
Mit Parancsolsz, Édes Gazdám?

Előzetes:

Ranagol, a Fekete úr, avagy számtalan más neveinek egyikén a Kos - a kiemelkedetteket kedveli. Hogy ki lehet kiemelkedett? Aki képes önnön korlátait meghaladni. Honnan tudjuk meg, hogy valaki képes-e a fentiekre? Állítsuk erejét meghaladó feladatok elé! Ha teljesíti őket, úgy méltó a Sötét Úr kegyére.

Tegyük fel, hogy egyike vagyunk az Úr Angyalainak! (Angyal - démon: egyremegy...) Tegyük fel, hogy ily módon elég erő összpontosul kezünkben ahhoz, hogy az Úr parancsaival összhangban megrostálhassuk az igyekvőket. Tegyük fel, hogy emelünk e célból egy tornyot, melyben ész, erő, kitartás, szilárdság, eltökéltség, és sok más fontos jellemvonás szempontjából vizsgálhatjuk az arra vetődőket, hogy aztán a méltónak bizonyultakat felemelve az Úr igaz szolgálainak számát így gyarapítsuk...

A karakterek vándorlásuk során (valahol egy hegyes vidéken) útközben egy ökrösszekérrel találkozunk, melyet posztósüveges falusi hajt. Ha érdeklődnek tőle

...arra egyenest, csak a varázsló tornya fele!...

Ha erre felébred természetes kíváncsiságuk, és kérdezősködni kezdenek

...Egen, suttogják a népek, hogy valami régi torony van arra, teli

kincsekkel... Haszen lehet. Sok ilyen fegyveres külhoni, meg mindenféle - má' bocsánat a szóér' - szerencsevadász, meg sötét alak jár oda... és hegyeset pök.

A torony:

Hegyi ösvény vezet a körülbelül 60m mély katlanhoz, mely alul szűkebb, mint a peremi részeknél - szinte egy természetes öblöt, vagy mély tálat képezve így. Az út a peremnél elágazik: a főcsapás vezet tovább a hegyeken át, míg egy kis, ritkán/régen használtak tűnő ösvény lekanyarodik a medencébe. A kis ösvényen haladva nemsokára egy kékmárvány boltív maradványaiba botlanak a karakterek, melynek egyik tábla alakú részén faragott betűkből álló szövegre bukkanhatnak (Észlelés Próba). Sajnos, a betűk az érthetlenségig lekoptak/letöredeztek/leverték őket. Csak egy-két jel ép, ám egyik karakternek sem mond semmit az írás. A katlan közepén magányos torony áll, csúcsa egy szintben van a természetes medence peremével - tehát csak közvetlenül a peremen szemlélődve fedezhető fel, de még onnan is nehezen, mivel erdővel, dús növényzettel borított hegyek között vagyunk. A kis ösvény szinte a torony lábáig kanyarog. A tornyon mindössze egy bejárat van alul, és a vasalt faajtó szemlátomást feltörve, félig nyitva tátong. A torony tetején, közvetlenül a kupola alatt vannak meg nyílások - illetve egy erkély; de ez csak onnan, vagy pedig a katlan pereméről vehető észre (ez utóbbi helyről is alig, a sűrű növényzet miatt.) A torony lábánál néhány régi hullát (k10 db) találnak a karakterek: némelyik már csak csontváz. Szinte teljesen szétfoszlott ruhákban vannak; egy-két rozsdás, eredeti állapotában sem túl jó fegyver (hosszú kard, török, rövid kard) hever mellettük. A legfrissebbnek látszó (ő is legálább két hete halott) szétszabdalt bőrvértet és köpenyt visel. Férfi volt, de kora már nehezen állapítható meg. Égésnyomok



vannak a testén, és valószínűleg fegyverek által okozott sebek (ez megállapítható a megfelelő szakértelemmel - Sebgyógyítás, Élettan, stb.) vezettek a halálához - és talán (?) a többiekéhez is. A test alá szorulva találnak egy Pergament.

A pergamen hasadozott, vérfoltos, itt-ott megégett. Rajta titokzatos szimbólumok, némelyik fölött esetleg tintával, vagy író-ónnal sebtében odarajzolt betűk, kérdőjelekkel. Látszik, hogy valaki - valószínűleg az itt heverő gazdája - már birkózott a megfejtéssel. (KM! Nagyon egyszerűen elérheted egy kis munkával a megfelelő hatást: vedd egy külön papírlapot /lehetőleg durva felületűt/, másold rá /vagy írd át rá/ a szöveget, hasogasd be kicsit, vörösborozd össze néhol, égesd meg a szélét, esetleg itt-ott kend be zsírral - persze vigyázva, hogy ne tedd érthetlenné a szöveget - és már kész is! A jelek fölé rajzolt betűkkel segítheted/dezinformálhatod a játékosaidat, könnyebbé, vagy nehezebbé téve számukra a megfejtést. Azért előbb ajánlatos kipróbálni magadnak is, hogy lehetséges-e egyáltalán...)



◁▲↔ ↓‡⊕ ⇨⇩⊖⊕⊕↩▲ ↑↩↗ ↗↩▲↔‡▲ ⇩‡

⇨↩‡‡↙ ↩ ⇨⊖↗⇩⇩↔‡‡ ⇨→▲→↩

⇨⇩↗‡↔ ↓‡↙↘⊕ ▼‡↙↙ ⇨⊖⇩↔ ‡‡⇨⇩↙↙

↓→▲↔ ‡↗↔ ↩ ‡‡⊕⇨↩▼‡‡ ↙→↗→↩

⇨‡⇨ ⇨⊖ ‡↩⊕▲⊖↗ ▲⇩⇨⇨→⊕↙↩↔ ⇩⊕⊕

⇨↩‡‡↔⇨⇨ ⇨⊖ ↓▼↗↩↔⊕→↩↔

⇨→‡ ⊕→▲⇨⇩↩→↗ ⇨⇩↗ ↩ ↓↩⊕⇩⊕

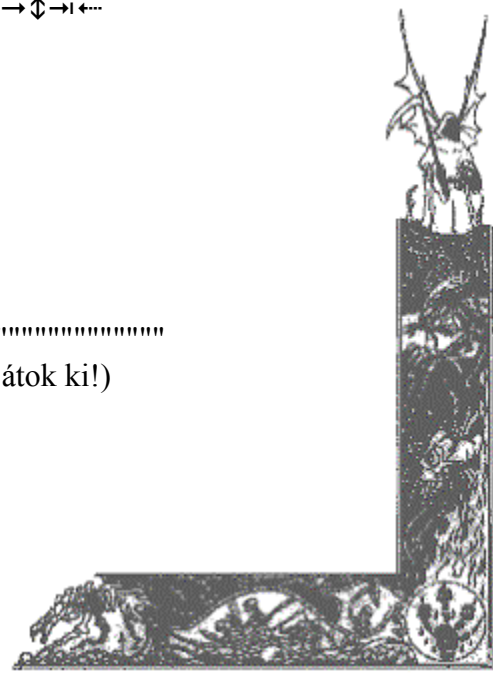
↓↔‡⊕⇨⇨ ⇩ ↩ ↔↗‡‡‡ ↗⇩⇩↗↩↔ ⇨→⊕→↩↔

⇨⊖⊕→↗⇨ ⇨↗▲↔↗⇨ ‡↗↔ ‡▷⇨↑↗

⇩⊖↔↔↗↗↔↗↔ ↗→↗↗↔↗↗↗↗



(alul közlöm a megfejtést is, de azért próbáljátok ki!)





