

A MIRENKAI RAGÁLY

EGY KALAND A SOHAFELEDŐK MESÉIBŐL

Írta és illusztrálta:
Molnár Attila

Játékosok javasolt száma:
2-6

Kalandorok ajánlott tapasztalata:
Kezdő, 0 XP

Kódex kötet:
Szürke - Fekete

nevodamaan.hu



Alap tudnivalók:

A történet középpontjában álló kalandorok (akik akár egy csapatot is alkothatnak, vagy út közben is összeverődhetnek) tudomást szereznek róla, hogy a közelben elhelyezkedő Mirenka faluban pár nappal ezelőtt igen súlyos és pusztító járvány ütötte fel fejét, mely járvány kapcsán az ügyeletes hatóságok a hirdetményekben nem tisztázott okok miatt mágikus eredetet feltételeznek. Sir Edmund, Kosaka városának második várnagya, aki három nappal ezelőtt befogadta és karanténba helyezte a Mirenkából érkező menekülteket, felhívást tett közzé, miszerint busásan megjutalmazza azokat a bátor vállalkozókat, akik bemerészkednek a fertőzött területre és végre bizonyossággal azonosítják a fertő eredetét. Hőseink a pénz, a kaland, vagy netán a jóakarát hatására útra is keltek a felhívást olvasván, és ma reggel meg is érkeztek a Kosaka mellett fellelhető karanténhoz, hogy találkozzanak Sir Edmunddal.

Háttérinfók (amikről csak a Mesélőnek kell tudnia):

Fontos leszögezni, hogy az itt felsorolt információk közül néhányról (pl.: a környék gazdasága és a nemrégiben felmerült probléma a fosztogatókkal) egyes játékosok tudhatnak valamennyit, amennyiben karakterük háttére ezt indokolja. Azonban a Pásztor kilétét és motivációit az izgalom és érdeklődés fenntartása végett érdemes lehet titokban tartani, amíg azt ki nem derítik a kaland folyamán, már ha egyáltalán kiderítik.

- **Kosaka gazdasága:** Kosaka alapvetően egy mezőváros, fő bevételi forrása a környező falvak és tanyák terményeinek exportálásából ered. Ebből adódóan kiszolgáltatott minden olyan tényezővel szemben, amely gátolja a faluk népeit a termelésben, vagy a megtermelt növények és tenyésztett állatok halálát eredményezi. Ezenfelül érdemes még tudni, hogy ez a környék egyetlen nagyobb települése, így a helyi piac és kereskedelem központja, következésképp az itteni árusok nehézségei a teljes régióban pénzügyi gondokat generálhatnak.

- **Kereskedelmi problémák:** Kosaka export tevékenységének elsődleges célpontját az északi hegyeken túl fekvő területek jelentik, ahol a hideg és zord időjárás miatt igencsak nehézkes agrártevékenységet folytatni. Azonban az elmúlt időben banditák kezdték fosztogatni a hegyek közt áthaladó szállítmányokat. Erre válaszul az első várnagy, Sir Igor a város haderejének javával a martalócok kiirtására sietett, hogy helyreállítsa a zavartalan kereskedelmet és megelőzze a kieső bevételek által keltett problémákat. Azonban ezzel alaposan lecsökkentette a város közvetlen védelmét és hadászati cselekvőképességét.

- **A mirenkai járvány jellemzői:** A ragály először a terményt kezdte pusztítani, majd pedig áttért az emberekre is, akiken igen különös tüneteket eredményezett. A fertőzöttek eleinte csak fásultak lesznek, majd egy tompa, éber álmra emlékeztető állapotba kerülnek. A folyamat vége egy öntudatlan katonán állapot, ahogy a beteg lelke és tudata lassan elhal megfakult testében a természetellenes ragály következtében.

Ezenfelül a Mesélő részéről opcionálisan választhatóak fizikai elváltozások is, elsődlegesen az alany szerveinek, húsnak lebomlása és a rothadásnak indult bőr. Mindazonáltal ez egyáltalán nem szükségszerű, és csak akkor használjuk, ha tudjuk, hogy a játékosok közül senkit sem zavar az ilyesfajta vizualitás alkalmazása.

