

A GÁLYÁK TENGERÉNEK KALÓZAI: KALMÁRVIRTUS

A II. TENGER FARKASAI TALÁLKOZÓ VERSENYMODULJA
5-7. KALANDOZÓK SZÁMÁRA

ÍRTA:

Gulandro

HELYSZÍN:

Dél-Ynev, a Kereskedő Hercegségek, Erone tartomány, Cadattó városa

IDŐPONT:

P.sz. 3702. A Tudomány hónapjának, Krad kvartjának Negyedik (Felemelkedők) havában



A II. Tenger Farkasai Találkozó 2006. március 19.

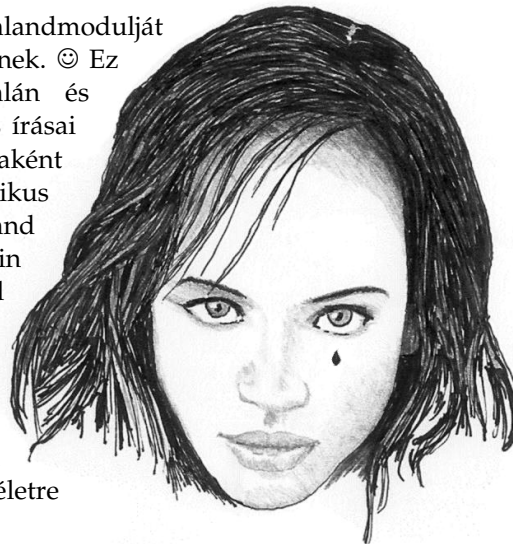
© Kalandmesterek Ezüst Rendje 2006.



Vincze Zsuzsannának, mert velünk maradt

Ahoy Kalandmester,

Csak megértük, hogy a **II. Tenger Farkasai Találkozó** kalandmodulját tartsd a kezvedben és olvashasd, ez nem mindig tűnt valóságosnak. © Ez alkalommal is egy klasszikus irodalmi forrás nyomvonalán és hangulatán indulva vezetném fel a modult. **Alexander Dumas** írásai több nemzedék képzeletvilágának formálói és inspiráció-jaként szolgáltak. A „Húsz év múlva” borongós, intrikus és tragikus hangulatvilága szolgálthat megfelelő háttérrel a következő kaland meséléséhez, ötvözve a kocsmái és kikötői ivók repedésein kihallott mendemondákkal, és túlzó történeteivel. A kaland helyszíne Cadatto, a „tengerbe merülő nap városa”, az évek során több vért, több ámulást élt át, mint azt halandó képes volna számba venni. Fennállásának lehet utolsó, de mindenképpen sorsfordító fejezetének lesznek részesei a kalandor lelkű játékosok és reméljük legalább annyira élvezik majd, mint mi a helyszín megálmódását és szereplőinek életre keltését.



A két modul, a (Gályák tengerének kalózái:) „Fekete, mély vízen...” és a Kalmárvirtus a rettegett tengeri kalózkok két külön aspektusát és megjelenését hivatott bemutatni. Míg a tenger farkasai a „klasszikus” értelemben vett kalózkok, kegyetlen, de becsületrendszerre épülő hierarchiában élnek, addig a kalmárok, akik úgy lopnak és rabolnak, hogy sokszor azt sem látod hol rövidítettek meg, kizárólag a pénzuralmi rendszerre épülő társadalmuk élén trónolva létezhetnek. A két ág nem egymástól független, inkább egymás következményei. Egy kegyetlen világ „farkastörvényei” olykor a legnemesebb kalózból is zsugori gazembert képez, míg a kétségbeesett kereskedőből is igen könnyen lehet tengeri haramia, aki vér és acél árán szerzi meg a jussát. A földi történelem folyamán is rengetegszer történt meg ez a behelyettesítés, és igen ritkán adatott meg az, hogy a véres diadalon és aranyak zsákmányolásán felül az erkölcsi győzelem is érvényre jusson. Azonban egy fantázia világban, ahol az istenek tekintete kíséri a halandók minden lépését sok minden megtörténhet, olykor csodák is...

A modulban szereplő grafikák **Balogh Ákos** és **Fekecs Máté** munkáját dicsérik, akiknek ezúton köszönöm kitartó és türelmes munkájukat. A borítón **Adi Granov** képe látható.

Minden kalandmesternek jó mesélést és minden játékosnak jó szórakozást kívánok!

Szilágyi „Amund” János

Ajánlott novellák:

- Chris Pierson: De adj csak egy kardot!... (Dragon mag. 99/3. szám)
- John Gregory Betancourt: Szagok a kocsmában (Dragon mag. 98/3. szám)
- Thomas Norm: Egészségére, Thoorn kapitány! (Rejtélyes tűz –antológia)

Sötét- és szürke emberek világa

A szűk hegyi ösvény alján álltak, kérdőn a távolodó vezetőjüket nézték, aki a falu felé indult. Ezen a ponton túl nem volt hajlandó őket vezetni, így idáig is fizették ki. Az egyik ló felhorkant, a lány kedvesen csitította. Bőrvértet viselt, arcán egy könnycseppforma festés összerándult, ahogy a shan-alioni mén fülébe suttogott. Mokány, izmos felépítésű állat volt, Dél útjaira született, és árát aranyban mérték a hozzáértők. Cserébe egy hűséges, kitartó társat kaphattak, aki sokszor megérzéseivel segíthette arra méltó társait (nem meglepő, hisz nomádok nevelte és nemesítette állatról volt szó).

- Indulnunk kell – szolt a hatalmas termetű férfi, aki a lovak mögé kötött kocsiból lépett ki a számszeríjas és az embermagas botot tartó férfi mellé. Durva arcvonásából sejthető, hátára szíjazott fapajzsából és övén lógó szekercéből felismerhető volt tarran származása. Ezé a sziklakeményre edzett félvad nép gyermeke volt, azok minden szilajságával és hajthatatlanságával, arcát azonban pyar módon csupaszra borotválta, hosszú fekete haját pedig egy ezüst csattal fogta össze hátul, ami így a háta közepéig ért le, és a csat minden lépésnél tompán koppant a sokat megélt pajzs fáján.

- Ez az a hely? – kérdezte a lány aggodalmas arccal, és a férfi őszinte félelmet látott a szemében. A fogadóban regélő vénember meséje kísértette a lányt, mióta csak elindultak, de nem csak őt. Társain végignézve az erioni zsoldos is feszültnek tűnt, akit külön erre a munkára szerződtettek le, így nem is volt sok kedve valami névtelen iszonyat kezétől elpusztulni. A nagyvárosi fiú szemében elszánt dac bujkált, ahogy a fél-vad vezér szemébe nézett. Harcosok voltak, szavak nélkül tudták, hogy mi a szemek üzenete: „Szavam köt hozzátok, nem vér vagy eskü.” A tarran bólintott, remélte, hogy az arany köteléke elég lesz, míg be nem fejezik.

„Akkoriban megfogadtuk, hogy senkinek nem beszélünk róla. Soha, egy szóval sem. Nem mintha nem lett volna más választásunk, egyszerűen úgy gondoltuk, hogy ez nem tartozik senkire. Magunk között sem említettük egyetlen alkalommal sem, s ha csak megpillantottuk a másik szemében, mire gondol, azonnal másra tereltük a szót. Mert észrevettük. Azonnal.

Elegendő volt egy bizonytalan hallgatás, egy tétova tekintet, s mi rögvest tudtuk, hogy a másik megint ott van. Azon a csillaghideg éjszakán. S ilyenkor segítő kezet nyújtottunk neki, mert gyanítottuk, hogy ő sem cselekedne másképp, ha a mi szemünkben látná meg azokat a bizonytalan fényeket.

Persze azóta sok idő eltelt, s mi is egyre kevesebb szer éreztük bőrünkön *azt* a hideget, s mind ritkábban révedt el egy-egy pillanatra tekintetünk. Ez így van jól, s alig hiszem, hogy lenne bárki, aki másként gondolná.

Tényleg régen volt, de ha nem is beszéltem róla eddig senkinek, bárhol, bármikor elő tudom sorolni az akkor történeteket, mert gyilkos erővel égett belém az az este, s kétlem, hogy bármikor is engedné, hogy megfélemedjek róla.

S ha valahogy el is lehetne intézni az ilyesfajta feledést, gyanítom, álmaim mélyéről akkor is újra meg újra előtolakodna. Nem hiszem, hogy bármiféle mágia képes lenne végleg megszabadítani az emlékeimtől.

Ha meggondolom, ez is rendjén való, mert meg nem bántam a történeteket, s ha eddig sikerült velük együtt élnem, talán ezt a kis időt, ami megmaradt, már kihúzzuk a másik társaságában.

Fiatalok voltunk, talán túlságosan is fiatalok, hogy ilyesmi megtörténhessen velünk. De az ember a leg-ritkábban képes az ilyesmit előre meghatározni, s ma is úgy gondolom, hogy megtettük volna, még akkor is, ha előtte tudjuk, hogy mi vár ránk.

A magunk módján tisztában is voltunk a lehetséges következményekkel, de akkor és ott biztosak voltunk benne, hogy ha valakinek, hát nekünk tényleg nem eshet semmi bajunk. Azóta úgy gondolom, hogy az ehhez hasonló kivagyiság és vakmerőség vezethet az igazán nagy tettekhez, és azok, akik sikerrel járnak, talán még hősök is lehetnek. Mi nem lettünk hősök sem akkor, sem azóta. Csupán afelől bizonyosodhattunk meg, hogy hibáztunk. No persze akkor már mindegy volt.

Még *azt* sem mondhattuk, hogy nem figyelmeztettek bennünket előre. Igaz, hogy csupán mesének, mendemondának tartottuk a Sötét Emberről szóló történeteket, olyasféle kitalációnak, amivel mifelénk a gyerekeket riogatják szülei, ha már más végleg nem jut az eszükbe.

Hittük is, nem is a dolgokat, s úgy gondoltuk, akkorra már bőséggel kinőttünk abból a korból, amikor az ilyesmi még hatással lehet bárkire is közülünk.

Pedig nem voltunk mások vagy különbek, csupán néhány gyerek, akik egymást hajsolták a végzet felé.”

Még ő maga is megborzongott, ahogy az öreg szavai felrémlettek benne. Ranagol átkozza el az öreget, nagyon jó érzéke volt a meséléshez, most meg itt álltak, mint megszeppent gyerekek és féltek megtenni azt ami gazdaggá teheti őket, a fene essen belé. Mint mindig ilyenkor, most is a lar-dori tekintetét kereste. Azon alkalmakkor, mikor úgy érezte, a maga karjának ereje kevés lenne a feladathoz, mindig megnyugtatta, hogy a fehérköpenyes alak mellette van, mióta kimentette az emberevő vadak közül, ezelőtt sok évvel, még a gyepűvidék forgatagában. Bár a mágiaforgató egyik karját hagyta ott a démonfajzatoknak, mégsem látszott rajta, hogy gyűlölködött vagy megtört volna: Kyel hitét vallotta, aki a sors elfogadását és emelt fővel való viselését tanítja híveinek, a varázsló pedig ennek maradéktalanul megfelelt. Attól a naptól fogva minden útján a tarrant kísérte, és kérés nélkül volt segedelmére. Sok választása nem volt - ahogyan később megtudta-, a pyar néma. Így született, és mikor módja lett volna, sem változtatott ezen, helyette a beavatást rítusát választotta, és azóta is büszkén feszített hófehér köpenyében, jobb kezében kristálygömbű varázslóbotját tartva, amerre csak jártak. A hegyekben született férfi tisztelte higgadtságáért és pyaroktól ritkán tapasztalt türelméért.

„Tél volt. Egyike azoknak a komisz teleknek, amelyek szinte soha nem akarnak véget érni, s talán sehol másutt nem nyúlnak oly hosszúra a Kereskedőhercegségek területén, mint éppen nálunk. Igaz, hogy azóta sem voltam másutt, csupán a messzi vidékekről érkezett vándorok szavaiból tudom összerakosgatni miféle is lehet a világ innen messze. A többi herceg birodalmaiban. Mert átokülte vidék a miénk, s mi annak is a legközepén ültünk. Ma már persze tudom, hogy miért.

A Porhercegség soha nem vonzott tehetős kalmárokat, akik pedig mégis megfordultak mifelénk, nem sok mindent tudtak elvinni tőlünk, hisz amit megszereztünk, az is csak épphogy volt elegendő mindannyiunknak. Amit hoztak, azt pedig nagy nehézségekkel tudtuk csak megfizetni. Néha kizárólag olyasféle mesékkel, amelyekkel az öreg Berra látta el a falut a legsötétebb téli esteiken.

Akkor, amikor először mesélt a Sötét Emberről, igen hideg volt. Csonttá fagytak a földek, s a kevés hó, ami esett, éles késként szaladgált a szelekkel.

A Nagyházban gyűltünk össze. A nők abból a kevés gyapjúból próbáltak szálakat sodorni, amit a beteg és sovány birkáinkról még levághattunk, a férfiak komor sarkokba gyűltek, és pálinkával próbálták átmelegíteni elgémberedett tagjaikat.

Az öreg Berra szótlánul üldögélt a nagy kemence mellett, gubancos ősz haján árnyékok ültek. Várt. Talán a szellemekkel beszélgetett.

És vártunk mi is, felnőttek s gyerekek egyaránt, mikor nyitja végre szóra a száját. Mert ő ismerte a legszebb és legérdekesebb történeteket a településünkön, s néha még a szomszédos falucskákból is átjöttek, hogy meghallgassák. Akkor is így volt: a bareniek egy kicsikét távolabb kucorogtak a leterített bőrökön, hajukról, szakállukról csak nehezen olvadt a leheletükből ráfagyott zúzmara.

Ilyenkor pedig az öreg Berra mindig ritkán hallott történeteket mesélt lassú, köhögős hangján, hogy a szomszédok is úgy érezhessék, nem hiába vergődtek át a dombokon. Régi háborúkról szóltak azok a mesék, furcsa szerzetekről s csavaros eszű hősökéről. Sosem tudtuk meg, az öreg kitől hallotta őket; meglehet talán tényleg a szellemekkel beszélt, azok susogták a fejébe ezeket a dolgokat.

Vége azután szóra nyitotta a száját, s elcsendesedtek a sarkokban szöszmötölő férfiak, csak a nők rokáinak recsegését lehetett hallani. Azután abba hagyták ők is, mihelyt az öreg első szavait meghallották.

- Ma pedig a Sötét Emberről fogok nektek beszélni mondta időtől és a pálinkától kásás hangon. Mi gyerekek, pedig közelebb húzódtunk egymáshoz és szüleinkhez, én magam bátyám prémcsizmás lábát öleltem át; a mai napig emlékszem avas zsírszagára.

- Amit most mesélek nektek, régen történt - szólalt meg újra az öreg, s lassan körülnézett, mintha számba akarná venni, mindenki eljött-e. - Az apám apjának apja előtti időkből; úgyhogy elhihetitek, igen rég volt. Akkortájt még nem nevezték ezt az országot Porhercegségnek, mert mindenütt dúsan nőtt a fű, s akadtak madarak is bőséggel.

Nem figyelt a feltámadt susogásra, elrévedt tekintettel folytatta.

- Eső is esett. Nem is kevés. Nem úgy, mint manapság. S tán a szél sem fújt annyit. Akkoriban érkezett a Sötét Ember. Nem egyedül jött - szolgák hada kísérte, és furcsa, sosem látott állatok. Akár démonok is lehetnek, meglehet, mindannyian azok voltak. Úgy beszélnek, homok szállt a nyomukban, keveset szóltak, s csakis akkor mentek, amikor a kék hold volt fenn az égen. Senki nem tudta, honnan érkeztek, sem azt; merre is tartanak.

Már akkor is a Villetiniek uralták ezt az országot, ám abban az időben a hatalmuk jóval nagyobb volt, seregeik előtt lefektették zászlajaikat az ellenfeleik, s nem mertek kardot emelni senkire, aki a Villetiniek keselyűcímerét viselte a ruháján.

Akkoriban egy Temeri nevű férfi állt a hercegi család élén, s előbb-utóbb az ő fülébe is eljutott a szóbeszéd az idegenekről. Követeket küldött eléjük, hogy beszéljenek a jövővényekkel, s hogy kitudják szándékaikat. Ficánkoló paripákkal, büszke lobogókkal, fényes fegyverekkel indultak útra a herceg emberei, lelkükben bátorság és büszkeség. Sokáig keresték az ismeretleneket, felkutatták sorra a falvakat, végigjárták az utakat, - s mindenfelé kérdezősködtek utánuk. Ám senki nem akadt; aki segíteni tudott volna nekik. Senki nem emlékezett pontosan, merre is látta őket, s azt sem tudták megmondani, merre mehettek, ha egyáltalán tovább mentek.

Egy szó mint száz, a herceg embereinek végül is dolgavégezetlenül kellett hazamenniük, s úgy gondolhatták, ha voltak is itt valaha idegen fegyveresek, alighanem átvágtak az országon, s leereszkedtek a tenger felé. Az pedig, hogy a Rőt Herceg birodalmában mit csinálnak, a Villetiniek hercegét annyira sem érdekelte, mint hogy a kutyája mit kap vacsorára. Elfeledték hát a dolgot.

Volt éppen elegendő egyéb gondolkodnivalójuk, hiszen ekkoriban rúgták össze a port a Vasfölkék hercegeivel, s ez idő tájt érkezett meg az átok a földjeinkre. Ekkor apadtak el a források, ezután húzódtak el az esőtől terhes fellegek az ország fölül, hogy csakhamar Porhercegség néven kezdtek csak beszélni róla."

Na ebben az egyben igaza volt az öregnek; ilyen szúrágta szikár földet kevés helyen látni, mint ebben a hercegségben. Ő ezelőtt úgy hitte, a Kereskedő Hercegségeket keresztül kasul bejárta már, minden nagyobb városban volt szeretője, és ha a part menti városokban járt, nem volt nap, hogy ne keressék fel valamiféle munkával. A felhajtók kedvelték, mert elérhető volt a lar-dori révén, a megbízók kíméletes módszerei miatt keresték fel: nem az a típus volt aki után csak romok maradnának. Erre büszke volt, pályatársai útját rendszerint felégett vendégvárók és síró gyermekanyák jelezték. Barbárok. Nem tudott rá jobb szót, pedig sokak szemében ő maga is az volt szúrós tekintetével és célt nem tévesztő bárdjával a kezében. Legyen, ahogy akarják – vont vállat gondolatban – tehetnek egy szívességet.

A lány felé fordult, az egyetlen olyan nő felé, akit szívesen tudott maga mellett még az ilyen pillanatokban is. Gorviki utazásai során csapódott hozzá, pontosabban zuhant karjaiba azzal a kéréssel, hogy azonnal vigye el innen. A helyzet valójában annyiból állt, hogy mikor egy „jól sikerült” üzletkötés után a megbízó élő fátylaként lobbant el, és ők a kocsin vágatva igyekeztek minél hamarabb kellemes távolságba jutni üldözőiktől és azok fegyvereire kent kimondhatatlan nevű mérgektől, a semmiből - a kocsi pályáját átszakítva - zuhant az utastérbe a lány, bal szeme alatt a könnycsepp arcfestéssel és azzal hogy azonnal vigye el innen. Megdöngötte a kocsi falát a lar-dorinak, az elértette és a lovak közé vágott, némán.

Azóta mindenhová együtt mentek, bár fél évig nem mert a lányhoz közeledni (nem tartotta szerencsésnek a csatateren és a párnák között is fenntartott egyensúlyt, illetve a kettőt ötvözni). Végül a lány kezdett ki vele, legalábbis ezzel nyugtatgatta magát. Nem egészséges, ha az ember felváltva menti meg a társát, az pedig viszont, mert az idővel túl egyértelművé teszi a helyzetet magát. Tudta magáról, hogy nem tett jót csapatuknak az, hogy elkezdte óvni a lányt. Ha éles helyzetben nem tudta mi van vele, vagy hol van, hajlamos volt elveszteni a figyelmét, és nem egy sebet szerzett, mire felfedezte ezt magában, és a lányt tudatosan a veszélyen kívülre küldte, ha csak tehetette. Mint például most is.

- Itt kell maradnod a kocsival. – bólintás volt a válasz. Ellenkezést várt, vagy haragos tekintetet, de a lány szép arcát olyan félelem felhőzte el, hogy rájött a legkevesebb ellenállást sem várhatja most tőle. Ranagolba, még magára sem szívesen hagyja most.

- Átkozott a vénember. - köpött ki a kocsi mellé – Indulás.

„Mindannyian tisztában voltunk vele, hogy már régóta kereshetnek bennünket a faluban. Talán arra is rájöhettek; hogy együtt lehetünk valahol. Abban azonban tökéletesen biztosak lehettünk, hogy ebben az irányban nem fognak kutakodni utánunk. Azzal még egyikőnk sem foglalkozott, mit fogunk majd kitalálni, ha hazaértünk. Milyen Berra-féle mesével állunk majd elő. Egyelőre csupán az volt a fontos, hogy itt vagyunk. A többről ráérünk majd később is elgondolkodni.

Csontig átfagyunk, mire felkecmeregtünk az egyik dombra. Nem volt azon fa, de még valamirevaló gázcsonló sem, csakis sziklák. Halott, porló iszappal fedett sziklák:

No meg az a ház. Öreg, elkopott építmény volt. Talán valami nemesféle lakhatta, legalábbis erre utalt a berendezés maradéka. Két nagy ládát találtunk meg néhány könyvet, s - Krad bocsássá meg nekünk - abból raktunk tüzet.

Hosszú éjszaka volt, túlon túl hosszú, épp elég nehéz gondolattal terhes. Így hát, amikor felébredtünk, mindannyian igen komor hangulatban találtuk magunkat. De egyikőnk sem akart immár visszafordulni, hogy azután otthon egy egyszerű sétatért kerüljenek elő szüleink borszójai: Nem. Talán még Miren is hajlott már ekkor arra, hogy megkeressük a Völgyet.

Nos, nem volt nehéz megtalálni. Ott terpeszkedett a tompa hajnali fényekben nem messze tőlünk. Ugyanolyan egyszerű völgynek tűnt, amilyeneket a tó túlsópartján is ismerhettünk, semmi nem mutatta, hogy meg lenne átkozva. Akkor még nem.

