

AIRED PRÓBÁJA

VII. MENTÁLCSAVAR TÁBOR

MAGUS VERSENYMODUL

HELYSZÍN

HERCEGI UDVAR, HUENLE VÁROSA, RIEGOY VÁROSÁLLAMOK

IDŐ

3670 KÖRÜL

(nem kifejezetten lényeges a modul szempontjából)

ÍRTA

RHEA

TARTALOM

Bevezető.....	3
Felépítés	3
Típus	3
Előzmények, háttér	3
A herceg terve	4
Előjáték.....	5
Bemeseles	6
Próbák	6
Első próba.....	6
Második próba	8
Átkötés	8
Harmadik próba	9
Végjáték	10
A herceg játéka.....	11
Származás.....	11
Szabályok.....	11
Legenda	11
A legenda mögött.....	11
A mostani játszma	12
A herceg személye	12
Amit a hercegről híresztelnek, tudni vélnek a környéken.....	12
A valóság	13
A herceg csepűragói	13
Arilien (F)	13
Caleyra (N).....	13
Harvel (F)	13
Lienna (N)	13
Ries (F).....	14
Ral (F) és Mol (N).....	14
Lylia (N)	14
Kapcsolati térkép.....	15
Bábu-karakterek.....	16
Király.....	16
Fekete-Fehér Istennő	16
! Harcos	16
Boszorkány	16
! Varázsló.....	16
! Sámán	17
Démon.....	17
Remete	17
Zöld Ember	17
Tiszta szívű lény.....	17
Kiegészítő anyagok.....	18
Labirintus, játékos	18
Labirintus, mesélői térkép.....	19
Javaslat labirintusra.....	19
Nyomok jegyzéke	22
Helyes elrendezés	23
Hangulatkeltő vers	23

BEVEZETŐ

FELÉPÍTÉS

A modult le lehet játszani rövid (1 nap), illetve hosszú (2-2,5 nap) formában is – ennek kapcsán érdemes lesz előre egyeztetni a csapattal

A történet több részből épül fel, melyek kronológiailag és tematikailag is jól elkülönülnek – igyekeztünk a lehető legtöbb karakter és játékos számára megfelelő kihívásokkal szolgálni, de a modul persze mindenki számára megoldható.

1. Bemesélés, érkezés a helyszínre –csapat és karakterek definiálása, ismerkedés a mesélővel, játékosokkal, szabad játék (rövid: 2 óra, hosszú: 0,5 nap)
2. Labirintus-szakasz (1. próba) – a fő szálát egy, az egész modult meghatározó, logikai feladvány részei utáni nyomozás képezi, viszont emellett harcosok, tolvajok, varázshasználók is kapnak lehetőséget kibontakoztatni képességeiket (mágikus és mechanikus akadályok sokasága, harci kihívások) (rövid: 4 óra, hosszú: 0,75 nap)
3. Hercegi bál (2. próba) – szociális részek, nyomozás - beszélgetéssel (rövid: 4 óra, hosszú: 0,75 nap)
4. Végkifejlet (3. próba és megoldás) – problémamegoldás, kreatív gondolkodás, jellemjáték (rövid: 2 óra, hosszú: 0,5 nap)

TÍPUS

Ahogy a fentiekből kiderülhetett, a modulnak nincs egyértelmű típusa. Reményeink szerint ez a sokszínűség a legtöbb játékos igényt ki tudja elégíteni. Nyomozás, szociális játék, harc, mechanikus és mágikus akadályok sora és tudományos képzettségeket igénylő feladatokat is elhelyeztünk a modulban remélve, hogy játékosaink kaphatóak lesznek arra, hogy mindezekkel megbirkózzanak.

ELŐZMÉNYEK, HÁTTÉR

A történet előzményei csaknem 20 évnnyire nyúlnak vissza a hercegi város történelmébe.

Ekkoriban a mostani herceg (Aired) atyja ült még a hercegi trónon, egészen addig, míg feleségével együtt meg nem gyilkolták egy éjszakán. Az ifjú Aired jelen volt a gyilkosságnál, mely megmagyarázhatatlannak tűnt mindenki számára. Szinte semmi nem derült ki a gyilkosokról vagy indítékukról, de a gyermeket szülei ágyában találták meg, vérükben úszva, csendesen-dermedten.

Mi történt? A herceg szüleit két fejedelmű gyilkolta meg brutálisan, mindenféle indíték nélkül. Pontosabban az egyetlen indítékukat a körülöttük ólálkodó, éppen lelkükből táplálkozó túlfellett asztrállény adta, mely a kifejezetten erős, negatív érzelmeket kedvelte maga körül. Ezek előidézésére legkedvesebb módszere az volt, hogy a táplálkozni vágyott halandók lelkét egy-egy impulzussal kényszerítette bizonyos cselekedetekre (fejedelműk gyilkossága), melyek utána a környék lényéből és belőlük is még erősebb érzelmeket váltottak ki. A lény örömmel falta fel a gyorsan szárba szökkenő érzéseket a környéken, míg érzékelését a fiatal gyermek lelke le nem kötötte.

Falánkságában rá is vetette volna magát rögtön, ám a fiú legnagyobb meglepetésére csupán kíváncsiságot érzett, mellyel a mások számára eddig láthatatlan lényt pásztázta. A lény megpróbált lelkéből falatozni, ám valamilyen okból kifolyólag ez nem ment neki. Elcsodálkozva, élvezettel telepedett végül a gyermek köré, maradandó társául szegődve.

A gyermek és a lény évekig éltek egyfajta szimbiózisban; a lény élvezte az erős, mégis felfalhatatlan érzéseket, melyekkel a herceg adományozta meg, az utóbbi pedig szépen lassan megtanult együtt létezni a lényvel és kihasználni jelenlétét. Roppanó kevés idő alatt a gyermek trónra jutott és apja hazugnak, csalónak, igaztalanokként vélt talpnyalóit és nemeseit egyesével eltüntette az udvarból ilyen-olyan módszerekkel. Mivel könnyen szembesült a körülötte lévők érzéseivel (lény), nem esett nehezére az igaztalanokat felismerni. Mindeközben egyre többet tanult a lénytől, a lényről és közös képességeiket próbálgatta.

A modul kezdetének idejére a herceg már fiatal férfi, céljai körvonalazódtak előtte; istenné kívánja emelni szimbiózisuk következményét. Az utóbbi hónapokban-években ezen dolgozott, nem is kis sikerekkel előkészítve magának a terepet.

A HERCEG TERVE

A herceg tulajdonképpen magát kívánja kiemelni az egyszerű emberi létből, majd az általa képviselt igazságot elhozni minél több emberhez.

Szülei halála előtti korából nem sokra emlékszik ugyan, de amire igen (lásd alább, a herceg leírásánál), ez alapján ő maga az igazságosságot emelte legfőbb erényei közé; mindenben ezt keresi és képviseli. Ehhez mérten cselekedett ezidáig is - eztán csupán annyi változik, hogy magasabb szinten szeretne tudni tenni valamit a dolog érdekében. Emiatt határozta el, hogy a segítségére lévő lény megzabolozására és egy magasabb hatalmi pozícióba való kerülésre a legjobb mód, ha egy szertartás által az emberi lét fölé emelkedik; félistenné vagy istenné téteti magát.

Sok ideig készített elő egy szertartást, mely ezt lehetővé teszi. Évek fáradozása, néma készülődése az, ami a modul eseményeihez vezetett.

Jelleméből, képességeiből és tudásából fakadóan zseniálisan komplex tervet eszelt ki. Alaposan előkészítette a terepet és a megfelelő emberekkel vette magát körbe, hogy cselekedeteiket meg tudja határozni minél inkább saját javára.

Terve szerint egy szertartást bonyolít le, mely megannyi tényező együttesén alapszik. Ezt a szertartást és a különböző tényezőket egy régi, népi játék szabályai mentén alakította ki, mivel a játékról szóló legendákból tudta, hogy különösnek, sorsformáló jelentőségűnek tartják azt. Utánajárva arra jutott, hogy ennek bizonyos körülmények között van alapja, így ezt az alapvető varázserőt kihasználva akarta felépíteni szertartását. Sikerral járt.

Rájött arra, hogy a báboknak nagy potenciállal rendelkező embereket kell jelölniük és ezen emberek sorsai egybe kell, hogy fonódjanak valóban a játék során, hogy egy bizonyos mágikus erő felszabadulhasson. Éppen ezért körül is vette magát a megfelelő emberekkel és elkezdte alakítgatni sorsaikat úgy, hogy ezek a lehető leginkább egybefonódhassanak és a számára szükséges irányba tartsanak.

