

Rettegés Hefreminben



A II. Hullámkirály Szerepjátékos Találkozó hivatalos versenymodulja, 4-5 szintű karaktereknek

Helyszín: Hefremin, Predoc

Időpont: P.sz. 3719. Adron Kvartjának Második, Engesztelés Hava

Írták: Bicsak Márton, Tantos András

Tesztelők: Bicsak Márton, Ion-Nagy Beáta, Tantos András, Munkás Ferenc, Heller Tamás

Címerek: Magyar Gergely

Váratlan vendég

A predoci Hatküllő zsúfolásig megtelt, de most jóval csendesebb volt, mint máskor. Az emberek halkán beszélgettek a boroskupáik fölött, és a fogadós sem énekelt duhaj bordalokat érces, kissé hamis hangján. Tegnap egy olyan emberrel lett szegényebb ez a gyönyörű város, ki szerette, becézte, és rengeteget tett érte. Szegény öreg Serradir... Azt beszélik, ama régi szüret ásta alá az egészségét, midőn egy vetélytársa bepanaszolta az Inkvizíciónál. A fogadó vendégeinek egyike sem ismerte, hisz senki sem volt bejáratos a legfelsőbb körökbe, de a legtöbb hefremini aranyszívű, igaz embernek tartotta, és sajnálta, hogy a Hallgatag Úr magához szólította. Városszerte számtalan tósztot ittak a Kárpiton túlra távozott főnemes emlékére. A legtöbbszer szerint ez lesz a legnagyobb, legpompásabb temetés, amit a város valaha látott.

Az egyik sarokasztalnál egy háromfős társaság kortyolgatta a hegy rubintos levét. Ketten egyszerű ruhába voltak öltözve, munkásembereknek tűntek a harmadik azonban finom szabású öltözéket viselt. A vállas cserepesmester ismét teletöltötte a többiek kupáit, és nekik szegezett egy kérdést.

– Szerintetek az a kakukkfióka Tolglen eljön az apja utolsó útjára?

– Nem kakukkfióka az – felelt a deres hajú fuvaros. – Csak annyi, hogy a nagyapjára hasonlít jobban. Kiköpött mása az öregnek.

– Igazat beszél – szólalt meg az asztaltársaság legifjabb tagja. – A mesterem bejáratos a din Thisek pinceerődjébe, látta a portréját, és a szakállt leszámítva olyanok, mint két tojás.

A többiek emésztették egy darabig a választ, majd a cserepesmester törte meg a csendet.

– Sajnálom, hogy nem jutottál el Pyarronba, Cahar.

– Ne bánkódj, cimbor! Én sem teszem. *Derra Luor* nemrég tért vissza az éves megmérettetésről, ahol döntőbíráskodott, és elmagyarázta nekem, hogy még nem vagyok felkészülve, még nem sugárzik a harmónia a képeimből. Majd jövőre. Biztos vagyok benne, hogy a Csillaglantos a kegyeibe fogad majd! – válaszolt az ifjú, és az eltökéltség lángjai lobbantak fel a kék szemében.

– Így is lesz, fiam. Tehetséged van hozzá, Kyel rogyassza rám az eget, ha ez nincs így! Az a ló, amit megfestettél, olyan élethű lett, hogy azt hittem, felrúg! Ha már lovak. Hallottátok, hogy meghalt Gholin, a patkolókovács?

– Nem én – képedt el a fuvaros, aki eddig az egyik új szolgálólányon legettette a szemét. – Az az ember vasból volt, Lygor! Én se voltam gyenge legénykoromban, láttatok volna, mikor a fekete csikóért birkóztam a grilligani vásárban, de az utóbbi hat évben rendre Gholin nyerte a város legerősebb embere címet.

– De meg ám, Porlis! Összecsuklott a nyílt utcán, mintha villám vágott volna beléje.

– Kár érte is, ő is jó ember volt, és nagyon szépen dolgozott. Igyunk az emlékére! – emelte fel kupáját az öreg kocsis.

Pár perc múlva Cahar Erexis felemelkedett a székéből, és megtörölte borfoltos szőke bajuszát.

– Lassan mennem kell, barátaim. Holnap el kell mennem a Hurikertbe, hisz tudjátok, meg kell festenem a madámot, a szépséges Shanazt.

– Hej, lehet, nekem is piktornak kellett volna állnom – mordult fel elismerően Lygor, és tömködni kezdte a pipáját. – Sosem voltam még abban az úri bordélyban, de néha látom az utcán, és még mindig csudaszép az a fehérnép...

– Fehérnép? – rikkantott a kivörösödött képű fuvaros, nem törődve a csüggedt hangulattal. – Hisz az a dzsad boszorkány barnább, mint ez az asztal! De azt mondják, jobban tudja, mi kell a férfínépnek, mint a Lótusz Leányai.

– Akár közénk is állhatott volna annak idején, hisz avdali, a mi isteneinkben hisz – mondta a fiatal festő. – Meg is ütheti miatta a bokáját. Nyílt titok, hogy nagy összegekkel támogatja a sejki család visszatérését, és emiatt veszélybe kerülhet az élete. Suttognak egy fanatikusokból álló gyülekezetről, mely a próféta ellenségeire vadászik.

A cserepismester és a fuvaros buzgón bólogattak. Egy mellettük ülő csontos arcú, hasított szemű, varkocsba font hajú nasti vándorkalmár, aki egy ideje már hallgatta a beszélgetésüket, közelebb hajolt, és megkérdezte, mire gondolnak.

– Ezért van ennyi dzsad itt a Manifesztáció óta – magyarázta neki Lygor. – Avdaliak, akik nem tudnak hazamenni, mert különben erőszakkal visszatérítik őket az őseik hitére. Keserű kenyér az ilyen sors.

A fuvaros is belekottyantott a beszélgetésbe, Cahar pedig úgy érezte, ideje távozni. A három kupa bor a fejébe szállt, érezte, hogy Noir nehéz ujjai simogatni kezdték fejét, és akkorát ásított, hogy megroppant az állkapcsa. Kezet rázott a barátaival, fizetett, majd az ajtó felé nyomakodott a tömegen keresztül. A diófából ácsolt vén jószág azonban váratlanul kitérült, és egy megtermett, veszélyesnek tűnő alak lépett be, kinek láttán a jelenlévőkben meghűlt a vér. Az enysmoni, a sivár, irgalmatlan puszták szülőtte ocsúdott fel legelőszőr, byzonszarv nyelvű kése villámgyorsan elhagyta a csizmája szárát, Cahar ajkán pedig hihetetlenkedő rikoltás kélt.

„Mint lugast a szőlő, befut
És összetart az emlékezetem;
Vagyok, mert voltam, s ennyi épp elég -
Akkor nyitom, ha becsukom szemem.”

A háttér, avagy a főszál:

A modul középpontjában a Muad Munda bosszúja áll. A Manifesztációs Háború során és után ugyanis, gyalázatos sírrablók és trófeagyűjtők révén, számos közamund és előkelőség bebalzsamozott holtteste került a külvilágba. Nemrég sikerült tetten érni egy ilyen, Szürkecsuklyásokból és Haszra törzsbéli nomádokból álló bandát, akiket válogatott tortúrákkal bírtak szóra. A vallatás során hajmeresztő dologra derült fény: a múmiákat egy predoci pigmentárius mester vásárolja évek óta, hogy porrá zúzza őket, majd különféle növényi alapanyagokkal elkeverve festéket készítsen belőlük. “Ibarai barnának” nevezte el, és egyre több tudatlan piktor használja, mert egészen különös, gazdag árnyalatú színt eredményez. A mocskos férget mielőbb el kell taposni, és senki sem alkalmasabb erre Taher al Zubaishinál.

Egy több hősi balladában is felbukkanó amund lovagról van szó, aki titokban a Hirokin Birodalom ügynöke. A középkorú *hat-neb* a pyarroni isteneket imádó Avdalban nevelkedett, egy arisztokrata nevelt fiaként, kinek az utazás, a végtelen homoktenger és a solymászat volt a szenvedélye. A különös csecsemőre egy madobai gazellavadászata során lelt rá, és - fia nem lévén - örökbe is fogadta. Az erős ifjúvá serdült Taher hamarosan felvételt nyert egy helyi lovagrendbe, elismerést vívva ki magának előbb köztük, majd a kontinens kalandozói között is. A Manifesztáció idején saját, újonnan megismert és meggyűlölt népe ellen vonult, és addig küzdött, míg fogságba nem esett. Bajtársaival ellentétben azonban nem az oltáron végezte; a szörnyisten előtt csúszkáló papok machinációi elfordították a pyarroni istenektől, és az Aranytenger Kéarcújához kezdett imádkozni, érte ontotta vérért a csatákban. Ám az ellenség végül megálljt parancsolt a sivatagi hadisten armádiájának; Tahernek - új nevén Emtunedufnak - sikerült elérnie, hogy őt is az Amhe-papok bábjának higgyék, “megmentői” nem szereztek tudomást pálfordulásáról, hiszen hősi hírneve feddhetlenné tette. Komorságát és zárkózott viselkedését a háború és a fogság alatt átélt embertelenségekkel magyarázták, hisz temérdek testi-lelki roncs került haza az Ibara véráztatta csatamezőiről. A rend nélküli lovag azóta ismét a világot járja, titokban a Muad Munda parancsait teljesítve, akinek ezúttal is őrá esett a választása. Taher/Emtuneduf most egy válogatott sznofru egység élén érkezett a bor országába, egy khariani vitorlason, hogy felkutassa a halottgyalázókat, és végezzen velük. A nyomok Hefreminbe vezetnek.

