

JEDOME BÉLYEGE

Vigyázz, ha meglátod a jelet, mert napjaid meg vannak számlálva

VERSENYMODUL A III. MENTÁLCSAVAR TÁBORRA

5-8. SZINTŰ KARAKTEREKRE

Írta: Lord Rufus, Magyar Gergely, Rhea
Helyszín: Shadoni Felföld, Krigella tartománya, Aspulsior bárósága
Időpont: P.sz. 3670 ősze

ZORDONSZIRT

Krigella tartomány egyetlen bárósága sem annyira zord és elhagyatott vidék, mint az Aspulsior-báróság. Hatalmas fenyvesek közt kanyargó, sosem használt ösvények vezetnek át szörnyű szakadékok mentén az üvöltő szélben, mely beférkőzik a legfurfangosabban felöltött szörme alá is. A falvak aprók, elszórtak, teljesen önellátók – és egyáltalán nincs szükségük vendégekre.

A báróság egyetlen városa méltó nevéhez. A város a Shogomand-hegység egyik sziklaszirtjén épült. Az állandó, jeges fuvallatok – ez a Marószél – ellen tömör falakkal, szűk utcákkal, nehéz szörmével és sok tűzifával védekeznek lakosai. Barátságtalan, kihalt utcáin egyetlen sikátorokban matató koldust nem látni – akik ilyen sorsa jutnának, azok inkább a Zengőbe vetik magukat, semmint hogy lassú fagyhalál legyen az osztályrészük.

A város központját a lezuhanók hosszan visszhangzó sirámairól Zengő-szakadéknak elnevezett törés feletti legmagasabb szirtre emelt Aspulsior-vár jelenti, mely a város legrégebb, legmagasabb és központi épületegyüttese is egyben. Annak idején egy godoni száműzött lovag és kísérete alapították az öregvárat és istenük templomát, mely máig a város legnagyobb és leggyakrabban látogatott temploma. Komor, mágikus erőktől duzzadó falakkal zárkóztak el a környezet elől, mely falaknak később, a háborúság éveiben jó hasznát látták.

A környező falvakból a védelem reményében lassan a vár alá szivárogtak az emberek, majd pár évtized múlva maguk is falat húztak a védelmükért. A háborúság idővel egy nagyobb hatalmú aquirt hozott a falak közé, akinek ténykedésére idővel fény derült. A vele való küzdelem megremegettette Zordonszirtet, mély szakadékokat vájt a szikla testébe, melyek házakat és embereket nyeltek el hirtelen. Egy széles hasadék éppen a városfal mentén szaladt végig – nem elég mélyen ahhoz, hogy a leszakadástól kelljen félni, ahhoz azonban elég hosszan zúgott alá, hogy a lezuhanóknak ne lehessen reménye a túlélésre.

A házak mégsem távolodtak el egymástól, sőt, még közelebb húzódtak, a városfalat pedig a hasadék miatt nem tudták bővíteni – igaz, nem is nagyon akarták. Emeleteket húztak hát fel, hidakat építettek a szakadékok felé, a szűk sikátorok felett pedig összeépítették a házakat, hogy egy lovas épp elférjen az emeletek alatt. Hamarosan kialakult a város mostani képe.

Szürke első szint sok habarccsal összeépített terméskőből, fehérre meszelt erős fa második és esetenként harmadik emelet, fénytelen, sikátorszerű, fedett utcák. Nagy fenyőajtók, tiszta, néhol jégmarta kőutcák, a házakból csontvázszerűen kinyúló lámpásállványok homályos üvegű kovácsolt lámpások imbolygó fénye, erős ablaktáblák, sok vasalás a fán. Loncos kutyák ugatása és acsarkodása a belső udvarokon, kecskék patáinak kopogása és fázós mekegése mindenfelől. A falak mentén nyargaló, mindenhol hallható kopácsolás, máshonnan komor nóták, sejtelmes fények és söröshordók a falba karcolva. Mély, beláthatatlan szakadékok kétségbeesetten kapaszkodó mohákkal és felettük büszkén átívelő, masszív kőhidakkal.

És az utcákon gyakran fütyülve süvítő, jeges Marószél, mely megrázza a legkeményebb ajtót, a legbiztosabb ablaktáblát és a legjobban megépített hidat is.

AZ ASPULSIOR-ERŐD

ÖSSZEFOGLALÓ

Mikor Krán szemet vetett Godonra, egy jókora aquir megpróbálta elpusztítani Zordonszirt városát. Kevés híján sikerült is neki – emlékét őrzik a szakadékok, és egy hatalmas barlang, ahol ma is nyugszik. A gonoszság azonban mindig kitermeli fajtáját, így az átkozott föld egy sosemkívánt szektát növesztett, mely az aquir visszatérésén munkálkodik. A szekta „bélyegzői”, ezek a különleges képességű rontásmesterek kitaláltak egy módszert, amivel a fájdalomra vágyó és azon erősödő aquir feléleszthető – Jedome bélyegét, mely lassan, kínok között, napok-hetek alatt végez viselőjével.

Aspulsior báró családfájának lombjai pedig egyre gyakrabban értek össze, a belterjesség pedig megmértelyezte testüket és lelküket. A mostani báróról szóló bizarr híresztelések felkeltették Shadon más földjeinek figyelmét, különösen, hogy a város környékén különös módon sűrűsödni kezdett a mana, a báró pedig már jóideje nem mutatkozott a nemesség előtt – sőt, a szomszédai sem tudnak róla semmit.

(0) A karaktereket utánanézni kérte fel a Második Arc Testvérisége, mert attól tartanak, hogy valami régi rontás van kibontakozóban. A karakterek megérkeztek és munkához láttak, bemutatkoztak a bárónak, ittak a mérgezett borából, körülnéztek a kastélyban, rábukkantak egy nyomra és elfelejtettek mindent. Egy bélyegzőre leltek ugyanis, aki elhelyezte rajtuk a bélyegét, a mérég pedig akkorra hatott. Felejtés, ájulás.

(1) Hőseink szinte csupaszon, semmiről nem tudva térnek magukhoz egy sötét, jeges sikátorban. Fejük sajog, nem emlékeznek semmire – idejük azonban nincs is gondolkodni, néhány rosszarcú próbálja rövidre vágni életüket. A báró küldte őket rájuk, félve, hogy valami fontosat tudtak meg. Ahogy legyőzik őket, meglátnak egy hullát, aki hozzájuk hasonló bélyegét visel. Összefutnak későbbi legfőbb támogatójukkal, egy részeg kocsmárossal, aki elmondja nekik, hogy nyomozók. A várúr futárja érkezik a kocsmába, akitől megtudják, hogy hivatalosak vacsorára.

(2) A vacsorán völegényként fogadják az egyik karaktert, a többi kíséretként. Nagy vacsora, kiutalt szobák, beugrik, hogy a várurat akarják lefűlelni, nem sántikál-e valamiben.

(2-a) Nyilván nyomozgatnak a várban. Remélhetőleg rábukkannak a kamrába, ahol a bélyeges örökös lány fájdalmát és vérének egy csatornán az aquirnak áldozzák. Lemenve megküzdhetnek az aquir régi kedvenckéjével, egy hatalmas szörnyeteggel.

(2-b) Ha nem nyomoznak, másnap napkeltére összeadják a völegényt a lánnyal, aki az esküvői borból iszik egy kis altatót. A közvetlenül azután elhálándó nászt képtelen elhálni a friss házasság, a házasság tehát érvénytelen. A báró kinyilvánítja jogát a lányra.

(3-a) Újra a városba kerülnek, a várúr nem marasztalja őket, inkább szépen kitessékeli, semmit nem tud a szörnyről, viszont megbetegszik. Nyomoznak tovább, előbb-utóbb rábukkannak az aquir sírjára, ahova aláereszkednek és mondjuk nem halnak meg. A sírban az aquir az őt őrző angyal képében fogadja a karaktereket, mely szerint alant szörnyű bestia rejtezik, majd ő vigyázza és levezeti őket a veszélyes járatokon. Odalent az aquir szektája vár, akik megütköznek velük.

(3-b) A karaktereket kiutasítják a báró birtokáról, a lány azonban elmondja nekik, hogy a hegyek alján nem tudnak átjutni, mert a mély szakadék feletti egyetlen hídnál inkvizítorok vannak, akik bent tartatják majd őket. Az örökös megkéri őket, hogy öljék meg az apját vagy lehetetlenítsék el a házasságot. Mindenképpen harcra fordul a helyzet.

