

SUVEYAS HAGYATÉKA

KALANDMODUL A MENTÁLCSAVAR X TALÁLKOZÓRA

10. szintű karakterekre

HELYSZÍN

Déli Városállamok, Khiddón Hercegség, Határszél falu

IDŐPONT

P.sz. 3710, Meleg évszak eleje

Írta: rhea, Lord RuFuS

ÖSSZEFOGLALÓ

ESEMÉNYEK RÖVIDEN

A karakterek útja egy kis falu fogadójába vezet, mivel őket is örökösnek jelölte meg egy Ynev-szerte ismert művész, ám öröksége kihirdetése előtt beszélni szeretne még velük.

Úton odafelé végignézhetik, ahogy egy ember felakasztja magát, majd a csapat életére tör. A fogadóba érve a festőt holtan találják, követői felkészítik utolsó útjára, a fogadótól nem messze lévő temetőbe. A karaktereket megpróbálják elaltatni; ha ez sikerül, a festő utolsó festményének különös álmvilágába érkeznek, ha nem, úgy ébren próbálhatnak a művész és a fogadó vendégei halálának végére járni.

A festmény álmvilágában Suveyas mester kedvenc gyermekkori meséjének alapján a 4 jellem 4 világát járhatják végig, a rendtől a halálig, amelynek során meg kell mérkőzniük mind a 4 aspektus allegorikus figurájával, hogy kikerülhessenek a bűbáj fogságából. Legyőzve a Halált és visszatérve a Rend világába, onnan a kiút egy utolsó megmérettetésen át vezet – le kell győzniük egy démonurat annak saját világában, hogy végre örökre elpusztíthassák.

Ébren maradva rájöhetnek, hogy a festőt saját követői ölték meg vagy hogy mindazok, akik elaludtak, hamarosan hasonló sorsra jutnak. Kiderül, hogy a követők egy különös démonimádó szekta tagjai, akiket meg kell állítani azelőtt, hogy imádjuk a vezetővel kötött szeráfi alku révén a világra vonzolja magát. Hőseink persze nem tudhatják, hogy azáltal, hogy megölik a szekta tagjait, azzal csak felgyorsítják a démon megtestesülését, így a halandók legyőzése után egy halhatatlan legyőzése is a feladatuk lesz, mielőtt megszabadulhatnak végre a festő erejétől és örökségétől.

HÁTTÉR

A kalandmodul eseményeinek megértéséhez két háttérelmet kell megismerni – a modul két fontos szereplőjét. Az egyik a korai Mentálcsavar találkozókról jól ismert Xyrothgabbargularhuseix, egy egykor gyenge, mostanra megerősödő mentáldémonúr, a másik egy ambiciózus utcagyerek, akinek komoly tehetsége van a festéshez és, habár ezt nem tudja, a mágiához.

A démon

P.sz. 3033-ban Qunzaisra szabadította egy, a vidékhez történelme folytán amúgy is köthető démonúr, Xyrothgabbargularhuseix hatalmát a shadonból kiátkozott Aluro ves Krossur. A démon két hét rejtőzködés alatt kivégezte a tartomány egyházi és világi vezetőit – ekkor még alig van néhány; a hercegnek sikerül elmenekülnie – és illúziókkal lázadást szított, véres belháborút robbantott ki, melyben mindenki mindenkinek ellenségévé vált hamarosan. Az Államszövetség inkvizítorai azonban képesek voltak megfékezni és legyőzni a démont, ám el nem tudták pusztítani.

A qunzaisi Hókatedrálist építették a sírjára, ám a démon korábban kimentette erejének egy részét hét kőtáblába és a qunzaisi városmester pecsétnyomójába. A kőtáblákba rejtett erejét egy együttállás alkalmával próbálja meg először egyesíteni 3500 körül, mentális manipulációkkal rávéve a táblák hordozóit, hogy vigyék mindazt a Hókatedrálisba, hogy ismét hatalmat és testet nyerhessen, ám ekkor kalandozók vetnek gátat manifesztálódásának **(III. Mentálcsavar)**.

Ahogy ez a terve kudarcot vall és a Hókatedrálisba zárt esszencia is megsemmisül, gyakorlatilag semmi nem marad az egykor hatalmas démon erejéből – mindössze az a kevéske erő, amit egy pecsétnyomóba zárt. A démonnak azonban szerencséje van, a pecsétnyomó hamarosan egy labilis művészhez kerül, aki új ötletet ad a démonnak.

A festővel alkut köt, melynek értelmében a festő képeket fog festeni *érdekes* emberekről, akiknek a lelkét a démon saját erejével megköti. Cserébe a démon ígéretet tesz rá, hogy híressé teszi a festőt. Mindehhez arra van szükség, hogy a festő minden képét lepecsételje a pecsétnyomóval.

Az egyesség megszületik, a démon egyre erősebb, a festő egyre híresebb és közsismertebb lesz – így hamarosan veszélyesnek ítéli a démon, hiszen az ismert művészeknek ismert pap vagy varázsló vendégei is lehetnek, azzal pedig saját lebukását kockáztatja. Éppen ezért tanítványt vetet a mester mellé – ez lesz Suveyas – és rajta keresztül igyekszik bevégezni tervét. Eszerint a tanítványt, aki tehetséges a síkmágia tudományában, ugyanúgy ráveszi, hogy fessen neki lelkeket, majd a legvégén egy olyan hatalmas művet, amely kaput jelenthet számára az anyagi világhoz.

A kép elkészül, a festőtől pedig megszabadul, ám előtte elrendezi, hogy megfelelő számú szolgáló segítse a születését, hogy ezúttal ne jöjjön közbe semmi.

A mester

Adott egy festőinas, Suveyas, aki Erion legnagyobb mesterénél, egy negyven-forma embernél dolgozik. Tanítója a legalantasabb munkákat adja neki, egyszerű eszköznek tekinti – hisz voltaképpen az is. Amikor a mester maga nincs a műhelyben vagy Suveyasnak nincs éppen munkája, maga is meg-megpróbálkozik a festéssel, hogy legalább a mester színárnyalatait reprodukálja. Próbálkozásait rendre csúfos kudarc követi, az ifjú pedig mindvégig úgy érzi, hogy valami több hiányzik a képből, melyet nem tud megmagyarázni.

Szabadidejének másik részét az utcán tölti, ahol kapcsolatba kerül egy helyi klánnal, akik jó lehetőséget látnak egy szemben, aki mindenkor a város legismertebb festőjét figyeli. Egy nap különös megrendelő érkezik mesteréhez – egy idős félelf, aki arra kéri a mesterét, hogy fesse meg elf anyját a születése előtt. Annak ellenére, hogy a megrendelő semmit nem mond az elfről, Suveyas mestere elzárkózik pár napra. Az inas kilesi, hogy mit csinál – régi levelek között kotorászik, azokat olvasgatja és könnyezik; aztán egy nap előjön és könnyedén, mintegy emlékezetből megfesti a nőt.

A következő alkalommal, mikor a mester az erioni herceg estélyén mutatja be legújabb festményét, Suveyas feltöri a zárat a mester szobáját és belepillant a levelekbe – hamar meg is állapítja, hogy azokat mintegy kétszáz éve írták a mesterének. Ezzel párhuzamosan hallja meg először a pecsétbe zárt démon sugallatait, amelyek nyomán megszállja az ihlet és festeni kezd.

A következő évben mind gyakrabban hallja a démont és egyre újabb és újabb képeket készít, mígnem elhatározza, hogy ellopja mestere pecsétnyomóját és elhagyva Eriont megkezdí végre a saját életét. Egy este meglepi a bálról hazatérő, kissé kapatos mesterét és a démon sugallatára egy párnával megfojtja, elragadja a pecsételőt és mintegy félszáz aranyat és meglóg. A tolvajok segítségével a másnap már egy Abaszisz felé tartó karaván mellett találja.

Az első saját festményét a karaván tulajdonosának, egy gazdag aszisz polgárnak festi, a pecsétnyomó erejénél fogva azonban hamarosan újabb és újabb, vagyonokat érő képeket készít. Egyre növekvő erszényéből – a pecsétnyomó démonának sugallatára – a világ minél nagyobb részét kívánja megismerni, így szinte folyamatosan utazik életének következő másfélszáz évében; egy-egy helyen egy félélet-évet eltöltve, újabb és újabb megrendeléseket teljesítve éli életét. A démon pedig a festmények révén egyre újabb lelkek lenyomatához, emlékeihez, félelmeihez jut, ereje így hamarosan elegendővé válik a szabadulásra.

Sugallataival ráveszi a mestert, hogy válasszon örököszt azoknak a leszármazottai közül, akiről már készített egy képet és készüljön fel a világtól való visszavonulásra néhány tanítványának körében. Suveyas néhány veszedelmes férfiből és nőből tucatnyi tanítványt gyűjt maga köré, akik hamarosan a démon bűvkörébe kerülnek és előkészítik annak szabadulását.

