

SEL DURIEM TITKAI

P.sz. 3715.
Esős évszak, Dreina hónapjai

Abaszisz
Rak Narval tartomány
Sel Duriem

4-7. szintű karakterek számára

Tartalomjegyzék

Tartalomjegyzék.....	2
Bevezető.....	3
Előbb röviden.....	3
Háttér.....	3
Események néhány mondatban.....	4
Történet.....	4
Részletes eseményvázlat.....	5
Érkezés és ismerkedés.....	5
Az első álom.....	7
A feladat.....	7
Ösvények.....	9
A második álom.....	11
A szobrok emlékezete.....	12
Végjáték.....	13
Sel Duriem.....	16
Bevezető.....	16
Alsóváros.....	17
Középváros.....	17
Felsőváros.....	18

Bevezető

A XI. Mentálcsavar kalandmodulja ezúttal is szolgál elég érdekességgel a játékos és a mesélő számára is, hogy érdemes legyen kipróbálni. Ezúttal tervünkben az szerepel, hogy nem csupán a történeten és azok szereplőinek valós indokain csavarunk egyet – ami a Mentálcsavar név miatt szinte kötelező eleme igyekszik lenni a kalandjainknak – de a szereplőkön is.

A hősöknek ezúttal egy különös gyilkosságsorozat nyomába kell (vagy nem kell) eredniük Abaszisz egyik zsúfolt, intrikával átszótt városában, s miközben kezdik (vagy nem kezdik) felgöngyölíteni a szálakat, különféle látomások gyötrik és segítik őket, melyeket nem tudnak megmagyarázni. Ahelyett azonban, hogy a karakterek egyes látomásait egyszerű narratívában mesélnék, ilyenkor kapnak 1-1 karakterlapot és az adott szituációt ők maguk fogják eljátszani, így jobban átérezve mindazt, amit hőseik tapasztalnak.

Persze azok a karakterek, akiket a látomásban játszanak (a tesztkarakterekből kombinált csapat és az Ynevi kalandozások Álmodó kövek moduljából ismert Abbit kosok), egykor valóban léteztek, mostanra viszont elárulva, bebörtönözve várják szabadulásuk idejét – a kaland végén ezért megszállják (vagy nem szállják, csak megpróbálják megszállni) a karakterek testét bosszúszomjas lelkeként, hogy beteljesítsék dühüket. A játékosoknak kell a végjátékhoz mérlegelniük, hogy melyik lélekkel kívánják befejezni a kalandot és hogy feláldozzák-e megalkotott karakterük eredeti lelkét a nagyobb hatalom és az örjögő bosszúvágy oltárán – vagy megőrzik emberségüket, mely esetben azonban nem győzedelmeskedhetnek hatalmas ellenségük felett...

A kalandmodul folytatásos, amelyben azok a karakterek, akik eredeti személyiségükkel túlélnek a kalandot annak függvényében alakíthatók tovább, hogy milyen pontszámot kapott az őket alakító játékos a pontozók és mesélőjük véleménye szerint – így tehát jutalom jár azoknak is, akik nem kapnak kimondottan kiemelt díjat a találkozó végén lévő eredményhirdetésen.

Előbb röviden

Háttér

Sel Duriem régóta gyakorló pálya a dul Mordak ház politikusainak, mert minden megvan itt, ami Abasziszt jellemzi, csak kicsiben. Az utóbbi idők városgrófjai nem nagyon voltak tehetségesek, amit a város politikai hatalmai ki is használtak. A városban rejtőző ősi szekta, a Nak-Rad is lépésre szánta el magát, összekuszálta a szálakat, amennyire lehetett, majd idehívatta az Abbithangút, egy nagyhatalmú szektapapot. Az Abbithangú tovább lökte a várost a káosz felé, a bíróság elnökét megölette és inkvizítort hivatott a kivizsgáláshoz. Az inkvizítor módszerei tovább rontottak a helyzeten, mikor pedig finomítani kívánt azokon, az Abbithangú kivégezte és a helyére lépett, majd mint inkvizítor keresett néhány balekot, hogy azok fellobbantsák a lángot helyette a városban. A káoszban tervei szerint félreállítja a hercegkapitányt és a város legfontosabb pártjait, helyükre a Nak-Rad beavatottjai kerülnek, ami kiváló első lépés lesz az ország megtisztítása felé.

Események néhány mondatban

// Zárójelben a főbb fejezetek sorszáma található, a betűjel a fejezetek jelenben és múltban játszódó részeit mutatja (j-jelen, m-múlt).

//

(1j) A kaland elején a karakterek megérkeznek a városba és megismerik annak hangulatát. Hallhatják a város legendáit. Mikor kiismerkedtek magukat és elhelyezkedtek egy fogadóban-kocsmában, felkeresi őket az inkvizítor/Tharr-szekta/Fehérszem klán követe és meghívja őket másnap hajnalra megbízójukhoz.

(1m) A karakterek éjszakai álmukban – vagy éber/ittas látomásukban – váltanak a múltra, ahol a kiméra nyomára bukkannak.

(2j) A következő kép a megbízó kapujánál éri őket másnap, a köztes időt alvajárással töltötték. Megkapják a feladatot a várost fenyegető bestiával kapcsolatban és kapnak egy iránymutatást, majd elbocsátják őket.

(3j) A karakterek követik a nyomokat és előbb-utóbb eljutnak a város határában lévő szoborkertbe.

(3m) A szoborkertben éri őket az újabb váltás a múltra, ahol megölik a kimérát.

(4j) A következő kép egy szoborcsoport előtt éri őket a szoborkertben, amely szobrok egyike telepítiával szól hozzájuk. Az információk mentén tovább haladhatnak és idővel megszerzik a megoldáshoz elengedhetetlen ginsourt az örkapitány szállásáról.

(5j) A ginsourral felszerelve kiszabadítják a szoborcsoportba zárt kalandozók lelkeit, akik átveszik felettük az irányítást és velük vagy nélkülük megostromolhatják a Nak-Rad szentélyét, vagy időben távoznak a városból, nyomukban a Nak-Rad vizitoraival...

Történet

Rak Narval tartomány a dul Mordak hercegkapitányi család jogos öröksége már évezredek óta, a kiváló politikai képességéről híres-hírhedt család pedig két forrásból szerzi tapasztalatait, melyeket később a nagypolitika színpadán felhasznál. Egyrészt bejárása van a legkiválóbb egyetemekre, így a nagykirályi Hadiakadémiára és az Ifini Egyetemre, másrészt a tartomány középső harmadának városában, Sel Duriemben minden ifjú eltölt néhány hónapot vagy évet, ahol belekóstol az aszisz országos nagypolitikába – csak éppen kicsiben.

Az alig tizenötezer fős településen ugyanis minden olyan eleme megtalálható az országnak, amelyeket hallomásból nem elégséges megismerni. Vallási ellentétek és szövetségek, polgári szövetkezetek, céhek és hajós társaságok, alvilági szervezetek, boszorkánymesterek és egyszerű bányászok bonyolult szövetségben, mind össze-összefüggve egymástól.

A dul Mordak sarjak itt beleszoknak a sokféle figyelés bonyolult műveletébe és így az országos vagy nemzetközi politikában sem vétenek hatalmas hibákat, így tovább éltethetik híres hintapolitikájukat, melyet Abaszisz-szerte már Mordak-hintának is neveznek („Meglökték a Mordak-hintát” - tartja a mondás, mely a dul Mordakok politikai gépezetének megindulását jelenti).