(3-ab) Az aquir közben az áldozott fájdalomon leveti álcáját és teljes hatalmával telítkezik, majd a karakterek és a város elpusztítására tör. Nagy harc, kis esély.

(4) Ha a karakterek elbuknának, akkor az őket varázslattal figyelő inkvizítorok indítanak támadást a város ellen, és aqirostul elpusztítják egy jó részét.

Így vagy úgy, de vége.

HANGULAT

Zengőszirt apró városa mindenképpen hangulatos, ám semmiképp nem nevezhető jókedélyűnek. Hideg szelek tépázzák a cégereket, tompa fényű lámpások himbálózhatnak a viharban, sötét árnyak húzódnak a szűk sikátorokban, szőrmébe bugyolált, mogorva emberek talpálnak az utcán, kutyák ugatnak és kecskék bégetnek mindenfelé. És ez csak rosszabb éjszaka, amikor a szél havat is hoz és még erősebben ostromolja a falakat. Ráadásul az egész városon valami nyomott, borongós nyirok is ül, mely rányomja minden nevetésre, minden jóízű kártyapartira, minden bátorító szóra sötét bélyegét.

Ezekre kell gyakran emlékeztetni a játékosokat amellet, hogy jóformán úgy kell megküzdeniük egy náluk hatalmasabb, gátlástalan ellenféllel, hogy voltaképp azt sem tudják, kicsodák valójában.

JEDOME BÉLYEGE

A testüket mételyező, különös fekély pedig tovább nehezíti dolgukat. Ez az eredetileg anyajeggyel is összetéveszthető, napról napra növekvő barnás folt általában a tenyéren, a szem alatt vagy a vállon helyezkedik el. Egy szörnyűségében kiváló eszköz arra, hogy az aquir visszatérésén munkálkodók uruknak ajánlhassák viselője minden fájdalmát.

Először is minden harmadik órában elvesz 5 Aktuális és 1 Maximális Fp-t a játékostól, mely előbbi a szokványos úton lehet gyógyítani. A Maximális Fp-k elvesznek mindörökké. Másrésztől minden, a karakterek által elveszített sérülést megkészserez, mely második adag csak mágiával orvosolható – levertség, rossz közérzet, fejfájás képében jelentkezik. Harmadrészt a viselőnek annyival több negyedórát kell pihenéssel töltenie minden nap, amennyivel kisebb az Állóképessége, mint 20, hogy teljesen kipihenhesse magát. Ebben az extra időben ráadásul sem Pszi-, sem Fájdalomtűrés pontjai nem térnek vissza. Végül az aquir képes a bélyegen keresztül Asztrálmágiával hatni a játékosra a varázslói mozaikokhoz hasonlóan, akaratlagosan, 50-es alaperősítéssel.

A bélyegét a bélyegzők helyezik el az áldozaton (ennek módjáról lentebb olvashatsz), aki Egészség-próbára jogosult ellene.

Egy legalább 50 Mana-pontos Átoküzés után alkalmazott 63 Mana-pontos Gyógyítással megszüntethető annyi óráig, amennyi az ezt végző pap Tapasztalati szintje. Ezután ismét kiújul, egész addig, amíg ötször el nem úzik – meg nem szüntetik, mert ekkor a korábbi áldozat végérvényesen megmenekült.

A MANAHÁLÓ

Aspulsior bárósága **híg maná**val fedett területen fekszik. Ez annyit tesz (a Papok, Paplovagok Kézikönyvének I. kötete szerint) a város és a vár területének minden 250 méter átmérőjű kör alapú területén egyszerre legfeljebb 100 Mp-t lehet elsütni vagy kinyerni, mely 1 Mp/kör ütemben tér vissza a területre (tehát ha kimerült, úgy nagyjából egy percet kell várni egy 1E Villámvarázs I kisütéséhez). Ez különösen érdekes az aquirral szektájával vívott harc estén, ahol a karakterek nagyjából ekkora, vagy még kisebb területen kell megvívniuk küzdelmüket 4 varázshasználóval szemben úgy, hogy talán köztük is lesz, aki varázsol. Jó számolgatást!

A BÉLYEGZŐK

Bélyegzők a neve annak a hellyel-közzel vallási alapon szerveződő szektának, mely mintegy másfél évszázada szökött szárba a báróság, ma már ismeretlen okból és ismeretlen előzényekkel. Valaki valahogy felismerte, hogy a mélyben szunnyadó szörnyeteg, mely alig várja, hogy visszatérhessen, erősödik, ha az ő nevében arat kint. Hogy ki volt ez az ember, hogy ember volt-e egyáltalán és hogy hogyan jött rá, jótékony homály fedi.

Amit nem fed homály az az, hogy maga köré gyűjtött néhány sokat bíró pásztort, akiknek fájdalmát kínyzókamrájából az aquirnak ajánlotta. Hogy az aquir ezt hogy tudta és tudja fogadni, ugyancsak nem ismert, de annyi bizonyos, hogy minden egyes csepp kiontott vér és szegmensnyi szenvedés egy lépéssel közelebb hozza ébredéséhez. Mivel sziklasírját egy angyal szent ereje vigyázza, lassan de biztosan gyűjti erejét.

Százötven év kellett hogy elteljen ahhoz, hogy az azóta kiszenvedett férfi erőfeszítéseit siker koronázza. Eközben a szektának lelkes támogatói akadtak kicsavarodott lelkű férfiakban és nőkben, akiknek egy része ismerte a boszorkánymesterek mágiáját. Egyikük, akinek neve homályba, teste a Zengő-szakadékba merült, kísérletezte ki azt a szentségtelen eljárást, amelyről a szekta a nevét kapta.

Ez a különleges, első pillantásra anyajegynek nézhető, lassan növekvő bélyeg, mely valójában egyszerre Átok, Rontás, Szakrális mágia és Nekromancia lehetővé tette mindazok lassú de az aquir szempontjából hatványozottan hatékony kikészítését, akiket viselésére ítétek.

Nagyjából harminc éve feltűntek az első bélyegzők, ezek a kifejezetten ennek a rontásnak elhelyezésére szakosodott mágiahasználók, kikből hat működik most a városban, egyenként 30-30 Mp birtokában azzal a rossz szokással, hogy megosztják egymás között a hatalmat a komolyabb ellenfelek ellen (lásd a *Bélyeg elhelyezése* varázslatot).

A bélyegzők szektája ma 31 beavatottat számlál, melyből 7-en az Aspulsior-udvarban élnek (a báró, a pap, a tanácsos, az örökös lány és nevelője, az énekmondó és a várkapitány). A fent említett 6 bélyegzőn kívül (akik csak a *Bélyeg elhelyezése* varázslatot tudják alkalmazni) további 4 teljes értékű boszorkánymester rontja a szekta köreiben a levegőt, akiknek védelmét 14 képzett harcos látja el. A szekta beavatottjai tisztában vannak mindazon célokkal, amit rejtélyes alapítója kitűzött és minden lehetséges eszközzel igyekeznek azt elősegíteni. Lakhelyeik elszórta találhatóak a városban, de a boszorkánymesterek házában általában legalább 2-2 harcos is meghúzódik 1-2 bélyegző társaságában.

Gyűléseiket a várban szokták tartani, annak tömlőcét és két kínyzókamráját (a nyilvánosat és a kevésbé nyilvánosat) minden beavatott boszorkánymester könnyű szívvel használhatja, ha a várúrral előtte megbeszélik, hogy senki ne legyen a bejáratok környékén akkor, akinek nem lenne szabad.

Bélyeg elhelyezése

Mana-pont: 10/E

Erősség: 1 (erősíthető)

A varázslás ideje: 1 szegmens

Időtartam: végleges

Hatótáv: érintés

Mágiaellenállás: Egészség-próba

A varázslattal Jedome bélyege helyezhető el az áldozaton, melyhez annak megérintése szükséges. A varázslat minden Erőssége 1-gyel nehezíti az Egészség-próbát. Aki megdobja a próbáját, az azon a napon már nem fertőzhető meg Jedome bélyegével (persze másnap újra lehet próbálkozni).

Ha az érintés előtti körben a varázst használóra sikerrel használták ugyanezt a varázslatot, úgy a rá ható varázslat Mp-értékét felhasználhatja saját átka erősítéséhez. Ez a hatás ráadásul összeadódik.