Beóvakodtunk hát a fagyos porral lepett domboldalak közé, s megindultunk, hogy előkerítsük a Sötét Embert. Nem is tudom, mi törtéret velünk. Egyfajta révület szállt meg bennünket, Erremet és Engem. A többiek arcán egyre nyilvánvalóbban kiütközött a félelem, de becsületükre legyen mondva, jöttek utánunk. Egyedül Miren próbálkozott néha egy-egy bátortalan közbeszólással, de akkor már nem hallgattunk rá. Gyanítom, nem akadt volna emberfia; akinek a szavát akkor megfogadtuk volna:

Egy darabig az egykori tó alján rúgtuk a port, s csak lassan emelkedett velünk a Völgy mélyén húzódó ösvény. Akkor egyenes útnak rémlett, de azóta már volt időm visszaidézni a dolgokat, s Miren is úgy vélte, valójában össze-vissza bolyonghattunk a görbe élű sziklák és csenevész cserjék között.

Mindaz, amit így utólag fel tudok eleveníteni - a legvégét leszámítva -, lassan, szinte észrevétlenül történt velünk. Először csupán azt vettük észre, hogy az idő előrehaladtával egyre kevésbé zavar bennünket a hideg. Sőt. Ruháink alatt rendszeresen megizzadtunk, eltűntek szánk elől a leheletfelhők, s egyre inkább neki kellett vetkeznünk. A szánk lassacskán kiszáradt, a halott tóhoz vált hasonlatossá, s mi egyre nagyobbakat voltunk kénytelen nyelni, de a végére már csak valami poros ragacs maradt a szánkban. Mindannyian hozzá voltunk szokva, hogy elviseljük a szomjúságot, s hogy türelemmel legyünk, míg valahogy vízhez jutunk, de ez a fajta szárazság nem hasonlított egyetlen másikhoz sem.: belülről jött, legbelül apasztott el mindenfajta forrást.

Cserepes szájjal, kitikkadva gyalogoltunk beljebb az átokülte vidéken. Azután Errem egyszercsak megállt.

- Nézzétek! - valahová előre bökött, a Völgy oldala felé.

S valóban. Mintha állt volna ott valaki: Egy strázsa. Moccanatlan kőalak:

Amint közelebb óvakodtunk, kiderült, hogy az is volt. Egy kőszobor. Egyike azoknak a zsoldosoknak, akik annak idején fegyvercsattogatva indultak el a faluból."

Az öreg szavai miazmás ködként telepedtek gondolataira. Elöl haladt, mögötte a néma varázsló lépteit hallotta, de a számszeríjász lépteinek zaját már elnyelte az a boáig érő por vagy inkább homok, amiben gázolnunk kellett. A völgy bejáratát elérve önkéntelenül a földet kezdte kémlelni valamiféle nyom vagy maradvány után, de ameddig elláttak a szirtek között sima homokszőnyeg húzódott, semmi nyoma természetfeletti holtaknak, vagy más alvilágból szabadult fürtelemnek. Eddig minden jó. Szentségtörésnek rémlett minden lépés, amivel felkavarták a távoli Ibara idetévedt renegát dúnéinek tükörsima felszínét, s talán az is volt...

Még mindig az öreg szavai keringtek benne, nem tudott szabadulni attól a szempártól, ami a tűzhely fényében fürödve is hidegről mesélt neki. Olyan fagyról, mely nem a testet emészti, hanem a lelket magát dermedt meg, akárcsak a déli-jégmezők komor hegyeit a fagyos szél. Nem kívánta ezt, ő élni akart, mindig és mindenhol, csak ez éltette. Klánjából is ezért szökött el, mert nem viselte el, hogy csak hideg kőszobor legyen. Az nem lehet ő. Mikor utolsó feladatakor felcsillant előtte a remény, s azonnal döntött, mint mindig. Egy külszói szerencsevadászokkal teli batárt kellett feltartóztatniuk, minden áron. Ő volt, kinek Raquan tűzét kellett a kocsiba juttatnia, és ezzel a botor halandók végzetét hoznia el Ranagol kegyelméből, de erre nem volt képes, nem akarta ezt. A pokoltüzet a saját klántársaira eresztette inkább, ezzel fedezve menekülését az övéi előtt, és adott magának egy újabb esélyt az életre, a boldogulásra. Mert bárki bármit is mond, igenis megérdemelte ezt.

De nem volt képes a társaival tartani. A lar-dori ugyan tudta ki vagy mi ő, mégsem adta társa tudtára ezalatt a hosszú idő alatt sem. S bár nem értette miért, de nem is érdekelte. Kedvelte a tarrant, olyan egyenes és becsületes volt minden megmozdulásában a külvilág felé, amilyenné a gorviki lány mindig is lenni vágyott, de hazájában esélye sem lehetett volna rá soha. Talán a férfi mellett megtalálhatja azt az utat, amire mindig is vágyott, mellette az lehet, aki lehetne...

Mégsem képes mellette lenni, mikor annak szüksége lehet rá... Miért, miért van ez? A lány arcára festett könnyecsepp egy pillanat alatt olvadt le, ahogy helyét a valódi bánatnak adta át. Miért?

Az első jel kellemes légmozgatnak tűnt csupán, frissítő szellőnek ezen a sziklás, homokos terepen, a tarran mégis időben reagált. Közvetlenül előtte nyílt meg a homok, és egy alaktalan, homokból szőtt örvény emelkedett fel a semmiből. A férfi ösztönösen nyúlt a pajszához, csatolta le a hátáról és erősítette karjára, jobb kezében baljós kört járt le az övről szabadult szekerce, szemébe vad tüzek ígérete izzott. Szó nélkül zárkózott mellé a fehér csuhás alak, ujjai rászorultak az embermagas botra, elszántan tekintett a feléledő forgatagba.

A bárdos férfi hallotta, ahogy mögöttük puhán ropog a homok, nem látta, csak érezte, hogy a számszeríjász is löllásba helyezkedett mögöttük. Még a vékony húr feszülését is hallani vélte, mielőtt az iszonyat, a homokból és haragból született démon bömbölése megsüketítette őket. A tarran kiáltott, és előreugrott vakon, előtte felfénylett a varázsló által létrehozott pajzsok kékje. Csak remélte, hogy kitart, míg megteszi, amit odabent meg kell tennie.

Hallotta a kiáltást, de nem mert megmozdulni a bakon ülve. Fogait összeszorítva meredt abba az irányba amerre eltűnt a férfi, akivel az utóbbi években megosztotta mindenét, és félt, félt hogy amaz nem fog vigyázni magára. Sosem szokott. Felrémlt előtte a vörös ruhás nő, a fekete alakokból álló kísérete, Cadattó városának magas tornyú kereskedőpalotái, melyek árnyékában ez az átkos feladat megfogant. Emlékezett a nő mosolyára, ahogyan a „szívről” beszélt, a sivatag szívének nevezte azt a varázsszert, amire szüksége volt. Az a mosoly száz halállal volt teli, s érezte, hogy a nő őt vizslatja, de nem állta a nő jelenlétét, sem a mardosó pillantásait. Mert egy hazából származtak, ez nyilvánvaló volt, és a nő lenézte azért, ahol volt: egy világi kalandor mellett, aki most neki szolgált. Igaz sok pénzért, rengeteg pénzért... Éjjel kérte a harcost, hogy menjenek el, ne tegyék meg, amit a nő kért, különösen, miután meghallgatták az öreg félrészeg történetét a Sötét Ember kincséről. Nincs szükségük a pénzre, mondta akkor, de a férfi hajthatatlan volt: amit egyszer elvállalt, befejezi. Nem tehet másképpen.

Az eleven homokfal mögöl nem láttak semmit, a mágus féltérdre borult a koncentrációtól, és szája némán mozgott, sosem hangzó, varázshatalomtól lüktető szavakat formálva, melyek követik a harcok útját oda, és talán megvédelmezhetik attól, amit az örvény közepén sejtett. Tisztelte a harcost, s ezért az útjuk során többször is megpróbálta elmondani neki mi az, vagy miféle fajzat várja őt a labirintus mélyén, mielőtt elérheti a varázsszert, de a tarran nyakas volt, mint mindig. A mágus kedvelte ezért. Égkek szemeit rénsnyire nyitotta és remélte, hátha megláthat valamit a folyton változó állagú és formájú derengésből, mely egy hatalmas homokörvény pereme volt, amit a varázsló tartott csak távol.

Ezt a az íjász is legalább ilyen jól tudta, és elszántan meredt az arca elé tekert kendő felett a homokfal mögött imbolygó árnyakra. Erioni volt, és mint ilyen, nem ijedt meg az olyan lényektől, mely a városok városának egy teljes kerületét uralják éjszakánként. Tudta hogy a falon túl kóválygó és közeledő alakok nem hús vér ellenfelek lesznek, de valójában nem volt meglepve. Egy ilyen helyen nem sokáig bírja semmiféle eleven őrszem, és utána már csak istentelen mágia által mozgásra bírt testekként védelmezhetik, amit uruk arra érdemesnek tart.

A baj nem ez volt. Félelme abból táplálkozott, hogy ezúttal korántsem istentelen mágia az, mely a kortalan védelmezőket ilyen életre kárhoztatta, és a papok mágiájától - tapasztalataiból kiindulva -, jobban ódzkodott, mint a magiszterek villámainál. Az legalább látható és érthető volt az ő számára is, de a papok és fanatikusok harcaiból ő nem kért. Ezek miatt jött el otthonról is, mielőtt valami ismeretlen isten oltárán véreztetik ki egy görbébb éjszakai tivornyázás után. Egy pillanatra elszakította tekintetét az árnyak játékaról, és nyílveszőinek hegyére vándorolt. A combjára erősített hevederben legalább egy tucat fém lövedék nyugodott, fejükön apró, fel-felszikrázó rúnajel fénylett fel, mely a varázsló ígérete szerint a becsapódást követően egy másodperc töredékéig a tűz elemi síkjára nyit utat, és annak lángoló óceánjában megmerítve fúródnak be a célpont testébe. Bár nem teljesen fogta föl, ez hogyan és miként működik, de annyit értett belőle, hogy akit eltalál, annak pokoli élményben lesz része, és neki ez elég volt. A holtakkal jobb minél előbb túljutni a nehezén, és helyükre tenni őket.

Vakon rohant el a lassan felemelkedő alakok között, nem akarta leállni velük harcolni, a mágus által keltett pajzs erejét nem akarta idő előtt elpazarolni. Fülébe vér dobolt, de nem ezt hallotta. Mint minden harc előtt, most is otthon járt megint, a végtelen fenyvesben rohant, kezében szekercével, és farkasra vadászott. Férfivá válásának próbája volt ez, és mindig mikor erőre volt szüksége a harchoz, ehhez az emlékhez nyúlt vissza. Mantraszerűen idézte fel minden egyes percét a vadászatnak, és a külvilág megszűnt számára létezni. Emlékeiben a vadászaton egy tövestül kifordult fát ugrott át, valójában egy ébredező őrszem lomha teste fölött lendült át, és lendületvesztés nélkül halad tovább. A körülötte örült táncukat járó homokszemek helyén sokágú hópelyhek kavargtak, a szembe imbolygó vézna testeket elékerülő fatörzsnek véelve kerülte ki, és rohant tovább. Nem látta a homok marta vigyort az arcokon, a szemüregek sötétjébe gyulladó rothadászöldes fényeket. Nem érdekelte más, csak a messzeségben dübörgő dobokat hallotta, a rengeteg mélyén rá váró farkast látta maga előtt, az arra érdemes prédát, hogy közösen táncolják el a küzdelem és halál táncát. Rohant.

A varázsló felkapta a fejét. Ő érezte azt, amint a számszeríjász látott: a holtak megindultak feléjük. Valahol a rengeteg mélyén ébredező akarat megérezte őket, megkereste őket, és most azt teszi, amire életre hívták: megvédi azt, ami nem illet mást, csak a múltat. A falon remegés kélt, és átlépett rajta az első lény: az iszonyat maga. Testéről elfoszlott a bőr, valaha volt vértje és díszei lecsüngtek róla, szemében mohazöld mécsesláng gyanánt lobbant a gyűlölet, kezében egy pallos nagyságú pengét tartott, melynek csak az egyik oldalán volt látható az egykori élezés nyoma, a másik oldalán cápafogak meredeznek, az időtől koptatottan, mégis fenyegetően. Az erioni nyelt egyet, majd a számszeríj célgyűrűjébe fogta a pokoli lény koponyáját, szeme előtt homokszemek táncoltak, mégsem remegett a keze.

„Szavam köt hozzátok...”

Pillantása az élőholtéval találkozott, megrántotta a számszeríj kiengedő karját, és útjára küldte az aprónak tetsző nyílhegyet. Legyen meg Uwel akarata... Úgy tetszett, mintha lövedék fején lévő rajzolat még fénylene egyet amikor a két zöld zsarátnokok között elérte e koponyát, majd eleven lángokkal vont be azt. A pallos lendülete megtört és a homokba csapódott, a zaurak nem kiáltott mégis megsüketítette őket a falból jövő bömbölés szele, a renegát sivatag dühös kiáltása...

A homokfüggönyön túlról újabb jelenések közeledtek, s a férfi újabb vesszőért kapott a hevederhez, míg a varázsló tekintetét kereste. A pallos tőle féllábnyira szűrődött a földbe, tövébe rogyott a még mindig lángoló holttest, de a pyarroninak szeme sem rebtent, mintha mosolyogna is. Fene a humorát a lardoriaknak, gondolta és egy újabb lövedéket helyezett a vájatba: a célgyűrűben a világ egyszerűnek tűnik. Az a neki való világ, döntötte el végül.

„Mert a barlang megszólalt.

Pontosabban nem szavakkal beszélt. Hallottunk ugyan valamiféle motyogást, de az oly nyelven szólt, melyet sem azelőtt, sem azóta nem hallottam. Mégis, a fel-felbukkanó képek mögött a barlang - vagy a Sötét Ember - hozzánk beszélt.

Fekete árnyakat láttunk, amint csillaghintette égbolt alatt óvakodnak előre, furcsa állatokat, sosemvolt fegyvereket. S valahogy tudtuk, hogy ezek az alakok ide jönnek, pontosabban jöttek valamikor: Nem voltak sokan, de erőt és magabiztosságot sugallt minden mozdulatuk. Testük félmeztelen, olajjal és festékekkel ékes, hajuk fekete, mint az éj, szemük kék, istenem, kék, akár a felhőtlen égbolt. Vékony és hosszú, egész a halántékukig.

S tudtam, hogy ahonnan jönnek, ott háború tombol, s ott nem porból, de homokból ér szemhatárig a sivatag. S hogy menekítenek, rejtegetnek valakit. Vagy valamit. A Sötét Embert.

És szobrokkal és festményekkel ékítették a barlangot, hogy óvják, védjék a Sötét Embert. S valóban démonokat kötöttek hozzájuk.

Mindez régen volt. Nagyon régen.

Azóta azok, akik irányíthatták a démonokat, szobrokká váltak maguk is, homokká és porrá, s immáron nem maradt más, csak a Sötét Ember. Pontosabban, amit mi annak hittünk. Ami kiszárított körben mindent, ami elűzte a hercegség fölül a fellegeket. Olyasmi, mint egy korsó. Egy hatalmas rézkorsó. Oldalán fények táncolnak a cirkalmas minták mögött, talán mögüle szívárognak át. Szikrázó, apró foltok. Akár a csillagok.”

Sötét üreg tűnt fel a szemei előtt, kétoldalt két humanoid forma lény emelkedett mellette. Elmosolyodott. Szekercével zúzta be a jobboldali koponyáját és taposott a gerinccsontjára, míg a másikat pajzsával préselte a simára koptatott kőfalnak. Az tehetetlenül vergődött, ahogy a hús-vér harcos élő erejével egyszerűen szétroppantotta minden szilárd testrészét, és a tarran vigyorogva nézett a lassan kihunyó szemgödrök sötétjébe. Arcán farkasmosoly: ő volt a vadász és már semmi nem állhat a vad és közé. Belépett az öreg által felidézett barlangba. A folyosón kétoldalt festmények elmázolt képei tűntek fel, de fény hiányában nem láthatta őket. Nem is foglalkozott velük, pár lépés után egy pillanatra megállt, érezte, hogy már nem örvénylik körülötte a homok, a barlangon belül olyan csend és nyugalom fogadta, hogy az érintetlen homokpadló ragyogásában valódi csillagösvénynek tetszett a mélybe vezető út.

A tarran harcosok legendáiban a hősök honába vezető úton, a csillagokon keresztül vezette az út, és úgy hitték, halálukkor újabb csillagra vándorolnak bizonyítani a mindenség előtt rátermettségüket. Az út elején állt, mikor először elérték a hangok. Mély, dörgő sziklaomlásnak rémlett, a hegyek sikolyának, mielőtt a mélyükről látát köpve emésztenek el mindent és mindenkit. A mágus varázslata ez ellen nem védte meg, a hangcsapás leverte a lábáról, orrából vér szívárgott és pettyezte be a hófehérnek tetsző homokot bíbor foltokkal. A bárd a porba hullt.

A varázsló érezte, hogy baj van. A harcossal összekötő elmeszál megpendült, és úgy tetszett elernyedni egy pillanatra. A mágus utánakapott a síkokat elválasztó repedésen át, de nem reagált idejében, és a szál elszakadt. Nem törődve a szemét maró homokföregettel, elkerekedett tekintettel állt fel, míg mellette egy újabb holttest zuhant el öklömnyi lángoló lyukkal a mellkasán. De nem törődött vele, a barátja odabent rekedt, és innen nem segíthet rajta. Száját kiáltásra nyitotta, de nem jött belőle hang, s ha jött volna, sem tudta volna az új életre lobbant orkánt túlkiabálni.

Az íjász aggodalmas arccal illesztette a következő nyilat is a vajatba. Már vagy tucat test hevert a fal és köztük, de a túloldalon imbolygó árnyak nem lettek kevesebben. Ha a mágikusan preparált nyilakból kifogy, csak sima fejese marad, azzal pedig valamivel több gond a túlvilágra küldeni azokat, akik egyszer már visszatértek onnan. Bár erre még ott van a számszerj tusa - vont vállat -, és emelte újabb célzásra a fegyverét.

„UNOM MÁR, NAGYON UNOM MÁR HALANDÓ”

Az idegen akarát szavai ézengésként hatottak az agyában, mintha minden idegszálán lángoló vasakkal simítanának végig. A szavak jelentését is csak a fájdalom tompulásával értette meg.

- Mit? Mi a fenté unsz? – köpte a szavakat, de csak halk szuszogásra telt tőle. A hangok azonban mégis elértették értelmét.

„TITEKET, HALANDÓ, TITEKET. HOGY NEM ÉRTITEK MEG”

Nevetni tudott volna, ha nem szorítja össze minden belső szervét a fájdalom leküzdésére való koncentráció. Szabad kezével a bárdért tapogatott a homokban, de csak száraz portengerben túrt. Átkozottul melege volt.

„NEM ÉRTITEK AZ ÉLETET, NEM ÉRTITEK AZ ÁLDOZATOT, ÉS NEM ÉRTITEK A HALÁLT”

Érezte a farkas forró leheletét a tarkóján, mint akkor régen, valahol nagyon messze innen, mikor a vad az első csapásával a fegyvert tartó kezét törte, fejszéje messzire repült tőle, ő maga pedig megsemmisülten feküdt a vad alatt. Valahol a rengetegben, egyedül a farkassal. Kezével a hóban tapogatott valami biztos pontért, a fejsze nyeléért, egy erősebb ágért...

De most csak homokot tapintott, a torkát is marta az az ősi szag, ami a falak között keringett. A sivatag lehelete, mely a tüdőt is kimarja, ha dühöng és gyűlöli azt, ki túl bátran és túl nyíltan dacol vele. Hallotta a morgást a füle mellett...

„AZT HISZIK MEGHALNAK, AZT HISZIK ELMENNEK,
DE NEM HALNAK MEG ÉS NEM MENNEK EL”

Keze rászorult a fejsze nyelére, és minden erejével megszorította. Baljával felfelé sújtott, és a tompa fejjel csapta agyon a farkast. Hallotta a koponya üres roppanását, a fák között neszező szél suttogását, a távolban dübörgő dobokat. Férfi volt, aki megöli a farkast, a kezére vér fröcskölt, ahogy újra és újra lesújtott. A törött karját maga mellé húzva tápázkodott fel és ütött és kacagott a farkas képébe akinek üvegesedő tekintetében saját elvadult arcvonásait látta.

Kacagva, dalolva egyenesedett fel, kiszorította elméjéből a hangokat, nem hallotta őket, csak a dobok, a dobok léteztek a vadásznak és rohant, rohant a rengetegben, a hangok örvénylettek és süvöltöttek körülötte, úgy tetszett az ezer éves falak is ordítanak ellenkezésüket kifejtve a behatolás ellen, ő mégsem hallotta.

A többiek azonban igen. A mágust egyszerűen a kürtő faláig csapta az a szélroham, amely a falat szétomlasztó fergetegből maradt. A számszerjásznak kiáltani sem maradt ideje, és a homokhullám átcsapott felettük. A tizenöt aranyra gondolt, és legszívesebben kinevette volna magát, ha nem lett volna tele a szeme szája aranszínű csillagporral. Érezte, hogy egy rohadásszagú test zuhan neki a feregtegen túlról. Ösztönösen csapott utána az üres számszerjával, és gyűlölte magát, amiért itt volt. Persze az ő döntése volt, de akkor is... A számszerj agya valami szilárdnak ütközött. Örömeben püfölni kezdte azt a pontot, amit gyengébbnek ítélt, és vad elégtételt érzett, mikor a régen-halott test engedett, és ő szabályosan átszakadt rajta. Ekkor döbrent rá, hogy azért ég a tüdeje, mert nem kapott levegőt. Ösztönösen köpte ki azt a marék homokot, amit estében nyelt és átkozódva tápázkodott fel. Nem láthatta, hogy körülötte mások is csendesesen, mozgolódni kezdenek... A szemét csípte a homok, és mire kirázta fejéből a szédülést és felnézett, egy embermagas csontváz állt felette széles pengéjű rövidkarddal, szemében érzelmek nélküli, vágytalan lobogással.

- Ezt ne...

Elérte a belső szentélyt. Egy oszlopos csarnokban állt, senki nem állt az útjába, itt bent már a süvöltést sem hallhatta, dongás szerű monoton hangok töltötték meg a csendet, amik a dobok ütemére emlékeztették, és lassan tisztult előtte a világ. Egy hatalmas oltárkő magasodott előtte, rajta egy foglalattal. Kiverte a víz, ahogyan a korsót övező sötétségbe nézett. Úgy érezte, hogy bár csak az edény aurája az egyetlen fényforrás, a teremben mégsem ez ad világosságot, ez csupán elszívja a világnak fényét és azt magába nyelve, ragyog sápadt beteges fénnel kőtrónusán, melyet vérrel öntöztek a papok, kik már évszázadok óta pihennek. A monoton ütemre nem volt nehéz odaképzelnie a sötét köpenyes alakokat, és a révületben vonagló áldozatot, amint a recézett élű áldozókések húsába tépnek, és szépségét a szörnyisteneik egyikének ajándékozzák. Kegyetlen nép, kegyetlen múlttal, döntötte el magában és az oltárhoz lépett. A hőség szinte égette minden lélegzetvételnél. Pajzsos kezével az ereklyetartó fel nyúlt.

