

Boszorkányégetés

Kalandmodul

2010.11.27. Local Heroes

I. Fejezet:

A karakterek Eren nyugati határa közelében, egy nagyobb városban kezdenek. Egyből azzal kezdődik a modul, hogy miután átjönnek késődelután a kapun, egy fél óra múlva egy nagy csapat lovag veszi körbe őket (jelentős túlerőben vannak). Kyel nevében felszólítják a Játékosokat, hogy kövessék őket. Egy zord rendházhoz vezetik a csapatot, egy külön (megerősített) épületbe; viszonylag kényelmes, de egyszerű és zord cellába zárják őket. A cella egy rövid folyosóra nyílik; a végén egyetlen ajtó van, ami egy őrszobára nyílik – az őreik e mögött az ajtó mögött tűnnek el. A cella egész területe meg van áldva, és a rácsok is felszenteltek, úgyhogy nem lehet rájuk vagy rajtuk keresztül varázsolni, illetve nem lehet szétfeszíteni őket.

Jóval éjfélnél utána lovagok (sokan) jönnek értük, ellentmondást nem tűrően a szomszédos, nagyobb épületbe, egy egyszerű, tágas kihallgatóterembe kísérik őket. Ott egy láncinges, természetes, kb 45 éves alak fogadja őket (öszülő sörte-haj, hidegkék szem), néhány kísérő lovag társaságában:

- Kifejezetten jó partynál (pl. pyar hitű pap-paplovag) elnézést kér, egy kis félreértés történt. Azonban mégis egy halaszthatatlan ügyben kérnék segítségüket, és ha szent nekik Kyel és pyar egyház, akkor segítenek (hanem tennének így, akkor bizonyították hogy nem is olyan szentéletűek, úgyhogy jöhet a második verzió).

- Felmerült a gyanú, hogy ők is kapcsolatban voltak egy nemrég felszámolt Tharr-szekttel. A pyar hit védelmének érdekében sajnos alaposan ki kell vizsgálnunk minden ilyen ügyet, nehogy egyetlen bűnös is megmeneküljön. Ez általában hosszú, és a legkevésbé sem kellemes procedúrát igényel, azonban Kyel kegyelméből alkalmuk nyílt, hogy egy egyszerűbb, de sokkal hasznosabb módon is ki tudják fejezni a pyar egyház iránti elkötelezettségüket.

A Feladat: Eren nyugati határvidékén, egy Folyószem nevű városban különös haláleset történt. Úgy gyanítják, hogy egy szélsőséges Tharr-szekta műve. Ennek kéne utánajárniuk, és ha lehet megszüntetni a fenyegetést.

Fertályóra múlva, a pirkadat első sugarainál indulnak az **Inkvizítor** és négy lovag társaságában.

II. Az utazás:

Az út egy hetes, nagyrészt szántók mellett, illetve kisebb erdőkön keresztül mennek. A negyedik napon, amikor épp egy bozótosabb részen vágnak át, orvul gyalogos nomádok ütnek rajtuk. Viszonylag könnyű harc, de az elővédnek küldött lovaggal végez egy mérgezett nyíl.

III. A megérkezés:

Folyószem városa:

Ahogy Eren szívtől közelítetek felé az az érzésed, hogy folyamatosan lefele sétáltok. Már viszonylag távolabbról látni lehet hatalmas vaskos falait, és a kastély tornyait. Ahogy közelebb értek még jobban kihangsúlyozódik a falak monumentalitása. Hatalmas köveket illesztettek szinte rés nélkül össze. A fal belsejében és a tetején is van egy folyosó amiken csak nagyon apró lőrések

vannak. A kapuőrök általában mogorvák, a kyel jelképes csoportokat mégis szívélyesen fogadják. Amint beléptek a város változatos látványt nyújt. Sok épület teljesen kőből van, amelyek mégsem azoknak is az alapja elég magasan sziklaalap. Viszonylag széles utcák vannak, és rendszerezettebben vannak elhelyezve a házak, valószínűleg azért hogy ha tűz ütne ki akkor ne terjedjen át a következő tömbre. Ami rögtön feltűnik az a kastélytoronyok kopottas pompája, és egy másik fatorony kicsit távolabb(a városőrség központja). A városba viszonylag nagy a forgalom főleg az egyik főtéren elhelyezkedő zarándokház körül. A csapatot is erre vezeti a kyelita osztag.