A Tradon-folyó által kettészelt Hefremin, Predoc legnagyobb városaként, létfontosságú kereskedelmi központ, illetve az azonos nevű tartomány székhelye. Itt lakik a múmiák vásárlója, egy festékkészítő, kinek neve Roflin Oghillo. Egy híres, kékvérű festőművész közreműködésének, dicsérő szavainak köszönhetően sok rendelője van, köztük számos államközösségbéli is. Hefremin számos nemesi család (Predocban és Edorlban Udvar) otthona, ezek egyike a Harmadik Udvarba tartozó din Payett Udvar, melynek pinceerődje a város szélén magasodik. Jelenleg csupán az Alborne-t ecsettel szolgáló, külön hírében álló derra (a pyarroni papok titulusa) Luor din Payett és tanítványa, Cahar Erexis élnek a kúriában; a ház valódi ura, Temmir din Payett ezernagy a déli határ egyik erősségének parancsnoka. Családja is vele tartott. A Bárdok Istenének papja a barna szín valóságos megszállottja, számos olyan képet festett már, melyhez ibarai barnát használt. A Zöld Pelikán patikából szerzi be, amit Oghillo műhelye lát el.

A mellékszál:

A kineták titokzatos, rejtőzködő fájának két tagját is a hatalmas kikötővárosba vetette a sors. Asmy egy fiatal, nőnemű kineta, aki az öccsét, Megirdet keresi. Mindketten a képességekkel manipuláló, borzas, fekete hajú alfajba tartoznak. Megird nemrég, a nagy nyári csínytevések idején túl nagy fába vágta fejszójét, és egy rejtélyes, félelmetes kinézetű asszonyt próbált meg megrézfálni. Az illető a Rettenet Asszonyának egyik pusztító hatalommal rendelkező, magas rangú szolgálója volt, így borzalmas átkot mondott a játékos kis lényre. Az erdők egyik mókamestere velejéig gonosszá vált, sőt, még természetfeletti képessége is átalakult az átok hatására, és most 150 Pszi-pontból alkalmazhatja a Halálos ujj diszciplinát, mindenféle megkötés nélkül. Több pajtást és szerencsétlen embert is megölt már, és még a legnagyobb, legvérengzőbb medve is holtan esne össze egyetlen futó érintésétől. Mára már csak Asmy reménykedik a falujuk által halálra ítélt gyilkos megjavulásában, és egészen Hefreminig követte Megirdet.

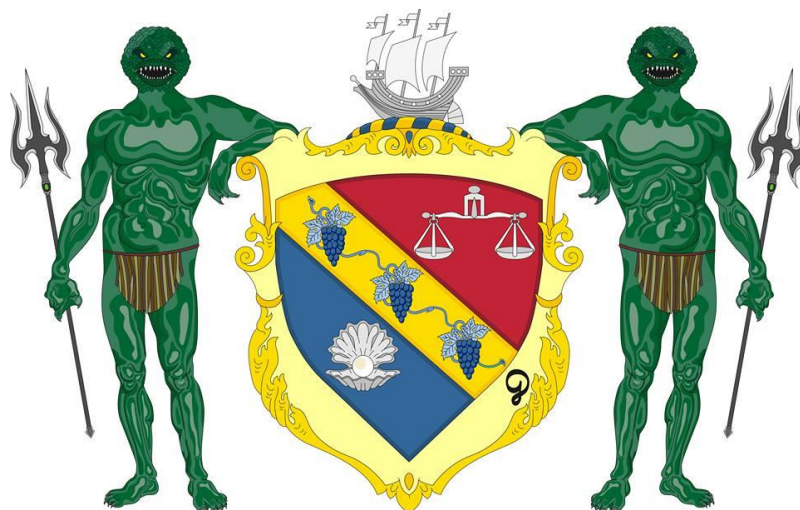
Város a tenger partján:

“Hefremin - az eső és pinceillatú Hefremin - lankás dombokkal vette körül a kikötőt, ezekre emelték az ittlakók házaikat, a nappal fehér, most borvörös alkonyi fényben sziporkázó apró épületeket. A büszkébb magaslatokon komor pincevárak trónoltak, köröttük - akárcsak a városfalon túli dombokon - szőlőlugasok és gondos sorokba rendezett tőkék pöffeszkedtek.

Antoh tengerre épült rendháza villant jobbról, amint a hatvárosi háromsorevezős beljebb merészkedett a kikötőbe. Hivalkodó épület volt, olyan, amelyet északi hitsorosai aligha engedhettek meg maguknak. Darun megcsóválta a fejét. Igaz hát, hogy - ha hinni lehet a híreknek - errefelé a Tengerúrnő szolgálait mindennél jobban megbecsülik. Hiszen ők hajtják el a baljós fellegeket, ha a szőlőnek nincs rájuk szüksége, s ők hívják azokat is, amelyeknek éppen időben kell hús terhüket kiadni magukból ahhoz, hogy a termés a lehető legjobb legyen.

Predoc pedig a borból élt. Ezt mindenki tudta. Antoh rendháza ennek megfelelően büszkélkedett hatalmával. Hasonlatosan ahhoz, aki mindenki másnál jobban tudja, hogy nélküle ugyan semmit nem érhetnének el a többiek. Tornyai kristálykupolák villantak, polipkarú kis dokkjai hófehér hátán arannyal hímzett lobogók várták a szeleket. Kék selyemköpenybe öltözött papok álltak fehér tornyai, a mólókon tengerzöld ruhás szerzetesek serénykedtek.”

Hefremin címere, vaynak pajzstartókkal



A több tízezres kikötőváros láthatóan gyászba borult. Az elképesztően befolyásos din This Udvar idős feje, Serradir din This örökre lehunyta szemét. Az országalapító Ötvenhárom Családdal érkezett familia az Első Zászló alá tartozik, vagyis az öt leghatalmasabb egyike - a hercegit is beleértve. Egy nap múlva esedékes temetésén a gyönyörű ország színe-virága jelen lesz, és Edorlból, de még az Államközösség többi tagjából is sok gyászoló várható, hiszen a külországi borkereskedelem majd egésze a din Thisek kezében van. Darton teljes helyi papsága a temetést szervezi, és szünet nélkül imádkozik sötét urához az elhunyt férfiú lelki üdvéért, míg a városőrség igyekszik megfelelni a nem mindennapi kihívásnak, a városban lévő mozaikmágusok pedig a potentátok mágikus védelmén dolgoznak. Ebben a gyászos környezetben, az elképesztő biztonsági intézkedések dacára újra suhogni kezd a Hallgatag Úr pallosa, és egy iszonyú gyilkosságsorozat rázza meg a várost, amit csak a kalandozók akadályozhatnak meg!

Megjegyzés: Hefremin városa közepes manájú területen épült.

A Hatküllő fogadó:

A két emeletes fogadó egy takaros, frissen meszelt épület, kovácsoltvas cégérrel. Bent kellemes illatok és pipafüst fogadja a csapatot. Az árak magasabbak az átlagosnál, de a koszt kitűnő, a szobák pedig tiszták. Istállója, kocsiszínje a nagy udvar hátsó részén van, mellette két téglából épített árnyékszék áll. Az istálló oldalán egy jókora galambdúcot pillanthatnak meg, tele hizlalt madarakkal. Vízet az utcában található, kőpegazusfejes kútról hoznak. Az ételek derékhadát a különféle tengeri herkentyűk alkotják, ám tyúkot, marhát, juhot, sertést, de még galambot is készíthetnek nekik. A Hatküllőben egy-, két-, három- és négyfűrtös óbort mérnek - a hegy levének ára fele az Első Törvénykönyvben leírtaknak -, továbbá edorli gyümölcspálinkákat is kapni. Az emberek nagy része kedvetlen, a maguk módján gyászolják a közkedvelt, életvidám főnemest.

A kezdet:

A kései ebédhez készülő kalandozók füleit lágy, bús lantszó simogatja - a remek hangú énekes a segradói Ryltha népszerű, bánatos balladáját adja elő. Egy ártatlanul meggyilkolt nőét, ki öt esztendővel ezelőtt visszatért a Kárpiton túlról, hogy átkával sújtsa egy edorli várost. Szerencsére elűzetett.

„Fekete hajú lány, fekete hajú lány, légy őszinte velem,
hol aludtál a múlt éjjel, mondd csak el nekem!
Ahol a nap sosem süt, a fenyvesben, a fenyvesben,
egy éjen át fáztam, dideregtem.”

A Hatküllő nevű kényelmes, háromszintes, Fürt utcai fogadóban időznek. Napközép már rég elmúlt. Baiocar Byls, a magas, negyven körüli, ráncos arcú, kesehajú fogadós kimondottan nyájas ember benyomását kelti. Épp a kezét tördelve kér bocsánatot tőlük, amiért nem tud friss kenyérrel szolgálni, mert a közeli pék - Kránba az iszákos fajtájával - már két napja nem nyitott ki. Másik pékműhely pedig nincs a közelben, pontosabban volt egy, de az fűrészpont kevert a lisztbe, hogy takarékoskodhasson. A vendégkoszorú legfeltűnőbb tagja egy atletikus, markáns arcú amund, aki egy kobozt penget az egyik sarokasztalnál, miközben egy kisebb csoport veszi körül. 65%-ban felismerhetik, de ha nem, egy

helybéli elmondja nekik, hogy a páncélos vitéz Taher al Zubaishi, a híres avdali kalandozó, a Manifesztációs Háború hőse.

