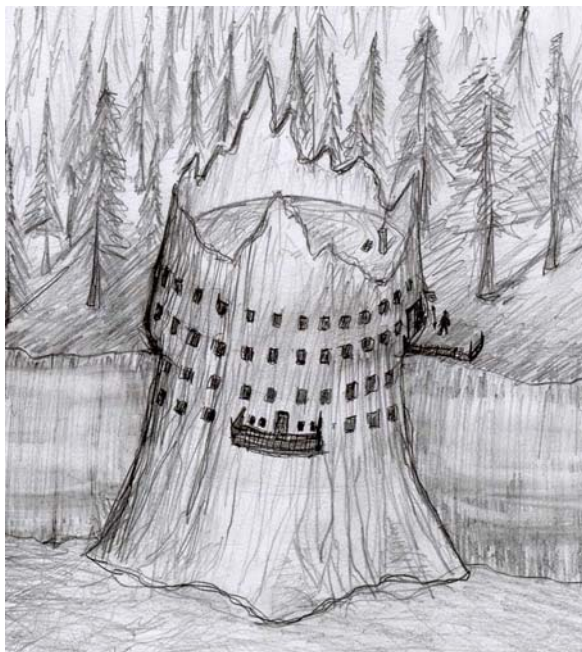


A Bakarasznyi Bögöly Átka

M.A.G.U.S kalandmodul
Írta: keki feat Pw

Bevezető

A modul a M.A.G.U.S szerepjátékhoz, 2-7 játékos részére íródott a II. KCSSK Szerepjáték Találkozóra. A történet alapvetően 1-3. szintű karaktereknek ajánlott, de könnyedén átalakítható magasabb szintűek számára is. A helyszín szintén nagyon könnyen alakítható, hisz a történet egésze egyetlen fogadóban játszódik.



A fogadó

A Bakarasznyi Bögöly legendásan szép hely. Nemcsak szépsége legendás azonban, hanem maga a hely is, ahová épült, legendák által övezett. A legtöbben azt tartják, hogy még az ősfajok idejében itt hatalmas uskayha-fa erdő terült el. Az ó-elfek erdeje volt ez. Olyan idős és olyan vastag fákkal, amilyeneket a ma élők el sem tudnak képzelni. Ezek az óriásfák olyan mélyre eresztették gyökereiket, amilyen mélységben már nem lett volna szabad. Odalenn a sötétség démonait zavarta meg a fenti élet burjánzása. Többféle változat létezik, egyikben ezek a sötét teremtmények az aquirok, másokban iflindek, megint másokban a gyökerek egyenesen más síkok határait ostromolták már, de abban megegyeznek, hogy burjánzásuk elérte határát, ettől a szinttől kezdve az enyészet erői kezdtek el munkálkodni bennük.

Ez a rákfene a gyökereken keresztül egyre feljebb haladt, egészen addig, amíg már a fák belsejét kezdte el pusztítani. Egyesek szerint a kikorhadt gyökereken nemcsak ez a „fertőzés”, hanem nagyobb veszedelem is a felszínre merészkedett, és ez a támadás, és szeretett fáik elvesztése menekülésre készítette az elfeket. Az erdőben lassan, de biztosan kihunyott az élet utolsó szikrája is. Csak néhány üres fatörnk maradt emlékeztetőül, hogy valaha miféle flóra volt itt.

Az utolsó fák egyikének gyökerein keresztül elkezdett a mélységből forró víz feltörni, és ez a vízforrás betöltötte az egész völgyet. Azokat a fákat, melyek legtovább húzták, ellepte a víz és az iszap, megőrizve törzsük megkövesedett maradványát örök mementóul a régi időknek.

Egy ilyen megkövesedett, üres fatörzs egyik nap a tóparti szakadó part csuszamlása miatt a felszínre került. Ebbe a megkövült fatörzsbe épült a Bakarasznyi Bögöly.

A Bögöly így teljesen egy üreges, százlábnyi vastag fa megkövesedett törzsében található, külső falait maga az egykori törzs alkotja. Belül kőből épített fő-falak, és fagerendák alkotják. Az egykori fatörzsnek csak a tönkje kövesedett meg, de az is épp elég, hogy egy nagy belmagasságú termálfűző fürdő, négyszintnyi lakórész, egy ivót, istállót és kocsiszint is lehetett belé építeni. (Ez összesen hét szint alulról felfelé haladva.) A fatörnk egyik oldalát még mindig betemeti a szakadó part anyaga, a tó felé eső oldala vált szabaddá a földcsuszamlás miatt. Mikor ezt a részt felfedezték, a felső 4-5 métert teljesen megtisztították a földtől, így egy szint van a part szintje felett, a többi az alatt helyezkedik el a törzsben, egyik oldalról kitűnő kilátást kínálva a tóra, másik oldalán örök sötétségbe burkolózva.

A legfelső szinten található az **istálló és kocsiszín**. Az egyik félkörben a lovak, a másikban a kocsik helyei vannak. A kocsik garázsí külön is zárhatók. A törzs két oldalán két lépcső kanyarodik lejjebb egy szinttel, hogy magába a fogadóba vezesse a vendégeket.

A fogadó **ivója**, ami egyben az étkező is, egész fatörzsekből kifaragott bútorzatot, asztalokat, székeket tartalmaz, ezzel is kiemelve a hely legfontosabb ismertetőjelét. Az ivó a napos oldal félkörén helyezkedik el, míg a recepciós- és bárpult, a konyha, a fogadósék szobái, valamint a raktárak a másik oldalon fekszenek. A törzs középpontjában széles csigalépcső vezet az alacsonyabb szintekre.