A folyóval átellenes oldalon lévő kapun keresztül érkeznek, este. A zarándokházban szállásolják el őket. Az **Inkvizítor** rövid beszámolót tart, ad nekik **egy** pecsétetes okiratot kapnak, amivel igazolni tudják, hogy az egyház áldásával, hivatalosan nyomoznak. Másnap megkezdhetik a nyomozást.

IV. A nyomozás: Szabad történetfolyás.

Általános infók:

- Furcsa, szentségtelen gyilkosságok.
- Furcsán viselkedő falusiak.
- Felélénkült nomád tevékenység.
- Új politikai ellentét.

A kyel-templom és a zarándokszállás:

Robosztus, kőből épült, erődszerű templom, a zarándokszállás az oldalához van tapasztva. A templom belső tere is a külső zordságot tükrözi: magas, csupasz, hideg falak, dísztelen oszlopok, egyszerű fapadok végig; az oltár egyetlen dísze az elejére vésett nagy kettős-kör, mögötte Kyel páncélos freskója foglalja el a falat. Három ajtó nyílik belőle: Elöl a kétszárnyú, hatalmas főkapu; hátul jobboldalt egy kisebb faajtó nyílik a templomi szertárba; szintén jobbra, középen egy hasonló sima ajtó vezet ki a templom udvarára, közvetlenül a zarándokház belső bejárata mellé.

A szertárban, üvegezett szekrényben áll a próféta jobb karja, ami az isteni csodának köszönhetően még mindig teljesen ép, és szorítja az ezüstös színű buzogányt, amivel megölte az aquirt. A kar fekete bársonypárnán nyugszik, csonka vége vörös selyemkendővel van letakarva. A szekrény meg van áldva és isteni mágia védi, világi eszközökkel vagy halandó varázslattal nem lehet kinyitni (csak a pap tudja, ő is csak ha ünnepségen vagy valami tényleg jelentős helyzetben van rá szüksége).

A zarándokház egyszerű, egyszintes épület. Elülső részében az étkező, a konyha és a szerzetes szobája van – innen nyílik a templom előtti utcára egy ajtó, illetve a másik feléből folyosó a 8 szobához. Ennek a folyosónak a végén is egy ajtó van, a mi a templomi kertbe vezet. A berendezése szerény, szerzeteshez méltó: az étkezőben két faasztal és padok, a szobákban egy ágy és egy sámlí áll.

Radaconte, az Inkvizítor:

Harmincegynéhány éves férfi. Viszonylag vékony alkatú, bár láthatóan izmos. Szem kék, haja fekete, sörtére vágva viseli. Fekete-sötétszürke posztóinget, bőrnadrágot és csizmát, valamint szintén fekete köpönyeget visel. Oldalán – jól láthatóan – díszetlen hosszúkarú és törő lóg, nyakában Kyel kettős köre. A karakterekkel szinte mindig tetőtől talpig felöltözve találkozik, de ha valahogy mégis látják félmeztelenül, láthatják a rituális hegeket, amiket magán ejtett: a legtöbb valamilyen korbács, kötél vagy szorító nyoma, azonban a mellkasába kettő, egymást keresztező kört égettek (vagy égetett magának). Napkeltekor a templom hátsó kútjánál, alkonyatkor a szobájában egy vödör vízzel szertartásos tisztító szertartást tart: előbb

önkorbácsolással kiüzi magából a bűnök kísértő suttogásait, majd szertartásosan lemossa őket a jéghideg vízzel.

Ritkán szólal meg, akkor is hivatalos, hideg hangnemben beszél a karakterekkel. Magától nem nagyon szól bele a nyomozásba, amíg nem csinálnak nagy balhét, nem is kérdezősködik, csak naponta egyszer (este) kér tőlük beszámolót.