Ebbe a városba került P.sz. 3711-ben Elerys dul Norvam dul Mordak, aki a nyolcadik volt a sorban következő város mesterek közül, aki kevéssé volt méltó a Mordak névre, mert a pártatlan, megfontolt politikához kevéssé értett. Eleve el volt számára készítve az a háló, amelybe került, s amelyet elődei köré fontak a város értő, intrikus emberpókjai.

Elerys hamar különböző élvezetek mámorába merült a városban és idejének jelentős részét is erre fordította, míg a különféle szervek a lehető legtöbb jogosultságot és hatalmat kicsavarták a kezéből saját javukra. Mivel a koncból mindenki hasonlóképp részesedett, úgy tűnt, komolyabb belső ellentétek nélkül végrehajtható az osztozkodás – a Nak-Raddal azonban senki nem számolt.

A különös, lappangó kultusz már évezredek óta szívósan tartja hadállásait, tagjai saját bevallásuk szerint Abaszisz egykori őslakóinak egyenes ági leszármazottai; céljuk, hogy megtisztítsák földjüket a betelepülőktől, hogy az ismét jogos tulajdonosaié lehessen. A szervezet, melynek maréknyi tagja több komolyabb családdal és egyházzal is jó kapcsolatot ápolt elhatározta, hogy megszerzi magának a várost, mellyel hatalmasat tudna fordítani hatalma kerekén, előkészítve későbbi lépéseit.

Előkészítették hát azt a káoszt, amelyre szükség volt ahhoz, hogy átvehessék a tényleges hatalmat – ehhez beépültek a város három pártja közül kettőbe, több egyházába és az alvilági Fehérszem klánba is, majd úgy intézték a dolgokat, hogy egyre több és több ellentétet kelljen ezeknek a szervezeteknek a szőnyeg alá söpörniük a többiekkel szemben.

Amint ezzel elkészültek, a városba hívták a Nak-Rad egyik legerősebb vezetőjét, az Abbithangút, aki az arcát takaró abbitmaszktól torz hangjáról kapta a nevét, aki pedig megkezdte az ellentétek előtúrását és a tűzhelyek olajjal locsolását. Ennek keretei között először vadászatokra engedte a Tharr-szentély kiméráját, amelyet aztán megöletett, amit nyilvánosan kihirdetett. Az ezt hallókat azután a Nak-Rad szertartásai szerint elfogta és kivégezte, a gyilkosságokat pedig maga és társai állati alakjában folytatta, továbbra is a Tharr-egyházra irányítva a felelősséget.

Utolsó lépésként megölték a város bíróságának elnökét, Dreina egyik papját, aki épp Ifinből tért vissza egy eretnekperről, aminek megtorlására inkvizítort hívtak. Az inkvizítor jó szándékú, de tájékozatlan férfi lévén minden lehetséges helyen meggyűlöltette magát (még saját egyházának köreiből is) és tisztességesen megbolygatta a szálakat, felhánytorgatta a régebbi ellentéteket és újakat is teremtett. Amikor az inkvizítor észrevette, hogy a szokásos módszerek és vallatások a Sel Duriemben lévő probléma megoldására nem lesznek megfelelőek, kicsit visszavonult a nyilvánosságtól – az Abbithangú ekkor megölte és a helyére lépett, hogy még több hatalom kerüljön a kezébe.

Ezután már csak egy gyújtópontra volt szükség – amihez tökéletes eszköznek tűnt néhány, a városba érkezett új arc, akiknek van némi bajkeverő múltjuk is, elég élelmesek ahhoz, hogy tudják, kikbe hol érdemes belekötni, de nem elég tájékozottak ahhoz, hogy ezt el is akarják kerülni. Ők a kalandozók, akiket azonban mégis segít egy erő – a városban lévő Malvaise-szekta (Malvaise a Lidércálmok úrnője, Morgena egy aspektusa) főpapnője az istennő sugallatára egy varázslattal összefonta a sorsukat azokkal, akik megölték a kimérát és akiket az Abbithangú ezután feláldozott, így látják és átélnek azok utolsó két napjának emlékeit...

Részletes eseményvázlat

// Dőlt betűvel szedve a fenti, néhány mondatos eseményvázlat mondatai vannak kimásolva szó szerint, hogy annak mentén tudjátok követni a szálakat

//

Érkezés és ismerkedés

A kaland elején a karakterek megérkeznek a városba és megismerik annak hangulatát.

A karakterek két módon érkehetnek a városba az előtörténetük alapján – vízi úton vagy szárazföldön. Ha szárazon érkeznek, úgy valószínűleg a Középvárosba jutnak a Héja-kapu (nyugat) vagy a Vaskapu (kelet) érintésével (a város leírását lásd a mellékletekben). Ha tengeren jönnek, úgy a Tengeri oroszlán nevű kétárbocos hozza őket a Közkikötőbe.

Ecseteld nekik az Alsóváros nyomorát, tocsogjanak kicsit az utcán álló csatornavízben. Megtudhatják, hogy már napok óta tele van az Alsóváros csatornája és a folyamatos eső nem sokat segít a szagon és a szennyen, ami így az utcákon és a házak között, a kertekben és az örökkön siránkozó, szemtelen madarairól elnevezett Sirály-kikötőben áll, ahová csak a legszegényebbek kötik ki sajkáikat.

A karakterek megismerik a Középváros kimért közepszerűségét és a városőrség keménységét is. Amerre mennek, az örök éppen két suhancot kapnak lopáson, akik futásnak erednek; egy ör utánuk lovagol, egy másik paldiumot vet mindkettő után, szétszaggatva azok vállát/vádlíját. A lovas láncokat csap rájuk és már viszi is őket az őrsre, nyilvánosan hurcolva végig a vérző testeket a mocskos utcán.

A színekről elnevezett hét lépcső egyikén, megfizetve a naponta egy aranypénzbe kerülő kapudíjat bepillantanak a Felsőváros tündöklésébe is. Itt találhatóak a város katedrálisai (Ellena, Dreina és Krad dicsőségére), Sogron szentélye, Malvaise rejtőző szektájának palotája, a város előkelőinek kúriái, szökőkutak, fürdők és kiváló fogadók, a Kortalanok boszorkánymesteri rend székháza és egy alkimista műhely is.

Hallhatják a város legendáit

Nagyon fontos, hogy úgy intézzük, hogy a karakterek mindenképpen szerezzenek tudomást a város két legfontosabb legendájáról – a szoborkert, a Kelmefestők és a kiméra legendáiról.

1. Egy átok miatt minden hajnalban és alkonyatkor sűrű köd lepi el a szoborkertet, ahol régi idők lelkeinek nyöszörgését lehet hallani és azok, akik ilyenkor sok időt töltenek el itt, soha nem jönnek már haza.

2. Az utóbbi időben több olyan haláleset is történt, amelyet a városőrség képtelen volt felderíteni, hiába vonták be a Kortalanok és a Vérkelyhesek (boszorkánymesteri rendek) képviselőit is. A nyomozás mindössze annyit állapított meg, hogy a tettesek minden tetthelyen hagynak maguk után egy friss, festéktől még nedves szövetszalagot. Bennfentesek tudni vélik, hogy a Kelmefestők a központi hatalom ellen titokban ágállókat kapják el.

3. A város körüli falvak és utak mentén egy hatalmas bestia kísért, ami most a főbíróval is végzett – ki tudja, kit visz el legközelebb?! A városban senki nem tudja, miféle szörny lehet az és miért nem tudta eddig senki megölni. A szörny nyomai általában néhány tucat lépéssel a holttestektől elvesznek.