A festő kiküldi a meghívókat az örökösének megválasztásához és felkészül rá, hogy az örökösei érkezésekor tetszhalálba altassa magát, hogy napokkal később felébredve abból megpillanthassa majd a méltó örököszt.

Bertold, a tanítványok vezetője egy másik követő mágiáját kihasználva a fogadóssal megöleti (aki a törével ledöfi) a tetszhalálba dermedt mestert és felkészül az örökösök elpusztítására, hogy vérükkel segítse a démon kitörését.

A KÉPEK

Azok, akik megnézik a képet, különböző dolgokat láthatnak annak függvényében, hogy a képet nézve 5-tel nehezített Asztrál-próbájuk sikeres volt-e (illetve rendelkeznek a Titkos előnnyel) vagy sem. Az előbbi esetben a képek valódi tartalmát láthatják, azt a tekergőző, vonagló szenvedést, amit a lélek érzett, mialatt a kép ereje elemésztette az utolsó cseppig, mely szenvedés középpontjában a kép tárgya, a megfestett személy vergődik. Az utóbbi esetben a kép egy szépen megrendezett kompozíció, mely eredeti méltóságában mutatja azokat, akik a festőtől képet rendeltek vagy kaptak. Mindkét kép-látvány a Mesterfokú Festészetnél is elmélyültebb tudást mutat az alkotóról.

A képek két fontos jellemzővel bírnak a fentiek mellett – egyrészt megkötik azoknak a lelkét, akiket a festő megfestett rajtuk és lepecsételte, másrészt erőt követelnek mindazoknak a lelkéből, akik megnézik őket és nem képesek ellenállni a pecsét rontásának.

Azok, akiről a festő képet készít, minden nap 1 maximális Ép-vel és 1 pont Intelligenciával, Akaraterővel és Asztrállal lesznek szegényebbek, míg végleg el nem emészti őket a pecsét és a démon ereje. A folyamat csak a kép megsemmisítésével állítható meg. Azok, akiket így elemészt a kép, a későbbiek során hozzáadnak a démon erejéhez és annak kristálytestén megfigyelhetőek, onnan a démon erejével kisugározhatóak.

Azok, akik a képet szemlélik, minden a kép élvezetével töltött ötödik perc kezdetén elveszítenek 3 pontot maximális Fp értékükből, mely soha nem tér vissza, ezeket az erőket ugyanis a démon saját testében, saját síkján köti meg.

A képek mágikus kisugárzását 10E Leplezés védi, a szívó hatás megszüntetéséhez 100 Mp felhasználása vagy a kép elpusztítása szükséges.

A KARAKTEREK TITKOS ELŐNYE

Azok a karakterek, akik felvették a Titkos előnyt azoknak a karaktereknek a leszármazottai, akik annak idején megakadályozták a démon világra érkezését a 3500-as években, az istenek pedig gondoskodtak róla, hogy azoknak a hősöknek az ereiben olyan vér csordogáljon, ami később is figyelmeztet a mentáldémon ténykedésére. Ezek a karakterek történetesen olyan személyekkel is rokonságba kerültek, akikről azóta Suveyas – vagy az ő mestere – már festettek egy képet, így meghívják őket is a festő örökös választására.

Ezért egyrészt a **Titkos előnnyel rendelkező karakterek tehát átlátnak a démon illúzióin, amelyeket a képeken helyezett el**, és azok mögött látják, ha fel nem is ismerik a szörnyű, torz valóságot, amellyel a képek a rajtuk szereplők lelkét és valóját is eleméztik.

Másrészt az előnnyel rendelkező karakterekre **nem hat a képek lélekkötő hatalma**.

A KARAKTEREK TITKOS HÁTRÁNYA ELŐNYE

A Titkos hátrány több kisebb hátrányt takar.

Egyrészt a mester követői mindjárt tudni fogják róla, hogy komoly veszedelmet jelent a tevékenységükre és megpróbálnak minél hamarabb megszabadulni tőle.

Másrészt a mester allegorikus világában minden világ őt tartja elsőként idegennek, tehát ők lesznek az óriások, a varázslatok vagy az esetleges veszedelmek legfontosabb célpontjai.

Harmadrészt rájuk még nagyobb hatással vannak a mester képei, mint másokra – ők minden kép után 6 maximális Fp-t veszítenek, ha elrontják az Akaraterő-próbájukat.

Végül a hátránnyal rendelkezők egyik felmenőjét is eleméztette a démon. A démonnal való harc során a mentálúr megteremti annak az illetőnek az illúzióját, akit korábban a festő révén eleméztett és ezt a fantomot uszítja a karakter ellen, aki csak sikeres Asztrál- és Intelligencia-próbákkal vetkezheti le a fantom támadásai jelentette fenyegetést – ha a próbák sikertelenek, saját rokonával kell felvennie a harcot a démon helyett.

ESEMÉNYVÁZLAT

I. A VÁLASZÚTIG

Bemesélés

A csapat egy kanyargós, tölgyes ligeten átvezető kanyargós úton halad Határhíd fogadója felé.

A helyszín a Déli Városállamok, Khiddón hercegségének északi határa. Az idő borongós, hűvös, nehéz széllel, a környezet barátságos, az út széles, jól belátható, de kihalt.

Az ok, hogy a karakterek közül az, aki felvette a Titkos előny előnyt, levelet kapott, hogy jelenjen meg egy eseményen itt, a khiddóni Határhíd fogadjában, amely kapcsolódik az elküldött előtörténetükhöz – vagy onnan egy személy, vagy egy eseményre való hivatkozás, vagy egy ismert szervezet felhívása az, amelyet a levél tartalmaz. *Ennek meghatározása a mesélő feladata az elküldött anyagok ismeretében.*

Mindezek mellé félúton – vagy, ha mágiával utaztak, indulás előtt közvetlenül kaptak egy levelet, mely szerint ráadásul örökösként is gondol rájuk Suveyas mester, az Ynev-szerte ünnepezt, közismert festőművész, aki ugyanitt, ugyanekkor szeretne velük beszélni öröksége részleteiről. *Suveyas levelével kapcsolatban lásd a mellékelt hangulatkeltő anyagot, amivel a játékosok addigra már rendelkeznek is.*

A Halál alakja akasztott képében

Mintegy fertályóra lovaglásra vannak a fogadótól, amikor elered az eső. Nagy, lomha cseppekkel áztatja fel a khiddóni kövezett út körül az amúgy is lápos-mocsaras ligetet. Egy kisebb dombon egy szépen faragott kapu jelzi Határhíd birtokainak határát, ahonnan egyszerre egy ember zuhan alá, nyakában kötéllel. Ha a játékosok megpróbálnak segíteni rajta, akkor is elkésnek.

A kapuhoz érve kis körültekintéssel sem találnak nyomot, mely idegenkezűsége utalna, viszont némely karaktereket különös érzés fogja el az egyszerű öltözetet viselő, borostás halott láttán. Mindazok, akik képztettek az Antissjárásban, úgy érezhetik, hogy az Álomsík valamilyen különös módon átszövi a kapu körüli terület valóságát. A Halál szférával rendelkezők, az Éjmágiával bíró boszorkányok, a boszorkánymesterek és a nekromanták úgy érzik, hogy az elmúlás fertőzi a környéket. Az Élet szférával rendelkező papok és a nekromanciát egyéb módon érzékelők szentségtelen hatalmat éreznek. Az ok kifürkészhetetlennek tűnik.

A halott – pontosabban a Halál, lásd a magyarázatot – mindenesetre a karakterek érkezésétől számolt ötödik percben életre kel és szellemkardjával és szolgálóival rátámad arra, aki a Titkos előnnyel vagy Titkos hátránnyal rendelkezik. Esetünkben legyőzése még egyszerű, de ne felejtjük el, hogy miként pusztították el (hiszen arra a későbbiekben immúnis lesz).

Magyarázat: A karakterek előtt két nappal egy nagyhatalmú Bálványtagadó érkezett Határhídhöz, aki az Antisson végignézhette, ahogy az álmába merülő Suveyas mestert megölik, majd démonok erejével elzárják világát az Antiss elől. Ő maga a világ foglya maradt. Imádsággal kérlelte Noirt, hogy adja a világ tudtára a szörnyűséget, ami a fogadóban készülődik. Ennek hatására az Antiss egy darabja – a festő világának Halál alakja – az anyagi világba is át kezdett szüremelni, mely épp akkor fejeződött be, amikor a karakterek odaértek. A Halál elpusztításával az istennő – és a festményálomban ragadt pap – bizonyosságot kaptak róla, hogy valakik tudomást szereztek arról, hogy a fogadóban és környékén valami nincs rendjén.