Célja szerint jó és rossz, segítő és ártó bábok - emberek is kerültek ezek közé, így adva egyfajta dinamikát a játéknak. A játék szabályai alapján egynek ezek közül el kell vennie az ő emberi életét és át kell venni pozícióját, amit az emberek között tölt be (hercegi trón), hogy ő feljebb emelkedhessen (és nem utolsó sorban legyen később egy emberi szövetségese).

Azt, hogy pontosan ki lesz méltó erre a szerepre, a tervek elején még nem tudja; ez nagyban függ attól, hogy az utolsó próbákat kik hogyan teljesítik és addigra a bábok milyen viszonyban lesznek egymással. Bizonyos alapvető sorsszerűségeket leszámítva sok tényező változhat.

Onnantól, hogy a bábok kötelező szerepüket betöltötték és a herceg eljutott a szertartás színhelyére és valamelyikük elvette életét már szinte megállíthatatlan az átalakulás; ekkor olyan mágikus energiák szabadulnak fel, melyekkel már nem nagyon lehet hadakozni.

Természetesen, mint minden ehhez hasonló, hatalmas erőket felszabadító szertartásnak, ennek is vannak egyéb következményei - ezeket a herceg is csupán sejtí.

ELŐJÁTÉK

A karakterek a herceg számításainak megfelelő ponton lépnek a történetbe. A modul történéseinek szinte teljes egésze a herceg akarata szerint folyik; a játékosok bábuk egy játszmában, amiben szerepük már régen elrendeltetett. Természetesen megpróbálhatnak ebből a szerepből kilépni – de csak akkor, ha megértik, miről is van szó.

Csapatonként egy-egy karakter mindenképpen egy játékfigurát testesít meg; olyan szerepe van az udvaron belül, melyet a herceg határozott meg számára és ezáltal bizonyos szinten eleve elrendeltetett lépéseinek az iránya. Úgy lehet ezt elképzelni, mint egy, a végéig elképzelt sakkmérkőzést, ahol a bábok lehetséges lépései adottak, szerepük meghatározza színeiket és mozdulataikat. A herceg egyébként egy, a modul környékén valóban ismert **ősi játékra** alapozta elképzeléseit, ezzel tetszelegve intellektusával önmaga előtt.

A herceg nem részletezte megidézésük okát; egyszerű, szűkszavú hívás ez, mellyel nem lehet ellenkezni. Azonnali idézés, mely az udvarba szólítja megadott időpontra a karaktereket.

Amennyiben a csapat összemelés nélkül jelentkezett, a kalandmester megoldhatja egyszerűen úgy a dolgot, hogy a hercegi felkérést úgy fogalmazza, hogy társakat, testőröket vagy kisebb csapatot kéret a meghívott karakter mellé; ezzel a csapat többi tagjának jelenléte is indokolt lehet.

Amennyiben a karakterek így vagy úgy, de régebből ismerik egymást, ennek okán tarthatnak a meghívottal – valójában szinte teljesen mindegy, milyen indokkal kerülnek egy közösségbe, de érdemes a kölcsönös együttműködésre biztatni őket tekintve, hogy ennek ellenkezője nehézkessé fogja tenni a modult. Lehetőleg keressünk a csapattal közösen egy összetartó erőt, ami miatt képesek lesznek együtt működni.

BEMESÉLÉS

Ha a csapat a hosszú MAGUS-verziót választotta, úgy a bemesélés nyugodtan lehet hosszadalmasabb, előzetes, szabad játékkal, ahol a csapat kiélheti előnyeit, hátrányait, harcolhat banditákkal is, ha arra vágyik stb. Ezért adtak le előre karakterlapot.

A modul viszont szorosan véve úgy kezdődik, hogy hőseink az udvarba akarnak bejutni. Erre hamarosan lehetőségük is lesz, nem kell sokat várniuk és főleg nem szabad hagyni, hogy szétszéledjenek – mindenképpen együtt menjenek be.

Fontos! Az udvari karakter a hangulatkeltőként kapott verset nem kapja kézhez, hanem álmában látja a képen látható papíron, viszont ezen már nem lepődik meg – nem ez az első hasonló idézés.

Ha a karakter egyébként a hercegi udvar szoros közelében él vagy esetleg állandóan ott tartózkodik, úgy mintegy két héttel ezelőtt a herceg kirendelte egy szomszédos országba s onnan tart éppen hazafelé. Hogy mi dolga volt ott – nos, erre vannak az előzetes koncepciók ☺

PRÓBÁK

Érkezésük után nem kell sokat várni az első történésekre, a herceg hamarosan hívja őket. A **Zöld Ember**¹ kíséri őket a herceg elé, aki persze előtte „leváltotta” az eleve eljűk rendelt cselédet – neki köszönhetően így eleve néhány szóban értesülhetnek róla, hogy számítaniuk kell bizonyos érdekességekre. *„Remélem, nem merültetek ki nagyon az utazásban... A helyetekben felkötném a nadrágszíjat... A fegyvereket ellenőrizték, nehogy beragadjanak... Engednek azok a varázssitalok?”*

A herceg ugyanis már kész tereppel várja őket. A fogadóterme felé vezető folyosó kicsit másfelé fog vezetni – a karakterek lejutnak a labirintusba. Törpék érezhetik a szintmélyülést, másoknak nem sok esélye van bármit is észlelni a dologból; jól előkészített és leplezett mágia okozza ezt.

A Zöld Ember látszólag a fogadóterem ajtaja elé vezeti őket ezen a folyosón, majd vigyorogva kinyitja az ajtót. Annak másik oldalán a labirintus hűvös érintése, a Zöld Ember sehol, a folyosó, amin ide jöttek, sehol. Szemben velük, a terem nyirkos falán a herceg szimbóluma, alatta vastrónon egy csontváz, rajta a hercegi korona abroncs-másolata... Csak egy irányba indulhatnak; előre.

ELSŐ PRÓBA

Első próbájuk egy **labirintus**. A labirintus rejtélyének megoldásához verses útmutatókat, jeleket és logikai fejtörőket kapnak a karakterek, mindeközben pedig életüket fenyegető csapdák, lények, varázslatok veszik körül őket. Ez a rész egyébként igen nehéznek bizonyulhat első olvasásra; ne essetek kétségbe, logikus, így megérthető.

A labirintus helyes kezeléséhez értenünk kell bővebben a **herceg tervét** és az alapul vett **játék szimbolikáját** – erről az események leírása után olvashatsz, és itt találd a kalandmesteri munkát segítő **térképeket** is.

¹ személyét fúsd át gondosan a mesélés előtt, nehogy később ellentmondásba keveredj!

Térképből kettő áll a modulban. Az egyik a játékosok tájékozódását segítheti; hosszú modulváltozat esetén a Zöld Embertől kapják meg, rövid változatnál pedig a **hangulatkeltő vers** megjelenésekor, mikor már a labirintusba kerültek kapják meg, méghozzá a vers papírjának hátoldalán jelenik meg (de ebből valószínű viszünk nyomtatott verziót is).

A labirintus nyolc fontos helyiségből áll, mindegyikben két-két részlet található a kijutáshoz szükséges fejtörőből. Az egyik részlet mindig jól látható, a falra vagy földre-plafonra lett vésvé, míg a másikért mindig valamilyen nehézséget kell leküzdeniük. A csapat felépítése szerint érdemes adagolni csapdát és bestiát, esetleg mágikus akadályokat, de mindegyikből legalább kettőt-kettőt javasolunk. Azt senki nem mondta, hogy egy-egy teremben csak egyetlen nehézséget kell leküzdeni vagy azt, hogy a folyosón nincsenek veszélyek.

A mellékletben található egy **labirintus-javaslat** egy kidolgozott veszedelemsorra, 10. szintű csapattal számolva. Ugyanitt található az egyes termekben található **nyomok jegyzékét** is.

Természetesen versenyt futnak az idővel; a labirintus kijáratát meg kell lelteniük és ki kell nyitniuk időben, ha nem akarnak örökké lent ragadni. A lent tölthető idő 1 óra, de a különféle harci jelenetek miatt ennek lejátszása jóval hosszabb időt vesz igénybe.

Itt ér véget az első ciklus

MÁSODIK PRÓBA

Mire kiérnek, a herceg már bálján ül és várja a valószínűleg feldúlt csapatot, hogy tájékoztathassa őket arról, hogy kiállták az első próbát. Nem mondja, hogy miért is állnak próba előtt, erre magatoknak kell rájönnötök – mondja. Viszont kitézi a következő feladatot: találják meg a bálon az egyetlen, **tiszta szívű lényt**. Négy órát kapnak a teljesítésre, minek végén **Aired** mindössze egyetlen nevet kíván.

