

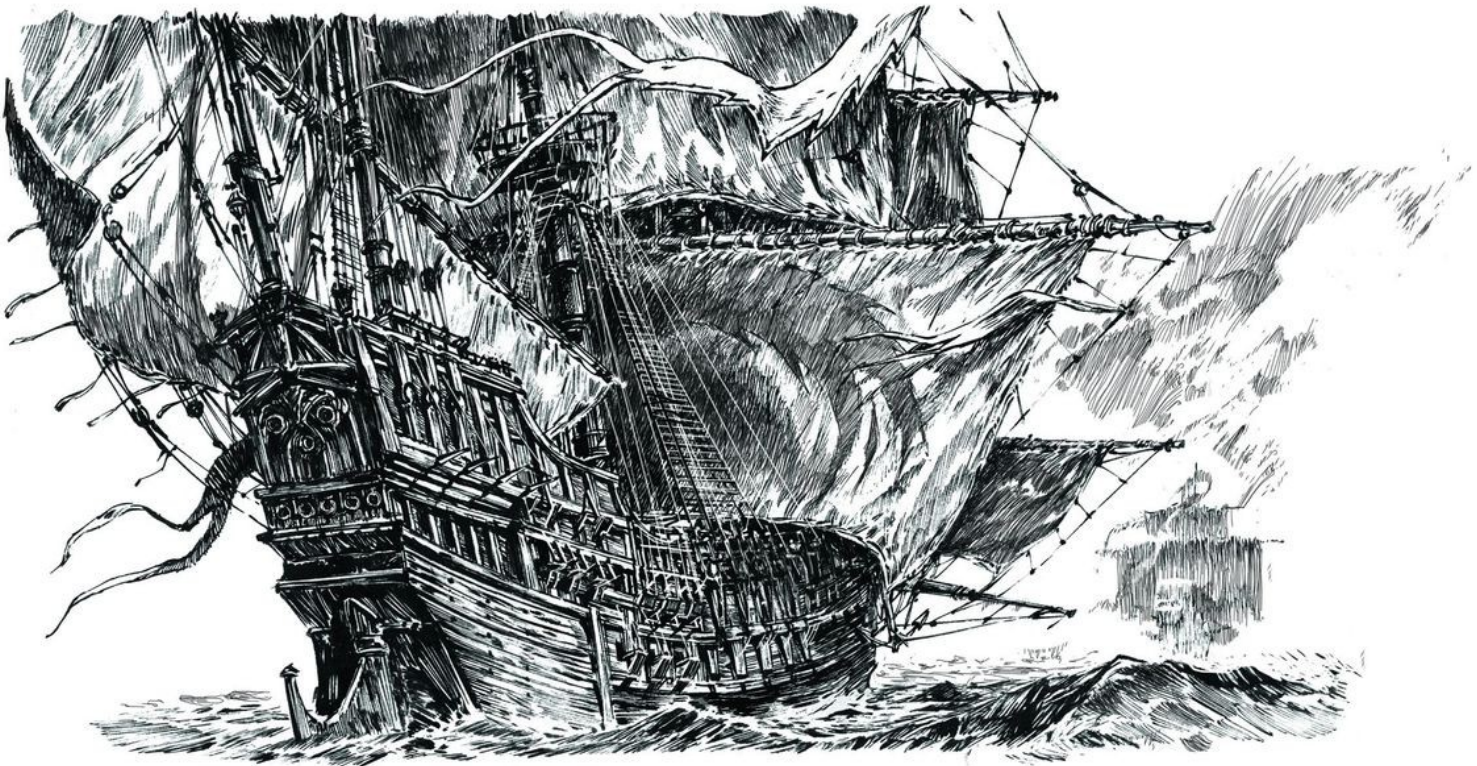
## *A dal tengerén*

*A 8. Kalandorkrónikák szerepjátékos találkozó és verseny M.A.G.U.S. kalandmodulja 4-6. szintű kalandozók számára*

**Írta:** Amund

**Helyszín:** Észak-Ynev; Quiron-tenger; Ködvidék; Zátonyváros

**Időpont:** P.sz. 3710.



*Kalandmester,*

Különös kaland mesélése előtt állsz, ami a rendezvénysorozat hagyományai szerint jócskán igényli majd a szerepjátékos képességeidet. A fantasy irodalom kapcsán nem ismeretlen a 'multiverzum' kifejezés, amellyel több világot kapcsolnak sokszor össze. Ezzel a kalanddal is egy hasonló célt valósítunk meg: a M.A.G.U.S. világát közelebb hozni amennyire lehet testvérszerepjátékához, a Codex Szigetvilágához.



Fontos megjegyezni, hogy a C\* elemeinek ismerete nem szükséges a játék élvezetes, M.A.G.U.S. világán való lemeséléséhez. Hogy közelebb kerüljenek az eseményekhez egy ynevi misztérium nyomába erednek majd a játékosok, ilyen módon kerülnek egy zavaros vizű tenger hullámaina. Akinek azonban a kalandban megfogalmazott elképzelések a M.A.G.U.S. világáról elfogadhatatlanok lennének, annak is van módja más szálon vezetni végig az eseményeket.

Külön szeretnék köszönetet mondani a találkozó és a kaland létrejöttében fontos szerepet játszó személyeknek, Papp Mihálynak, Szabó Tamásnak és Somogyvári Juditnak, nem utolsósorban pedig minden mesélőnek, akik elvállalták a kalandmesterség sokszor terhesnek tűnő feladatát, de remélem egy átjátszott, jó nap végén ők is úgy fogják érezni, hogy megérte. A játékosoknak, akik lehetővé tették, hogy hosszú idő után ilyen volumenű rendezvényt szervezhettünk reményeim szerint a kalanddal és a jó emlékekkel tudjuk majd kifejezni hálánkat.

**Mindenkinek szerencsés játékot, rengeteg dupla nullát és jó mesélését kívánok!**

Üdvözlettel:  
A Kronikák.hu szerkesztői,  
Az Elveszett Mesék Társasága  
És a  
Kalandkrónikák szervezői

### Kiégett és kihalt

A sirályok röpte a hazájára emlékeztette. Ha nem tekintett a ködvidék gomolygátjai felé, azt hihette volna gyermekora abasziszi fövényén áll és ő maga is ifjú ember. De túl erős volt a cefre- és verejtékszag, hogy belefeledkezhesen a múltba. Helyette inkább egy újabbat rúgott az előtte tápászkodó zilált fiatal férfiba.

Annak összecsendültek divatos hegyi kristály függői és finom szövésű ingével újból végigtörölte az ivó hajópadlóját. Nyögését elnyomta az odakint újra felerősödő morajlás és kikötői élet zivaja. Egy köpetnyi vért sercintett kínzója lába elé, de tanulva az előzőekből meg sem próbált újra talpra kecmeregni. Eleget kísértette már a sorsát.