A Halál

| E | Gy | Ügy | Áll | Eg | Ak | Ké | Té | Vé | Cé | Ép | Fp | SFÉ |
|----|----|-----|-----|----|----|------|--------|--------|----|------|----|-------------------|
| 18 | 22 | 22 | 21 | - | 18 | 40+5 | 100+10 | 110+15 | - | 30+5 | - | 3+3 (természetes) |

Fegyverzet: Szellemkard (2tám/60/120/130) 2k6+6 (+2 élelenként)

Különleges képességek: élőholt; amivel egyszer megölik, arra immunissá válik; minden újraszületés után a + utáni értékekkel nőnek a harcértékei; szellemek 3+2

A Halál szellemei, 3

| E | Gy | Ügy | Áll | Eg | Ak | Ké | Té | Vé | Cé | Ép | Fp | SFÉ |
|---|----|-----|-----|----|----|----|----|-----|----|----|----|-----|
| - | 16 | - | - | - | 16 | 30 | 80 | 100 | - | 30 | - | - |

Fegyverzet: érintés 1k10 Sp szívás

Különleges képességek: testetlen élőholt; amíg a Halált nem győzik le, ők is visszatérnek

Határhíd az anyagi világban

A mintegy száz lelket számláló Határhíd a Qunzais felé Hain folyó egyik mellékágának hídja körül épült, ám a folyót száz éve új mederbe terelték, a tárgyalt ágból pedig egy holtág lett, mely a falutól délnyugat felé kanyarodik patkó alakban az út mentén. A falu három nagyobb építménye a **Mocsári hiúz fogadó**, amely egyben faluházaként is szolgál, a **vízimalom** és a pyarroni **Dreinának emelt fatemplom és harangtorony** – a falu házai az ezen építmények kijelölte út csapásvonala mentén egyfajta körben helyezkednek el. A falu temetője Határhídtól északkeletre, a templom mögött terül el, kopjafás sírjai szépen gondozottak. A falu közepén egy jókora, haldokló szomorúfűz van, nem messze mellette egy kút.

A fogadónak három épülete van. Az egyik az ivó, ez a leglátogatottabb, egy másik a kétszintes, szobákat is bíró lakóépület míg az utolsó az, ahol a falu vénjei a gyűléseket szokták tartani, úgyszólván ez a faluháza. Ezt a legutóbbi épületet most Suveyas követői használják; amíg a mester élt, itt rendezte be műtermét, ám most, halálával ravatalozójává is vált. Itt található a mester meghívottjainak tekerceses lajstroma is, melyet maga jegyzett le kevéssel azelőtt, hogy ide érkezett volna.

Az ivóban

A jókora, galériás épület vidéki módon, de takarosán van berendezve és díszítve, jókora kemencével a vendégek melegítésére. A névadó állatok közül néhánynak koponyája, szőrméje a falakat díszíti, a padokat melegíti. Az ivó vendégei között ezúttal a legkülönbélebb népséget meg lehet találni, akikben mindössze három dolog közös: a mester meghívására érkeztek, fogalmuk sincs, hogy a többiek kicsodák és nem tudják, hogy mi közük volna a mesterhez. A rokoni szálak különösen egy törpe testvérpár és egy udvari ork gladiátor esetében kérdőjelezhetőek meg igazán.

A vendégek hamarosan, jelen modultól külön fájlban kerülnek kidolgozásra, addig minden mesélő nyugodtan gondolkodhat rajta, hogy kiket látna szívesen a modulban.

A karaktereknek még bőven akad hely s ha kell, társaság is. A tipikus fogadós, az egykori zsoldos félkarú Ulrik pedig beszámol róla, hogy mi is történt Suveyas mesterrel és kíséretével azóta, hogy idejöttek vagy két hete. Az akasztott embert természetesen nem ismeri, pedig a falu nem nagy, ha helyi lett volna, tudná. A papról el tudja mondani, hogy rendes ember, most is vadászni van a férfiakkal a mocsarakban, mert nem szeret tétlenkedni itt a kocsmában naphosszat.

(Helyi pletyka) Azért azt elmondja, hogy még életében nem hallott olyat, hogy a környéken bárki is felakasztotta volna magát, bár a molnár helyében bizonytalannal megtenné, mert nem elég, hogy szétrohadt a malomlapátok forgatószerkezete meg elszökött a két szamara, de még fel is szarvazták jóra való asszonyát mindenféle kalandornépek, akik egy hónapja jártak erre.

Étkezés közben dobjunk hőseinknek Méregellenállást 8. szintű méreggel szemben – *vagy döntsük el, hogy sikerül-e nekik, vagy sem aszerint, hogy melyik szálat mesélnék le szívesebben...*

A próba eredményének függvényében néhány óra múlva léptessük tovább a szálat: vagy megérik a kábulatot, vagy elalszanak, és máris a festmény álmába, a Rend országába lépnek.

Magyarázat: A karakterek ételbe és italba meg az asztali gyertyákba háromkomponensű, mágikusan leplezett álommérget kevertek Suveyas követői, mely 1k6 óra alatt hat és hosszú ideig tartó álmat vagy közepes ideig tartó kábulást okoz.

II. AZ ÁLOMVLÁGBAN

Ha a karakterek elalszanak – a méreg hatására vagy fáradtság, mágia miatt –, a kép keltette álomvilágba kerülnek, elsőként a Rend világában eszmélve. A világok a négy alapjellem – Rend, Élet, Káosz, Halál – allegorikus alakjait és jellegzetes, Suveyas szerint való megformálását jelentik, melyeket végigjárva a figyelmes és okos rabok kijuthatnak a csapdából. Ezt az egérutat Suveyas egy éber pillanatában a kulcsfestményen megalkotta, tudván, hogy valami nagyon rossz történt, amikor lepecsételte a kész képet.

A világokat úgy lehet elhagyni, hogy a karakterek valahogy elhagyják a fogadót az adott világban. Ekkor az úton hamarosan a világok határát őrző óriások egyikével kerülnek szembe, akit legyőzve és tovább haladva az úton kisvártatva visszaérnek Határhídba a soron következő jellem világában. Az óriások általában harcban győzhetők le (leszámítva az Élet-Káosz határt őrző Szomorúságot), az allegorikus alakok legyőzése azonban kreativitást és belegendolást is igényel a játékosoktól az egyszerű izmozás helyett.

A világok Határhíd faluja alapvetően különbözik néhány elembe, melyeket egy táblázatban összefoglalunk a világok leírása és a továbbjutás módjának közlése után. Minden világnak van egy szabálya, amelyet mindenképpen be kell tartani, ha le akarják küzdeni azt és továbbhaladni. Ezek a szabályok az adott világ leírásánál találhatóak meg. Ha a szabályt megszegik, a világ minden lakója a szabályszegő ellen fordul teljes erejével, a világ határait jelző kapuk pedig lezárulnak.

A Halált leszámítva minden világban megtalálható 1-2, a korábbi modulok valamelyikéből megismert mellékszereplő is, akik utazásai során nagy hatással voltak a mesterre, így végső művükben nekik állított emléket. A szereplők természetesen abba a részbe kerültek, ahová jellemük szerint leginkább illenek.

A világokban a karakterek használhatják a normál harcértékeiket vagy, ha rendelkeznek az Antissjárás képzettséggel, úgy az Antiss-értékeiket is, ám a világokat csak a meghatározott törvények szerint lehet elhagyni. Az Antissjárók az Antiss varázslatokat is használhatják, az idézések és hívások viszont csak az álomba zárt teremtményeket – tehát a leírt, korábbi modulokból ismert NJK-kat illetve a háttérszereplők képében a környéken kóborló Antisslényeket – tudnak maguk mellé hívni.

Azok, akik rendelkeznek az Antissjárással, határozhatnak úgy, hogy elzárkóznak a képzettséggel nem rendelkezők csapásai elől, azaz immunissá válnak azok minden praktikájára, ám ekkor, az álom törvényei szerint azok is immunissá válnak az Antissjáró praktikáira – tehát, habár látják egymást, nem tudnak egymásra hatni.

A Rend világa

A karakterek álmukban mindjárt a Rend világába érkeznek, ahol a dolgok alig különböznek attól, amit a valóságban tapasztalhatnak. Ahogy feleszmélnek, a kinti templom harangtornya Éjközepet üt, majd minden elcsendesedik, sehol semmi zaj, ahogy éjjel annak lennie kell.

A fogadó és a templom is nagyjából ugyanaz, a különbséget a falu közepén csendesen magasodó, méltóságteljes tölgy jelenti, mely az elszáradó-haldokló szomorúfűz helyét foglalja el, a fogadó ivójában egy bírósági tárgyalóterem, a tanácstermi-ravatali részében pedig egy könyvtár kapott helyet. A könyvtárban mindazok a könyvek megtalálhatók, amelyeket Suveyas életében valaha is látott, köztük démonológiával foglalkozó darabok is.

A Rend az ivó helyén lévő tárgyalóban várja a karaktereket taláros bíra képében, hogy megmérettessenek. Mellette a **VII. Mentálcsvár helyszínének, a Tehysi Trachal városa Fellegvárának parancsnoka, Victor Arcassin**, egy 12. szintű Dreina-lovag. Victor mindenben áll a Rend rendelkezésére.