Egy Heraldikában, Történelemismeretben vagy Legendaismeretben Af-on jártas JK-nak Intelligencia-próbára van szüksége, hogy felismerje a hadfi pajzsán lévő kopott címet, a Mf-on képzetteknek azonban nem kell dobniuk. A Hullócsillag-rendé. Eme tragikus végű lovagi ordó az avdali térítés lezárulta után alapított. Az elbeszélés szerint egy pyarroni Kyel-pap, Ulmar Tancair atya megkísérelte megtéríteni a sejkiség északi határán nomadizáló shaziri törzset. Csak az őt kísérő lovagok tudták megóvni a haláltól, de a harcias sivatagi nomádok még őket is meghátrálásra készítették. Ám azon az éjjelen egy több száz fontos meteorit csapódott be a diadalittas shazirik táborának közvetlen közelében, akik ezt az égi hatalmak düheként értelmezték, és azonnal az aranyhajú jövevények után vágottak. Meghallgatták az idős igehirdetőt, aki végül sikerrel járt, a törzs pyarroni hitre tért. Avdal sejkje ezt hallva elrendelte egy pyarroni mintára felszerelt, Kyel-hitű lovagrend megalapítását; a színvas mennykő pedig a lovagrend legszentebb ereklyéje lett, Gilron papjai azon kovácsolták a rendtagok fegyverzetét. A rend vitézeinek gyilkos acélfergetege ugyan minden egyes alkalommal megvédte az országot a hithű dzsad államok katonaságától, vagy a Kereskedő Hercegségek felől be-becsapó zsoldoshadaktól, de a Manifesztációnak ők sem tudtak megálljt parancsolni. Váruk eleste után hírmondó is alig maradt belőlük. Mára a hazátlanná vált, testi és lelki sebekből gyötört Hullócsillag-lovagoknak az úttalan út az otthonuk. Még új nagymestert sem választottak maguknak. Talán nincs is értelme...



A JK-k szóba elegendhetnek Taherrel, nem barátságosan. Egy predoci épp arról faggatja, hogy mit mondott a nemrég itt járt városöröknek a várost sokkoló gyilkosság kapcsán. Kiderül, hogy tegnapelőtt lemészárolták a Hurikert nevű bordély egzotikus szépségű madámját, az ugyancsak avdali születésű Shanaz Nahuddint, és a Hatküllő egyik törzsvendégét, Cahar Erexist, az ifjú festőt. Az amund lovagot is kihallgatták, mert a festővel ivott az előző éjjelen. Al Zubaishi lovag rokonszenves férfiú, bár a Lélektannal vagy Emberismerettel rendelkezők látják rajta, hogy igencsak megviselte valami múltbéli esemény. Rendje történetét ismerve nem is csoda. Ha kíváncsiak, és egy bennfentes JK még nem mesélte el nekik a Hullócsillag-lovagrend tragédiáját, össze is foglalja a történetüket. Tagadja, hogy megölte volna a madámot és a festőt. Az előbbi még sosem látta, az utóbbival pedig igaz, hogy a gyilkosság előtti napon ivott az öreg Serradir lelki üdvére, de jó hangulatban váltak el, reggel pedig jobban meggyötörte a macskajaj, mint egy kráni hóhérpoéta. Igazat szól, Baiocar, valamint számos vendég is tanúsítja. Ha az úticélja felől érdeklődnek, azt mondja, hallott arról, hogy egy rendtársa, Rezza Behdardeh az egyik déli nomádrófó várnagya lett - bár vára nincs -, és lehet, hogy pár nap múlva látogatást tesz nála. Most azonban csendre és nyugalomra vágyik.

A hős amundon kívül még egy feltűnő alak van itt: egy kackiás bajszú, kipirult arcú, magában félhangosan nótázó – ezért sokan ki is nézik - férfi. Bodo Ornyl a neve, és övé a Lopó téren lévő állatsereglet. Jelenleg nagyon szomorú, mert hajnalban elpusztult a fő attrakciója, a nőstény nganga. Nem tudja, mi történhetett, mindössze négy éves volt, és egészséges, mint a makk.

A rajtaütés:

Hirtelen kitárul az ajtó, és egy hangos, predociakból és dzsadbokból álló, öklökkel és pengékkel hadonászó tömeg nyomakodik be az ivóba, akik “ki akarják ontani a kék szemű hóhér belét.” A vendégek zömének inába száll a bátorsága.

Hárman közülük keményebb diónak tűnnek, az egyik ráadásul úri származásúnak hat, bár nagyon megcsócsálta az élet. A JK-k nem tudják, de másik három klántársuk - helyi Szürkecsuklyások - már az ivóban ül. Kettő szükség esetén tüzet nyit a veszélyesebbnek, vagy varázshasználóknak tűnő alakokra a kézi nyílpuskájából. A harmadik (egy sobirai férfi, aki épphogy megkezdte a kiképzését a rettegett Fekete Skorpióknál, mikor az Ősi Nép megtámadta az emírséget, és csodával határos módon menekült csak meg) pedig felpattan, hogy hátba szúrjon valakit a törével. Az egyik kézi nyílpuskás Taherre céloz, és 4 Ép-t fog sebezni rajta. Ha a JK-k nem avatkoznak közbe, a lovag megvédi magát; mozdulataiból sűrű, hogy remek kardforgató, és végül megfutamítja a csőcselékét.

Ha a segítségére siettek, és miután a későn érkező maréknyi városőrnek elmagyarázták, mi történt, a hálás Taher, meghívja őket a fogadó legjobb borára. Érdeklődni kezd, kicsodák, honnét jöttek. Akármi is történik, még az este folyamán megkéri őket arra, hogy tisztázzák a jó hírnevét, és keressék meg a gyilkost, vagy gyilkosokat. Pár nap múlva dél felé utazik majd, de sajnálná, ha a csőcselék ismét begőzölne, mint egy kahrei masina, és vérontásra kerülne sor. Tart tőlük, komoly sebet okoztak neki, **amit egy Gyógyital felhajtásával forrasztott be**. Egy 10 ynevi hüvelyk magas, káprázatosan élethű aranyszobrot ajánl fel fizetség gyanánt, ami egy meztelen amund nőt ábrázol, apró zafírokkal a szemei helyén. Kérésükre lehozza a szobájából. Egyetlen szépséghibája van csak: az egyik karja letörött. Egy Értékbecslésben jártas karakter 70 aranyra saccolja az értékét - orgazdának nem is érdemes eladni. Egy régi hadiszákmány utolsó darabja, a többit már rég pénzzé tette. A "csinos menyecskétől" is megszabadult volna, ha nem lenne mindenki olyan fősvény.

Taher bizalmasan közli velük, hogy Shanazt a földijeik között terjengő szóbeszéd szerint a híres-hírhedt Huqbar-szekta tagjai teheték el láb alól. Ez a fanatikus derviscsoport arról a csillagról kapta a nevét, amit maga Doldzsah hozott létre, hogy Gorvik, az embertelen, ősi ellenség honába vezesse a Taba el-Ibara bosszúra vágyó harcosait. A Manifesztációs Háborút túlélő Huqbar a shadoni-gorviki perszonalunió kihirdetése után Rászil, a próféta mellé állt, napjainkban pedig, a dzsadok közti szóbeszéd szerint, a prófétát megtagadókra vadászik, és az egykori Rokmund tartomány majdani invázióját készíti elő. A madám gyűlölte a prófétát, mert folyton elüldözi a hazatérni vágyó selmovita avdaliakat, és nem kevés arannyal támogatta a restauráción munkálkodó sejki familiát. A parti természetesen a lentebbi pletykákról is értesülhet.

Evés után akár szét is nézhetnek a környéken. Ellenmérget a szomszédos patikában vásárolhatnak. Taher lovagnak mindenképp szüksége lesz egy adagra.

Megjegyzés: Taher al Zubaishi tudja, milyen veszélyes egy kalandozócsapat a Muad Munda tervére nézve, ezért igyekszik tévútra terelni őket. De csupán féligazságokat és szóbeszédet közöl a JK-kal, tehát nincs az a varázsige, Igazság amulettje, vagy különleges képesség, ami lebuktathatná! Erre csak akkor van esély, ha valaki beleolvassza a gondolataiba. No de ki az a paranoiás figura, aki egy barátságos, ünnepezt hős fejében turkál?

Pletykák:

1. Serradir din Thisnek egy régi szüret (Jan van den Boomen Szüret című novellája a Fekete vizekből) során történt viharos események ásták alá az egészségét. (Igaz.)
2. A din Thisnek ellen ármánykodó, agg Hidraherceg is tiszteletét fogja tenni a gyászszertartáson. (Hamis, mert már a hamut is mamunak mondja.)

3. A város legerősebb embere: Gholin Dabbor, a kovácsmester összeesett a nyílt utcán. Egy özvegyet és hat árvát hagyott maga után. (Részben igaz, mert sok zabigyereke is él a városban.)
4. Tolglen din This, Serradir legifjabb fia nem vesz részt a temetésen, bebizonyítva ezzel, hogy kakukkfióka. (Duplán hamis.)
5. A halotti toron kizárólag a csodába illő 3637-es év borait fogják felszolgálni. (Igaz.)
6. Tegnapelőtt brutális gyilkosság történt a Hurikertben, fekete mágiát használtak. (Részben igaz.)
7. Az ablak melletti asztánál ülő, bajuszos, alaposan betintázott szerzetes a téren lévő állatkert. Reggel óta iszik, mint egy kimenős tengerész, mert felfordult a nagy majma. (Igaz.)
8. Azt mondják, a gyászszertartás költségei 200 aranyra fognak rúgni. (Igaz.)
9. Az Ermeni Udvar pegazuslovas testőrgárdája is a városban van. (Igaz, egy négyfős osztaguk időnként el is fog húzni a csapat feje felett.)

Megeshet, hogy úgy döntenek, elmennek a Városi Gárdához, hogy jelentsék, nyomoznak az ügyben. A fáradt Nogren Yassimor kapitány szívesen veszi a segítségüket, és megígéri, hogy beszélni fog a város uraival, hogy a gyilkos, vagy gyilkosok kézre kerítése esetén méltó jutalomban részesüljenek.

Megjegyzés: fontos, hogy a temetés miatt csak a mellékutcákon tudnak majd haladni, ami némileg lelassítja majd őket.