Ez alatt a szint alatt kezdődnek a **lakószobák**. A törzs által biztosított kör terület négy körcikkre van vágva a folyosók által. A fenti három lakószinten egy körcikkben 3, míg a legalsóban mindössze egy szoba osztozik a helyen. Az alsó szinten 4 luxuslakosztály van kialakítva. Bútorokkal gazdagon berendezve, bár az utóbbi időben egyre több „feleslegesnek” bélyegzett dolgot kellett eladniuk a kiadások fedezésére. A tó felé eső körcikknek széles terasza van az alsó szinten.

A legalsó szint a legnagyobb belmagasságú (majdnem 8 méter). A plafont és a főbb falakat erős oszloppillérek tartják. A legalsó szint a **fürdő**. Itt termálforrások buzognak a felszínre a megkövült gyökereken keresztül, kitudja milyen mélyről. A medencék pedig maguk a gyökerek befelé eső körívei, melyek szép szegélyekkel, csempékkel vannak határolva, és egy szintre magasítva. Egy mechanikus emberi erővel hajtható szivattyú is áll itt, az esetleges túl nagy vízszintemelkedés kiküszöbölésére. Ez a szint már gyakorlatilag egy magasságban van a tó vízszintjével.

A fogadós és csapata

Otis, a fogadós:

Fiatalabb korában egy rablóbanda vezére volt. Akkoriban mindene megvolt, amit csak megkívánt. 20 éve azonban apja súlyosan megbetegedett, megkerestette és hazarendelte fiát, hogy halála után ő vegye át fogadója, a bakarasznai bögöly irányítását, mint ahogy ez már hagyomány a családban. Otis megesküdött apja halálos ágyánál, hogy ezentúl ő irányítja majd legjobb tudása szerint a fogadót.

Még halála előtt apja feleségül kérte fiának egy jómódú kereskedő lányát. Otis ez ellen nem sokat ágált, miután meglátta a lányt, aki - mint később kiderült - nemcsak szép volt, de a pénzhez is nagyon értett. Amíg ő foglalkozott a pénzzel, a kassza gyarapodott. Korai halála után (lezuhant az erkélyről) azonban Otisnak meg kellett tapasztalnia, hogy tisztességes módon pénzt keresni nem is olyan könnyű dolog. Lassan de biztosan folyt ki kezei közül a vagyon.

Mára a kiürüléshez közelít a kassza, így Otis úgy döntött, eljött az ideje a régi módszereknek. Megkereste egyik régi cimboráját - Artast, a nekromantát - még a rablóbandás időkben, és megkérte, segítsen neki egy kis extra profit beszerzésében.

Külsőre teljesen jellegtelen, középmagas, matt barna ruhákat visel, 50 év körüli, enyhén pocakosodik. Legtöbbször barátságos az emberekkel, amikor tudomást szerez a furcsaságokról, ő „fél” a legjobban. Megkéri a kalandozókat, hogy segítsenek felderíteni az ügyet, hogy minél kisebb botrány legyen az ügyből. Hogyha úgy érzi, hogy nagyon forró a lába alatt a talaj, vagy kicsúsztak az események az irányítás alól, telepatikusan üzen Artasnak, hogy szüntesse meg a vérgátat.

Ha kell, harcol is.

Artas, a nekromanta

Otis bandájának mágusa volt annakidején. Ők alapították a bandát. Azóta ő is tisztességes életet él, már amennyire egy nekromanta tisztességes életet élhet. Sokáig dolgozott az erioni nekropoliszban is. Barátja kérésére azonban hazatért, és kifőztek egy tervet a gazdag utazók megkoptasztására.

Beköltözik az erdőben egy rég elhagyott vadászlakba.

Először keres egy mestertolvajt, akit felbérelnek, hogy lopjon el valamit a fogadó egyik lakójától, majd mikor megérkezik, lelkét kitépi testéből, és belebörtönzi Tütü a csimpánz testébe. Azzal zsarolják, hogy csak akkor kapja vissza a testét, ha megteszi nekik, amire kérik. Ez a kérés pedig nem más, mint hogy rabolja ki a fogadó összes vendégét. Ha ezt megteszi, még egy kis részesedést is kap a „bevételből”. Természetesen Kevin testét a fogadón kívül, Artas menedékén tárolják, bomlását megfékezve (halottmozgatás bélyeg).

Artas ezután egyik este vérgátat (50E) rajzol a fogadó köré minden értelmes faj véréből aki bent tartózkodik a fogadóban, és vár bajtársa jelére, hogy mikor oldhatja fel. Ha szüksége van Otisnak rá, segítségére siet a régi idők emlékére, bár életét nem fogja feláldozni érte. Magas, nyúlánk, 50 év körüli nekromanta. Testén és auráján a feketemágia minden ismertetőjével.

Kevin, a mestertolvaj

Szerencsétlen flótást ezúttal jól csőbe húzták. Kapott egy egyszerű megbízást egy kereskedő kirablására, és hamarosan egy vak koldus csimpánzának testében találta magát.

Nem könnyű a feladat, amit teljesítenie kell, de sok segítséget kap. Így például arab jellegű sipkájában az összes szoba kulcsa megtalálható, plusz saját álkulcskészlete. A fogadós szobájában van tolvajfelszerelése, ha bármire szüksége lenne. Ezen felül cipőjének orrában láthatatlanság gyűrűje, és zsebmetszőpenge található.

Mindent elkövet, hogy visszaszerezze testét, de nem túl lojális a fogadóshoz és a nekromantához.

Bő, piros, buggyos nadrágot, piros-arany mellényt, és piros arab kalapkát visel. Oldalánál egy konga lóg egy vállán átvetett szíjjal. Kis felkunkorodó orrú cipője is van.