A bírát ugyanúgy kötik a világ szabályai, mint a karaktereket, így hőseink kérdésére elmondja, hogy Suveyas festő álmában vannak, amelyet egy gyermekkori meséjének alapján festett (lásd a megfelelő hangulatkeltő novellát). Ebből kiderül, hogy négy világra kell számítaniuk, melyből ez az első, s hogy a negyedik után ide térnek vissza egy kulccsal, amely a Halál kardja. Elmondja, hogy ezt csak úgy tudják megszerezni tőle, ha úgy győzik le, hogy az Élet Áldását viselik, ám többet nem tud mondani a körülményekről. A kardot ezután a Rend fájába kell majd helyezni (a tölgy Határhíd közepén), amely a könyvtárban feltárja a kiutat jelző kaput, amelyet egy mágikus bestia oltalmaz. A többi allegória erejével nincs tisztában, ahogy nem ismeri azon világok szabályait sem.

Ahhoz, hogy a Rendet beszédre bírják és elindulhassanak meghódítani a négy világot, előbb számot kell adniuk neki eddigi életükről és elszenvadni a vétkeikért nekik kiszabott büntetést, amely az egyszerű botozástól a halálig terjedhet. A Rend büntetése Kyel és Uwel istenségek törvénykezési stílusát idézi.

A fájdalommal járó vétségek sérülései nem gyógyulnak be addig, amíg a karakterek vissza nem érnek a Rend világába, ám akkor maguktól elmúlnak. Ezt a Rend tudja is, így kérdésükre elmondja a karaktereknek. **A halálraítéltek és kivégzettek az Élet világának a Káosz világára nyíló kapujában várnak majd rájuk** – ezt azonban nem tudja sem a Rend, sem a karakter, sem a játékos, amikor beleegyeznek az ítéletbe.

Azok, akik nem hajlandók alávetni magukat a Rend akaratának, egyszerűen nem juthatnak tovább és nem is tehetnek kárt senkiben ebben a világban. Azok, akik átestek a büntetésen vagy büntelnek (ilyen valószínűleg nincs 10. szinten), azok viszont megölhetik a Rendet, hogy megmentse társaikat. A Rend halálával a karakterek elhagyhatják a világot, ám az nem szűnik meg létezni.

Ha a büntetést kimérték rájuk, a Rend tisztának nyilvánítja a csapatot és elmondja, hogy azon az úton, amelyen a fogadóba érkeztek, el is mehetnek innen, ám vigyázzanak, mert az Élet világának kapuját egy óriás őrzi, aki megtestesíti mindazt, amitől most megszabadultak – tehát a **Bünt** – akit le kell győzniük, ha tovább akarnak menni.

Szabály: Tilos hazudni, a kérdésekre mindig tisztán és egyértelműen kell felelni; a köntörfalazás csakúgy bűn, mint a fekete- és káoszmágia (a torz mágia és az, amit a KM annak tart) használata.

A Rend

Harcértékei teljesen jelentéktelenek, az ellene tett mindenféle fizikai támadás automatikusan sikerrel jár és túlütésnek minősül; Ép 5. Mindenféle mágiára immúnis a saját világában.

Különleges képességek: Ha az ellenfél támadásának pillanatában megtagadja azt, a támadás nem jár sikerrel az értékektől függetlenül – ehhez Akaraterő próbát kell dobnia (Ak 20), s amennyivel megdobta, annyi levonással kell az ellenfélnek dobnia saját Akaraterő-próbáját, amelyet ha elvét, a Rend megtagadta a csapást, amely valamilyen módon elvétí a célt. Ezt a Rend egy körben legfeljebb ötször tudja alkalmazni.

Victor Arcassin, 12. szintű Dreina-paplovag

| E | Gy | Ügy | Áll | Eg | Ak | Ké | Té | Vé | Cé | Ép | Fp | Mp | Yp | SFÉ | AME | MME |
|----|----|-----|-----|----|----|----|----|-----|----|----|-----|-----|-------|-----|---------|---------|
| 18 | 16 | 15 | 18 | 18 | 17 | 27 | 96 | 119 | - | 16 | 143 | 108 | 51(5) | 9 | 78(23d) | 81(23d) |

Fegyverzet: másfélkezes kard (37/106/140) 2k6+7, vaskesztyű (+1 tám, 37/98/120) 1k6+5, abbit pajzs +40 Vé, abbit teljesvért, védőköpeny 93 Mp

Különleges képességek: Élet, Lélek szféra Kis arkánuma

A Bűn, Sacron a Rend világának szolgálatában

| E | Gy | Ügy | Áll | Eg | Ak | Ké | Té | Vé | Cé | Ép | Fp | Mp | Yp | SFÉ | AME | MME |
|----|----|-----|-----|----|----|----|-----|-----|----|----|-----|----|----|-----|-----|-----|
| 18 | 15 | 15 | 18 | 18 | 15 | 20 | 100 | 150 | - | 30 | 100 | - | - | 8 | 5 | 25 |

Fegyverzet: csatabárd (2 tám, 22/125/155) 4k10+4, sacron félvért

Különleges képességek: Minden botütés, amit a karakterekre kimértek, +1 szabad HM-et, Fp-t és ME-t ad neki; minden halálbüntetés +20, minden csonkítás +10 HM és Fp. Minden 20. bónuszpont 1-gyel növeli a fizikai tulajdonságokat is (így a sebzsíjárulékot is). A Harcértékeket a Km szabadon eloszthatja a Bűn értékei között. Ha a karakterek megölték a Rendet, az óriás minden harcértéke és az Fp-je 50-nel, az Ép-je 30-cal nő.

Az Élet világa

Legyőzve a Bűnt az Élet világába juthatnak, amelyet a virágzó gyümölcsfákkal szegélyezett út is jelez. Határhídban nagy a mulatság, zene szól, kellemesen süt a nap, emberek kacagása és léha heverészése jelenti az alaphangulatot, a házak feldíszítve a legkülönfélébb virágdíszekkel, a temetőnek nyoma sincs, viszont vagy négyszer-ötször annyian vannak a szórakozók, mint ahány embert elbírna a falu. A falu közepén egy virágzó tulipánfa, körülötte ledér nők táncolnak hiányos öltözetben, köztük **a legszebb Az Élet**. A templom Ellanának ajánlva, a fogadó ajtaja tárva-nyitva, odabent a **IV. Mentálsavar Táborról és a IX. Mentálsavar Találkozóáról ismert Lirian syl Erwyl**, az Élet szócsöve üldögél a helyiek fontoskodó társaságában – épp sakkozik. A ravatal helyét táncház foglalja el. Kút nincs.

Az Élet eleinte csak a táncsal és a léha szórakozással foglalkozik, pusztán megjelenése is Asztrális hatást jelent (Vágy az Élet alakjára és Szeretet az étellel, mint fogalommal szemben 40E (Szépség 22)). Ha sikerül leküzdeni az Élet csábítását, Lirian elmondja a karaktereknek, hogy innen csak úgy mehetnek tovább, ha valaki közülük önként, tehát nem az alak hatása alatt állva odaadja magát az Életnek, így elnyerve az örök életet, ám ez azzal jár, hogy soha többé nem lesz képes ártalmára lenni senkinek, kerüljön is akármennyire szorongatott helyzetbe ő vagy bárki más, akin segíteni szeretne.

Ha nekitámadnának az Életnek, hamar láthatják, hogy az Életen ejtett sebek önnön magukon jelennek meg – az Élet halhatatlan és legyőzhetetlen.

Ha emlékeznek arra, amit a Rendnél hallottak, itt az Élettől szerezniük kellene egy Áldást, ami annak selyemkendője – hiszen csak ezzel győzhetik le a Halált, hogy megszerezzék tőle a kardot.

Lirian kérdésükre elmondja, hogy sajnos az Élet Áldását a Káosz, az a csintalan kölyök ellopta, így azt ott találhatják meg. Az odavezető utat a **Szomorúság**, a vénséges, mélabús óriás védi, akit úgy kell legyőzniük, hogy nem árthatnak neki.

Az óriást szomorúan találják az Élet világának határán, körülötte a fűben a Rend világában kivégzett karakterek. Ha a csapat megnevezteti a szomorú óriást, az hálából átengedi őket, ha pedig valamilyen csellel kicselezik, úgy nincs választása.

Szabály: Tilos erőszakoskodni és bármi olyasmit tenni, amely a Halál jellemmel hozható kapcsolatba. Fontos, hogy a harc alapvetően nem tartozik ide, amennyiben a karakterek az ellenfél elfogására törekszenek (lásd a megfelelő harci módosítókat).

Az Élet

Szépség 22. Harcértékei nincsenek – az Élet halhatatlan és sebezhetetlen, voltaképpen a legerősebb a jellemalakok közül.