Megird feltűnése:

Az estét még egy esemény teszi majd felejthetetlenné. Megird, a fekete kineta is a közelben van, a fogadó udvarán les következő áldozatára. Ha az egyik JK kimegy az árnyékszékre, az istállóba, levegőzni, Összhangzatot csinálni, meditálni, áldozni, imádkozni, vagy ilyesmi, a kineta árgus szemekkel figyel. Ha olyan tevékenységet végez, ami során kizárja a külvilágot, egyszerűen odamegy és megérinti – **nem megtámadja**. Ha nem, peckes léptekkel megindul feléje, és valamilyen ürüggyel a közelébe férközik. Ez lehet egy elhagyott fegyver vagy erszény, egy szóbeli üzenet, egy állítólagos levél, bármi. Ha tombol benne a gyilkvágy, csak magányos emberekre utazik. Késleltetve is tud ölni, hisz a Halálos ujj maximális hatóideje egy nap. Ilyenkor akár egy nagyobb társasághoz is odamegy. Egy kalandozótól azonban tart, ezért a késleltetett hatást választja, a megérintett JK később, a din Payett-pinceerődbe való behatolás során fogja elszenvedni a sebzést.

A Zöld Pelikán patika:

A frissen festett cégérű üzletnek egy kétszintes, ódon, fehérre meszelt, vörös cseréptetős, a Hatküllőtől két házzal odébb álló épület ad otthont. Odabent, az enyhén szúrós szagban cizellált, szépen erezett uscayhafából készített, ajtós-fiókos szekrények sorakoznak a hatalmas, még díszesebb uscayhafa pult körül, melyen kisebb-nagyobb mérlegek állnak. Faragványai Krad istent ábrázolják, aki a szorgos patikáriusok munkája felett bábáskodik. Ha a csapatban vannak elfek és félelfek, akkor a homlokuk itt bizony össze fog ráncolódni. A polcok üveglombikoktól, fajansz- és fatégelyektől, kémcsövektől, rézserpenyőktől, -üstöktől, -mozsaraktól és egyebektől roskadoznak. Sok száz állati- növényi- és ásványi eredetű készítmény szerepel a patika inventáriumában. Annak idején hercegi rendeletre alapították, sok más városi

apotékával egyetemben (a régi predociak sokkal egyházellenesebbek voltak), épp a din Payettek ősének közbenjárására; a befolyó pénz négyötöde azonban már a hercegi családot illeti. Háttal egy jól felszerelt laboratórium van, az emeletet pedig lakják. Drem Rishais, az idős patikárius az Alborne-pappal és a festékkészítővel is jó barátságot ápol. A JK-kat egy pattanásos, szőke legény szolgálja ki, míg a mestere az egyik mérlegnél serénykedik. Az orvosságok ára 15 réztől 2 aranyig terjed. A betérő még a kontinensszerte híres, minden kórt azonnali gyógyító caedoni Istenek Forrásának vizéből is vásárolhat, de egy pecsétes üvegcsé 55 aranyat kóstál. Gyógyszereken kívül festékek is kaphatók. A tolvajok mérgezt semlegesítő szer 1 ezüstjűbe fog kerülni.

Az állatkert:

A Fürt utcából egy kis tér nyílik, Lopó térnek nevezik, ahol szokatlan látványba botolhatnak. Egy vándor állatkert van a városban, a téren vörös-sárga festésű, rácsos kocsik állnak. 10 réz fejében többféle egzotikus állatot is meg lehet tekinteni: tevéket, majmokat, egy öreg, bandzsa oroszlánt, papagájokat és egy fiatal krokodilt is. A nganganöstény teteme a kocsijában fekszik, nincsenek rajta sérülések, sem fekete mágiára utaló nyomok. A hét gondozó tanácstalan, szemtanúk sincsenek. A bárdok Élő történelme, vagy az állatok emlékezete is csak annyit mutat, hogy éjjel egy kicsiny alak surrant be a nganga ketrecébe, a hatalmas állat pedig rövidesen kiszenvedett.

A Hurikert bordélyházban:

A nagy, tágas, két emeletes, árkádós nyilvánosház láthatóan a vagyonos rétegek kiszolgálására rendezkedett be. Fényűző berendezése, buja festményei és szobrai láttán sokan elpirulhatnak, elvigyorodhatnak, de a kurtizánok kisírt szemei és zokogása byzonerős kontrasztként hat, a hely hangulata egy fagyos sírbolté. Uday, a dzsad kidobóember fogadkozik, hogy ha itt lett volna, pusztá ököllet törte volna be a gyilkosok koponyáját. Rajongva szerették szépséges munkaadójukat, Uday egyenesen a szabadságát köszönheti neki. Cahar Erexist, a festőt jól ismerik, gyakori vendég volt.

A brutális gyilkosságok egy-két órával Napközép előtt történhettek, mikor a személyzet nagy része még nem érkezett meg, a tíz örömlány pedig a várost járta. A kövér szakácsnővel és a két szolgálólánnyal gyorsan végeztek, a madámat és a festőt viszont módszeresen, élvezettel kínozták halálra. Még Nahuddin asszony csokoládébarna niarei palotakutyáját is ledöfték. Egy dologgal azonban nem számoltak: a dzsad madám által ideédesgetett papagájokkal. A fekete fejű, rózsaszín tollazatú madarak egy dzsad mutatónyostól szöktek meg emberöltőkkel ezelőtt, és ma már Hefremin számos pontján fészkelnek. Shanaz Nahuddin kitartóan etette a szép madarakat, amik odaszoktak az erkélyére, és a gyilkosságnak is szemtanúi voltak. A madarak emlékeiben két sötétkék burkába öltözött, arctalan (sűrű szövésű háló takarja) alakot látnak berontani a szobába, akik pillanatok alatt halálos sebeket ejtenek a festőn és a kanapén heverő gyönyörű, póre modelljén. Ezután megsemmisítik a képet és a barna tégelyt magukkal viszik. Az áldozatok még hosszú percekig agonizálnak a kintől, és szó szerint előtűnik aszalódnak össze. A bárdok Élő történelem varázslata is segíthet. Fegyvereiken viszont már Af-ú Fegyverismerettel is látni, hogy nem dzsad kovácsok munkái. Kashmut és Nubemire a tettesek.

A JK-knak az is feltűnik, hogy a festménynek nyoma veszett. Egy Intelligencia-próbával arra is rájöhetnek, hogy a barna festékes tégelynek is hült helye. A padlón heverő palettába egy címer van belekarcolva, mely egy mozsarat, egy mozsártörőt és két piócat ábrázol. Egy Heraldikában Mf-on jártas kalandozó tudja, hogy a din Payett Udvar címerét látja. Ha nincs ilyen személy a csapatban, kérdezősködniük kell. A személyzet tagjaitól megtudhatják, és hogy Erexist mestere,

Luor din Payett a papjelölti megmérettetésre készítette fel a meggyilkolt piktort. A többi tégelyen egy cirkalmas O betűt láthatnak, felette egy ecsetet tartó kézzel. Nem nemesi címer, csak egy festő ismerheti. Af esetén sima, Mf-ú tudással már +2-vel dobott Intelligencia-próba szükséges ehhez. Így csak a hefremini Oghillo pigmentárius család jelöli meg a tégelyeit. Egy Intelligencia-próbával beugrik, hogy a Zöld Pelikánban láttak ilyen tégelyeket.

Ha Udayt, a pyarroni hitre tért egykori eunuchot is kikérdezik a Huqbarral kapcsolatban, megerősíti, hogy tagjaik közt számos nő akad. A homlokukon lévő piciny ezüst csillagról ismerszenek meg. Ha elfelejtik, elkotyoghatja nekik.

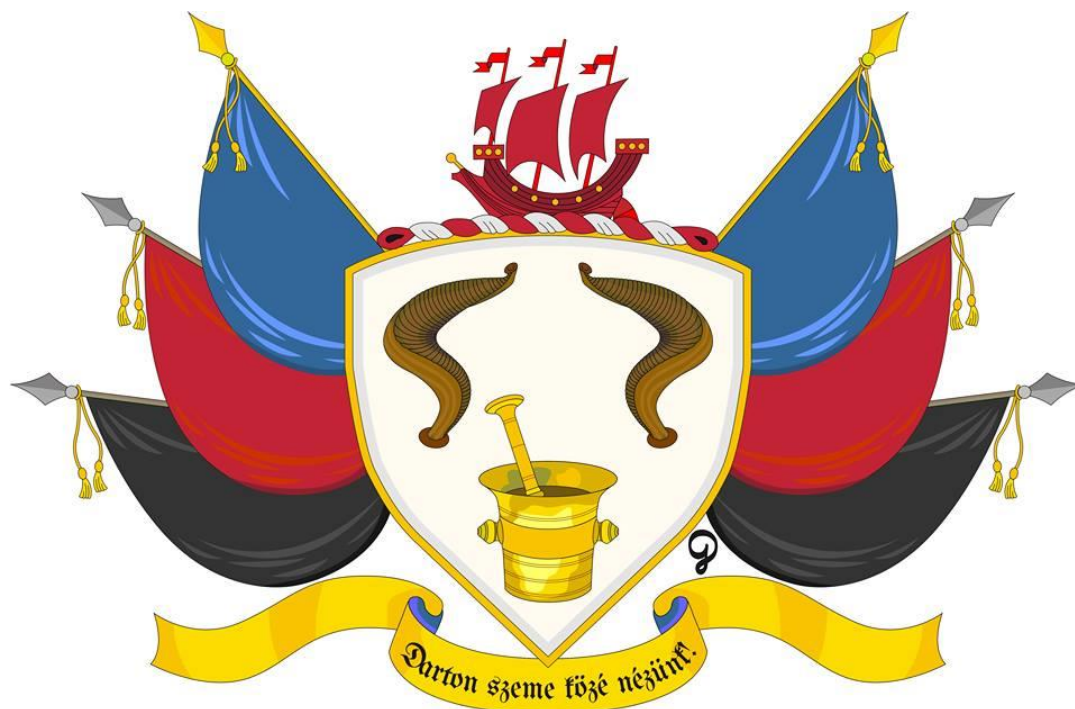
A holttestek Darton templomában vannak, de a papok most túl elfoglaltak, a kalandozócsapatot egy tejfölös szájú, szeplős, kopaszra borotvált papnövendék vezeti körbe. Cahar és Shanaz hullái olyanok, mintha hosszú ideig aszalódtak volna a forró sivatagban. Fekete mágjának nincs nyoma.