Az aszisz az előző estére gondolt, mikor a ficsúr megjelent a fogadó küszöbén, hogy mulattassa őket az éjszaka folyamán zenei tudásával. Ő nem szólt, mások kurjongattak invitálva a belépő felé. Becsületére legyen mondva, egészen sokáig viselte a ványadt nyikorgást. A vörös hold már eltűnőben volt az égen mikor felemelkedett és sámlival kínálta meg a fiatal dalnokot.

A masszív ülőalkalmatosság recsegve szállt keresztül a termen és verte le székéről lantostul a fiút. Felocsúdni sem volt ideje mielőtt a vén falanxharcos rávetette volna magát és agyba-főbe verte. A közönség éljenezve köszöntötte a műsorváltozást és a vérmesebbek kapva-kaptak az alkalmon, hogy hasonlóképpen rendezzék vitás ügyeiket. Nem telt bele egy fertályóra és már az ablakokon zuhantak ki a viszálykodó felek a hűvös vizű pallókra.

A hajnal vörös zsarátnokú érkezése már egy kipusztult csatateret talált és nem is mert senki közeledni a még mindig őrjöngő veterán felé. Bár éjközép után pár órával egyszer már lelohadt a harci kedve és magába roskadt egy lócára zuhanva a tengeri levegő úgy látszik frissítően hatott a harci kedvére. Az ajtófélfának támaszkodott és kitekintett a fapallók és összetákolt épületek alkotta zátonyvárosra. Tudta, hogy körös körül csak a tengert látná, ezért az egyetlen látnivaló felé tekintett: a Ködvidék örökkön formálódó kapuja felé.

Az északi hajósok pokla fenyegetően oromlot még ilyen távolságból is a város felé. Kifürkészhetetlen füstbércei egyik pillanatról a másikra emelkedtek fel, csak hogy aztán visszaomoljanak az örökkön kavargó káoszba. Az aszisz látott már festőket beleörülni azon képtelen elképzelésbe, hogy képet készítsenek a ködvidékről külszói megrendelőknél. Nem értették meg, hogy az ilyen látvány hamarabb szívja magába a lelket minthogy a hajós testét megemésztieni a Ködvidék ezer veszedelméből akárcsak egy is.

Először gyűlölte ezt a helyet, mikor évekkorábban idevetődött, aztán volt, hogy szerette ezt az örökké változó látványt. Mára megtanulta tisztelni a gomolygát törvényét, mint minden hajós a zátonyvárosban. Nem gyászolni, akit elragad, de megbecsülni az ajándékait: a látvány mellett a hordalékkal érkező értékeket, amelyek a ködvidékre indult hajókból maradt. Szerencsevadászok és halászok indultak acélos hálókkal az első hullámverés idején, hogy megcsinálják a szerencsájüket aznapra vagy az egész életükre talán.

Az aszisz sárgás fogaival mosolyt villantott a fogadó körül állók aggódó arcok felé s visszaindult az igris felé. Útba ejtett az elejtett lantot és akkurátusan végighúzta a durva padlón mire a fiúhoz ért. A nyakánál fogva emelte a szeme elé, a húrokkal párhuzamos vésetek a szeme magasságába kerültek. Számára idegen, egzotikus

motívumok voltak, akár déli jelentésük is lehetett. Nem számított neki, a fiúhoz hajolt inkább és csatakos hajánál fogva emelte fel a fejét.

- Nem mindig voltam ám én ilyen rossz ember. De persze akkor is sok embert bántottam. Volt családom, egy feleségem és fiam is, a királyért harcoltam, öltem és véreztem, ha kellett. Az ország ellenségeitől védtem a hazámat, az otthonomat és a családomat. Kétszer is kiszolgáltam az időmet, el sem hinnéd milyen sok idő volt az. Hazatérve azonban nem leltem az otthont és a családot. Fiatal feleségem elszökött egy bárdal, egy Gorduin nevezetűvel, a fiam pedig valami toprongyos kalandozóbrigáddal tartott inkább. Hónapokba telt mire tudattalan élőhalottá vált testére akadtam az Elátkozott vidéken és a hátamon kicibálva onnan méltó szertartással búcsúzhattam el tőle.

Teljes erejével csapta a fiú fejét a padlóhoz, csont reccsent, de egy jajszó nem hallatszott. Rángások futottak végig a testen, majd azok is abbamaradtak. A falanxharcost ez nem érdekelte. A hátsó falhoz lépdelt, ahol hosszú lándzsája és vértete várta. Makulátlan, gyakran tisztított eszközei a halálnak. Testvéri szeretettel simított végig fémükön miközben tovább dűnnyögött.

- Két olyan hely van, ahol a hozzátok hasonló söpredék egyszer az életében tiszteletét teszi. Enika Gwon tornyába bejutnom és ott várakoznom lehetetlen lett volna és különben is: ahogyan hallottam annak a Gorduinnak amúgy sincsen szüksége továbbképzésre a tudományából. Nem, ott hiába is kerestem volna. Ezen a helyen azonban, ahol Albourne szent szigete minden tíz évben egyszer megjelenik a hasonszórú igricek számára jó eséllyel a lándzsám végére kaphatom az énekesemet. Hidd el nekem fiú, ritka nagy élvezet nekem minél többet Tharr vagy akármelyik démonisten poklára küldenem a fajtádból. Lásd, minden egyes rovátka a lándzsámon egy közületek. A kérdés csak az, méltó vagy e ebbe az igazán privát társaságba kerülni. Tudod, hogyan győződhetsz meg arról igazi bárd vagy kókler akivel szembetalálkoztál? Nagyon egyszerű: el tudod e törni a hátán a saját zeneszerszámát!

Hirtelen emelte meg a lantot a fiú felett és egy nyögés kíséretében minden erejével a fejre sújtott vele. Egyszerre hasadt szét a lant fája és a fiú koponyája, csontszilánkok és faszálkáktól pépes vér folyt végig a padlón az aszisz lábai között, de nem foglalkozott vele. Teljes menettfelszerelésben állt az ajtóban, tudomást sem véve a körülötte állók elszörnyedő tekinteteiről. Igen, minden nappal egyre többen érkeznek, hogy jelen legyenek amikor megnyílik a gomolygát és feltárul az a



mondabeli sziget. Csodára várnak, isteni kinyilatkoztatásra. De hamarosan az isteneknek is be kell látniuk, hogy nem packázhatnak felelőtlenül a halandók életével. Közeleg a bosszú és ha a híres mesterdálnok nem is kerül lándzsavégre, hát mindenki mást fullaszt majd a Ködvidék átlátszatlan sötét vizeibe. Közeleg az idő...