Különleges képességek: Vágy keltése saját irányában 40E, Szeretet az Élet fogalmával szemben 40E. Minden rajta okozott seb, Fp vagy Ép kizárólag a seb okozóján jelenik meg, de nem olthatja ki az okozó életét (tehát legfeljebb 1 Ép-re csökken és elájul). Aki önként az Élet szolgálatába szegődik, a jellemek világában halhatatlanságra tesz szert, de ő maga soha semmilyen körülmények között nem árthat senkinek ettől fogva – nem is gondol ilyesmire, a jelleme pedig tiszta Életre változik.

Lirian Syl Erwyl, 12. szintű varázsló

| E | Gy | Ügy | Áll | Eg | Ak | Ké | Té | Vé | Cé | Ép | Fp | Mp | Yp | SFÉAME | MME |
|---|----|-----|-----|----|----|----|----|-----|----|----|----|-----|--------|------------|----------|
| 8 | 16 | 17 | 14 | 15 | 20 | 20 | 50 | 107 | 15 | 9 | 70 | 135 | 80(50) | 3 101(15d) | 110(15d) |

Fegyverzet: dorani varázslóbot, rúnaköpeny

Különleges képességek: varázslói mágia mágikus tehetséggel

Felszerelés: tudatvédő amulett, 60 karátos tiszta rubin (60 Mp), gyűrű 20 karát lapis lazulival okozásra (+20 felhasználható Pszi-pont), utazás pálcája

A Káosz világa

Legyőzve a Szomorúságot, a Káosz világába jutnak. Itt a fák a legkülönbözőbb formájú és színű leveleket és ágakat növesztettek, a falu házainak némelyikét tornyok helyettesítik, de több hiányzik is közülük. Az egész Határhídban alig van néhány ember, ezek mind egy vásott kölyökkel fogócskáznak idiótán vihogva – ő a Káosz, nyakában az Élet Áldása, a selyemkendő. A Káosz fája egy göcsörtös-kaotikus, ezerágú fa mindenfelé mutató ágakkal. Kút nincs. A templomot Dellának szentelték, előtte az örült istenasszony két rettentő angyala figyel a Káosz játékát, a templomban a **II. Mentálcsavar** emblemikus figurája, a bajvívóból Della hívására pappá váló **Onthamor de Garle**, a közeli Qunzais város egykori városmestere táncolja örült, szent táncát.

A Káoszt, aki egyre újabb és újabb játékokon tör a fejét, a saját játékában kell legyőzni, azaz el kell kapni vagy le kell róla lopni a kendőt – vagy harcban legyőzni –, ami egy valódi mestertolvajnak való feladat. Ha ez sikerül, már csak el kell menekülni a haragja elől.

A Káosz haragja az egész világot zúdítja a karakterek ellen nagyjából úgy, ahogy a *Természet megidézése* papi varázslat – amely esetünkben garantálja a 8k6 Sp veszteséget körönként. A Káosz maga is üldözi a karaktereket, tetszőleges torz mágiákat használ elveszejtésükre. Legyőzése kétkezi harcban elsősorban azért nehéz, mert az őt ért támadások 75%-ban a támadó dobásától függetlenül célt tévesztenek.

A Halál és a Káosz világot elválasztó kaput A **Kegytlenség**, egy **wakrara** őrzi. Ha ennek a háromfejű bestiának úgy támadnak neki, hogy a Káosz még üldözi őket és a világ sem nyugodott meg, bizony kényelmetlen harcra számíthatnak.

Fontos megemlíteni, hogy a Káosz világából el lehet menni a Káosz legyőzése nélkül is – így azonban lehet, hogy az Élet Áldása nem lesz a karaktereknél, így a Halált sem tudják úgy legyőzni, hogy hátrahagyja kardját.

Itt akadt el a karakterek első találkozásáért felelős Noir-pap, **Auricio** is, aki visszakérdezett a Káosz kérdésére, amikor az három, egymás mellett álldogáló lány felé mutatott s így szólt: Látod azt a lányt? Amikor a karakterek érkeznek éppen Onthamorra próbál szót érteni, mindhiába.

Szabály: Tilos visszakérdezni a Káosznak vagy bármi módon elismételni a szavait és tilos neki ellentmondani. Be kell fogadni a Káoszt és meg kell tanulni uralni.

A Káosz

| E | Gy | Ügy | Áll | Eg | Ak | Ké | Té | Vé | Cé | Ép | Fp | Mp | Yp | SFÉ | AME | MME |
|----|----|-----|-----|----|----|----|----|-----|----|----|----|----|----|-----|-----|-----|
| 11 | 22 | 22 | 13 | 13 | 13 | 36 | 55 | 109 | 24 | 40 | - | - | - | - | imm | imm |

Fegyverzet: nincs

Különleges képességek: Körönként egyszer egy tetszőleges varázslat maximum 60 Mp értékben bármely listáról torz mágiaként – ezekkel egész addig nem akarja megölni a karaktereket, amíg azok nem sebeztek meg. Ha dühös, egész világában a Természet megidézése papi varázslat lép életbe, mely őt természetesen nem akadályozza. Az őt ért támadások 75%-ban célt tévesztenek. Csak mágikus fegyverrel, túllütéssel sebezhető.

Az Élet Áldását egy fogócskában lehet megszerezni a Káosztól, aki varázslataival nehezíti az elfogását.

Onthamor de Garle, 8. szintű bajnívó, 5. szintű Della-pap a mozgás művészetével

| E | Gy | Ügy | Áll | Eg | Ak | Ké | Té | Vé | Cé | Ép | Fp | Mp | Yp | SFÉ | AME | MME |
|----|----|-----|-----|----|----|----|----|-----|----|----|----|----|----|-----|-----|-----|
| 13 | 16 | 18 | 15 | 15 | 14 | 55 | 93 | 128 | - | 11 | 90 | 30 | 25 | 6 | 40 | 40 |

Fegyverzet: dorani varázslóbot, rúnaköpeny

Különleges képességek: bajnívó halálos szúrás 85 és felette, papi Lélek szféra; Della különleges varázslatát (A mozgás gyönyöre) képes harci célra is felhasználni, amely +20 harcértéket jelent neki minden értékére, és ellenfelei, ha elrontják Asztrál-próbáikat, egy körig lenyűgözve figyelik a cikázó pengét, mely az első támadásig védtelemmé teszi őket. Den Aluid stílus, emiatt köpenyével +20 Vé-vel védekezhet könnyű fegyverek ellen és +40 Vé-t kap távolsági fegyverekkel szemben.

Felszerelés: abbit rapír (2 tám, 70/105/1154), abbit sodronying, védőköpeny 2

A Kegyetlenség, wakrara, a Káosz és Halál világot elválasztó háromfejű óriás

| E | Gy | Ügy | Áll | Eg | Ak | Ké | Té | Vé | Cé | Ép | Fp | Mp | Yp | SFÉ | AME | MME |
|----|----|-----|-----|----|----|----|-----|-----|----|----|----|-------|----|-----|-----|-----|
| 20 | 20 | 20 | 20 | 20 | 20 | 40 | 120 | 155 | 35 | 45 | 90 | 100*3 | - | - | imm | imm |

Fegyverzet: ordas nagy bunkó (értékei beszámolva fentebb) 3k6+4, körönként 2 támadás

Különleges képességek: Fejenként 100 Mp varázsló Elemi Mágiára (bal), az összes létező Asztrálmágiára (középső) illetve a Villámmágiára (jobb) körönként 1 varázslással. Mindezeket Időmágiával a varázslási idő növelése nélkül képesek kiterjeszteni. Körönként fejenként 20 Mp visszatér amíg a lába éri a földet. Láthatatlanság észlelése 10E, infralátás. A középső szem folyamatosan alkalmazza az Asztrálszemet 3E-vel.

Taktika az első körben: Az első pillanatban a jobb fejjel egy Villámlánccal kószolja meg a csapatot (5E, 53 Mp, 70 Cé -15 találatonként, 5k10 Sp villám), miközben egy 20E Elemi Erő aurát von maga köré 5 percre (20+20Mp, 20 SFÉ). A legveszedelmesebbnek tűnő ellenfélre Haláltáncal próbál hatni (47E, 99Mp), aztán a többi ellenfélre veti magát, hogy leadja két támadását a bunkóval.

A Halál világa

A Halál világát elszáradt fák, szikes föld és szomorúan csepegő eső határozza meg. A házak romosak, a tetejüket rég letépte valami orkánerejű szél, Darton temploma is kiégetten áll a falu végében. Temetetlen holtak, éhező, vén koldusok és a Határhíd felett köröző keselyűk várnak a karakterekre. A romos Mocsári hiúznak csak a fogadója ép úgy-ahogy az egész faluban, ám ez is teljesen kihalt.