A játékosoknak ismerős lehet a labirintus fejtörői közül egy, mely a tiszta szívű lényre vonatkozik² – ez fontos szerepet kap, hogy helyes megoldással állhassanak elő. Ebből máris megállapíthatják, hogy a tiszta szívű lény feltehetőleg nem emberi fajú; érdemes tehát kérdőre vonni mindazokat, akik különbözők – leírásukat lentebb találod.

A leggyorsabb megoldáshoz az vezet, ha **minden nem-embert** megkérdeznek minden másik nem-emberről alkotott véleményéről. Ebből hamar kiderül, hogy egyetlen olyan nem-ember van, akiről minden megkérdezett mást mond – **Lylia**. Ő az egyetlen tiszta szívű lény.

Az udvaroncok egymáshoz való viszonyáról készítettünk egy **összefoglaló táblázatot** is több üres hellyel, melyeket a mesélőre bízunk – alakítsa úgy a szereplők viszonyát, hogy a csapat kedve szerint szimpatizálhasson illetve utálhasson karaktereket közülük.

A nyomozás, mint látszik, önmagában akár félóra beszélgetéssel is megoldható – épp ezért használjuk ki, hogy bálon vannak, ahol nem csak olyanok lehetnek, akik az ő számukra érdekesek. Épp ellenkezőleg, sőt, a herceg igyekezett vendégei számára minél különlegesebb meglepetésekkel szolgálni (régii ellenségek, ismerősök, rajongók, szövetségesek, rivális klán tagjai, bérvívók stb.) Nem lesz olyan egyszerű beszélgetni épp azokkal, akikkel szeretnének, mikor közben folyton le kell rázniuk valakit.

ÁTKÖTÉS

Amikor letelik a négy óra – vagy még hamarabb, ha nem akarják kihasználni összes idejüket – a herceg elé állva Lylia nevével megoldják a második próbát. A herceg gratulál nekik, majd ünnepélyes jutalmazásuk érdekében éjfélig szólítja őket vissza a palota egyik kertjébe. Ezután, gyengélkedésre hivatkozva, lelép, de a karaktereknek kellemetlen előérzete támad. Ha volt baljóslatú NJK bemesélve, úgy azok is feltűnnek, a papok, papovagok pedig szimbólumuk felől éreznek kelletlen nyomást.

Motiválni kell a csapatot, hogy ne szépítkezéssel töltsék a hátralévő időt (feltehetőleg 4-6 órát), hanem nyomozással. Minek voltak ezek a próbák? Mik ezek a versikék? Mi a játéktábla értelme? Miért épp Éjközépkor hirdetik ki jutalmukat? Ezek közül célszerű legalább egyet megválaszolniuk, mielőtt a harmadik próba elé állítanák őket (bejelentés nélkül, természetesen).

Elmehetnek a könyvtárba, beszélhetnek az udvari szereplőkkel vagy bemászhatnak akár a herceg magánlakosztályába is, hiszen az vezet naplót. A fontos, hogy ha értelmes nyomozási ötletük van, mesélőként csak támogassuk ezeket.

² Igaz gondolatért túlvilágit keress – ember magában tiszta nem lehet.

Éjközép előtt a herceg felkeresi a bábu-karaktert és közli vele, hogy rá szándékszik hagyni trónját, amennyiben a karakter még egy próbáját kiállja. A próba egy párbaj a herceggel, halálíg.

Ennek során egyébként a herceg szinte biztos, hogy meghal - ahogy egyébként is tervezte. Ez azért van, mert ha nem a karakter végez vele, akkor vannak más bábokat megtestesítőik, akik a trónra vágyakozva lépni mernek és rátörnek a hercegre.

Itt ér véget a második ciklus

HARMADIK PRÓBA

Hőseink akár pályáznak a hercegi trónra, akár nem, az biztos, hogy lesznek más olyanok, akiket csábít az ajánlat (elsősorban pedig a **Boszorkány** illetve karaktereink régebbi ismerősei közül valaki, ha lett ilyen). Mivel pedig az NJK-k nem lehetnek biztosak abban, hogy ki más akarhat útjukba állni (a próbákon kívül), így temperamentumuktól és jellemüktől függően próbálják meg a karaktereket „elrémisztetni”.

Éjközépre mindenesetre összegyűlik a vendégsereg, s a teljes sötétségben fellobbanó varázsfények között megjelenik a herceg is. Gratulál nekik az első két próbához, majd a karakter válaszára vár a tegnapi ajánlatra.

A modul utolsó jelenetének első része a párbaj, azaz a herceg rituáléjának befejezése. A helyére talált utódnak kell elkezdenie a szertartás utolsó részét; éppen ezért nagyon fontos, hogy ekkorra a karaktereknek legyen sejtelve arról, hogy mi is történik. Ekkorra, ha jól játszottak, teljesítettek, már pontosan tudhatják, hogy **a rituálé végére egy istenné avanszált félig ember, félig asztrállény lesz az, akinek a kegyelmét vagy éppen ellenszenvét kivívták eddigre.**

A morális döntés a herceg eddigi tetteinek ismeretében kétes. A párbaj mindenesetre megkezdődik, amint az Éjközépnek vége – és halálíg tart. A párbaj természete a karakter (és így a herceg) kasztjától függ (fegyveres viadal, dalpárbaj vagy varázspárbaj). A párbajban a herceget az asztrállény segíti, hősünket pedig esetleg csapatának előkészítése. A viadal végén egyikük bizonyosan meghal.

Amint a herceget megöli valaki párbajban (ez pedig vagy az ellenfeleként szolgáló Harcos-karakter, vagy az orvul támadó Boszorkány (lásd bővebben az NJK-k között), úgy vére kiömlik, s, akár a Vérgyűjtés papi varázslatnál, lassan végigkúszik a kövön, kirajzolva a kövezeten a **játéktábla** körvonalait. A herceg ugyanis a játéktáblán halt meg, ez rejtőzött a kertben.

Ezután a korábban kiegészítő karakterekre hárul a tevékeny szerep.

VÉGJÁTÉK

A körvonalak haladása kitesztíti a nem-bábukat a tábla területéről, viszont ledermeszti a bábú-karaktereket, így a kezdet ellen senki semmit nem tehet. A játék ereje a táblán elfoglalandó helyükre csúsztatja az eleven szoborrá dermedt bábú-karaktereket, ahol kizárólag a **Fekete-Fehér Istennő** és az új **Király** karakter maradnak mozgásképesen, de ők is csak azt tehetik, amire a játék kényszeríti őket. Az Istennő a herceg vérével keni meg a herceg gyilkosának homlokát, mire a rituálé remegve következő fázisába lép.

Az udvaroncok dermedten néznek, viszont a játékosok tehetnek valamit, hogy megakadályozzák a gyanús irányba tartó rítust.

A következő lépés fázis az új bábú-karakterek elhelyezése a táblán, vagyis az új Király a herceg teteme mellé lép. A tábla feltöredezik és a hercegi tetem kiszárad. Az elszáradt porhüvelyből egy lidércszerű alak emelkedik ki - az asztrálsíkon pedig tomboló vihar támad. A tábla karakterei egyenként magukhoz vesznek egy "falatot" a lidércből, azaz az isteni alak testéből, szinte gépiesen, majd holtan rognak össze. Ha a karakterek szeretnék mindezt megakadályozni, úgy meg kell küzdeniük a hercegistennel.

A harc elsősorban egy asztrálsíkkal való küzdelem és egy lélekörvény szórakoztató kombinációjaként fogható fel, melynek során a legfontosabb feladat nem is a síkúr legyőzése, hanem testének távoltartása a bábú-karakterektől. Ha minden bábú-karakter magához veszi a lidércfalatot, teljessé válik az istenné válás és a lidérc, az örvénnyel együtt, eltűnik.

Aztán csend. Az udvar csendes, ekkorra mindenki elmenekült vagy elpusztult. A kalandnak pedig vége...

A HERCEG JÁTÉKA

SZÁRMAZÁS

A herceg játéka kiötlésekor a környéken régóta népszerű, de mostanában elfeledett, népi táblás játékot vett alapul, melyről senki nem tudja, honnan és miből is ered – feltehetőleg helyi találmány.

SZABÁLYOK

Maga a népi játék önmagában logikai készséget és előrelátást követelt meg a játékosoktól. A táblára egy kiválasztott bábu-körből meghatároztak bizonyos számú bábút, melyek külön-külön mind más irányba mozoghattak, léphettek és különféle más bábukkal álltak hierarchikus viszonyban. A szabályok alapvetően egyszerűek, mivel minden bábu megfelelő módon léphet, bizonyos más bábukat nem érinthet, másokat pedig mindig üthet és a köztük lévő hierarchia határozza meg a lépéseik egymás utáni sorrendjét is.