Amikor a karakterek messzebb utaznak a várostól, követi őket 3 lovag kíséretében. Ez alól kivétel, amikor az erdei szertartásra mennek: ezen az éjszakán az egyház is ünnepet tart, és az inkvizítor ezzel van elfoglalva.

Lovagok: 3 lovag kíséri el az inkvizítort és a karaktereket az odaúton. A városban a zárandokházban szállnak meg, nem nagyon mozdulnak ki, inkább az udvaron gyakorlatoznak vagy a zárandokházban iszogatnak (hozatnak maguknak rendes italt). Ha a karaktereket az eretnesség vádjával kényszerítették a küldetésre, akkor nem szívesen beszélnek velük; egyébként készséggel válaszolnak, bár az esettel kapcsolatban semmiről nem tudnak.

Többi templomi személy:

A templomban állandó jelleggel 6-an szolgálnak:

Bérius testvér: kyel-hívő szerzetes. A templom melletti zárandokszállást gondozza, ott is lakik. Az ott megszállóknak egyszerű reggelit és vacsorát készít – általában reggelire rozscipó és valamilyen sajt, túró, és egy-két alma vagy körte van; vacsorára egyszerűbb főtt, húsos ételeket készít. Itálnak erősen vizezett bort tud adni.

Szelíd, harmincas évei végén járó, munkához szokott, de vékony testalkatú férfi. Feje kopaszra van borotváltva, szeme barna. Szandált és barna szerzetesi csuhát hord, a derekára kenderkötél van kötve övként.

Ha valaki balhézik a zárandokházban vagy a templom körül, általában ő az aki botjával a kezében utánanéz.

Moran atya: a helyi templomot vezető kyel-pap. Ötvenhat-hét éves, galambősz hajú, fakókék szemű férfi. Magas, és bár vállai már kezdenek megereszkedni a kortól, látszik rajtuk hogy hajdan páncélt hordtak, és talán még ma is elbírnák a félvértezetet. Szürkésfekete stólában jár, övébe egyszerű, dísztelen tollasbuzogány van akasztva, nyakban Kyel kettős-köre lóg.

Katonás hangnemben, de a veteránok nyugalomával beszél. A karakterekkel külön nem foglalkozik, de ha nem teljesen alkalmatlan pillanatban zavarják, szívesen válaszol a kérdéseikre.

Legor atya: a templom második papja. Míg Moran atya inkább a spirituálisabb dolgokkal van elfoglalva, mint az ünnepek szervezése és celebrálása, az istentiszteletek lebonyolítása, addig Legor atya inkább a világi dolgokkal foglalkozik: ő kezeli a templom pénzügyeit, készleteit, és ő foglalkozik az egyházi szolgálakkal is. Harmincas évei közepén lévő, kyel-paphoz képest gyengébb testalkatú férfi. Ő is szürkésfekete stólában jár, azonban buzogány helyett a templom számvevő-könyvét hordja magával.

A karakterek kérdéseire ő is válaszol, valamint tőle tudják elkérni a könyvtár illetve a kamra kulcsát.

egyházi szolgák: A templomot három fiatal (15-20 éves) szolga gondozza: ők takarítanak, gondozzák a kertet, stb. A karakterekkel valószínűleg semmi dolguk nem lesz, ha kérdezzétek őket nem tudnak többet mint az egyszerű városiak.

Gyilkosságok:

L.: 8 nappal az érkezésük előtt történt. Egy pék segédjét gyilkolták meg. A helyszínt már megtisztították, a maradványokat elégették. Infó: csak kérdezzétek. Sokat járt kétes nőszemélyekhez, biztos az egyik ilyen bűnös életű adta meg neki a megérdemelt büntetését. A városőrök próbálják titkolni, ha sikerül megvesztegetni vagy leitatni az egyik olyan városőrt aki ott volt, akkor leírást kapnak a holttestről és a talált szimbólumokról.