Amikor a koldussal van, teljesíti parancsait, táncol, kongáján dobol (ez kisebb dolgok elrejtésére is alkalmas). Legtöbbször azonban otthagyja gazdáját, és egyedül járja a vendégeket és folyosókat széles mosollyal kalapjába kéregetve, táncolva, bohóckodva. Aki nem ad neki semmit, arra kegyetlenül kinyújtja nyelvét. Mindenkit igyekszik megfigyelni, kihallgatni feltűnés nélkül. Persze ha azt hiszik, hogy idomított majom a lopásra, ezt mindenképp megpróbálja meghazudtolni (a próbából nekiadott zárat szájába veszi, a kapott pénzt pedig „gazdájának”, a koldusnak szállítja. Megpróbálja a karaktereket is magához édesgetni. Ha villámlik, ölükbe ugrik, megijed. Ha valakinek vaj van a füle mögött, előszeretettel árulkodik, ha ezzel nem leplezi le magát. A démonimádók által kavart káosz kedvez neki, úgyhogy őket nem adja fel, csak ha nagyon szükséges.

Ha nem figyelnek rá oda, a folyosókat járva be-bekopogtat szobákba (lehetőleg azokéba, akiket látott, hogy nincsenek otthon), és ha nem jön válasz, láthatatlanul beoson a szobába, és lelútolja. Jártában-keltében kimetsz egy-két zsebet, ellop egy-két gyűrűt.

A lerázás, az álcázás, és a piszkos trükkök kiszúrásának mester. Ha úgy tesznek a karakterek, mintha nem figyelnének oda a zsebükre, még nem biztos, hogy kirabolja őket. Nagyon óvatos.

Ha megtámadják, menekül, ha sarokba szorul, megadja magát - ha lehet. Csak végső esetben harcol.

A Enruob - rejtély

Enroub, az amnéziás fejjavadász

Egy toroni ködfivér. Egy Tharr pappal összefogva saját szakállukra hajtottak végre néhány akciót, de lelepleződött. A ködfivérek ezért hajtóvadászatot indítottak ellene. Egy hajón találtak rá, ahonnan menekülnie kellett. A tengerbe vetette magát, és közel egy hétig sodródott az áramlatokkal. A végkimerülés határán egy kis halászhajó legénysége mentette meg a megfulladástól, de az oxigénhiánytól agykárosodást szenvedett, és elvesztette epizodikus emlékezetét: amnéziás lett... (milyen eredeti).

A testére tetovált Enroub + Marcsa tetoválásból ismeri a nevét. Egyetlen homályos emlékfoszlány ez a fogadó volt, (ahol találkozót beszéltek meg a pappal) hát erre vette az irányt. Bőre alá egy értékes gyémánt van varrva, de ő nem tudja, néha viszket, de nagyon nem zavarja.

A pappal eddig (ködfivér lévén) mindig más álruhában találkozott. Sőt, rendtársai sem ismerik valódi kinézetét, így álca nélkül is ismeretlen marad. Viszont neki fogalma sincs, hogy mit kellene ebben a fogadóban tennie. Még azt sem tudja, hogy üldözik. Ha faggatják, elmondja problémáját, a fogadós az első, aki megtudta, de nem tudott vele mit kezdeni.

Egyébként középmagas, teljesen átlagos arcú (arctalanság 4), kissé izmos alak. Egyébként teljesen úgy néz ki, mint Matt Damon. Harci tudása még a régi (7.sz fejjavadász), de ő nem tud róla.

Merondar, a Tharr pap, és szerzetesei:

Merondar egy kicsapongó Tharr pap. Mindig az élvezetek hajszolása volt a célja. Enroubbal üzleti kapcsolatban voltak, elvégeztek egymásnak néhány munkát. Miután megtudták, hogy a fejjavadászt

leplezték, és meg akarják ölni, elváltak, és a Bögölyt beszélték meg találkozóhelyül. A megbeszélte idő letelt, és Merondar el is jött a Bögölybe, de vajon ki lehet Enroub...

Nem is gondolta, de követte idáig két ködfivér (a nemeshölgy és testőre), hogy Enroub nyomára bukkanjanak rajta keresztül.

Alacsony, pocakos, kicsit görnyedt hátú, arcát és testét tetoválások díszítik. Fekete kámzsában, és unikornisszarv formájúra faragott ében botjával járkal.

Mióta tudja, hogy veszélyben van, dorani nekromantának álcázza magát. Nem nagyon beszédes, de ha nagyon faggatják, meg azt válaszolja, hogy a kíséretében lévő három sárgabőrű szellemi fogyatékos izomagy (név szerint Rony, Tony és Johnny) az élőhalottai. Természetesen tharr szerzetesek. Ők szürke csuhában vannak, és hullámos tőreik vannak.

Nem szívesen segít senkinek. Természetesen a nekromanciához nem konyít.

Egy jelre vár, amit csak Enroub és ő ismertek (persze most már csak ő).

Zeneka, a nemeshölgy, és Bruce, a testőre

Toroni ikrek, akik a ködfivérek közé akarnak felvételt nyerni. Beavatásukhoz egy veszélyes akciót kell teljesíteniük álruhában, ami történetesen Enroub megtalálása és likvidálása. Valójában mindeketten férfiak, és nevük Starsky és Hatch, de ez a modul során sohasem hangzik el, hiszen nagyon jól játszásk szerepeiket, és ha vallatják őket, akkor is álneveiket mondják.

Idáig követték Merondart, hogy ő vezesse el Enroubhoz őket. Ha sokáig nem jelentkezik, akkor elkapják és kivallatják, majd miután ez nem járt sok sikerrel, megölik. Persze ebbe már a kalandozóknak is lehet beleszólásuk. (Csak hosszabb idő után, amikor már a káoszban nem akarnak tovább várni.)

Zeneka sok hamis aranyékszerrel szerelkezett fel a küldetéshez, fűzöt és melltömést használ. Egész csinosnak mondható. Mindig figyelemfelkeltő ruhákat visel (bár nem olyat, amelyikből kilátszanának -nemlétező -mellei).