„LÁTOM MÉG MINDIG NEM ÉRTED”

Nem a hang ereje volt rá ilyen hatással, ebben a teremben szinte suttogásnak, csendes sugallatnak tűnt. Körbefordult, és szekercéjével az oszlopokat pásztázta végig, honnan várhat támadást, de semmi sem mozdult.

- Mutasd magad, mutasd, hogy ki vagy!!!

Az idő egy hosszúnak tetsző pillanatáig néma csend ülte meg a termet. A visszatartott lélegzet csendje.

„BENNEM VAGY HALANDÓ”

A csontvázharcost egy kék villanás ragadta fel és szabdalta ezer apró darabra, mielőtt földet ért volna. Homokot köpve kapkodott levegőért, és minden erejét összeszedve felült. Nem a varázslót látta, legalábbis nem azt a mágust, akinek védelmére szerződtek. Egészen idáig egy tehetetlen, nyomorékot látott benne, pedig nem az volt.

Az eleven mágia örvénylett körülötte, és borzalmas pusztítást vitt végbe az élőholtak között. Szellemcsápjaival a falnak taszította őket, elemei erejű tűk záporával tüzdelte meg őket, néma kiáltására sorra omlottak össze körülötte a szentségtelen életre kárhozott lények. A csatamágus tombolt. Ernyedten zuhantak el a testek, és többé nem keltek fel újra, nem állhatták a tekintetét, az égszínkéék szemek hatalommal teli pillantását, amikből a halál, Kyel szent akarata sugárzott a világra, melyben nem volt helye annak az iszonyatnak, melyet ők jelentettek a számára. A számszeríjász zsibbadt tagokkal csak nézte a mágust, nem volt képes felfogni, amit lát, nem volt képes gondolkodni sem. Önkéntelenül óvó talizmánjai egyikére markolt, és forrón remélte, hogy kitart a szerencséje. Homokpernye kavargott körülötte minden egyes súlyosabb csapás után, mikor egy test sziklarepesztő erővel csapódott a földre körülötte, mégsem mozdult.

Ezek kevesek voltak még. A varázsló aggódott. Nem mutatták ki még a foguk fehérjét, pedig annak is itt kell lennie, hacsak nem érte el a harcos a szívet. Az utolsó zaurakot is a homokba szórta, három szabályos darabban, és a homokfalhoz lépett. Néma sikollyal zúzta szét azt a kevés a mágikus védelmet, ami az örvényben maradt, és átlépte a valaha volt templomszentély lerombolt kapujának helyét. Mögötte a barlang felől fújó ártalmatlan szél meg-megcibálta hófehér palástját, de a néma mágiszter nem foglalkozott vele. Túl sok múlik most az időn. A homokos üreg közepén állt, és tétován körülnézett. Érezte az asztrávilág rezdüléseit maga körül, a falnál kuporgó zsoldos halvány pajzsait, és a mögöttük parázsló félelmet. Halandó, gondolta. A dolgát elvégezte, most rajta a sor. Mélyről, valahonnan onnan, ami fellett ő állt – érezte -, hogy erősödik a hullám. Az örvény közepe közeledett most, hogy a templom ősi véseteit megtörte, nem maradt más védelme, és a varázsló pontosan tudta ezt.

Égette a kezét a korsó, de nem tudott törődni ezzel. Minden erejével azon volt, hogy kijusson az ereklyetartó teremből. Az oltár azután repedt meg, és omlott össze, hogy elvette róla a tartót. Nem várta meg, hogy az oszlopok is erre a sorsra jussanak. A folyosón felharsanó hangokkal mit sem törődött, az eleven templom szívét kitépte, és most erőtlen testként készült maga alá temetni gyilkosát. Milyen drámai. Ha nem égetné az ingen keresztül is a bőrét ez a vacak, talán még nevetne is két eléboruló falrész között, de nem volt rá ideje.

Előtte valahol már felsejlett egy fénypont, ami akár a kijárat, a társait jelentő jelzőfény is lehetett, de olyan távolinak és egyre távolibbnak tűnt, hogy reménytelennek, sőt értelmetlennek tetszett a rohanás. Kétoldalt a falakról gúnyosan és lenézően meredtek rá egy rég elporladt nép stilizált, halántékig metszett szemű képmásai. Mind őt figyelték, úgy érezte rajta mosolyognak, mint akik tudják, hogy az oltárnak áldozata sosem szabadul a templomból, mert az istenek így akarták. Olyat tett, amit korábban soha. Fohászodott.

Az istenek segítségét kérte, hogy juttassák ki innen, és nem érdekelt ki vagy mi segít rajta, de erről a pokoli helyről jusson ki, és ő hálás lesz, amennyire egy halandó hálás lehet a halhatatlanoknak.

A homok megmozdult előtte. Először csak a széles, kétembernyi hátat látta meg, majd az első fej és a mellső mancsok is utat találtak a szabadba. Az oroszlánfej busa sörénye ragyogni látszott a számára szentelt templom romjai között, és mikor a harmadik fej is a napfényben fürdött, száját túlvilági macskaüvöltés hagyta el. Az állat ugyanis réges-rég halott volt már.

A varázsló megigézve bámulta az élőhalott manase ébredését, és egy pillanat alatt átrendezte elméjét és testét védelmező pajzsokat. Túl sokat hallott már a lényről, és arról milyen képességekkel áldották meg az istenei. Nem akarta, hogy ez a halálból visszatért jelenés áthúzza a terveit. Pedig már olyan sokáig eljutott.

Az első roham mégis leverte a lábáról. A lény nem a fizikai síkon támadta meg; a koncentrált düh és gyűlölet szinte ellenállás nélkül csapott át a mágus elméjét óvó védműveken. Értetlenül nézett maga elé, egy néma nyögést volt csak képes kiadni magából mikor a manase rávetette magát és mancsaival féllábnyira a homokba teperte. Mindhárom oroszlánfej fenyegetően ágaskodott felette, de ő nem ezt látta. A csapás, mely földre teperte feltárta előtte az asztrál rengeteget tépázó szélvihar szívét: a lény körül örvénylett mindazon erő, melyből a szentélyt egyben tartó hatalom táplálkozott. A manase maga volt a szentélyt összetartó akarat, élő és érző lélek raboskodott mind a védelmező lényben, mind az épület szomorú maradványaiban, és a varázsló számára úgy tetszett, hogy e két akarat együtt, egyként lüktet, tökéletes egységet alkotva...

Süvítvé szelte át a kettejüket elválasztó távolságot, halálos pontossággal loccsantva szét a manase bal oldali fejét, az állat mégsem mordult fel. Két épen maradt fejével hátranézett, és még látta a rohamozó tarrant, ahogyan fapajzsát maga előtt tartva, szemében gyilkos indulattal közeledik. Az egyik nyaka petyhüdten adta meg magát az elmúlásnak, vértelen sebeiből az idő rothadó szagát árasztva maga körül. A varázslónak az arca elé kellett tartani elrongyolódott ujját, hogy el ne ájuljon. A harcos oldalról csapódott a szörnybe élő lövedék gyanánt, rohantában majdnem a szembelevő falig taszítva. Együtt zuhantak a földre, s a korszó elszállt valahová a fal tövébe. Szabad kezével az övén himbálózó vadászkesz markolatát kereste, míg a pajzsral a földre szorított a manase busa fejét, ami örült erővel próbálták eltalálni őt. Ujjai rászorultak a késre, arcán ádáz mosollyal vontta ki, de a lény egy nagyot rándult alatta, és levette magáról a tarrant. Az hátraesett, ezüstcsatja valahol elveszett, hollófekete sörénye szabadon csapkodott körülötte.

A lány rohant. Eleget várt, nem volt képes tovább áztatni magát azzal, hogy minden rendben van, és hogy nincsen rá szükségük a többieknek. Érezte a tarran férfi fájdalmát, szinte a csontjaiban érzett minden csapást amit az el kellett szenvedjen. Túl sok ideje voltak együtt, túl sokat osztottak meg egymással, hogy ez ne így legyen. Átkozta magát az érzésekért. Ő nem szerethet, és nem akarta, hogy szeressék, mert az gyengévé teheti őt, és azokat is, akik szeretik. Tudta, hogy a tarran is így érez. Sosem mondta neki, hogy szereti, és nem is várta ezt, ám most félt attól, hogy megint egyedül marad. Túl sok ideje voltak együtt, és túl sokat osztottak meg egymással, hogy ez ne így legyen...

Eltört a karja, érezte mikor megpróbált felállni. A lény mancsával és súlyával egyszerűen elroppantott a vállcsontját, és most hátára fordult bogárként próbált talpra állni. Hallotta a lény bömbölését, a harcos fájdalmas nyögését, de képtelen volt odafordulni, hogy lássa is a küzdelmüket. Nyurga árny borult fölé és ő felnézett.

- Ne vegye személyeskedésnek, mágiszter, de már így is sokat vártam.

Az erioninak mondott férfi kezében a csillogó tör, és a rajta csillogó, zöldes-barna folyadék nem hagyott kétséget a szándékai felől, és a varázsló, aki még mindig átlátott az asztrávilágba, most tisztán érzékelte a férfi medéljából áradó elmét védelmező és leplező mágia közelségét. Szégyellte magát, amiért ezúttal nem ügyelt eléggé a részletekre. A manasével vívandó küzdelemre való felkészülés minden energiáját elfoglalta az utóbbi időben, mégsem volt képes dacolni a lényvel, most pedig egy orgyilkos pengéjétől esik majd el. Dicstelen vég.

A tör rituálisnak tetsző kört tett meg, míg alkarfogásba perdült, és megkezdte zuhanását a mágus mellkasa felé. Az - úgy tetszett - megadta magát a sorsnak. Kyel akarata bizonyára. Az orgyilkos elmosolyodott...

A manase első csapásával szétzúzta a pajzsot és az azt tartó kezét, míg ő egy gyengének tetsző csapással éppen hogy eltalálta a lényt, de kárt nem tudott benne tenni. Fájdalmasan felszisszent, mikor egyik hatalmas oroszlánfej ráharapott tartólábara, és kirántotta alóla a világot. Fájdalmasan felkiáltott, és igyekezett tompítani az esését. Kését, mint utolsó reményét, védelmezően szorította kezében, majd a földre csapódott és elernyedt, mikor a manase teljes erejéből ráugrott, hogy letépje az áldozata fejét.

...a lány elszörnyedt a látványtól. Társai egy halom halott és rothadó tetem között, egy hegynyi démonfajzattal küzdöttek, és úgy tetszett alulmaradtak. A számszerfjász a varázsló fölött térdelt, kezében tartott törrel lecsapni készült, és a lány túl sokszor látta már ezt a mozdulatot, túl sokszor és túl közelről: saját kezétől. Az első dobócsillag, melyet futtában oldott le az övéről az orgyilkos vállába csapódott, a második a hátába mart, és úgy tetszett igen mélyre szaladt, mert a halálos csapás elmaradt, és a varázslón átbuszkázva zuhant a homokba. A harmadik csillag fegyvert tartó kezét találta el, aminek hatására kiejtette ernyedt szorításából a tört.

A tarranhoz akarta rohanni, de a varázsló fájdalomtól lüktető üzenet eltérítette. „Segíts felállnom gorviki.” A lány megbabonázva indult a mágiszter felé, és segített neki talpra állni. Odébb rúgta a számszerfjász alélt testét, és az nem ellenkezett. Ha gerincét érte a dobócsillag, akkor meghalt, de nem volt ideje megbizonyosodni igazáról, mert még látta, amint a harcos bódultan feláll és elkezd...

...tombolni akart. Véres péppé zúzni a farkas fejét, elégtételt a fájdalomért, a szenvedésért és a minden egyes kiöntött véreért, miket ezidáig hullatott. Mikor az oroszlanfejek tarkóját keresték, nem tudtak ráfogni és ráharapni egykönnyen. Fekete sörénye, akárcsak bankó pengéjétől, megvédte őt az azonnali haláltól. Hátrafejt, mikor biztosan érezte, hol-merre van az állat feje, és elégtételt érzett a tompa roppanás után, amit hallott. Tüdejéből iszonyatos, falakat megroppantó bömbölés szakadt fel, a homok alá szorult kezében a véresre szorongatott markolatú vadászkesz villant elő, és fektében pördült a lény hasa felé, hogy kibelegesse. A partmenti ivókban járva az ember hamar eltanulja a belharc fogásait és szabályait, vagy elvérzik egy kidölt-bedölt söntés árnyékában... A lény kapart és fújtatott, utolsó fejével a halandó torkára kapott volna, de nem érte el. Az becsúszott a hasa alá, késével átmetszve minden inat és ideget, amit csak fontosnak érzett, és ami egy hús vér ellenfélnél azonnali halált jelenthetett volna. A lény azonban állva maradt, csak túlvilági ordítása jelezte, hogy ezúttal valóban felingerelték. A tarran a fal mellé szánkázott, szabad kezével felmarkolta a korábban elejtett edényt, amitől égető fájdalmat érzett pajzsforgatáshoz szokott oldalán, de nem törődött vele. Tompán érzékelte a lány jelenlétét, de tekintetével a varázslót kereste; fehér foltként látta a harci láz hatása alatt, és egy vad morgás kíséretében felé hajította a tűzforrón lángoló ereklyetartót.

- Menjete! Vidd el a lányt! – kiáltotta feléjük. A lány ellenkezni akart, de ekkor meglátta a férfi mögött felágaskodó lényt, szája sikolyra nyílt volna, a varázsló azonban a kijárat felé terelte. Kezében baljós fényekkel égett a korsó, és körülötte remegni látszott a valóság is. A gorviki nem ellenkezett. Megbabonázva támogatta ki a varázslót a homoktengerbe fulladt pokolból, és nem nézett hátra akkor sem, mikor a lény akkorát bömbölt, hogy érezte menten a dobhártyáján fog vérfolyam fakadni tőle.

A harcos hallotta a morgást, érezte a rohamozó manase futását a homokon, és azt is, hogy nem sokkal előtte fog ismét ugrani. Nem mozdult, kőszobor volt, rendíthetetlen vadász, kinek a préda neki nem ellenfél, trófea csupán. Mert a farkast meg kell ölni.

A manase nagyot dobbantott...
 a tarran ujjai elfehéredtek a kés markolatán...
 a szörny a levegőben úszva minden erejét beleadta az utolsó csapásba...
 a férfi megkezdte lendülését a tengelye körül...
 a lény utolsó ép fejét ordításra nyitotta...
 a férfi bal lábát berogyasztotta a kést sréhen maga előtt tartva egyszerre védett,
 ...mert a farkast meg kell ölni...
 és egyszerre támadott, ahogyan átmetszette a hatalmas lény nyakcsontját.

A korok óta létező és örökdő test hatalmas dobbanással csapódott élettelenül a homokba. Legyőzője körül felkavarta a homokot, mialatt a férfi átszellemülten az égre nézett, miközben karjait a nap felé tárta szét. Kiállta az újabb próbát, és bizonyított az istenek szemében is. Úgy tetszett az istenek ítéletét várja... arcán ritka vendég, egy mosoly villant. A vadász mosolya.

Már csak méterek hiányoztak, hogy meglássák a batárt, a varázsló elég rossz állapotban volt, szemei karikásak lettek, fájó, törött kezével a korsót szorongatta védelmezőn ám ez mintha egyszerre jelentett volna neki fájdalmat és megnyugvást, iszonyatosan melege volt. A lány is zihált a rohanástól, szabad kezében a varázsló botját markolva ereszkedtek egyre lejjebb a hegyi ösvényen. Minden rendben lesz, mert mindennek rendben kell lennie, hamarosan velük lesz a harcos is és együtt érnek vissza Cadattóba, gazdagok lesznek és boldogok együtt, csak érjenek oda végre. Az utolsó kanyar mögül kifordulva azonban a látványtól egész testében fájó zsibbadás áradt szét és úgy érezte menten összeesik.

A kocsi körül szürkecsuklyás alakok álltak, ki a kocsin, ki amellel várakozott és mikor megjelentek gúnyos, kegyetlen mosolyok villantak a kámszak alatt, kezükben könnyű, kézi nyílpuskákat varázsoltak a köpenyeik redői közül és egy pillanatra nekik is elállt a lélegzetük, hiszen a pontos találat fontos. A lány szája sikolyra nyílt, kétségbeesésében a varázsló karjába mart körmeivel, minden elveszett.

Az első lövedék az oldalát tépte fel, a második a vállába fúródott, és elejtette a kést. Szisszenve fordult a lövések irányába, amiért cserébe a harmadikat a gyomrába, negyediket a jobb lábába kapta. Nyögve rogyott össze, arcán értetlenséggel nézett fel az égre, amelynek magasában úgy rémlett, a nap kínzó fényei mögött az istenek rajta röhögnek.

- Ne vedd személyeskedésnek – az erioni megfáradt fakó hangja egy pillanatra kizökkentette, és meglátta a felé lépkedő nyurga alakot, akinek kezében kharei nyílvető pihent, és komótos lassúsággal töltötte meg, mialatt a férfi mellé ért – de nem vér vagy eskü köt hozzátok. Ez a világ nem a magadfajtanak való hely. Hol kell találkoznotok a vörös ruhás démonnal?

A tarran révetegen meredt maga elé, végül vállat vont, és előre köpött az orgyilkos felé. A számszerjász is vállat vont és két vesszőt lőtt a férfi szívébe. A tarran élettelenül zuhant a homokra a manase teteme mellé. A kürtő bejáratánál ekkor jelentek meg az első szürke felleghajtós alakok, és rendezetten közeledtek az erionihoz. Az azonban nem nézett rájuk, tiszteletteljes körbe fogták hát, és megvárták, míg hozzájuk szól - a klán fejét nem illendő és nem is bölcs dolog megzavarni merengésében, különösen rossz hírekkel nem. A tolvajherceg következő parancsszavára nyílvetője eltűnt a kezéből, és ismét értelmetlen gyűrü alakjában fénylett az ujján (elvégre egy klánfőnök megengedheti magának, hogy mágiával vértelmezze fel magát, ha már egyszer külszországi zsoldosok közé veti a rosszsorsa). Végigropogtatta csontjait, és csak ezután nézett kérdőn a rangban legmagasabb tolvajra a körülötte állók közül.

- A kalandozók elmenekültek uram, nem tudtuk hogy a lar-dori egy valódi csatamágus, uram.

„Honnan is tudátok volna?” – kérdezte magában, de csak elnézően bólintott. Az övéről egy pénzes erszényt oldott le és gondosan kiszámolt róla hét aranyat egykori megbízója testére, elvégre egy megbízható számszerj nem olcsó dolog manapság...

A lány mereven ült a bakon. Ha egy tiszta pillanata volt, akkor a lovak közé csapott és gyorsabb vágására ösztönözte őket. Egy-egy nagyobb zökkenésnél erőtlen dübögést hallott a tarkója mögöl. A batárban utazó mágus jelezte, hogy ne törjön el a tengely, mert akkor soha nem jutnak el Cadattóig. A lány zordan bólintott. Látta mire képes a varázsló valójában. Nem ellenkezett, de valahol a tudata legmélyén dacolni akart a mágus akarásával. Visszafordulni a társukért, de valahol azt is tudta, nincsen miért, és mert a fehér köpenyes ezt nem tiltotta meg neki, könnyek futották el az arcát és kiszáradt a torka.

A batár mélyén egy sápadt arc hajolt a korsó beteg fénye fölé. Erőtlenül tapogatta végig a korok óta lezárt edényt, és a veszteségekröl merengett. Olyan időkröl álmodott, mikor a valódi erény volt az úr a világban, mint a becsület és bátorság, mely akkor még nem sötét és szürke emberek világa volt.

(Jan van den Boomen – Akár a csillagok c. novellájának felhasználásával)

HÁTTÉR ÉS AZ ELŐZMÉNYEK

ERONE HERCEGSÉGE (a Geofrámia alapján)

„Délvidéki Kalmárhercegség, amely egyezmények sorával kötelezte el magát a Gorvikkal – közvetlen Kránnal – folytatott kereskedelem ügyének, noha lakói (a nemesség jó részét beleértve) emberemlékezet óta tengeri rablásból és orgazdaságból élnek.

A hajózás biztonsága érdekében Pyarron hol szép szavakkal, hol nyers erővel lép fel; ügynökei P.sz. 3690-ben saját ágyában gyilkolták meg az erős kezű Cadata Aggia Erone am Erone herceget. Az öröklési vita nyomán fellángolt belviszály csak az Égi Fény 3698. esztendejében, a gorviki uralkodó különleges megbízottjának érkeztekor csitul el: Corsairo am Conte Corcoran kíméletlen szigorral teremtett rendet Erone partjain, hogy annak erőforrásait mihamarabb a Szent Föld amund túlerőtől szorongatott védőinek javára fordíthassa.”

A P.sz. 3700-as évek első időszaka a Gályák tengerének területén is igen elmozdították az erőviszonyokat. Királyságok virágoztak és tűntek el a tenger mindkét oldalán, a homoktenger mélyén felébredt istenség sosem látott kegyetlenséggel tört elő a Mélysvatagból és igázta le a dzsad államokat, majd azok közvetlen környezetét. Az amund főerők a már a Shibarán innen vívják elmérgesedő harcukat a hátráló gorviki nehézsúlyosokkal, más seregeik már javában a Kereskedő Hercegségek mélyén portyáznak és dúlják fel a városokat egymás után, Krán elzárkózik ranagolita hittársaitól, seregeit kivonja az ibarai harcmezőkről, pyarroni szövetségeseit is magára hagyva. Az általános zűrzavarban a kalmárok országai menekülő utakká változnak, karavánok futnak be a kikötővárosokba, hogy egy hajóra feljutva békésebb otthont találjanak. Ám a növekvő nyomás hatására megnőtt viteldíjakat a vagyonukkal a vállukon érkezett embereknek igen nehezebbé esik megfizetni és a nagyobb központok nyomortanyákká züllenek a tenger teljes hosszában. Anarchia üti fel a fejét amerre a hitét vesztett tömeg megjelenik és mint ilyenkor lenni szokott, a különböző szekták és tév-vallások egyre másra bukkannak elő az elgyötört emberek között...