Tehát ha a bélyegzőre rámondanak két, egyenként 30 Mp-ért létrehozott bélyeget, akkor ő egy körön belül 30 Mp-ért egy 90 Mp-értékű Bélyeg elhelyezése varázslatot lesz képes megidézni.

(0) ELŐZMÉNY

Mikor Krán szemet vetett Godonra, egy jókora aquir megpróbálta elpusztítani Zordonszirt városát. Kevés híján sikerült is neki – emlékét őrzik a szakadékok, és egy hatalmas barlang, ahol ma is nyugszik. A gonoszság azonban mindig kitermeli fajtáját, így az átkozott föld egy sosemkívánt szektát növesztett, mely az aquir visszatérésén munkálkodik. A szekta „bélyegzői”, ezek a különleges képességű rontásmesterek kitaláltak egy módszert, amivel a fájdalomra vágyó és azon erősödő aquir feléleszthető – Jedome bélyegét, mely lassan, kínok között, napok-hetek alatt végez viselőjével.

Aspulsior báró családfájának lombjai pedig egyre gyakrabban értek össze, a belterjesség pedig megmétélyezte testüket és lelküket. A mostani báróról szóló bizarr híresztelések felkeltették Shadon más földjeinek figyelmét, különösen, hogy a város környékén különös módon sűrűsödni kezdett a mana, a báró pedig már jóideje nem mutatkozott a nemesség előtt – sőt, a szomszédai sem tudnak róla semmit.

A karaktereket utánanézni kérte fel a Második Arc Testvérisége, mert attól tartanak, hogy valami régi rontás van kibontakozóban.

Egy, a Felföld egészen más vidékei felé utazó, a Metszőszél viharai elől a város egyik fogadójában meghúzódni kényszerülő Domvik-pap küldte azokat a leveleket, melyek a városban látott különös, égi sugalmazású álmokról és még furcsább, gonosz gyengeséget eredményező bélyegekről szóltak. Az inkvizíció úgy határozott, hogy a férfi tovább folytassa akaratlan megkezdett nyomozását, mire a levelek nem érkeztek többé. A leiosz küldte információk és egy belső inkvizítor manahálóról szóló jelentése egyértelművé tette az Egyház számára, hogy valami kibontakozóban van. A csapatot előőrsnak küldték a városba, amíg a megfelelő erők össze nem gyűlnek – amely nagyjából egy héttel az érkezésük utánra (a játékidő első napjának végére) történik meg.

A karakterek megérkeztek és munkához láttak, bemutatkoztak a bárónak, ittak a mérgezett borából, körülnéztek a kastélyban, rábukkantak egy nyomra és elfelejtettek mindent.

Nagyjából két napot töltöttek a városban, mire meghívták őket a kastélyba egy kiadós ebédre. Ezalatt kiváló segítségük a várossal kapcsolatos információk megszerzéséhez Meros, a Rúgott ordas kocsmárosa volt. Az ebéden, ahol bőséggel ettek a többkomponensű méregből, engedélyt kaptak, hogy átvizsgálják a kastélyt. A mérgezés célja az volt, hogy a báró és csatlósai szívós, sok áldozatot biztosító személyeket nyerjenek meg a Bélyegzők szektájának. A kutatás közben hőseink megtaláltak egy lejártot egy festmény mögött (lásd lentebb), amin épp lefelé sietett egy idegen, de mielőtt bármi egyebet intézhettek volna, összezuhantak.

Egy bélyegzőre leltek ugyanis, aki elhelyezte rajtuk a bélyegét, a mérég pedig akkorra hatott.

A férfi a Bélyegzők egyik boszorkánymestere volt, aki épp önkínzó szertartására igyekezett a lejártó végén elhelyezett kínkamrába – csaliként szándékosan feltűnően. Az étkezéskor elfogyasztott mérég ugyanis ekkor lépett működésbe – azokat pedig, akik ellen tudtak állni a méregnek, leütötték a báró emberei. Egyiküknek azonban sikerült megsebesíteni a bélyegzőt, akit később láthatnak az egyik utcán elsietni (ott helyezd el, ahol hangulatos és időszerű lesz a megjelenése – látásával beugrik a megsebesítés néhány másodperce, aztán ahogy a földre esik). Az eszméletlen karaktereken mindenestre elhelyezik a bélyegét, majd egy szekérrel egy sikátorba dobják őket, hogy lassan megfagyjanak vagy magukhoz térve még lassabban szenvedjenek ki a bélyeg erejétől.

(1) A KEZDET

Hőseink szinte csupaszon, semmiről nem tudva térnek magukhoz egy sötét, jeges sikátorban.

Jégcsapok csattannak szét hőseink mellett, ahogy dideregve magukhoz térnek a jeges sziklakövön, körülöttük a magas kő- és faépületek, melyeket rég megrágott már a fagy, vasból készült megerősítések és keresztépítésű gerendák biztosítják, hogy ne zuhanjon össze. Nagyjából húsz-huszonöt láb mélyen lehetnek a sikátorban, egyik irányban fényesebb, hófúvásosabb „széles” utca, másik irányba jó tizenöt lábra elágazás balra-jobbra.

Ha volt is meleg szőrméjük, azt ellopták, csakúgy, mint azokat a fegyvereket és pénzt is, amihez a tolvajok hozzáférhettek. Előbb-utóbb úgyis csonttá fagytak volna – gondolhatták jóakaróik. Pár dolgot azért meghagytak – azokat, amiket tudnak érezni, hogy merre van (varázslóbot, szent szimbólum) –, erre a bélyeg-szekta egyik fejese, Jedome egykori papja utasította őket.

Az elágazásnál egy csuha fekszik elhagyatottan.

Értékeikre érdemes a Kábulat módosítóit számítani még 1k6 percig.

Fejük sajog, nem emlékeznek semmire – idejük azonban nincs is gondolkodni, néhány rosszarcú próbálja rövidre vágni életüket. A báró küldte őket rájuk, félve, hogy valami fontosat tudtak meg.

E második tényről fogalmuk nincs – amit tudnak az sem több annál, hogy szorongatott helyzetükben szótlán marconak bukkannak fel a hófúvásos utcáról, ők szőrmében, karddal, nem kábán, és megtámadják a karaktereket. Mi több, a következő körben az elágazás két útjából további emberek bukkannak elő. A sikátorban annak méretei miatt (1,5 méter széles) egyszerre legfeljebb két ember harcolhat egymás mellett (ekkor Harc helyhez kötve módosítók is járnak) – vagy egymásnak hátat vetve három (lásd Hadrend képzettség, Abasziszi hármas). Ha legalább ötöt a földre küldtek, a többi elfut.

A bélyeg miatt a harc közben minden sérülésük duplázódik, mely második adag csak mágiával orvosolható!

Poroszlók (3+2+2)

E	Gy	Ügy	Áll	Eg	Ak	Ké	Té	Vé	Cé	Ép	Fp
15	13	14	14	13	12	18	35	87	14	7	22

Fegyver: csatacsákány (1 // 5/11/8 // 1k10+1), dobótőr (3) (1 // 11/10/2 // 1k6), tőr (1 // 10/8/2 // 1k6)

Véreztet: kivert bőrvért (0/1), vastag szőrme (1/1)

Megjegyzés: Földharc (Af), Belharc (Af), Harc helyhez kötve (Af), Hadrend (Af, páros, hármas, kettős)

Azt, hogy a támadók a báró emberei, egyelőre nehezen tudhatják meg (legfeljebb kihallgatásukkal, amire viszont nincs idejük, vagy mágiával, ami viszont a kábulat miatt nem lehetséges ☺), viszont találhatnak náluk 2-2 ezüstöt és a fegyvereket, ugye.

Ahogy legyőzik őket, meglátnak egy hullát, aki hozzájuk hasonló bélyeget visel.

A harc után körülnézve rájöhetnek, hogy a korábban említett csuha egy fájdalomtól eltorzult képű, hályogos szemű, kérges bőrű felföldi hullája. Nincs nála semmi egy törön és 30 rézpénzen kívül. Ha sikeres Észlelés próbát tesznek, találhatnak nála még egy pergamenfecnit is ciradás szegéllyel és halandzsza-felirattal (tényleg az, de meg lehet próbálni megfejteni; az udvari „Jedome-paptól” van, később hasznos lehet, ha megismerik az írását).