### A háttér és az előzmények

A Pantheon isteneit összefűző történetláncolatot évszázadok óta fűzik és tanítják a vallások papjai. Nincs különbség aközött, hogy magas falú bazilikákban zengik Krad hívei a legendák szavaival énekeiket vagy rejtett pagonyokban Arel papok szilaj táncával emlékeznek a mítoszok vadászataira. Ezeknek a történeteknek az igazságtartalmát talán maguk Kyel papjai sem lennének képesek kifürkészni és a civilizált világ alapjait képezik a hihetetlen gyerekmeséknek tűnő vallási történetek.

Ki merné kétségbe vonni a hitnek ezen fundámentumát, amikor a papok nap-nap után bizonyítják felsőbbrendű hatalmaktól való támogatottságukat a sérültek gyógyításakor, a zászlósháborúk istentelen viharában, de a mindennapos erioni élelemteremtésekkor is. Hallanak ugyan az emberek különösnek tetsző dolgokat Uwel lovagok túlkapásairól, megveszett Della hívekről és a Dúlás is alapjaiban rendítette meg sokak hitét, de az egyszerű emberek a papjaik mindennapi áldásait többre tartották a szóbeszédnél, akármilyen ügyesen adták elő történeteiket komédiások, krónikások és bárdok.

Éppen az utóbbiak egyik nagy szentségéről szól ez a mostani történet is. Pontosabban Alborne misztériumairól, aki a legkülönösebb istene talán a pantheonnak, ha nem konkrétan idegen tagja. Ismeretes perlése Dellával, aki szépségét áldozta a művészetért, de népszerűsége is oda lett. Ebben a romantikus balladában könnyen fedezhetjük fel egy korokkal ezelőtti vallásháború győztesének történelemformáló szándékát, aki legyőzött ellenfelét inkább közelebb akarta tartani mint (okulva a Rettenet Asszonyának esetéből) bosszúszomjas magányába hagyni és elűzni.



Alborne papjai valamennyire jobban tisztában vannak istenük mibenlétével, nyíltan állítják, hogy úrnőjük hatalma egyeteme és más világokra is kiterjedt. Legendáikban szerepel az a titokzatos sziget, amelyen egykor a világ földjére lépett. A jóslatok szerint ez a sziget minden korfordulót megelőzően feltűnik Yneven és hagyományaik szerint, ilyenkor kell Alborne Szent Eszközeit ide gyűjteniük, hogy istennőjük hatalmát biztosítsák a következő időkre.

Ez a legendás sziget a hagyományok szerint az 3700-as években Quiron-tengeren megjelent Ködvidéken fog megjelenni a zátonyváros közelében. Ez a jóslat hasonlatos a világ végének jóslataihoz, ami számmisztikával éppúgy „bizonyítható” mint a barbár népek jósképességeivel. Mindenki egyetért abban, hogy a csodás esemény Alborna tercének beköszöntével kezdődik meg, így erre az időre az amúgy békés halászok által lakott zátonyváros egy nagyvilági központtá női ki magát. Hajókat erősítenek a pallórengeteghez és hetek leforgása alatt a város úszó metropolisszá avanzsál.

Persze ezzel párhuzamosan megjelennek az első problémák is, Alborne egyik követének nyoma veszik ebben a rengetegben, aki egy nagyon fontos csomagot kellett volna, hogy elvigyen a szent szigetre, az eszközök legfontosabbikát: Tier Nan Gorduin kalandozási közben elhagyott lantját. A játékosokat adott esetben (jó vagy semleges pyar csapat papokkal) maga Alborne egyházának a Sinemossa- vagy Északi-városállamok béli egyháza bízta meg. Ugyan misztifikálhatják a csomag jelentőségét, úgy érdekesebb, de lényegében nem titkolóznak vele kapcsolatban. Fűrész és keresővarázslatok nem hatnak a tárgyra és nem is mágikus.

„Gonoszabb” csapatok számára adott lehet egy profi megbízás, amit a Kobrák felhajtói révén szerezhetnek meg: egy, a szervezeten belül magas rangú személy fia is a Zátonyvárosban várta a sziget felbukkanását, de a család mágusai szerint erőszakos halált halt. A csalódott pátriárka olyan embereket keres, akik megkeresik neki a fiának gyilkosát, a fiú testét és visszahozzák neki mindkettőt. Saját ügynökeit azért sem vetheti be, mert a városban jelentősen megsaporodtak a pyar papok és az inkvizíció is, felsőbb utasításra a lábujját sem teheti a pallókra, nemhogy aquir vérrel preparált gyilkológépeit küldhesse a feladatra, ahogyan azt szeretné legszívesebben. Feletteseként, mint a „Zöld Láng” hivatkozik.

Fontos, hogy a feladat felvétele nem kell, hogy le legyen mesélve. A zátonyvárosig tartó hajóúton lehet nekik erről beszélni, akár frappáns mesélői megoldással egy kis bemelegítő tengeri ütközet közben visszaemlékezések formájában. (*„A kalóz csapása szélesen elkerül és tompán a fedélzetfán csattan, ahogyan a Muhrader pátriárka vad indulattal vágott az asztalra és fiának gyilkosának fejét követelte. Szúrásod utat talál a lomha védelmen és a szívből szaladó penge olyan gyorsan csillapítja le a vad haramiát, amilyen gyengéden a komornyik visszaeresztette gazdájának gyásztól fáradt testét a díszes karszékre.”*)

Persze nincsen tökéletes recept világlátott kráni fejedelmek kezelésére abban az esetben ha szétárt kezekkel kérdezik, hogy mit kezdenének ők északon ... Minden esetben a karakterek hátterét, előtörténetét kell figyelembe venni (ami ha igaz előnyeit és hátrányait is tartalmazza). A zátonyváros minden pyar jelenlét mellett is egy kezelhetetlenül anarchikus közeg, ami tökéletes azok számára, akik el akarnak veszni a kutató szemek elől.

### **Zátonyváros**

Sirályrikoltást várna az ember egy ilyen helyen, azonban a természet ezen hangjait is elnyomja a láthatáron nyújtózó Ködvidék viharainak állandó morajlása. Ez az alapzaj a reggeli órákban erősebb, később, ahogyan melegszik az idő egyre enyhül, míg az estére érkező borúfelhők újra feltöltik a különös természeti jelenést. A kikötőben (hiszen az egész létesítmény tulajdonképpen egy hatalmas kikötőnegyed) lézengő matrózok és a tegnapi este kocsmázásának túlélői lepnek el szinte, minden szabad területet. Tetre kész árusok kétkerekes kocsikkal járnak körbe és másnaposságtól védő amulettek mellett mindenféle eszközt borsos áron adnak, hiszen itt szinte minden ritka kincs ami nem halból vagy vízből van.