Cadattó, „a tengerbe merülő nap városa”, Erone székvárosa mindeközéig sikerrel kezelte a megnövekedett embertömeget, a városi őrség keménykezű parancsnoka kegyetlen utasításokkal tartatja fent a város rendjét és a „törvényt”, már amit a helyiek elismernek annak. A gorvik ellenes szekciók (élükön a shadoni illetőségű Szürkecsuklyások Testvériségével) egyre gyakrabban kísérel meg orgyilkosságot **Conte Corcoran** személyével szemben, akiben a gorviki elnyomás kulcsemberét látják. Egy alkalommal egy fanatikus pyaronnita olyan közel jut Corcoranhoz, fiestino testőrei ellenére, hogy súlyos sebet ejt rajta és egy ismeretlen eredetű méreggel az arcáról a bőrt lemaratja. A gorviki felcserek és boszorkánymesterek csak hihetetlen energia befektetések és áldozatok árán tudják megmenteni az életét és egy élő halálfejjé torzult arcát vas maszkkal takarja el az emberek elől. Az erőszakos ranagol hitre való térítés a városban korábban kegyetlen vallásháborút eredményezett melyben a különböző hitek vallói és gyakorlói kölcsönösen kiirtották egymást, így most nincsen uralmon lévő vallás a városban, de még csak jelenlévő sem.



A növekvő háborús nyomás hatására nem volt módja Corcorannak újabb hittérítőket kérnie és már csak a katonai erő és boszorkánymesteri praktikák erejében bízva kormányozhatta a hercegséget. A szürkek ezen felbátorodva magát Raquan tüzét idézik meg a helytartóra és kíséretére, aki ebben a merényletben halálos sebet szerez és meghal. Halála előtt azonban első emberére, Interest **Navayora** bízta az ekkora már személyét jelképező vasmaszkot és ezzel a tartomány igazgatását is. A nomád vérből való sámán-zsoldos felöltve Corcoran „arcát” eltökélten vezeti a város és kiterjedt birtoka ügyeit, levezenyli a nagyobb családok közötti viszolyokat is, ezenközben igyekszik egykori szeretője, **Kalkira** eb Arta kegyeit is visszanyerni, aki mostanra az egyik nagyobb ház (a II. ház: **Morer** család) Matriarchája (nagyasszonya) lett.

Navayo tudja, hogy hamarosan megérkezik a gorviki vizsgálóbiztos és ha nem talál mindent rendjén (pl. Corcorant életben) akkor Cadattó nevéhez méltóan süllyed majd a tengerbe minden lakójával egyetemben Ranagol akaratából. A világcsavargó Navayo otthonának tekinti a várost és mindent megtesz megmentése érdekében.

A szürkecsuklyások helyi „képviselője” az egyik nemesi ház (a III. ház: **Hártág** család) védelmében van, persze nem hivatalosan. **Emilio Hártág**, a ház Patriarchája irányítja a tolvajcéh helyi ügyeit. Két céluk van: megszüntetni az Eronére zúduló gorviki nyomást (Corcoran likvidálásával) és megakadályozni a gorviki boszorkányt (Kalkira) bármire is készüljön. Emilio háza legtöbb energiáját a „vörös ruhás” nő utáni kutatás irányába helyezte és a feltételezhetően amund ereklje megszerzésére. Olyannyira érdekelt, hogy Emilio maga vett részt az akcióban amire évek óta nem volt már példa. Az ereklyetartó azonban kicsúszott a 'szürke urak' hálójából és rendeltetési helye, a II. ház úrnője felé tart. Ezt Emilio „minden eszközzel” hajlandó meggátolni, bár maga sem tudja megmagyarázni, hogy miért ☺.

Matriarcha Kalkira Morer, ahogyan mostanában nevezik a hölgyet korábban a shadoni inkvizíció és a nomádok markából is kimenekült, kihasználva egy elfeledett összámán visszatérése körüli felfordulást a féldomíniumok területén. Később szeretőjétől megszabadulva új életet kezdett a Kereskedő hercegségekben és egy különös vonzás hatására Cadattó városában maradt, ahol hamarosan rábukkant a város alatt húzódó csatornarendszer elfeledett részein bebörtönzött ötödkori Themes főpap élethű szobrára. A stílus és a szépség csodálójaként Kalkira egyetlen célt tűzött ki maga elé, ezzel a földi tökéletességnek tetsző lényel megosztani mindent és mellette uralkodni. Kutakodásai révén jutott el arra a következtetésre, hogy a főpap lelkét tartalmazó tárgy megszerzésével az ansinatis visszatérhet a testébe és új életre kelhet, természetesen a gorviki boszorkány akaratából. Kalandozókat küldött az értékes kincsért és nemesi házának védelmében várja, hogy a kalandozók visszatérjenek zsákmányukkal.

Marac il Tenebresse Con Corde, a tengeri farkasok ura és kapitány, oldalán Ankhorról, a renegát Kyel pappal elhatározták, hogy egyszer és mindenkorra elpusztítják Algaris örökségét megmetyelző fészket, Cadattót, de mindeképpen kirabolják. ☺ A vészterhes időket élő város, ahová mindenki a vagyont felhalmozva érkezett kiváló prédának tetszik a tengeri rablók számára és három hajójával, számtalan kalózával Marac Eron ostromára indul, előtte azonban partra száll, hogy személyesen bizonyosodjon meg támadása lehetséges irányáról. Kalandozókat keres, akik talán segítenének neki a városba jutni. Egy füstös kis vendégházban száll meg, pár órányira a várostól.

Abradóból elindult a gorviki ellenőrző bizottság Erone felé.

Cadattó városa egy naftahordókkal teli verem amibe valaki egy fáklyát hajított, eldőlt vajon fellobbannak e az olthatatlan lángok....

„Adj csak egy kardot...”

Hajódeszkán születtem én
 Öböl ringó vizén
 Apám egy harcos férfi volt
 Törén csillant a fény.
 Térdére vett és így dalolt
 Nekem tíz évesen:
 Köss kardot és szerezz hajót
 S ne gyere haza sohasem!

Adjatok kardot és hajót nekem
 És nem térek haza sosem
 Szálllok a szélllel, ölelek hévvel
 A veszélyt csak kinevetem.
 Végül már nem tudom mér' mentem el,
 Hogy ki van és ki nincs velem.
 De adj csak egy kardot és hajót nekem,
 És én nem térek haza sosem.

Refrén:

Elhagytam aztán otthonom.
 Övemen kard lógott.
 Öltöm aranyért-ezüstért,
 Abból raktam halmot.
 S egy nap a dokkba mentem én,
 Hogy bárkám megvegyem.
 Volt immár kardom és hajóm
 És nem tértem haza sosem.

Refrén:

Adjatok kardot és hajót nekem
 És nem térek haza sosem
 Szálllok a szélllel, ölelek hévvel
 A veszélyt csak kinevetem.
 Végül már nem tudom mér' mentem el,
 Hogy ki van és ki nincs velem.
 De adj csak egy kardot és hajót nekem,
 És én nem térek haza sosem.

Évek múltak, várt a tenger,
 Jártam vizet télen, nyáron,
 Öltöm férfit fényes nappal,
 S hagytam el nőt nászi ágyon.
 Vívтам, ittam, jól megnéztem
 Mit csak láthatott szemem,
 De kardommal és hajómmal
 Nem tértem haza sosem.

Refrén:

Adjatok kardot és hajót nekem
 És nem térek haza sosem
 Szálllok a szélllel, ölelek hévvel
 A veszélyt csak kinevetem.
 Végül már nem tudom mér' mentem el,
 Hogy ki van és ki nincs velem.
 De adj csak egy kardot és hajót nekem,
 És én nem térek haza sosem.
 Egy szerelmem volt: a tenger,
 S a kard volt az életem

Ám egy csúf, másnapos reggel
 Megnősülve ébredtem.
 Asszonyom nem engedett el,
 Mint gyermekkel bánt velem
 Od'adtam hát kardom, hajóm
 S nem tér már haza sosem.

Refrén:

Adjatok kardot és hajót nekem
 És nem térek haza sosem
 Szálllok a szélllel, ölelek hévvel
 A veszélyt csak kinevetem.
 Végül már nem tudom mér' mentem el,
 Hogy ki van és ki nincs velem.
 De adj csak egy kardot és hajót nekem,
 És én nem térek haza sosem.

Vén vagyok most, szürke, görbe,
 Nem látnak már e szemek.
 S ha jó a halál értem
 Én majd boldogan megyek.
 Mindent láttam e világból
 Nem ültem meg székesemen
 Mert volt egy kardom és hajóm
 És nem tértem haza sosem



A modul cselekménye vázlatosan

1. Fejezet: Megérkezés Cadattó városába

1/1. Helyszín: Megbízók a „Zöld móló”-ban
 - találkozás Marac-kal és Ankhorral
 - találkozás Argóval, a ranagol pappal
 - pletykák és hírek a háborúról és a városról

1/2. Helyszín: Az elakadt szekér esete
 - találkozás a górviki lánnyal
 - megtalálják az ereklyetartót és a varázsló hulláját
 - az 'ansinatis' kiválasztja a hordozóját

2/1. Helyszín: „Szagok a kocsmában...”
 - megérkezés hajóval Cadattó városába
 - találkozás a törpe felhajtóval
 - a 'szürkék' emberei követni kezdik őket

2/2. Helyszín: A Szürke rák „lakói”
 - találkozás Ulander Rasyymmal, a tulajjal
 - találkozás Slab Vethiq-val, az előző tulajjal
 - a törpe felhajtó megbízása és a rajtaütés előkészítése

3/1. Helyszín: Vér és becsület Kirsch-sziklájánál
 - a fiatal kardnemesek párviadala Kirsch-sziklájánál
 - szabályos küzdelem és harc első vérig
 - kedélyes beszélgetés Cadattó városkapujáig

3/2. Helyszín: Cadattó 'csahos' kutyái
 - találkozás a városi őrseg tagjaival
 - információszerzés a Szomjas kutyához címzett ivóban
 - Találkozás az Ezüst Rókéval és a 'Halottkémmel'

2. Fejezet: „Árnyékháború”

2/1. Helyszín: Az Unikornis fogadó
 - találkozás a kyr varázsló-csapossal
 - találkozás a goblin „felhajtóval”
 - találkozás Kalkira küldöncével

2/2. Helyszín: az I. ház, a Valez család kúriája
 - 'pásztoróra' a város hölgyeivel
 - találkozás Gounzel Valezzel
 - látogatás a temető kriptáiban

2/3. Helyszín: a II. ház, a Morer família tornya
 - találkozás Kalkira eb Artával
 - küzdelem a górviki fejdánszokkal
 - behatolás a titkos csatorna lejáratba

2/4. Helyszín: a III. ház, a Hártág klán „hajóvára”
 - találkozás Emilio Hártággal, a szürkecsuklyások vezérével
 - megbízás a Morer ház kikémlelésére
 - megbízás a helytartó megölésére

2/5. Helyszín: a IV. ház, a Corcoran kastélykaszinó
 - találkozás Corsairo Conte Corcorannal (alias Interest Navayo-val)
 - megbízás a szürkecsuklyások vezérének likvidálására
 - megbízás a Morer ház titkainak kifürkészésére

3. Fejezet: „A tengerbe merülő Nap”

3/1. Helyszín: A merénylet Corsairo ellen
 - a tornyon kívül a városi őrseg és a „Róka” védi
 - a kastélyon belül a Halottkém és tanítványai vigyáznak rá
 - elmondja, hogy a górviki követ úton van Cadattó felé

3/2. Helyszín: Támadás a Hajóvár ellen
 - a kikötőben a városőroket gerillatámadások érik
 - a mólók egy része a vízbe omlik és lehetetlenné teszi a gyalogos csapatok hajóralépését
 - a hajóvár kifut a nyílt víz felé és fennakad a Tengeri Farkasok hajójárán

3/3. Helyszín: a temető és a kripták titkai
 - harc az örült álomszektás boszorkánymesterrel és csatlósaival
 - találkozás a behatoló kalózzokkal, élükön Marac-kal
 - beomló járat zárja el útjukat (a kikötő leomló részei)

3/4. Helyszín: a Napisten gyermekei
 - Kalkira előkészíti a szertartás kellékeit (akár az egyik Jk-t is)
 - a szektatagok védelemre rendezkednek be a csatorna járataiban
 - a szertartás elkezdődik az ősi járatokban...

I. Fejezet: Megérkezés Cadattó városába

„A hullámok ostromolta öböl vizén mélymerülésű, sokárbocos hajók ringanak. A Gályák tengerének egyik legnagyobb kereskedő központja, Cadattó. A tenger mindkét partján, mint a „tengerbe merülő nap városaként” emlegetik. Sokan a gorviki menekülők partra lépésétől eredeztetik ezt a titulust, mások tudni vélik, hogy a név jelentése sokkal régebbi, még az itt élő nomádok vérháborúi előtti időből való.”

A történet helyszíne elsősorban Erone hercegségének székvárosa, a háborús előkészületektől és a kikötői élettől hangos utcáival, sikátoraival és nyüzsgő piacterével. A várost három irányból közelíthetik meg a játékosok, és ennek megfelelően **a modulnak három főbb kezdőpontja van.** Annak megfelelően, hogy milyen beállítottságú a csapat, és hogy honnan érkeznek (amely az előtörténetükből szerencsésen kiderülhet), jöhetnek: keletről (**gorviki csapatok**, illetve előtörténet igazoltan); délről hajóval egyenesen Cadattóba (elsősorban **negatív, illetve semleges** beállítottságú csapatok) és jöhetnek nyugat felől is, ám ekkor nem közvetlenül a városban kezdenek (pyarron-i csapatkoncepció, előtörténet indokolt és a **„Fekete, mély víz...”**-t játszott csapatok).

Ez az elosztás a későbbiekben is fontos lesz, hiszen más megbízók, más információk kerülnek a játékosok birtokába, több különféle végkifejletet adva a történetnek. Fontos, hogy a mesélő kezelje az adott történetzszál minden figuráját, és ne terelje a csapatot direkt egyik vagy másik irányba. A „szereplők” előbb-utóbb felfigyelnek majd a karakterekre és bevonják őket a történelem láncolatába. Több párhuzamos küldetés (a város kikémlelése, a temető megtisztítása) és több egymást keresztező küldetés (pl. a rajtaütés két-három oldalról) biztosítja, hogy a játékosok mindenképpen azon a vonalon maradjanak, mely a végjátékban majd az utolsó helyszínre (szertartás) vezeti őket, és nem érzik majd, hogy kimaradtak valamiből, sőt akár a modul többszöri újrajátszása is okozhat meglepetéseket.

A modulban elsősorban helyszínek és a hozzájuk tartozó NJK-k és mellékszereplők kaptak helyet, a cselekményvezetés, ahogyan az a fentiekből kitűnt a kalandmester improvizációs képességén és a csapat hozzáállásától függ.

Cadattó városa ősi, amund település fölé épült. Egy különleges épületkomplexum húzódik a mélyben, melynek felső, sziklából vájt részeit építették át a gorvikból érkezett mesterek évekkel ezelőtt csatornának. Ekkor bölcsen minden mélyebbre vezető járatot betemettek, vagy elfalaztak. A város építési jellegére a betelepült dzsadok és gorvikiak is nagy hatással voltak, a nomádvérű lakosság pedig elfogadta az új környezetet. Ma a magas városfalak védelmében közel 2000-3000 ember él, nem számítva a hajósokat és az átutazókat. A város elsősorban kereskedelemről tartja fent magát. „Amit Cadattóban nem kapsz meg, azt máshol ne is keresd.” - tartja a mondás a Gályák tengerének partján élők között. Való igaz, a piacokon Ynev legszélesebb palettája várja a bő erszénnyel bíró látogatókat, a rabszolgatartás itt nem bűn, hanem előjog, a mérgekeverés pedig felkapott mesterség. A kalózból lett kalmárok és kufárok ha mást nem is, de a megalkuvás művészetét megtanulták a dzsadok népétől, és ha lehet, sokszor felül is múlták tanítóikat, ha erkölcs vagy törvény kérdéséről van szó. A városban kialakult különös rend és törvényesség vonzotta a szerencsevadászok és ingyenélők népségét, a kalandozókat is. Cadattóban senki nem büntet meg, amíg más vagyonához nem nyúl. A városőrség sem a személy, mintsem a vagyon védelméért felelős, míg a városban a „koldus” a legsértőbb titulus az „aranyból lett nemesek” között.



Ez a közeg több szekta és vallásmaradvány fészkekül szolgált az utóbbi időig, mikor is borzalmas tisztogatást rendeztek a ranagolita hittérítők, így most a városban gyakorlatilag is vallásszabadság van. Corsairo sem kockáztathatott meg egy általános felkelést ilyen időben, mikor a városban „élők” száma többszöröse személyes haderejének. Hiába az ő parancsnoksága alatt van a városőrség „milíciája”. Egy ilyen hely alkalmas lehet menekülőknak, sebeiket nyalogató világcsavargóknak és azoknak az ostobáknak is, akik úgy hiszik, már mindent láttak a nap alatt.

1/1. Helyszín: Megbízók a „Zöld móló”-ban

A „Zöld móló”-hoz címzett fogadó valójában egy kellemes, tengerparti kocsmá Cadattótól 4-5 órányira gyalog. Itt régen csempészhajók kötöttek ki, most pedig azok, amik valamiért nem szeretnének a város kikötőjében. Egy kissé mohás és roskatag móló nyúlik be a vízbe, és ennek a parttal találkozó végébe húzták fel ezt az egykor takaros vendégházat. Egy emeletes faépítmény, az emeleten három szobával, a földszinten az ivóval, a konyhával, a háziak szobájával és egy kisebb hátsó teremmel, ahol a módos vagy különleges személyek ehetnek-ihatnak zavartalanul. A fogadós egy mogorva vénlány, 40 év körüli, feltűzőt hajú némbor, aki a helyi parasztok és kiegészítő matrózok tréfáinak állandó célpontja. Nincsen este, hogy egy jó kedélyű részeg ne vallana szerelmet a „matrónának”, és kérné meg a kezét. Ám a bátor kérők minduntalan kosarat kapnak és sodrófát is, ameddig csak állva bírják. Tekintettel pedig a hölgy feltűnő fizikumára, ez igen rövid idő szokott lenni.

A fogadóban egy régi, ütött kopott zongorán kampókezű zsvány játszik hol borús, hol vidám dallamokat, és rekedt hangjával kíséri a műveket. Mikor az „Adj csak egy kardot...”-hoz ér, a fogadó teljes közönsége borízú hangon vele éneklő a jól ismert dalt. Ilyenkor a „matróna” szíve is meg-megdobban talán, mert egy körre mindenkit meghív a ház számlájára. Különös módon mégsem élnek ezzel vissza a helyiek, ebben az istentelen társaságban csak ennek a közös dalnak a szentsége él kézzel fogható misztikus módon. Az embernek az az érzése támad a viharvert, sokat látott arcokon végignézve, hogy ha legközelebb is betér ide, ugyanazokat látja majd viszont, és nem is téved igazából. A „Zöld móló” mindannyiuk közös múltjának része.

A fogadóba pár napja egy Ranagol pap szállt meg, gorgviki szerzetesnek álcázva a két fejedelmét. A kalandozókat várják, és nemrég látták, amint a renegát vértestvér (a novellából ismert lány) elhajtott a kocsival a fogadó előtt. Ekkor szedelőzködni kezdtek, és a város felé indulnak majd, de csak hajnalban. A pap búcsúzóul még be kíván mutatni egy áldozatot Ranagolnak a három nap téltenségért engesztelésül...

A hátsó szobában két különös alak üldögél és beszélget. Marac, a tenger farkasainak vezére és Ankhor Aramel atya, a renegát Kyel pap a Cadattó elleni támadást tervezgetik. Miután a karakterek megérkeznek, ők is értesülnek megjelenésükről, és értük küldetnek a „matrónával”. Ha megfelelőnek találják őket, felkérlik őket arra, hogy a városban járva puhatolozzák ki, merről lehetne nagyobb veszteségek nélkül, egy éjszaka leforgása alatt bevenni a várost. A Kyel pap szent háborúnak, Pyarron lesújtó öklének nevezi a támadást, valódi fanatikus hitbuzgalommal ecseteli ennem szükséges voltát. Ha elvállalják a küldetést, Marac egy tükörlapot ad nekik (15 aranyat ajánl előre és részt a zsákmányból, de 5 arannyal kezd), és arra kéri őket, hogy a tükörrel jelezzenek a tengeren várakozó hajóinak, hogy egy csónakkal ő maga is felmérhesse a terepet. Ha nem vállalják el, akkor a pap villámmágiája erejével kéri őket újból, de halálig nem küzdenek.

A mólónál várakozó csónakkal biztonságos távolságba eveznek, majd és két nap múlva megostromolják a várost. (Egy kalandozó csapat már úszik a móló alatt pár napja, akik nem vállalták.)

Az ivóban hallhatnak pletykákat és híreket is
(ezek a legtöbb fogadóban hasonlóan megtudható információk):

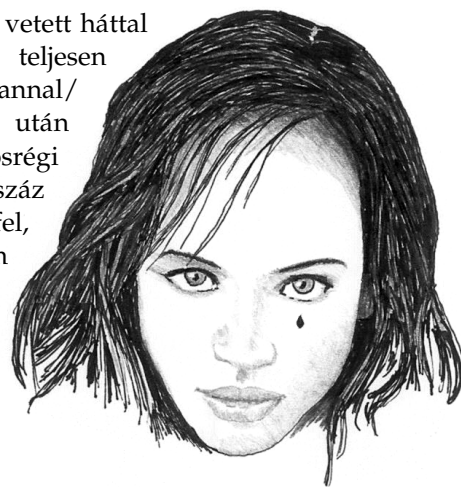
- a városban igencsak forró a hangulat, a helytartót többször is megpróbálták megöletni az utóbbi hónapokban, de nem jártak sikerrel
- a ranagoliták szerencsére eltakarodtak a városból, de lehet, hogy még akad pár ördögimádó a kézművesek negyedében, és persze a helytartó trónja mellett
- rengeteg menekült érkezett a városba, de az "Ezüst róka" katapultákkal tartotta távol a tömegeket, és csak pár napja járható a parti sáv megint szerencsésük van, hogy most érkeztek és nem akkor
- egy újfajta gorgviki ajzószer terjedt el a városban. A bódító áfium „Tánc a halállal” néven terjedt el az utcákon, és a környező városokban is, de nem tudni ki terjeszti
- a városi tolvajklán készülhet valamire, mert egyre több „szürkét” láttak a falakon belül a kikötőben mozgolódni



1/2. Helyszín: Az elakadt szekér esete

Az úton továbbhaladva Cadattó felé egy fertályórányira találhatják meg a tengelytöréses kocsit, bakján a kétségbeesett gorviki lánnyal, aki már a végkimerülés határán csapkodja a lovakat, amik nem tudják tovább húzni a megrekedt kocsit. A kocsi közelében mágikus aura érezhető, de nem lehet pontosan meghatározni, hogy milyen. A lány, ha közelebb lépnek a kocsihoz és ő észreveszi (Észlelés: 40%) akkor egy dobókéssel igyekszik őket távol tartani a batár ajtajától (a varázsló mentális parancsát teljesíti: „védd a kocsit”). Elmondja, hogy társa súlyosan sebesülten a kocsiban haldoklik, és sürgősen papra vagy felcserre lenne szüksége. Ha barátságosan, segítőkészen közelednek hozzá akkor lepattan és kinyitja nekik az ajtót. A varázsló holtteste egy halom felszerelés között fekszik, fejét egy fehér köpenyvel letakart ládának vetve. Szemei fennakadva, fél karja görcsösen mellkasára szorul (az ansinatissal való mentális és asztrális küzdelem nyoma), mintha szívrohamban halt volna meg. A testén azonban értő szem egy enyhének tűnő felszíni sebből (fegyverismeret/sebgyógyítás/élettan) és a seb szélén látható elszíneződésből (herbalizmus/méregkeverés/élettan) következtethet kíméretől bekövetkezett halálra.