A Halál a fája, egy halott, kopár fűzfa mellett várakozik a karakterekre, akik felismerhetik benne a modul elejének akasztott emberét. A Halált bizony mindenképpen le kell győzni – ha sikerült a Káosztól elorozni az Élet Áldását, úgy amennyiben az végez a Halállal, akinél az Áldás van, úgy az a Halál megölésének pillanatában kibomlik és rásimul a Halál lélekkardjának egyre halványodó árnyékára, anyagi tárggyá változtatva azt.

A Halál immunis mindazokra a halálnemekre, amelyekkel korábban már legyőzték – azaz például mindazokra a fegyverekre (például mágikus fegyverek vagy tűz), amellyel a végső csapást mérték rá a nyitó jelenetben. Ha az Élet Áldása nélkül győzik le, a Halál bizony 5 perc múlva visszatér, és ismét hőseinkre ront egy újabb immunitással és magasabb harcértékekkel erősödve.

Szabály: A Halál világának egyetlen szabálya, hogy nem szabad lepihenni, elaludni vagy bármilyen módon megállni, hogy erőt gyűjtsenek, akkor ugyanis a Halál el fog jönni értük.

A mentáldémon világa és a hazatérés

A Halál legyőzésével az út a Rend világába vezet, amelyet nem őriz egyetlen óriás sem – a Halál elpusztításával nem maradt ellenfele a karaktereknek.

A Rend világába visszatérve beilleszthetik a Halál kardját a Rend fájába, amely feltárja a karakterek előtt azt az ajtót, amelyről úgy tudja mindenki, hogy az anyagi világ ébredésébe vezet. **Az ajtó kulcsait pofájában a IV. Mentálcsavarról ismert Foliarassicho, egy quintarha őrzi.**

Foliarassicho, vénséges vén quintarha, aki a kulcsot őrzi

| E | Gy | Ügy | Áll | Eg | Ak | Ké | Té | Vé | Cé | Ép | Fp | Mp | Yp | SFÉ | AME | MME |
|----|----|-----|-----|----|----|----|-----|-----|----|----|-----|----|----|-----|-----|-----|
| 25 | 18 | 18 | 25 | 20 | 20 | 60 | 145 | 175 | - | 50 | 150 | - | - | 14 | imm | imm |

Fegyverzet: harapás (1 tám, értékek beszámolva) 1k6+10, mancschapás (2 tám, értékek beszámolva) 1k10+10

Különleges képességek: immunis a pszire és a mérgekre, az asztrál- és mentálmágiára, a betegségekre és a vérmágiára.

Az ajtó könnyedén nyitható a bestia legyőzése után, ám ahelyett, hogy a karakterek felébrednének, egy sötét, végtelenül nyugtalanító helyre kerülnek. Ez a világ a **III. Mentálcsavar mentáldémonának, Xyrothgabbargularthuseixnek** a saját, véget nem érő, kavargó sötétsége, gondolatainak rögeszmés világa, amelyet Suveyas pecsétnyomója tett hozzá mindazokhoz a képhez, amelyeken elhelyezte annak pecsétjét. A képekre festett személyek gondolatai és szép lassan a lelke is az egyre erősödő mentáldémont táplálta, aki most felkészült, hogy a végső kép álmvilágában meghaltak elmúlásával keletkező energiátöbbletet kihasználva a világra vonszolja magát.

A karakterek épp jókor jöttek, még pont megküzdehetnek a démonnal, aki most eredeti alakját viseli.

Xyrothgabbargularthuseix, mentáldémonúr

| | | | | | | | | | | | | | | | | |
|----|----|-----|-----|----|----|----|-----|-----|----|-----|-----|-----|-----|-----|-----|-----|
| E | Gy | Ügy | Áll | Eg | Ak | Ké | Té | Vé | Cé | Ép | Fp | Mp | Yp | SFÉ | AME | MME |
| 30 | 20 | 14 | 20 | 25 | 30 | 80 | 150 | 200 | 65 | 120 | 300 | 150 | 150 | 10 | imm | imm |

Fegyverzet: olló (4 tám, értékek beszámolva) 5k6, harapás (1 tám, értékek beszámolva) 3k6+10

Különleges képességek: TAM és Őselemek immunitás, Elemi Erő minden E-je 1 Sp sebet okoz, sav-, méreg-, betegség-, vérmágia-, pszi-, asztrálmágia- és mentálmágiaimmunitás. Ha egy ellenfelére mindkét (vagy gnómok, goblinok esetében egyik) kezével túlütést hajt végre, azt vagy csonkolja vagy megragadja (ekkor az ollói nem okoznak sebzést) és a szájába tömködi és automatikusan túlíti harapásával (ez már okoz). Ultralátás. Yp felhasználása nélkül létrehozhatja a Mágikus tekintetet (+15E) és az Auraolvasást. Akaratlagosan hozhat létre Mentálszemet vagy Y-ostromot 50E-vel, körönként egyszer. Minden okozott Ép sebzéssel 5 Mp-t nyer. Hatalmából az összes létező Mentálmágiát alkalmazhatja 1 szegmens létrehozási idővel, körönként kétszer, melyeket ingyenesen ki tud terjeszteni 5 láb sugarú körbe, Időmágiával pedig tetszőlegesen el tud látni. Ép-i felhasználásával képes démonokat hívni az alsóbb démoni síkokról, 1 Ép feláldozásával 1 Ép-nyi közdémont, mely idézés varázslási ideje az idézett démon Ép-inek száma szegmens. Ez alatt Xyroth csak védekezhez, ám ehhez mind a négy karját alkalmazza (védekező harc +40, 4 kar +80 Vé). Körönként 1 Ép-t regenerál. Képes helyből 30 métert ugrani, ekkor a roham módosítóit hozzáadhatja a harcértékeihez.

Gyengeségek: nevét Démonológia Mf önálló vagy Legendaismeret Mf és Helyismeret Mf (60%+) együttes birtoklása feltárja, ezt szajkózva immunitás nyerhető Mentálmágiája és Pszi-alkalmazásaival szemben

Harcmodor: két kezét az aunokhoz hasonlóan védekezésre használja (+20 Vé karonként), a másik kettővel megpróbálja megragadni egy ellenfelét és a szájába tömködni. A karakterek közül annak, aki leginkább varázslónak tűnik, megpróbálja lebontani a pajzsait, majd a boszorkány Kínokozásával hat rá, aztán ráveti magát ugrásával és széttépi. A harcosokkal közelharcban és a varázsló Mentálmágiáját (elsősorban a Kábaságot és a Benutságot) alkalmazva végez.

Ha sikerül legyőzniük a rettenetet, végre felébrednek ott, ahol elaludtak, körülöttük lassan eszmél – vagy nem eszmél, ha nehézkesen haladtak – Határhíd falucskája. Bertold és szektája már halott, a démon kiszipolyozta az erejüket a harc előtt.

VÉGE // 1

III. AZ ÉBER VILÁGBAN

A festő ravatala

Természetesen felmerülhet karaktereinkben, hogy mindenekelőtt megismerkednének ezekkel a Suveyast követő szerzetesfélékkel is. A szomszédos épületben a berendezések jó része már áthordásra került az ivóba, hogy legyen elegendő ülőhely a megszorított számú vendégnek. A jókora csarnokban a festő egy terítővel fedett padon van kifektetve, selyemleppel letakarva, mögötte félkészre maradt (Titkos előnnyel látható a kulcskép, lásd a magyarázatot) utolsó festmény. A karakterek érkezésekor a követők közül azok, akik veszedelmesek nincsenek a ravatalnál, inkább a környező erdőben figyelik a falu férfijait, hogy felmérjék a helyiek jelentette veszélyt. Nagyjából hajnali 2-3 óra magasságában térnek vissza és folytatják áldatlan tevékenységüket.

Akik itt vannak, valóban festőinasok, akik grafikákat, festményeket készítenek a festő ravatala mellett egymásról, a festőről és próbálják megragadni a hely hangulatát. Ők is akkor csatlakoztak a mesterhez, amikor a többiek, de semmit nem tudnak arról, hogy a többieket befolyásolta a démon vagy hogy megölték a mestert. Ők csak azt tudják, hogy a mester nekik utoljára azt mondta, hogy „Most elmegyek, de egy hét múlva visszatérek és megnevezem érdemei szerint az örökösömet, akire ráhagyom minden tehetségem és a sikerem kulcsát.” Ezért is festegetnek most erőt és fáradságot nem kímélve, hogy felérjenek a mester örökségéhez, amint az visszatér. Nem is sejtik, hogy esetleg nem jön vissza. A többieket is tudják igazolni, úgy vélik, hogy azok is rendes normális követők, akik most odakint vannak az erdőben, hogy ott keressék Alborne szavát és ihletet találjanak.