Kisebb keresgélés és nézelődés után a következő fontosabb helyszínekről szerezhetnek tudomást: a **Lapály** néven ismert fogadó, a **Vacok** teaház, a **Rangados** cölöperdő, számos kisebb kocsmá és halász talpaló (*Köpcös, Kacat, Sehun*), **Mondata** úszó temploma és a **Mélyvíz**. Akármi után is kutatnak (a fiú vagy a tárgy) szembesülniük kell azzal, hogy az egyértelműnek tűnő és kézenfekvő helyszínek (városőrség, könyvtár) nem opciók ebben a kalandban. Helyette majd minden háznál készségesen jósolna pár rézért halcsontból bizonytalan jövőt bárkinek.



A város nagy izgalomban van, hiszen az ígéretek szerint egy toroni hadihajó érkezik este a körzetbe és a messzebb halászok szerint. Ha nem lenne elég az eddigi misztérium és ezotéria az egymás lábát taposó Alborne hívók mellett, akkor ez pláne megdobja a pletykák számát és csökkenti szavahihetőségüket. A kaland két nap eseményeit jelenti a tervek szerint, az első nap estéjén érkeznek meg a „toroni hadak” majd, addig van módjuk a város felderítésére.

A **Lapály** már a város néptelenebb időszakában is itt állt, kisebb vegyeskereskedésből tartotta fent luxusnak nevezhető hatszobás épületét, ami még így is a város legnagyobb épülete. Tulajdonosa egy harcsabajszú figura (*Torge*), aki egyben a helyi alvilág vezetője, ha ugyan annak lehet nevezni azt a hat tolvajt, akikkel havonta megveret néhány halászt figyelmeztetésképpen. Kezdetben örült a sok idegennek, de miután feltűntek a papok is majd a már inkább veszélyes, mint kizsákmányolható kalandorok visszafogta magát és összeszorított foggal végzi az amúgy fedőtevékenységét.

*Megszerezhető információk:* a fiú, akire a leírás illik megszállt itt, előre fizette szobáját, itt is töltött két éjszakát, a másodikon már hölgytársasága is volt, majd a harmadik napon kiment az ajtón és nem tért vissza többet. Alborne futárával nem találkozott, de az ő házában senki ne emlegesse az isteneket, ha nem pap vagy démonűző.

A **Vacok** egy nagyobb placc a város szélén, árnyas beülőkkel és mozgatható paravánokkal. A jó súlyban lévő tiadlani tulajdonos előzékeny szemmértékre ülteti le

az embereket az asztalokhoz erszényük súlya alapján és ajánlgatja a teák mellé a vízpipát vagy bármilyen más ritka dohányt. Különös motívumai a helynek egy sosemvolt vízi sárkányszent illusztrációi, akiről dobkíséret mellett előadást is tart a gazda. A legendáknak annyi valóságtartalma van, mint amennyire a gazda tiadlani: egy ereni születésű, de mandulavágású szemekkel rendelkező férfi, aki álcázással és álruhával adja el magát, annak, aki nem. Érdekesség, hogy a két felszolgálólány viszont nara születésű és bár nem szemrevalóak, az avatott szemek észrevehetik a bő leplek takarta régi horzsolásokat és sebeket (renegát shenarok).

*Megszerezhető információk:* a tulajdonostól rengeteg kamu pletyka és szóbeszéd hallható, amit persze a legnagyobb titokzatosság leple mellett oszt meg. Sokkal inkább lehet értékes a vendégek beszélgetéseiből kihallani, hogy a cölöperdőn egyre-másra tűnnek el az emberek, már napközben is, erőszakos házfoglalók zavarják ki a halászokat otthonukból és alig pár napja fényes napreggelen gyilkoltak meg egy fiatal bárdot a *Sehun* ivóban.



A **Rangados** cölöperdő a város erőszakos bővítésének egy hamvába hullt kísérlete. A keleti kiterjedés felé a vízből kiálló pallócsonkok és cölöpmaradványok egyre sűrűsödő, átláthatatlan rengetege, amit léktől veszett hajók árbócai és roncsokra épített viskók maradványai tarkítanak. Persze a gyerekek kedvenc játszóttere ez, minden veszélye ellenére. Az egyhetes monda szerint, az erdő túlsó felén egy gyönyörű nő hagyott egy ajándékot annak, aki eljut odáig, de eddig még senkinek sem sikerült ez. Az áramlat a vízbe esettek nagy

részét viaszodorta a Mélyvíz részekhez, a kevésbé szerencsések a mélybe veszttek.

*Lehetséges momentumok:* amikor ideér egy játékos, egy fiatal lány sikoltoz a mélybe egy fiúnak aki a hullámok közé esett és egy rozsdás csigába kapaszkodik. Egy felnőtt megmentheti, ellenkező esetben a közelben cirkáló feketecápák komoly gondot okozhatnak a fiúnak (esés közben megvágta magát és a vére odavonzotta a vízi ragadozókat). A cölöperdőben vagy zsákmányukat számláló tolvajokat találhatnak alkonyatkor vagy harcias vizimánókat (ld. *Bestiárium*), akik a mélybéli roncsokban fészkeltek magukat, hogy a Ködvidék a víz alóli településükről is kiűzte őket. Az erdő másik peremén valóban egy magányos póznára valaki egy amulettet akasztott fel. Szerencse amulett, történetében kutakodva egy vörös selyemruhás szőke nőt láthatnak, aki kedvtelve lépked a vízen a cölöphöz. Nagyon kutakodó játékosok jó dobásokkal és tengerjáró képzettségekkel felfedezhetik több vaynak (tengeri óriás) nyomát.



Az igazi információforrás persze a kisebb lebujok és füstösebb helyek. A *Köpcös* egy szárazra húzott és már megmenthetetlen bárka maradványa felfordítva. A tőkesúly helyén kiszakított részen lehet kiülni a szabadba, bentebb persze állottabb a levegő, a valaha legalsó szint emeletén lakik maga a tulaj és a lánya. A félvak öreg persze okkal félti, de a bővérű lány (*Chala*) mindig talál módot a vendégekkel barátkozni (*ha intimebb környezetben kérdezik meg, akkor elmondja, hogy a fiú vele töltötte az utolsó estjét, de ő is csak hallott az esetről*). A *Kacat* inkább egy mindenes bolt, ahol főleg az áramlat sodorta kacatokat árulják jó pénzért, egy jó kedélyű boszorkánymester, aki ismeri a különböző tárgyak értékét. Maró, savas italai közkedveltek a komolyabb kihívást kereső közönség körében, de Egészség próbára jogosít, hogy mennyire lesz az ember aztán magánál. Sikertelen próba esetén a következő zavartalan, legalább hat óras pihenésig bármilyen vad dolgot lehet mesélni a delikvenseknek (bogarak emberi fejjel a szobában, férfi hangon beszélő nők, vörösnek lát minden kék színt). A hatás késhet ugyan, de nem marad el. A boszorkánymester tette rá a kezét egy értékes dobozra, amit minap hoztak be neki: benne a legendás lanttal. Azonban ő sem tudja mi ez, így mint más hírességek tulajdonát árulja (*Dequator Marses ezen győzte le a kráni sötét bárdot*). A *Sehun* az a kocsmá ahol tulajdonképpen a fiatal fiú meghalt. Rozoga kocsmá a város déli részén, részletesen beszámolnak az esetről a szemtanúk (ld. hangulatkeltő novella). Azt tudják csak megmondani, hogy az aszisz falanxharcost azóta nem látták, a Mélyvíz felé tartott utójára.