Összefutnak későbbi legfőbb támogatójukkal, egy részeg kocsmárossal, aki elmondja nekik, hogy nyomozók

A kutakodás végére fordul be a kis utcára **Meros**, egy kövérkés, harcsabajszos férfi, aki a fegyvercsörgést hallva jött körülnézni, amint elhaltak a zajok. A **Rúgott ordas** kocsmatulajdonosa ő, egykori poroszló, aki épp a helyet indult kinyitni, mikor a hirtelen nagy szél miatt behúzódott egy kapualjba, aztán meghallotta a zajokat. Ezt a történetet nagyjából öt percenként adja elő.

A karakterekkel korábban, azok városba érkezésekor már találkozott és tudja, hogy voltak a várban, amit el is mond nekik, amint elmennek a kocsmájába. Itt felmelegedhetnek és megtudhatnak pár részletet magukról egy-egy ital megvásárlásával, azaz:

- a minap érkeztek szőrmével, sok cókómmal
- a várúrhoz mentek
- kérdezősködtek a városról, a báróról
- a város legfőbb papjával, **Lathur atyával** nem találkozhattak, mert ő akkor az **Unatkozó bocskor** kocsmában beszélgetett a kocsmárossal, **Ulorral**.

Egyelőre semmi nem ugrik be nekik abból, amit Meros mond, de sebaj. A kocsmába lassan betér pár ember, ezekkel lehet beszélgetni, komolyabb segítséget nem, legjobb esetben egy szkander-párbajt, legrosszabb esetben két nagy pofont adhatnak a karaktereknek. Kocsmái bunyó lehetséges, de nem valószínű vagy főleg nem kötelező. Ha mégis verekedés törne ki, a karaktereket a bélyeg, a kötekedőket Meros vasalt botja zavarja fájdalommal.

Kocsmánép (1k10+6)

E	Gy	Ügy	Áll	Eg	Ak	Ké	Té	Vé	Cé	Ép	Fp
13	10	11	12	13	8	8	19	68	6	6	9

Fegyver: kocsmái fegyverek (1 // 2/7/8 // 1k6/2)

Megjegyzés: Kocsmái verekedés (Af)

Meros

E	Gy	Ügy	Áll	Eg	Ak	Ké	Té	Vé	Cé	Ép	Fp
15	13	14	14	13	12	18	35	87	14	7	20

Fegyver: jókora vasalt furkósbot (1 // 2/10/14 // 1k6+2)

Megjegyzés: Kocsmái verekedés (Af), részegség csak fele módosítóval jár nála

A várúr futárja érkezik a kocsmába, akitől megtudják, hogy hivatalosak vacsorára.

Egy vékonyabb, kardot viselő, szépen munkált szőrbe bugyolált, ápolt képű férfi tér be füttyörészve a Rúgott ordasba nagyjából másfél órával annak megnyitása után. Meros rögtön azonosítja is, mint **Rigót**, a báró füttyös hírvivőjét. Ő szétnézve hőseinkhez lép, és átadja a várúr meghívóját az aznapi vacsorára.

Ebben a vidék ura, **Uqbar ves Aspulsior báró** egyáltalán nem cicomás, nem kifejezetten úriás, de legalább jól érthető pár sorban leírja, hogy lánya menyegzője előtt hatalmas vacsorát tart, melynek bőséges étkezől természetesen nekik is jár.

Bármily faragatlan is a meghívás, megtagadni még nagyobb illetlenség, hiszen az ő birtokán vannak. Hogy időben odaérjenek, negyed órán belül el kell indulniuk.

(2) AZ UDVARBAN

A nap már jócskán lemenőben, mire a várba érnek. Ez a város közepén, a legmagasabb ponton, egy szirten van, mely szirt végig járhatatlan egy belevájt, szekérnyi ösvényt kivéve. Ez kígyózik fel a kapuhoz, körülötte sáncként százméter mély szakadék és nincs semmi korlát. A szél alábbhagy, így biztonsággal járható.

Ha egy karakter Ügyessége véletlenül 10 alá kerülne (mondjuk mert részeg: kábulat (-2 Ügy) vagy be van szívva: bódulat ($\frac{3}{4}$ Ügy), vértet figyeljük), akkor dobassunk vele Mászás-próbát (az Ügyesség hiányából fakadó negatívumokat a jó út semlegesíti), melynek elrontása esetén alázuhan és jó hat méter múlva csattan egy szirten. Sebzés 2k6, Esés-próba felezi, de minden pont, amivel a sebzés több, mint az Akaraterő, a sebzés Ép.

A vacsorán vőlegényként fogadják az egyik karaktert, a többit kíséretként.

A váron belül csökken a tériszony, az épületek közül egyedül a Jedome-templom tornya magasodik messze a karakterek felé – a többi torony is legfeljebb három szint magas. A zord kőépületek között (istálló, várkastély, templom, kovács, kútkupola – hogy be ne fagyjon) haladva pár várkatona válik kísérőjükké a kastélyig.

A vár varázsvédelméről

Elemektől, Öselemi és Anyagi mágiától, Tér- és Szimpatikus mágiától 5E, Asztrál- és Mentálmágiától 15E. Megszüntetése a Jedome-templom tornyának lerombolásával.

A várkastély előcsarnokában Uqbar ves Aspulsior várja a karaktereket, mellette Lathur atya és a várkapitány, **Erwyn**. Be is mutatkoznak, majd mindjárt a vacsorához vezetik őket. Lathur atya kérde meg az étkezőben – addig szó sem esik – hogy a vőlegény készen áll-e a nagy napra holnap. A vőlegény egyébként a legszerencsétlenebb karakter, aki láthatólag nem ért az asszonyokhoz.

Még mindig semmi emlék nem ugrik be.

Nagy vacsora, kiutalt szobák, beugrik, hogy a várurat akarják lefülelni, nem sántikál-e valamiben.

Az ötfogásos vacsorán részt vesz még rajtuk kívül és a három, őket fogadó emberen kívül **Deliya**, a menyasszony teljes szépségében és pompájában (de kesztyűben), a vénséges és csúf **Okha**, a nevelőnő társaságában. A várurat tanácsadója, a szintén koros **Bölcs Quentin** egészíti ki az asztalnál. Hogy a fogások közötti átmenet kellemes lehessen, **Juva**, az énekmondó is a társasággal eszik, a csörömpölést mély dörmögéssel és lantfélével nyomja el. Az asztalnál megerősítik mindazt, amit a kocsmában hallottak. Lathur atyától megtudhatják, hogy bizony minden utazó elveszíti itt az emlékeit egy kis időre, de aztán pár óra múlva visszatérnek hozzájuk elkódorgott képeik. Ez hazugság, a mérgezésről próbálja meg elterelni a figyelmüket, de Deliya arcából Lélektan (Mf) és egy sikeres Észlelés-próba birtokában le lehet olvasni, hogy valami bűzlik.

A vacsora közben, Deliya szépséges arcán merengve akaratlanul **a karaktereknek beugrik, hogy az esküvőt azért kell végigcsinálniuk, mert azzal a feladattal érkeztek a városba** (bő fizetésért, becsületért, nevük tisztára mosásáért, utalj a karakterek előtörténetére), **hogy megállapítsák, hogy miféle ocsmányságra készül a visszahúzó búró.**

Juva a vacsora végén az aquir és az akkori báró, Taumor ves Aspulsior hősi küzdelmét is elmeséli (itt nyugodtan rögtönözz és túlozz mesés elemekkel és isteni segítséggel, hasonlókkal).

A vacsora után Guy, a főkomornyik, egy szimpatikus, kimért férfi elvezeti őket szobáikba.

(2-A) NYOMOZÓK

Közös szobákat kapnak, öt ágygal, egy külön helyiséggel kis kőárnýékszékkel és szalmával, egy másik külön helyiséget benne egy dézsával (külön kell rendelni a vizet) és egy apró előszobával. Az ágyak mindegyikéhez egy jókora láda tartozik, emellett vastag takaró és úgy-ahogy kényelmes matrac. A fényt lámpások adják, a falat szőnyeg borítja.

Nyilván nyomozgatnak a várban.

A szobában tudatosítsd bennük feladatukat, melyet elvállaltak, csak a köztes részeket még nem nagyon tudják felidézni. Úgy fest, a pap igazat mondott azzal a furcsa felejtéses történettel, ami oly hihetetlennek tűnt elsőre.