Nyomok:

- a hiányzó festmény
- a papagájok emlékei
- a hiányzó barna festékes tégely
- a palettán lévő nemesi címer
- a többi tégelyen lévő embléma
- a testek állapota

A din Payett Udvar pinceerődje:

A din Payett Udvar címere



Az impozáns, fehér *peridanból* épült, gyönyörűen berendezett, kétszintes kúria a város délkeleti részén található, a tőkékkel borított lankák közt, ahol fáradhatatlan csőzök kereplőinek hangja hallatszik a távolból. Egy Építészetben legalább Af-on jártas JK megmondhatja, hogy P.sz. 2900 körül emelték, és egy ismertebb pyarroni mester, Jordalin

Melthen dicsőségét hirdeti. A főbejárat felett egy napóra látható. Ha előzőleg érdeklődnek a nemesi családról, megtudják, hogy a ház ura Temmir din Payett ezernagy, Luor bátyja, aki a déli határ egyik várában él a családjával.

A masszív, vasalt kapuban egy az Udvar címerét viselő kardforgató páros posztol. Egy másik a hátsó bejáratot vigyázza, míg egy négyes az úr mellett tartózkodik. Nem eresztik be a csapatot, még az üzenetüket sem hajlandók továbbítani. A vezetőjükre várnak, aki azon van, hogy egy jelzés nélküli kocsit kerítsen urának. Ha visszatér, három jármű fog útnak indulni az udvarházból, különböző irányokba – a ház ura egy közeli faluban fogja meghúzni magát. Három nappal ezelőtt ugyanis megpróbálták megmérgezni Luort, méghozzá az egyik legördögibb módszerrel: az elharadzsa (amund nyelven *neherush*) egyik gyümölcsét csempészték az asztalára. Szerencsére felismerte a tüneteket, mert tanoncként olvasott egy hírhedt gorviki festőművészről egy azóta indexre tett könyvben: Ercole ab Ibolottáról, akinek az áldozatok haláltusája volt a kedvenc témája. Alborne-nak köszönhetően elegendő varázshatalma volt a szörnyű vég elkerüléséhez, viszont most teljesen elzárkózott a külvilágtól. Jelenleg az egyetlen dologgal foglalkozik, ami megnyugtatja: négy testőre gyűrűjében fest, miközben a cselédek pakolnak. Valahogy be kell jutniuk. A bonyolult, gnóm készítésű záruk miatt -20% jár minden Zárnyításra, a szépen faragott falat viszont +5%-kal Mászhatják meg. A sötétzöldre festett fa ablaktáblák egy sikeres Erő- vagy Ügyesség-próbával nyithatók.

Ha Erővel feszítik be az ablakot, vagy a kinti örök üvöltözni kezdenek, a KM dobhat a benti négy fegyveres 13-as Érzékelésére, és ha valamelyikük sikeres, az Alborne-pap odaküldi őket, majd elrejtőzik a szomszéd helyiségből, egy vadkanlándzsákkal, medvenyársakkal, íjakkal, vadászkürtökkel és különféle trófeákkal gazdagon díszített falú teremből nyíló rejtékszobában, amit csak -10%-os Titkosajtó-kereséssel lehet megtalálni. Egy kitömött farkasfej tátott szájában lévő karocska meghúzásával nyílik. Itt találhatóak a pinceerődöt védő rúnák is, amik miatt **2 E-nél nagyobb tűz nem tud létrejönni az épületben**. Egy Rúnamágiában jártas kalandozó tudni fogja ezt.

Ha sikerült nesztelenül félreállítani a lenti örököt, netán észrevétlenül bejutni, Luor tágas, emeleti műtermében (két kétszárnyú ajtaja van) találkoznak a ház urával, ahol kész és félkész festmények sorakoznak, melyek többségéhez ibarai barnát használt: Ménes, Téli szőlőskert, Öreg hölgy barnában, Wakil al Dablam (a helyi Dzsah-pap) portréja, Barázdák. Jelenleg a Csendélet gesztenyés tállal című képen dolgozik.

A Megird által tegnap este megérintett JK a konfrontáció elején, rögtön a terembe való belépés után 1k2 Ép-re kerül.

Az Alborne-pap a netán fegyvert rántó JK-k láttán azonnal az egyik pamlag mögé bújik, és belekezd az Őrző aura litániába (2 kör, 18 Mp, 15 E, 10 körig marad, 9 láb sugarú kör, 15 E alatti varázslat nem jön létre, a terep akadályozza a támadókat), a testőrei pedig kiabálni kezdenek és szintén kivonják a kardjaikat. Ha nem iktatták ki a pinceerőd külső őreit, 6+1k3 kör múlva megérkeznek.

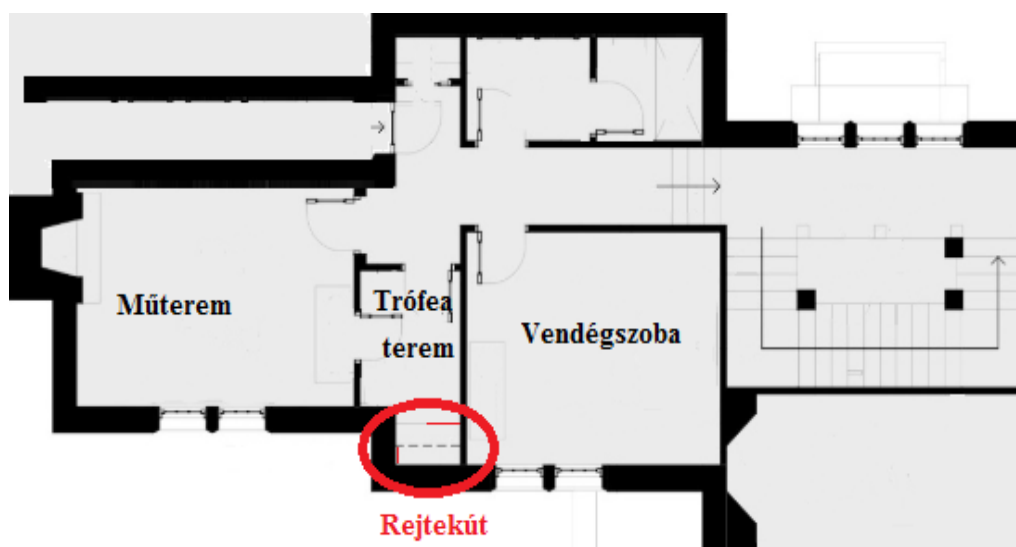
Derra Luor emellett a harciasabb rokonai általa festett, egész alakos portréit is behozatta a cselédekkel, amiken végrehajtotta az Isteni lehelet nevű egyedi rituálét – tolvajok elleni óvintézkedés. A műtárgyak érzik, ha egy 20 lábön belül tartózkodó személynek ártó szándékai vannak, és megvédik a készítőjüket és annak testőreit. A támadás mágikusnak minősül, afféle illúzió, és a kalandozók azzal szembesülnek, hogy a rákózott vértű, délceg férfiak kilépnek a keretükből, és kardjaikat, tollas buzogányaikat suhogtatva megtámadják őket. A csapásuk ellen Mentális ME-t lehet tenni, 1k10+24 E ellen. Aki elvétí, 5k3 Fp-t veszít. Ha megvan, nem sebződik. Minden játékosra egy festmény jut.

Ha a testőröknek rosszul áll a szénájuk, a pap menekülőre fogja a dolgot, és **Védekező harcban** a fentebbi trófeaterembe hátrál - 1 kör alatt az ajtón kívül van. Az esetleges követőkre egy Parancsot varázsol (2 szegmens, 25 Mp, 1k10+21 E, Mentális ME, 3 körig marad, 1 személyre hat), és ráparancsol az áldozatra, hogy támadjon a társaira. A “pánikszobából” egy újabb, egy kőköcka benyomásával félrehúzódo rejtékajtó (újabb -10%-os dobás) nyílik. Először

egy vaslétrán kell lemászni, majd egy nyirkos, meztelencsigáktól hemzsegó földalatti járat következik, mely egészen a din Payett-birtok szélén álló présházig nyúlik. A pap lent paraszti ruhát ölt, majd így menekül tovább. A lugas alatt hűsölő 1k2 csősz is munkaadója védelmére kelhet, de egy kalandozócsapatnak nem ellenfelek. Ha elkapják Luort, a kezdeti pánik után együttműködő, és elmondja, mi történt vele az elmúlt napokban.

(Ha a KM jónak tartja, a trófeateremben is díszleghet egy a Csillaglantos hatalma által mágikussá tett festmény: egy íját feszítő vadász, egy sebzett vadkan, vagy egy madarát indító solymász, mely a JK-k beléptekor megelevenedik.)

A beszélgetést, kutakodást két sznofru, Hetuy és Nubemire fogják megzavarni, akik végeztek az esetleges kinti őrökkel, és a pap életére törnek. Ez a műteremben, a présháznál és a kocsiszínben is megtörténhet.



A tűzeset:

A csapat fülébe hamarosan eljut, hogy kigyulladt a Zöld Pelikán. A tűz hírére idesiető JK-k látják, hogy az épület minden ablakában lángnyelvek nyaldosnak az ég felé. Az utcán kisebb tömeg verődött össze, valakit körbeállnak. Ha gyorsak, még megmenthetik a csúnyán összeégett Dremet. 4 Ép-t veszített az 5-ből, az Fp-je pedig 0 – eredetileg 10 volt. a sebek begyógyítása azonban nem elég, ugyanis füstmérgezést szenvedett, aminek gyógyítása 35 Mp-ot és 14 kört vesz igénybe. Egy Méregsemlegesítésben, esetleg Élettanban jártas, vagy egy Tüzmágiát használó JK tudni fogja ezt. A patikárius 1k6+12 kör után fog kiszervenndni. Ha nem sikerül megszüntetniük a hatást, csak annyit bír kinyögni, hogy “kéklő szemek”, majd átlép a Kárpiton túlra. Ha semlegesítik a füstmérgezést, elrebegi, hogy két káprázatos szépségű, vicsorgó amund nő támadta meg, dzsad asszonyi viseletbe öltözve, és egyikük azt mondta, megfizet őseik holttesteinek meggyalázásáért, és egy festékes tégelyt vágott hozzá. Ezután egy székhez kötözték, majd lámpaolajat locsoltak szét mindenhol, meggyújtották, és távoztak. Az inasa és a neje halott, és sürgősen ki kell találniuk valamit, amivel eloltják a 7 E-vel tomboló lángokat. A sokkos állapotú patikáriusnak fogalma sincs, mire gondolhatott a támadója.