A hajón a kapitány említhet meg valamit, amire a karakterek reagálhatnak, a szárazon egy kocsmában csíphetnek el egy beszélgetést vagy a kocsmáros kérdezheti őket, hogy a kiméra miatt érkeztek-e. Ha úgy tetszik, egy bárd épp a szoborkert legendájáról énekelhet a fogadóban, ahová betérnek.

Mikor kiismerkedték magukat és elhelyezkedtek egy fogadóban-kocsmában, felkeresi őket az inkvizítor/Tharr-szekta/Fehérszem klán követe és meghívja őket másnap hajnalra megbízójukhoz.

Szokás szerint előbb-utóbb találnak valami szálláshelyet, ahol még mindenféle étel-ital előtt odalép az asztalhoz egy idegen. Annak függvényében, hogy a csapat melyiket igényli leginkább, a küldött más és más érdeket képvisel. Előlegként fejenként 5 aranyat hagynak az asztalukon.

Pyarroni vagy inkvizítori érdekeltségű vagy vallásos csapat esetén az inkvizítor intézője, **Orris Hystam**, maga is inkvizítor keresi fel a karaktereket és röviden elmondja, hogy **ekoss Lyserol del Meral**, **Dreina inkvizítora** másnap hajnalban látni kívánja őket egy a város és az egyház számára egyként égető probléma ügyében.

Toroni jellegű csapat esetében **Anghar**, Tharr **Vasnyelők** szektájának kövér városi intézője telepedik az asztalukhoz és elmondja, hogy a Vasnyelők kolostorában várja őket **Wykhlar Cyrra quessor** egy, a város és az egyház számára egyként égető probléma ügyében.

A szabadúszókat, a politikától függetleneket vagy egyértelműen alvilági jellegűeket a Fehérszem követe, egy szeplős, vörös hajú kölyök (*Cassa*) lepi meg egy rövid levélüzenettel.

„Gyertek el holnap hajnalban a *Csatornatisztítók középvárosi céhházához*, keressétek a Vöröst, aki elhoz titeket hozzám. Bízatok bennem, segítsünk egymásnak és nem fogtok csalódni nagylelkűségemben. *Fehér Árnycsászár*.”

A megbízás elfogadása/elutasítása után egy gyors éjszakai mesélés következik, ahol a karakterek nekikezdenek duhajkodni, elisszák az agyukat vagy bordélykodnak, esetleg – netán – alszanak is. Ha eleget elváltak, ideje meghatározni, hogy ki választ álmot először.

Ha mindenki választott, kezdhetjük a múlt kialakítását – ideje karaktert váltani egy pillanatra és visszaugrani oda, ahol ők megtalálták az igazi kiméra nyomait.

Az első álom

A karakterek éjszakai álmukban – vagy éber/ittas látomásukban – váltanak a múltba, ahol a kiméra nyomára bukkannak

A másodlagos karakterek egy felborult szekér körül állnak, előttük véres nyomok és három holttest. Egy apa és két fia, de egyik sem gyerek már. Kopár hegyvidék, az Onpor-hegység rak narvali szakasza. Hűvös, tavaszi éjszaka, sivár növényzet. Inkább vöröses-szürke hegyek. Az apa keze ügyében abbit rövidkard – a Rak Narvali hármass légió kapitányainak jelzésével a markolat felett (Heraldika Mf és Kultúra Af), két törött lándzsa az ifjak mellett, egyiknek kezén egy szétmarta fapajzs.

A jelenet szomorú, véres és legyen jellemző a kimérára. Találjanak oroszlánfogot, nagymacska-karmot, véres csíkot elhúzódva a hegyek közé, görcsösen kicsavarodott végtagokat, megégett bőrt, letépett kezet... A távolban a másodlagos karakterek karavánvezetője, Gariok aggodalmaskodik – ő szól nekik, hogy látott egy háromfejű szörnyeteget megrohanni a szekeret.

Ha a nyomokat követni akarják (Nyomolvasás Af már lehet), úgy azok egy nedves-vizes barlangba vezetnek, amely mélyen benyúlik a sziklák gyomrába. A karakterek felszerelésének jó része nincs náluk, érdemes lenne érte visszamenni.

Amint elhatározzák, hogy mit tesznek a helyzettel, az elsődleges karakterek felriadnak megbízójuk kapuja előtt (Dreina katedrális melletti plébánia a Felsővárosban vagy Vasnyelők kolostora a városon kívül vagy a Csatornatisztítók céhháza a Középvárosban).

A feladat

A következő kép a megbízó kapujánál éri őket másnap, a köztes időt alvajárással töltötték.

A karakterek tehát felriadnak alvajárási állapotukból – ha az éjszakát duhaj módon töltötték, úgy minden pénzüktől megfosztva. Amint magukhoz térnek, tegnapi ismerőseik máris odalépnek hozzájuk és bevezetik őket a megbízójuk elé. Itt megkapják a feladatot, egy helyzetjelentést és egy induló nyomot, amin elindulhatnak.

Megkapják a feladatot a várost fenyegető bestiával kapcsolatban és kapnak egy iránymutatást, majd elbocsátják őket.

A plébánián egy díszes fogadóteremben várják őket busás reggelivel. Del Meral inkvizítor (pontosabban az Abbithangú, aki tökéletesen játssza a szerepét) az Oroszlánszív paplovagrend teljes vértetében feszít és szívélyesen, de tekintélyének tudatában beszél a karakterekkel reggeli közben.

Elmondja, hogy sajnos korábbi keménysége miatt valószínűleg nem bírja már a városi Antoh- és Dreina-egyház támogatását (sértő szavakkal a szemükre vetette a megalkuvó képmutatást, ami miatt Tharr hite szabadon tenyészik a városban) és a városgróf sem látja már szívesen (egyenes szóval rámutatott arra, hogy a városgróf csak egy báb és valójában a pártok harca határozza meg, hogy merre hajlik a keze). Ezért van segítségre szüksége a karakterek részéről, akik tőle látszólag független erőként be tudnak kapcsolódni a nyomozásba, amelyben azért már ért el eredményeket.

Del Meral úgy tudja, hogy a Vasnyelők kimérajá pusztít, a korábbi gyilkosságok csak bemelegítésül szolgáltak a valódi célpontok, mint az elhunyt főbíró előtt – elképzelése szerint a kiméra hamarosan újabb pyarroni célpontokra támad majd, várhatóan Antoh evilági helytartóinak körében. Mindehhez hozzáteszi, hogy nem lehetséges és nem is szabad nyíltan a Vasnyelők kolostorába menni és számon kérni a Háromfejű híveit, mivel részben azok irányítják a városgróft – bármifajta atrocitás tehát tovább ártana az egyháznak.

Indító segítségként elmondja, hogy megtudta, hogy egy *Lucius ves Gallevich* nevű shadoni bajvívó, aki jóban van a szegényebb rétegekkel is, kapcsolatain keresztül valamiért elég sokat tud a kiméra-ügy háttéréről, így del Meral szerint nála érdemes kezdeni a kérdezősködést. A bajvívó a *Tallér és korsó* fogadóban tart fenn szobát.

Tharr kolostorában a szörnyveremhez vezetik a karaktereket, itt vár rájuk Wykhlar Cyrr, Tharr egyházának vizsgálóatyája (quessor). A legfontosabb, hogy a kiméra ketrece bár még mindig бүдös, mégis teljesen üres, az avatott szem pedig jól látja, hogy nem tegnap ürült ki (hanem legalább fél éve).