2.: Az érkezésük utáni második éjszaka találják meg. Mint az inkvizíció emberei, a városőrök odaengedik őket a helyszínre: a hullát már elszállították – ha rákérdeznek, elmondják hogy a városon kívül akarják elégetni – mire odaérnek, már a hamut húzzák szét a máglyáról. A helyszínt azonban megtekinthetik. Infók -> könyvtár. Szimbólumok: aquir nyelvű félelemrúna (sikeres aquir nyelv- vagy legendaismeret), nem Orwella (pyar vallásismeret), ill. nem Tharr (kyr vallásismeret) szimbóluma.

Az áldozat: politikus, aki új biztonsági rendeleteket sürgetett, illetve hogy az itt állomásozó határvédőket, amíg nincs háborús helyzet, városörként is alkalmazzzák, illetve a városban a tolvajcéh erősebb üldözését akarta.

3.: 4-5 nap éjszakája. A csapat varázshasználója(-i) rezdülést érzelenek a manahálóban – papok szentségtelen jelenlétet. Ők találják meg.

Áldozat: a városőrség kapitánya. Egy szál pöcsben/alsógatyában (ha valahogy ki tudják szedni, valóban kurvázni volt). Rituális vágások borítják az egész testét: a fő seb a hátán húzódik végig: brutális, mély vágás a gerinc vonalában, sűrű, vörös lében ázik az egész, és néhol fehér csontot látnak megvillanni. Anatómiával, vagy ha pár óra múlva a városőrség helyszínelőjét megkérdezik, a gerincvelőt (az agytörzssel együtt) eltávolították (a helyszínen nem is találták meg).

A Pékség:

Malor – a pék:

Kövér, lisztes arcú. Szeme barna, haja nincs. Harcsabajusz (bitang-pusztulatosan lisztes).

Infó: a pékinas aktív éjszakai életet élt (kocsmázott, kártyázott, kurvázott).

Mirkin - pékinas: az első áldozat. Vékony testalkatú, rövid barna haj, piától vizenyős szemek. Hosszú, kiadós éjszakai voltak.

Nilin - lány: 16 éves, dögös kiscsaj, arcán lisztnyom. Pénzért vagy szépfiúnak megmutatja az első gyilkosság helyszínét. Megmutatja hogy hol kártyázott a pékinas.

A Lábatlan Ló fogadó:

Az épület falai kőből vannak. Valaha több emelete lehetett, ám valószínű a felsőbb szintek fából voltak, és nem bírták a tüzet. Legalábbis erre enged következtetni az, hogy sziklafal felső részénél több helyen égésnyomok díszelnek. Az így megmaradt épület egy emeletes. Valaha erkélyei is lehettek, de már lebonthatták őket. Mindezekon kívül egyébként remek állapotban van. A tetejét palakő lapokból rakták, ami elég ritka, de nagyon tartós.

Az ajtó valószínűleg egyetlen tölgyfából lett kifaragva, és valószínűleg hosszú évtizedek óta szolgál a fogadó ajtajaként, igaz néhol kicsit belemartak a lángok.

Belépve egy átlagos kép fogad. A terem közepén és a sarkaiban asztalok. Mindet keményfából készítették, de még így is több látványos javítás van rajtuk. A jobb hátsó sarokban van egy lépcső valószínű az emeletre vezet. A jobb falnál van a pult. A pult mögött egy elég nagy polcrendszeren vannak a különféle italok üvegei. Sajnos szinte mind üresek, ám egy szebb kort idéznek. A teremtet kicsit tovább tagolják az oszlopok, melyek valószínűleg statikai szereppel rendelkeztek, míg szükség volt rájuk a több emelet miatt, ám mostanra valószínű szerepüket veszítették. A fentiek ellenére a díszítés a legújabb ereni divatot követi (olyan mint a többi ereni városban), és a helység tiszta rendben van tartva. A szemben levő falnál egy kandalló tüze lobog hívogatóan.

Nincsenek túl sokan bent, ők is helyieknek tűnnek. Ez asztalnál fapofával ülő emberek kártyáznak, egy másiknál egy csapat vadász italozik, és verseng a ki tud nagyobbban lóditani díjért, míg a pultnál egy-két magányos ember italozgat.