Bruce a szótan testőr. Némán engedelmeskedik „úrnője” parancsainak, és szerepe szerint titkon szerelmes belé. Ezt el is mondhatja a JK-knak, ha „sikerül leitetniük”.

Mindkette jó harcosok, és kitűnő színészek, maszkmesterek. A gyilkosságokkal és a lopásokkal nem sokat törődnek, amíg nem rajtuk csattan az ostor. Ha kell, megvédik magukat, vagy akcióba is lépnek. Hidegfejűek.

A mutaványosok

Három utazó szállt meg a minap a Bögölyben. Igen feltűnő jelenségek, hisz furcsa eszközökkel és állatokkal megrakodott kocsikkal érkeztek. Vándor mutaványosok, akik városról-városra járnak, előadják tudományukat a népnek, majd élelemmel, és néhány ezüstpénzzel (a fizetségükkel) tovább állnak. Nem panaszkodhatnak, igen jól megélnék ebből, és legalább világot járnak. Voltak többen is, de idővel lemorzsolódtak a társaik, vagy épp banditák, vadállatok martalékává lettek. Bárkit, aki csatlakozni kíván hozzájuk, és ért a pórnép szórakoztatásához tárt karokkal fogadják.

Menyét, a mutaványosok vezetője, állatidomár

Két éve csatlakozott a társulathoz, és azóta egy percre sem hagyta magukra őket. 1 éve, mikor a korábbi vezető egy kocsmái verekedésben elhalálozott, elvállalta a csapat irányítását. Ő kezeli a pénzügyeket, ő határozza meg az útirányt is. Mestere az idomításnak. Macskák, kutyák, vadászgöreynek, hollók, apró majmok a társai, akik minden mozdulatára azonnal reagálnak. Szobájából folyamatosan ricsaj, és bűz árad. Senki nem kívánhatja hogy a szomszédja legyen. Díszes, ezerszínű, már-már ünnepéjes ruhákat hord. Jól forgatja a szavakat, szeret dicsekedni kalandjaival, és jószágaival. Kellemes beszélgetőpartner, ha kibírod a szagát.

Medve, az erőművész

Ő tagja a társulatnak legrégebben. Még az alapító tagok egyike. Majd két méter magas, és meghaladja az 1 mázsát. Izmai gigantikusak, bicepszé akár egy disznócomb. Vasrudakat hajlít, súlyokat emel, embereket dobál a magasba. Társai szerint nincs súly a világon, amit ne tudna felemelni. Mesélik,

egyszer egymaga földhöz vágott egy jól megtermett elefántbikát. Mellesleg nem olyan hülye, mint amilyenre az ember számít. Szerelmese a matematikának. Amint ideje engedi, írőalkalmatosságot kerít, és átlag ember számára ismeretlen jeleket vet papírra. Furcsa ember, de csak meg kell vele találni a közös hangot.

A fehér bohóc

Furcsa ember a társaság harmadik tagja. Fehér-fekete festékekkel van kifestve arca, ruhája is hasonló színekben „pompázik”. Nem sokat beszél, akkor is perceken belül előkerül saját sanyarú élete. Ugyanúgy viselkedik az életben, mint a színpadon, mikor saját szerencsétlenségével nevelteti az embereket. Kedveli a magányt, és a szomorúra festett szájából csak ritkán hangzik fel egy-egy illetlen tréfa.

Lili, az erdőpille

Lili éveken keresztül élt az erdőben társaival. Tréfákat űztek az erdő állataival, és az arra járó utazókkal. Harmóniában éltek a természettel, amíg egy nap Lili eltévedt az erdőben. Ez volt a veszte, hisz a társulat tagjai épp arra jártak. Nyakon csípték, Menyét levágta a szárnyait, majd egy kalitkába zárta. Hónapok óta nem engedte ki onnan, így Lili, a gyönyörű pillelány, lelke megtört. Mára már teljesen bipolárisává vált. A végletek között csaponganak érzelmei. Sokáig csak csendben üldögél mozdulatlanul, majd hirtelen dühroham lesz úrrá rajta. Neki már az sem jelentené a boldogságot, ha kiszabadítaná valaki. Nem túl hálás teremtmény.

(Megjegyzés: Egyedül ő képes elhagyni a fogadót...)

A sírrablók

Két sírrabló érkezett tegnap a fogadóba. Sietnek, hisz hamar túl akarnak adni zsákmányukon. Öten indultak, de társaik hamar elhaláloztak. Amint tudnak tovább indulnak, amire sajnos nem lesz lehetőségük most egy darabig. Persze valamivel álcázniuk kell kilétüket, így az út során zsákmányolt páncélokat, és fegyvereket felaggatták egyikükre. Megpróbálják azt elhitetni a külvilággal, hogy egy utazgató Krad-lovag, és fegyverhordozója siet épp a legközelebbi városba megpihenni. Az álca jól működik, hisz az egyikőjük (Ville) ért valamicskét a pyarroni valláshoz, és a nemesi etiketthez. Bár kettőjük közül nem ő a vezető, de nincs mit tenni. A lebukás elkerülése érdekében áldozatokat kell hozni.

Ville, sírrabló, ál-Krad-lovag

Egy predoci nemesi család szolgálatában állt évekig. A lovakra vigyázott, takarított, trágyát pakolt. Aztán egy nem túl szép napon tyúklopáson érték. Mivel családja már évek óta jó szolgálatot tett a nemesi háznak, ezért megkímélték életét, és végtagjait, de elüldözték Predocból. Hamarosan elfogyott a pénze és az élelme, ezért ismét rablásra adta a fejét. Nemsokára egy rablóbandához csapódott, akik a lakatlan földeket járják letűnt korok kincsei után kutatva. Legutóbbi útjukról épp most tértek vissza ősi kegytárgyakkal, fegyverekkel, ékszerekkel, és arannyal megrakodva. Hogy ezek náluk is maradjanak, az csak azon múlik, hogy mennyire sikerül lovagi álcájukkal távol tartani a hozzájuk hasonló rablókat. Egy tisztálkodás ehhez azért rájuk férne...