A lányon ekkor jön ki a feszültség, és magába roskadva a kocsinak vetett háttal összekuporodik. Nem hajlandó válaszolni semmilyen kérdésre, teljesen elveszíti érdeklődését a külvilág és önnön sorsa iránt. Lélektannal/emberismerettel és egy 14 feletti „szépséggel” a lány egy idő után közlékenyebb lesz, és őszintén elmondja küldetésük természetét: egy ősrégi ereklyét kellett megszerezni egy cadattói nemes hölgy számára. Fél száz aranyat ígért nekik érte, de az egyik zsoldos, akit a városban vettek fel, nem tudni miért a csapat ellen fordult. A Szürkecsuklyásokról nem beszél, ekkorra már kezdi összeszedni magát, és keresni a „stílusos” kiutat szorult helyzetéből. Az ereklyéről, ha kérdezik, nem sokat tud, a varázsló hozta, és tette be a kocsiba. Ő egy rézkorsót látott csak a mágusnál. Ha kutatnak a kocsiban, hamarosan feltűnhet a fehér köpeny alatti láda, és annak a fedelébe a lar-dori törével karcolt gorviki szöveg: „Ne nyisd ki”.



A lánynak akarta figyelmeztetésül hagyni, remélve a csapda nem neki, hanem az üldözőiknek okoz majd gondot. Minden maradék erejét felhasználva egy **65E-s Elemi Erő Kitörést** időzített a láda zárszerkezetére a korszó köré. Ha a ládát kinyitják (nincsen zárva) akkor a kocsival együtt mindenki más a közelében elszenvedti a sebzést, a lovak jó eséllyel bele is halnak ebbe.

A lány, aki ekkorra mint „Pillangó” mutatkozik be, arra kéri őket, hogy segítsenek neki befejeznie küldetését, és akkor a fizetésből a társaira eső részt nekik ajánlja fel. Ha a csapat pyarroni mentalitású, akkor jó eséllyel belemegy ebbe, és elkísérik a lányt a városba. Ha el nem is vállalják, a városkapuig mindenképpen együtt mennek majd, és akkor már úgymint mindegy (ld. Rajtaütés).

Az ansinatis ekkor választja majd ki azt a személyt, akibe a harcos és a varázsló után megpróbál „beleköltözni”. Valószínűleg egy harcos felépítésű férfit próbál majd megszállni, hiszen egy amund themes pap szelleméről van szó.

Ha a megszállás „siker” volt és még nem teljesedett ki a tudat, akkor különös emléksorozatokkal fogja „szórakoztatni” hordozóját a halála előtti pillanatokról, mikor is lelkét egy skorpió testébe zárták és egy sólyommal ölették meg, majd zárták a fénytelen urnába a rovar holttestében. Ha a lelket hordozó test el is pusztul, az amund tudata visszaszáll a rézkorsó mélyébe zárt hatmaréknyi homok mélyén mumifikált skorpió testébe, és új alany után próbál kutatni majd. Mivel életében igen nagyhatalmú pap volt, 50E-s asztrális támadás ellen kell a megtámadottnak mentődobást dobni, és ha nem sikerül akkor:

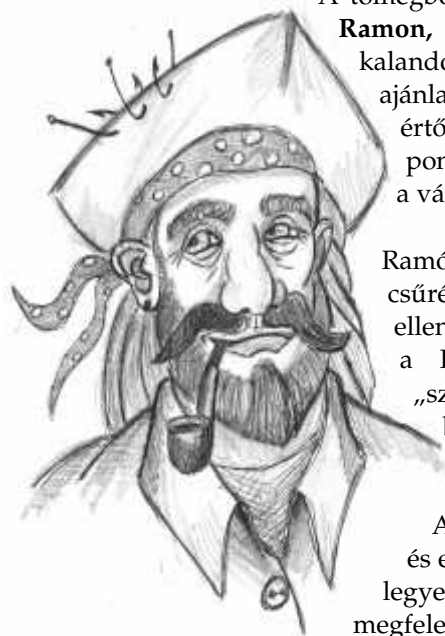
(ld. bestárium)

2/1. Helyszín: „Szagok a kocsmában...”

Cadattó városába való érkezés egy másik módja, ha hajóval érkeznek a kikötővárosba. A kikötői világból rögtön a hosszú, víz fölé nyúló mólók fogják felkelteni a játékosok figyelmét, melyek a legnagyobb, mélymerülésű gályák fogadására is alkalmasok. Valóságos külön világ alakult ki itt a fa deszkákon, szinte külön társadalommal a kereskedők és kofák között. E „különvilág”-ot a helyi a tolvajklán tartja kezében, és így igen nagy befolyása van a város belső életére. A **Szürkecsuklyások** helyi szervezete minden energiával a „szabad kereskedelem” (csempészet) fellendítésén fáradozik, és egymás után indulnak a hajók a „**Tánc a halállal**” ajzószerrel a Gályák tengerének különböző pontjaira. Ezek onnan ismerhetők fel, hogy a kelleténél jóval több fegyveres vigyázza a palánkjukat, és a hajó kasztelljein is számszerűjászok és csuhás alakok mozognak. A karakterek mikor partra érnek pontosan egy ilyen hajó szomszédságába érkeznek és a mólón végighaladva „szemezhetnek” a zsoldosokkal.

Itt mindenféle kacatot igyekeznek majd rájuk sózni, kagylótalizmántól fülönfüggőig, a parton pedig nagyobb tömeg gyűlt össze, hogy rabszolgákat vásárolhassanak. Három külföldi van most a terítéken, és mindegyik igen érdekes példány. A **khál gályarab** magába roskadva bámulja a tengert, szeméből kiveszett a harci vágy. Ő végül 30 aranyért kel majd el egy hergoli gályára, ha nem licitálnak érte többet. A **shadoni nemes** predocból került ilyen messzeségbe, és dacosan kémleri a láthatárt. Azt képzeleli, jönnek majd őt megmenteni (nem jönnek, öccse szervezte meg elrablását). 10 aranyért kel majd el egy dzsad kereskedő mellé, ha nem ajánl senki többet. A harmadik példány egy **lesütött szemű fiatal lányka**, ébenfekete hajjal. Állítólag a szigetek egyikéről való orwellánus boszorkányrend akolitája (nem rendelkezik varázshatalommal, de igaz) és mesterszerető (valójában „még” nem). Őt végül egy helyi nemesember veszi majd meg saját „használatra” 40 aranyért (Gounzel Valez a házi háremébe).

A tömegből nemsokára kiválik egy kis köpcös alak, és a karakterek felé siet. Ő **Ramon, a törpe felhajtó**. Lehetőséget lát az érkezőkben, és ura parancsára a kalandozókat a közeli kocsmába, a Szürke rák fel invitálja, hogy „fontos üzleti ajánlatát velük is egyeztethesse”. Amikor a törpe (valójában mestertolvaj) értő szemével kiszúrja őket, a kisebb halak is felfigyelnek rájuk, és ettől a ponttól a törpe parancsára követni fogják őket, és jelentik hol-merre járnak a városban.



Ramón egyébként egy vidám, közvetlen figura, nem is a kertelés vagy a csúrés-csavarás mestere. Egy roxeni törpeklánból származik, és fajtársaival ellentétben neki a hajón való utazás volt mindene az életben, így került egy a Kereskedő Hercegségek fel tartó hajó fedélzetére. Megérkezve „szerethető” természete miatt a klán vezetője hamar bizalmába fogadta a becsületes törpét, aki nem is igazán tolvajnak, mint nagystílusú tengeri haramiának vallja és mutatja magát.

A városban mindenki ismeri a fogadóiban, mindenkinek szívesen segít, és ebből igen kellemesen él. Nem tud betérni úgy egy italmérésbe, hogy ne legyen jó egy kupica grogra a háziaknál, és neki ez az életmód tökéletesen megfelel.

A karakterekkel szemben is nyitott:

„Hogy ki? Jah, hát a helyi tolvajcéhnek természetesen. Legális? Ez nem Pyarron barátaim, ez Cadattó.”

„Az egész város egy hatalmas méhkas most. Kérhetek én is pipadohányt, ma reggel fogytam ki.”

„Hála és köszönet lovagúr. Ehun egy kiskocsmába, ahol nyugodtan beszélhetnénk a dologról.”

„Ismernek itt engem jóúrak, ne aggódjanak, de azért jobb, ha néha az erszényükön tartják a kezüket.”

2/2. Helyszín: A Szürke rák "lakói"

A „kiskocsmá” egy igen barátságos, nem túl zsúfolt, de persze sosem üres ivó. Több bokszt és több asztal nyújt lehetőséget a nyugodtabb beszélgetésre. A törpe az egyik kisebb fülkéig vezeti őket, és helyet kínálja. Hamarosan befut egy nyurga férfi, bizonyos **Ulander Rasym** aki a hely tulajdonosa.

Ő és Ramon régi ismerősök, így a karakterek is vendégei az első körre. Felveszi a rendelést, majd elhalad. Ramon elkezdni részletezni az üzlet mibenlétét: egy nagyon kedves és befolyásos barátjától – „igazi nemes-embertől” - elrabolták egy értékes amund műkincsét, és a tolvajok a városba tartanak.



Elmondja hogy a város egy meg nem nevezett nemes hölgye kívánja megkaparintani ezt barátja elől, és külszági zsoldosokat bérelt fel, hogy elhozzák az értékes tárgyat. Azonban ők megtudták, hogy hol és mikor érnek a városba: ma este, **a lámpagyújtás órájában érik el a Nyugati Kaput**, és ott kellene rajtuk ütve elszerezni a rézkorsó formájú tárgyat. Ramon nem hazudik, nem az ő stílusa, pontosan annyit mondd el, amennyit ő tud a dologról. Emilio gondosan nem mondott neki többet a helyzetről. Módjában áll fejenként **10 aranyat** ajánlani a műtárgy visszaszerzéséért, de legfeljebb fejenként 15-öt. Reméli ez elég vonzó ajánlat a játékosok számára, hogy elfogadják.

A beszélgetés közben különös dolog történik: az asztalnál ahol ülnek, megjelenik egy újabb alak, azonban nem a hagyományos módon, hanem csak szimplán a semmiből, két játékos között ülve. Egy viharvert, vén kalózkalap és egy sápadt, idős arc mosolyog rájuk, elsősorban a csapat hölgytagjaira és **Slab Vethiqként** mutatkozik be és köszönti őket a kocsmájában. Mialatt a Jk-k értetlenkednek, Ramon lesajnálóan rászól Slabra, hogy ez igazán nem járja, a kalandozók még újak errefelé.

Slab valóban az ivó tulajdonosa... volt. Ezelőtt 20 évvel lassan, de azóta is visszajár, és mivel nem gonoszodik feleslegesen, és a helyi bandában akad még, aki ismeri, elfogadták a jelenlétét. Egy olyan városban, ahol nincsenek aktív egyházak, előfordul az ilyesmi is. Slab romantikus típus, és igyekszik a hölgykarakterek kedvében járni, jelenlétével kellemes virágillatot csempész a kocsmá falai közé. Hamarosan megérkezik Ulander, és rosszállóan mondja, hogy ne haragudjanak, Slab mostanában igen szeszélyes, valószínűleg megint szerelmes lett. Vállat von és elmegy felvenni a többi rendelést. A sokkolt játékosok hol Ramónra, hol a széptevő Slabra nézve valószínűleg igen zavartak lesznek, de a törpe nem hagyja a beszélgetést elterelődni: akkor elvállalják a küldetést?

Ha igen, akkor elmondja, hogy hol-merre találják a nyugati kaput és készít rájuk egy, a testvériség védszárnyai alá tartozónak járó hennát a csuklója belső részére. (Egy háromszögben gubbasztó csuklyás férfi stilizált alakja.) Megegyezik velük, hogy ha megvan az „áru”, akkor vár rájuk vagy itt, vagy az Unikornis nevű fogadóban a belső városban. Ennek is megadja a pontos helyét. (A törpe ujjasából előkerülő egy kissé szakadt városóri térképet lásd a mellékletben.)

Ha a karakterek valami gonosz konstelláció okán mégsem vállalkoznának erre a feladatra elnézést, kér és az árnyékszék felé veszi az útját. (Ha Slab közeli viszonyba került egy hölgygel a csapatban, akkor azt mondja, hogy ő elkezdene menekülni a helyében, ha még élne.) A törpe jelez a lesben álló szürkecsuklyásoknak, hogy nem sikerült a „felhajtás”, ekkor három harcos és két tolvaj-íjász összehangolt, rutinos módon a kintről karakterek megölésére indul, akikhez minden körben két harcos és egy tolvaj csatlakozik még.

3/1. Helyszín: VÉR ÉS BECSÜLET KIRSCH SZIKLÁJÁNÁL

A várost keletről megközelítő csapatok először egy magasabb dombtetőről pillanthatják meg a várost és a hozzá tartozó kikötőt. Letekintve közel másfél óranyi gyalogútra a kaputól egy hatalmas, fekete obeliszk tövében vad kardcsattogtatás látszik. Két fiatal, nemesi öltözetet viselő ficsúr párbajozik éppen mikor a játékosok közelebb érnek. Már igencsak benne vannak a sűrűjében, de úgy látszik, hogy mindketten tapasztalt vívók és a rapírral is jól bántak. Fegyverismerettel vagy a rapír mesterfokú forgatása esetén azonban már látszik az is, hogy ez nem egy életre-halálra vívott küzdelem, inkább a bajvívók között gyakran élvezetből lezajló tusakodás.

Valóban, mikor az első vér kiserken az egyik fiatalember vágása nyomán, a küzdők tradicionális alapállásba húzódnak vissza, és tisztelegnek egymásnak. Ekkor hajlandóak a karakterekkel is érdemben először foglalkozni. Kiderül ekkor, hogy 1 aranyban fogadtak (kalmárok), és hogy valójában igen jó barátok. A város fiataljai kardnemesekként élnek manapság, ami pénzük van, azt dorbézolásra vagy jó nőkre költik, és magukat büszkén kalóz ősök leszármazottjainak tartják, bár már messziről sem hasonlítanak rájuk.



A hatalmas szikla, aminél harcoltak egy kultikus hely, bizonyos **Kirsch-szikla**, mely a hősi, küzdelmes koroknak és egy nagy nomád sámánnak állít emléket. A „nemesek” gyakran jönnek ide a városból vitás kérdések illetén megoldása végett, erőt merítve a múlt és az ősök jelenlétéből. De a fiatal kardnemesek is kijárnak ide fogadásokat kötni.

Az egyikük **Gonzó Ysenként** mutatkozik be és a város V. Házából valónak nevezi magát. Ez ekkor még vajmi keveset mondhat a karaktereknek, a birtokaik a városon kívül, keletre a partmenték területén el (az út, amin a Jk-k érkeztek a hegyek felől jött). Ő lett végül a győztes a párviadalban, és most „nyereményével” hazafelé igyekszik.

A másik bajvívó egy nemtelen család másodszülöttje, egy kézműves família tagja, **Eric Haram**. Ő könnyű sebet szerzett, amit hamarosan el kell látnia, ezért elindul a város felé. Szívesen veszi a karakterek társaságát, alapfokú sebgyógyítással módjuk is van bekötözni a sebet, amit hálásan meg is köszön.

A visszafelé vezető úton a fiatal fiút megkísérlik elrabolni a Szürkecsuklyások. A fiú apja az egyik legnagyobb támogatója a Morerer családnak és így a gorviki boszorkánynak. Tervük, hogy megzsarolják az apát, hogy ne támogassa Kalkirát, bármiben is gondolkozik.

Egyetlen bajvívó ellen nem küldenek ki hadsereget persze, két altató mérreggel preparált íjász és két verőlegény állított csapdát az úton nekik, céljuk a fiú elfogása, de a többieket is szívesen beviszik, hátha jutalom jár értük.

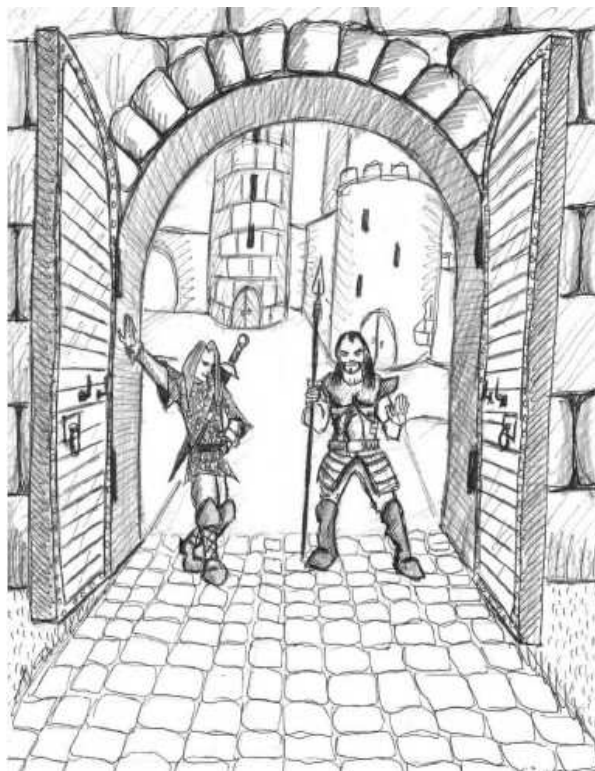
Tudni kell, hogy a fiú betegségben szenved, amely egy korábbi mérgezés okán különösen gyengévé teszi a különböző mérgekkel szemben, ha elvétí az egészség próbáját (13-as) az altató mérreg hat elalszik, viszont örökre. A díszes rapírján és 4 aranyon kívül nincsen nála sok minden, csak egy napot ábrázoló medál a nyakában (a boszorkány szektájának egyik tagja volt a fiú).

A karakterek, ha van életben maradt haramia, akkor kihallgathatják a tolvajokat, de azon kívül, hogy a „testvériségnek” dolgoznak nem árulnak el semmit (a játékosok akár össze is keverhetik a Tengeri Farkasok Testvériségével, kell az intrika), de meg is találhatják a testükre felfestett jelet, a háromszögben gubbasztó csuklyást egyikükön, ami shadoni kultúraismerettel vagy heraldikával felismerhető jegye a Szürkecsuklyások klánjának.

3/2. Helyszín: Cadattó "csahos" kutya

A város kapujához érve minden gond nélkül átjutnak, nem tartóztatják fel, nem kutatják át őket, egyedül a kapupénz lehet borsos 5 ezüst fejenként, de ezzel is a nincstelen menekülőket tartják vissza, hogy azok ne jöhessenek be a városba, felsőbb utasításra. Ha velük van Eric, akkor arra kéri őket, hogy kísérik el otthonáig, a város másik végén lévő negyedbe, mert kissé tart a további támadásoktól (ha kiderül, hogy ő volt a célpont). Ellenkező esetben hálásan megköszöni a csapat segítségét, és őszinte arccal kérdezi, mennyivel tartozik mindezért. A karakterek jellemétől függ, mit reagálnak erre, a fiú 12 aranyat hajlandó adni legfeljebb, attól függően mit válaszolnak erre (a hiányzó részt majd később elhozza nekik, ha tudatják vele, hol van a szállásuk. Ő az Unikornist ajánlja, a legtöbb tehetős vándor ott vesz ki szobát.

A városkapu mögött rögtön két épület, a városőrség parancsnoksága és egy kis kocsmá tünik fel. A parancsnokság erődszerű épülete balra található, a börtön ennek a pincéjében van (eredeti módon☺). A téren most is rengeteg városőr masírozik, láthatóan igen rendezett alakzatokban kezdik meg a délutáni őrségváltást.



A „Szomjas kutyához” címzett fogadóba betérve, akárcsak információért, rögtön egy kellemes tömegverekedés közepébe csöppenhetnek a játékosok, de a söntésig még aránylag könnyen elverekedhetik magukat. Az egyik Jk közelharcba kerülhet egy medvényi, ősz hajú és szakállú férfival, és oda-vissza elrendezhetik egymást, de megölni nem akar itt senki senkit. Amikor egy parancsszóra a verekedés abbamarad a játékosoknak furán hathat, hogy a verekedők városőri gúnyát öltenek és a kijáratnál elveszik a falhoz támasztott fegyveröveiket, majd rendezett sorokban kifelé indulnak. Az ősz férfi is felhúzza parancsnoki mellényét, és elismerően kezét ráz azzal, aki tusakodott (ha férfiasan helyállt persze). Ő az **Ezüst róka**, a városi őrség parancsnoka, és az újoncok oktatását személyesen végzi. Úgy véli fontos, hogy a kocsmái verekedés fortélyait ugyanúgy elsajátítsák, mint a lándzsa vagy a kard forgatását egy ilyen városban. Az érkezettek célja felől tudakozódik, és szívesen útbaigazítást is ad nekik, ha kell. Ha beszámolnak neki a Szürkecsuklyás támadásról, akkor jobban szemügyre veszi őket, és eldönti érdemes e beajánlani őket Corsaironak a „feladatra”.

A beszélgetést egy gorviki nemes öltözéket viselő alak zavarja meg, feltűnően jóképű és kiművelt. Hátán a lant és a könnyű számszerű feltehetően bárdra vall, beszéde és modora is gorviki. Ő **Halottkém**ként mutatkozik be, minden különösebb rang vagy hasonló titulus nélkül. A karakterekkel szemben nem lenéző, inkább zavaróan méricskéli őket és szemében különös fények gyúlnak, mikor a hölgykarakterekkel van módja szót váltani. Az Ezüst Róka hamarosan ráparancsol és meghallgatja a jelentését, hogy a „tanítványok” jelentése szerint a szürkeké mozgolódnak kezdtek a Nyugati kapunál. Erre a parancsnok egy szakasz felszerelésére ad parancsot, de megkérdezi a játékosokat vele tartanak-e? Ha nem fogadják el, nem veszi zokon, szívesen elkíséri őket az Unikornisig vagy a Corsairo kastélyig is. Ő maga a „Rajtaütés” helyszíné felé indul, nyomában egy városőr szakasszal. A Halottkém is sétára indul, ő azonban dél felé veszi az útját, a temető felé, mondván inspirálódni...☺ Eric hazafelé indul a kézműves negyed irányába, vagy a játékosokat vezetheti el az Unikornisba.