- **A járvány jelentősége:** Mint ahogyan azt már a Kosaka gazdaságáról szóló részben is említettük, a falvak termelésének visszaesése komoly gazdasági fenyegetést jelent a környék minden lakosa számára. Ebből adódóan egy eddig még nem látott és tüneteiből kiindulva természetfeletti eredetű kórság igen jelentős kockázatot hordoz magában. Kiváltképp a jelenlegi helyzetben, mikor a város hadi és rendfenntartó ereje, valamint ezzel együtt cselekvőképessége is erősen megcsappant. Pontosan ebből és a ragály ismeretlen terjedési módjából fakadóan Sir Edmund, a második várnagy, aki Sir Igor távollétében felelős a dolgok kézben tartásáért nem saját katonáit, hanem bátor vállalkozókat szándékozik az eset kivizsgálására küldeni, ezzel is minimalizálva a további fertőzések esélyét a lakosság és csapatai körében.

• **A Pásztor és a ragály eredete:** Eleinte csak egy nincstelen koldus volt, azonban egy baljós napon meghallotta a Gazda hívását, majd az elfeledett Istenség szolgálatába szegődött. Eme újdonsült elkötelezettsége végett mágikus képességekre tett szert, valamint fizikumában is változások történtek: izmai erősebbé és acélosabbá váltak, azonban teste felpuffadt akár a vízi hulláknak, bőrén enyhe bomlás nyomai fedezhetőek fel, hajdani hosszú haja és szakálla pedig néhány tincset leszámítva teljesen kihullott. Fő fegyvere egy spirálos végű, templomi díszre hajazó papi pásztorbot, melyet roppant nagy mérete miatt harci porölyként forgat az ütközetekben. Ezenfelül jellegzetessége még egy, az istene sugalmazására írt vaskos kódex, melyet hite jelvényeként kinyitva, négy sarkánál mellkasához szögelve hord. Tudomása szerint azért kell terjesztenie a gazda járványát, mert az általa eredményezett katatón, már-már élőholt állapot valójában “megnyugvást és békét” ad a környék lakóinak.

• **A Gazda:** Az élet és halál körforgásának, valamint ennek elfogadásának és egyfajta belső harmóniának az isteni megtestesítője. Megközelítőleg ezer évvel ezelőtt Kosaka környékének elsődleges istene volt, majd a térség lakói áttértek Lumira, az aratás, a holdciklusok, no meg a jó szerencse istennőjének dicsőítésére, a Gazda pedig feledésbe merült. Az azóta eltelt időben kisebb csapásokkal sújtotta a környező települések őt elhagyó lakóit és leszármazottjait, amiért azok elfordultak tőle. Most azonban, hogy a térség védtelen lett, és egy könnyen megtéveszthető csatlóست szerzett maga mellé, akin keresztül az eddiginél sokkalta erőteljesebben érvényesítheti hatalmát ebben a világban, elérkezettnek látta az időt, hogy a ragály formájában komolyabb csapást mérjen az emberekre.

• **A mirenkai menekültek:** Amikor a kórság elkezdett áttérjedni az emberekre is, Mirenka lakosai megfigyelték, hogy azok, kik Lumira leghűbb követői voltak és mindig magukon viselték az istenük jelképének tartott holdas medáljukat, oltalmat nyertek a járvánnyal szemben. Ez a felismerés azonban túlzottan későn érkezett: a már megbetegedett személyek esetében a szent jelkép csak a betegség lefolyásának lassulását volt képes előidézni, de gyógyulást nem hozott. Ezenfelül többen egy különös kénzsagra, ködfelhőre lettek figyelmesek, mely alkonyat után érkezett a földek felől, és állítólag egy különös rémalak mozgott benne, melyet azonban képtelenek voltak pontosan kivenni. A járványtól Lumira irgalmából megmenekült lakosok pár nap után egy egész éjszakán át tartó virrasztással járó misét terveztek lebonyolítani a falu templomában a beteg társaik felépüléséért, azonban éjfél tájban különös morgást és kaparászt kezdtek hallani a szentély falain túlról, mintha valami be akarna törni, hogy félbeszakítsa szertartásukat. Ez már-már őrületbe torkolló pánikot eredményezett soraikban. A hajnal beköszöntekor, midőn a zajok megszűntek, Kosakába menekültek, mely nagyjából fél napi járásra fekszik a falutól egy erdő túlsó felén.