A játékot nem ellenfél ellen játsszák, hanem az eleve felállított táblán végiglépik a bábuk szabályos lépéseit. A kihívó kiválasztja a bábukat, majd a kihívott, előre meghatározott gondolkodási idő után, elhelyezi a bábukat a táblán. A nézők ellenőrzésével a kihívó és kihívott együtt végiglépik a játékot a bábuk hierarchiájának megfelelően, s a végén cél, hogy minél több, minél erősebb bábu maradjon a táblán.

Akár a sakkot, ezt is lehet egyénileg játszani, hiszen ha a játékos magának választja vagy véletlenszerűen határozza meg a bábuk körét, szintén logikai helyzetet teremthet.

LEGENDA

A helyi legendárium szerint ezen játék mestereit sorsmestereknek is nevezték, mivel a játéknak sorsformáló szerepet tulajdonítottak. Ezt a legendát a karakterek ismerhetik Helyismeret (népi) Mf illetve Legendaismeret Mf birtokában – vagy, próbadobásért cserébe ismerhetik kisebb fokok birtokában (Int -3 minden hiányzó fokozat után), de a kettő közül az egyiket Mesterfokon kell ismerniük. Így eszükbe is juthat a játék annak szimbólumainak vagy a táblának megpillantásakor.

Az ismert történet szerint a játékban jártas, azt kiválóan ismerő és játszani képes sorsmesterek mások sorsát megpillanthatták, a hatalmasabbak pedig akár formálhatták is a megfelelő tudás (és mágikus tábla) birtokában.

A LEGENDA MÖGÖTT

Nos, mint fentebb kiderült, a legenda igaz. A játék ősi, tiszta alapja, hasonlóan a kyr sakkhoz egyébként, a Sorsmágiával áll szoros kapcsolatban. A bábokkal hasonlóság és szimpátia alapján kapcsolatban álló személyek tettei a tábla szimbolikus gyűjtőjében egyre halmozzák a mágikus erőt, azaz voltaképpen a bábu-karakterek személyei varázserőt halmoznak fel, melyet a bábuk csúcsán álló Király figura képes felhasználni egy előre meghatározott szertartáshoz.

A herceg esetében ez annyira kifinomult, összetett és nehéz elveken alapult, hogy a felhalmozott energia elégséges lesz egy apoteózishoz, azaz isteni hatalomra emelkedéshez. A hercegből, ha mindenki a terv szerint lép – és ezt csak a karakterek akadályozhatják meg, szokás szerint –, a környékre befolyással bíró kisisten válik, aki automatikusan kötődik majd az új Király figurához, azaz az új herceghez.

A MOSTANI JÁTSZMA

A herceg 8+2 bábut helyezett el a játék tábláján a kezdetekben, melyek kiválasztásához (csakúgy, mint saját szimbóluma rajzoltatásakor) az alkímia szerinti formákat vette alapul. Eszerint viszont bizonyos bábok kapcsán a karakterek az Alkímia Mf birtokában megismerhetnek fontos igazságokat a bábukkal kapcsolatban, például, hogy általában mit szimbolizálnak, milyen szerepük van. A Legendás Alkímia felismeri az összes szimbólumot és a játék alapját is képes azonosítani.

A HERCEG SZEMÉLYE

Név: Aired Irathian

Jellem: általában Rend jelleműnek ítélik, ez meg is állja a helyét; emellett némi Élet is helyet kapott jellemében (NEM gonosz!) // igazságos, erőskezű, kellemes modorú, briliáns elme

Kor: 21

Kinézet: jóképű, fiatalos arcú, de megfáradt tekintetű férfi; jó kiállítású, uralkodói tartással jár-ke, ajkai vékonyak, orra erősen ívelt, de nem túl nagy, homloka magas; világosbarna haja hátrafogva varkocsba, hosszú szalaggal, mely a hátára omlik és végig van róva (varázsjelekkel); öltözéke uralkodói, de az ékszereket nem állhatja.

Vallás: nem jellemző, illetve saját maga

Karakterlap:

(modulkarakter kaszt); (csapat átlagszint) TSZ
fizikai értékei egységesen 16, míg Int, Ak, Asz 16+1/csapattag

A fentebb említett asztrállény segíti, mely egyszerre (csapat létszám+5) asztrális mozaikot tud fenntartani a varázslói mozaikok közül vagy ennyi érzelmet érzékelni, elvenni illetve felerősíteni. A hatások Ereje egyenként 30E, de ha kevesebbet tart fenn, a fennmaradó E elosztható (azaz 3 fős csapat és csak 3 mozaik esetén az egyes hatások E-je 80)

AMIT A HERCEGRŐL HÍRESZTELNEK, TUDNI VÉLNEK A KÖRNYÉKEN

Sokan rettegik vagy tartanak tőle, mivel szülei halála óta különös módon az udvarból elkerült szinte minden nemesen született és a herceg a legkülönbözőbb lényekkel, csepűrágókkal és tudósokkal vette körül magát helyettük.

Ráadásul az elkerülő nemesi családokban nagyon népszerű volt az öngyilkosság – egyébként ezt az asztrállény okozta; együttműködésében a herceggel annak érzelmeit átvette és átadta azoknak, akik nem tetszettek a hercegi igazságérzetnek. Erről a herceg nem tud, ha kiderül számára, jelleme miatt igencsak megreng a bizalma a lényben és saját tervében is.

A VALÓSÁG

Igazságmániája abból fakad, hogy fiatalkori elárulásával megszerzett hatalmát eleinte bőven öveztek udvaroncok és talpnyalók, örökségének tehát a hazugságot tekintette szüleitől. Gyermekéveiben már megérezte a talpnyalás mögötti valódi érzéseket (asztrállény), így olyan udvar építésébe kezdett, mely más elveken épül - ez alapozta meg igazságalapú szemléletét.

Éles esze bő rálátást adott a legkülönbözőbb tudományokra, mely alapján szigorú, fekete-fehér erkölcsi rendet alakított ki magának. Alapvetően figyelmes természet, ám az asztrállénynek köszönhetően bizonyos dolgok felett elsiklik a figyelme (elsősorban a lény miatti öngyilkosságok és a saját gondolatai, érzelmei közötti kapcsolat tekintetében).

A HERCEG CSEPÚRÁGÓI

ARILIEN (F)

Elf bárd-fényzsonglőr, szerető. Pontos képet fest Caleyráról és Liennáról, bár megjegyzi, hogy azt a finom kis cselédet, azt a félelf Lyliát nem tudta még becserkészni. Ő vette el Lienna szüzességét. Provokálásra rosszul reagál, párviadalt kényszeríthet ki. Káosz jellem, keveset törődik a nem női csapattagokkal – hacsak ki nem hívják vagy ki nem kezdenek valamelyik, számára szóba hozható nővel a bálon (vagyis bármelyikkel).

CALEYRA (N)

Elf kinézetű félelf kötélrancosnő. Leggyakrabban Liennával beszélt korábban, amíg Lienna virágát le nem szakították (Arilien, de nem nevezi meg), s azóta megromlott a kapcsolatuk. Lyliát nagyon kedveli, az ifjú lovászcseléd rengeteg játékot ismer, amiket folyamatosan játszana, ha tehetné. Élettapasztalata miatt tartja a távolságot Ariliéntől. Rend jellem, kiegyensúlyozott, a pletykálkodásra kevésbé hajlamos.

HARVEL (F)

Toroni-kyr tudós-térképész, akit hazájában selyemzsinór várna; családnevét és címerét nem is használja. Lyliát félelf létére hasznos, szorgos konyhai kisegítőnek tartja, csak ne ügyetlenkedne annyit a környékén. Vele rajzoltatták a labirintus térképét, melyet a Zöld Ember juttatott a játékosokhoz, de ő maga semmiről nem tud (tehát a próbák tényével vagy természetével sincs tisztában). Van ellenben Politika/diplomácia (Mf) képzettsége, így az udvari helyzetről élénk, pontos képet tud festeni – ha van miért.

LIENNA (N)

Félelf solymász, zavarodott/őrült, nem tűri a férfiak szexuális közeledését vagy udvarlását, pedig gyönyörű. Arilien elvette ártatlanságát, habár erről mélyen hallgat, bármilyen célzásra ugrik és támad. Az elf pusztá említésétől is dührohamot kap, fizikai és lelki tüneteket produkál. Általában nem célszerű elfeket vagy bárdokat, bajvívókat, széptevőket engedni a közelébe... Lyliá, az ifjú, félelf papnövendék Dreina kegyében az egyetlen, akivel megoszthatja problémáit.