Minden éjjel, míg a karakterek a toronynál vannak, 80%-os eséllyel megtámadják őket a helybéli haramiák. Az útonállóak a közeli faluból szerzik értesüléseiket, így rendszeresen le tudják mészárolni és ki tudják fosztani a toronyhoz igyekvő kincsvadászókat. (A hullák is az ő áldásos tevékenységüknek köszönhetik ittlétüket.) (KM, a haramiák erejét a hirtelen támadás és a létszámuk adja. Ne legyenek nagyobbak 1. szintűeknél /harcosok, tolvajok vegyesen/, silány fegyverekkel /török, balták, fustélyok, rövidkardok, egy-két íj/ harcoljanak. Javasolt létszám: 2k10 + 15, ami a parti létszámának függvényében változhat. Rendetlenül támadnak; ha a vezér, valamint még néhány meghatározóbb egyéniség elesik, akkor hajlamosak megpucolni...)

A torony ajtaja megszorult az avarban - úgy látszik, régóta van nyitott állapotban. Bent pusztán egy csigalépcsőt találnak a karakterek, igaz, szemlátomást nem is férne el más (a torony pont csigalépcsőnyi széles). (KM, azért engedd a karaktereknek, hogy néha titkosajtót és/vagy csapdát keressenek! Ne tedd könnyűvé a feladatukat!)

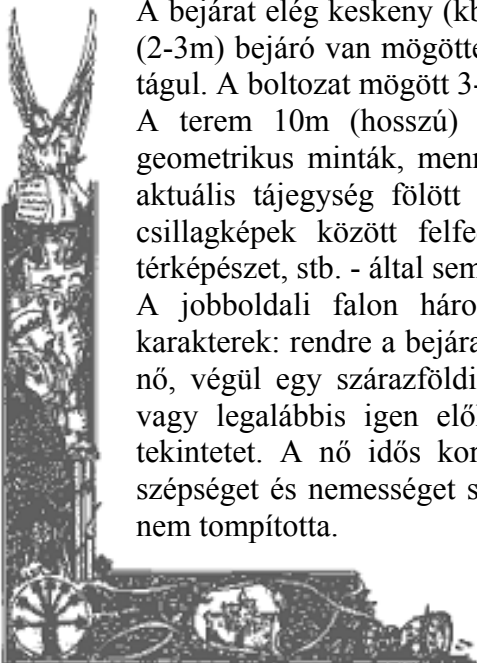
A falon nincsenek ablakrések, tehát éjjel meglehetősen sötét van. A kőlépcső felkanyarog a torony tetejéig, ahol egy körül korlátos erkélyre lephetnek ki a karakterek. Az erkélyről a katlan peremét és falait tanulmányozhatják - semmi különös, növényzettel befont kövek, sziklák. (Ha nem veszik észre az útmutatót, akkor a barlangnyílás felfedezésére: Észlelés Próba - 35% nappal, és semmi esély éjjel). A torony csúcsát áttört kupola fedi: az intarziák látszólag véletlenszerűen vannak kivésve. Éjjel, csillagfénynél feltűnhet (Intelligencia Próba, illetve a megfejtés birtokában Intelligencia Próba +2), hogy a rések mégsem véletlenszerűen vannak kifaragva: csak egy bizonyos területen nem szikráznak át a csillagok, mely terület nyílalakot formáz. A nyíl a katlan falának (peremének) egy bizonyos pontja felé mutat. A jelzett irányban található egy barlangnyílás, mely ezek után (Észlelés Próbával) észrevehető. Körülbelül 50m-es magasságban, nehezen mászható falrészben (-25%), bokroktól takarva. Fölről még nehezebben közelíthető meg, a kiugró peremi sziklák miatt.

A barlang:

A bejárat elég keskeny (kb. 1.5m), és nem túl magas (kb. 1.6m) szabálytalan lyuk. Egy rövid (2-3m) bejáró van mögötte, mely aztán egy simára csiszolt, 1.5m x 2.5m-es kapuboltozathoz tágul. A boltozat mögött 3-4m hosszú, sima falu folyosó vezet egy terembe.

A terem 10m (hosszú) x 9m (széles) x 3.5m (magas). Padlóját bonyolultan faragott geometrikus minták, mennyezetét Ynev csillagdíszes éjszakai égboltjának képe (mindig az aktuális tájegység fölött látható éjszakai ég, ahol a karakterek éppen járnak) borítja. A csillagképek között felfedezhető egy furcsa (még a képzetek - hajózás, asztronómia, térképészet, stb. - által sem ismert) alakzat, mely egy hét csillagból álló koronát formáz.

A jobboldali falon három művészien kifaragott féldomborműben gyönyörködhetnek a karakterek: rendre a bejárat felől először egy tengeri csata, majd egy gyönyörű (Szépség: 16) nő, végül egy szárazföldi csata látképében. A baloldali falon két, szemlátomást uralkodó, vagy legalábbis igen előkelő férfi mellkepe által közrefogott női portré ragadja meg a tekintetet. A nő idős korában állhatott modellt a művésznek, de a belőle sugárzó belső szépséget és nemességet sem a kor, sem az alkotás elkészülte óta eltelt ki tudja mennyi idő nem tompította.





A szemközti falat egy férfi mellképe uralja, akiből szinte süt a hatalom, noha semmilyen (ismert) méltóságjelet nem visel. A mellkép két oldalán sűrű geometrikus intarziák húzódnak. A domborművek az egész falat betöltik, jóval nagyobbak tehát életnagyságnál. Por fedi őket, de a faragások, ívek, vonalak csorbíthatatlanok. A látható fegyverzetek, ékszerek, ruhastílusok mind az adott tájegység ősi múltja felé mutatnak (tehát északon kyr stílusjegyek, délen godoni.)