Roflin Oghillo háza:

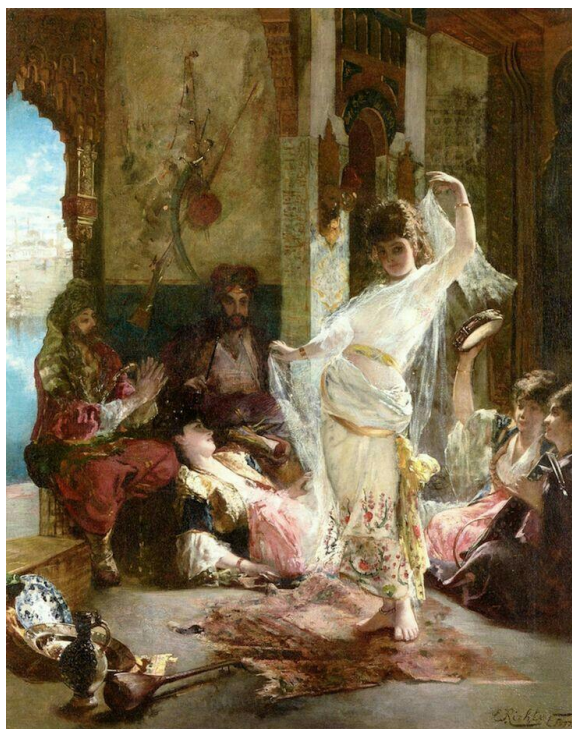
A festékkészítő kényelmes és szép háza a központban található, a Pegazus utcában. Lokálpatriótákként még az udvari szállítói cím megszerzése után sem voltak hajlandók a fővárosba, Gralliganba költözni. Oghillo mester díszes emeleti

szobája foglya, általában a rangidős sznofru, Kashmut őrzi. Súlyos sebeket kapott vallatás közben, Perzselő tekintettel égették a húsát, a bal szemét pedig egy fogastőr markolatgombjával nyomták ki. 2 Ép-je és 2 Fp-je maradt 5-ből és 8-ból. Két vidéki inasát megölték, húsuk egy részét pedig elfogyasztották az angyalarcú szörnyetegek. Taherbe és Kashmutba botolhatnak itt, akik néhány bőrkötésű könyv és egy pár sűrűn teleírt, rejtjelezett papiros tartalmát próbálják kiszedni a rabból. A könyvekben Oghillo festékszállítmányai sorakoznak, dátummal, névvel és mennyiséggel, a kódolt irományok pedig a Szürkecsuklyásokkal kötött üzletekről árulkodnak; az amundok újabb hullagyalázók után kutatnak. Roflin pincéjében 1k2 amund múmia hever.

(Ha a JK-k egyből ide jönnek a Hurikertből, csak Hetuyt és Nubemirét fogják itt találni. Ebben az esetben Kashmut ment a Zöld Pelikánhoz, majd ő fogja megnézni, hogy din Payett fává változott-e. Ha látja, hogy nem, megpróbálja meggyilkolni. Taher vagy a szállásán van, vagy pedig Kashmuttal ment a pap birtokára. A hálás Roflin mester elárulja nekik, hogy mit akartak tőle az amundok, hogy Luort és Dremet is meg akarják ölni, és Tahert is leleplezi.)

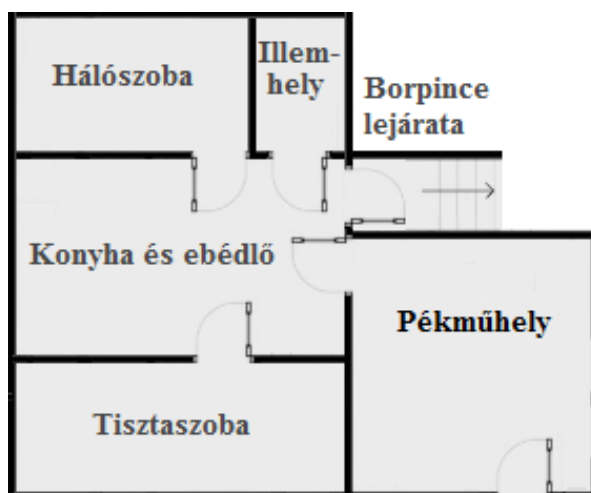
A Dzsad utcák:

Ha a Huqbar-sektások nyomába erednek, több órát is elfecsérelhetnek a többinél jóval lármásabb dzsad (felerészt selmovita, felerészt pedig óhitű) kerületben, mire rájönnek, hogy itt nem fognak fanatikus gyilkosokba botlani. Ez a szeletnyi Ibara egy fürdő és egy imaház körül épült ki. De 40%-os eséllyel akadni fog valaki, aki felismeri bennük az amund mellett kiálló idegeneket, és inentől kezdve csak súlyos összegekkel (minimum 1 ezüst), fenyegetéssel, mágiával, vagy hosszas rábeszéléssel tudnak szóra bírni valakit. Az egykori avdaliak félnek a dervisektől, a dzsad hiten maradtak pedig nagyrészt elutasítják a prófétát és az új Huqbart. Egy csoportjuk viszont tiszteli őket, és kíváncsi, hogy a “birkaimádókkal teli akol” elpusztultával milyen szent cél érdekében vonják majd ki fegyvereiket. A régi hiten maradt közösséget Wakil al Dablam, egy matuzsálemkorú, hajlott hátú Dzsah-pap vezeti.



Újabb incidens a Hatküllőben:

A fogadó egyik lovászfíúja épp egy nemes vendég predoci telivér nehéz harci lovát ápolta a Hatküllő istállójában, mikor Megird megközelítette. A hátra se néző suhanc azt hitte, a személyzet tagja, és egy patatisztító vasat kért tőle, ám az állat a kineta érintésére holtan rogyott össze. A fiú neve Dorreth, később kihallgatható. A játékosok feltűnésekor már összecsendült az utca népe, hihetetlenkedve hallgatják a fiút, a mén gazdája, egy Aloidin Eirbend nevű piperkőc, díszkardos, díszvörös uraság pedig pulykavörös a méregtől. Dorreth leírja a támadót, de két dolog maradt meg igazán benne: a szemei feketék voltak, mint az éjszaka, és lisztes volt a ruhája. Egy udvari ork, khál, vagy wier követheti a csapáját. Az Érzékelés és a Színesztézia is működhet. Ha Asmy velük van, azonnal felismeri az öccsét. A kinetafiú Ertin mester két utcával arrébb lévő pékműhelyébe menekült. Ez egy itt-ott málló vakolatú, nagy épület, mely egyben az özvegy mester otthona is. A pék feldarabolt, elszenesedett hullája a kemencében fekszik, mely a műhely egyik sarkában áll. A falon polcok, gyúróablak, sodrófák és kelesztőedények lógnak, a sarokban hűtőrácsok, illetve liszteszsákok állnak. A műhelyből a **Félhomály** uralta ház többi szobája nyílik. A fekete kineta az árnyékszéken rejtőzködik, hogy észrevétlenül a kutakodók nyomába eredjen, és a halálba küldje őket érintésével.



Taher nem tartózkodik a fogadóban, de ha a karakterek átvizsgálják a Hullócsillag-lovag szobáját, a ruháin, a felszerelésén, a fegyverzete egy részén, egy adag Kenderfűvön, a szobron és 3k6+10 aranyon kívül egy aranymarkolatú, fűrészes élű amund tört található a pogyászában. Bennfentesek tudhatják, hogy ezek személyes fegyverek. A tőrön kívül egy 7 Ép-t és 14 Fp-t gyógyító Gyógyitalt is találnak – a párja a lovagnál van.

Mentőöv:

Ha végképp elakadnak, a helyi alvilág három embere fogja megkeresni őket – rejtőzködő nyílpuskásaik árgus szemeitől kísérve. Elképzelhető, hogy az egyik korábbi támadójuk is a trió tagja. A hangadó egy düledt szemű, inas, szőke üstökű, borostás Szürkecsuklyás, aki Shirlonként mutatkozik be. Elmondja, hogy a hatküllői csetepaté óta figyelték őket, és már van egy elképzelésük a dolog hátteréről, mert a festékkészítő házába küldött, még magasabb fizetséget kicsikarni akaró embere nem jelentkezett.

Lezárás:

Din Payett és Oghillo 10-10 arany jutalmat ad a JK-knak, a város vezetősége pedig újabb 10-et. Emellett még az aranyszobrot is megtarthatják.

Opcionális közjáték:

Ha a JK-k túl gyorsan haladnak, és Asmy feltűnése sem lassítja őket, a következő történhet a din Payett-pinceerődben. A Lycoperdon Insaniae (Örület pöfetege) akaratgyilkos alfajának telepe nőtt a din Payett-udvarház alagútjába. Luor a gombák láttán inkább visszafordult, és egy nagy, üres hordóba bújt (ha Nyomot olvasnak, mindenképp megtalálják, ellenkező esetben külön be kell jelenteniük, hogy átnézik a hordókat), a JK-knak azonban gondot okozhatnak. Ha rálépnek, és elvétik az Egészség-dobásukat, a spórától 1k3 ponttal csökken az Akaraterejük, határozatlanná, könnyen befolyásolhatóvá válnak, illetve minden cselekedetüket hosszú megfontolás fogja megelőzni, ezért KÉ-jük is 20 pontnyit zuhan. A hatás csak papi mágiával gyógyítható. Ha rátalálnak, a találékony Luor akár ki is tolhat velük, és valamilyen ürüggyel a gombák közé küldheti egyikőjüket, vagy az egész kompániát. Egy pincerém van a járatban, itt van elrejtve a család vagyona, stb. A pöfetegek egy Ugrással vagy egy Ügyesség-próbával átugorhatók. Ha az Alborne-pap látja, hogy többen is a spórák hatása alá kerültek, megkísérheti a maga oldalára állítani néhányukat, és addig csúri-csavarja a szót, míg el nem mondják neki, mit akarnak tőle. Ha rájön, hogy nem akarnak az életére törni, meggyógyítja őket, majd elmeséli, mi történt vele.

