi gölem alak (vasgólem 2.5 m)
KÉ:	21 (alap) 31 (tőr)	24	20
TÉ:	34 (alap) 52 (tőr)	68	85
VÉ:	89 (alap) 101 (tőr)	98	105
CÉ:	15	-	15
Sebzés:	K6+2	3k6	2k10/3k6 tűzvető/3k10 villám
Tám/kör:	2	1	2
ÉP:	8	-	42
FP:	48	32	-
SFÉ:	-	6	8
YP:	52	-	52
MP:	90	-	90
Szeráf pont:	4	2	8
AME:	84	Immunis	Immunis
MME:	85	Immunis	Immunis
Méreg ellenállás:	5	Immunis	Immunis

A fémszerafista varázslatai

A boszorkánymester több varázslatát elvesztette az átalakulás következtében (ahogy a testében tárolt mana is átalakult), de a megmaradottakat komolyabb erősséggel és fémtárgyakkal szemben hatékonyabban tudja bevetni. Elsősorban rontásait alkalmazza így, de erőteljes harci varázslatokká gyúrta és így is alkalmazza legtöbbjüket. E téren szabadon hagyjuk a mesélő kezét és fantáziájára bízunk, hogy mikor-milyen trükköt vet be. Iránymutatásnak itt van néhány példa, melyeket biztosan bevethet céljai eléréséhez.

Reszelék

Erősség: 10

Mana pont: 10

Időtartam: 5 szegmens

Hatóidő: 3 kör

Hatótáv 15 láb

A varázslat hatására a környezetben lévő fémtárgyak 1kg-ig a levegőbe emelkednek és a szerafista akaratának megfelelő irányba repülnek. Attól függően, hogy milyen környezetben és helyen vannak változhat a sebzés 1-5k10 sp határokon belül. Egy kihalt síkatorban 1k10 veszteséget okozhatnak, egy kocsmában ez már lehet 2-3k10 is, míg egy kovácsműhely vagy vasöntödében ez 4-5k10sp. Vértetetek csak akkor érvényesülnek vele szemben ha a test teljes egészét védik és van sisak is, egyébként az apró fémszilánkok utat találnak a húsba és „átfújnak” a könnyű vérteteten is. Az erősségtől függően 10-50% esély van rá, hogy a közelben lévő érzékeny mechanikus eszközöket (pl. számszeríj) egy hosszabb tisztításig hatástalanít. Távolsági fegyverek fém lövedékére is érvényesül a hatás.

Érckapu

Erősség: 45

Mana pont: speciális.

Időtartam: 1 kör

Hatóidő: 120 szegmens

Hatótáv: 25 láb

A varázslat az egyik legősibb formája a térmágiának és ebből következően az egyik legveszélyesebb is. Hatására a mágiahasználó testének energiáiból 3k10-et veszít el. Ez azt jelenti, hogy előbb testében tárolt manapontjaiból majd életerejéből szívja ki a magának valót. Könnyen előfordulhat, hogy már nincsen annyi manapontja, de a kaput létrehozó entitást (korokkal ezelőtt bebörtönzött síkok közti lényt) ez nem zavarja és Ép-iből, ha kell a környezetéből vonja el ami jár. Előbb a mágiahasználót, majd sorra azokat szipolyozza ki, akik elvesztik a mentális mágia ellenállást vele szemben.

Ha van rajtuk hatalom amulett, akkor először abból veszi ki az erőt és csak utána csapolja meg az elméket és testeket. Az erőszakkal kiszívott amulettek már nem tölthetők újra. Aki elveszti a mágia ellenállást az azonnal a megjelenő lávaszerű örvénylésbe kerül és fél percig levegő nélkül kénytelen létezni. Fontos, hogy a testeket és a körülöttük lévő fémet vonzza be a kapu, ha egy barlangban vannak és vannak ércek körülöttük az a környezet gyors pusztulását eredményezheti, ahogy megpróbálja a mágia abból is kivonni a fémet (ez persze nem sikerül).

Ezek után már különösebb gond nélkül megérkeznek a célhoz, legalábbis oda, amit a mágiahasználó képből megosztott az entitással. Példában Kahre városának látképe jelent meg és az intelligensen az első komolyan mágikus védmű mögé pakolja le a terhet, majd eltűnik. Ha a fél perces fulladás után feleszmélnek, akkor minden olyan tárgyuk megvan, amit fémmel aggattak magukra (pl. csavarok, fémcsatok), de csak fa íjak és bőr nyoszolyák az omlásban rekedtek. Nem hiába vannak olyan leírások az első máguskirályokról, hogy nagyobb utazásaikra mezítelenül indultak és szolgálk nagy része áldozta életét még az indulás pillanatában.