RAL (F) ÉS MOL (N)

Törpe zsonglőr-pár, de sajnos némák (nem süketnémák). Lyliát ügyes bárdnak tartják, csengő hangját imádják. Ries meséit szívesen hallgatják, ha épp nem bemutatnak valami figurát, ott lófrálnak a vén törpe környékén.

RIES (F)

Idős törpe mesemondó. Lyliát, egy helyi nemes félkézről született fattyúját nagyon kedveli, mert szinte állandóan a környékén lófrál, hogy minél több mesét meghallgathasson. Ismeri a sorsmesterek és a sorsjáték legendáját is, hallott a herceg történetéről, szülei halálának körülményeiről is (mondjuk ezt nem biztos, hogy a báli forgatagban adja majd elő a karaktereknek). Segítőkész, nemes vagy erkölcsös célok érdekében bárkinek bármiben segít, ha tud.

Őt kérdezve a tiszta lényről elmondja, hogy csak az lehet tiszta, akiben mindenki tisztán megpillanthatja saját arcát és tekintetét – s csak az válhat ilyen tisztává, aki igaz és rendszerint tisztítja, változtatja saját képét mások kedvére, akár a folyton változó-robogó mélyföldi patakok.

LYLIA (N)

Félelf kinézetű fiatal nő, mindenki másképp emlékszik rá, másképp beszél róla (az egyetlen igaz lény a teremben). **Valójában a herceg asztrállényének Antissra gyakorolt hatása miatt egyfajta álomkivetülés,** ami eleve látszana az asztráltestén, melyet viszont a herceg pszi-pajzsokkal védetett (tehát a komolyabb hatalmat nélkülöző *Asztrálpillantás* nélkül esélytelen, amúgy meg lehetetlen rápillantani).

Mindenki másképp emlékszik rá vagy másnak tartja, ugyanis mindig megérzi, hogy a kérdezői mit találnak vele kapcsolatban a legnyilvánvalóbbnak (mit vágnak vele kapcsolatban, pl. cselédnek tartják vagy udvarhölgynek stb.) és addig, amíg szem előtt van, úgy is viselkedik - ezután azonban újabb valaki kérdez tőle s ő máris változik megint.

A herceg szerint, mivel Lyliában bárki megpillanthatja saját igaz elvárását és lelkének rezdüléseit tükröződni, így mindennél igazabb teremtés. Sorsa szorosan összefonódik a sorsjátékkal; amennyiben megölik vagy meghal a szertartás előtt, a játék szabályai alól mindenki megmenekül, a kötetmek lebomlanak és a Zöld Ember is eltűnik. Bővebben lásd a **Tiszta Szívű Lény** leírását. A herceg szemmel tartatja és őrizteti – viszont a karakterek rajta keresztül tudják a herceget megkerülve megállítani az egész szertartást.

Az udvartartás számos további taggal bír, ezek minél színesebb, érdekesebb, akár veszélyesebb figurák. Az udvartartásnak némelyik bábu-karakter is része, melyet külön részletezünk.

KAPCSOLATI TÉRKÉP

	Arilien	Caleyra	Harvel	Lienna	Ral és Mol	Ries	Lylia
Arilien		mennyit kell még udvarolni?		örül, hogy megkapta, de nem érti, hogy minek a felhajtás azóta			vajon hogy tud mindig kitérni az udvarlása elől a kis cseléd?
Caleyra	élettapasztalata miatt kerüli			sajnálja, hogy Arilien miatt megromlott a barátságuk			sok játékot ismerő lovászcseléd
Harvel	ostoba, (tudományosan) műveletlen csepűrágó						hasznos, de ügyetlen konyhacseléd; biztos izgulós
Lienna	ha egyszer szereti (ahogy mondta is akkor, először), miért nem lehetnek együtt többet?						az egyetlen barátja, akivel még beszél
Ral és Mol						kedvelik szórakoztató, fajtájukra jellemző történeteit	dalos pacsirta
Ries		„talán a legbölcsőbb közülünk, hiába rövid az élete”			„néma testvéreim története a szemükbe van írva”		meseszerető fiatal lány, egy helyi nemes fattya
Lylia	„mindenképp el kell rejtőznöm előle, bármikor feltűnhet szerelmével...”	„bárcsak mindig játszhatnánk azt a sok-sok kedves játékot veled”	„úgy félek a közelében, biztos semmire sem tart, csak botcsinálta cselédnek”	„remélem Dreina kegye elér majd lelkehez és enyhét ad neki”	„úgy szeretek énekelni nekik, kedves, néma hallgatóságomnak”	„olyan szép meséket mond”	

BÁBU-KARAKTEREK

Figyelem! A játékosok ezek egyikével érkeznek a megmértetésre. Azt az NJK-t ők helyettesítik, személyesítik meg, így azt nem kell bemesélni.

KIRÁLY

Aired, a herceg illetve az, akinek a helyét a párbaj után átadja; ez a bábu-karakterek közül kerül majd ki, hogy a számok törvénye helyre álljon; bővebb leírása a hercegnél.

FEKETE-FEHÉR ISTENNŐ

Anna am Vertes, a Harcos bábu-karakter lánya; az, akit Aired tökéletes párjának gondol. Anna wier, saját szomja ellen kell küzdenie, mivel lemondott a vérivásról; szerepe fontos, élet és halál, pusztítás és újjászületés. Különleges képességei vannak, melyekkel gyógyítani, gyilkolni egyaránt tud. Fekete-fehér, mert a jószág és gonoszság vékony határvonallal elválasztva egyaránt megvan benne; lelke állandó harcban ég.

Helyette akár az egyik játékos is lehet ez a karakter, de erről semmiképp nem tud az, akinek ezt a szerepet szánja. Ez nem udvari szerep, az illető előtt pedig feltétlen titkos, ahogyan a herceg kitüntető figyelme sem éri a modul előtt. Ha a férfi karakterek előtörténetében szerepel fontos nőalak, ezen bábu-karakterhez érdemes az ő figuráját rendelni

! HARCOS

Otto am Vertes, várúr, a terv kulcsfigurája, a herceg legbelsőbb bizalmasainak egyike. Egyenes gerinc jellemzi; egyszeri lovag a herceg szolgálatában, becsülettel és hűséggel jutalmazza a herceget, fontos célpontja a Boszorkány bábu-karakternek.

Helyette az a játékos is betöltheti szerepét, aki végül megküzd a herceggel – ha nem az egyik, Varázsló- vagy Sámán-bábut megformázó karakter vállalná a párbajt.

BOSZORKÁNY

Tirae, a szelíd (manapság; valójában Syra con Feroza, de van még számos másik neve is). Társalkodónő; nemesi származását tagadja, Aired ellensége, szülei öngyilkosok lettek a herceg miatt, így ő hosszú évek után a bosszú mellett döntött és beette magát Aired mellé. A nemrég elhunyt előző Harcos bábu-karaktert ő gyilkolta meg és a játék szabályai alapján ezt teszi a következővel is (nem személyes ellentét, hanem érdekek és játékszabályok mentén történik így).

! VARÁZSLÓ

Rusanor Nan Arul, udvari varázsló, ritkán van jelen az udvarban. Ismeri a herceg tervének részleteit, korábban ugyanis rájött, ő alakította ki a lenti labirintust. Ismeretlen származású, nevét ilar mintára kapta egy árvaházban. Nem tartozik szorosan varázslórendhez, mestere felismerte a herceg asztrállényét, de a királyi pár előtt ő is meghalt. Rusanor viszont tovább vizsgálta a lényt. Egyetért a herceggel és céljaival.

! SÁMÁN

Azed, a herceg egyetlen tanácsnoka, aki mindig a herceg mellett sunnyog; ilar származású, fél karját az előző herceg szolgálatában elveszítette, amikor egy, gyengébbeket bántalmazó nemessel szemben szót emelt és hazugságért levágták azt. A herceg tervéből megsejtett valamit és megérezte az asztrállényt is, így segíteni próbálja a Terv megvalósulását. A herceg felfigyelt rá, mert a rajta esett igaztalanság miatt igaznak tartja.

DÉMON

A herceg és az asztrállény együtt; azon állapot, aminek állandósulására Aired törekszik, vagyis az istenné válás. A herceg törekvése az igazságra az asztrállény képességeivel és befolyásával elegyítve hozták létre a Démon alakját; a herceg ezt külön lénynek tekinti magában (ezért is külön bábu-karakter), de hercegi szimbólumát sokban erre alapozza. A Démon részeként a herceg továbbra is jó marad, a karakterek tehát meggyőzhetik és maga is segíthet legyőzni az asztrállényt, mely nem adja magát egykönnyen - amennyiben azonban ellenük fordulnak vagy nem kísérlik meggyőzni őket, a vak igazság utáni kutatás hőseink ellenfelévé teszi a herceget.