NJK-K:

A HEFREMINIEK:

Diantyr, 4. Tsz-ű harcos (Jellem: Káosz)

KÉ: 22

TÉ: 63

VÉ: 132

AME, MME: 0

Ép: 11

Fp: 35

Predoci egyeneskard (Tám/kör: 1, Sp: 1k10)

Háromágú háritótőr

Kivert bőrvért (SFÉ: 1)

Ermillo din Truddyn, 4. Tsz-ű bajvívó (Jellem: Káosz)

KÉ: 51

TÉ: 69

VÉ: 145

AME, MME: 17 (statikus)

Pp: 15

Ép: 9

Fp: 33

Törkard (Tám/kör: 2, Sp: 1k6+2) – 98-tól Halálos Szúrás, +2k6 sebzés

Köpeny (Den Aliud-stílus, lövedékek ellen még +20 VÉ)

Képzettségek: Törkard Mf, Lefegyverzés Mf, Pszi Af, Vakharc Mf

Bettor, Mazdar, Abelarno és Sorquas, 4. Tsz-ű tolvajok (Jellem: Káosz)

KÉ: 39/32

TÉ: 47

VÉ: 95/93

CÉ: 35

AME, MME: 0

Ép: 5

Fp: 24

Tör (Tám/kör: 2, Sp: 1k6)

Kézi nyílpuska (Tám/kör: 2, Sp: 1k3 + méreg, Táv: 30 láb)

Képzettségek: Hábaszúrás Af

A méreg egy 3. szintű, hatása azonnali, és Émelygést vagy Kábulatot okoz, 1k3+1 órán keresztül.

A tolvajok kizárólag Belharcban harcolnak, amire Mf-ú képzettségük van, de ehhez Közel kell kerülniük ellenfelükhöz, vagyis fel kell áldozniuk egy támadásukat. Az – ha rövidkardnál hosszabb fegyvert forgat - plusz egy támadást kap, de ha elvétí, a tolvaj testközelsébe került. Mindegyikük Gyorsasága 16-os.

Drem Rishais (Jellem: Rend, Élet)

A patikárius egy dús harcsabajuszú és hajú, magas öregember, aki vékony, mint a szőlőkaró. Külsője gyakran mosolyra készíti az embereket, mert tejfehér hajához és bajuszához rákvörös bőr társul. Bibircsókos orrán rézcvikker fénylik, ruhája mélyzöld és konzervatív szabású. Drem kappanhangon beszél, és nagyon segítőkész. Nejével, a már nehezen mozgó Gernával a patika felett élnek, három gyermekük már rég kiröpült a családi fészekből. Eadorli származású - tájszólása egy Mf-ú Pyarroni Nyelvtudással tűnik csak fel -, hajdan felcser volt a herceg seregében.

AME, MME: 1

Képzettségek: Alkímia Mf, Sebgyógyítás Mf, Herbalizmus Mf, Írás/olvasás Af, Etikett Af

Roflin Oghillo (Jellem: Káosz, Élet)

A festékkészítő mester egy magas, nagy pocakú, mosolygós férfi, aki már megette a kenyere javát. Szemei zöldek, ritkás haja, bozontos szemöldöke már inkább ősz, mint szőkésbarna. Szorgos ősei jól fizető mesterségét folytatja, családjának még a kitüntetett udvari szállítói címet is sikerült kivívnia. A következő lépcsőfok biztosan a Pigmentárius Céh céhmesterei pozíciója lesz. Özvegy, három lányát már kiházasította, egyetlen fia pedig Új-Pyarronban inaskodik a bátyjánál. És hogy mi köze egy ilyen kvalitású, köztisztületben álló iparosnak az Ősi Nép bebalzsamozott holttesteinek? A válasz egy Krad-hívó varázslóhoz fűződő barátságban rejlik, aki a nagy elf-amund-dzsenn háború történetét kutatja. Desmodus, valamint az öt óvó Krad-paplova a Manifesztációs Háború alatt a pyarroni seregek nyomában jártak, az Ősi Nép tárgyi emlékeit gyűjtve; sok amundok által elkövetett borzalom szemtanúi voltak. A varázsló a hazaút során többször is az Oghillo-házban vendégeskedett, ekkor mutatott Roflinnak néhány amund múmiát. A festékkészítőt lenyűgözte a leletek szépséges, gazdag színe, és még ugyanazon a borgőzös estén rávette Desmodust, hogy az egyik sérült múmiát adja el neki egy nagyobb összegért. Ezután egy újabb kisebb vagyonért egy böhöm szerkezetet rendelt a Darálókészítők Céhétől, a keletkező port pedig elkeverte illatos gyantával, és kipróbáltatta Luorral. Lenyűgöző eredmény született. A festék titkát azonban senkinek sem árulta el, félt a garantált botránytól. Az első tégelyeket ajándékba adta a törzsvásárlóinak, később azonban már borsos árat kért az „ibarai barna” festékért. Hamarosan utánpótlás után kellett néznie, így hát felvette a kapcsolatot a predoci Szürkecsuklyásokkal. A pénzéhes bünözők először azt hitték, hogy a megbízójuk egy gazdag különc, aki ritkaságtárat szeretne berendezni, néhány hónap múlva azonban kiderítették a festék titkát, és sikeresen megsarolták a pigmentáriust, feljebb srófolva az életveszélyes munkájukért járó árat.

AME, MME: 2+61 (statikus, Desmodus ajándéka)

Képzettségek: Szakma (Festékkészítő) Mf, Etikett Mf

Luor din Payett, 5. Tsz-ű Alborne-pap (Jellem: Rend, Élet)

A Harmónia Örének felkent szolgája és az Alkotók tagja egy negyvenes éveiben járó, elpuhult, csak a festészetnek élő férfiú, vállig érő, gondosan ápolt, lenszőke hajjal és kecskeszakállal. Kimondottan jóképű, bár a táskás szemlein látszik, hogy túl keveset alszik. A barna iránti szeretete a ruházatán is megmutatkozik, és drága dzsadvíz felhő lengi körül. Az oldalát övező tőr kard csak dísz, csupán a kötelező vívőleckéken lehet túl. Szent Szimbóluma, a Csillaglant a nyakában fénylik. Nemrég tért haza Új-Pyarronból, arról az évenkénti megmérettetésről, ahol Alborne új papjelöltjeit segített kiválasztani. Évek óta a zsűri tagja. Mostanság csupán egy tanítványa volt: a meggyilkolt Cahar Erexis, egy fiatal tehetség, akit jövőre Pyarronba akart vinni. A többieket vagy felkenték már, vagy elbuktak a próbán. Nyugodt ember, aki kacifántos szóvirágokkal fűszerezi beszédét. A Harmadik Zászló alá tartozó din Payett Udvar hefremini oldalágához tartozik, őse az Ermeni família udvari orvosa volt, aki a predoci hercegi cím örökletessé válása után nyerte el a nemesi rangot. Innen a szokatlan címer. Egy 93 Mp-os Rúnaköpeny óvja testét, amit a Fehér Páholy egyik tagjától kapott egy portréért. A Papi mágia Élet és Lélek szférái, valamint Alborne egyedi varázslatai felett bír hatalommal.

KÉ: 25

TÉ: 50

VÉ: 112

AME, MME: 33 (statikus)

Pp: 27

Mp: 43

Ép: 7

Fp: 39

Tőr kard (csak Védekező harc)

Rúnaköpeny (SFÉ: 2)

Képzettségek: Etikett, Mf, Művészettörténet Mf, Rajz Mf, Festészet Mf, Éneklés/zenélés Mf, Pszi Mf, Történelemismeret Mf, Legendaismeret Af

Néhány örökbecsűje:

“Ha egy belső hang azt mondja neked, hogy ezt nem tudod lefesteni, azonnal neki kell állnod. A színes nyugalom el fogja hallgattatni.”

“Egy festőt csak a halála után magasztalnak fel igazán. Addig csak a hibáit lesik.”

“A jó festmények minden érzékre hatnak. Ha ránézek, hallom a modell lélegzését, a virágok illata csiklandozza az orrom, és érzem a gyümölcsök ízét a nyelvemen.”

“Mind festővásznak vagyunk, amin az éveink számai az ecsetvonások. Darton szignózza majd, de az utolsó pillanatig a mi kezünk fogja az ecsetet.”

“Minden arra született, hogy megfessük. Ezért egy ecsetvonáshoz nagyobb bátorság kell, mint egy kard kihúzásához. Annyi szépséget látok a világban, hogy zsong a fejem, és félek, hogy idővel szét fog hasadni.”

“Minden üres fal festményért kiált.”

“Mindegyik festményem egy új világra nyíló ajtó. Nem csak nekem, hanem mindazoknak is, akik bele tudják illeszteni a kulcsot a zárba.”