Leonard, a sírrablók vezetője fegyverhordozó álcával

Szintén Predoci születésű, bár neki már a szülei is banditák voltak. Családjával végigfosztogatta a déli államokat, de soha nem sikerült meggazdagodniuk eléggé. Aztán mikor szüleit felkötötték, úgy döntött, majd ő megmutatja a világnak. Járt a országokat, és 18 esztendőskorára már saját rablóbandát irányíthatott. A csapat tagjai azóta persze cserélődtek, de Leonard elhivatottsága cseppet sem csökkent. Ravasz, gátlástalan, mindenre elszánt bajkeverő. Nem igazán tetszik neki a szerep amit most el kell játszania, de ez szerencsére csak addig tart, amíg el nem érnek a legközelebbi nagyvárosba. Aztán majd elteheti láb alól ezt a szerencsétlen Villét, és egymaga megtarthatja a teljes zsákmányt. Aztán majd lesz ideje gondolkodni, hogyan tovább.

A démonimádók

4 napja a fogadóba egy démonimádó szekta, szám szerint 3 ember érkezett. Tervük nem más, mint egy elfeledett, de annál nagyobb hatalmú démonúr, Xzrthfrogh megidézése. Pénzt, hatalmat várnak tőle, és cserébe szolgálataikat, és emberáldozatokat kínálnak a démonnak. Az idéző szertartáshoz a megfelelő időre várnak, de mikor a nekromanta vérgáttal veszi körbe a helyet, nyomban áldozatokat kezdenek gyűjteni. Kihasználják a zűrzavart, és minnél hamarabb össze kívánják szedni 10 ember vérért, mely majd Xzrthfrogh számra fog táplálékul szolgálni.

Xavier, a démonimádók vezetője

Erionban született, immár vagy 35 éve. Nem sokat foglalkoztak vele a szülei, így nem csoda, hogy hamar rossz kezekbe került. Ranagol egyik papja találta méltónak arra, hogy átadja neki minden tudását. 20 éves korára már ő végezte az áldozatokat, és szertartásokat. Mesterét ekkoriban érte el a vég. Xavier viszont nem elégedett meg a kosfejes által ráruházott hatalommal, így más forrást keresett a felemelkedésre. Ősi könyvtárakat kutatott fel, és elkezdte magába gyűjteni a tudást. Nekromanciáról, démonológiáról. Hosszasan tanulmányozta az idéző rituálét, míg egy napon útnak indult, hogy követőket szerezzen maga mellé egy elfeledett démon, Xzrthfrogh megidezéséhez.

Lídia, a démonimádó süketnéma kurtizán

Alidaxban született, egy kurtizán leányként. Anyja jobb sorsot szánt neki a sajátjánál, így beadta egy boszorkányszektához mosónőnek. De mivel teljesen siket volt a lány, így esélye sem volt felemelkedésre, így 16 évesen folytatta a családi vállalkozást. Négy évig űzte ezt a megbecsült foglalkozást, sok férfinak örömet szerezve, amíg 20 esztendő korában találkozott Xavierral. A ranagolita pont egy ilyen embert keresett maga mellé. Egy nőt, aki irányítani képes a férfiakat, és nem hisztizik, nem pofázik vissza. A lány nem igazán ellenkezett, és Xavierral tartott. Gondolta, ha más nem, egy démon már csak képes jobbra fordítani sorsát. Azóta mindenhova követi Xaviert.

Döme, démonimádó parasztember

Döme nem volt soha túl okos, de ostobaságát csak ügyetlensége múlta felül. A faluban ahol élt, szép lassan már a vízfordást sem bízták rá. Szülőhelyén idővel kiközösítették, majd egy rablási ügyet varrtak a nyakába, és elüldözték. Sokáig bolyongott a világban, míg egy nap Xavier felkarolta őt. Mindig szükség van egy erős rakodóemberre. Olcsó munkaerő, és nem kérdezősködik sokat. Még magyarázkodni sem kell neki. Az sem baj ha ügyetlen... a hullákat nem zavarja ha elejtik őket...

A fogadó más lakói

Az elf

Róla senki sem tud sokat. 2 napja érkezett a fogadóba. 25 év körülinek tűnő szőke hosszú hajú elf férfi. Évek óta súlyos szívbetegségben szenved. A történet elején ez okozza halálát. Szobájában nem sok érték található. Néhány hétköznapi fegyver, némi aranypénz. Élelem, ital. Ezeket a városőr kapitány rögtön le is foglalja (amennyiben tudja).

Hilbert kapitány, nyugalmazott narkolepsziás városőr

Hilbert egy közeli nagyváros városőre volt. Mindig szerette a munkáját, és értett is hozzá. Ügyes kardforgató, és jó vezető volt. Amíg egy nap meg nem „támadta” a narkolepszia nevű betegség. Bármelyik pillanatban, akár krízishelyzetben is figyelmeztetés nélkül képes elaludni. A város vezetése úgy döntött tehát, hogy elküldi Hilbertet bizonytalan ideig tartó szabadságra. Ez egy fél éve történt, azóta ebben a fogadóban múlatja az időt, és reménykedik a tó gyógyító hatásában. Minden vágya, hogy egyszer újra szolgálatba állhasson, bár már közelebb áll az ötvenhez, mint a negyvenhez. És még mindig hordja az egyenruhát. A szobáját a város vezetése fizette, valamint ő is megpróbál

megdolgozni érte azzal, hogy őrzi a fogadót a rendbontóktól. Persze csak addig, amíg el nem szunyókál.