A nyomozás sajnos nem lesz olyan egyszerű. Erwyn annyira szem előtt tartotta biztonságukat, hogy három őrt állított az ajtó előtti folyosóra, egy kötél mellé. Ezt bárki meghúzza és a cselédek között egy apró harang jelzi, hogy hőseink bajt kevertek. Kimenni valami ügyes trükkel, az örök meggyőzésével, mágikus befolyással, az ablakon keresztül vagy ki tudja miként lehet. A szabály: ne legyen nagyon egyszerű, viszont minden csapat számára legyen megoldható.

Minden folyosón vannak örök, hárman-hárman, a külön épületek körül is legalább ennyi, a falakon figyelve harmincméterenként szintén, ráadásul alapesetben a cselédek is elárulják a karaktereket, ha azok láthatóan valami szabálytalan dolgot csinálnak.

Az ajtók kulcsra zárva / belülről elrekeszelve, de könnyen kinyithatók (megfelelő eszközökkel +10% a zárnyitásra). A ládák és szekrények lelakatolva, átlagos zárral. Az ablakon rácsok, kis csavarhúzóval vagy törrel leszerelhetően. Szinte mindenhol van egy apró, jól-rosszul elrejtett kis rekesz – lyuk a falban vagy a padlón, ruhákba csomagolt erszény, stb... – benne valami, jellemzően értéktelen aprósággal (maximum 1 ezüst értékben).

A fent említettek lakosztályaiba azért ne jussanak be ilyen könnyen. Nagyobb őrség, esetleg varázslatok, netán csapdák...

Várkatonák (egyszerre jellemzően hárman)

E	Gy	Ügy	Áll	Eg	Ak	Ké	Té	Vé	Cé	Ép	Fp	Észl
15	13	14	14	13	12	18	35	87	14	7	22	13

Fegyver: hosszúkard (1 // 6/14/16 // 1k10), dobótőr (3) (1 // 11/10/2 // 1k6), tör (1 // 10/8/2 // 1k6)

Vértezet: kivert bőrvért (0/1), vastag szőrme (1/1)

Megjegyzés: Földharc (Af), Belharc (Af), Harc helyhez kötve (Af), Hadrend (Af, páros, hármas, kettős)

Remélhetőleg rábukkannak a kamrába, ahol a bélyeges örökös lány fájdalmát és vérének egy csatornán az aquirnak áldozzák.

A kamrába az egyik kisebb folyosón, a néhai városszonyt ábrázoló nagy kép mögött – amúgy nincs kép a kastélyban – található keskeny lépcsősor vezet le, mert senki nem akarta elrejtteni, csak annyira, hogy épp ne legyen szem előtt. A legközelebbi lakosztály Quentin lakosztálya, amelyet nem nagyon tudnak elérni.

Aláereszkedve a törpék és az orkok érzékelik, hogy a föld szintje alá mennek, a többiek csak a hideg mélyülését. Fényforrás nincs, hőseinknek másképp kell megoldaniuk a dolgot. A lépcsősor egy kis előtérbe vezet, onnan három retesszel elzárt vasalt ajtó komolyabb lakatokkal (-20% zárnyitásra; betörése -2-vel Erő-próba) mutat tovább.

Egy jól felszerelt kínzókamrába jutnak, melyet mostanság jóval gyakrabban használnak, mint amennyire a város háborúban áll. Korbácsok, kések, kis izzító-kohó, kötelek és számtalan más minden. A padló finoman lejt, a földben apró lyuk viszi el a vért. Ez Észlelés-próbával felismerhető, a vér azonban már Nyomolvasás/eltüntetés (Af) mellett is látszik.

A kamrát arra használják, hogy a szekta magasabb beavatottjai (Kínzás (Mf)), például Quentin vagy Okha még több kint adományozhassanak uruknak, az ezen növekvő-erősödő aquirnak. Ehhez nem is kell más, csak egy, a bélyeget viselő szerencsétlen. Deliya sajnos elég jól ismeri ezt a helyet- amióta a bélyeget viseli, gyakran kell látogatnia, melyre Quentin varázsa veszi rá. A két mester kínosan ügyel arra, hogy soha senki ne haljon meg és még jobban arra, hogy a túlélők ne emlékezzenek rájuk. Ez Deliyára is igaz – gőze sincs, hogy mik azok a furcsa stigmák mindenhol a testén meg azok a többnapos fájdalmak, amik ágyhoz kötik a hét jó ¾-ében.

A csatornáról sikeres Építészeti-próbával (Intelligencia-próba +2/+6-tal) megállapítható, hogy nagyjából merrefelé vezethet. Ez alapján jó közelítéssel megállapítható, hogy egy egyszerű – és a vár építése bonyolult szerkezetekre nem utal – kialakítású lejáró hol lehet arra a helyre, ahová a vér folyik – ha van ilyen egyáltalán.

Betájolva a várfal egy, Jedome templomához igen közeli szakaszát kaphatják.

Lemenve megküzdhetnek az aquir régi kedvenckéjével, egy hatalmas szörnyeteggel.

A várfalban egy ajtó mögött vezet le 25 méter mélyre egy csigalépcső egy átlagos embernek elég helyre – tehát egy mellvértet viselő lovas csak oldalazva mászhat végig. A lépcsőt vastagon borítja a tükörjég – annak idején gondosan locsolgatták vízzel – ami még a kapaszkodó mellett is izgalmassá teszi a leereszkedést. Alapesetben 5 méterenként kell dobni egy Ügyesség-próbát -2-vel (vagy egy Mászás-próbát -20%-kal), hogy megnézzük, a karakter talpon tud-e haladni. Ha elesett, veszít 1k3 Fp-t (duplázni a bélyeget), majd lecsúszik. A lépcső végén lévő kőfalnak csapódás sebzésének kiszámításához számolj a zuhanáshoz hasonló sebzést, de ebbe azért még senki nem halhat bele...

A kőfalat egy karral lehet kinyitni, ami egy Titkosajtó-keresés próbával fedhető fel és sajnos be van fagyva. Egy 2-vel nehezített Erő-próbával vagy a jég okos megolvasztásával (Csapdakeresés legalább 50% vagy sikeres Intelligencia-próba -2-vel; ha egyik sincs, az egész mechanizmus automatikusan károsul és az ajtó zárva marad a kar lehúzásakor is) a kar lenyomható, amely, ha a mesélő ekkor gurított 1k100 dobásának eredménye legalább 50, felemeli a kőfalat. Ha a dobás eredménye kevesebb, mint 50, úgy az alkalmazás szétfagyott, más módon kell megpróbálni bejutni. A kőfalat meg lehet próbálni szétverni (180 STP lyukon fér át egy ember) vagy felemelni (összesen legalább 45-ös Erő kell hozzá a próbálkozótól, tehát átlagosan 15-ös), vagy esetleg átmenni rajta (a vár TAM és Témágia elleni védelméről fentebb találsz információt).

Mögötte egy természetes lépcsősor-féle vezet egy jeges, félig-meddig fagyott patak átszelte hatalmas terembe, melybe a vér fentről szépen alácsöpög, ha a kínzókamrában kiserken. Egyenesen egy nagy kőtálba, melyből a város alatt szunnyadó aquir kedvenckéje issza ki.

Az aquir háziállata

Hatalmas, csupas, torz kutyára emlékeztet fark nélkül, szürkés, ragyás bőrrel, gennysárga szemekkel és jókora dühvel. Ellenállhatatlan erővel veti magát a harcba.

Méret	Seb	Ké	Té	Vé	Cé	Ép	Fp	AME	MME	Méreg	SFÉ
N	100(Sz)	42	65	110	-	26	62	imm	imm	imm	4

Fegyver: harapás kétszer körönként, sebzése 1k10+5

Vértezet: bordázott, vastag bőr (4)

Megjegyzés: támadásaira jár a Harc magasabbról és a Harc gyűlölettel telve

A várbarlang varázsvédelméről

Annak idején ezt a nagy barlangot vész esetére tartották fenn, ahol átvészeltetik a vár pusztulását, emiatt minden varázslattal szemben 50E védelemmel látták el. Ennek nyomát őrzik a falakba vésett rúnák.