Din Payett nyolc testőre, 3. Tsz-ű harcosok (Jellem: Rend)

KÉ: 23

TÉ: 55

VÉ: 126

AME, MME: 27 (statikus, a pap építette nekik)

Ép: 12

Fp: 32

Predoci egyeneskard (Tám/kör: 1, Sp: 1k10)

Kis pajzs

Láncing (SFÉ: 2)

A KINETÁK:

Asmy, a kintalány (Jellem: Káosz, Élet)

Másfél lábánál alacsonyabb, hegyes fülű, bájos, pirosposzsgás arcú, törékeny alkatú lány, akinek smaragdzöldek a szemei. Göndör, hollószínű haját Ynev összes fésűje sem tudná megzabolázni. Egy testhezálló, strapabírónak tűnő, lombzöld tunikát és szarvasbőr sarukat visel, egyetlen fegyvere egy rövid penge, ami az oldalán lóg. A hölgyike a Képességjavítás/-rontás diszciplínában járatos alfajhoz tartozik. Az előbbi saját magára szereti alkalmazni, és ez a fő trükkje, az utóbbit csak akkor használja, ha életveszélyben van. A JK-k többféle módon is találkozhatnak Asmy-val a kaland folyamán, a döntést a KM-re bízánk. Az éretlen kamaszként viselkedő kintalány hozzájuk fog csapódni, és elmondja nekik, miért érkezett a városba. Egy Harcművész főkasztú karakter felismeri a Halálos ujjat. Megpróbálja felfogadni őket, de mindössze 1 ezüst és 7 réz lapul a zsebében. Ha megegyeznek, csatlakozik hozzájuk, és segít, ha kell, de ha nem, állandóan a nyomukban lesz, míg meg nem győzi őket.

Asmy a nyomozás során bármikor bemesélhető, néhány ötlet:

- Az utca forgatagában szűrhet nekik a szép lányka, akiről a második pillantásra kiderül, hogy nem emberi lény.

- Egy csapszék kiülős részén is megpillanthatják, féltucat tunikás, szandálos hat városi tengerész körében, amint épp egy két láb magas, hamuszürke hajú, tetovált tengeri medvét iszik az asztal alá (20-asra növelt Egészséggel), mert pénzre van szüksége.
- Alabárdos városőrök kergethetik a piacon, mert meglopott egy gyümölcsárust.
- A din Payett-szőlőben bolyong, és egy korán érő fajta termését dézsmálja.

KÉ: 44/37

TÉ: 37

VÉ: 129

CÉ: 6

AME: 19

MME: 12

Pp: spec. (150 Pp-nyi, csak Képességjavítás/-rontás)

Ép: 4

Fp: 18

Rövidkard (Tám/kör: 1, Sp: 1k6+1)

Parittyá (Tám/kör: 2, Sp: 1k5, Táv: 100 láb)

Megird, a fekete kineta (Jellem: Káosz, Halál)

A Hefreminben garázdálkodó titokzatos gyilkos egy a nővérehez hasonlóan nagyon alacsony, hegyes fülű, filigrán alkatú, borzas fekete üstökű kinetafíú. Nadrágja kék és kormos, testén fekete, jóval nagyobb emberre való ing lóg. A hüvelyében pihenő rövidkardját is ez takarja. Megird arca komor, bőre szokatlanul sápadt, szemei pedig éjfékete kutak. Különleges képessége az átok révén teljesen eltorzult, akárcsak jelleme; most önként és kéjjel öl, minél nagyobb kihívásokat keresve. Támadásai általában 1k10+6 vagy 1k10+10 Ép-t sebeznek. A csapat akár szemtanúja is lehet a „munkásságának.” Holtan összeeső járókelők és igásállatok, egy vértés alól kiforduló csatamén, Megird egyre nagyobb és nagyobb áldozatokat keres. Az átka 20 E-s

KÉ: 44/45

TÉ: 37/29

VÉ: 129/116

AME: 19

MME: 12

Pp: spec. (150 Pp-nyi, csak Halálos ujj)

Ép: 4

Fp: 18

Rövidkard (Tám/kör: 1, Sp: 1k6+1)

Kéz (Tám/kör: 1, Sp. Halálos ujj, 1 Ép 3 Pp)

Képzettségek: Lopózás 50%, Rejtőzés 50%

AZ AMUNDOK:

Taher al Zubaishi/Emtuneduf, 7. Tsz-ű amund lovag (Jellem: Rend, Halál)

Taher egy majd két láb magas, dagadó izmú, idősödő férfiú. Rövid szöghaja fekete, oldalt már deresedő, finom vonású arca kimondottan vonzó. Bőrét aranybarnára pörkölte a napfény, szemei pedig fajához híven kéken izzanak. Kérges kezének szorítása medveerőt sejtet. Konzervatívan, de divatosan öltözködik, ruházatában leginkább a piros szín dominál. Kopottas markolatú lovagi kardja művészi krokodilbőr hüvelyben pihen az oldalán. Mivel Themes *hat-nebjeinek* ősi vérvonalából való, különleges képességei: Perzselő tekintet, Telepátia és Ultralátás. Kardjával és súlyos pajzsával is támad, utóbbi esetén a második KÉ és TÉ értékkel. Ez három támadás körönként.

KÉ: 20/13

TÉ: 105/85

VÉ: 170

AME: 37

MME: 40

Ép: 15

Fp: 70

Lovagi kard (Tám/kör: 2, Sp: 2k6+5)

Közepes pajzs (Tám/kör: 1, Sp: 1k6+3)

Abbitacél sodronying (SFÉ: 4)

Képzettségek: Lovagi kard Mf, Pajzshasználat Mf, Pusztítás Af

Kashmut, 8. Tsz-ű sznofru (Jellem: Halál, Káosz)

KÉ: 42

TÉ: 104

VÉ: 156

AME: 34

MME: 37

Ép: 11

Fp: 81

Themes karmai (Tám/kör: 4, Sp: 1k6+4+1k6 hősebzés, automatikus Gyengeség)

Themes karmai különleges, a napisten pusztító hatalmával átítatott török, amiket a főpapjainak sznofruai használtak egykoron.

Képzettségek: Tör Mf, Belharc Mf, Lopózás 80%, Rejtőzés 80%, Ugrás 80%, Vakharc Mf, Álcázás/álruha Mf, Ahmrit-meditáció Mf, Kínzás Af, Kétkezes harc Mf

Hetuy, 6. Tsz-ú sznofru (Jellem: Halál, Káosz)

KÉ: 39 (33)

TÉ: 108 (96)

VÉ: 156 (144)

AME: 26

MME: 29

Ép: 15

Fp: 72

Porbárd (Tám/kör: 2, Sp: 1k10+6)

Képzettségek: Porbárd Mf, Közös harcmodor Af (+6 KÉ, +12 TÉ, VÉ), Ugrás 40%, Hárítófegyver-használat Af, Vakharc Af, Álcázás/Álruha Mf, Ahmrit-meditáció Mf

Nubemire, 6. Tsz-ú sznofru (Jellem: Halál, Káosz)

KÉ: 43 (37)

TÉ: 99 (87)

VÉ: 162 (150)

AME:26

MME: 29

Ép: 11

Fp: 64

Fogastőr (Tám/kör: 2, Sp: 1k6+6+méreg)

Alkarvédő

Képzettségek: Közös harcmodor Af, Belharc Mf, Ugrás 60%, Vakharc Af, Álcázás/álruha Mf, Ahmrit-meditáció Mf

Nubemire fogastőre mérgezett. A KM - a csapat erejéhez mérten - két ártó szerből is választhat:

1. A pengét a singa hamata (óriás homoki karolópók) mérgével kezelték: 6. szintű, 1k6 kör alatt ható anyag, mely 1k6x10 percig hat, és Gyengeséget vagy Bénultságot okoz.
2. A pengét az óriás skorpió mérgével kezelték: 7. szintű, 1k6 kör alatt ható anyag, mely 1k6 óráig hat, és Görcsöt vagy Halált okoz

Megjegyzés: a három *hebet* a Mf-ú Ahmrit-meditációjának köszönhetően egy-egy különleges amund képességgel bír. Kashmut Telepátiával, hogy kommunikálhasson a Hullócsillag-lovaggal, míg Nubemire és Hetuy a Perzselő tekintetet választották.

Névlista:

Serradir din This: elhunyt főnemes

Baiocar Byls: a Hatküllő tulajdonosa

Taher al Zubaishi: amund Hullócsillag-lovag, a Manifesztációs Háború hőse, a Muad Munda ügynöke

Bodo Ornyl: egy vándor állatsereglet tulajdonosa

Shanaz Nahuddin: meggyilkolt avdali madám

Cahar Erexis: meggyilkolt piktor, derra Luor tanítványa

Nogren Yassimor: a városórség kapitánya

Uday: a Hurikert kidobója

derra Luor din Payett: Alborne-pap

Drem Rishais: patikárius

Roflin Oghillo: pigmentárius

Asmy: kintalány

Megird: Orwella átkát nyögő kintafíú

Kashmut, Nubemire és Hetuy: sznofruk

Dorreth: a Hatküllő egyik lovászfíúja

Shirlon: Szürkecsuklyás

Cselekményvázlat:

-5. nap: az amundok Hefreminbe érkeznek

-4. nap: a sznofruk behatolnak a pigmentárius házába, foglyul ejtik és kivallatják

-2. nap: a Béke órájában (8) ötös gyilkosság történik a Hurikertben, Luor din Payett este elfogyasztja az el haradzsa gyümölcsét

0. nap: din Payett rájön, hogy megmérgezték; a kalandozók a Lobogók órájában (12) lépnek be Hefremin kapuján; Taher al Zubaishi lovag megismerése; a csőcselék támadása; Megird becserkészi az egyik JK-t

1. nap: a nyomozás kezdete; Asmy feltűnése; a Béke órájában (8) kezdetét veszi Serradir din This temetése; a Hit órájában (13) felgyújtják a Zöld Pelikán patikát, majd megnézik, hogy az Alborne-pap meghalt-e; derra Luor a Bűnbánat órájában (15) egy elhagyja Hefremint

A pyarroni órák elnevezései:

1	Kék hold
2	Pusztítás
3	Remény
4	Fény
5	Tisztesség
6	Áldozatok
7	Gazdagság
8	Béke
9	Igazság
10	Szentek
11	Törekvők
12	Lobogók
13	Hít
14	Barátság
15	Bűnbánat
16	Vágyak
17	Homály
18	Vörös hold
19	Álmok
20	Sötétség