Reg, alkoholista Antoh-pap

Mióta pappá avatták azóta a fogadóban él. A család barátja volt, így szentélyét ennél a legendás, egyesek szerint szentnek tartott tó partján, a fa törzsén belül állította fel. Bár sok emberrel találkozott élete során, nem látott túl sokat a világból. Elég eseménytelen, és céltalan életén az alkohol segített. Már évtizedek óta pálinkával kezdi a napot. Az utóbbi években nem sokan látták józanul. Hogy miért nem tud varázsolni, arról nem beszél. Egyesek szerint elfelejtett mindent amit életében tudott, mások szerint istene haragudott meg rá, bár ez nem sokat változtat a lényegen. 50 év körüli lepusztult ember. Még mindig viseli a papi talárt, bár már jóval több vörösborfolt található rajta, mint szakrális szimbólum.

Zita, a fogadós lánya

18 éve látta meg a napvilágot. Már akkor is gyönyörűnek tartották, de ez azóta még inkább igazzá vált. Bár kissé molett, arcának, és hosszú göndör fekete hajának szépsége elfeledteti a szemlélődővel ezt a ténytet. Anyja halála óta ő végzi a fogadóbeli munkálatok nagy részét. Rengeteget dolgozik, nem sok ideje van a vendégekkel foglalkozni. Arról, hogy mi folyik épp a fogadóban, semmit nem tud, de a rengeteg munka mellett nem is nagyon van ideje foglalkozni ilyesmivel.

Zek az utcagyerek:

Alacsony, szeplős, vörös hajú, 10éves forma gyerek. Vékony is kortársaihoz képest, de arcán folyamatosan önfeledt kaján mosoly ül. Póriasan öltözködik.

Zeknek az utca volt az otthona. A közeli város sikátorait rőtta már évek óta, piti tolvajként, koldusként, zsonglörként, bohócként kereste meg a napi betevőt. Élt már túl hideg teleket, áradást, üldöztetést, és számtalan tömlöcben töltött napot. Ezek a megpróbáltatások azonban nemhogy megtörték volna, de megerősítették, megacélozták lelkét.

Közel egy éve már, hogy egy ártatlannak tűnő kis aranylánc miatt el kellett menekülnie a városból, olyan erőkel keresték. Az aranylánca azóta is megvan. Nem is sejtí, de egy a toroni orosláncpápa aranylánca ez, melynek viselője szabadon járhat-kelhet az egész birodalomban. Persze erről Zek valószínűleg sohasem szerez tudomást.

A fogadóban húzta meg magát, amíg el nem ült a feje felől a vihar, a pincében bujkált. Eztán persze előmerészkedett, és eddigi bújtatója, a fogadós szolgálatába állt. Az istállóban dolgozik, a lovakat és kocsikat tartja karban, cserébe nincs gondja szállásra és élelemre.

Manapság már csak nagyon ritkán vetemedik lopásra, és akkor is csekélyeségeket tulajdonít el, hogy ne legyen feltűnő. Nem akarja elveszteni menedékhelyét.

Információkkal is kereskedik. Az itt megforduló utazók és kereskedők egész sokat fecsegnek, és benne jó hallgatóságra találnak. Persze néha maga is kitalál ezt-azt, hogy fellendítse a boltot. Mindenkiel barátságos, bár fölényeskedő, magabiztos, nem ijed meg senkitől. Önmagát mindenkinél talpraesettebbnek tartja, bár nem rohan fejfel a falnak, ha egyértelműen erősebb „kihívója”. Előszertettel alkalmazza „a nagyfiúk is alszanak néha” taktikát.

Lóca bácsi, a vak koldus

Éltes öregember. Évek óta a fogadóban koldul. Nem mintha szüksége lenne rá. Már annyira a fogadóhoz nőtt, hogy az összegyűjtött pénzt a fogadó kasszájába teszi, cserébe aludhat az istállóban, vagy ha pangás van, még egy kisebb szobában is, és kap ételmelet is.

Szakadozott bozontos szakálla és haja van, mely már erősen hullik. Feje szinte egész teteje kopasz már. Mindig ugyan azt a ruhát viseli, amit azonban rendszeresen mos a tóban, így nem riasztja el a vendégeket, és nem veszi el az étvágyukat az evéstől.

Egy pánsípon játszik előszertettel, bár sok más hangszerhez is ért. Valaha zenész volt, bár már akkor is az utcákon élt. (Valahányadik szintű bárd is lehet a mesélő belátása szerint).

A vendégekkel mindig alázatos és tisztelettudó. Zeket fiaként szereti, és ha teheti, tanítgatja a szegény lét fortélyaira. A lopástól mindig óva inti őt.

Hűséges társa egy Tütü nevű csimpánz, akit egy vándorcirkusból szabadított ki még évtizedekkel ezelőtt, mikor még megvolt szeme világa. Tütü már akkor sok trükköt tudott, amikor megszöktek, Lóca bácsi mellett azonban még tovább fejlesztették képességeit. Táncol, dobol, profi módon kéreget. Kitűnő vakvezető, zsonglőr, és artista.

Látását szürke hályog miatt veszítette el, de úgy gondolta, ez is az élet része. Az istenek azért vakították meg, hogy befelé figyeljen, és meghallja a muzsika igazi hangját.

A mellett, hogy kitűnő zenész, hasonlóan jó mesemondó is. A környék, és a távoli földek legendáit egyaránt ismeri. Néhány legenda pedig az ő meséi folytán kerekedtek szárnyra. Sohasem állítja, hogy meséi igazak, de azt sem, hogy teljesen kitalációk.

Támadások ellen védtelen, fegyvert nem tud, és nem is akar forgatni. Az istenek kezére bízta magát. Ha megtámadnák, Tütü segítségében bízhatna, ha nem lenne épp egy mestertolvaj lelke belebörtönözve.