A domborművek koráról csak az deríthető ki (megfelelő képzettséggel vagy képességgel persze), hogy igen régi. Mágiaérzékelésre az egész terem gyenge, mindenütt jelenlévő mágiát mutat.

Titkosajtó-keresés: - ha van segítség (pergamen) +35% - ha nincs, alapsiker esetén a baloldali falon, a két férfi portréján egyszerre elmozdítva néhány faragást az öreg hölgy képe körül egy titkosajtó peremének hajszálvékony korvonalai válnak láthatóvá.

Az ajtót betolva (Erő Próba.) balra, az út szabadabbá válik.(Innen kezdve a folyosók mérete /1.5m széles x3m magas/, és a mágiaérzékelésre adott válasz /állandó, gyenge/ standard, tehát mindaddig érvényes, míg a szövegben más nem következik.)

Az útvesztő:

Az ajtó mögött folyosó, mely kb. 120m hosszan kanyarog lejtősen, úgy 20 fokban lefele. Falai csupaszok, simák.

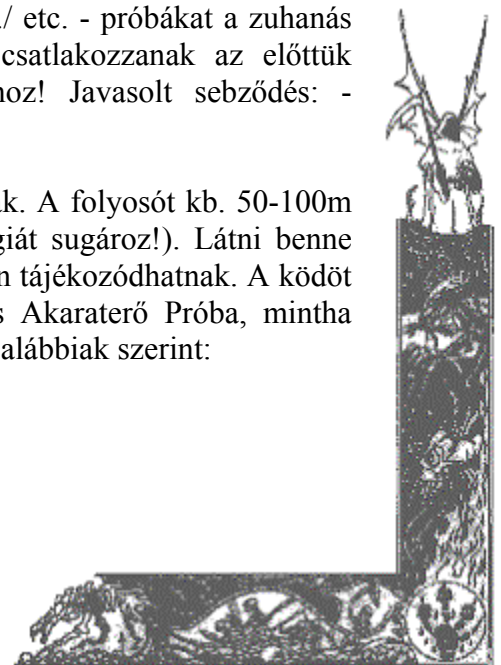
A folyosó végül egy kisebb, szabálytalan terembe torkollik, amelyből három további út (járat) vezet tovább:

- egy baloldalra (egyszerű kapuboltozat)
- egy nagyjából középírányban (díszesen, dús faragásokkal övezett kapubolt)
- egy pedig jobb felé (egyszerű kapuboltozat)

A baloldali járat néhány tucat méter után természetessé válik, azaz falai megmunkálatlanok, szabálytalanok lesznek; szaporodnak a belógó kisebb-nagyobb sziklatömbök és szerteszórt kövek, barlangszerű tágulatok, szűkületek, míg végül egy hirtelen jobbkanyar után az út minden figyelmeztető jelzés nélkül eltűnik - pontosabban egy függőleges, kb. 60 méteres sziklakútban folytatódik. (KM, dobasd a megfelelő - Ü./ Gy./ Int./ etc. - próbákat a zuhanás elkerülésére. Ha nem sikerült, az elől lévő/k/ könyörtelenül csatlakozzanak az előttük szerencsétlenül jártak tetemeinek mintegy 3m magas halmához! Javasolt sebződés: - /3k10+15/ Sp.)

A középső járat falát is a kapubolt körül látható díszítések borítják. A folyosót kb. 50-100m kanyargás után hideg, kékesfehéren gomolygó köd tölti ki (mágiát sugároz!). Látni benne (akár infralátással is) képtelenség, ultralátással bírók 0.5m-es távon tájékozódhatnak. A ködöt belélegzők tudatát mentális és asztrális támadás éri (Asztrál és Akaraterő Próba, mintha Tudatlanság és Közömbösségmozaikot használnának ellenük, az alábbiak szerint:

- 15" múlva 15E-s támadás
- 60" múlva 30E-s támadás
- 240" múlva 60E-s támadás, stb.,





Negyedóra belélegzés után a hatás állandóvá válik - tehát nem múlik el, ha a karakter távozik a ködből, és néhány mélyet lélegzik -, (noha destrualni lehet.)

Ha ennek ellenére a merész kalandozók továbbmennének, akkor némi bukdácsolás után (az elődök tetemei - fegyvereik, felszereléseik jó állapotban, kisebb varázstárgy találásának valószínűsége 5%) eljuthatnak a vakjárat végéig, ahol egy kő sárkányfej okádja szájából és orrlyukaiból a ködöt.

A jobboldali járat legalább 200m hosszan kanyarog, kb. 30 fokos szögben lefelé és befelé a hegy(ek)be. A falakon lassan, észrevétlenül faragások tűnnek fel: először csak egy-két intarzia, furcsán tekergő minta, aztán egyre több. Végül a folyosó egészét teljesen beborítják a faragások. A díszítés erős mágiát sugároz.

Ha valamelyik karakter netán közelebből tanulmányozza az érdekes felszínt, az annyira belefeledkezik a minták hihetetlen tobzódásába, egyszerre taszító és otthagyhatalanul vonzó formáiba - valami általa biztosan ottlevőnek gondolt, de megtalálni lehetetlen jelentést, vagy képet keresve -, hogy alig bírja eltépni a tekintetét a falról (1 körben /Ak. Próbával/, 2 körben /Ak. Próba-1/-gyel, 3 körben /Ak. Próba-2/-vel, stb. - KM, nézd az órát! Ha a próba nem sikerült, attól kezdve míg a falakat ilyen faragások borítják - VÉGIG ilyen faragások borítják őket... - nem tud teljesen soha másra koncentrálni, mindig izgatja és nyugtalanítja a körülötte bujkáló jelentés: Ügy.-1, Gyors.-1, Int.-1).

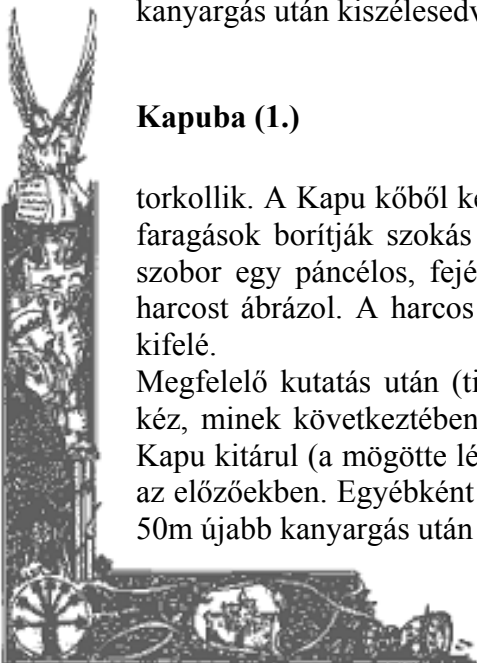
Terem (1.)