A quessor elmondja, hogy csak néhány napja érkezett Vérkapun Ifinből, mikor értesült róla, hogy valakik visszaélnék Tharr szent bestiájának hírével és az egyházra hárítanak politikailag előnytelen gyilkosságokat. Nem akar nyíltan a városba menni, önmagát mintegy adunak szánja a megtorláshoz, a nyomozást a karakterekkel végeztetné.

Elmondja, hogy a kiméra már fél éve döglött, de a gyilkosságok azóta is folytatódtak, ám legutóbb emberi lábnyomokat láttak nem távol attól, ahol a kiméra nyomai eltűntek a gyilkosság közeléből. Elképzelhető valamifajta alakváltás vagy illúzió – mondja.

Elmondja, hogy az *Alsóváros Mocskosvíz részén* (ahol a csatornavíz a tenger egy lagúnájába ömlik a Kisasszony-patakkaal együtt és ahol a város csempésztevékenysége is zajlik) van egy Toronból száműzött asszony, *Larhia*, aki mérgekkel és füvekkel kereskedik és aki tudja, hogy pontosan mit is érdemes tudni a gyilkosságokról – „ismeri a megfelelő szájakat és szíveket.”

A Csatornatisztítók céhháza előtt, ahol az utca tucatnyi csatornanyílást fogad magába, *Vörössel* találkoznak, aki melleleg a Fehérszem klán első emberének, Fehér Árnýéknak az egyik intézője a városban – lévén az Árnýék soha nem volt még a felszínen. A karaktereket odabent Vörös levezeti jócskán a föld alá és átviszi őket több olyan helyiségen, ahol csavarokkal és kulcsokkal kikapcsolható csapdák várják az óvatlanokat, itt-ott pedig mágikus fürkésztést is kóstolgathatnak. Az út végén egy sötét terembe jutnak, ahol idővel néhány gyertyatartón világosság gyűl. A terem közepén egy trónus válik láthatóvá, melyet patkányok faragványaival díszítettek, rajta egy fehér csuklyás köpeny (benne maga az elemi sötétség emberi alakban) ül. A trón két oldalán hat-hat mozdulatlan, alig félméteres, fél térdre ereszkedett, csuklyás humanoid kőszobor, arcuk nem látható, a földet nézik.

A Fehér Árnyék óvatosan beszél a karakterekkel, hangján érződik, hogy valami miatt el van torzítva – akárha vastag kendőbe beszélne. Elmondja, hogy a városban hatalmas felbolydulást keltett a főbíró halála, de ő szeretne ebből minél nagyobb hasznot húzni. Ahhoz, hogy nagy haszna lehessen, hamar meg kell tudnia, hogy pontosan mi történik, ezért javasolja a karaktereknek, hogy derítsék fel számára, hogy pontosan mi is történik, hogy mi a helyzet a kiméréval. Minél hamarabb vannak eredmények, annál nagyobb jutalmat ígér.

Elmondja, hogy a városgróf, *Elerys dul Norvam dul Mordak* minden héten, így a mai éjszaka is elmegy a *Lila bársony bordélyházba*, ahol különleges élvezeteinek – tízéves korukat töltő lányok vad megerőszakolásának és megfojtásának – él őrei gyűrűjében. Ha az ilyenkor a hintójában várakozó hűséges talpnyalóját, *Zayl Tress hivatalnokot* sikerülne szóra bírni valahogy, biztos tudna néhány érdekes dolgot mondani a gyilkosságokkal kapcsolatban.

Ösvények

A karakterek követik a nyomokat és előbb-utóbb eljutnak a város határában lévő szoborkertbe.

Lucius ves Gallewich, Tallér és korszó fogadó, Olajfák sétánya, Középváros

A jóképű bajvívó a Tallér és korszó fogadóban található, amely egy kellemes fogadóház a Középváros egyik legszebb utcájában, az Olajfák sétányán. Mészelt épületében nem működik kocsmá, a Tallér és korszó valóban és a szó szoros értelmében fogadó, melynek azonban van saját sütődéje, konyhája és vendéglője is, ahonnan több tehetős polgár nap mint nap jóllakottan tér haza ebéd és vacsora után. Állandó asztala van Luciusnak és habár ő maga keveset tartózkodik ott – inkább szobájának magányát kedveli, ahol egyre összetettebb rím sorokat fabrikál –, párbajsegédje, az idős *Bannovius Firannar* nagyon ritkán van távol. Az egykori shadleki kismemesből lett segéd segítőkész és hamar lehívja urát.

Lucius elmondja a karaktereknek, hogy mindaz, amit látott és hallott, párbajainak ügyében került tudomására és így becsületbeli titoknak számít – amelyet csakis becsületbeli üggyel kapcsolatban lehet kiadni. A bajvívó információinak megszerzésére két út kínálkozik: 1) Kierőszakolni belőle varázssal vagy kízással és 2) Párbajra hívni. Becsületbeli ügy ugyanis például rendezni egy tartozást, így ha Lucius tartozna a karaktereknek, úgy kénytelen volna elmondani, amit tud. Ha egy szívességet kérnek tőle nyertes párbaj esetén és legyőzik párbajban, úgy természetesen Lucius törleszteni fog és beszél. Amint rendezték a párbaj részleteit, a karakterek úgy töltik el a rendelkezésre álló időt, ahogy kívánják.

A párbajra mindenképpen a hajnal első sugarainál és a város melletti régi szoborkertben kell, hogy sor kerüljön egy-egy segéddel – köti ki a shadoni –, és mindenképpen az Alleghieri-kódex szerint kell zajlania. Ettől eltekintve bármire kapható, ő maga az első vérig tartó párviadalt kedveli leginkább.

Ha maguk közül nem tudnak méltó segédet állítani és Lucius felszólítására ennek keresésére indulnának, úgy *Riverro con Cardas*, egy gorkviki fiestino fogja ajánlani magát, aki már számos párbajban segédkezett és maga is több viadalt vívott, melyet kendői és levelei is igazolnak (ezek eredetiek). Nem túl nyomulós, de azért néhány aranypénzért elvállalná a segédi feladatokat.

Lucius a negyedik órában, hajnal előtt mintegy órával várja őket a város Oroszlános kapujánál a Felsővárosban, amelyre hat hatalmas oroszlánfejet készítettek kiváló vasöntő mesterek. Innen együtt mennek a ködlepte szoborkertbe, ahol a hajnal első sugarainál sor kerülhet a párviadalra.

Amíg Lucius és a csapat választott bajnoka összecsapnak, a nézők körül alig észrevehetően megsűrűsödik a köd (Észlelés-próba a köd 80%-os Lopakodása ellen a fentiek szerint). A gomoly aztán váratlanul támadást tesz a karakterek legnagyobbika ellen (egy mocsárköd támadt rájuk, így ha a karakterek közel állnak egymáshoz, akár egyszerre többre is támadhat), s az első sebzések levonása (vagy le nem vonása) után az érintett karakterek az álom következő jeleneténél találják magukat.

Larhia kunyhója, Mocskosvíz kerület, Alsóváros

A Mocskosvíz kerület egyike Sel Duriem legrosszabb kerületeinek. A sós lagúnába, amely köré épült, egyként folyik be a Kisasszony-patak és a város szennyvízcsatornáit, sekély, mocskos vizét a tengertől egy jókora kikötőlánc is elzárja, ami miatt csak ladikkal hajózható. A düledező fa és agyagvaskók között a város csatornáit futnak bűzös-mocskos folyamban, felettük düledező hidak. A viskókban főként halászok és tengerészfeleségek élnek és éheznek, akiket a város csempészei boldogítanak naphosszat, az utcákon lófrálva és bajt keverve. A városőrség mintha csak azért lenne a kerületben, hogy a csatornában talált holttesteket elszállíttassa vagy kenőpénzt fogadjon el.