A városban való köztes bóklászást érdemes apró elemekkel érzékeltetni: halárusok csendben állnak portékájuk előtt, az Inkvizíció jelét viselő papokat nagy ívben kikerülik, de láthatóan ők sem fellengzősködnék. Érdemes egy zsebmetszéssel bepróbálkozni az egyik játékosal, ha külön szakad, akár egy kocsmái verekezésbe vagy a cölöperdőbe vezetve ezzel a szálakat. Az utcán kérdezősködhetnek a kutatásaik célja után, ezt érdemes szerepjátékkal kiszedni belőlük. Fontos helyszín lehet a város közepén kavargó édes vizű forrás, ami **Antoh ajándéka** néven ismert. Itt sokan megfordulnak, művészek találkoznak, bárdpárbajok helyszíne ez és csúnyább leszámolásoké. A körben állók beszélhetnek egy utazóról, aki csomagját letéve imádkozni kezdett, de egy durva figura a mélybe taszította, azóta a férfin antoh átka ül (nem képes szomját oltani, pedig azóta is egy környékbéli ivóban ezt teszi – ő a csomaggal előbb az Antoh szentályahez ment, majd beadta a Kacatba).

**Mondata** úszó szentélye a város nyugati peremén járja útját. Több kisebb imahelyet érint az útján és embereket vesz fel – tesz partra. Ez jelenleg az inkvizíció ideiglenes szállása, aminek persze a magának való, bogaras Mondata nem nagyon örül. Egy Dreina hitű inkvizítort szabadítottak a nyakába, aki mást sem csinál csak kémeket küldözget ki a városba és az Alborne hívőket figyelteti. Erigowból érkezett, azzal a feladattal, hogy kísérje figyelemmel egy csoda valóra válását, de ha mégsem teljesülne be a jóslat is őrizze meg a Pantheon büszkeségét valamilyen módon. Csoda helyett csodát várnak. Alborne megbízottjaiként a játékosoknak elmondanak mindent, amit eddig megtudtak, kíséretet is adnak melléjük, hogyha ez szükséges lenne.

*Megszerezhető információk:* a Szent Tárgyak közül hármat már a városban bóklászó Alborne hívek bejelentettek, de az utolsóról még semmi hírük nem volt pár nappal ezelőttig. Akkor értesültek, hogy valaki megölte a küldöncöt, nem tudni miért, de az

*Antoh ajándéka* közeli részeken érdemes keresni. Azért nem küldtek ki az emberért senkit, mert az óvatosság és a tény, hogy még érkeznek majd tárgyak várakozó álláspontot követelt meg az inkvizíciótól. Hisznek abban, hogy ami a városban történik az eleve elrendelt, isteni cselekmény.

A **Mélyvíz** a város alá süllyedt többsörös gálya, aminek félhomályában tömegszállás, vad gladiátorviadalok és vizimanó kereskedők találhatóak. Az alsó szinteken élnek a vizimanók is, azokat teljesen elárasztotta a víz. A városba érkező kalandozók hamar itt kötnek ki, a mágikus delejgömbök fényében folyó halálíg tartó viadalokon való fogadásoknál. Részt is lehet persze venni bennük (adott esetben a lantot mostanra már megvehették, hogy itt díjként szerepeljen). A harcosok a világ minden tájáról érkeztek ide, szuke ökölharcosok, toroni birkózók és dzsad baradák (elárasztott rekeszekben fekete cápákkal viaskodnak). A hely kevésbé civilizált, mint a fenti, pedig az sem Új-Pyarron sötétedés után.



Az alkonyi órákban feltűnik a távolban a toroni karakka. Magasra lövellő naftasortúzzal jelez a városnak (toroni nyelv és kultúraismerettel ez a feltétel nélküli elfogadás igénye). Hogyha valaki ellát odáig, mágikus vagy fajból adódó képességekkel és jókat dob, meg koncentrálni, az felfedezhet egy, a karakka oldalához úszó kisebb bárkát. Hamarosan meglódul a hajó a Zátonyváros felé és megérkezve egy kedélyes toroni kapitány üdvözli a népet közös nyelven, a lakók bizalmatlansága hamar eltűnik, mikor a hajóból hordók gurulnak elő és hamar nagy muri kerekedik.

*Háttér:* a hajót a jeladás után kalóz naszád csákyázta meg és mindenkit megölték, vízbe dobtak. Helyüket átvéve igyekezne minél több embert a hajóra csábítani az

éjszaka folyamán, hogy sietve továbbállva eladhassák őket, *Lánctarátok* kalózzokkal van dolga a helyieknek. A toroni etikett, hadrend és nyelv ismerőinek azonnal lejöhet, hogy ezek imposztorok. A kapitány bizalmát könnyű elnyerni, részegen már kedvenc játékokat játsszák: fekete cápákat ugráltatnak fel a hajó oldalához kivéreztetett kisállatokkal és kegyetlenül kivégzik őket. Minél erőszakosabb és látványosabb a mód, a kapitány annál elégedettebb.

### A két istennő szigete

Másnap reggel mintegy varázsütésre (beköszönt Alborne terce) megnyílik a Ködvidék kapuja és tíz mérföld hosszú folyosó végén feltűnik a sziget is: a Dal legendás szigete. Bárkák, sétahajók és csónakok lepik el a víz felszínét, egyesek versenyt rendeznek a szigetig. Mondata uszálya is megindul lomhán. A szigetig tartó út veszélytelen, de érdemes kerülni a mélyből kikandikáló hajóroncsok árbócait. A szent főenyre lépve mindent ellepnek alborne hívei és a pontosan egy Kor óta lakatlan sziget benépesül. Ez egy paradicsomi sziget, a füves parton néhány épületrom bújik elő, de a jelek rajtuk felismerhetetlenek és ősiek.