Magyarázat: Suveyas utolsó képén megtalálható az általa alkotott festmény-álmovilág egésze, az átjárókkal, a kulcsokkal és a szabályokkal együtt, ám erre elhelyezve a démoni pecsétet ez láthatatlanná, alaktalan, formátlan színmasszává vált. A képbe festett erő miatt a környéken elalvók mind a hatása alá kerülhetnek, ha akarataik nem elég erős (vagy álmuk túl mély, mondjuk méregtől vagy mágiától való). Ezt a képet csak azok láthatják, akik felvették a Titkos előnyt, lásd az Összefoglaló fejezetet a modul elején.

Suveyas holtteste és követői

Amikor a ravatal mellett vannak, a követők egyike a festő fejénél egy térdeplőn imádkozik – Bertold, a követők vezetője –, a többiek pedig a festő életét jegyzik le a démon határozott parancsára. A követők egységesen leborotválták a fejüket és bíbor csuhát öltöttek a gyász jeléül, ilyenbe öltöztették Suveyast is. Soraik közt nem csak embereket, de egy vadorkot is találunk.

A festő testét megvizsgálva gondos megfigyeléssel – csak ha külön rákérdeznak (vagy -5-tel dobnak sikeres Észlelés-próbát) – megállapítható, hogy a mester heges testének egyik sebhelye bizony festett, alatta a halálát okozó seb. Ellenkezésnek nincs nyoma, tehát valószínűleg ájult volt vagy igen mélyen aludt, amikor megmártották benne a kést. A seb egy egyszerű, kétélű törre vall.

A hely vagy a festő múltjába tekintéssel gyorsan megállapítható, hogy a festő tetszhalálba kívánt dermedni, hogy megláthassa, hogy örökösei miként cselekszenek halálhírére, és arra hagyhatta legnagyobb kincsét, aki a neki leginkább tetsző módon viseltet, de alig aludt el, Bertold ledöfte majd az egyik tanítvány álcázta a sebet a hegek egyikének.

A követőkről gyorsan kiderülhet, hogy valami visszatérést készítenek elő, amit az érkezők nem megakadályozni fognak, de bármit is tesznek, elősegítenek.

A Bertoldra vagy a követőkre használt igazságvizsgáló varázslatok és hasonlóak viszont nem működnek helyesen, mivel helyettük a démon fog válaszolni, akire nem hatnak a karakterek mentális befolyásolásai és könnyedén hazudik az arcukba a varázs hatása ellenére is.

A szeráfi alkut feltáró különféle módozatok működhetnek, de mire a karakter átgondolhatná, hogy mire jött rá, a démon elpusztít egy követőt és abból erőt merítve elfeledteti vele az egészet – játék felett annyit mondjunk, hogy semmi jel nem utal hasonlóra.

Bertold, a követők vezetője, 14 szintű fejedő

| E | Gy | Ügy | Áll | Eg | Ak | Ké | Té | Vé | Cé | Ép | Fp | Mp | Yp | SFÉ | AME | MME |
|----|----|-----|-----|----|----|----|----|-----|----|----|-----|----|----|-----|-----|-----|
| 18 | 16 | 16 | 17 | 18 | 16 | 74 | 97 | 146 | 8 | 14 | 176 | - | 63 | 4 | 109 | 106 |

Fegyverzet: Egyenes kard (2 darab, 2 tám, 93/136/185) 1k10+9 + kiegészítő támadás, alkarvédő +18 Vé, abbit sodronying

Képzettségek: Fegyverhasználat Mf, Harci láz Mf, Kétkezes harc Mf, Hadvezetés Af

Különleges képességek: Harci dühhöz hasonló bátorság, melyért a démon felelős (+3/+10/-10, +1 sebzés) és rendszeres Fájdalomcsillapítás (10-20 Fp), mely szintén a démon ajándéka. Slan-pszichológus diszciplínái.

A követők, 6-8. szintű harcos-félék, 14

| E | Gy | Ügy | Áll | Eg | Ak | Ké | Té | Vé | Cé | Ép | Fp | Mp | Yp | SFÉ | AME | MME |
|----|----|-----|-----|----|----|----|----|-----|----|----|----|----|----|-----|-----|-----|
| 15 | 15 | 15 | 15 | 15 | 15 | 30 | 85 | 120 | 10 | 12 | 70 | - | - | 3 | 15 | 15 |

Fegyverzet: általában egyenes kard (38/100/135) 1k10, de ez változhat, a vadork például egy béltépőt (2 tám, 45/103/132) 1k6+5 és egy csatacsákányt (2 tám, 40/110/138) 1k10+3 kombinál kétkezes harcban míg az egyik hölgy ismétlőszámszerűl fogadja a szekta ellen törőket (3 tám, 33 Cé, 1k3)

Képzettségek: a Fegyverhasználat Mf mellett jellegzetesen a Pusztítás, a Célzás, a Kétkezes harc, a Hárítófegyver használat, a Hátbaszúrás, a Lefegyverzés szerepel.

Különleges képességek: Harci dühhöz hasonló bátorság, melyért a démon felelős (+3/+10/-10, +1 sebzés) és rendszeres Fájdalomcsillapítás (10-20 Fp), mely szintén a démon ajándéka. A vérük azonnal elpárolog, ahogy kifröccsen – a démonhoz kerül, őt erősíti. A harcosok, fejedősök mellett egy bárd (45 Mp) és két villámester (49 Mp) is tartozik a kompániába.

Leszámolás

Habár a nyomozás pontos részletei és a szekta tevékenysége nem jósolható meg, annyi mindenesetre kiszámolható, hogy hőseink előbb-utóbb rájönnek a festő követőinek különös mivoltára, például azért, mert ők, hőseinkhez hasonlóan, de ellentétben gyakorlatilag az összes többi vendéggel, nem alszanak el.

Ehelyett, ha addig nyugodtan lehetnek, Éjközép előtt valamivel kiviszik az alvókat a központi fa köré, majd Bertold egyenként végez velük rituális áldozatként ajánlva az erejüket és a lelküket a mentáldémonnak.

A karaktereknek ideje közbeavatkozniuk. Kemény csatában legyőzhetik a démon szolgálóit, akik azonban szentségtelen esküjük révén halálukkal szintén a mentálurat szolgálják, így az utolsó szektás levágásával...

A démon testet ölt

A földön heverő testek szétrepedésével azok véreből és húsából formál magának testet a bestiális rettenet, a minden korábbinál erősebb démonúr, Xyrothgabbargularthuseix, aki felszólítja a karaktereket, hogy álljanak a szolgálatába és hatalmasabbá teszi őket bármely világi királynál. Ha igent mondanak, a démon elviszi őket saját síkjára, az egyik démoni síkra, ahol magukra hagyja őket, hogy a közrendű démonok martalékává váljanak. Ha nemet mondanak, újabb harc következik, amelyben végleg legyőzhetik a Mentálcsavar démonát.

VÉGE // 2

IV. KIEGÉSZÍTŐ RÉSZEK

FONTOSABB SZEREPLŐK LEÍRÁSA

Suveyas halott, ravatalán a legfinomabb selyembe öltöztették tanítványai, hozzájuk hasonló lángoló vörösbe. Félelf mivolta jól látszik arcán, szemei egykor ibolyaszínben pompáztak. Karja és ujjai gyengék de hosszúak, tökéletesek egy festőművésznek. Testét több helyen régi hegek borítják – még az utcagyerek Suveyas szerezte őket.

A Rend kortalan arcú, megállapíthatatlan korú, szürke szemű férfi fekete talárban, aranylánccal a nyakában, rajta a karakterek hite szerinti ítélet, igazság istenének jelképevel. Haja fonatba rendezve a háta mögött. Semmiféle érzelmet nem mutat az arca, akármivel is találkozik, a keze ügyében lévő mérleg pedig megmutatja neki, hogy milyen büntetést is kell kirónia. Mivel előre tudja, hogy mit fognak bevallani neki, nem igazán tud meglepődni rajta. Victor Arcassint a fiaként szólítja és vele hajtatja végre az ítéletet. Amint az egyik kalandozó ügyét lezárta, mindjárt megy a következőre.

Victor Arcassin több, mint két láb magas, őszfehér férfi körszakállal. Kemény vonású, erős élekkel metszett arcában keskeny, zöld szemek ülnek. Hatalmas vállaira egy abbit teljesvértzet súlya omlik, mellvértjén az Oroszlánszív lovagrend jelképe, az ágaskodó oroszlán. Pajzsán is oroszlán, rúnákkal megerősített köpenyén Trachal címere, egy vár, mely előtt két kardhal ugrik kifelé a címer pereme felé.

A Bűn borzalmas, púpos-torz óriás jókora csatabárddal, mellvértben. Puffadt arca, egyetlen füle, fél szeme és olyan vékony ajkai vannak, hogy képtelen bezárni a száját, amelyből folyamatosan csorog a nyál. Egész alakját a mocsár és a rothadás szaga övezi, legyek rajai követik zümmögve minden mozdulatát. A mese szerint az istenek minden vétkek legnagyobbjáiért, az önteltségért büntették meg az egykor minden férfinél szebb férfit, aki ostobaságában kihívta maga ellen az istenek legszebbjeit is. Bűn vértjének díszítései jelképezik azokat a bűnöket, amelyeket a karaktereknek le kellett vetkezniük: a gyilkosság eltorzult-holt arcként, a lopás karmos-pikkelyes kézként, a csalás és hazugság aljas-démoni pofaként mutatkozik - vagy úgy, ahogyan a mesélő határoz. Kaotikus, egymásba fonódó domborműveit azonban nehézkes értelmezni, miközben a hatalmas bárdot lóbálva, vonyítva-üvöltve hőseinkre ront...