A kusza utcák egyikén találják Larhia kunyhóját, amely a jellegzetes mocsári boszorkakunyhó kinézettel dolgozik – befelé dőlő falak, nádtető, füstölgő kémény, odabent rotyogó tűz, kacatok és szárított mindenfélék mindenfelé, veszélyes bugyborékolás a hátsó részéről, hullók és madarak kalitkáiban, hatalmas kosz és rumli.

Larhia fogatlan vigyorral (bár Lélektannal észrevehetően idegesen), de szívélyesen üdvözlí és ülteti le őket – már értesült róla „az Erőktől”, hogy jönni fognak. Larhia különleges képessége abban rejlik, hogy ajzószereitől kába álmaiban Malvaise, a Lidércálmok úrnője gyakorta biztosít neki látomásokat a jövőre nézve, akárha az Igazalom varázslatot alkalmazná a boszorkányok eszköztárából. Ettől eltekintve pedig egy minden hájjal megkent vén gazember, aki kiválóan ért a mérgekveréshez és herbalizmusához – no meg az önsajnáltatáshoz.

A karaktereket meghallgatja, aztán előadja, hogy habár tudna nekik segíteni, neki magának is van ám egy nagy gondja. Sajnos azonban azelőtt, hogy bővebben kifejthetné, hogy mi is ez a gond, a probléma máris házhoz jön. A támadók nem kérdezősködnek, a boszorkára – és persze a karakterekre – gyűjtják az egész kócerájt, Larhiástul, mindenestül és odakint várnak felajzott számszeríjakkal, bekészített varázslatokkal. Amint a karakterek akcióba lépnek, hogy megvédjék informátorukat, az ellenség azonnal Larhia elpusztítását jelöli meg fő szempontnak és azon dolgozik, hogy a fogatlan banyát eltegyék láb alól.

Ha a támadókat sikerült elkergetni és Larhia is életben maradt, a banya elmondja nekik, hogy régi adóssai, a Fehérszem tolvajai küldhették rá a végrehajtókat, de most egy ideig nyugtuk lesz. Többet semmiképp nem árul el az egész háttéréről, mert „nem akarja belekeverni a karaktereket még jobban.” Elmondja, hogy segíteni fog a karaktereken a segítségért cserébe, amihez most szüksége van néhány órára, hogy „kapcsolatba lépjen az Erőkkel.”

Amint rendezték a segítség részleteit, a karakterek úgy töltik el a rendelkezésre álló néhány órát, ahogy kívánják. A várakozási idő letelte után Larhia el tudja nekik mondani, hogy mit sügtak neki az Erők:

„Az utatok pedig ködborította, kővé vált hősök közé, bronzba öntött legendák útjára vezessen, hogy megismerjétek a múltat és a jövőre nézve is eligazodhassatok.” Szóval a szoborkert...

A szoborkertbe akkor kell menniük, amikor ott sűrű a köd („ködborította”). A kövé vált hősök között bóklászva hőseink körül alig észrevehetően megsűrűsödik a köd (Észlelés-próba a köd 80%-os Lopakodása ellen a fentiek szerint). A gomoly aztán váratlanul támadást tesz a karakterek legnagyobbika ellen (egy mocsárköd támadt rájuk, így ha a karakterek közel állnak egymáshoz, akár egyszerre többre is támadhat), s az első sebzések levonása (vagy le nem vonása) után az érintett karakterek az álom következő jeleneténél találják magukat.

Zayl Tress, a városgróf hintaja a Lila bársony bordélyház közelében, Örömváros kerület, Alsóváros

A Fehér Árnyék által mondottak mindenben megállják a helyüket. Az Örömváros kerület félszáz bordélyából az egyik legtekintélyesebb és mindenképpen a leggazdagabb a Lila bársony, amitől Éjközép körül alig néhány nyíllövésnyire, egy csendes téren várakozik unottan a városgróf hivatalnoka, Zayl Tress.

A térre vezető utcákon három-három városőr, a hintó körül hat gárdista őrzi a hintó nyugalját a városgróf gárdájából az őket kiegészítő Vérkelyhes tanácsnokkal együtt, aki a kocsiban beszélget Zayllal és tetoválásai révén látja a láthatatlant 3E-ig. A hintóbakón a kocsis szendereg.

A karakterekre van bízva a mód, ahogy a hintót megostromolják, de vegyük figyelembe, hogy a gárdisták profik és az oktan önmészároltatás helyett akár el is indíthatják a kocsit – a legokosabb megoldás a karakterek részéről tehát az, ha felkészülnek arra, hogy a hintónak tennie kell egy kört az utcákon, mire a gárdisták fellármázzák a városgróft és közben támadják meg ténylegesen.

A hivatalnok mindenesetre kegyelemért könyörög és elmondja, hogy van bejárása a városgróf dolgozószobájába, ahol titkosabb levelezését intézi, hiszen ő takarít utána a szennyes ügyekben. Hajnalra megnézi a papírokat és rájön, hogy hol érdemes folytatniuk a karaktereknek a kutatást. Lélektan vagy varázs segítségével is megállapítható, hogy a nem túl bátor Zayl bizony nem hazudik, bármikor kész elárulni városát és urát.

A férfi azt mondja, minden reggel ki szokott menni sétálni a szoborkertbe – ha tehát feltűnésmentesen akarnak négy szemközt találkozni, találkozzanak hajnalban a szobrok között. Amikor a karakterek a szobrok között vágnak át, hogy találkozzanak az áruló tanácsossal, hőseink körül alig észrevehetően megsűrűsödik a köd (Észlelés-próba a köd 80%-os Lopakodása ellen a fentiek szerint). A gomoly aztán váratlanul támadást tesz a karakterek legnagyobbika ellen (egy mocsárköd támadt rájuk, így ha a karakterek közel állnak egymáshoz, akár egyszerre többre is támadhat), s az első sebzések levonása (vagy le nem vonása) után az érintett karakterek az álom következő jeleneténél találják magukat.

A második álom

A szoborkertben éri őket az újabb váltás a múltra, ahol megölik a kimérát.

A karaktereket a Vasnyelők kolostorának kapuművén taszítják ki éppen Tharr-szerzetesei. A karakterek ½ Fp-n és 2-vel csökkentett fizikai értékeken vannak, nem viselnek ruhát és fegyverük csak egy-egy tör, ám tudják, hogy alig félezer lábnyira innét elrejtették felszerelésüket egy barlangban, amit ha megszereznének, sokat javulna a helyzetük. Azt ugyanis tudják, hogy a kolostorból hamarosan kieresztik a kimérát, hogy egyenként lemészárolja őket. Tudják, mert ők intézték így.

Az istenítélet során a kimére a második körben kitör a kolostorból, a harmadik körben a nyomukba ered. A karakterek rohanva Gyorsaság x 5 lábat tesznek meg körönként (ez most 2 x 5-tel csökken az alacsonyabb Gyorsaság miatt), a kiméra tehát mindenképp beéri legalább az egyiküket azelőtt, hogy az elérné az elrejtett fegyvereket.

A harc pontos kimenetele a karaktereken múlik, ám mesélőként vigyázzunk! Feltétlenül intézzük úgy, hogy ha másképp nem, hát az utolsó karakter utolsó csapásával elpusztuljon a bestia (hiszen ez így történt a kaland múltjában)! Ha a játékosok élvezik az istenítéletet, nyugodtan meséld hosszán, részletesen – ha nem annyira élvezik és inkább folytatnák a jelenbeli játékot, úgy csak néhány percet vesztegess rá.