A történet kezdete

A karakterek az utóbbi napokban érkeztek a Bakarasznyi Bögölybe. Hogy mi járatban vannak, az az ő dolguk. Itt nem nagyon kérdezi őket senki. Egy reggel épp a fogadó ivójában üldögélnek. A reggelijüket, vagy épp a nap első pálinkáját fogyasztják, mikor az egyik asztalnál egy szőke elf férfi, hirtelen látványosan szédülni, remegni, verejtékezni kezd, majd pár perc elteltével holtan fordul le a székről. *(Megjegyzés: Az elf szívbeteg volt már régóta, és ez végzett vele...)*

Mozgolódás kezdődik, és hamarosan feltűnik egy dartonita is, aki kezelésbe veszi a dolgot. A holttestet megpróbálják kivinni a fogadóból, és ekkor tűnik fel az embereknek először, hogy az épület körül mintha valami láthatatlan erőfal meggátolná, hogy elhagyják a helyet. Természetesen órákig pánikhangulat, és zűrzavar lesz úrrá az egész fogadón. Mindenki másképp próbálja kezelni a helyzetet. Néhányan körbejárják a fogadót, hátha találnak valami kijáratot. Sokan a boroshordók felé veszik az irányt, míg megint mások magukba roskadva szó nélkül üldögélnek a székekön, vagy épp a szobájukban. A helyet egy darabig biztosan nem hagyja el senki...

Idézés

A démonimádók hamar rájönnek, hogy eljött az ő idejük. Megpróbálják minnél jobban kihasználni a tébolyt, és a lehető leggyorsabban összeszedni az idézéshez szükséges véráldozatot. A démon megidézése természetesen nem olyan egyszerű, főleg ha az ember nem egy képzett mozaikmágus. 10 ember vérére van szükség hozzá, melyet Xavier szobájában gyűjtögetnek. Amint megtelet a hordó (50 liter), keresnek egy lehetőleg zárt, üres, nagyobb termet, ahol aztán elvégezhetik az idéző szertartást. Az áldozatok összeszedését az alábbi forgatókönyv szerint próbálják végezni, persze csak ha sikerül. A mesélő bármikor eltérhet ettől, ha szükségesnek látja.

- A démonimádók első áldozata természetesen a halott elf. Mivel a fogadós úgysem tud mit kezdeni a jelen helyzetben a holttesttel, ezért épp kapóra jön neki, egy „arra járó Darton-pap”. A pap valójában Xavier, a démonimádók vezetője, aki Dartomnitának adja ki magát, hogy hozzáférhessen a holttestekhez. Xavier tehát bejelenti, hogy felkészíti a holttestet utolsó útja előtt, és felviszi a szobájába. (Ha valaki át akarja vizsgálni a hullát, azt természetesen hagyja, kivéve persze ha rablásról van szó. Az álca fenttartásához nem engedheti hogy hullarablást kövessen el valaki a szeme láttára.) A szobában sebet ejt rajta, és Vérgyűjtés varázslatával összegyűjti a testnedvet, majd megpróbálja kivinni az erdőbe, de mivel ez már nem lehetséges, ezért bedobja a folyóba. Ha valaki rákérdez, azt mondja, más módja nincs hogy eltemesse.

- Nem sokkal ez után a második áldozatot is megpróbálják elintézni. A kiszemelt célpont ezuttal az Antoh-pap. Xavier megkéri őt, hogy vigye le megmutatni neki a szentélyt. Az kegyesen körbe is vezet, majd mikor már biztosan senki nem látja őket, hátbaszúrja. Hogy balesetnek álcázza a dolgot, átszúr a pap testén egy kardhalról mintázott szobrot, mintha a kőszobor az oltárról leesve átdöfte volna a részeg pap testét. Ezután az ő vérét is összegyűjti, majd feltűnés nélkül elhagyja a helyszínt.

- A harmadik szerencsétlen Medve, az erőművész lesz. Bemegy a szobájába Xavier, és amint meglátja hogy Medve gigantikus súlyokkal fekvényom, elméjének hatalmával lecsökkenti az erejét. Ennek hatására Medve elejti a súlyokat, amik a következő pillanatban eltörnek a nyakát. Nyomban kiszenvet. Xavier ezután megvárja, amíg valaki rátalál a holttestre. Amint valaki szól neki, hogy újabb holttestet találtak, ő felviszi a szobájába, majd vérgyűjést végez rajta is a „temetés” előtt.

- Mivel Hilbert, a városőr (lehetőségeihez mérten) nyomozni kezd, ezért ideje minnél hamarabb eltenni láb alól. Amikor odalent fürdőzik a tóban, Döme, a démonimádó paraszt vízbe folytja. Hagyják, hadd sodorja ki a víz a holttestet. Majd azt mondják, elaludt fürdőzés közben, és megfulladt.

- Mialatt Xavier a szekrényben rejtőzik, Lídia megpróbálja elintézni az ötödik áldozatot. Magához édesgeti Villét, a lovagot. Felcsalogatja a szobájába, majd ott altatóméréggel fűszerezett bort itat vele. Megvárja, míg elalszik, majd Xavier előjön a szekrényből. Elvágják a torkát, összegyűjtik a vért, és kidobják a hullát az ablakon.

(Megjegyzés – Természetesen ha valamelyik karakter szeretne együtt hálni Lídiával, akkor rá esik a választás. A módszer ugyanaz, mint amit Ville esetében tettek volna.)

- Zek épp az istállóban tartózkodik, mikor megrúgja az egyik ló. Természetesen ez is Xavier műve. (Papi mágia: Engedelmesség – állatok). A módszer a szokásos. Várnak amíg megtalálják a hullát, felviszik a szobába, vérgyűjtés, temetés...

- A hetedik áldozat már mindenképpen az egyik Játékos Karakter legyen. Azt hogy hogyan végeznek vele, azt a mesélőre bízunk. Ötletet adhatnak a fentiek, de bármi mást is kitalálhat a mesélő. A lényeg, hogy az egész megpróbálják úgy kivitelezni, hogy a lebukás kockázata minnél alacsonyabb legyen.