• **A karantén:** Miután a menekültek elérték Kosaka határát, Sir Edmund a város és az erdő között fekvő területen helyezte őket karanténba, melyet körbe állított szekerek falával és hegyezett karókkal igyekezett egyfajta ideiglenes erőddé alakítani. A faluban tapasztaltak alapján minden kihelyezett katonájának előírta Lumira medáljának viselését, ezenfelül több halálra ítélt rabot hozatott a táborba, hogy kísérletet végezzen a kórság terjedését illetően. A kísérlet eredményeként megállapítható, hogy a medállal ellátott rabok, akárcsak a katonák, nem mutatták a betegség tüneteit, ellenben az ilyesfajta védelmet nem kapó elítéltekkel. Ebből azon következtetés vonható le, hogy habár a menekültek tünetmentesek, attól még hordozzák a ragályt és képesek megfertőzni a körülöttük lévőket.

A kaland felépítése:

1. A játék, de lehetőleg még a karakterkészítés előtt közöljük a játékosokkal az *Alap tudnivalókat*, melyek a fentiekben megtalálhatók ezen a címen.

2. A játékosok megérkeznek a karanténhoz, minek bejáratánál az örök ellátják őket az oltalmazó amulettekkel, melyek birtoklása nélkül szigorúan TILOS belépniük, majd Sir Edmund sátrához kísérik őket. Itt a második várnagy ellátja a játékosokat az alapvető információkkal, például a medálok fontosságáról és a rabokon végzett kísérletről. Azonban a járvány tünetei és kitörése kapcsán nem oszt meg információt, ehelyett azt javasolja, hogy beszéljenek Bril atyával, mert ő személyesen tapasztalta ezen eseményeket. Továbbá ismerteti a megbízásért járó jutalmat, ez nagyságrendileg fejenként 250 arany, amennyiben sikerül egyértelműen meghatározni a járvány forrását és 500, ha el is pusztítják azt, vagy bármi módon végét veszik. A játékosoknak természetesen feltűnhet, hogy milyen magas összegről is beszélünk itt pillanatnyilag, illetve felmerülhet bennük a kérdés, hogy miért csak a második várnagy foglalkozik ezen problémákkal. Ebből adódóan némi kutatással és kérdezősködéssel, illetve indokolt esetben egyes kalandorok háttértudásával a következő témákról szerezhető további információ:

-Mirenka gazdasága

-A banditák és Sir Igor távolléte, valamint a csapatok megfogyatkozása

-A kórság lehetséges hatása a megbetegedésen felül

Ezen információk tudatában, felismerve a várnagy szorult helyzetét, hőseink határozhatnak úgy, hogy megpróbálnak még jelentősebb összeget kiharcolni maguknak.

3. Az örök Sir Edmundtól ahhoz a betegsátorhoz kísérik őket, ahol Bril atya, a falu lelkésze is elszállásolásra került. Az út közben láthatják a többi betegsátrat, néhány menekültet és a kísérleti alanyként használt, póznákhoz kötözött betegeket. Itt beilleszthető még egy árusként is funkcionáló ellátó központ, mely további felszereléseket biztosíthat hőseinknek, amennyiben ezt a Mesélő hasznosnak ítéli.

4. A játékosok találkoznak a pappal, aki megosztja velük, hogyan fertőzte meg a ragály a falut, illetve mesél nekik a kényszerűen mozgó rémalakról. Vallás, történelem és hasonló ismeretek birtokában a játékosok végezhetnek további kikérdezést, illetve ezirányú próbákat, hogy gyarapítsák tudásukat. Fontos azonban, hogy a Gazda vallása szinte teljességgel feledésbe merült, így a teljes képet nem tudják majd összerakni.