A járat egy kisebb terembe (2.5m x 4m, magassága mint a járaté) vezet végül: a szoba közepén egy kőszarkofág, rajta a benne nyugvó király(i személy) féldomborműve. A faragott képmás kezében egy igazi rúnakard (kyr, vagy godoni stílusban - hosszúkard, KE:+2, TE:+5, VE:+5, Sebzes:+1). Ha nehezen is, de kifeshíthető/törhető az alak kezéből. Viszont mindenki, aki életében először ragadja meg a kardot, meghökkenve fogja tapasztalni, hogy hirtelen robajló vörös lángok övezik fegyverfogó kezét, és összeégetik (-2k6 Fp, Ügy.-2 a gyógyulásig a kezét igénylő műveleteknél). A terem túoldalán a járat folytatódik, és néhány tucat méter kanyargás után kiszélesedve (5m-es szélesség, 7m-es magasság) egy

Kapuba (1.)

torkollik. A Kapu kőből készült, két szárnya között hajszálnál vékonyabb réssel záródik. Dús faragások borítják szokás szerint, előtte másfél ember nagyságú kékmárvány szobor áll. A szobor egy páncélos, fején az arcot is takaró, külön megmunkált sisakot viselő, köpenyes harcost ábrázol. A harcos oldalán kard, jobb kezét tiltó mozdulattal nyújtja előre, tenyérrel kifelé.

Megfelelő kutatás után (titkosajtó, csapdakeresés, zárnyitás) Erő Próbával lehúzható a tiltó kéz, minek következtében láncsörgés és súlyos (kő)tömegek csúszásának hangja mellett a Kapu kitárul (a mögötte lévő folyosó felé, mely aztán ugyanolyan méretűvé szűkül, mint volt az előzőekben. Egyébként a Kapun semmilyen más nyitószerkezet nem található.) Körülbelül 50m újabb kanyargás után egy újabb





Terembe (2.)

érkeznek a karakterek, mely méreteit tekintve az elsöre hasonlít. Középen kis emelvényen hihetetlenül szép (Szépség: 21! - KM, itt illendő közbeiktatni néhány perces kábultságot és megilletődött csendet...) nő életnagyságú kalcedon (kékes tejfehér színű) szobra áll. A hölgyet lesütött szemekkel, kecses tartásban, ajkai körül halvány mosollyal, elképzeltetlen élethűséggel ábrázolta a művész. Egy a nyakában ezüstláncon lógó kékeslila kőből faragott virágforma medálon kívül (30 karátos ametiszt) semmit sem visel... A hölgy nyakából a medált kivéve a szobor megrepedezik, és percek alatt finom porra omlik. Előtte a leakasztó szemébe néz - de ezt csak a tettes látja.

Az ékszer birtoklása esetén:

- ha az illető férfi, az idő múlásával egyre többet gondol a szoborra; emésztő nyugtalanság, és valami furcsa, kínzó szomjúságérzet keríti hatalmába (minden óra után Aszt. Próba, melyhez óránként újabb -5E adódik), ami végül lobogó szerelemben teljesedik ki. A tulajdonos végül égő szenvedélyt érez a szobor (ábrázolta hölgy) iránt, mely egyre mélyül. Lázás közlési vágya (a hölgy szépségének ecsetelése) búskomor, hallgatag periódusokkal váltakozik. Ha nem ő tette, úgy féltékenységet érez a medál leakasztója iránt, azt állandóan faggatja és kérdezetgi ("...és mondd, milyen volt a...a bőre?... igen? igen...?... és a mosolya??!... ..ugye, ugye?!... ..azok a szemek... az a karcsú derék... ..milyen gyönyörű, mint egy istennő... igen, egész biztosan az, egy istennő... ..és most - nem, nem, ez nem lehet...szörnyűség...!" stb. - KM, alaposan játszasd ki a játékossal!) Ha nem tudott ellenállni, a karakter végül mindenképpen szerét ejti, hogy visszatérjen a tetthelyre, és arcát a finom kőporba fúrva az általa elveszített istennőről álmodozzon - amíg el nem sorvad, és meg nem hal.

- ha a tulajdonos nő, a fentiek akkor is lejátszódnak, csak sokkal lassabban (óránként - 1E az Aszt. Próbára).Az amulettet (mely erős mágiát sugároz) letéve a szerelem lassan (a birtoklás tartamával egyező idő alatt) elmúlik.

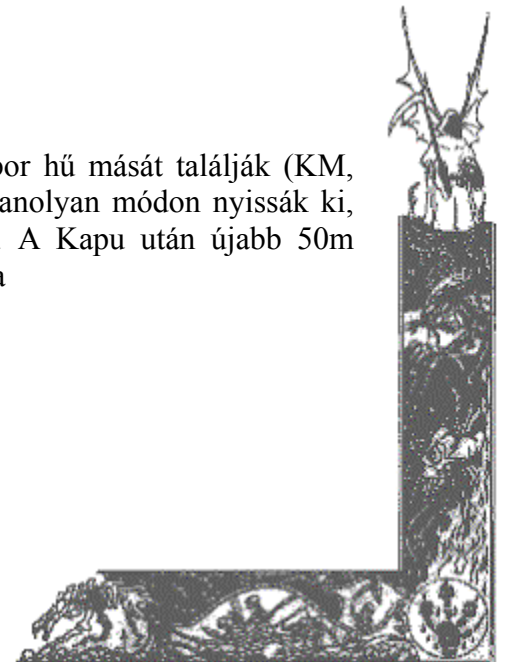
A terem túoldalán a folyosó folytatódik, szokás szerint. Körülbelül 50m után az előzővel mindenben megegyező

Kapuhoz (2.)

érnek a karakterek, mely előtt a korábban már látott harcosszobor hű mását találják (KM, variáld a Kapunyitási módszereket! A karakterek ne mindig ugyanolyan módon nyissák ki, hadd gyakorolják magukat a csapda/titkosajtó/zárkeresésben...!). A Kapu után újabb 50m kanyargós út, majd egymás után - még 50-50 méterre - két átjáró: a

Kapu (3.),

és a





Kapu (4.).