(2-B) FÉLREMENT MENYEGZŐ

Közös szobákat kapnak, öt ágygal, egy külön helyiséggel kis kőárnyékszékkel és szalmával, egy másik külön helyiséget benne egy dézsával (külön kell rendelni a vizet) és egy apró előszobával. Az ágyak mindegyikéhez egy jókora láda tartozik, emellett vastag takaró és úgy-ahogy kényelmes matrac. A fényt lámpások adják, a falat szőnyeg borítja.

A szobában tudatosítsd bennük feladatukat, melyet elvállaltak, csak a köztes részeket még nem nagyon tudják felidézni. Úgy fest, a pap igazat mondott azzal a furcsa felejtéses történettel, ami oly hihetetlennek tűnt elsősre.

Persze, ha nem tudnak vagy nem akarnak kimenni, inkább összeszedni próbálják az emlékeiket, az sem rossz elfoglaltság – viszont kétségtelen, hogy valószínűleg unalmas eljárást eredményez, hiszen az égvilágon semmi nem jut majd a karakterek eszébe. Persze varázslattal sokféle lehetőség áll hőseink előtt különösen a Mentálmágia bizonyos csodáinak alkalmazásával, de azért a vár 20E védelmét állandóan leküzdeni minden egyes varázshoz némileg fárasztó.

Az éjszaka mindenestre eszerint nyugodtan, de biztosan telik.

Ha nem nyomoznak, másnap napkeltére összeadják a vőlegényt a lánnyal, aki az esküvői borból iszik egy kis altatót.

Napkelte előtt keresik fel hőseinket a szobájuk cselédjei, mely szerint készülődjenek, egy óra múlva nász a nagy étkezőben. Ha nincs azóta szebb ruhájuk, úgy visznek nekik egyet-egyét, amit felvehetnek. Egyszerű szabású, de elegáns, köpenyes darab, melyre kiválóan illeszthető egy komolyabb kardhüvelyes fegyveröv is.

Az ebédlőben a vacsorához képest nagy a pompa – lépcsősor vezet egy kapuhoz, melyet különféle növényekkel szépítettek ki, a falak is mindenféle szebb szőrmével lettek kidíszítve, az asztalon már most szépen sorakoznak a porcelánterítékek, szolgálók sürgölődnek és Lathur atya is tisztességgel kiöltözött leioszi ruhába (pharonnal).

A menyasszony pár perc múlva érkezik, ő is igazán szép, nem úgy a nevelőnő az oldalán, szerencsére azonban oltárhoz atya kíséri. A ceremónia mindjárt meg is kezdődik, szép beszéd hangzik el a paptól arról, hogy a házasság egy örök életre szóló kötelék, melyet csak a halál törhet meg, s hogy milyen fontos is, ám köteleességgel is jár, például mindjárt most, a házasságkötés után, amikor szent násszal kell mindenki előtt bizonyítani egymás iránti tiszteletüket.

A ceremónia előtt sikeres Észlelés-próbával Lélektan (Af) birtokában vagy a Lélektan (Mf) birtokában már a próba nélkül is megállapítható, hogy az apa láthatólag nehezen akarja elengedni oltár elé vezetett lányát, aki amúgy már átmehetett ezen a csinnadrattán párszor, így kicsit unja már. Az eskü megtétele után a pár iszik a pap által nekik adott borból, melynek a lányra eső adagja egy erős, viszonylag gyorsan ható altatóméréggel van kezelve – de ennek felfedezése lehetetlen, hacsak a karakterek meg nem áldják a bort, ami kissé nehézkes, hacsak nem pap a vőlegény...

A közvetlenül azután elhálándó nászt képtelen elhálni a friss házas, a házasság tehát érvénytelen.

A báró mindenesetre ezután indítványozza a házasság világi törvényesítését, kijelöli a három tanút Quentin, Okha és Erwyn személyében, majd az öt fős kis csoportot felvezetik egy lépcsőn egy kellemes, bár puritán szobába, ahol egy paraván és egy nagy ágy van. A párnak az ágy, a három tanúnak az egyébként jórészt áttetsző paraván jut.

Ahogy a báró magára hagyja őket és neki kellene látniuk elhálni a nászt, a lány elalszik a korábban, az esküvői borban elfogyasztott méreg hatására. Quentin és Okha azonnal nekilátnak szajkózni, hogy a menyasszony elalvása ilyenkor milyen rossz ómen és hogy így nem jöhet létre a nász, újra, immáron harmadjára érvénytelen az eskütétel – ez Jedome akarata. Az akadékoskodókat Erwyn kardlappal rendezi – azért remélhetőleg nem fullad mézsárlásba a kudarc...

A báró kinyilvánítja jogát a lányra.

Amint az öreg fülébe jut, hogy az eskü ezúttal sem jött létre, könnyen észrevehető örömmel kezdi el citálni a szokásrendet. „Ha háromszor buknak meg a kérők a menyasszony-jelölt elvételében úgy az félszabadság minősül, bárkinek, akár saját atyjának vagy gyermekének is feleségül adható, ha az képes beteljesíteni a házasságkötés minden pontjához szükséges feltételt.”

Ha a fenti részek bármelyikén a karakterek erőszakhoz folyamodnának, úgy a megfelelő részeket nyugodtan módosítsd. Az öreg bárónak vagy a fent nevesített személyek bármelyikének (kivéve persze Deliyát) semmiféle kifogása nincs az ellen, hogy önvédelemből levágja és/vagy levágassa a karaktereket, mint a hízómalacot szokás.

Uqbar ves Aspulsior (lovag)

Bozontos ősz haj, széles mellkas, finoman domborodó sörhas, széles váll és kar, jókora bajusz – az ősz vadkan.

E	Gy	Ügy	Áll	Eg	Ak	Ké	Té	Vé	Cé	Ép	Fp	Psz
19	14	14	20	18	13	18	85	128	-	16	72	25 Af

Fegyver: egykezes csatabárd (1 // 10/22/21 // 1k10), tör (1 // 10/8/2 // 1k6)

Vértezet: általában sodronying (1/3) vagy teljes vértezet (8/6) és szörme (1/1), nagypajzs (+50 Vé)

Megjegyzés: Pusztítás (Mf), Nehézvértviselet (Mf), Harci láz (Mf), Pajzskezelés (Mf)

Lathur atya (volt pap, 10. szintű boszorkánymester)

Kicsit görnyedt, nem túl szimpatikus, fellepszürke szemű, vékony figura, aki valahogy senkinek nem tetszik.

E	Gy	Ügy	Áll	Eg	Ak	Ké	Té	Vé	Cé	Ép	Fp	Psz
11	15	14	11	16	13	21	45	99	23	11	48	46

Fegyver: rövidkard (1 // 6/12/14 // 1k6+1), könnyű nyílpuska (1 // 2/16/50 // 1k6+1)

Megjegyzés: mérgezett vesszők, 3. szintű kíméreg, azonnali, 3k6/1k6 Fp, Mágiaismeret (Mf)

Erwyn

Fiatal, jó kiállítású, előnyös testfelépítésű, jóképű, bajszos férfi nagyhangú nevetéssel és kiabáló beszéddel.

E	Gy	Ügy	Áll	Eg	Ak	Ké	Té	Vé	Cé	Ép	Fp	Észl
17	16	16	15	14	12	34	92	112	10	12	60	16

Fegyver: csatacsillag (2 // 12/23/24 // 1k6+7), dobótör (3) (1 // 11/10/2 // 1k6), tör (1 // 10/8/2 // 1k6)

Vértezet: vastag szörme (1/1) és ha muszáj mellvért (4/4) és sodronying a többi részre (1/3), alkarvédő (+18 Vé)

Megjegyzés: Földharc (Af), Belharc (Af), Harc helyhez kötve (Af), Hadrend (Af, páros, hármas, kettős)

(3-A) ELHAGYVA A VÁRAT

Újra a városba kerülnek, a várúr nem marasztalja őket, inkább szépen kitessekeli, semmit nem tud a szörnyről, viszont megbetegszik.

A karakterek, ha megvannak még egyáltalán a kutyával való küzdelem után, kisebb nehézségek árán – a lépcső továbbra is szép tükörjeget hord a hátán – feljuthatnak a várudvarba, ahol már Erwyn várja őket tucatnyi fegyverrel. A küzdelem hangjai riasztották őket, azért állnak itt, épp leereszkedni készültek.