Az egyik asztalnál három gyanús figura (tolvajok): beszélgetnek, kockáznak. Lopva a csapatot figyelik.

Kildar a fogadós:

Kövér, kopaszodó, lassú mozgású ember. Kb. 50 körül járhat. Az arcán lévő sebhely, mely a homlokától az orrnyergén át a szája széléig húzódik, és a mozgása arról árulkodik,

hogyan valaha büszke harcos volt. Azonban most már csak bicegve jár. //Valójában csak úgy tesz. Még mindig elég képzett harcos. Akár észrevehetik, ha nagyon megfigyelik. (3-as dobás tul.próbára)// Szökés haja őszül, és már sok helyen teljesen kihullott, szemei kékek lehettek, de a vérerek teljesen elszínezték már. Tekintetéből fáradt magabiztosság sugárzik. Kontakt a tolvajokhoz.

Ha a kocsmárosnak vagy a tolvajoknak eleget fizetnek, üzenetet hagyhatnak a tolvaj-céhnek (a vezetőinek).

Infók:

- Felélénkült nomád aktivitás. E miatt mostanában a faluban élők mogorvábbak és paranoiásak lettek.
- Furcsa gyilkosságokról: megtudhatják a halottak kurvázós sztorijait (határozottan pletykaszintű, nem megbízható).
- A pékinas tartozott a tolvajcéhnek (állítólag).

Városórség:

A főépület: kőből épült, három emeletes + egy fa torony nyúlik a város fölé. Az oldalához van építve a fogda.

Kisebb őrszallások a kaputoronyokban. Itt 20 főt szállásolnak el, ebből 5-7 katona van készenlétben (felfegyverkezve), ebből kettő lent, a kapu előtt áll.

Gyakori, nappal 2, éjszaka 5 fős járőr csapatok.

A városőrök egyen-felszerelése: barnított pikkelyvért, címeres általvető (barna-kék alapon, vár, folyó és kard), hosszúkard, kispajzs.

Purg - a kirurgus:

Öreg, kicsit vaksi. Madárszerű, éles arcvonások. Kék szem, ősz haj. Harcedzett alkat.

Infók: saját készítésű rajzok a helyszínen talált jelekről – rosszak; az egyik szerinte a pyar „Bűnhődés” szimbóluma (nem... a csávó pyarosítani próbálta az aquir eredetű jeleket – teljes zagyvaság, ebből nem jöhetnek rá semmire).

A holttestekről: rengeteg vér. A szívet és a gerincevelőt, barbár módon kivágták. Szerinte a test elhelyezkedéséből, a vérből illetve szívből egy Tharr hívó munkájának tűnik (nem...).

Helyszíni örök / Tisztek: a falusiak furcsán viselkednek: visszahúzódoak, ellenségesek még a városiakkal szemben is. Tartósabb kérdezőskedésre a kirurgushoz irányítják a karaktereket

Politikusok:

4 fős tanács:

Moran atya: (lsd. leírás).

Impius, a kormányzó: a gyilkosságok ügyével nem is akar foglalkozni, ráadásul a kaland ideje alatt pont követségben van egy távolabbi határerőd grófjánál – nem találkozhatnak vele a karakterek.

Marcus, politikus: a polgárok képviselője. 45 körüli, olajosbarna hajú, barna szemű, jóvágású férfi. Zárkózott.

Nézetei: az éppen állományon kívüli határőröket városörként alkalmazzák. Több erőforrást fordítani a tolvajcéh felszámolására.

Titkon kurvázni jár a madame-hoz (csak a bordélyházban tudhatják meg).

A második napon hal meg: a bordélyháztól nem messze találnak rá (lsd. második gyilkosság).

Immanuel, politikus: a parasztokat képviseli (parasztcsaládból lett földesúr). Rusnya, vörhenyes (narancssárga haj, savószínű szem, szeplős, sápadt bőr), alacsony, kövérkés csávó. Fontoskodó.