Minden Kapunál ott áll a kékmárvány szobor, ugyanabban a tiltó testtartásban. Ezután a folyosó kétfelé ágazik:

- jobb felé menve kisvártatva (30-40m) véget ér a folyosó, látszólag vakon. Ám egy titkosajtó mögött újabb

Terembe (3.)

juthatnak a karakterek, mely voltaképpen csak egy picike fülke. A fülkében tekercs/könyvtartó polcok. A polcokon csupán egy fémveretes, kapcsos könyv, és egy közönséges pergamentekercs található. (A tekercs mágiát sugároz... - de természetesen ezt csak akkor közöld KM, ha vizsgálják). A kapcsos könyv érthetetlen módon egy gazdagon illusztrált pyarroni és dzsad nyelvű, gyakorlati tanácsokat is adó szerelmi tankönyv Moamed el Nezafi-tól, címe: A Legszebb Rozsa.

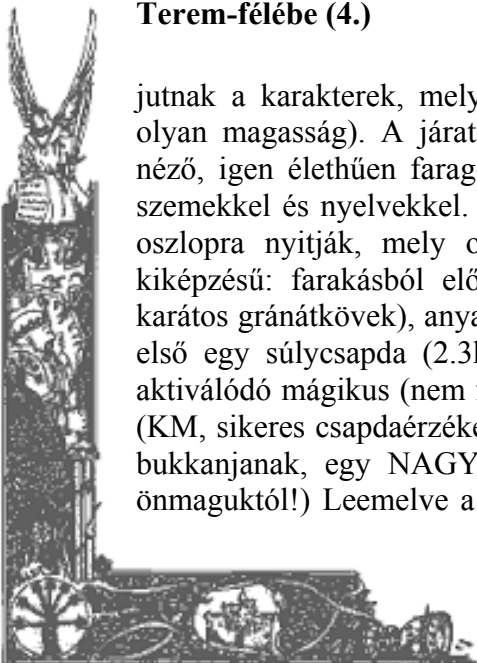
A lazán összegöngyölt tekercs viszont komoly varázstárgy: a belepillantó karakter számára ismeretlen rúnákat tartalmaz, de az "olvasó" képtelen eltérni a szemét a szövegtől, és olvasni kezdi (akkor is, ha egyáltalán nem rendelkezik az olvasás képességével). Először mormolva, aztán egyre hangosabban, míg hangja végül megváltozik, nem emberi tónusú és mélységű lesz, hatalmas, rettenetes. Befejezve lila tűzben égő szemét iszonyú lassan felemeli, valamelyik társára néz, aki üvöltve lángrobban. Majd a tűz az olvasó karakter szeméből kilobban, ő térdrogy, és vért köhög (-k6 Fp). Gyógyulásáig csak suttogni képes.

A lángragyúlt karakter sebződik (-3k6 Sp), éghető felszerelési tárgyai is belobbannak. A tűz 1 kör alatt eloltható, de nem oltva minden újabb körben sebez még (-k6 Sp), max. 3 körig. Gyógyulásig a karakter látása megromlik (legalább felére), Ügyessége csökken (-3).

- a baloldali járaton haladva kb. 30m után szinten egy

Terem-félébe (4.)

jutnak a karakterek, mely igazából csak a folyosó kiszélesedése (6m-es szélesség, ugyan olyan magasság). A járat két oldalából két hatalmas (emberméretű), egymással szemközt néző, igen élethűen faragott sárkány-(vagy gyík)fej nyúlik ki, bíborszínű kőből kialakított szemekkel és nyelvekkel. Szájukat a köztük elhelyezkedő, mintegy 70cm magas alabástrom oszlopra nyitják, mely oszlopon egy kehely található. A kehely érdekes és szokatlan kiképzésű: farakásból előcsapó lángnyelvek alkotják öblét, 5db vörös kővel díszített (1 karátos gránátkövek), anyaga elektron (ezüst+arany ötvözet). A kehely alatt kettős csapda: az első egy súlycsapda (2.3kg-ra), a második pedig egy, a súlycsapda semlegesítése esetén aktiválódó mágikus (nem feltűnő mágia, a környezet mágikus potenciálja elnyomja) csapda. (KM, sikeres csapdaérzékelés csak az ELSŐ csapdát deríti fel! Hogy a másoknak is nyomára bukkanjanak, egy NAGYON sikeres második kísérletet is kell tenniük a karaktereknek, önmaguktól!) Leemelve a kelyhet a sárkány-(gyík)fejek természetesen tüzet okádnak, és az





oszlop környékén (2m-en belül) tartózkodók egyaránt sebződnek (-5k6 Sp). Ebből a Teremből továbbhaladva az ismét régi méretére szűkült folyosón kb. 50m után újabb

Kapu (5.)

állja el a karakterek útját, majd ha ezen szerencsésen túljutottak, kisvártatva (50-60m) mégegy

Kapu (6.)

áll előttük. Az előtérben ott magasodik a - most már szokványosnak mondható - szobor (ami azonban most sajnós! - egy gölem...). Mindazonáltal az előzőektől semmiben sem különbözik. Ebben az esetben ismét tiltó karja lehúzásával (Erő Próba) aktiválható a Kapunyitó szerkezet (illetve kivételesen a Kapu dús faragásai között van egy picinyke részlet is, melyet elfordítva a Kapu - a gölem érintése /és így aktiválása/ nélkül - nyitható. Ez a Kapun végzett sikeres titkosajtó-keresés /-30%/ után -15% zárnyitással történhet.).

Ha a karját lehúzták, a gölem életre kel (2m-es nagyságú; sebessége 75; KÉ: 35; TÉ: 75; VÉ: 90; kétszer támad körönként; sebzése: 1k10; ÉP: 12; AME, MME, mérég: immúnis). A gölem addig üldözi a betolakodókat, míg egy is él közülük, vagy míg saját maga el nem pusztul. (Sisakja alatt a Lélekcsapda, Halottmozgatás, Akaratirányítás és Hűség bélyegek...)

Ha a karakterek ezen az akadályon is átküzdötték magukat, akkor újabb folyosószakasz (50-60m) után egy emelkedő lépcsősorhoz érnek. A fokok 40cm-es magasságúak, 2m-es szélességűek, és 4.5m hosszúak. Minden felület továbbra is dúsan borítva a már ismert mintákkal. A lépcsőfokok felszínén azonban a minták között elrejtve található rendre az "1"-es, majd a "2"-es, stb. ... számjegy. (Int. Próba -5). Összesen 20 lépcsőfok található ebben az alagútszerű járatrészben, mely nagyjából 2m x 4m-es méretű.