A karaktereket Lathur atyához irányítják a templomba gyógyításért meg információért, ők maguk nem foglalkoznak többet az esettel. Nem tudnak semmit az alatt fekvő barlangról vagy ilyesmiről, így varázslatok előtt sem kell hazudniuk.

Lathur atya ellátja a karakterek sebeit – mágiával nem gyógyít – és elmondja – ha a vőlegény él még egyáltalán – hogy a menyegző csúszik, mert a báró ágynak esett és kórsága miatt nem tudna megjelenni.

Emiatt azonban a karakterekre egyelőre nincs szükség a várban, kényelme amúgy sem világhírű – inkább töltsék hát szabadidejüket a váron kívül, mondjuk a **Dunyhaházban**, a város legkényelmesebb fogadójában. Ilyesmi csúsztatás-sorozattal küldi el a karaktereket a várból, mert már csak koloncok a nyakukon.

A várúr egyébként tényleg beteg lett, kifogott rajta Lathur rontása. A boszorkánymester akkor átkozta el gazdáját, amikor megtudta, hogy a karakterek egyre jobban kiismerik a titkait – avagy mikor leereszkedtek a fal alatti lépcsőkön. Ezzel a módszerrel gondolta elzárni a karaktereket a várúrtól. No meg akkor már meg is ölni az öreget, feleségül venni a lányát és örökölni a báróságot, mellékesen.

A karaktereket tehát vagy szép szóval vagy erővel (lásd fentebb a szükséges statisztikákat) szépen kikísérik. Ezután már csak loppal jöhetnek vissza – vagy valami igazán jó indokkal, például hogy a városban felébredt egy aquir, vagy ki tudja...

Nyomoznak tovább, előbb-utóbb rábukkannak az aquir sírjára, ahova aláereszkednek és mondjuk nem hálnak meg.

Valószínű, hogy mindaz, amit találtak, motiválja majd őket, hogy tovább keressenek. A városban bolyonghatnak, visszamehetnek a várba vagy bármi. Az aquir sírjára egyébként nem lenne nehéz rábukkanni, minthogy a várost kettészelő legnagyobb hasadék oldalában egy szitról megközelíthető barlangban fekszik, csak ha az ember nem tudja, hogy mit keres, mindjárt lehetetlenné válik a munka.

Különbféle varázslatok segíthetnek esetleg valamit, netán egy bélyegzőt fognak el és vallasnak ki vagy egy kocsmában hallanak valami pusmogást, hogy legutóbb egy bélyegzett a szakadékból hallott suttogást. Itt, kedves mesélő, a karakterek ötletességét jutalmazd – ne két dobás döntsön a sír megtalálásáról hanem a lelemény, a lehetőségek kihasználása és az ész használata – persze egy kis felső rásegítéssel (ez volnál te).

Ha semmi nem segít, úgy sötétedésre (a második nap végére) a bélyegyet viselőket egy súlyos erő kezdi húzni a sír irányába (50E Vágy mozaik hatása), aztán ha rosszul alakulnak a dolgok, akár alá is ugranak (előtte Akaraterő-próba). Jobb esetben a társaik vagy ellenállásuk segít a vágy leküzdésében és így rábukkannak a menedékre.

A megfelelő szirt az egyik kisebb híd alatt van nagyjából százötven méter mélységben. A lejutást az egész napos hideg szelek nehezítik – nem is beszélve a bélyeg fásasztó hatásáról. A szakadék fala végig jeges, csúszós, kötél nélkül eleve halálra van ítélve a próbálkozás, bár jó harminc méterenként a legrosszabb esetben is van egy kis kiszögellés, melyen megpihenhetnek és újra rögzíthetik a kötelet. A Mászás-próbához a kötél 30-50%-ot ad (minőségétől, csomózottságától függően), amelyet a szellőkések feleznek. Jégcsákányok, mászókarok, szelet befolyásoló varázslatok jócskán növelhetik az esélyeket. Azok, akik lezuhannak, hosszú esésük végén (mely legalább háromszáz-négyszáz méteren át tart) szörnyű halált halnak.

A sírban az aquir az őt őrző angyal képében fogadja a karaktereket, mely szerint alant szörnyű bestia rejtezik, majd ő vigyázza és levezeti őket a veszélyes járatokon.

A jeges-havas szirtről hatalmas üreg vezet az aquir sziklasírjába. A fogazott, érdes falakon combnyi jégcsapok sorakoznak, denevérek fagyoskodnak összebújva, jéggé vált csermelyek kígyóznának át- meg át a sziklában. Nem kell hosszan törni befelé-lefelé, mindjárt egy nagyobb csarnokba érnek, közepén egy jól látható kőoltárral. Sikeres, 3-mal nehezített Észlelés-próba egy furcsa halmot mutat két hatalmas kőoszlop mögött.

Az oltáron egy angyal várja a karaktereket. Fehér szárny és köpönyeg, kedves, magasztos arc, aranyló haj, vértet. Amint látótérbe érnek, zengő hangon szól hozzájuk:

„Siessetek! Még megfékezhetitek a szörnyeteg ébredését és hatalomra kerülését! Gyertek velem és biztos úton vezetlek titeket, Jedome hősei, a bestia nyugvó teteméhez, hogy bevégezzétek életét, mely nekem soha nem adatott meg – nekem erőmmel elzárnom kellett eddig a pillanatig. Siessetek!” – ezzel nekiindul a csarnok túlsó felé, ahol egy járat vezet tovább lefelé.

Avatott vallásismerőnek (Vallásismeret (Domvik; Af)) vagy egy sokat látott világjárónak (Legendaismeret (Af)) feltűnhet, hogy ez az angyal különösen sürgető hangulatában van, holott nyugodt, kimért lényként emlékeznek meg róluk a dogmák.

A vértviselés mesterei (Nehézvértviselet (Mf)) könnyen megállapíthatják, hogy ezt az egyébként tökéletes vértet nem erre az angyalra tervezték – kicsit lóg rajta, a szíjak nem állnak jól, nem mind van becsatolva és úgy egyáltalán az egész olyan szedett-vedett. A korábban észrevett furcsa halmot megvizsgálva egy törött szárnyú angyal széttrancsírozott tetemére bukkanhatnak.

Felismerve álcájának tökéletlenségét az angyal képét viselő aquir azonnal a karakterekre támad. Ekkor van esély inkább a legyőzésére, mert nincs birtokában legfőbb fegyverének, ami pedig az Od – ehelyütt az angyal szent erői még a mennyei lény halála után is blokkolják egy ideig a bestia ősi hatalmát.

Aquir												
E	Gy	Ügy	Áll	Eg	Ak	Ké	Té	Vé	Cé	Ép	Fp	Pszi
18	17	17	17	18	16	30	80	130	-	30	60	40
Fegyver: másfélkezes kard (2 // 9/23/22 // 2k6+4, 93Mp rúna)												
Vértet: félvértet (4/7, 93Mp rúna), védőköpeny (0/2, 93 Mp rúna), közepes pajzs (+30 Vé, 93 Mp rúna)												
Megjegyzés: képes alakot váltani így felvéve bármilyen humanoid formát 10%-os eltéréssel												

Odalent az aquir szektája vár, akik megütköznek velük.

Ha nem ismerik fel az álcát, úgy az aquir, magában már előre vigyorogva a mélybe vezeti a karaktereket. Egy alákigyózó, sötét járaton haladnak keresztül, melyet csak a jégcsapokon csillanó halovány fény szór be valamennyi, csekély fénnel.

Sajnos ugyanez lesz jellemző a lenti csarnokra, mely az aquir börtönét jelentette egykor. Most azonban jelen van az úr szektájának minden tagja is, kivéve azokat, akik a báró mellett teljesítenek szolgálatot. Nem kérdeznek, csak lőnek.