REMETE

Angal, könyvtári írnok, a herceg gyerekkori játszótársa. A királyi tragédia után észrevette a herceg változását és magába fordult, esetleges gyógyírt keresve. A palota minden zugát és emberét felderíti, kikémleri, lejegyzi. Idővel megértette a herceget és szolgálatába állt ismét.

ZÖLD EMBER

A csaló / A bolond / A Zöld Ember. Nincs szimbóluma. Segédkarakter, ahogy az Igaz lény, ám a szertartáshoz szükséges. Hatalmában áll kijátszani a játék törvényeit, hisz bárkit befolyásolhat a Démon, az Istennő és az Igaz lény kivételével. Őt maga a játék szülte, értelmet kezdett keresni, a városban kutakodott és bejutott az udvarba, megértette a herceg és az asztrállény egybefonódását és megsegítésük mellett döntött, ám az emberek képviselője maradt.

A herceget mint istenséget nem fogja szolgálni, ezért inkább a bábu-karakterekhez kötődik. Célja: figyelmeztetések, információ (homályos, saját szájíze szerint), emberek megsegítése. Káosz szülte, öncélú lény, direkt úgy soha nem segít, ahogy a karakterek szeretnék

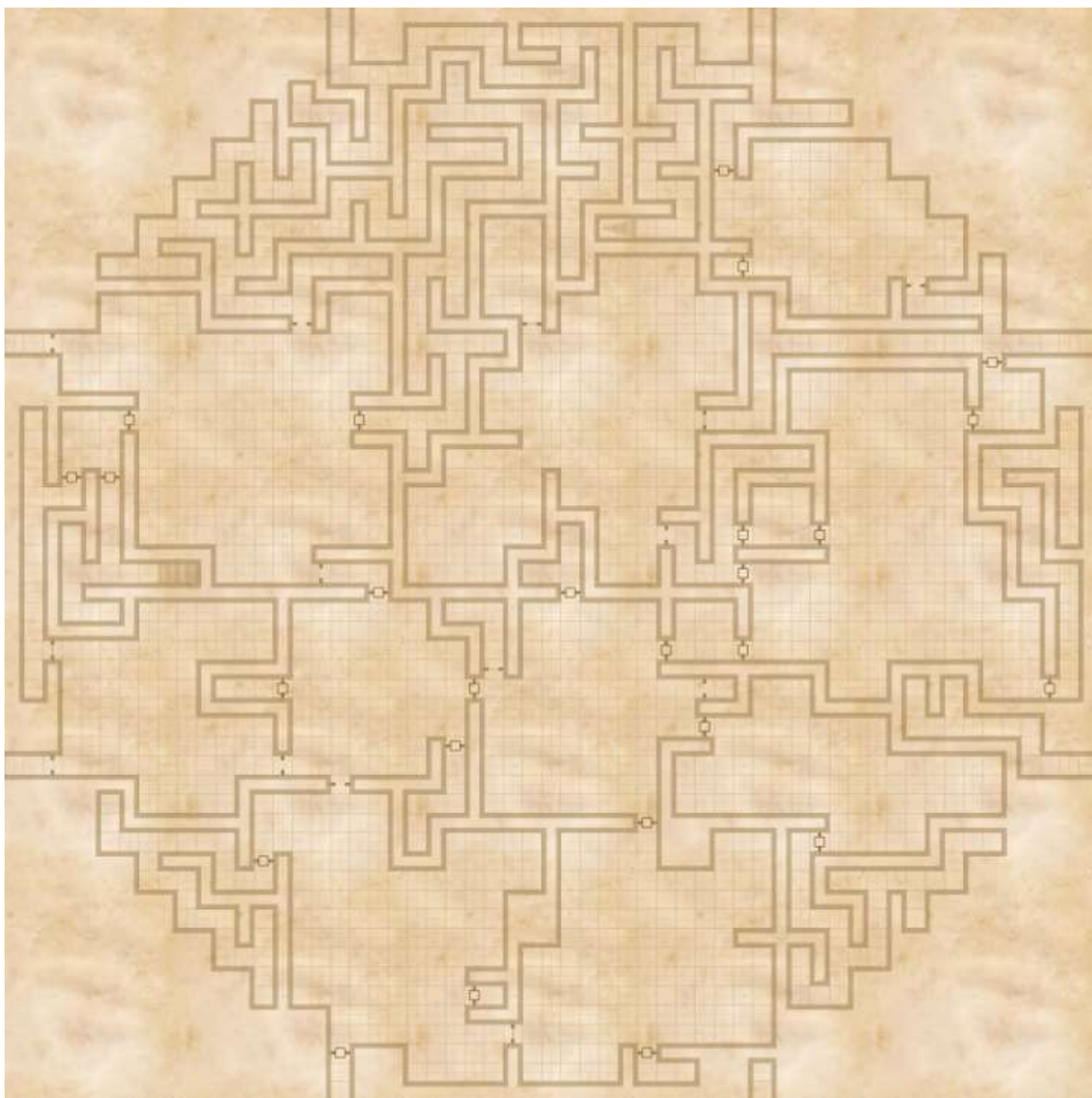
TISZTA SZÍVŰ LÉNY

Lylianae, itt Lylia; nincs udvari szerepe. A játék résztvevőin kívül senkinek nem tűnik fel tükör-jellege, így senki nem segíthet a karaktereknek leleplezésében-felismerésében. Lelke rezdülései alakítják a játékot, az ő ereje hívta életre és tartja életben azt, halálával a játék véget ér és mindenki szabadul a szabályok-szerepek alól.

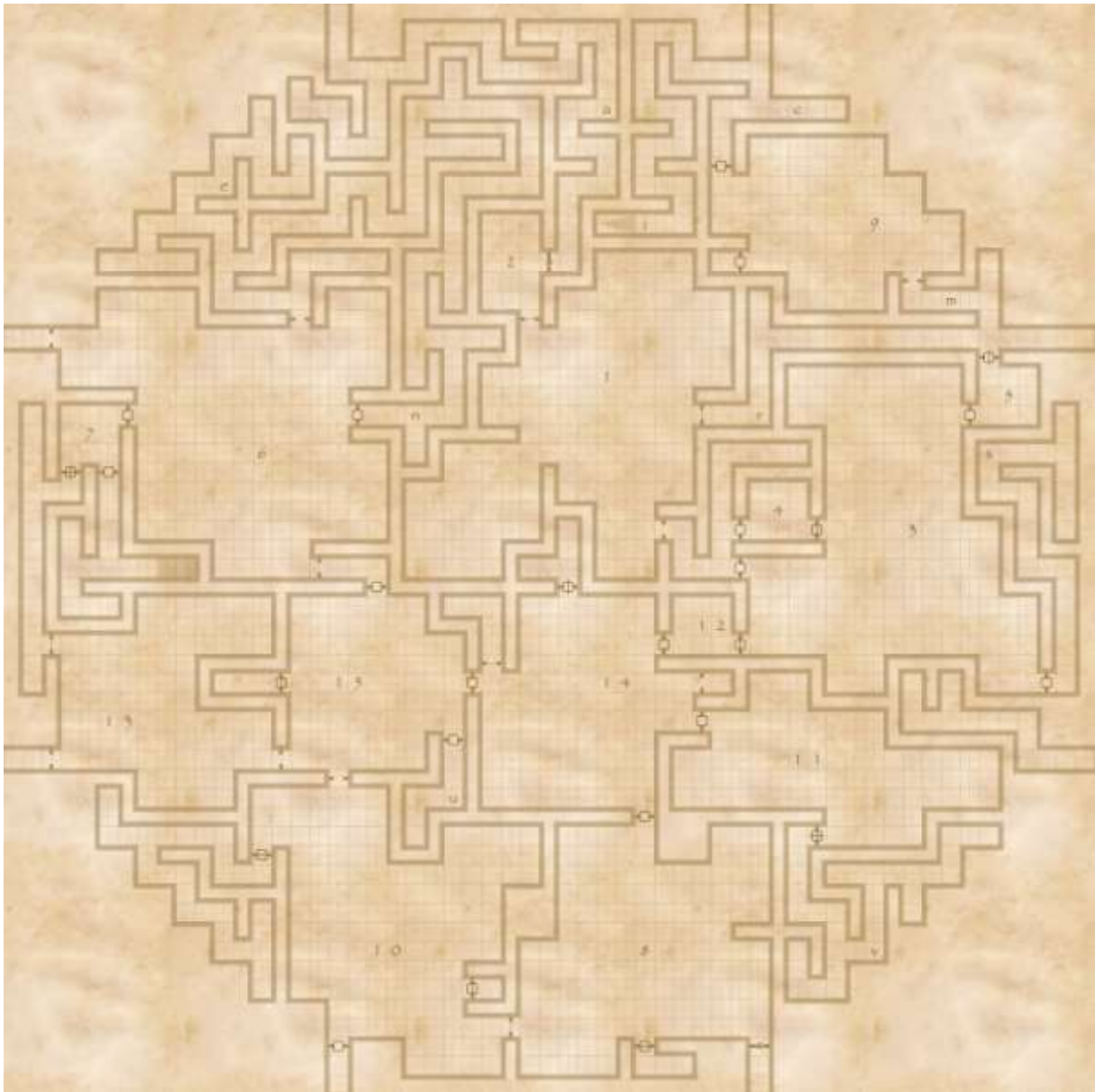
A herceg halálával az Istennőn és az új Királyon kívül minden bábu-karakter meghal a szertartás beteljesedésével. Az Istennő az új Királyt hivatott felépíteni az előző véreből, a herceg halálakor annak vérebén keni fel a következő Király bábu-karaktert.