Beljebb egy erdőség húzódik, fái között különös hangon susog a szél és egy magas hegyet ölelnek körbe, melynek a csúcsán egy széttárt karú nőalak áll. A sziget különböző pontjain szellemszerű jelenések (démonköd) lebegnek, azonban nem mindegyik ártalmas. Egyes részeken az elmúlt korok művészetének emlékeit adják át ezek a furcsa, szelidített jelenések. A sziget másik oldalán egy vaynak törzs mászik ki a vízből és a hegy barlangjaiban húzzák meg magukat, tervük szerint éjjel rohannak a furcsa emberek csapatára, akik egyre csak többen lesznek.

A lantot a hely csúcsára kell elvinni (feltételezhetik a játékosok) azonban ez szinte nem számít. A szigetre lépő *Codex szerepjátékos* csapatoknak kell átadni a hangszert vagy hangszereket, akik viszont elvegyültek az ünneplő művész tömegben. A szigeten található romok, démonköd emlékek és rejtvények megoldásaival jöhetnek rá a megoldásra. Ez egy négy próbatételből álló folyamat:

**Első lépés** az építészet, mint művészet. A romok mindegyikén olvashatóak szövegek crantai nyelven, amennyiben ezeket valaki fennhangon elolvassa (nem muszáj érteni) egy mágikus ábra jelenik meg, körökkel. Ez érzékeli az őt figyelő tudatot, hogy az felfogja e mennyi kört lát (lásd. optikai csalódás kép). Nem kell kimondani mennyit, ha a helyes számra gondolnak (elhangzik az asztalnál), akkor a romkövek ragyogni kezdenek. Az első próbatétel teljesül.



**Második lépés** a festészet, mint művészet. Az erdő fái között kavargó levelek különös rajzokat festenek az Ötödkorból. Sok képen látható az elnyomás és rabszolgaság motívuma, láncrea vert emberek gályákon. A cél az, hogy legalább három olyan elmesélt képet zavarjanak szét, ami ilyen igazságtalanságot mutat.

Amikor ez megvan, az erdő mintha felsóhajtana, a levelek megállnak a levegőben majd lehullanak.

**Harmadik lépés** a zene, mint művészet. Hatodikor, a Káoszkor. A hegy mélyén egy földalatti teremben megállt egy démonköd foszlány, ebbe alámerülve és továbbhaladva különös „zenelabirintusba” érkehetnek a játékosok. A cél, hogy mindig a zenétől távolodjanak az elágazásoknál, ha zsinórban ez négyszer megtörténik, egy csigalépcsőhöz jutnak, ami közvetlenül a hegytetőre vezet.



**Negyedik lépés** a filozófia, mint művészet. Hetedikor, a Kalandozók kora. Idefent különös vándorokkal találkoznak, akikről lerí, hogy nem Ynevről származnak. A kérdés csak az, hogy milyen módon próbálnak velük kommunikálni, az eltérő kultúrák megérthetik e, egymást. Ennél a résznél egy Codexet mesélőtől kérdezd, hogy mit tenne a csapata mikor szembetalálkozna a meséjében a karakterekkel. Nekik kellene átadni a

hangszert, illetve az aszisz itt áll lesben Gorduinra. Ha azt látja, hogy bárki lantot fog, akkor támadni fog.

Amennyiben a Codex csapatok megszerzik a hangszereket csatlakozhatnak az ünneplőkhöz a karakterekkel. Éjközépkor a magányos istennő szobra mellett egy másik, lerombolt női szobor halvány emléke dereng fel, hajnalban pedig, ha van még szufla a csapatban, akkor a lassan süllyedő szigeten megindulnak a vaynakok vadászni. A Zátonyvárosra visszaérve egy valódi toroni katonai hajó vallatózik, hogy hová lett a karakkájuk, de haragjukban hamar felperzselik a szigetet, ha kell. A kérdés csak az, hogy a visszatérők csapata ezt mennyiben hagyja...

# *A harmónia hullámain*

*Codex kaland a VIII. Kalandkrónikák Szerepjátékos Találkozóra*

**Írta:** Gulandro

**Helyszín:** Napnyugat, Vörös város



### A dalnok kihívása

A keresésnek is vannak olyan részei, mint a hétköznapi életnek. Hiába kutatunk valami után, vannak olyan helyek, amelyeket sosem nézünk meg, tudat alatt hagyjuk a végére őket. Nem is tudnánk feltétlenül megmagyarázni, hogy miért. Átsiklik tekintetünk a sötétebb zugok, árnyas sarkok felett vagy éppen egész városokat hagyunk ki a számításból ... nem minden ok nélkül.

A Vörös város Napnyugat szentségtelen kapuja: dúnok és abrinok közös világa, ami emberöltők óta sokkal régebbi hatalmak igája alatt nyög. A démonikus megszállás olyan erőteljesen párolog a kövekből és az utcákból, mint sehol máshol a birodalmakban. Sytis egy minden nap tisztára mosott szűzleány hozzá képest.

A város ahol megszakad a napvilág olyan titkokat őriz két világról is, amelyek sok fel nem tett kérdésre szolgálnak zavarba ejtő válasszal. Nem csoda hát, hogy sokfelől érkeznek ide művészek, festők és bárdok, a legritkább kincsért amiért bármit hajlandóak megfizetni: az ihletésért.

Lám, egy lerontott, fél híd tövében álló kocsmá ajtaja lengedez a kikötői szélben. Látszólag senki sem fordult meg itt a reggeli nyitás óta, pedig odabentről hangok és gyér fény szuszakolódik ki a sósszagú partra. A távolban háromszögvitorlás hajók megpihenni vagy megfenekleni érkeznek a városi dokkokba, minél hamarabb elhagyni azt újra.