A hetedik lépcsőt megérintve az hajszálnyit megsüllyed, majd a HATODIK fok fölötti középponttal hátulról a mennyezetből egy pengesor csapódik elő süvítve:

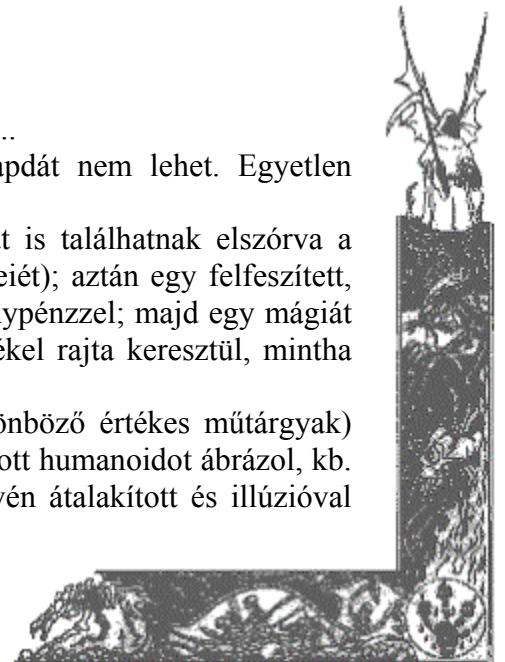
- ha a karakterek sikeres Gyors., Ügy. és Int. Próbát tettek, akkor sikerült valamilyen irányban elvetődniük,
- ha valamelyiket elrontották, akkor 4k6 Sp-t sebződtek,
- ha mindegyiket elrontották, akkor -6k6 Sp, + 25% esély bénulásra/kézcsonkolásra

A keletkező huzat persze elfújja az esetleges gyertyákat, fáklyákat...

(Használható a Csapdakeresés képzettség, hatástalanítani a csapdát nem lehet. Egyetlen megoldás: a hetedik fok nem érinthető.)

A lépcsősor újabb folyosórészletben folytatódik. Itt több tárgyat is találhatnak elszórva a karakterek: először néhány csontot (értelemmel bíró fajok egyedéiét); aztán egy felfeszített, értékes fából készült ládikát, benne 3k10 db ősi (kyr/godoni) aranypénzzel; majd egy mágiát sugárzó ónixgyűrűt (ez az angyal/démon "hívó tárgya": úgy érzékel rajta keresztül, mintha maga is jelen lenne...).

Később egy kisebb beugróban nagy halom arany és kincs (különböző értékes műtárgyak) közepén trónoló kicsi aranybálványt - durva vonásokkal megfaragott humanoidot ábrázol, kb. 4kg-os. A bálvány erős mágiát sugároz. (Ami nem is csoda, lévén átalakított és illúzióval





felruházott anyag az összes vele talált kincssel egyetemben. Ha valamelyik karakter netán elvesz ezekből, akkor 3k6 perc múlva megdöbbenve fogja tapasztalni, hogy az arany visszaváltozik kővé, 1g=1kg. Zsebek kiszakadnak, karakterek térdreerogynak, stb. ...)

Még tovább haladva a járatot hirtelen egy szakadék (min. 3km mély, legalább 5m széles) hasítja ketté. A szakadékon egy igen-igen élethű óriáskígyó teste (kb. 30cm széles, gömbölyű, csúszós) ível át - ez szolgál hídként. A kígyó feje a karakterek felé néz... Ha az első ijedtségen túlvannak, a karakterek biztonságban átkelhetnek rajta (Kötéltánc képzettség, vagy kötéllel segített átkelés /+40%, avagy egyszerű Ügy. Próba). A túloldalon a járat folytatódik. Kb. 200m után a karakterek ismét egy

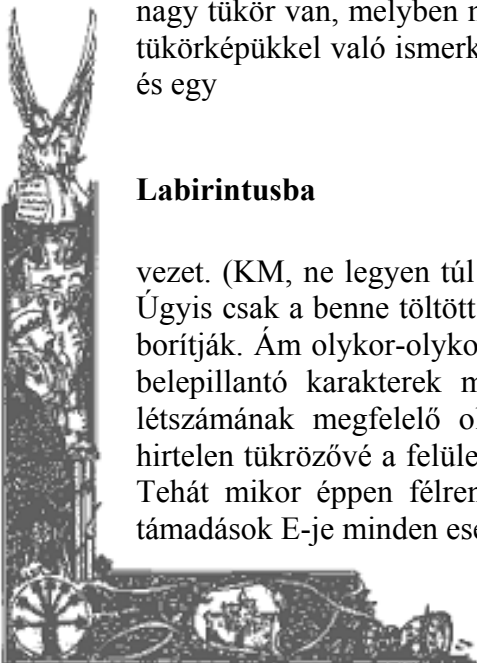
Teremhez (5.)

érkeznek. Ez egy szabálytalan alapterületű, kb. 30m hosszú barlang, és mintha csodás módon megkövült dzsungel töltené ki: torz fák, kőbe álmódott virágok, különféle állatok, növények és indák, életnagyságú szörnyek szobrai népesítik be. Miközben hőseink keresztülvergődnek a liánok és egyéb utakadályok között, megtámadják őket az itt tanyázó örök (8 élő, szürke színű óriáskígyó). Csak akkor támadnak, mikor már az összes karakter belépett a barlangba. Lassan, imbolyogva emelik fel a fejüket, és keresnek maguknak egy-egy szempárt, majd belenézve megpróbálják megigézni annak gazdáját. (KM, dobass Ak. Próbát! Ha a karakter sikerrel ellenállt a 10E-jű mentális támadásnak, akkor a kígyó fizikailag támadja tovább. Ha nem sikerült a próba, akkor "mágikus tekintetét" alkalmazva a kígyó előbb lebontja az illető összes pszi-pajzsát, majd aztán kel harcra vele. Amennyiben a karakternek nem volt pszi-pajzsa, akkor újabb Ak. Próbát kell tennie, melyet ha elront, az elmúlt 24 óra emlékei kitörlődnek a tudatából. Ha az utóbbi próbát a karakter ennek ellenére sikerrel vette, akkor a kígyó "csupán" harcolni fog vele. A kígyók értékei - KÉ:35, TÉ:50, VÉ:50, egyéb statisztikákat és speciális támadási módokat lásd a Bestiáriumban.)

Ezen az akadályon is túljutva a karakterek újabb folyosón haladhatnak tovább, de a korábbiakkal szemben ez a rész nyílegyenes. A mintegy 50m hosszú járat túlsó végén egy nagy tükör van, melyben már messziről látszanak a közeledők (KM, ügyesen játszd ki a saját tükörképükkel való ismerkedést!). Közvetlenül a tükör előtt az út élesen elkanyarodik jobbra, és egy

Labirintusba

vezet. (KM, ne legyen túl bonyolult, de ne legyen percek alatt áttekinthető sem a labirintus. Úgyis csak a benne töltött idő számít...) A labirintus falait szintén a már jól ismert díszítések borítják. Am olykor-olykor a falak egy keskeny része áttetszővé, tükröző felületté válik, és a belepillantó karakterek megrázó képeket láthat... (KM, dobj kilenc alkalommal a parti létszámának megfelelő oldalú kockával! Mindig az adott sorszámú karakter előtt válik hirtelen tükrözővé a felület. De vigyázz arra, hogy csak ő egyedül láthassa azokat a képeket! Tehát mikor éppen félrenéz, hátrapillant, stb., akkor történjen meg a dolog. Az asztrális támadások E-je minden esetben 4k6.