KIEGÉSZÍTŐ ANYAGOK

LABIRINTUS, JÁTÉKOS



LABIRINTUS, MESÉLŐI TÉRKÉP



JAVASLAT LABIRINTUSRA

A labirintus statikus és dinamikus elemekből egyformán áll. Az egyes helyiségek, folyosók a karakterek igényeihez, képességeihez igazodnak, nekik nyújtanak kihívást (bizonyos helyiségek kifejezetten az egyes karakterekre irányulnak személyesen), s ez a statikus szakasz.

A dinamikus részt egy, a labirintusba börtönzött boszorkány jelenti, aki familiárisán és tükrökön keresztül figyeli és akadályozza a csapatot. Kegyelmet ígért neki a herceg, ha kellőképpen megnehezíti a karakterek dolgát, de mágiával nem kötötte magához. A boszorka mozgásban lehet és reagál a karakterek lépéseire (eleve az **5. helyiségben** található), intézkedéseire, akadályozza küzdelmeiket, zavarja a koncentrációt, pihenést. A csapat találkozhat vele, addigra azonban valószínű teljesen legyengíti magát. Ha a csapat okosan intézi a lépéseit, a boszorkányban szövetségesre is lelhetnek a későbbiekhez, így a bálhoz is (ebben az esetben a Boszorka bábu-karakterrel találkoztak).

A banya kifejezetten rút, inkább vasorrú bába, semmint vadító nő, aki rendelkezik a labirintus teljes, pontos térképével (csapdákkal együtt), **64 Mp-vel, 2hatalom italával** illetve egy **Mágiatörés botjával** is. A Szexuálmágia helyett **Tükörmágiában** és boszorkánymesteri **Nekromanciában** jártas.

Érkezésükkor a **11. helyiség** előtti folyosón találják magukat. A teremben található a leírásban említett hercegi trón és a herceg csontváza – ezeket a Zöld Ember helyezte el mementóként a hamarosan felemelkedő uralkodó tiszteletére. A hercegi koronára vésvé található az első részlet. Figyelmes szemlélődő varjútollakat találhat (a boszorkány familiárisa, ÉSZ -2). Leplezve és láthatatlanná téve több varázskör is van (élőholtakat és démonokat kirekesztő körök az ajtók körül, a boszorkány miatt). A helyiség védőköréi bebörtönöztek ide egy kóbor lelket, aki jelzi a boszorkánynak a próba kezdetét. A 14. helyiségbe vezető ajtó mögött egyszerű csapdaérzékelő van – ha nem jelentik be külön, hogy csak óvatosan, alig nyitnak be, működésbe is lép, s a szemközti és az oldalsó falból is dárdák (6) csapódnak ki (Té 90, Sp 1k6, fegyver Vé nem érvényesül).

A **14. helyiségben** tükrök az északi falon s a plafonon. A plafonon lévő tükrön, pontosan alá állva megjelenik a második részlet, az északi falon a harmadik részlet. A boszorkány első varázslatára, mintegy próbaképpen, itt lehet számítani. Direkt a tükrök alatt (azaz ott, ahonnan a részlet is látható) egy kiválóan álcázott veremcsapda (Felfedezés -50%, 50 font súlyra, 3x3 átmérő, 8 láb mély, 6k6 Sp), melynek a mélyén egy nyomásérzékelő található; a leesőre az oldalról alabárdok (4) sújtanak le (Té 70, Sp 2k6+2; magasabbról, földön lévő ellenféllel szemben, túlerőben). A 15. helyiségbe vezető ajtó be van ragadva, a többi könnyen nyílik. A falakon a korábbinál számosabban végig fáklátartók, még a plafonon is (Mászás (falon) -15% (plafonon) -35% és Erő/Ügy próba), akár a tükrök alá is be lehet mászni, viszont ekkor a boszorkány biztosan reagál).

A **8. helyiség** üres, leszámítva egy tükröt a nyugati falon. A negyedik részlet a déli falon.

A **10. helyiségben** Élet érzékelése varázslatot aktivizálnak a belépők – amely, ha működésbe lép, kinyitja a terembe vezető három folyosóról érkező ajtót és bezárja azokat, melyek a 15. és 8. helyiségekbe vezetnek. Nem lehetetlen, hogy a csapatnak csak egyik része kerüljön be. A három folyosón összesen 5 gahul van. Az északi falon lévő tükrön keresztül a boszorkány a harcot a Varázstörés botjával, „segíti”. A gahulok egyikének bőrére tetoválva megtalálják az ötödik részletet. A két helyiségbe vezető ajtó úgy nyílik ki, hogy semlegesítik az Élet érzékelése varázslatot vagy bezárják azt a három ajtót, mely szabadon engedte a gahul(összesített Erő min. 30, a legerősebbnek Erő-próba -2).

T/k 1 Ké 15 Té 40 Vé 80 Sp 1k6+2 Ép 25

Bűz (siker) E, Ü, GY ¾, Áll -2, Ké -5 Té -5 Vé -5 Cé -5, nincs varázs

Bűz (sikertelen)E, Ü, GY ½, Áll -4, Ké -15 Té -20 Vé -15 Cé -10, nincs varázs

A **15. helyiség** feltehetőleg mágikus próbával várja a karaktereket. A kifelé vezető ajtók mindegyike le van zárva belülről egy-egy, alkímiai reagensekkel leszórt pecséttel (Alkímia Af). Ezekhez megfelelő szert érintve (feltehetőleg TAM kell az előállításához, a földön rejtett rekeszekben (Titkosajtó -40%) azonban minden szerből van egy-egy ládikával) az ajtókon a 4 őselem jelei tűnnek elő – az adott elemmel kreatívan letakarva a jelet csapda nélkül kinyílnak. A tűz, föld és víz elég egyértelmű, a levegő jelére pedig elég ráfűjni. Az ajtók akkor is nyílnak, ha a karakterek leverik a reagenst – ekkor a benti 1 kör múlva előnti a kívánt őselemkitörésként (vagy elhagyja, a levegő esetében; 10E). A tűz és víz szobájában a hatodik és hetedik részlet, a föld és levegő szobájában egy-egy kulcs (mely az 5. és 7. helyiségekbe vezető ajtókat nyitja). Amikor minden ajtó kinyílt, feltárul a továbbjutás lehetősége a 6. és 13. helyiségekbe. Apró tükrök a falakon.

A **6. helyiség** sarkai tele vannak lobogóval, mögöttük tükrökkel, a terem egyébként üres. A helyiség a boszorkány kibontakozására szolgál, aki megkísérli egymás ellen fordítani a csapat tagjait, mikor azok a lobogók mögé pillantva a tükrökbe néznek. A tizenegyedik részlet az egyik tépelt lobogó mögött.

A **13. helyiség** a legkeményebb harcra szolgál, tükör itt nem található – a boszorkány jól elvan a 15. helyiség tükreivel. A szobában, szemközt a rácsok között egy tucatnyi döglött varjú várja a játékosokat (egyikük a boszorkány holt familiárisa). Mikor mind bejöttek, a boszorkány a varjakon keresztül aktiválja a közöttük lévő végrehajtó varázskört, mely querdákat teleportál a szobába a hercegi ketrecekből (a herceg így az is tudni fogja, hogy a karakterek nagyjából merre tartanak a labirintusban); ezek száma 3-7 között változhat (a csapat ereje, kimerültsége függvényében). A bestiák egyike (vezérhím) nyakörvet visel, rajta a harcos szimbólumát viselő medálban a nyolcadik részlet. A kilencedik részlet a döglött varjak alatt egy sírkő-formájú táblán. A familiáris varjú a harc közben megpróbál elosonni, a boszorkány ehhez Árnyék varázslattal is segíthet.