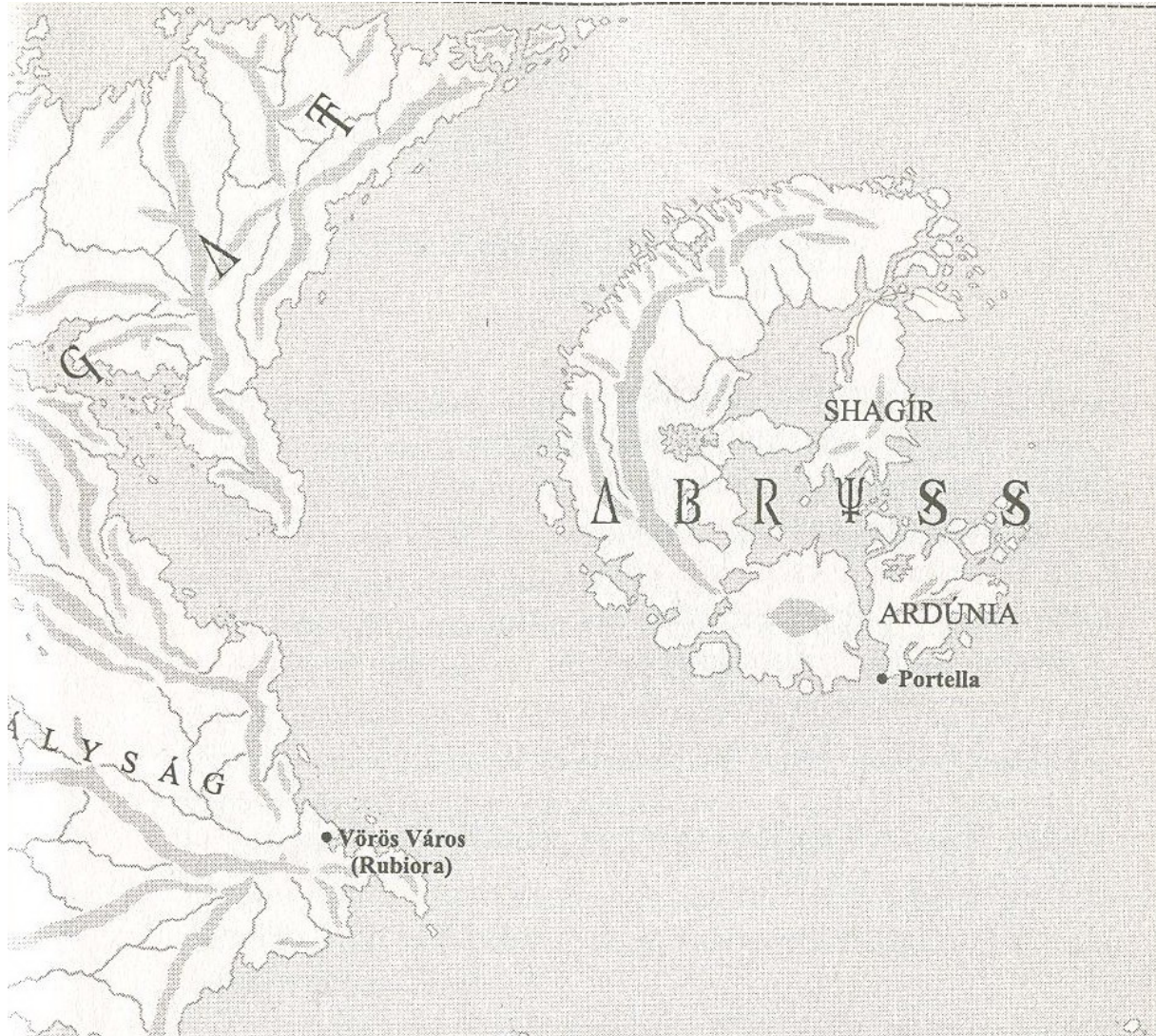
Hasonló városokhoz szokott szemeknek idegen lehet a nincsteleneket nélkülöző esti látkép. Azonban a koldusok is bölcsőbbek annál, hogy lelküket kockáztassák elveszni halálukban a lélegezni látszó falak között. Azokat a temetőket idézik ezek a helyek, amiket már a papok is inkább elkerülnek: valamihez a halhatatlanok ereje is kevés lehet.

A híd alatti taverna ajtajában fiatal ember jelenik meg, mélyet szív a város tisztult levegőjéből. Feltekint a romhíd felett uraskodó tornyok erdejére és eltökélten fut neki a rakpartról felvezető lépcsőknek. Ez az egyetlen rejtek amit útja során nem érintett, a kő, amit fel nem fordított. Ha egyszer megleli akit keres nem csupán a keresés befejeztének érzésével gazdagodik: egy apával és az érzéssel, hogy ő is tartozik valahová az istenek csillagai alatt.



### A háttér és az előzmények

Shinwa több aspektusát tisztelik a szigetvilágokon, mindenki másképpen és magában mindenki mást tart fontosnak tanaiból. Napkeletről napnyugatra eljutva ez a hit híveket talált a dúnok között is, minden nyakasságuk ellenére is. Persze ennek is megvoltak az áldozatai és az ára is. Több szent veszett oda és tűnt el, mire felfogták, hogy Napnyugat megszelídítése nem könnyű feladat.



Különösen nem az a Vörös Város falai között. Dún néven Rubiora. A kelet felé terjeszkedő Dún birodalom alapította, körötte létrejött egy tartomány, de névleg csupán, hiszen semmi másból nem állt, csak ebből a rettenetesen távoli városból. Jóval később a Dún Birodalom megépítette az Utat, és sereget küldött a Napkelet ellen. Missziós Légiónak nevezték. A serege át is kelt Abrisra, de elveszítette hajóhadát és ott rekedt. Utóbb a Dún Birodalom négy császárságra hullott. A Kelet-Dún Imperátor székváros valahol a mai Yorsenar területén volt, de ezt később a földdel tették egyenlővé.

Az utolsó hadjáratot minden idők legjobban képzett dún légiója, a Vöröslégió volt hivatott megvívni, de a belső viszályok miatt mégsem kelt át, hanem visszajött az Úton, és belviszályokban jeleskedett. A négy impérium azután sorra megszűnt, Rubiora elszakadt és elfelejtették. Azóta számos népcsoport lakhelye volt. Romjai felett többször is új város épült, titkai számosak. Démoni befolyás alatt álló hely, egyes merész értelmezések szerint a Város egyenesen egy roppant hatalmú Démonherceg fizikai megtestesülése.

Shinwa hívei sokat kockáztatnak hát, hogy ezen a távoli helyen vetették meg a lábukat. Legendás erőfeszítéseikkel és a város közelségével azonban éonokkal ezelőtt különös eredményt értek el. Nem messze a város közelében lévő szigetet képesek voltak kimozdítani a valóság ezen pilléről és egy másik síkon elterjeszteni a harmónia egyik aspektusának tanait. Barbár művészetistennőt győztek le ehhez a régiek, különös vazalluslétbe kényszerítve az idegen világ halhatatlan entitását (Della).

Kialakult a hagyomány is, miszerint a megfelelő időközönként hívek mennek erre az átlényegülő szigetre, annak bizonyítékáért, hogy a régi paktum még él. Az évezredek során azonban jócskán vesztett az eredeti jelentéséből mindez. Dogmává és kötelezettséggé vált, s mint ilyen, a vallási támadások céltáblája lett. Mostanra a harmónia hívei titkon, rangrejtve végzik ezt a szertartást, sőt, mivel idegen ügynökök árgus szemei figyelik őket, szabadúszókkal végeztetik az egyszeri szertartást.