Szektás harcos (14 1. szintű harcos)

E	Gy	Ügy	Áll	Eg	Ak	Ké	Té	Vé	Cé	Ép	Fp
15	13	14	14	13	12	14	42	87	14	11	23
Fegyver: hosszúkard (1 // 6/14/16 // 1k10), dobótőr (3) (1 // 11/10/2 // 1k6), könnyű nypu (1 // 2/16/50 // 1k6+1)											
Páncél: keményített bőrvért (2/2)											
Megjegyzés: Földharc (Af), Kétkézes harc (Af), Hadrend (Af, páros, kettős, falka)											

Szektás varázshasználó (4 4. szintű boszorkánymester)

E	Gy	Ügy	Áll	Eg	Ak	Ké	Té	Vé	Cé	Ép	Fp	Pszi
12	15	16	14	14	15	20	40	90	20	8	32	20
Fegyver: rövidkard (1 // 6/12/14 // 1k6+1), könnyű nyílpuska (1 // 2/16/50 // 1k6+1)												
Megjegyzés: mérgezett vesszők, 3. szintű kíméreg, azonnali, 3k6/1k6 Fp, Kínzás (Mf)												

Bélyegző (specializált varázshasználó)

E	Gy	Ügy	Áll	Eg	Ak	Ké	Té	Vé	Cé	Ép	Fp	Pszi
15	13	14	14	13	12	18	35	87	14	7	20	10 Af
Fegyver: rövidkard (1 // 6/12/14 // 1k6+1), könnyű nyílpuska (1 // 2/16/50 // 1k6+1)												
Megjegyzés: mérgezett vesszők, 3. szintű kíméreg, azonnali, 3k6/1k6 Fp, Kínzás (Af)												

Az aquir a harc alatt eltűnik, hogy bevárja a maradék néhány Fp beérkezését, ami ahhoz hiányzik, hogy felvehesse eredeti alakját és visszanyerje teljes hatalmát, avagy a hatalomszavak használatát. A harc hevében teljesen mozdulatlan dermedve áll a csarnok falánál egy oszlop mellett – ekkor automatikusan túlüti minden támadás, ami éri. Ráadásul nincs is magánál, hogy érezze, ha ütik. Mondhatjuk azt is, hogy ez az utolsó lehetősége a karaktereknek, hogy legyőzzék a szörnyet.

Amint a 100. Fp elvész bármelyik oldalon a harc során összesen és a szörny még él, elüvölti első hatalomszavát...

(3-b) Kiutasítva

A báró kijelentése után az udvartartás Lathur atya képében javasolja a karaktereknek, hogy szégyenülésük helyéről távozzanak és inkább szaglásszanak a birtok határain kívül, ha jót akarnak maguknak. Eddig végül is kizárólag vőlegényi mivoltuk védte meg őket – mondja –, mi lesz most, ha már ez a védelmük is elveszett?

A karaktereket kiutasítják a báró birtokáról, a lány azonban elmondja nekik, hogy a hegyek alján nem tudnak átjutni, mert a mély szakadék feletti egyetlen hídnál inkvizítorok vannak, akik bent tartatják majd őket. Az örökös megkéri őket, hogy öljék meg az apját vagy lehetetlenítsék el a házasságot.

A békésen távozó vagy erőszakkal kiutasított karakterek után a lány egyik cselédje siet, még a városban utolérve őket. Egy levelet ad át és megvárja a hősök válaszát.

A levélből kiderül:

- Deliya valahonnan megtudta, hogy az egész Aspulsior-birtokot a Felföld többi részétől elválasztó mély szakadék felett átvezető egyetlen viaduktot inkvizítorok vigyázzák, s hogy ezek senkit nem engednek ki egész addig, amíg ez az ügy le nem zárult
- az ügy márpedig nem alakul valami fényesen az öreg báró kijelentésével
- a lány hajlandó kezét vagy jutalmat ajánlani arra az esetre, ha hőseink a házasságot valami módon megakadályozzák, legyen az akár az öreg báró megölése is

A cselédlány tehát megvárja, hogy a karakterek rábólintanak-e a vérfertőző házasság megakadályozására, vagy inkább gyáván elfutnak a városból, majd a válasszal visszasiet a várba.

Ha a karakterek az előbbi megoldást választják, innentől a mesélő és a játékosok szabad kezet kapnak. Fentebb a statisztikák, alább a helyszínek térképei minden szükséges eszközt biztosítanak egy megoldási terv kidolgozásához illetve lemeséléséhez. Jó rögtönzést!

Ha a karakterek „elmenekülnek”, úgy nagyjából egy félnapi út vezet a birtok határát jelző viaduktig, amely egy félmérföldes hasadék felett ível, mely igaz a meredek szurdok szélességére és mélységére egyaránt. Itt a hídfőnél egy tizenöt paplovagból és három papból álló csapat fogadja a karaktereket és irányítja vissza útjukat, melyhez azonban már ők is csatlakoznak. Hőseinknek feladata a házasság megakadályozása lesz, míg az inkvizítorok a rakoncátlan mana fájdalmas rándulásait – avagy az aquir ébredését – ellenőrzik.

Hőseink visszakérültek előző helyzetükbe – nincs más választás, vagy el kell lébecolni az időt úgy, hogy Domvik szolgálai ne lássák meg őket vagy meg kell akadályozni a napnyugtakor bekövetkező menyegzőt.

A papok és paplovagok 10. szintű karakterekkel számolható statisztikáinak közlése szerintünk teljességgel felesleges – a velük való küzdelem a karakterek részéről teljesen esélytelen míg az aquir részéről legyen hangulatos, hősie – és egy nagy áldozatokkal kivívott, de győzedelmes – ütközet, melyben az aquir és szektája csap össze az Egyetlen harcosaival amint lement a nap.

(3-ab) Nemesis

Az aquir közben az áldozott fájdalomon leveti álcáját és teljes hatalmával telítkezik, majd a karakterek és a város elpusztítására tör.

Aquir												
E	Gy	Ügy	Áll	Eg	Ak	Ké	Té	Vé	Cé	Ép	Fp	Pszi
18	17	17	17	18	16	30	80	130	-	30	60	40
45 Op, beszéli a Korcs- és a Szolganyelvet.												
Fegyver: másfélkezes kard (2 // 9/23/22 // 2k6+4, 93Mp rúna)												
Véretez: félvéretez (4/7, 93Mp rúna), védőköpeny (0/2, 93 Mp rúna), közepes pajzs (+30 Vé, 93 Mp rúna)												
Megjegyzés: képes alakot váltani így felvéve bármilyen humanoid formát 10%-os eltéréssel												

A harcot egy Szolganyelvű Dühkitöréssel indítja (10 ellenfél, 30 lábnyi hátralökés, 2k6+4 Fp + zuhanás), majd az Árnymarkot használja, szintén Szolganyelven, ötszörös erősítéssel (10 ellenfél fogva tartása 10 körön át, 1k6+2 Fp/kör). Ezután felsikolt – Pengesikoly, Szolga nyelven (8 körig tartó sikoly 25 lábon belül mindenkire, süketség, minden 2. körben 1 Ép elvesztése) – majd egyenként lát neki ellenfelei elpusztításának. Kedvencei a Vakítás és a Csontrombolás.

A kérdés csupán az, hogy hangszálait a karaktereken izzítja-e be, vagy mindjárt a csapatostul rárontó inkvizítorok között vág rendet szavaival (lásd az előzményeket!).

(4) Ha a karakterek elbuknak...

Ha a karakterek elbuknának, akkor az őket varázslattal figyelő inkvizítorok indítanak támadást a város ellen, és aquirostul elpusztítják egy jó részét.

Ha a karakterek bármelyike elesik a modul során, úgy van lehetőség arra, hogy az adott játékos megalkossa a 15 harcos egyikét.

Kidobott Tulajdonságokkal megalkot egy 10. szintű, Rend jellemű, hithű Domvik-paplovagot, aki utóbbi három szintjét a thaleioszi kasztban lépte és mindig maximális Mp-t kapott. Felszerelése nehéz harci ló teljes vértzetben, teljes vértzet és szent pallos (+5 minden harcértékre, 1 tám/kör az ½ helyett), mellette további lovagi fegyverek, szörme, kötél és ajátékostudjamégmi...

További információkért lásd a Papok, Paplovagok Kézikönyve I. és II. kötetét!

A lovag a városba megy, hogy csatlakozzon a csapathoz és erősítse annak céljait és gerincét – jelenlétében például egyértelmű, hogy hőseink nyomozni, a gonosszal harcolni, a menyegzőt megakadályozni és efféléket fognak... vagy végigvitatkozzák a kaland további részét a jellem- és vallásbeli ellentétek miatt.

A dolog egyszerűbb, ha a teljes csapat kihal egy rövid idő alatt, mert ekkor mindjárt 2-4 paplovag indulhat a városba néhány óra múltán, teljes harci díszben...

Ha a karakter(ek) nem él(nek) ezen lehetőségével (lehetőségükkel), úgy kiesik (kiesnek) a játékból.