II. Fejezet: Árnyékháború

„Az alkonyati fény sápadt árnyakkal töltötte meg a Nyugati kapu terét. Az utcán vonuló tömeg egyre fogyatkozott ahogy a távolban az utcák labirintusában közeledett a lámpagyújtogatót jelző fénypontok láncolata. A kapuőr lustán meredt a kapu felé közeledő alakokra, de akárhogy dörzsölgette is a szemét képtelen volt kivenni kik és hányan lehetnek. Vállat vont és a lándzsájára dőlve meredt a tér irányába. Úgy tetszett a háztetőkön is árnyékok táncolnak ahogyan a fényes napkorong eltűnt a cserepek mögött a tenger irányába, de nem foglalkozott velük. Nem érezte fontosnak őket...”

A második fejezet elején, a „Rajtaütés” helyszínén futhatnak össze a szálak legelőször. Ezen alkalomtól függ a modul későbbi eseményeinek lefolyása is. A korsóért folyó küzdelemben a nyugati kapu terén kerül sor, a Lámpagyújtás órájában. A játékosok háromféle irányból és módon vehetnek benne részt: a gorkivi lány védelmében a kocsin utazva (ha töltöttek időt a kocsi megjavításával) vagy anélkül; a szürkecsuklyások zsoldosaiként és a városőrség ideiglenes kísérőiként.



Ha a játékosok nem is vesznek részt az eseményekben egyik oldalról sem a következő felállás lesz: a kocsi védelmében a Zöld mólóból érkező **Ranagol pap és két fejudász** lesz a lány segítségére, a lány és a pap a kocsiban vigyáz az ereklyetartóra (nem nyitják ki a ládát) míg a két fejudász a kocsin (egyik a bakon, másik a palánk védelmében) utazik. A kapun átérve a bakon ülő hatodik érzékkel megvizsgálja a terepet és ha veszélyt érez igyekszik az északi utca felé kitörni, a pap fallá formázott Csapás varázslat segítségével óvja a kocsist a nyilaktól.

A szürkecsuklyások **három harcost és három íjászt** állítanak csatasorba a kapunál, céljuk a korsó megszerzése és nem a kísérők lemészárlása, ők tolvajok és nem katonák. Ha túl erősnek ítélik meg a csapatot akkor még egy **boszorkánymestert** is kérnek a Ház tagjai közül.

A városőrség szakasza az Ezüst Rókán kívül **hat lándzsást, három íjászt és egy 'tanítványt'** számlál. Amikor megérkeznek a helyszínre a kocsi felborulva és négy halott szürkecsuklyás fekszik a macskaköves utcán. A 'tanítvány' Élő történelemmel felidézi az eseményeket és így megtudják a feltételezett elkövetők arcát és személyazonosságát.

Súlyos vétség, rablás történt ami igen súlyos börtömetést vonhat maga után (a gyilkosság nem bűn, de a rablás és lopás igen a helyi törvények értelmében). A játékosok ezek után a korsóval vagy anélkül a figyelem középpontjába kerülnek. Hogy mit tesznek és hova mennek tulajdonképpen rajtuk múlik és így a modul eseményeit is maguk alakíthatják, hogy mennyit szeretnének részt venni a fő események menetéből.

A szürkecsuklyások továbbra is a korsóra vadásznak, a nő a lélek hordozójára, a városi őrség pedig a tolvajokra. Ezen az alkalmon kívül a másik összefűző helyszín és jelenet lehet még az Unikornis fogadó is...

-Ψ-

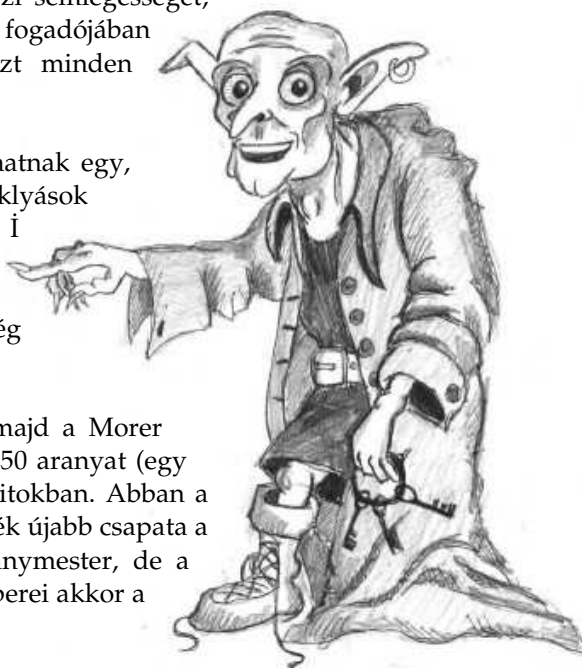
2/1. Helyszín: Az Unikornis fogadó

Talán meglepő lehet a Kyr számmisztikát ilyen távol Toron országától felfedezni egy épület elrendezésében, de a tulajdonost megismerve talán tisztább képet kaphatunk a hely milyenségéről: Sonai Iristern egykor északon, toronban született és a béke évei alatt került doranba kitanulni a mágia tudományát. A hamarosan kitörő háború azonban meggátolta abban, hogy tanulmányait befejezhesse és származása révén kitették a varázslóegyetem végzős évfolyamából ám Sonai ezen nem ütődött meg. A haza szólításának engedelmessé véngigharcolta a 14. Zászlóháborút és a végén a béketárgyalásoknál is jelentős szerepet vállalt a kedvező paktum kieszközlésében. A vesztes csaták után végül délre költözött, nyugodtabb életre vágyott. Délen hamar összetűzésbe került a Fehér Páholy mágusaival és így olyan helyet kellett találnia ahol nem érhetik el művészete gyakorlása közben sem. A Kereskedő hercegségek területén lelt otthonra, a vallásháborúk által szétszabdalt Cadatto városában. Itt először a konkurens mágusokkal számolt le, semleges zsoldosként minden oldalnak bedolgozva kissé hogy végül egy nyugodt, polgári életet élő fogadótulajdonos lehessen.

Az Unikornis a kyr mondákat idéző csodálatos lényről elnevezett fogadó valóban különleges a maga nemében: egy háromszintes, külön kis szobákkal elrendezett mágikus építmény, melynek egyes termeiben **nem lehet mágiát használni**. A fogadó ugyanis egyes hátsó termeket, melyeket igen magas órabérben számol meg rúnateremmé képezte át, de ugyanez érvényes a fogadó ivó részére is, minden 10E alatti mágiát gyakorlatilag hatástalanítani képes, illetve az afelettik erősségét tízzel csökkent. Ezért az Unikornist igen sokan szokták látogatni tárgyalás vagy bizalmas beszélgetések lebonyolítására hiszen mindenféle ártó vagy kémháziak ellen megnyugtató védelmet nyújt. A varázsló őrzi semlegességét, egyik oldalnak sem kötelezte el magát ám nem engedi hogy fogadójában vért ontsanak, ha kell maga veszi elejét a harcnak és ezt minden alkalommal kegyetlenül megtorolja.

Ha a karakterek a „Rajtaütés” előtt érkeznek akkor találkozhatnak egy, magánzó goblinnal, (neve **Ártány**) aki bár a szürkecsuklyások felhajtójának adja ki magát valójában egy utcai tolvaj csupán. Ő magának akarja megszerezni a varázsszert és hajlandó összesen 10 aranyat fizetni is érte (5-öt előre), az Unikornisban várja majd őket ha sikerül megszerezniük. (újabb lehetőség odaterelni őket)

Ha a varázsszert megvédelmezik, akkor itt találkozhatnak majd a Morer család és a vörös ruhás nő küldönceivel akik átadják nekik az 50 aranyat (egy Ranagol pap és két fejdász) majd a nőhöz indulnak vissza titokban. Abban a teremben ahol a tárgyalás zajlik hamarosan megérkezik a szürkekék újabb csapata a játékosok ellen (ekkor már biztosan van velük egy boszorkánymester, de a felállás fix). Ha ez sem sikerül és a varázsszert elviszik a nő emberei akkor a játékosokat hagyják lógva.



A fogadóban egyébiránt városőrök és külországiak is be-bejárnak mert bár az árak magasak igen ritka a vérontás és a verekedés, illetve a fogadó inkább étteremként is szolgál. A legfelső emelet teljesen le van foglalva, ha erősködnek kiderül egyetlen személy számára, **Lándzsás Erik** tartózkodik a fogadóban és meghagyta senki ne zavarja (valójában nincsen itt, csak üldözőit akarja ezzel megtéveszteni, az üres szobában az asztalhoz egy törrel odaszúrva található egy lap, rajta üzenettel: "Nem nyert. L. E."). ©

2/2. Helyszín: Az I. Ház, a Valez család kúriája

A város örömtanyái és nyilvános házainak tulajdona mind egyetlen kézben vannak, a Valez család birtokában. Ez a különleges státusz egyben a város legnagyobb információszerzési lehetősége is mellyel a család rendelkezik. Ha valaki a városban együtt van egy lánnyal és valamiért arra érdemes arról a ház feje, de legalábbis intézője hamarosan tudomást szerez. Ez ott lehet fontos, ha egy karakter valamely fizetségéből végül a testi gyönyörökre költ, hiszen Gounzel Valez, a család patriarchája kalandozókat keres, de legalábbis világlátott személyeket. Mostanában borzalmas rémálmok gyötrik és reméli a messzi földről érkezettek választ adhatnak a fájdalmaira. Elmondása szerint álmában hófehér kövek és sötét fák mellett halad el egy barlangig amelyből dobok hangját hallja és lent pedig minden álmában egy fájdalmas vágás és a szíve halódó lüktetése az, amivel az álom befejeződik. A háztól nem messze van a temető is, de ő nem hiszi hogy lehet a kettő között összefüggés hiszen nincsen ott semmiféle barlang. Arra kéri a játékosokat, hogy töltsenek kájlaknak tetsző házában egy éjszakát és próbálják meg meglelni a rémálmok okát. Felesége, Puncsí, az örömlányból lett matriarcha is aggódik férje-uráért mert már közel 40 éves van mellette, de ez még tőle is szokatlan és félti őt az álmoktól.



Gounzel Valez egykor maga is kalóz volt és még régről ismeri az Ysen család ügyes-bajos dolgait. Egyesek szerint Gounzel azért él még mindig, mert pontosan tudja hová temették a hullákat a hatalmi csatározások során, mások tudni vélik, hogy ő maga temette oda őket...

Egyedül ő tudja a városban, hogy a „Tánc a halállal”-t az Ysen család birtokán természetik, gorviki áfiumkeverők tisztítják meg és szállítják Cadatto kikötőjéből mindenfelé a Gályák tengerén. Megtehetik hiszen az Ysen család egyszermind a Vigyorgók kalózttestvériség maga, mely bár az utóbbi években visszaesett a gorvikiak és a 'farkasok' ténykedése által, de harcosai még most is előnnyel forgatják kisméretű pajzsukat a tenger teljes hosszán.

Gounzel mindezt tudja, ám mégis él. Egyedül visszatérő álmai azok amelyek nem hagyják nyugodni. Valójában ő egy intuitív, mágiaérzékes személy, de ennek nincsen tudatában. Családjá vérvonala még a hatvárosi kyr famíliáig lenne visszavezethető és az odamenekült morgenita családokkal.

E vér által öröklődő adomány hatására képes újra és újra átélni a temető alatt történő rendszeres véráldozatokat, melyeket egy elvadult Noir-szekta hajt végre a csatornarendszer mélyén kábítószeres önkívületi állapotban. Ha az antisson vagy az asztrávilágban követik őt valóban fehér kövek és fekete fák között haladva juthatnak el a barlangig, amely a valóságban egy a temetőben álló lezárt hitt kripták közül. Őtt sikeres titkosajtó kereséssel lehet feltárni a mélybe vezető utat melyet a szekta tagjai is minden héten megjárnak és így lejutni a város alatt húzódó csatornarendszerbe is.

A piacon megvásárolt orwellánus lány még mindig a házában van, estére tartogatja, de akár felajánlja jutalmul is ha segítenek rajta. Íszinte, jókedélyő ember. Öregségére igyekszik elfelejteni mindazt a szörnyőséget melyeket átélt vagy tett a múltban és felesége mellett kitarva (az ágyasok nem számítanak) átvészelné az életet, gyermekük nem lehet, Puncsí múltja révén, de őszintén szeretik egymást, szolgálók hőségesek embereik szeretnek a ház urának dolgozni. Gyakran látni a ház kertjében hosszú tajtékpipával mászkálni és elgondolkozva merengeni, aki ilyenkor megszólítja egy „régii” Gounzellel találkozhat, aki mindenről mindent tud és jőpénzért szívesen túlad a tudásán, persze ha valaki meg tudja fizetni ezt. A ház őrségének jelszava ezekre a napokra: „**két nő**”.

2/3. Helyszín: A II. Ház, a Morerer család fatornya

A Morer család tornyába is többféleképpen lehet jutni, lehet Eric ajánlásával apján keresztül, ekkor Kalkira megbízásából a szürkék ellen küldik őket illetve az ellopott tárgy visszaszerzéséért.

Lehet ostromlóként és behatolóként is érkezni vagy a szürkék megbízásából vagy Corsairóéból. Mindkét esetben egy közel átlagos behatolásra lesz szó, örökkel, számszeríjásokkal, Ranagol papokkal és fejdázásokkal. A házban nincsen itt a hölgy, ő a csatornarendszerben van és jelenleg a szertartást készíti elő, ha valaki eljut a hálószobájába a lejáratot a fürdőkád csapja nyithatja meg a mélybe egy csúszda formájában mely a város alatti alagútszisztembe vezet.

A Morer ház patriarchája gyengélkedik (Kalkira mérgetől félhalott állapotban lebeg hónapok óta) és nem tud látogatókat fogadni, ha az úrnőt keresik bármilyen ügyben akkor kátóra várakozás után meg is jelenik és a rendelkezésükre áll. Minden behatolót jellem és asztrális érzékeléssel a ranagolita papok ellenőriznek és pszi-vel adják a nő tudtára az ékezetekről az információkat.



Maga a torony közel öt emeletes magasságban nyúl, minden szintjén kisebb laborok és a papok fejdázások szállásai. A kézműves negyedben minden ház tőlük függ és az ő hatalmi érdekeik szerint cselekednek, ezért igen rusztikus épület. Talán mondani sem kell, hogy a toronyban folyik a különböző mérgek és italok előállítására melyeket igen jó áron értékesítenek. A ház minden harcosának pengéjén bénító hatású harci mérgek van (3.tsz-ű; semmi/gyengeség) a fejdázásokon azonnal ható erős górviki fejdázó mérgek (4. tsz-ű, gyengeség/rosszullét).

A ház őrsége:

Górviki fejdázók - 8fő / 4. tsz-űek / 15-ös képességátlag

Fegyverek: ramiera, kézi nyílpuska

Tám/kör: 2(x2) **Ké:** 38 **Té:** 69 **Vé:** 125 **Cé:** 19 **Sebzés:** k6+3 (+méreg) vagy k3+2 (+méreg)

Fontosabb képzettségek: Tánc Af; Vakharc Af; Kétkezesség Af, Belharc Mf

Ép: 11 **Fp:** 58 **Ψp:** 21 **AME:** 26 **MME:** 26

Ranagol papok - 4fő / 4. tsz-űek / 14-es képességátlag

Fegyverek: áldozótőr

Tám/kör: 2 **Ké:** 41 **Té:** 63 **Vé:** 107 **Cé:** 4 **Sebzés:** k6+2 (+méreg / górviki pokol/)

Fontosabb képzettségek: Hátszúrás Mf, Csapdaállítás Mf, Kínzás Mf

Ép: 10 **Fp:** 46 **Mp:** 36 **Ψp:** 25 **AME:** 29 **MME:** 29

A különböző feladatok elvégzésére küldött fejdázásai és papjai is hasonló ezekkel az értékekkel rendelkeznek a boszorkánynak (pl. Zöld Móló, Unikornis). Éjszaka a toronyban biztosan van 6 fejdázó és 3 pap, nappal max. három fejdázó és két pap, illetve akik meghaltak azok is csökkentik ezt. A ház éjszakai szolgálatának jelszava: „mandragóra”.

2/4. Helyszín: A III. Ház, a Hártág klán hajóvára

A szürkecsuklyások klánjának helyi vezetője Emilio Hártág, egy jó nevű hajókészítő üzem örököse és a kikötő tejhatalmú ura. Ilyen minőségében igen nagy, Corsairóval vetekedő hatalma van, de ugyanakkor politikailag nincsen vele egy szinten és ez rettentően bántja büszkeségét. A ház matriarchája, a valaha fiatal és életvidám lány, Lora, valahol a Hajóvárnak keresztelt épületmonstrum mélyén van és állítólag nagyon beteg ami igaz is, kedélybeteg mindattól amit ura mellett végig kell néznie nap mint nap, az emberek kizsákmányolását.

A Hártág házba mint zsoldosok vagy mint behatolók érkehetnek és találkozhatnak a ház tolvajokból, harcosokból és egy marék boszorkánymesteréből álló őrségével. A szürkék nem nagy harcosok, kerülnek a szemtől szembeni harcot, de ha arra kerül a sor tudnak bénító hatású mérgeikkel gondot okozni ellenfeleiknek (3. tsz-ú; semmi/bénítás). A ház urának egyetlen mentális parancsára a „ház” leválhat a kikötőtől és elemi erejű hajtotta vízi járművé avanszáva nyílegyenes irányba megindul a nyílt tenger felé (a kyr varázsló semleges, de mindenhová bedolgoz ☺). Ezt azonban csak a legvégső esetben alkalmazza, ha a behatolók már a személyes testi épségét veszélyeztethetik vagy a városban kialakult helyzet kezelhetetlennek bizonyul.

A ház őrsége:

Verőlegények – 30fő/ 3.tsz-ú harcosok/ 12-es képességátlag

Fegyverek: rövidkard; furkósbót

Tám/kör: 1(x2) **Ké:** 25 **Té:** 60 **Vé:** 100 **Cé:** 2 **Sebzés:** 1k6+1(+méreg) vagy 1k6

Fontosabb képzettségek: belharc Mf, Hátszúrás Mf, Ökölharc Af

Ép: 9 **Fp:** 40 **AME:** 2 **MME:** 2

Orvlövészek – 15 fő/ 4. tsz-ú tolvaj/ 12-es képességátlag 14-es ügy./

Fegyverek: könnyű számszerj

Tám/kör: 1 **Ké:** 31 **Té:** 25 **Vé:** 100 **Cé:** 56 **Sebzés:** 1k6+1(+méreg)

Fontosabb képzettségek: Futás Mf, Álcázás/álruha Mf, Hátszúrás Mf

Ép: 6 **Fp:** 45 **AME:** 2 **MME:** 2

Kuruzslók – 7fő/ 3. tsz-ú boszorkánymester/ 13-as képességátlag/

Fegyverek: tőr vagy számszerj

Tám/kör: 2 v 1 **Ké:** 18 **Té:** 41 **Vé:** 82 **Cé:** 31 **Sebzés:** k6(+méreg) vagy k6+1(+méreg)

Fontosabb képzettségek: Hadvezetés Af, Hátszúrás Mf, Álcázás/álruha Af

Ép: 6 **Fp:** 31 **Mp:** 21 **Ψp:** 20 **AME:** 23 **MME:** 23



2/5. Helyszín: A IV. Ház, a Corcoran kastélykaszinó

A Corcoran ház kastélykaszinója a város egyik legforgalmasabb pontján, az Ősök kútjának is nevezett kúttal szemben áll, a korábbi kalózherceg volt kúriája is egyben. Most a város talán legmagasabb és legnagyobb épülete amely a tengerről is jól látszik szélcsendes időben. E torony nyújt menedéket Interest Navayo számára, aki most mint Corsairo conte Corocoran játssza a szerepét, két bizalmasa a Halottkém és az Ezüst Róka támogatásával, együtt határozták el hogy „Corcorant” minden esetben 'életben' kell tartani a város érdekében míg a gorviki követség megérkezik a városba. A torony három fő részből áll, az első szinten a milícia védelmében a díszterem és a kaszinó található, itt a város nemességének szín java megjelenik legalább kétnaponta és szemtelen téteket tesznek meg a vagyonukból (egysek érzik lehet utolsó lehetőség). A második szinten a Halottkém és tanítványai által berendezett koncertterem és színház várja hetente egyszer a nemesek és nemtelenek azon részét akik borzongásra, gorviki stílusú szórakozásra vágyhatnak.



Ha a karakterek valamilyen okból Corcoran elé kerülnek akkor vasárlarcbn fogadja őket és két lehetséges feladattal bízhatja meg őket (ha a Róka támogatását is bírják) vagy a szürkék elleni kémkedés az amiben segíthetnek a városnak vagy a „vörös ruhás boszorkány” céljainak kifürkészése. Mindkét esetben 20-25 aranyat helyez kilátásba siker esetén, ami igen kellemes összegnek számít még itt is. Ha valamelyik feladatról sikeresen megjöttek akkor örömmel tudatja velük hogy végső leszámolásra készül a városparancsnok a szürkéekkel szemben, a Halottkéme pedig a boszorkány nyomába eredtek és Corcoran (Navayo) is ide igyekszik majd (próbálja a karaktereket inkább a kikötő ostroma felé irányítani).