A kiméra így is, úgy is elpusztul, s ahogy meggyötört teste összeesik, az elsődleges karakterek is leborulnak a szoborkert egy szoborcsoportja előtt (immár újra és véglegesen a jelenben).

A szobrok emlékezete

A következő kép egy szoborcsoport előtt éri őket a szoborkertben, amely szobrok egyike telepátiával szól hozzájuk

A jelenet elképzelhető, hogy csak egy karakterrel történik meg – az egész annak a függvénye, hogy hányan szenvedtek el sérülést a mocsárkőd támadásától. Hogy utána mi történt, az kiesett a sérülteknek, az viszont biztos, hogy a megtámadottak most a szobrok előtt vannak, míg a sértetleneknek most tűnik fel, hogy társaik eltűntek.

A szoborcsoport egy gyönyörű nőre boruló, szép férfitestet ábrázol, a pár lábainál egy visszataszító koldus-forma csúszik, a háttérben pedig több kisebb humanoid került megfaragásra. A karakterek egyikének fejében egyszerre lágy, selymes női hangon üzenetek érkeznek.

A női hang Chassydisként mutatkozik be, mint az Abbit kosok livinnai boszorkánya és esdeklőn segítséget kér. Elmondja, hogy őket csúnyán rászédtek, mivel a várossal kapcsolatban tudomásukra jutott nyugtalanító híreket rossz személlyel osztották meg s a következő dolog, amit felfogtak az volt, hogy a szobrok között, egy félreeső, rejtett részen rituális áldozatokká váltak.

Elmondja, hogy a városban egy ősi, gonosz szekta munkál, amelyiknek célja, hogy a város a lehető legnagyobb káoszba és pusztulásba sülyedjen, hogy ők győzedelmes vezetőként kivezethessék azt belőle és így szerezzenek nagyobb, országos szintű legitim politikai hatalmat.

A mesélést eddig nem akadályozó csapatok számára hozzáteszi, hogy a szekta nagyon veszélyes, tagjai képesek ősi vadak formáját felöltöni, akár Felice hívei a megfelelő éjszakán. Ha a játékosok nem csak nem akadályoztak, de eddig kimondottan jól dolgoztak a kaland során, úgy a boszorka elmondja azt is, hogy Nak-Rad a szekta neve, ami az ősi lupár vért kívánja a mostani aszisz vér uralmára emelni és aminek több nagyvárosban és politikai szövetségben vannak érdekeltségei, követői, de sehol nem olyan erősek az ország Ifintől innenső felén, mint Sel Duriemben.

Végül elmondja, hogy a karakterek mit tehetnek, hogy pontot tegyenek a várost belülről rágó mótely ügyének végére. A város őrkapitánya ugyanis tagja a szektának és tisztában van a szekta rejték helyével, ahol hamarosan nagy szertartást készülnek végrehajtani. A karakterek új, legfőbb feladata, hogy valamilyen módon a boszorka elé hozzák az őrkapitányt (élve vagy halva) és az őrkapitány szállásán lévő, ketrecbe zárt kis bestiát (ginsourt), ami elengedhetetlen lesz számukra a bejutáshoz a nagy eseményre.

Az információk mentén tovább haladhatnak és idővel megszerzik a megoldáshoz elengedhetetlen ginsourt az őrkapitány szállásáról.

Ha a karakterek a Lucius-szálon kerültek ide és legyőzték Luciust, úgy ő elmondja, hogy az őrkapitány minden harmadnap reggel kilovagol hat gárdistával a Tharr-kolostorhoz, ajándékokkal gazdagon megrakva egy olyan szekéren, amelyen Lucius, nemesi becsületszavára, egy kis ormányos majmot látott kalitkában.

Azt, hogy a karakterek hogyan oldják meg Chassydys küldetését, teljes egészében rád bízom, mindenesetre biztosíts nekik legalább egy szociális és egy alvilági lehetőséget is. Felkereshetik Vöröst vagy Fehér Árnýéket, hogy hozzon nekik össze egy találkozót az őrkapitánnyal, megközelíthetik egyházi úton is vagy meglephetik szórakozás közben, amikor a városi arénában figyeli a viadalt vagy a bordélyban mulatja az időt.

A jó öreg betörés és behatolás sem rossz út, a ginsourt pedig akár az őrkapitány beosztottainak manipulálásával is kihozathatják. Ha ismerik a kapitány háromnaponta ismétlődő szokását, úgy eközben is megtámadhatják, ilyenkor ugyanis viszi magával a kis bestiát.

Végjáték

Miután a karakterek megszerezték a ginsourt a ketrecben és az őrkapitányt, elhatározhatják, hogy visszamennek-e a szoborkertbe, vagy a saját kezükbe veszik végre a sorsukat. Chassydys mindenesetre a megszállt karakter első éjszakáján varázst bocsát a többiekre és ha megvan a ginsour, felparancsolja a többieket és kimennek a szoborkertbe.

Ha a karakterek korábban nem intézkedtek a boszorkával kapcsolatosan (mondjuk nem beszéltek róla az inkvizítornak (Abbithangúnak) vagy a Fehér Árnýéknak, aki figyeltetné őket ezért) akkor bizony bajban érezhetik magukat.

Mindenesetre épp hajnalban érkeznek a szobrok közé, Chassydys társai elé, ahol azonban a hajnali köddel újra és újra megerősödő Malvaise-varázs (ami felelős a karakterek múlt-látásáért is, emlékszel?) ezúttal is a segítségükre siet és épp akkor rázza le róluk a boszorkány varázslatait és kötéseit, amikor a testükbe költöző lelkek a beleegyezésüket kérik a testük használatára. Érzik a másik lélek hatalmát és bosszúvágyát és könnyen találnak olyan eszméket közöttük, amikkel tudnak azonosulni (mivel a kosok épp ilyeneket mutatnak).

Hivatalosan ezt a kérdést az Akaraterő értéke döntené el, ám a Malvaise-varázs ezúttal is megsegíti a karaktereket és pontosan akkorára változtatja (ha kell, csökkenti is!) a karakter Akarateréjét, amekkora a bitorló lélek Akarateréje lenne és egyértelműen biztosítja a karaktereknek a döntés jogát.

A játékosoknak kell tehát dönteniük. Ha megtagadják az erősebb lelkeket, érzik, nem győzhetik le a szektát, ha viszont elfogadják az új lelkeket, tudják, hogy lehet, hogy soha nem szerzik vissza tőlük a testüket. Lássuk hát.

A ginsourral felszerelve kiszabadítják a szoborcsoportba zárt kalandozók lelkeit, akik átveszik felettük az irányítást...

Ha a karakterek engednek a csábításnak, úgy először is karakterlapot cserélnek. Az Abbit kosok karakterlapjaira felvezetik saját fizikai értékeiket és hozzáadják a tíz feletti részeket a megfelelő értékekhez (a karakterlapon ezek eleve üressel lesznek kihagyva), aztán indulhatnak is, hogy új, hatalmasabb karaktereikkel véres rendet vágjanak a szekta soraiban.

... és velük vagy nélkülük megostromolhatják a Nak-Rad szentélyét...

Az őrkapitány vagy Chassydys mindenképpen tudja, hogy hol a Nak-Rad szentélye. Az Onpor ezernyi barlangjának egyike a bomlasztó rend itteni szertartásainak központjául szolgál, benne egy csiszolt bazalttömb a jókora oltár, mely az elmúlt évtizedekben számos ember vérért látta már.