Ezek után persze folytatják tovább az öldöklést. Lehetőleg ezek után már a játékos karakterek legyenek a célpontok, ha ez nem lehetséges akkor természetesen szép lassan lehet végezni a fogadó többi lakójával is. A fenti koncepciót persze csak addig folytatják, amíg rá nem jönnek egyértelműen az emberek hogy gyilkosságokról van szó. Ezután már nem törődne azzal hogy balesetnek álcázzák a dolgot. Ha lebuknak, akkor gondolkodás nélkül megpróbálják másra terelni a gyanút, bemártani a többieket, stb... Mindent megtesznek, hogy mentsék az írhájukat.

A tolvaj

Kevin, a mestertolvaj, Tütü csimpánz testében nyomban elkezd a fosztogatást. Szeretne minél gyorsabban túl lenni rajta, természetesen a lebukás veszélye nélkül. Mászkal az emberek között, „ismerkedik”, megpróbálja felmérni, hogy kit hogyan a legegyszerűbb megfosztani vagyontól. A rablásokat nagyjából az alábbi módon, és időrendben végzi: (Természetesen ez nem szentírás. Bármikor változtathat ezen.)

- Zeneka ékszereivel kezdi. Ellopja, miközben a nemes hölgy fürdőzik.

- A mutatóványosok nem tudtak mindent felvinni a szobájukba, így amit a kocsikon hagytak, az Kevin tarisznyájában tűnik el.

- Amint elfeledkeznek az emberek az elf szobájáról, ő bemegy oda, és mindent eltüntet.

- Ha Hilbertre, a városőrré, vagy Regre, az Antoh-papra nem figyel senki, akkor lemetsz mindent az övükről, amit tud.

- Következő célpontja a két sírrabló (Az ál-Krad-lovag és fegyverhordozója). Mikor mindketten az ivóban vannak, bemászik az ablakon a szobájukba, és minden mozdíthatót eltüntet.

- Ha Xavier láthatóan nincs a szobájában, és egy darabig nem is lesz (temet), akkor bemegy a szobájába, és ellop mindent onnan (a vért persze nem). Xavier ellopott áldozótörét ezután elrejt valamelyik Játékos Karakternél. Ezzel megpróbál zavart kelteni, elterelni magáról a gyanút.

- Amint ezzel végez, mindig annak a szobájába tör be, aki épp biztosan nem lesz ott egy darabig... lehetőleg halott...

A módszere arra hogy kiderítse, van-e valaki a szobában, hogy megnézi, mit csinál épp a szoba lakója. Ha láthatóan egy darabig nem lesz a szobájában, akkor is biztosra megy, és bekopogtat. (Ha ezután

léteket hall, akkor elszalad, mielőtt ajtót nyitna valaki...) Ha még erre sem válaszol senki, akkor vagy bemászik az ablakon, vagy bemegy kulccsal a szobába. Mindig magára zárja az ajtót, és az ablakon távozik, ha végez, vagy ha jönne valaki...

Ha módja van rá, megpróbálja minél látványosabban másra terelni a gyanút. Néhány értéktelen, de jellemző tárgyat elrejt az embereknél, hogy aztán majd tőle kerüljenek ezek elő, stb...

Az ellopott tárgyakat a tarisznyájába pakolja. A tarisznya egy mágikus tárgy, a belerakott dolgok térmágiával egy másik helyre kerülnek, és a tarisznyából újra már nem húzhatók elő. Ez a hely a fogadós szobájában található hatalmas láda. A láda szintén mágikus, és két lakatot hordoz. A két lakathoz két különböző kulcs tartozik. Az egyik a fogadónál, a másik pedig a nekromantánál. Tehát csak együttesen képesek kinyitni azt. Ezzel biztosították azt, hogy senki ne lelépjen le a pénzzel. A ládát csak ezek a kulcsok nyitják, összetörni nem lehetséges.

A karakterek szerepe

A karakterek valószínűleg hamar rá fognak jönni, hogy itt gyilkosságok, és fosztogatások történnek. Ez ellen valószínű tenni is akarnak majd. A vérgátat megszüntetni csak a nekromanta tudja. Így az egyetlen lehetőség, ha megölik, megfenyegetik, megzsarolják a fogadóst. Ehhez persze előbb rá kell jönni arra, hogy ki is áll a háttérben. *(Megjegyzés: A fogadós lehetőleg ne haljon meg addig, amíg nem jönnek rá a karakterek, hogy ő áll a dolog háttérében.)* A dolgot természetesen nehezíteni fogja a zűrzavar, a fosztogatás, és a démonidézők tevékenysége... Amint sikerül valahogy „meggyőzni” a fogadóst, hogy ezt nem kellene csinálni, akkor telepátiával üzen a nekromantának. Ő természetesen még egy darabig vizsgálódni fog, hogy mi is történt valójában odabent, de aztán megszünteti a varázslatot, ha úgy gondolja, hogy még így is lesz ebből haszna. Ha csupán fenyegetőznek a karakterek, akkor a nekromanta elhagyja a környéket, és egy jó darabig még be lesznek zárva oda.

Bár nehezen, de Kevin, a mestertolvaj, rávehető az együttműködésre. Ehhez persze nagyon meg kell indokolni, hogy ez miért éri meg neki. (Nemeg persze rá kell jönni, hogy ő nem egészen csimpánz.)

A démonimádokkal való lepaktáláson is lehet dolgozni, de ők az első lehetséges pillanatban feláldozzák a naiv karaktereket.

Persze ha a karakterek jelleme így diktálja, akkor a modul megfelelő megoldása a fogadó teljes kifosztása... no persze csak akkor, ha aztán ki tudnak jutni valahogy. Idebent egy ideig még nem sokat fog érni a világi vagyon...