A ház őrsége (és egyben egy városőr szakasz leírása):

Lándzsás városőrök: 8fő/3. tsz-ű harcosok/ 12-es képességátlag/

Fegyverek: lándzsa + pajzs

Tám/kör: 1 Ké: 27 Té: 67 Vé: 157 Cé: 2 **Sebzés:** 1k10

Fontosabb képzettségek: Hadrend Af, Pajzshasználat Af, Fegyvertörés Mf, Kocsmai verekedés Mf

Ép: 9 **Fp:** 40 **Sfé:** 2 **AME:** 2 **MME:** 2

Városőr íjászok: 5fő/ 3.tsz-ű harcosok/ 12-es képességátlag, 14-es ügy/

Fegyverek: könnyű számszerj

Tám/kör: 1 Ké: 27 Té: 37 Vé: 90 Cé: 40 **Sebzés:** 1k6+1

Fontosabb képzettségek: Hadrend Af, Célzás Mf, Kocsmai verekedés Mf, Álcázás/álruha Af

Ép: 9 **Fp:** 40 **Sfé:** 1 **AME:** 2 **MME:** 2

Szakaszparancsnok: 1fő/ 3.tsz-ű harcos/ 14-es képességátlag/

Fegyverek: szablya és tör

Tám/kör: 2 Ké: 40 Té: 68 Vé: 123 Cé: 4 **Sebzés:** 1k6+2 vagy 1k6

Fontosabb képzettség: Hadvezetés Af, Szablya Mf, Hadrend Af, Pszi Af, Nehézvértviselet Af

Ép: 11 **Fp:** 44 **Sfé:** 3 **AME:** 21 **MME:** 21

Hóhérpoéta tanítvány: 1fő/ 3.tsz-ű bárd/ 13-as képességátlag/

Fegyverek: könnyű számszerj

Tám/kör: 1 Ké: 23 Té: 39 Vé: 91 Cé: 31 **Sebzés:** 1k6+1 (+méreg /gorviki pokol/)

Fontosabb képzettségek: Kínzás Mf, Irodalom Af, Lélektan Af

Ép: 8 **Fp:** 39 **Mp:** 36 **AME:** 21 **MME:** 21

III. Fejezet: „A tengerbe merülő nap...”

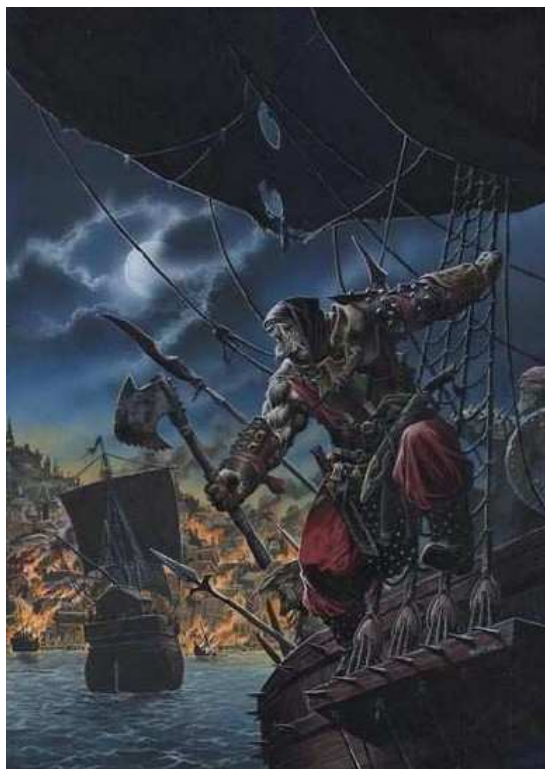
„A kikötőn kívül három vadászó farkasra emlékeztető hajó halad lassan az öböl bejárata felé. Egyik tatján egy éjfekete páncélos alak embermagas kaszát tart, mellette egy kiégett és kihalt tekintető jóképű déli arcvonásokkal rendelkező férfi áll, ruházata nemesi viselet, nem mondaná meg róla senki hogy a tengeri rablók testvériségének kapitánya és tejhatalmú ura egyben. Tekintetével a lassan a látószögbe úszó kikötővárost fűrkészi, oldalán rezzenetlen éjszín páncél. A kormányos egy pillanatra félrenéz, de lekapja a tekintetét. Nem esküdne rá, de mintha a vezérük elmosolyodott volna...”

A 'Kalmárvirtus' zárófejezetében tovább gyűrűznek és végzetesen egymásba olvadnak a különböző feladatok teljesítésén fáradozó kalandozók és mellékszereplők sorsvonalai. A városra zúduló kétirányú támadás (a Themes-főpap visszatérése, a Testvériség kalózáinak támadása) gyakorlatilag minden követ megmozgat Cadatto ez eddig sem békés városában.

Az ansinatis minden erejében azon van, hogy kiválasztott testében eljusson porhüvelyéig ám hogy ott mit kezd az nagyban függ a boszorkányon és a játékosokon is. A városi őrség végső rohamot intéz a kikötő ellen, kipurgálandó a shadoni tolvajtestvériség írmagját is.

A boszorkány fejtámadásait kiküldi az ereklye megszerzésére (ha nincsen még nála) papjaival pedig a szertartás végső fázisára készül, az Egység létrehozására a város alatti csatornarendszer mélyén.

Az álomszekta éppen rossz helyen lehet, mert a temető alatti részen érkeznek a kalózkodó csónakjai a város két oldalról való megszorítására így hamar a játékosok és tengeri farkasok összüzében találhatják magukat.



A Szürkecsuklyások vezére, Emilio, minden erejével a kormányzó meggyilkolásán van, ezzel akarja megakasztani a katonaság rohamát, ha minden elvész, akkor a hajójával nyílt víz felé indul. ☹ Megteheti... A leomló mólók sok gondot és veszteséget okoznak a városőrségnek, az Ezüst Róka az első sorban küzd a dicső halálért, könnyen megszerezheti.

Navayo minden erejével a szertartás meggátolásán és a boszorkány észhez térítéséért küzd. Az alagútrendszerben végül a beomló padlózatok miatt egymás mellé sodródnak és különbékét kötnek míg a legközelebbi feljáróig jutnak, mely a Morer házból nyílik.

Ankhor, Kyel Renegát Kyel papja vezeti a hajók támadását súlyos teljes vértben (hiszen atya világ felé fordította Vak Arcát és jogosult lett rá) és a szürkek menekülő Hajóvárát gyakorlatilag letarolja és elfoglalja, a kikötőbe érve azonban egy ideig méregetik egymást a városőrökkel és Ankhor a vezért keresve Ezüst Rókával kíván egyezkedni a harc folytatásáról. A vízi csata állóháborúvá válik míg Marac jelet nem ad a folytatásra illetve visszavonulásra (ezt valamely magasabb ház tetejéről lengetett Testvériség kalózzászlóval kell megtennie).

Az Ysen család aktuális „szállítmány” kellemetlenül elakadt a városban és védői elbarikádozták magukat az Ősök Kútjánál, ha valaki a Corcoran toronyba indul, amely a legmagasabb épület, akkor még rajtuk is át kell verekedniük magukat (ha segítettek Valeznek, ő megjelenik és elsimíthatja az ügyet).

A szertartás helyszínén az ansinatis egyetlen célja a porhüvely megsemmisítése lesz, ha öntudatra ébred akkor hajlandó segíteni az első személynek aki megmentőjének nevezi magát (amund...). Kalkira persze a várost akarja magáénak tudni és ehhez kér segítséget, ekkor a pap maga mellé idéz az ősi romból 12 Faldémont és a boszorkány mellett harcba indul.



Ennek megakadályozására csak evilági porhüvelyét kellene elpusztítani ami egy masszív kőszobor, Navayo a lányt elsősorban elfogni akarja, nem kell megölni, de ő teljes erővel védekezik majd papjai és fejevadászaival, ha a szobor elpusztul megadja magát és amúgy boszorkányosan megalázkodik (ejtsd. a legközelebbi férfi védelmébe menekül).

A modul lezárása többféle lehet, annyi bizonyos, hogy következő napon a gorviki követ feltönik Kirsch-sziklájánál és találkozni kíván Corcorannal és természetesen megérti,

hogy maszkot kell viselnie, de „nem tudhatja bizonyosan kit tisztelhet benne”, teszi hozzá humorosan. ☺ Ha a modulban minden a tervek szerint alakul a szereplők története is tovább folytatódhat: Navayo továbbra is Corcoranként uralkodik, oldalán kedvesével, a Morer ház Matriarchájával (a vén Morer időközben elhalálozott), Ezüst Róka megtér Kyel hitére és visszatér a hite Pyarron isteneiben, a városban marad mint kapitány és jelentősen csökkenti a gorviknak nyújtott támogatást (emiatt később a gorvikiak hátrálni kényszerülnek az amundokkal szemben).

A kalóz és az atya visszatér Moho'tonra és tovább igazgatja a Testvériség ügyét gorvikkal szemben...

Vége

A modul pontozása:

- az ereklye megszerzése (5 pont)
- a szertartás megakadályozása (5 pont)
- a Vigyorgók üzelmeinek leleplezése (5pont)
- Emilio Hártág elfogása (5 pont)
- Az álomszekta felszámolása (5 pont)
- A város gyenge pontjainak kikémlése (5 pont)
- Kalkira eb Arta élve elfogása (5 pont)
- Őnteress Navayo sikeres meggyilkolása (5 pont)
- A kalóz invázió megakadályozása (5 pont)
- Ártány leleplezése (3 pont)
- Eric sikeres elkísérése apjához (3 pont)
- Lándzsás Erik üzenetének megtalálása (3 pont) ☺

Nem Játékos Karakterek

Marac il Tenebresse con Corde (ejtsd: mának ill tenebressz kon kordé), a gorviki életművész

9. Tsz-ű harcos (tengeri vadász), jellem: káosz, élet, vallás: Ranagol



Marac minden tekintetben az apja fia. Ugyanolyan jóképű, éles eszű és balszerencsés. Apja már a korai nyugdíját megalapozó, utolsó útján akadt fenn a domvikiánus inkvizíció tengeri blokádján és került végül azok kínvermeibe. Ebből a helyzetből azért a legtöbb, amit ember kívánhat a gyors halál, de az idősebb Marac con Cordét nem olyan fából faragták, hogy csak úgy beadja a derekát. Három sikertelen szökési kísérlet ugyan elvette némileg a kedvét a távozástól egy időre, de úgy tűnik Domviknak is van szíve (vagy Ranagolnak humora) és egy napon magas rangú vendég, egy shadoni nemes hozta le családját hogy azok elszörnyülködhesse a gaz rabok kínjain. E család legfiatalabb virága a kis Luna il Tenebresse volt aki (természetesen) rögtön beleszeretett a bús tekintető tengeri martalócba és apjától kiharcolta hogy vegyék meg rabszolgának. Így lett a Marac con Corde hamarosan a shadoni család kedvence és később annak tagja is. Luna egy gyermeket szült neki, aki apja után lett Marac il Tenebresse con Corde, ám a lány belehalt a szülésbe és ezt Marac nem bírta elviselni, a fiát vádolta amiért az világra jött és elküldte hajón (a csecsemőt) a gorviki rokonaihoz hogy azok neveljék fel (később az idősebb Maracra csak lesújtott az inkvizíció mikor azt hullagyalázáson kapták a helyi temetőben).

A kis Marac hamar kijárta az élet iskoláját és olyan lett mint apja: jóképű, éles eszű és balszerencsés. Férfivá érése napján az egész famíliáját egy konkurens család tette el láb alól, minden nyomot a felserdült a fiú felé vezetve, kellemetlen. Így hát Marac apja mestersége, a kalózkodás (szebben: szabadelvű vízi árukereskedés) felé fordult. Egészen az elsőtisztig vitte és már ígéretet is kapott a hajó kapitányától, hogy övé lesz a hajó, de Armen közeli vizeken zátonyra futottak és csak Marac tudott partra evickélni. Egy jó ideig Armen városában rostokolt, de egy kalandozó csapat segítségével sikerült szert tennie a Beltenger egyik legszebb hajójára, az Egyszarvúra. Terve ezután az, hogy felkeresse bácsikáját a kalózkodás tanyáján és teljesítse a kalózkodás próbáit.

Nemrég a Tenger Farkasainak teljes értékű kapitánya, Aron Tulor utóda lett és ilyen minőségében hatalmas zsákmányt ígért a legényeinek, ezért Erone, az áruló hercegség felé vették útjukat hajóikkal és a Testvériség nagy részével.

„Ahoy, későn kelők! Látom nektek is fekiúdt a rum. Bizony ritka kincs a tengerjáró lelkének, és szívének is persze.”

„Kit tisztelhetek önben széphölgy? Nem úgy értettem. Ki fizetne önért a legtöbbet?”

„Az Egyszarvú a Gályák tengerének leggyorsabb hajója. A széllel száll és hullámokat lovagol meg. Ahhoz ne nyúljon inkább.”

„Hajó a láthatáron? Remek. Tőzköppöket és ballisztákat töltsd és húzd fel a fehér zászlót. Nem, ez nem szégyen. Stratégia.”

Megjelenés és harcmódor: kevesen ügyelnek úgy az öltözködésükre, mint Marac, rosszakarói szerint még sohasem viselte kétszer ugyanazt a ruha összeállítást. Meg kell hagyni, hogy minden adandó alkalommal szívdöglesztően öltözik, de nem kirívóan. Kedveli a pasztellszíneket és a csizmákat is. Oldalán egy díszes szablya lóg, de ha harcra kerül a sor kettővel száll harcba (ugyanis a pengéje egy trükkös mestermunka és harc közben nem kis meglepetésre válhat belőle kettő Marac kezében. Hófehér inget és alatta finom szabású sodronyínget visel.

E: 14 Ü: 16 Gy: 14 Áll: 16 Eg: 15 Sz: 18 Int: 15 Ak: 14 Asz: 12 Műv: 16

Ép: 12

Fp: 104

AME: 2

MME: 4

Fegyver	Tám/kör	KÉ	TÉ	VÉ	Sebzés
Szablya	4	40	104	161	1k6+2

Fontosabb képzettségek: kétkezes harc Mf, Hadvezetés Mf, Szexuális kultúra Mf

Anhkor (ejtsd: ánkor), a Kyel pap (az „Atya”)

9. Tsz-ű pap; jellem: Rend, Halál; vallás: Kyel

Valaha a pyarroni Kyel egyházának hitbuzgó és elkötelezett híve volt, de a Gályák tengerén tett utazása egész életét megváltoztatta. Con Algarissal kötött barátsága ébresztette rá, hogy sokáig milyen keveset is látott a világból ezért a kalóz oldalár állva küzdött inkább a gorviki fattyakkal, hogy hite tanításainak eleget tegyen. Különös módon Kyel nemhogy megbüntette volna ezért renitens hívét, de éppen inkább támogatta hadjáratát a Ranagol hitű tengerjárókkal szemben. Anhkor természetes gyűlöletet érez a gorvikiak iránt, mert gyermekkorában szüleit egy tengeri vadász hajó támadása során veszítette el (más kérdés, hogy azt a támadást akkor a még gorviki oldalon küzdő Algaris vezette, de erről persze nem tud a pap) és sok harcban elsőként ugrott rettegett harci kaszájával az ellenség hajójára és fellépése nemegyszer készítette meghátrálásra a rendíthetetlen szívűnek vélt tengerjárókat. Az Algarissal történt incidens után szentélyébe vonult vissza és a szigetet azóta sem hagyta el, egyedül a bosszú gondolata foglalkoztatta és az, hogy az igazságot megtudja, ám erre sajnos istene erejével sem volt módja. Ezért is ajánlotta fel a „térkép” rá eső részét a dzsadnak, hogy a cserébe kapott dzsinn-lámpásért felbérelhesse a dél szerte rettegett orgyilkost és merénylőt, a Halál Hetedik Nagymesterét. Üres idejében írta meg és gyűjtötte össze a Testvériség történelmét és célját tartalmazó tanulmányát amit célja lesz eljuttatni valahogy a Szent Székhez...



„Az égiek sodortak partjainkra titeket úgy hiszem, az isteneknek terveik vannak veletek.”

„Kyel útjai kifürkészhetetlenek.”

„A fájdalom csak újabb gondokat szül és egyébként is, a kaszám hosszabb a kardodnál.”

„Folytasd gyermekelem. Miután végeztél az asszonnyal és az urával mihez is kezdél?”

Megjelenés és harcmodor: Anhkor ha mutatkozik is a Gyertyavár falain kívül azt hosszú, éjszínő köpönyegében teszi és embermagas ostromkaszája társaságában. Egy őszülő hajú, éltes férfiember akinek szemében elszántság és valami rejtőző fájdalom bujkál. Kevesen néznek a pusztítás és teremtés papjának szemébe és még kevesebben állják átható tekintetét. Kaszáját legendás ügyességgel és vitalitással forgatja, íves, körkörös mozdulatokkal. Harcban gyakran alkalmazza a *Csapást* is, hogy közelharcban ellensúlyozza hátrányát a tapasztaltabb kalózkodok ellen, illetve fallal védje magát az íjászok támadásaival szemben. Cadatto ostromára Rendje háború idején viselt éjfékete vértjét ölti fel magára és abban mutatkozik a csatahajókon is.

E: 13 **Ü:** 15 **Gy:** 16 **Áll:** 14 **Eg:** 16 **Sz:** 15 **Int:** 17 **Ak:** 18 **Asz:** 19 **Műv:** 17

Ép: 12

Fp: 96

Ψp: 45

Mp: 85

AME: 54

MME: 53

Fegyver	Tám/kör	KÉ	TÉ	VÉ	Sebzés
Ostromkasza	1/2	31	67	100	2k10+2

Fontosabb képzettségek: Emberismeret Mf, Belharc Af, Élettan Af, Erkölc Mf, Etikett Mf, Hadvezetés Mf

Interes Navayo (ejtsd: „interessz náváhó”), jelentése nomád nyelvjárásban: semmirekellő vándor
2. Tsz-ú sámán/ 7. Tsz-ó harcos – Váltott kasztban; jellem: káosz, vallás: szellemkultusz

Navayo azok közé az ifjúsámánok közé tartozott akik még Shan-Alionból menekültek el a haragvó nép és a törzsfők bosszúja elől. Közülük Navayo jutott legmesszebb, bár akkor még nem így hívták természetesen. Ezt a nevet is csupán akkor vette fel mikor már elég messze érezte magát elhagyott otthonától és pyar földre ért. Itt utcai mutatványos volt mindaddig míg az Örök Város, Pyarron papjai rá nem találtak és ki nem utasították különös praktikák úzéséért.

Navayo nem tört le. Kevés hatalma segítségével egy rablóbandához csapódott akik félelemmel vegyes tisztelettel néztek rá démoni hatalma miatt. Hamarosan felvirágoztatta a kis útonállókból verbuvált csapatot egy népesebb rablóbandává amivel jó ideig prédált a Dúlás után lassan ocsúdó pyar államok végtelen erdejeiben. Ám mint minden jó, ez sem tarthatott sokáig: a szervezetre felfigyelt a viadomói Oroszlánszív lovagrend és rövid úton felszámolta a kompániát.

Interes maga is alig-alig menekült meg a mészárlásból, csupán csekély hatalmának végsőkéig kiszipolyozásával sikerült végül kerekednie a feltüzelt lovagok orra elől akik egészen a Hat városig üldözték, majd ott nyomát veszítették. Navayo nem volt szívbeteg. A Hat Városban alkalmi munkákkal tartotta fent magát: hol zsoldosként hol vajákosként, nemegyszer orgyilkosként dolgozott míg az itteniek is, egész pontosan a Gyöngyhalászok szervezete felfigyelt rá és csapdát állítottak neki. Valóban nem sokon múlt hogy a sámán-harcost végleg kézre és kötélre kerítsék, de ez a kevés ismét elég volt neki arra hogy kivágva magát a szokulő gyűrűből a Soony puszták felé vegye az irányt. Ott nomád származása miatt hamar elfogadták őt, múltjáról nem kérdezték sosem. Ezen az otthonához igencsak hasonló helyen ismét megszólították a szellemek és értésére adták: ideje hazatérnie mert az idő közeleg az elszámolásra.

Navayo elhatározta hogy visszatér és beteljesíti bosszúját egykori népén, azon a népen ami meghurcolta volt mesterét és azokon akik elüldözték őt és egykori társait. Így összeszedte minden felszerelését és elindult a Kereskedő Hercegségek felé vezető úton hogy onnan hajóval keljen át a Gályákon és hazatérjen. Útján igen megérintette ez a Soony vidék és Selyp-i puszták régóta vágyott látványa és eltökélte hogy visszatér amint feladatát beteljesítette. A Kerskedő hercegségekben hozzá csapódott egy kalandozó csapathoz, mert igencsak megkedvelte azt a bugyuta óriást ki annak a csapatnak a tagja volt. Navayo és Noka barátsága igen szoros kötelék a két sokat tapasztalt és szenvedett kalandor között ami a sokáig hazugságokból és csalásból élt Navayo számára nagyon fontos kötelék.

Később Corsairo Conte Corcoran első embere lett és mint ilyen mindig követte őt útjaira és később felvette a górviki személyazonosságát is.

Megjelenés és harcmódor: a legutóbbi Hercegségek beli divatot követő öltözékben lófrál fel s alá. Ez egy feketébe hajló mélyszötét kék selyem ing és ehhez tartozó feszes nadrág, amihez lakkozott lovaglőcsizmát visel. Oldalszakállt visel és lófarkat, de azt is csupán divatkövetésből mert nem olyan hosszú a haja, hogy zavarná a harcban. Harc közben egy díszes hosszúkardot forgat, de azzal inkább csak védekezik, vagy látványos cseleket hajt végre amikkel csupán nők előtt imponál vagy ellenfeleit hergeli. Valójában tőreivel bánik igazán jól, amiket furfangosan övébe rejtve visel, ezek alig észrevehetőek. Mérgeket nem használ mert „nem is ért hozzájuk” (ezt szereti hangoztatni) és nem tartja etikusnak sem. (bár nem egyszer élt velük élete folyamán szükségből) A szemtől szembeni küzdelemben szereti kivenni a részét, olykor vakmerőséget súrolja szertelen tetteivel. Megnyerő modorú, tanult 25-26 éves fiatalember benyomását kelti, bár nehezen tagadhatja le a nomád származását. A **medált** a nyakában viseli mert úgy tartja óvó amulett és szerencsét hoz.



A varázslatok közül előszeretettel használja a **Szelek**, a **Köd** és a **Szellemujjak** varázslatokat harc közben is az ellenfél demoralizálására és hatalma fitogtatására. Ezenkívül gyógyításra használja a **Forrasztást** és a **Kovácsolást** is, amik közül az utóbbit inkább csak magára használja szívesen vagy végső esetben Nokára. Az erdőben való rejtőzésre, illetve barangolásra használja a **Sasszem**, **Óránymutatás** és **Hangutánzás** varázslatokat. Amikor erejét akarja fitogtatni vagy mindent egy lapra tesz (ez ritka) akkor a **Villám** varázslatot alkalmazza, de nem elsősorban emberekre, van hogy egy fára sújt le hogy hatalmát bizonyítsa. Őgencsak gyakran használt bóbája a **Mágiaérzékelés**, amit általában a piacok környékén használ vagy egy-egy tárgy értékének felméréséhez. Nem egyszer tett szert már ilyen módon igen értékes tárgyakra amiket aztán jó pénzért adott tovább. Egy ilyen üzleti csel során tett szert egy igencsak ritka árú eladása után egy abbitacél sodronyingerre, amit csak akkor nem visel mikor éppen alszik, de volt rá példa hogy akkor is. Ez alig észrevehető, testhez simuló, valóban mesteri munka ami a tarini páncéltkovácsok keze munkáját dicséri.