Nézetei: új erőket felbérelni, a nomádoktól területeket elvenni, azt megművelni lenne jó.

Udvarolt a madame-nak (ez-az össze is jött).

Mindkét politikust a hatalma alá vonta a madame – ennek köszönhetőek a hirtelen, radikális politikai váltások (gyanúsan hirtelen, egy időben kezdődtek).

Naplók: mindkét politikusnak van. Megtudhatják a madame és a politikusok kapcsolatát. Megszerezhetik: A tolvajoktól pénzért. Lefizetik a titkárt. Belógnak a rezidenciájukra és ellopják.

Könyvtár:

Ha utánanéznek a gyilkosságnál talált szimbólumnak, megtalálják a kapcsolatot az aquir könyvvel.

Az aquir és a próféta(naplószerű):



Úgy ötven évvel ezelőtt érkezett az aquir Ediomad hegyeiből; hogy miért jött, senki nem tudja; a nevére talán már ő maga sem emlékezett. Szinte végig titokban, rejtve, az árnyékokban tevékenykedett. A nomádok között terjesztette el az imádatát: a régi sámánok helyére a saját papjait helyezte. Ebben fő segédeszköze a Könyv volt: lávavörös emberbőrbe van kötve, sarokvédői, csatjai és pántjai piszkossárga csontokból vannak. A könyvbe egy kisebb aquir lelkét börtönözte, amelyet a rúnák az őt olvasók tanítására kényszerítenek.

Azonban egy kyel-papot Eren belső vidékeiről álmában páncélos angyal látogatott meg. Teljes fegyverzetben, Kyelt és tisztító tüzét dicsérő himnusszal az ajkán indult útnak a barbár határvidék felé. Útközben több harcos pap és lovag csatlakozott küldetéséhez; a várost már egy kisebb sereggel éri el. Szinte azonnal tovább is indulnak: az isteni sugallatot követve egyenesen az aquir rejtekéhez vonulnak, útközben lemészárolva az összes pogány nomádot. A szörnyeteget rejtő barlangot már csak ő és hét lovag éri el; egyik a másik után esik el a föld alatt dülő ütközetben. Végül, az aquir tróntermének küszöbén az utolsó társa is elhullik mellőle: egyedül ront a Gonosznak kezében felszentelt buzogányával. Karnyújtásnyira a tróntól az aquir egyetlen Szavával szilánkokra robbantja a Prófétát; azonban a jobb karját, markában a buzogánnyal, megvédi Kyel áldása, és bevégzi a küldetést: összezúzza az ősi teremtmény koponyáját.

A kart végül a második hullámmal érkező lovagok találták meg. Nekik már csak a szétzilálódott, vezető nélküli nomádokkal kellett szembenézniük, így vissza tudták juttatni a városba, ahol az ereklye tiszteletére és tartására az eddigi szentély helyett hatalmas templomot emeltek Kyelnek.

Renegát szürkecsuklyások:

Három szürkecsuklyás érkezett jónéhány éve. Nevek nincsenek. Elüldözték őket a klánból a véres módszereik miatt. Ők alapították az itteni tolvaj-klánt.

A tolvajcéh:

A város alatti katakombákban vannak valahol. Összefüggő teremrendszer: kőből épített, egyszerűen, de gyakorlatiasan berendezett szobák, termek, folyosók. Nincs állandó kivilágítás – lámpással kísérik őket.

Útvonalak: a fogadóból indul (lsd. térkép). A falu mellől egy (hosszú) földalatti út vezet (igénytelenül vájt).

Az egyik vezetővel találkoznak (a 3ból). Pontosan tudja, hogy ők kicsodák és miért vannak itt, illetve azt is, hogy rossz irányba tapogatóznak (ha?).