### **A Vörös Városban**

Ám a megfelelő személyeket ki kell választani valamiképpen. Ekkor jött kapóra az a fiatal párbajhős, aki apját keresi a két világ között. Embereket bérel fel, hogy nyomra vezessék a Vörös városban, ami keresésének és reményének utolsó állomása. Azonban balsorsa egy veszélyes párbajba sodorja, így egy ispotályban szerzetesek közé kerül. Ők küldenek a fiú nevében iratot a játékosoknak, hogy fontos megbízásuk lenne a számára. Ez valóban így is van: azonban a város egyik kísértettanyájára küldik a játékosokat azzal, hogy ott veszett el az öreg végleg.

A haragos szellem valóban, még a szomszédokat is kiüldözte. A játékosoknak egy megőrült csavargóbandával kell felvenniük a harcot, hogy eljussanak a kapuig. Az emberek érthetetlen módon zavarodtak meg, a szellem gonosz hatására. A ház kertjében a növények teszik nehezebbé a haladást, egy helyütt futóhomokká silányul a talpuk alatt a sár. A házban egy kisebb hatalmú démon és szárnyas szolgálói vették be magukat, a szellemet láncba verve a pincében egykori holtteste mellett. Konkrétan csak ezek a túlfejlődött denevérek támadnak a játékosokra, a démont láthatják, de az inkább elmenekül a maga síkjára vissza.

Hogyha megszabadítják a testet a láncoktól vagy hoznak valami személyes tárgyat a fiútól akkor a lélek megbékél és fia előtt is megjelenik az ispotályban, ezzel adva a szerzetesek tudtára, hogy érdemes csapattal van dolguk. Amikor visszaérnek a fiú hálásan felajánlja szolgálatait a csapatnak vagy örökségét jelentő arany medalionját is. A szerzetesek pedig egy másik feladattal szeretnék a (feltehetően abrin) csapat



útját egyengetni. Feltárják előttük Shinwa szigetének történetét és azt, hogy el kell oda menniük, ki kell futniuk titokban egy hajóval és el kell fogadniuk a szigeten a másik világ áldozatát.

Ehhez azonban először hajót és legénységet kell szerezni, hiszen a sziget helye koordináták alapján ismert, nem gyakran futnak ki arrafelé hajók: veszélyesek a vizek arrafelé. A fiú jó segítség lehet, ahhoz, hogy a híd alatti fogadóban embereket találjon a csapat számára, akik így már csak a rájuk fenekedő dúnok rajtaütését kell elviselniük. Hogyha a fiúra bízzák a szervezést, akkor önhibáján kívül magukra vonja a figyelmet és a kihajózásakor két fegyveres és egy varázsló némi céllövő háttértámogatással akarja a csapat tagjait megakadályozni a kihajózásban.

A kikötő bármely pontján megtörténhet ez és mivel abrinok a célpontok, az őrség akkor sem avatkozik be, hogyha látják az eseményeket. Ez a harc nem kell, hogy feltétlenül halálos legyen, de izzassza meg a játékosok karaktereit (pl. az íjászok az erősebbeket lőjék és a gyengébb karakterek kerüljenek közelharcba a varázslókkal). Ezután a közbjáték után ki is futhatnak a nyílt vízre. Persze itt sem lesznek teljesen egyedül.



Egy dún naszád csempészhajókra vadászik a csatorna kijáratánál és a játékosok hajóját is átnézik. Ez hosszabb időt vehet igénybe, a kapitány ezért meg is invitálja erre az időre egy italra és vacsorára a játékosokat, hogy politikai-vallási nézeteikről megbizonyosodjon. Jó beszélőkéjével könnyen felfedezheti a népe ellenségeit a vacsorapartnerei között, de maximum egy első vérig tartó becsületbeli párbajt kezdeményez. Ha a választott hajón nincs semmi rossz vagy mechanomágikus szerszám, akkor rendben tovább is engedik őket.

A szigetre való eljutás után bebarangolhatják a területet, sőt, mivel tudják mire számítsanak van módjuk elhelyezni nyomokat a hamarosan érkező M\* játékosok számára is. Erre a szerzetesek fel is hívhatták a figyelmüket kifejezetten. *(ekkor érdeemes ezt a többi mesélő tudtára hozni, hogyha még azok nincsenek a szigeten)* Innentől az események jócskán lelassulnak, hiszen ameddig el nem pihennek itt és másnap a sziget át nem lényegül a Ködvidékre, semmi említésre méltó nem történik.

Hogy aztán a csapatok, hogyan élik meg az idegen népek invázióját az egyéni vérmérséklet kérdése. Az úton végighaladó játékosokat figyelhetik, de akár még a vége előtt is közbe avatkozhatnak. A feladatuk a tömegben felfedezni a négy szent tárgy hordozóját és magukhoz venni a hangszereket, Alborne istennőnek szentelt kegytárgyakat. Maguk is felfedezhetik a vaynak lények feltűnését a sziget árnyas oldalán, külön díjazandó, hogy ha megelőzik, hogy azok megtámadják az önfeledt fiatalokat. *(ehhez a részhez közel elengedhetetlen a m\* kaland felületes ismerete)*

A sziget visszalényegülése akkor lesz teljes, hogyha minden tárgya a Codex csapat birtokában van. Akár az is megtörténhet, hogy ehhez a Zátonyvárosig kell visszautazniuk, ami egy külön lehetőség a kaland folytatására. A kaland akkor ér véget, hogyha a Vörös város partjaiig elviszik a tárgyakat és ott visszaadják a szerzeteseknek, akik Napkelet felé továbbítják őket ... akár azokkal a személyekkel akik idáig is elhozták, csak már hivatalos passzusokkal és ajánlólevelekkel megtömve őket.

#### A kaland pontozása:

##### M.A.G.U.S.

- Előttörténet: 0 vagy 10 pont
- Szerepjáték: 1-10 pont (csapatszinten)
- Zátonyváros elérése élve: 5 pont
- Minden egyes bejárt helyszín: 2 pont
- Megszerzett Alborne kegytárgy: 1 pont/db
- A Szent Sziget elérése élve: 5 pont
- Minden egyes megoldott rejtvény: 3 pont
- A lant átadása: 4 pont
- Minden egyes 00 dobás: 1 pont

##### Codex

- Előttörténet: 0 vagy 10 pont
- Szerepjáték: 1-10 pont (csapatszinten)
- Az elátkozott ház elérése élve: 3 pont
- A szellem megszabadítása: 3 pont
- A rajtaütés halott nélkül megúsása: 3 pont
- A dún tiszt megsebesítése párbajban: 3 pont
- A Szent Sziget elérése: 3 pont
- Nyomok hagyása a Magus csapatoknak: 3 pont
- A tárgyak megszerzése: 4 pont
- Minden egyes 00 dobás: 1 pont
- „Én ezt nem hiszem el.” - beszólás: 2 pont