Erő	11	Fp	76	Tör	Af	Herbalizmus	Mf	Étikett	Mf
Gyorsaság	14	Ép	9	Hosszúkard	Af	Erdőjárás	Af	Értékbecslés	Af
Ügyesség	16			Visszacsapó íj	Af	Vadászat/halászat	Af	Időjóslás	Af
Állóképesség	15	ψp	-	Ostor	Af	Vallásismeret	Af	Hangutánzás	Af
Egészség	15	AME	14	Dobótör	Mf	Legendaismeret	Af	Szexuális	Mf
Szépség	16	MME	15	Kocsihajtás	Af	Kínzás elviselése	Mf	Mászás	15 %
Intelligencia	17			Úszás	Af	Méregkeverés/seml.	Af	Esés	20 %
Akaraterő	15	Mp	7	Futás	Af	Sebgyógyítás	Mf	Ugrás	10 %
Asztrál	14			Lovaglás	Af	Hadvezetés	Mf	Jóslás	16 %
Műveltség	13	Sfé	4						

Fegyver	Tám	KÉ	TÉ	VÉ	Sebzés
Alap	-	23	41	89	-
Hosszúkard	1	29	55	105	1k10
Dobótör (6)	2	43	62	91	1k6

Kalkira eb Arta (ejtsd: „kálkír eb árta“)

7. szintő boszorkány, Káosz, Ranagol (gorviki)



Nehéz a nemesi kisasszonyok élete Gorvikban. Bár sok minden elmondható a Szent Föld lakóiról, de az nem, hogy lányukat bő pórázon tartanák. Ezért is nehezen illett bele a kötelező regulák és szigorú szabályok világába, amelybe nevelték. Apja látva, hogy lánya mily lázadó természet, minél hamarabb férjhez akarta adni, így a lánynak nem maradt más választása, mint hogy 16 éves fejjel háta mögött hagyja otthonát és az oltárt. Abradó tartományig jutott, mire apja emberei beérték. Szerencséjére azonban az Igaz nővérek maguk közé fogadták a fiatal lányt és megvédték őt az atya által felbérelt vértestvérektől.

Így a lány új „otthonra” lett és a következő 4 évben megpróbálta meghálálni a nővéreknek a segítséget avval, hogy maga is felöltötte a félve tisztelt boszorkányrendet jelképező aransárga kendőt. Ez nem esett nehezére, mivel a rendnek nem voltak nagyon regulái, sem törvényei, így a lány szinte lubickolt az előtte feltárt rejtelmekben és tudásban.

Végül eljött a nap, amikor is Kalkira lehetőséget kapott, hogy bizonyítsa a Rendhez kötődő feltétlen hűségét: egy nagyméltóságú főpapot kellett becserkésznie és megölnie. Sikerült bejutnia a pap szeretőinek körébe, ám mielőtt teljesíthette volna a feladatát, leleplezték és kivallatták. Nem volt képes ellenállni a kínzó mestereknek és mindent elárult, amit csak tudni akartak, fájdalomban mondott volna többet is. A

tőle nyert információk alapján felszámolták a boszorkányrendet, mert az állam terveinek útjában álltak (rossz nyelvek szerint a főpap állt bosszút egy régi sérelemért).

A „kis” Kalkira minden hatalmát és praktikáját bevetve végül is kijutott a tömlőből, de súlyos árat fizetett érte: a bal nagylábujját hagyta a kínvermekben egy harci kutyával vívott élet-halál harca során. Az üldözők elől menekült shadoni földre, míg a balsors Shan-alion városába vetette, ahol a különös események részese lett. Újabban mint 'Matriarcha Kalkira Morer'-nek hívhatja magát és egy amund őspap felélesztésén fáradozik...

Megjelenés és harcmodor: Kalkira ha teheti testhez tapadó, szűk estélyiszerű ruhákban jár, amik kiemelik nőiességét. Hosszú, éjsötét haját copfban hordja. Még korához képest is vadítóan néz ki, a külső szemlélő számára inkább tűnik buja ragadozónak, mint hűvös profinak. Pedig nem ostoba. Ha a helyzet forróbb a kelleténél, nem rest otthagyni csapatát. A maga életét mindenképp felett valónak érzi és tartja. Ha azonban harcra kényszerül, sosem használ fegyvert, (bár a ramiera forgatásában igen képzett, amelyet a Kobramarás nevű fegyverméreggel preparált) mindig tűzvarázslataival töri meg ellenfeleit, bár a direkt vérontást nem kedveli, ha lehet, inkább méreggel végez ellenfeleivel, vagy láthatatlanul ontja rájuk a poklot. Hihetetlenül megalomán, és mint ilyen vonzza és vonzódik a hasonszőrűekhez.

Erő	10	Fp	44	Ramiera	Mf	Heraldika	Af
Gyorsaság	12	Ép	8	Dobótőr	Af	Etikett	Af
Ügyesség	18			Pszi	Mf	Tánc	Mf
Állóképesség	13	ψp	34	Herbalizmus	Mf	Szexuális kultúra	Mf
Egészség	15	AME	36	Írás - olvasás	Mf	Nyelvtudás:	
Szépség	17	MME	38	Méregkeverés -	Mf	Gorviki	5.
Intelligenci	15			semlegesítés		Közös	4.
Akaraterő	14	Mp	56	Mellébeszélés	Mf	Shadoni	4.
Asztrál	12						
Műveltség	17	Sfé	-				

Fegyver	Tám	KÉ	TÉ	VÉ	Sebzés
Alap	-	21	30	92	-
Ramiera	2	34	57	116	1k6+1

AZ ANSINATISRÓL

Valamikor a Harmadkor derekára, a közel három évezreden át húzódó fajháborúk korára tehető a legfiatalabb és legkegyetlenebb amund istenség, Amhe-Ramun testet öltése Yneven, hogy ősi ellensége, a dzsennek ellen vezesse népét. Ezt az időszakot nevezi a történetírás az első Manifesztációs Háborúnak. Manifesztációját azonban a dzsennek ősmágiájukkal elpusztították. Az isteni lényeket hordozó testet azóta is a Nap Második Titkos városában őrzik a Kékcárcú hívei, hogy hatezer esztendő várakozás után ismét testet ölthessen.

A Homoki História tanúbizonyságai szerint azonban a háború kudarcát az amund nép nem Amhe-Ramun gyengeségében látta, sokkal inkább Themes papságában (az amund ősmágia letéteményeseiben), akik nem sorakoztak föl a Kékcárcú hívei mögé, félve annak egyre növekvő hatalmától. Amhe-Ramun hívei bosszúból véres irtó hadjáratot indítottak Themes papjai után, s hetedízileg kiirtották az Örök Fényesség követőit. A gyilkos belviszály végül nem csak a sivatagi nép hanyatlásához, de az amund ősmágia kivészéséhez is vezetett. Egy közel tízezer éves legenda meg is emlékezik az Églakó Nap-Atya kegyeltjéről, Themes főpapjáról, ki az utolsó amund volt Yneven, aki még bírta az ősök hatalmát.

„A mitikus alak valóban létezett, ha nem is az utolsó, de egy azok közül, akik elmenekültek Amhe-Ramun haragja elől. Végül azonban fajtársai rátaláltak, s a Kék Hold papjainak túlereje felülkerekedett Themes követőjén. Diadaluk azonban nem volt teljes, mert bár legyőzték ugyan, végezni azonban mégsem voltak képesek vele. Kiszakították hát lelkét porhüvelyéből, és egy skorpió testébe zárták, majd egy sólyommal ölelték meg. S hogy Amhe-Ramun kedvét keressék, a legkegyetlenebb áldozati szertartást mutatták be neki. Megízleltették vele az árnylét sivárságát, az örökkévaló tehetetlenségre kárhóztatás minden kínját. Urnába börtönözték a skorpió tetemét, mit a lélek elhagyni képtelen volt, s arra kárhóztatták, hogy az idők végezetéig folyton-folyvást újraélje élete leggyötrelmesebb pillanatát, a saját halálát.

Harc, szenvedés, halál. Ez a Kékcárcú isten törvénye, s Themes utolsó papja immár hatezer esztendeje éli újra napról-napra, percről-percre az áldozati szertartás minden pillanatát: harcot, szenvedést, s végül a halált.

Addig nem szabadulhat e világ kötelékéből, míg lelke vissza nem tér a porhüvelybe, ahonnan kiszakított. Amhe-Ramun papjai azonban gondosan ügyeltek rá, hogy ez be ne következhesen, s a kegyelt testét (ami elpusztíthatatlan vörösgyag szoborrá szilárdult, hasonlóvá, mint amiből Themes szent állata, a Manase is vétetett), megvetésük jeléül a tengerbe vetették, hogy soha ne láthassa újra a nap fényességét.”



/Roxmund: Homoki História/

Játéktechnikailag ez annyit jelent, hogy a Themes főpap egyfajta élőhalottá, Harmadkori ansinatis-szá vált. Lelke szakrális mágia börtönébe foglalva pihen a skorpió tetemét rejtő urna mélyén, míg teste a Cadattó közeli vizek mélyén várakozott hatezer évet. Szoborrá dermedt porhüvelyéhez hasonlóan a játékosok számára gyakorlatilag elpusztíthatatlan az korsó is, ami a skorpió tetemet rejt, köznapi mágiával képtelenség akár a legkisebb változást is végbevinni rajta (vagy akár a tartalmát fürkészni, kitelepörtálni).

Mágiáját – amíg az urna börtön rabja – teljesen elveszíti, pszi képességei közül is csupán a telepátiát használhatja korlátozott ideig. Ha azonban sikerül 10 lábnál közelebb a börtönéhez csalogatnia áldozatát, akkor kísérletet tehet annak megszállására.

Az Amhe papok természetesen gondosan ügyeltek rá, hogy be ne következzen, vagy ha mégis, akkor szándékosan löktek hebet-eket az urna elé, hogy a szabadságot áhító lelket tovább gyötörjék. Ha ugyanis meg is szállt egy-egy testet, azt borzalmas kínzások közepette áldozták fel Amhe-Ramunnak.

Idővel azonban óvatlanokká váltak az őrei, s így eshetett meg, hogy az ansinatisnak sikerült egy hat-nebet is hatalmába kerítenie, s mire a végletekig kizsigerelt test (ami nem lehetett fel készülve az ősmágia önpusztító hatására) felmondta a szolgálatot, nem maradt élő amund a szentélyben. Mikor dühöngéséből ocsúdva a Themes pap felfogta tévedését, már késő volt, a hat-neb kiszenvedett, s ő újra rabságra kárhóztatott, immár sokkal hosszabb ideig. Az ansitanis ugyanis, ha azelőtt semmisül meg a halandó test amit bitorol, mielőtt újba költözhetne, akkor a börtöne zárja ismét magába.

Az ansinatis áldozata 50 E-s Asztrál és Mentál mentődobásra jogosult, hogy a lény belé tud-e költözni. Ha ezek után elvéti az Akaraterő próbáját is, a másik tudat átveszi fölötté az irányítást (legfeljebb azonban annyi órára, amennyi vétés mértéke volt). Ha a próba sikeres, az ansinatis annyi óráig nem próbálkozhat újra, amennyivel a dobás sikerült. Meg kell jegyeznünk azonban, hogyha az amund lélek netán veszélybe érezné magát, akkor naponta annyi alkalommal bármikor átveheti az irányítást, amennyi hordozója és az ő akaraterojének különbsége (20). Ezt azonban csak korlátozott időtartamra teheti meg, jelen esetben 1k6plusz annyi kör amennyi akaraterojük különbsége.

Ilyen drasztikus eszközökhöz azonban ritkán folyamodik, mert egyrészt hordozója testét, másrészt őt magát is megviseli. Ha az ansinatis uralkodik valaki felett, az áldozatnak arról nem csak tudomása nincsen, de még emlékfoszlányok sem maradnak meg a közben eltelt időről (mintha azt nem is ő, hanem a másik tudat élte volna meg).

Az ansinatis birtokába kerül minden korábbi mentális képességének, így mágiájának, szellemi, pszi és különleges képességeinek egyaránt (ultralátás, telekinézis, telepátia, perzselő tekintet). Themes, aki az amund istencsalád vezetőjeként a teremtés és pusztítás istene volt (akárcsak a pyarroniban Kyel), alig maroknyi ynevi hívének példátlan mértékű hatalmat juttat: hozzáférést mind a négy szférához.

Az ansinatis, ha hatalma kiteljesedik áldozata fölött, 90 mana-pontért használhatja a Papi mágia Kis- és Nagyrákánumát, valamint a Varázslói asztrálmágiát. Azonban tapasztalatból tudja, hogy az újabb népek fizikuma alkalmatlan az ősök mágiájának használatára (egy kisebb hatalomszó kimondása is könnyen fogatlan aggastyánná sorvaszt egy akármilyen erős, fiatal egészséges embert is.), ezért ezekhez csak végszükség esetén folyamodik. Igazán erőssé azonban csak akkor válik, ha visszakerül eredeti testébe. Ekkor ugyanis már nem kell beérnie effajta kényszermegoldásokkal, s nyugodtan használhatja hatalomszavait. (Ugye nem kell részleteznünk, hogy ez mennyire kellemetlen mellékhatásokkal járhat...)

A lény azonban általában igyekszik kímélni, sőt megóvni testét, nemcsak saját magától, de más, külső behatásoktól is. Hogy ezt milyen mértékben teszi, az persze attól is függ, mennyire vonzódik az adott testhez.

Nagyon fontos tényező az ansinatis tudása. Bár időtlen idők óta raboskodik skorpió börtönében, s ritkán bár de talál magának hordozót, hogy kiléphessen a külvilágba, s ezért többé-kevésbé reális képet alkotott az eltelt hatezer esztendőről. Hallomásból ismeri már az ifjú civilizációkat, idővel a nyelvüket is megismerte, így nincs teljesen elveszve. Amiről nem tud, az Amhe-Ramun újbóli testet öltése, s ezt jobb óvatosan a tudtára hozni... Az ansinatis ugyanis képes telepatikus úton kommunikálni gazdájával. A kommunikáció persze nem a legjobb szó, hiszen ő hallja „gazdája” minden gondolatát, ám fordítva csak akkor ha azt ő is akarja. Meglepő tulajdonsága azonban, hogy nem képes az emlékek között kutakodni. Azokat a hordozója vagy önként osztja meg vele, vagy sehogy. Ezt az ansinatis is megtehetné, de nincs oly lény Yneven, akinek az elméje képes lenne befogadni hat évezrednyi kínhalált.

Végezetül illenék pár szót szólnunk az ansinatis jelleméről. Az Ősi Nép fiaként őt is a testi tökéletesség imádatában nevelték, s mivel jómaga az uralkodó kaszt legmagasabb fokán állt, alaposan megválogatja hordozóit. Büszkesége tiltja például, hogy női testbe kényszerüljön. Ezt még akkor is inkább elkerüli, ha cserébe évszázadokat kell várakoznia alkalmasabb alanyra. Hasonlóan nem száll meg különösen csúf, vagy láthatóan testi hibás embereket, legszívesebben erős testalkatú, izmos férfit választ (ha azonban szakállat vagy bajuszt visel, attól első adandó alkalommal megszabadul).

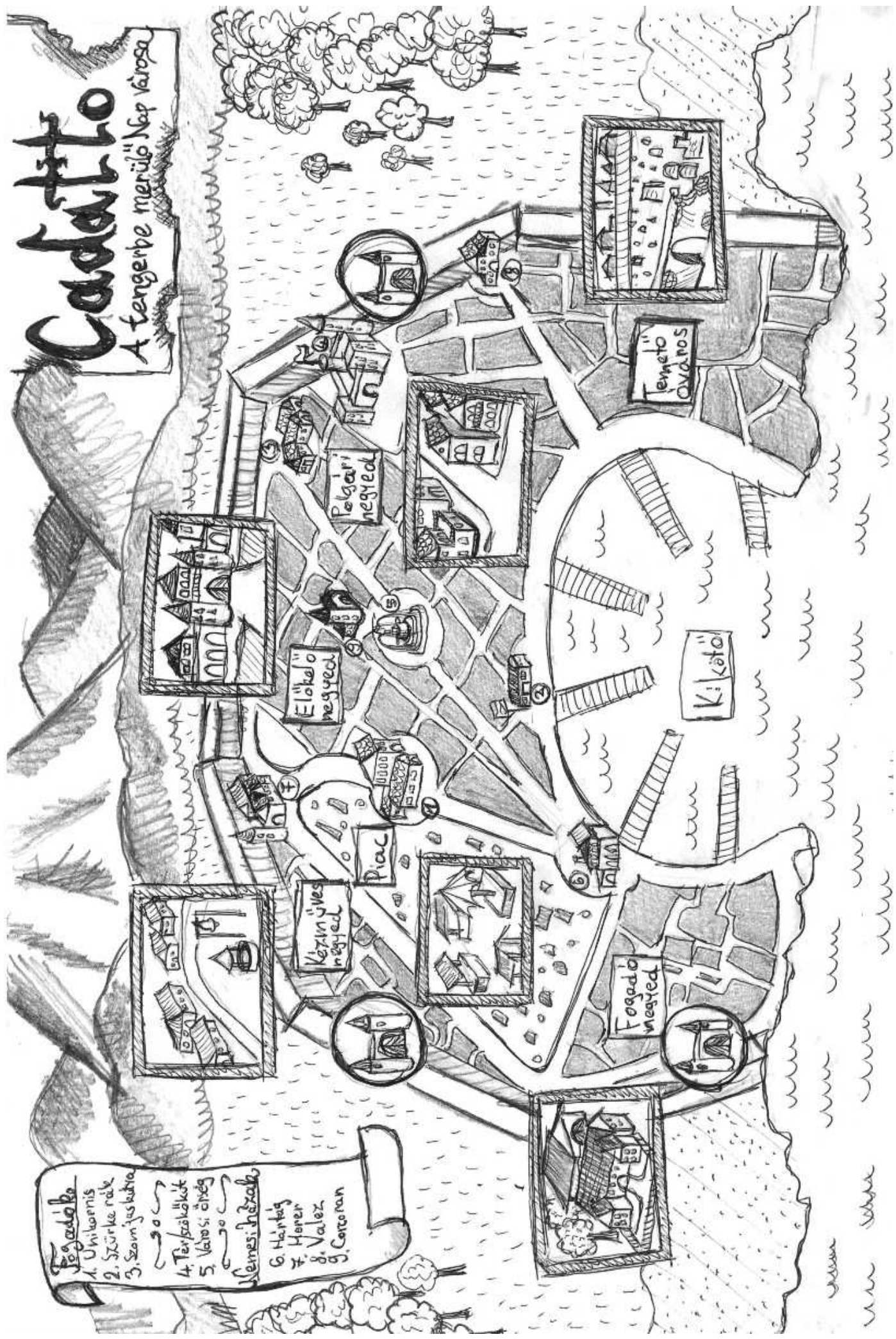
Uralkodó papként nehezen viseli a hideget, megveti és lenézi a fizikai munkát, vonzódik a kényelemhez, a tisztasághoz, a választékos eleganciához. Mint minden amund, ő is az emberektől eltérő, kifinomult inetellektussal rendelkezik, Gondolkodása elvont, csakis a gyakorlatiasságot tekinti célként, politikai érzék, intrikus hajlam teljességgel hiányzik belőle. Magát a hazugság fogalmát is csak az utóbbi évszázadokban sajátította el a fiatalabb népektől, de ezt (akárcsak az áruást, amiről szintén vannak igen halovány sejtelmek) jellemzően emberi tulajdonságnak tartja, az amund néppel teljesen összeegyeztethetetlennek tartja.

Tetteit minden esetben pillanatnyi érzelmei irányítják. Cselekedetei mögött nincs értelme hideg, számító logikát keresni. Számára a szeretet, a harag, a gyűlölet egyenlő a legkikezdhettelebb érvekkel. (Öntudatra ébredése után például az első ember iránt, aki megszabadítójának vallja magát, tántoríthatatlan bizalommal és hálával viseltetik. Egész addig, míg valaki vissza nem él a bizalmával...)

Az embereket egyébiránt finom lenézéssel, a felsőbbrendűség teljes tudatával kezeli, és igen, olthatatlan gyűlöletet érez fajtársai valamint a dzsennek ellen. Hatezer év alatt a bosszú volt az egyetlen dolog, ami célt adhatott neki. Elméje ugyan nem bomlott meg, de értékrendje alaposan átalakult. Olyannyira, hogy azt halandó ésszel föl sem lehet fogni igazán. Elsődleges célja azonban porhüvelye felkutatása. Ennek mindent és mindenkit képes alárendelni, noha maga se tudja, mihez is kezdjen „azután”...

Cadaflo

A tengerbe merülő Nap városa



- Fogadó**
1. Uhlkornis
 2. Szürke róka
 3. Szamjuszabó
- Temenő udvaros**
4. Törzslakók
 5. Városi őrség
- Semesi házak**
6. Hárbig
 7. Herer
 8. Valer
 9. Corcoran

Tartalomjegyzék

Borító.....	1
A modulról és annak hangulatáról.....	3
Sötét- és szürke emberek világa	4
Háttér és az előzmények	15
„Adj csak egy kardot...”	17
A modul cselekménye vázlatosan.....	18
1. Fejezet: Megérkezés Cadattó városába.....	18
2. Fejezet: „Árnyékháború”	18
3. Fejezet: „A tengerbe merülő Nap”	18
I. Fejezet: Megérkezés Cadattó városába.....	19
1/1. Helyszín: Megbízók a „Zöld móló”-ban.....	20
1/2. Helyszín: Az elakadt szekér esete.....	21
2/1. Helyszín: „Szagok a kocsmában...”	22
2/2. Helyszín: A Szürke rák “lakói”	23
3/1. Helyszín: Vér és becsület Kirsch sziklájánál	24
3/2. Helyszín: Cadattó “csahos” kutya.....	25
II. Fejezet: Árnyékháború	26
2/1. Helyszín: Az Unikornis fogadó	27
2/2. Helyszín: Az I. Ház, a Valez család kúriája.....	28
2/3. Helyszín: A II. Ház, a Morek familia fatornya.....	29
2/4. Helyszín: A III. Ház, a Hártág klán hajóvára	30
2/5. Helyszín: A IV. Ház, a Corcoran kastélykaszinó.....	31
III. Fejezet: „A tengerbe merülő nap...”	32
Nem Játékos Karakterek.....	34
Marac il Tenebresse con Corde.....	34
Ankora (ejtsd: ánkora), a Kyelel pap.....	35
Interes Navayo.....	36
Kalkira eb Arta.....	38
Térkép	41
Az Ansinatáról	40
Tartalomjegyzék.....	42