A hatást az alábbi táblázatból válaszd ki.

1k10:

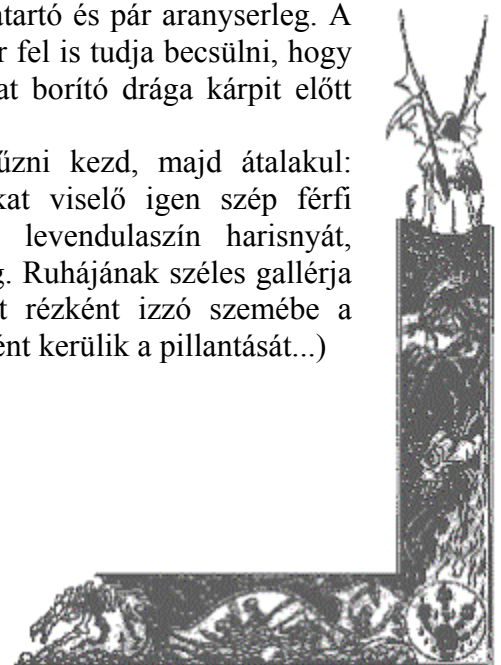
- 1 - A karakter előtt egy kedves kinkamrai jelenet pereg le, melynek ő a főszereplője. Sajnos, a nehezebbik oldalon... A történeteket - bár azok csupán egy pillanatba vannak sűrítve - mélyen átérzi. = 4 órára kómába esik
- 2 - A karakter átéli saját, nem természetes módon bekövetkező halálát. = megállíthatatlanul remeg k3 percig, teljesen megöszül.
- 3 - A karakter előtt mintegy leperog a saját élete; a megfelelő, általa vágyott hosszú, békés öregkor, gazdagság, családi élet, hőstettek, stb. teljes illúziójával. Befejezésül pedig a méltó elmúlás. = a karakter holttestnek képzeletben magát, és nem hajlandó semmit sem csinálni, míg be nem bizonyítják neki az ellenkezőjét.
- 4 - A karakter érzékeit összetett csapás éri. = habzó/nyáladzó szájjal áll 2k10 percig, de nem emlékszik később semmire a vele történetekből.
- 5 - Legrémesebb álmainak szörnye jelenik meg előtte, és üldözni kezdi őt. = Észvesztve menekül 5 percig, teljes sebességgel.
- 6 - Csillapíthatatlan éhség tör rá 3 percig. Annyi ételt elpusztít ezalatt, amennyit csak bír. Ha kifogyott kölcsönkér, akár rimánkodik is.
- 7 - Leküzdhetetlen kényszer fogja el a karaktert, hogy folyamatosan, hangosan az "általa oly felettebb kedvelt" madárkáról tartson előadást legalább 5 percig (milyen szépek, érdekesek; hol élnek, milyen kedves szokásaik vannak; milyen fajtájúak ismertek; milyeneket látott már; az énekükről; tojasköltési szokásaikról. stb.)
- 8 -9 -10 - A karakter "rájön", hogy rossz irányba tartanak, "valami mágikus tércsapda megfordította őket", pont az ellenkező irányba kellene menni. Ezt teljes meggyőző erejével bizonygatja is.)

Ha a karakterek végül átverekedték magukat a labirintuson, akkor az újabb, kb. 30m-es folyosórészlet után egy ajtó állja útjukat. Egyszerű, de finom kidolgozású faajtó, mely a rajta lévő bronzkilinccsel simán nyitható.

Az ajtón át a karakterek egy fényűző szobába jutnak. A szobában egy díszesen faragott karosszék, hozzá illő hatalmas asztal, remekművű kandalló van. A sarkokban magas, ezüsből öntött gyertyatartók. Az asztalon szintén található néhány gyertyatartó és pár aranyserleg. A falakon rendkívül szép (és ha valamelyik karakter ért hozzá, akkor fel is tudja becsülni, hogy igen értékes) képek. (A szoba stílusa kyr/godoni.) Az egyik falat borító drága kárpit előtt hatalmas, díszes állótükör.

A tükörbe nézve a szemlélődő tükörképe egyszer csak gyűrűzni kezd, majd átalakul: középmagas, hosszú fekete hajú, leginkább gorkvikias vonásokat viselő igen szép férfi képmásává. A férfi ametiszt színű ruhát, hozzáillő köpenyt, levendulaszínű harisnyát, bokacsizmát visel. Derekán keskeny, veretes öv, rajta díszes függ. Ruhájának széles gallérja hófehér csipkéből vert, csakúgy, mint kézelői. (A férfi olvadt rézként izzó szemébe a karakterek csak sikeres Ak. Próba után képesek belenézni, egyébként kerülnek a pillantását...)

A férfi - még a tükörben - elmosolyodik, és
- Szabad lesz?





kérdezi, majd kilépve csettint, mire az összes gyertya kigyullad a szobában. Aztán semmitől sem zavartatva magát meghajol, és üdvözlí a karaktereket, először természetesen a hölgyeket (ha vannak). Azután

- Foglaljanak helyet!... Engedjek meg, hogy bemutatkozzam! A nevem... nos, a nevem legyen mondjuk Tizenegy.

Ekkor gratulál a karaktereknek ahhoz, hogy sikeresen eljutottak idáig, majd észbekapva

- Oh, micsoda modortalanság - bocsássanak meg, hiszen Önök bizonyára fáradtak!

Újból csettint, mire a kandallóban tűz gyullad, az asztalon dúsan megrakott, ínycsiklandozó ételekkel teli hatalmas tálcák jelennek meg, a serlegekben bor illatozik, és mindenki felgyógyul súlyos sebeiből...

- Talán egy kis frissítő...csak bátran, csak bátran!..