Rozsdálló idő**Erősség: 20****Mana pont: 10/20****Időtartam: 1 szegmens****Hatóidő: végleges****Hatótáv: érintés**

Ezzel a varázslattal a mágiahasználó képes fémtárgyakat egyetlen érintkezésével a bőrén elpusztítani, hasonlóan a Széztúzás papi varázslathoz. Annyival több ez, hogy meg kell érintenie is, de ez akkor is megtörténhet, hogyha egy fegyver a testébe hatol vagy megvágja. Ekkor függetlenül attól, hogy kinek a személyes aurájába tartozik, az eszköz rozsdafelhővé oszlik. Abban az esetben, hogyha a tárgy abbit acél, akkor a varázslat automatikusan több mana pontot sajtol ki a mágiahasználó testéből.

Kagylóhéj**Erősség: -****Mana pont: 5****Időtartam: 5 szegmens****Hatóidő: -****Hatótáv: -**

Ez a varázslat a fémszerafista végső és legnehezebben elsajátítható trükkje, mely csak a hús-vér testétől való megszabadulás után válik lehetségessé. Ezzel képes mechanikus eszközökbe (tehát nem élettelen fémtárgyakba) költözni, amennyiben azok személyes aurájába kerülnek. Ez normális körülmények között csak egy testetlen élőhalottá alacsonyítaná őt, ami céltalanul bolyong, azonban Kahre csodákkal teli városában ez egy veszedelmes entitássá emelheti őt és még veszélyesebb, kiszámíthatatlanabb ellenfélle.

Ebben a minőségében teljesen átveszi az uralmat az adott eszköz felett, sőt, annak bizony hiányosságait is érdemben képes pótolni, mintha csak saját izomzata és teste része lenne (például egy rosszul préselt rugót képes kijavítani magától). Ha elég ideig van egy ilyen alkalmatosságban idővel képes lesz azt formálni, érzéketlen felületén megjelenhetnek majd arca körvonalai. Ezt a hatást naponta egyszer siettetheti is az adott testre ható újabb varázslattal. Ő maga sem tudja talán, hogy ennek alkalmazhatósága véges és ha szellemei energiáit kimeríti ilyen „újravarázslással” egy testen, akkor végleg abban ragad.

Gépszolga (Bestiárium 102. oldal)

KÉ:	12
TÉ:	58
VÉ:	88
CÉ:	-
Sebzés:	Fegyver
Tám/kör:	1
ÉP:	32
FP:	-
SFÉ:	6
YP:	-
MP:	-
Szeráf pont:	-
AME:	Immunis
MME:	Immunis
Méreg ellenállás:	Immunis

Homonkulusz Szolga

KÉ:	45
TÉ:	55
VÉ:	105
CÉ:	-
Sebzés:	K6+2
Tám/kör:	2
ÉP:	10
FP:	-
SFÉ:	1
YP:	-
MP:	-
Szeráf pont:	-
AME:	Immunis
MME:	Immunis
Méreg ellenállás:	Immunis

Főkonstruktőr hasonmása

KÉ:	25
TÉ:	80
VÉ:	110
CÉ:	25

Sebzés:	Kéz: 2k6+2/Sav: 3k6/ Rakéta: 4k6
Tám/kör:	2
ÉP:	35
FP:	-
SFÉ:	6
YP:	60
MP:	80
Szeráf pont:	-
AME:	Immunis
MME:	Immunis
Méreg ellenállás:	Immunis

Templomszolga

KÉ:	31
TÉ:	64
VÉ:	101
CÉ:	-
Sebzés:	Hosszúkard k10+1
Tám/kör:	1
ÉP:	13
FP:	42
SFÉ:	3
YP:	10
MP:	-
Szeráf pont:	-
AME:	30 épített stat
MME:	30 épített stat
Méreg ellenállás:	7

Gilron Pap

KÉ:	12 (alap) 19 (tb)
TÉ:	53 (alap) 70 (tb)
VÉ:	100 (alap) 101 (tb)
CÉ:	-
Sebzés:	Tüskés buzogány k6+2
Tám/kör:	1
ÉP:	9
FP:	50
SFÉ:	-
YP:	30
MP:	48
Szeráf pont:	-
AME:	49
MME:	49
Méreg ellenállás:	4