Ha az eredeti karakterek érkeznek ide, feltehetőleg nem a központi szertartásra érkeznek, ami viszont lehetővé teszi számukra az esélyes, ám nehéz küzdelmet. A karakterek legnehezebb ellenfele ezúttal Jassar lesz (akit a modul elején említettünk a Tengeri Oroszlán árbocson).

Ha mint Abbit kosok érkeznek, úgy épp a szertartásra toppannak be, amikor az Abbithangú is itt tartózkodik, jóval komolyabb kihívást tartogatva nekik.

... vagy időben, ám dolgavégezetlenül távoznak a városból, nyomukban a Nak-Rad vizitoraival...

Ha a békésebb – bölcsebb/gyávább – utat választják, egyszerűen odébb is állhatnak és még egy ginsourral is gazdagabbakká válnak. Sajnos mindaz, amit megtudtak, túl veszélyes a Nak-Radra nézve, ezért az Abbithangú utánuk küldi Jassart és néhány fejevadászt, hogy végezzen velük.

A kaland ugyan most véget ért számukra, ám a következő történetben a karakterek egy 5 pontos Üldöző és egy 3 pontos Ellenség hátránnyal gazdagabban kezdenek és nem is tudnak róla.

--- VÉGE ---

ÉRKEZÉS A VÁROSBA

BEMESÉLÉS

Orris Hystam
del Meral követe
inkvizítor

Anghar
Vasnyelők intézője
kereskedő

Cassa
Vörös követe
utcakölyök

Első álm

Lyserol del Meral
Dreina-templom
inkvizítor

Wykhlar Cyrr
Vasnyelők kolostora
quessor

Vörös
Csatornatisztítók céhháza előtt
Fehér Árnék jobbkeze

Fehér Árnék
Csatornatisztítók céhháza
Fehérszem klán vezetője

Lucius ves Gallevich
Szoborkert
bajvívó, párbaj

Larhia
Mocskosvíz
boszorka, védelem

Zayl Tress
Lila Bársony bordély mellett
hivatalnok

Második álm

CHASSYDYS ÜZENETEI, FELADATA
Szoborkert

BAYLAR KRELL ŐRKAPITÁNY LESZERELÉSE

GINSOUR MEGSZERZÉSE

Szoborkert
Harc a testekért

Nak-Rad szentély
Harc a szektával

Sel Duriem
Távozás a városból

Sel Duriem

A dul Mordakok gyakorlóvárosa

Bevezető

A város az Onpor oldalába épült, lépcsőzetes emelkedésű, mintegy 14-16 ezer fős település, melyet négy nagyobb részre lehet osztani színvonaluk, biztonságuk és lakosságuk szerint. Ezek az Álsó-, Közép- és Felsőváros illetve a Fellegvár. A különböző nevű városokat további kerületekre lehet osztani, melyek már utalnak a környékre (Mocskosvíz, Kovácsok útja, Oroszlán kerület). A város két kikötővel rendelkezik, melyek az Alsóváros Raktárváros és Halászáros kerületeinek találkozásánál létesült Sirály-kikötő és Középváros mellett kiépített Köz kikötő. Az előbbit elsősorban sajkások, rákászok használják, de kisebb vitorlásokon ide érkezik be a kereskedelmi áru kisebb értékű – ám nagyobb mennyiségű – hányada is, míg az utóbbi mellett a szél két-háromárbocosok vitorláit lengeti, melyek vagy megszabadultak már terhüktől vagy kimondottan emberek szállítására készültek. Sel Duriem kettőből harmadik kikötőjét Mocskosvíz jelenti, amely a város mellett a tengerbe ömlő Kisasszony-patak, egy sós-meleg tengeri lagúna és a város szennyvízvezetékeinek kivezetéséből létrejött zöldes-bűzös víz körüli hajólakásokat jelenti. Mocskosvíz hivatalosan nem is hajózható, ám az éj leple alatt rendszeresen siklanak be hosszú, alacsony merülésű csempészbárkák, ahol a városi adóktól mentesen rakodhatják ki áruikat a kevésbé tisztességes kereskedők.

A városokra egyenlő számban oszlik el a mintegy kétszáz fős városőrség, a Rákgárda. Az egyre kisebb területű városok egyre jobb közbiztonságnak örvendenek. Míg a város lakosságának kétharmadát tömörítő Alsóvárost hatvan fő vigyázza, úgy a Középváros négyezer emberére hasonló számban vigyáznak – az ötszáz-hatszáz fővel lakott Felsővárost már kimondottan jól őrzik, hiszen itt minden tizedik polgárra jut egy jól képzett városőr. Mert Sel Duriem városőrei szinte mindenre fel vannak készítve és bizony egytől egyig kiszolgált veteránok a dul Mordak légiókból. Minden kerületben található egy-egy kisebb bástya vagy barakk, ahol a Rákgárda a gyakorlatait végzi és ahol tárgyalásukig az elfogott bűnözőket fogva tarthatják, a központi irányítást azonban a Fellegvár oldalába felhúzott Rákkaszárnya látja el. A többépületes, fallal körülvett erődben vannak a város legnagyobb, majd' százötven férőhelyes börtöne mellett a gárdát segítő varázstudók szobái és az őrkapitány lakosztálya is.

A lépcsőzetes elrendezésű Sel Duriem úgy emelkedik, ahogy az Onpor engedi. Az Alsóváros legtöbb telepe mindjárt a Quiron-tenger partja mentén található, ahonnan hat nagy, színekről elnevezett lépcsős út vezet feljebb, átszelve a Középvárost és a Felsőváros egyes terein egyesülnek. Ez a hat út a Vörös, Kék, Zöld, Fehér, Fekete, Sárga Lépcső, melyeket a színüknek megfelelőre festett, jól-rosszul látható lépcsőfokok és az út két oldalára időnként kihelyezett, megfelelő színű lobogók jeleznek. A lépcsősorokat időnként kisebb terek, kutak törik meg – természetesen a Középvárosban – ahol konflisok várakoznak, hogy kisegítsenek bárkit, aki kényelmesen akar felsőbb szintekre jutni és ki tud ezért fizetni 5-10 rézpénzt. A kocsik természetesen nem a lépcsőn közlekednek, a kisebb utcákon húznak el – néha szédületes sebességgel – és kerülő úton, meredeken emelkedő utcákon törtetnek egyre magasabbra.