(Ő nem eszik és iszik, csak akkor, mikor látja, hogy a karakterek végképp bizalmatlanok.) Ha már valamennyire felengedtek és megnyugodtak, folytatja

- Nos... bizonyára rengeteg kérdés felvetődött Önökben... hogy hol is vannak valójában, hogyan kerülök én ide, mi ez az egész... ki eme épület érdemes gazdája, és hol tartózkodik jelenleg... egyáltalán mi volt a célja ezzel az egészszel (itt bizonytalanul körbemutat), s a többi, s a többi... Egy kis felvilágosítással - azt hiszem - magam is szolgálhatok ez ügyben... Tehát a dolog úgy áll - és kérem, ne tekintsék ezt szerénytelenségem felháborító jelének -, hogy a torony gazdája voltaképpen én vagyok... egy bizonyos értelemben... Más értelemben természetesen az én Uramé itt minden, miképp így van ez a kinti (bágyadt intés valahova kifelé) világban is...

(Az angyal a támadásokat kikerüli, nem válaszol rájuk, esetleg megpróbálja megnyugtani a hirtelenebb kezű karaktereket. Ha szorult helyzetbe kerülne elteleportál, majd kis idő múlva újra előbukkan, kezeit széttárva nyugtatja az idegesebb, támadóbb kedvű karaktereket; közben egyfolytában szabadkozik. Az angyal rendkívül nagy hatalommal bír, szóval nem tehetnek a karakterek ellene - most - semmit. Amit elkezdett azt így, vagy úgy, de bevégzi.)

A következőkben aztán előadja, hogy mi a torony célja: szövegében szerepeljen az, hogy a karakterek valamiféleképpen "kiválasztottakká" lettek "valóban igen ígéretes tetteik" nyomán, és ezért "az én Uram érdemesnek" találta arra a kegyre, hogy "megjelölje", és "figyelmével tüntesse ki" őket további pályafutásuk során... Az esetleges kérdésekre úgy válaszol, hogy ennél többet ne nagyon kelljen elárulnia. Majd a szöveg elhangzása után bal kezével int, mire a karakterek megbénulnak. Senki sem képes moccanni, mindegyikőjük jéghideg-forró fájdalmat érez a mellében - de csak egy pillanatra (-k3 Sp. A karakterek bal mellén fekete, ezüstpérez nagyságú, erős mágiát sugárzó hétágú koronát formázó rajzolat jelenik meg.)

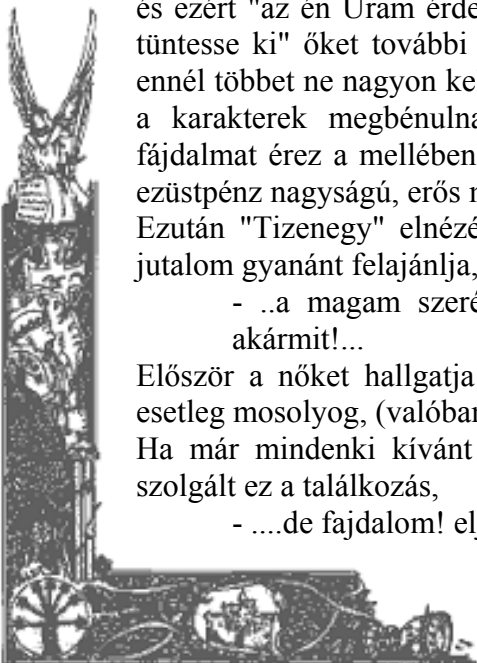
Ezután "Tizenegy" elnézést kér "az apró kellemetlenségért", és fájdalomdíjként - no meg jutalom gyanánt felajánlja, hogy egy-egy kérését mindegyik karakternek teljesíti

- ..a magam szerény lehetőségeimen belül persze..... Azért csak bátran kérjenek akármit!...

Először a nőket hallgatja meg (ha vannak). Minden kérés elhangzása után aprót biccent, esetleg mosolyog, (valóban) kedves, tréfás megjegyzéseket fűz az elhangzottakhoz.

Ha már mindenki kívánt valamit (ragaszkodik hozzá), akkor kifejti, hogy nagy örömére szolgált ez a találkozás,

-de fájdalom! eljött a búcsú pillanata.... Nincs mit tenni...





Továbbra is kívánok sok szerencsét, és..... ..Oh, igen, még valami...
Nem javasolnám a jel eltávolítását. Nagyon tud fájni... Azonkívül
bizonyos értelemben sértő lenne Urammal - akarom mondani (finom
mosoly) Urunkkal szemben..

Ezután újabb intésére a karakterek elteleportálnak a torony lábához, miközben teljesülnek kívánságaik is. (KM, MINDEN kívánságot teljesíts, de SZÓ SZERINT, és úgy, hogy ne legyen benne sok köszönet!... Ranagol jele tökéletes körvonalú, igen finoman kivitelezett tetoválásra emlékeztető varázsjel. Erős mágiát sugároz ("fekete" szakrális mágia - a karaktereknek sok helyütt bajuk lesz vele /pl. északi, pyarroni, shadoni térkapuk őrsége, az Inkvizíciók, stb., stb.../). Megsértve 5k10 Sp-s mágikus robbanás, és 5% esély arra, hogy a távozó szakrális kötés kitépi, és magával viszi a lelket... Egyébként ha a mágia eltávozott is a rajzolatból, az örökre megmarad. Destruálni lehet: 200 Mp.

A jel hatására a karakterek jelleme lassan tart a Rend-Halál irányba, míg teljesen annak megfelelő nem lesz. KM, ha akarsz, számszerűsítheted is a dolgot /pl. bizonyos időközönként valamilyen próbát, vagy próbasorozatot dobatsz a karakterekkel/, melynek hatására egyre feketébbé válik a jellemük: lassan, vagy gyorsabban. Ám ha a jelet nem távolítják el, végül MINDENKÉPPEN Rend-Halál jelleműek lesznek. A karakterekkel játszsd ki szépen a dolgot: esetleg egy ideig ne is hozd a tudukra a változást, csak a megfelelő helyzetekben közöld, hogy pl. "...ez az eset téged rendkívül feldühített. Mit képzelsz ez az idióta állat?! Ezt nem teheti csak úgy VELED!!!... Lakolnia kell!...", vagy "...Végülis mindnyájan meghalunk egyszer - gondold -, és ennek a szerencsétlennek sokkal jobb lesz így végeznie, mint a kínkamrában..", stb. ...

Kalandra fel!

(Folytatások: Keresd a Macskát, és A Balh-i Ezüst Tekercsek)

Itt jön a pergamen megfejtése, de tényleg érdemes előbb kipróbálni... :)

A pergamen megfejtése:

Egy, hol csillag nem ragyog át
Kettő a királyok képe
Három útból jobb visz tovább
Négy tűz a tolvajok bére
Öt, ki talpig páncélban áll
Hatodik, ki újraéled
Hét lépcsőjén vár a halál
Nyolc, s a démont másnak véled

Kilenc kígyó, tíz tükör
Tizenegyed meggyötör