5. Hőseink épp elhagyni igyekeznek a tábort, mikor pár méterre az erdő felé vezető kijáratától odarohan hozzájuk egy Jolán nevű kislány, aki elmondja nekik, hogy amikor elhagyta a falut, lebetegedett testvérét kénytelen volt hátrahagyni, és arra kéri a kalandorokat, hogy mindenképp hozzák őt ide, biztonságban.

6. Az erdőn áthaladva egy ponton óriási legyek és patkányok támadják meg hőseinket, melyek a járvány hatására sereglettek ide, valamint ők felelősek a templomban hallott kaparászó hangokért. A szörnyek ajánlott mennyisége: a patkányok száma megegyezik a játékosok számával, míg a legyek mennyisége ennek fele, felfelé kerekítve.

7. A szörnyeket legyőzve és az erdőn áthaladva elérjük Mirenkát, ahol a lakosságot a kór végső, zombiszerű stádiumában találjuk. Amennyiben a játékosok megkísérik megtámadni a fertőzötteket, egyfelől azt találják, hogy bármilyen kis sebzéstől azonnal elpusztulnak, valamint a Jolán által korábban említett második testvér, Panna sikoltozva rohan elő és könyörög, hogy hagyják őket békén. Ellenkező esetben, vagy ha a kalandorok megpróbálnak kommunikálni a lakosokkal, Panna félénken előjön a templom irányából, és közli, hogy felesleges megpróbálni beszélni velük, mert már képtelenek rá. A gyerek tüneteinek enyhülésére nincs egyértelmű magyarázat, de feltehetően a nővére által a mise estéjén nyakába akasztott Lumira amulettnek köszönhető. Ezután a lány elmondja, hogy a patkányok és óriáslegyek által megtépázott templomban bújt el. Az általa tapasztaltak alapján úgy tűnik, hogy a rémek önszántukból nem szívesen lépnek ilyen megszentelt helyekre. Ezenfelül beszámol a Pásztorról, aki most már éjszakánként teljes nyugalommal sétálgat a legyőzött faluban, a kényszerű köd ölelésében, és a kitépett templomajtón túlról beszél hozzá, habár belépni nem tud, vagy nem mer. Leírást azonban nem tud adni róla, mert külleme túlságosan megrémítette, semhogy fel merje idézni.

8. Itt hőseink válaszüthoz érkeztek. Dönthetnek úgy, hogy Pannával, vagy nélküle visszatérnek Sir Edmundhoz és elmondják neki a látottakat, ezután – amennyiben kielégítő és meggyőző az általuk előadott történet, megkapják a kisebbik jutalmat és szabadon távozhatnak. Amennyiben maradnak, bevárhatják a faluban vagy akár a templomban a Pásztort, és megkísérelhetnek beszélni vagy megküzdeni vele, vagy akár egyből elindulhatnak a földekre is, hogy felkeressék. A Pásztorral való beszélgetésből megtudhatják, hogy a járvány terjesztésével a Gazda isteni akaratát teljesíti, aki csak így akar “békét és megnyugvást” adni a helyi népeknek. Ezt követően rájuk támad, kivéve persze, ha a templomban vannak, mivel oda nem léphet be.

9. Ha hőseink sikeresen megölték a Pásztort, a kénese köd feloszlik, majd azt tapasztalják, hogy a fertőzöttek tünetei lassan enyhülni kezdenek. Ezután visszatérhetnek a karanténba, ahol hasonló eredmény figyelhető meg. Végül jelentést tesznek a második várnagynak, aki éppen Bril atyával tanácskozik. Amennyiben a játékosok magukkal hozták a Pásztor könyvét, a pap képes az alapján felismerni a Gazda tevékenységét, és ismertetni az istenség történetét, amennyiben a kalandorok azt még nem derítették ki valahogy. Ezután kifizetik őket és a kaland véget ér.