Alsóváros

Az Alsóváros valójában nem összefüggő, kerületei önálló egységeket alkotnak, melyeket csak egy-egy jól-rosszul karbantartott utca köt össze. Rögtön a parton található a Halászáros a megfelelő mesterséget űzők kunyhóival és a kikötőt felügyelő, komor őrbástyával és mellette a világítótoronnyal, egy-két kocsmával, amely mellett kevéssel, a Sirály-kikötő mélyebb öbleiben pedig a Raktárváros épült, ahol téglá- és betonraktárak várakoznak megtöltésre egymás mellett. A Raktárváros munkásai a Vályogvárosban laknak, amely az Alsó- és Középvárost elválasztó fal tövében épült. Ez alkotja a legjellegzetesebb szegénynegyedet, amelyet Abaszisz csak nyújtani tud – többemeletes bérházak, ahol egy-egy szobában tengetik szomorú-szegényes életüket az itt élők, szűk sikátorok, ahol egy lovas már nem férne el, játszadozó kiskölykök és szemfüles tolvajok. Az Alsóváros félreeső városát alkotja a Mocskosvíz, amelyről fentebb már ejtettünk néhány szót. Hozzá kell tenni, hogy Mocskosvíz városrészben húzzák meg magukat mindazok, akiknek nincs pénzük tisztességes szállást váltani maguknak a Középvárosban vagy egy viskót fenntartani az Alsóváros Halászárosában vagy egy szobát bérelni a Vályogvárosban. Általában a legszegényebb, legelkeseredettebb koldusnép és a városörök szemei elől eltűnni kívánók élnek itt, no meg az alantasabb mesterségek űzői. Csatornakotrók (akik a város csatornáit mélyítik és tisztítják), hajóvakarók (akiknek az algák és kagylók levakarása a feladata), lagúnahalászok (akik a lagúnában felbukkanó holttestek és nagyobb uszadékok kipucolása a dolga), besúgók, egykori adósrabszolgák és azok a szajhák osztoznak a viskókon, akik már egyik bordélyba sem kellene. Mocskosvíz „háza” valójában a bűzhödtt lagúnán rothadó csónakok és hajók felületére emelt, uszadékfából és koszból tákoltt lakóalkalmatosságot, melyek egyedül az esőtől és naptól védenek, habár attól sem nagyon. Mocskosvízbe a városörök csak valamilyen fegyelmi kihágás miatt kerülnek – a Rákgárda legaljasabb, legkegyetlenebb őrei figyelik az utcákat, de visszaéléseik miatt nem ritka, hogy a kerület lakói a maguk módján állnak véres bosszút. Az Örömváros pont az, aminek a neve sugallja és valószínűleg a legkellemesebb az Alsóváros városai közül. Bordélyházak, ivók, fogadóházak, Noir egy szentélye, uzsorások, behajtók, áfiumárosok osztoznak a területén. Az Onpor fentebbi részein, a Felsővárossal egy magasságban – de továbbra is az Alsóváros igazgatásához sorolva örölnék a Malomváros malmai, melyek egyrészt szelet fognak lapátjaik közé, másrészt a Kisasszony vizével örölnék. Az Alsóváros másik rendezett környéke ez – a szíjas molnárlegények általában a maguk módján rendezik el a tolvajokat és besurranókat, a szakmabeliek pedig bármikor igazolják, hogy a szerencsétlen ficsúr csak beszorult a malomkövek közé és nem ember törte el a gerincét...

Középváros

A Középváros épületei általában kétszintesek, utcafronton egy kapubejáróval és egy személybejáróval is bírnak, utcánként tíz épületből háromnak erkélye is lehet. Egy-egy udvarban 5-6 család is megél vagy egy mesterség űzője és annak családja. A Középváros utcái általában kövezettek és maguk az utcák meglehetősen biztonságosak is, itt-ott kutak, vízgyűjtők teszik kellemesebbé a forró évközépi hónapokat, máshol köereszek alá húzódhatnak az esőt nem kedvelők a gyakori záporok alatt – azért a sikátorokat még érdemes elkerülni, különösen napnyugtától napkeltéig. A Középváros kerületeit utcáknak, utaknak hívják, amelyet az efféle utak és a körülöttük húzódó sikátoros környékek lakóinak mestersége alapján határoznak meg. A Serfőzők útja, a Kovácsok útja, a Fogadók sétánya és a Mészárosok utcája a legismertebb és leggazdagabb környékei a Középvárosnak. Itt található az Arénatér is, ahol, nevéhez hűen, a város kisebb gladiátorarénája emelkedik. A város legtöbb előkelősége legalább két-három rabszolgát állandóan tart és edz, hogy a havonta rendezett viadalokon szórakoztassák őket és a fogadásokból jövő bevételekkel gazdagítsák tulajdonosaikat. Szabad gladiátor csak három van a városban, akik viszont a többiek kiképzésével foglalkoznak és csak különleges alkalmakkor lépnek színre, de ilyenkor sem életre-halálra vívnak meg.

Felsőváros

A Felsőváros tövébe már nem építettek házakat, a vastag fal pedig valóságos kapuművel szolgál a belépni kívánók legnagyobb álmélkodására. Oromcsipke és fiatornyok bizonytalanítják el az ártó szándékkal közeledőket, a Felsőváros utcáinak vizét pedig sárkányos vízköpők folytatják a fal tövében ásott csatornába. A városrészt, melyet 3E-ig védenek az Elemi-, TAM, Tér- és Szimpatikus mágiától négy nagyobb kerületre lehet osztani, melyet a Felsővárosba a Középvárosból nyíló kapukról vagy az azokat őrző szobrokról neveztek el. Minden kerületnek megvan a maga jellegzetessége és épületei, amelyeket azonban csak a megfelelő előkelőségi idézés (pecsétes levél) vagy 1 arany kapupénnel megfizetésével lehet megismerni. A Rák kerület a legnagyobb területű, a bevezető kaput ezernyi rák faragott motívuma díszíti. Itt található a város előkelőségeinek, a városgróf hivatalnokainak villái, melyek egyenként az utcák egyharmadát alkotják. A Rák kerület őrzi a Rákkaszárnyát és a városgróf bankházát is, amelyet a város nagyobbik pártja tart fenn. A Felsőváros üzleteinek jó része is itt található, azaz jobb ékszerészetek és selyemszabók, drágakőfaragó és néhány bérvarázsló is itt tevékenykedik, ahogy az abbitból készült fegyvereket árusító üzleteket is itt hozták létre, közel az üvegfúvókhoz. Az Oroszlán kerület a fogadókat és az egyházi épületeket tömöríti, az Aranyhattyú és a Márványsirály fogadókkal, Dreina hatalmas, Darton, Kyel és Alborne szerényebb templomaival, Sogron és Tharr szentélyeivel és két jókora márványoroszlánnal, melyek a kaput őrzik. A kerület egyetlen parkjában található Arel szentélye is, amely voltaképpen egy hosszúkás, feketére kormosodott sziklaoszlop, mely hosszában repedt ketté, körülötte pedig jó három láb szélesen üszkös-szürke a föld. A legenda szerint élt egykor egy nyughatatlan pegazus, aki szerette az emberek társaságát és rendszeresen kereste azt. Egyszer azonban kíváncsiságában rossz emberekre talált, s a kapzsi, felfuvalkodott emberek elfogták és ehhez az oszlophoz kötötték, majd elmentek, hogy megtudják, hogy miként csinálhatnának pénzt az állatból. A fejedelmi vad az istenekhez fohászkozott segítségért, így Arel, látva rabságát, hatalmas vihart kavart és egy óriási villámmal kettésűjtotta az őt fogva tartó oszlopot, ám dühében nem figyelt a villám irányítására, ami így porrá változtatta a pegazust és a lába nyomát is – az ő szomorúsága miatt nem nő azóta a környéken semmi. A Lótusz kerület a Felsőváros szórakoztatásáért felelős, így a színház épülete, fürdők, jókora fesztiválterek, két park és Ellana temploma található itt néhány bájitalt, ajzószeret kínáló kereskedő üzlete mellett. A Sárkány kerület kapujára hatalmas vízi sárkány került és főterén egy feltekeredett tengeri kígyót ábrázoltak értő kezű művészek. Ez a város igazgatásának kerülete, a hivatalokkal, kincstárakkal, a Tanácsházzal és a bíróság épületével. Ez utóbbi előtt hajtják végre a kivégzéseket, amikor a kerületbe vezető Sárga és Kék Lépcsők felől ingyenessé teszik a belépést a kerületbe.