T/k 3 Ké 40 Té 105 Vé 145 Sp 1k10 / 2k6 Ép 14 Fp 85 AME 3 MME 0
Vezérhím Ké+5 Té +15 Vé +10 Sebzés +1 Ép +3 Fp +8

A **7. helyiség** teljesen veszélytelen vagy halálosan veszedelmes – attól függ, hogy a 13. helyiségben megszerezték-e a kulcsot. A kulccsal az ajtó belső oldalán lévő mágikus jeleket fémlapok rejtik el, így azok nem aktivizálódhatnak (akár a láthatatlanná tévő köpeny csatja esetében). Ha az ajtón a megfelelő kulcs nélkül mennek be, a jeleket aktiválják. Aktiválás után valamivel (épp annyival, amíg be nem ér legalább 1-2 csapattag) 25E Elemi erő csóva vágja őket földhöz (Esés -25% az elkerüléséhez), miközben 10E Ösvíz szőnyeg kerül a helyiségbe (1 láb magasságban), amelyet azonnal meg is fagyaszt a varázshoz kapcsolt Hideg. Szerencsés esetben csak a karakterek derekáig ér a fagyszőnyeg, rosszabb esetben belefagynak. Ezután a plafonról egy szöges rács zuhan alá (4k10 Sp a szabad, 6k10 Sp a félig befagyott, 8k10 Sp az annál jobban befagyott karakterekre, akikre a fulladás szabálya is érvényesül). A fagyszőnyeg alapesetben 5 percig tart, addig az ajtókat sem lehet kinyitni, melyek kifelé vezetnek, ám azok utána könnyen nyithatók. A földre vésve a tizedik részlet rejtőzik a jég alatt.

A **2. helyiség** teljesen üres – olyan, mintha itt kezdték volna eleve a labirintus kialakításának munkálatait. Nyirkos a fal, a fal repedéseiben moha, fölöttük zúgás hallatszhat (Ész -4), ami a város folyója vagy csatornája lehet. A falban található egy rejtett rekesz (Titkosajtó -50%), melyben egy kar várja, hogy valaki meghúzza. Be van rozsdásodva és mohásodva, így meghúzása komoly erőfeszítést igényel (Erő -4), viszont meghúzásával a 9. helyiség csapdája nem lép majd működésbe.

Az **1. helyiség** a labirintus kulcsa és a kijutás lehetősége. Közepén a játéktábla, mellette a figurák. A tábla peremén egy kerék-forma kialakítás, mely, ha a bábuk helyes elrendezésben kerülnek a táblára, a forgatása révén lehetővé teszi a kijutást, ugyanis leereszt egy kötéllétrát. Ezen felmászva egy folyosóra, ott 10 láb után egy csigalépcsőre jutnak – mely már a bálterem közelébe viszi őket. Kijutottak. A kötéllétrára a helytelen elrendezésnél is alágördül, ám a megérintőjét 5k6 Fp sebzésben részesíti, majd a **11. helyiségbe**, a hercegi trónusba teleportálja a csontváz helyére, míg a csontvázat pedig a létrához, mely fellobban és szinte azonnal elhamvad. A táblára három tükör néz.

A **9. helyiségbe** lépve a terem alján a szemfülesek észrevehetnek néhány csatornanyílásra emlékeztető vágatot (Ész -2). Amint az ajtó kinyílik, a falban lévő szerkezet aktiválja a csapdát – ami a szoba feletti területet a város csatornájának vizével tölti meg és pontosan 2 perc múlva leszakítja a plafont, vízzel (6k6 zúzós sebzés). A terem közepén egy vasláda, rajta egy számkombinációs zár, három lappal, mindegyik 1-6 közötti értéket mutat, viszont az emberi kéz nem tudja mozgatni, ha nem akarja tönkretenni a szerkezetet (Mechanika Mf vagy Int -3 megállapítani). Mellette egy apró gomb, melyet megnyomva véletlenszerű szám pördül ki az egyes lapokon (*a játékos dob 3k6-tal*); a helyes kombináció 3-4-5. A 2 perc alatt 6 gurításra lesz lehetőségük. Ügyeskedve is ki lehet nyitni (Zárnyitás -75%), de a próbálkozás kezdetén a felső víznyomás fokozódik, tehát csak 1 percük lesz a szobában. Az idő felénél már lehet hallani a plafon recsegését-ropogását. A láda szét is verhető (STP 300, vasból van és ötven font súlyú). A sikeres kombináció nyitja a zárat és a tizenkettedik részletet adja a játékosok kezébe. A leszakadó víz egyébként 2 percig marad meg a teremben, majd lassan, további 8 perc alatt folyik le a csatornanyílásokon (nyitott ajtók nyilván változtatnak a dolgon, de a zuhanó víztömegén vajmi keveset).

Az **5. helyiség** a boszorka szobája, mindössze egy ágygal és egy apró étkezőasztallal, no meg három gyönyörű tükörrel. A boszorka ekkorra bizonyosan nem lesz már itt.

A **3. helyiség** majdnem üres, mindössze egy kolosszus várakozik a szoba közepén (4 méteres vasgólem), talapatán találják a tizenharmadik részletet. Teljesen mozdulatlan, s csak akkor lép működésbe, ha a 4. vagy 12. helyiség ajtáját kinyitják. A plafon számos apró tükröcskét rejt a boszorkány számára, aki itt, ha teheti, aktívan segíti a gólem munkáját.

T/k 2 Ké 2 Té 70 Vé 70 Sp 5k10 Ép 55

Éles fegyverek ¼ Sp, hegyes fegyverek 1 Sp, tűz és víz csak fele sebzéssel hat, kivéve változtatva









A **4. helyiség** az utolsó veszedelmes hely, szemben a bejárattal, a szemközti ajtón (mindkettőn) egy-egy Bénítás szimbólum (111E). A nyitott ajtó fejfájából a béna áldozatra mérgezett tük zuhognak (2k10 tű, összesen 5 Fp, viszont mindegyik egyre nagyobb adag mérget hoz magával az egyébként 1. szintű, görcsöt és 3 Fp fájdalmat vagy semmit okozó idegméregből). Az első kör mérgezett tüt csak 1 perc múlva követi újabb 2k10-es adag szintén mérgezve. A szobában az ajtófélfára vésvé találják a tizennegyedik részletet. Egy tükör várja a karaktereket a padlóba illesztve.

A **12. helyiség** teljesen üres, szellőztetésre használják, számos nyílás és szellőzőcső indul innen a felszínre. Itt is a padló kőlapjai közé illesztettek egy tükröt.

NYOMOK JEGYZÉKE

1. Józanész és bölcsesség segítőtíid lesznek; a bábuk törvényében kivételek nincsenek.
2. Ha meguntad a talányt s újabbat kívánsz, gondolkozz még; kiutad egyként lehet fekete vagy fehér.
3. Lépj rosszul egyet, fordítsd el a kereket, s kínok közt indul újra örökkévaló utad.
4. A Rontások Úrnőjétől jót nem várhatsz; mire mézes szavak mögött felismered őt, könnyen késő lehet.
5. A királyi segítő triász helye átellenes a Rontások Úrnőjével, királyuk mögül szólnak tanáccsal.
6. A Sámán első a segítségben.
7. A Sámán megoldása a múlt, hol az egész félbevágott jelenbe dermed.
8. A Harcos mindig párban jár s párja mindig végzetes asszony.
9. A Varázsló balkéz a segítségben, ki a Démon fülébe súg régi titkokat.
10. Varázs a varázst megismeri, ahogy a Varázsló a Rontások Úrnőjét; különbségüket rejtik a színek.
11. A Remete könyvei közül jobb felől segíthet.
12. A Démon s az Istennő egymást megismerik és távolról figyelik a középutat.
13. A Harcos és Sámán egymással szemközt állnak, mégsem látják egymást – királyi vér takarja az utat.
14. Igaz gondolatért túlvilágit keress; ember e játékban igaz nem lehet.

HELYES ELRENDEZÉS

	(fekete-fehér istennő)		
		(remete)	
(harcos)	(boszorkány)	(király)	(sámán)
			
	(démon)		(varázsló)
			

HANGULATKELTŐ VERS