Az Élet fiatal, életerős nimfa képét öltötte Suveyas képén. Aranyszín, göndör haj és hasonló színű, élénk szemek díszítik tökéletes metszésű arcát, hibátlan, hófehér bőrét. Szépsége Ellanát kíséri - s aki ismeri a pyarroni vallás istenképeit, alakjában felismerheti az istennő közismert ábrázolásait. Hosszú hattyúnyaka szabadon maradt, mióta a Káosz ellopta a kendőjét. Buja testét áttetsző selyem mutatja - mert a takarásra meglehetősen alkalmatlan. Igazán jókedű, tiszta kacagása újra és újra csengőn hangzik fel, betöltve egész Határrévet.

Lirian syl Erwyl maga is szép, de meglelt korú, 40 éves körüli nőnek tűnik, szeme és szája sarkában apró szarkalábak, orra finom metszésű, arca apró és gömbölyű, lupár származásának bizonyítékaként. A nő magas és előkelő, világoskék, lila rúnadíszítésű talár-szerű uszályos öltözetet visel, varázslóbotja ékszerként pihen fehér nyakán. Szemei zöldek, akár a lombok, pecsétgyűrűje anterai királyi vérre vall, oldalán mesés mithrill vékonypenge, mellyel azonban nem tud és nem is hajlandó bánni. Vékony karját még vékonyabb ezüst- és abbítszálból font karkötők díszítik.

A Szomorúság egy, a Bünnél is sokkal nagyobb óriás, aki igen jámbornak tűnik, ahogy ott ül szép, nemesi öltözékben a kapu előtt, oszlopnyi karjait lába köré kulcsolva, letört ábrázattal, lefelé konyuló szájjal. Mindkét keze tompa, rozsdás acélból van – felületes szemlélőnek olyan, mintha csak kesztyű lenne rajta. Olyan, mintha az Élet minden gondtalanságáért felelős hiányt ő testesítené meg - a bölcsességet, a szomorúságot, a lemondást, az önmegtartóztatást. Jókora láncok csatolják a kapuhoz, melyek a kötelmeket mutatják, amiktől az Élet már rég megszabadult órá testálva ezeket.

Lábhosszú, piszkosszürke haja csapzottan borul a hátára, kékes szemeiben bú. Ha a karaktereknek sikerül megnevetetniük, harsány kacagásától megrepednek a láncai, arca - és vele együtt az időjárás is - felderül.

A Káosz alig 10 éves, törött elülső fogú, poros-sáros, horzsolásokkal és kék-zöld foltokkal bőven színezett, napbarnított bőrű kölyök mocsos rongyokban és szétfoszlott saruban, melyből messzire mosolyog benőtt körmű nagylábujja. Csorba vigyorral, lángszín hajával kergetőzik villámként cikázva a falusiak között, mikor a karakterek érkeznek, épp a fája felé rohan, azon felkapaszkodva és rávetve magát egy galambra - nem tudja elkapni és nagyot csattan a földön, hogy felkacagva tápázkodjon fel. Kezére kötözve az Élet nyakáról ellopott Élet Áldása, a fényből szőtt selyemkendő. Szinte állandóan vigyorog, ostobtoba tréfákon vagy kérdéseken törve a fejét, megpróbálva rávenni a karaktereket arra, hogy megszegjék a világa szabályait és örökre a foglyai maradjanak - kivéve, ha megtámadják, ekkor durcás arcot vág szeplős képével és egyre durvább varázslatokkal és szavakkal ostromolja támadóit.

Az Antisson **Auricio**, Noir kétségbeesett papja egy erdőpille képét ölti, akinek arasznyi természetéhez körömnymi egyeneskard és nemesi öltözék társul, hosszú fülek és cérnahaj. Eredeti alakjában nem hajlandó megmutatkozni a karakterek előtt – ennek elsősorban borzalmas elhízottsága és visszataszító külseje az oka.

A Kegyetlenség, a Káosz és a Halál világának határát őrző wakra a legkisebb, ám legveszedelmesebb az óriások között. Ruházata örökké változó kavalkád – a Káosz ajándéka –, amely a szivárvány minden színében és az ynevi országok divatjának mindegyike szerint változtatja színét és alakját, természetét. Ami állandó, az a jókora, szögekkel kivert bunkó, amit a négyméteres bestia forgat – vagy inkább lobogtat és a három fej, ami hatalmas, széles vállán ül. Mindhárom rút, rőtes szakállat és haját növesztett, fogaik pedig feketén-rothadón állnak kuszán a szájukban. Szemük sárgás árnyalatú a rendszeresen fogyasztott ajzószerék miatt, amivel szintén a Káosz halmozta el, akit mellesleg gyűlöl.

A Halál az első találkozásukkor Határszél molnárának képét ölti magára, s mint ilyen pocakos, borvirágos, széles vállú és borostás – ám saját világában, amikor a karakterek újra találkoznak vele egy két és fél méter magas, csontsovány figura kiugró arccsontokkal és horgas, kampószerű orral, hosszú ujjakkal és egyszínű bordó köpennyel, melyet a derekán vékony akasztókötel fog össze öv gyanánt. Arcát és karjait a skarlát vörös kiütései borítják, fogaik, nyelve nincs, beszélni sem tud emiatt. Kardja állandóan változó, párolgó árnyékpenge, mely általában egy másfélkezes kard hosszúra ér.

A Halál szellemei mind egy-egy emberarcot formáznak, akit a mester korábbi képeivel megölt, így azokat is megjeleníthetik, akiket a Titkos hátrány miatt vagy a fogadó képei között vagy a korábbi allegorikus világok során a karakterek megismerhettek. Szenvedő-gyűlölködő szellemarcuk mögött hosszú árnycsóvát húznak, ha megsebzik őket, felsikítanak, de egyébként teljesen csendben tevékenykednek, csóvájuknak nincs suhanó hangja.

Xyroth... eredeti alakjában egy hatalmas pók alsóttestével és egy óriás obszidián drágakő-felsőtestével bír, melynek ezernyi csiszolt síkján az elemésztettek gondolatai cikáznak, azok kétségbeesett arca sejlenek fel rajtuk. A démon lábait kiterítve nagyjából 8 métert tudna átfogni velük, emberszerű felsőteste mintegy 3-4 méter magas, lábai úgy 8-10 méter magasra tudják emelni magabiztosan. Négy karja van, szája három – ebből egy a fején, kettő pedig a mellkasán éktelenkedik, igaz, ez utóbbiakat harcban nem tudja használni. Fegyverként hatalmas ollószerű kezeit használja négy karja végén – ezzel és mágiájával ragadja meg áldozatait, akiket aztán hatalmas pofáiba tömköd. Fekete, csillogó testén csak szemei villognak kénsárgán, körülötte sáfrányszag terjeng. Kegyetlen, hatalmának biztos tudatában óvatlan és elbizakodott, de igyekszik minden lehetőségre gondolni, mielőtt megmutatkozik bárki előtt.

Bertold, a követők vezetője szálás, alacsony, parasztias megjelenésű férfi ravasz, acélszín szemekkel, borotvált fején egy fekete rózsza tetoválása. Lángvörös gúnyját fekete, széles-vastag övvel köti meg, fegyverövén borotvaélesre fent egyeneskardok, övébe rejtve török.

EMLÉKEZTETŐ

Talán érdemes megemlíteni – és a játékosok figyelmét is felhívni rá – hogy az álomidőben tized olyan gyorsan telik az idő, mint a valós időben és a karaktereket Bertoldék utolsóként áldozzák fel – ez afféle kalandozószerencse. Eszerint rájuk hajnalhasadtakor kerül sor, így pedig 4-6x10 azaz 40-60 órájuk van odabenn.

Ez lehetővé teszi számukra azt is, hogy – leszámítva a Rend által okozott sérüléseket a legelején – regenerálják sebeiket, megpihenjenek, kifűjják magukat a világok között. Ezáltal lesz lehetséges, hogy habár az egyes világokban egyre komolyabb kihívások elé állítja őket a kép és a démon ereje, mégis meg tudnak annak felelni mert testben és szellemben frissen fogadhatják a kihívást.

Azt persze, hogy arra, hogy a világokban másként telik az idő, Auricion kívül az Antissjárás képzettség vagy a Számtan/mértan segítségével végzett bonyolult számítások, bizonyos drágakövek illetve varázslatok segíthetnek rájönni hőseinknek.