Infó:

- orwellánus falu
- vmi új szekta van felemelkedőben, feltehetőleg a folyón túlról érkezett
- a 3 gyilkosság mindegyik áldozata előtte a bordélyházban volt
- feltételezik, hogy a napfordulóra vmi nagyot tervez a szekta – azt is kiemelik, hogy ez egy fontos egyházi ünnep is.
- a **Politikus** valószínűleg a szekta befolyása alatt áll, akinek a szeretője a bordélyház madámja (a **Boszorkány**)
- 5. napon elfognak egy szektatagot – ha előtte léptek kapcsolatba a tolvajcéhhel, és békében váltak el, küldönc értesíti őket és jelen lehetnek a kihallgatáson. Ha csak később jelennek meg, akkor röviden elmondják nekik a kihallgatáson megtudott infókat: megtudják, hogy a bordélyház madámja csak a városi szintű vezetője a szektának, fölötte még áll a **Próféta**, aki a nővére. Van egy szent könyvük (leírást lsd. az aquir és a próféta legendájában).

A bordélyház:

A madám nincs jelen. A kurvák félnek tőle – hideg, szigorú tulaj. Másfél hónapja viszont nem nagyon foglalkozik a házzal, láthatóan vmi más foglalja le. Utána kell járni: a politikus szeretője – a 2-3. gyilkosság áldozatai a politikai ellenfelei voltak (ő inkább a szürke üzleteknek akart teret nyerni és abból meggazdagodni).

Itt nincsenek szektatagok.

Jarnin - főinfós kurva: vörös hajú lapos mellű, nagyseggű, zöld szemű nő.

Kontakt a tolvajklánhoz.

Infó: pénzért a szektán kívül mindenről kaphatnak infót.

A környező falvak:

Egyszerű, vályogból és rőzséből készült házak, az egész faluban csak 20-30 db. Egyetlen, föld főút mellett állnak.

Erdőszív - tolvaj falu:

Ha elkezdenek kérdezősködni, feltűnően gyorsan tűnnek el az emberek az utcákról. Éjszakánként egy-egy ember kilopakodik az erdőbe – kiképzőtábor + lerakat. Odáig csak akkor jutnak el, ha jóban vannak a tolvajcéhhel, jó tervvel, vagy nehéz (kb. – 30-50%) lopózás-próbával tudják csak észrevétlenül követni, amúgy előtte elkapják őket – bénító mérég. Az egyik céhvezetőhöz vezetik őket (az út: a méregtől csak lidérces, homályos benyomások maradnak meg bennük).

Mocsármellék - szektás falu:

Látnak egy nőt akit láthatóan csúnyán összeverték; a falu szélén bujkál, és sírdogálva fájlalja a sebeit. Ha megkérdezik, a férje verte meg, aki mostanában teljesen meg van bolondulva.

A faluban ha kérdezősködnék, senki mond semmit, láthatóan mogorvák lesznek, és rövid úton elhajtják a partit/ lelépnek. Ha a szektáról vagy a gyilkosságokról kérdezősködnék, később, amikor viszonylag egyedül vannak, elkendőzött arcú késesek támadják meg őket (fanatikusak, halálig küzdenek). Ha elkapják őket, akkor csak érthetetlen nyelvű halandzsát mormolnak (aquir-halandzsa); fél nap alatt megőrülnek és meghalnak agyvérzésben – aki hosszabb távon hallgatja: akaraterő próba -1el – ha elrontja, akkor megfájdul a feje, levonások, nincs pszi és mágia fél napig.

Ha a nőre rákérdeznak, a férfiak nem mondanak semmit, de az asszonyok, megerősítik, hogy a férje úgy két hete erősen veri.

Ha a nő szalát nem veszik fel, akkor látják a férjet részegen kitámolyogni a kocsmából, baptista idézeteket üvöltözve.

A férj: otthon, vagy este a kocsmában van. Otthon nem akarja beengedni a nyomozókat, csak ha említik az asszonyát – ekkor megpróbálja eltusolni a dolgot. A kocsmában egy potyasörért hajlandó beszélni velük. Be akarja szervezni őket a szektába: két nap múlva lesz a folyó nomádok felőli oldalán egy erdei tisztáson (ha utánanéznek, őszi napéjegylenlőség – egyházi ünnep is).

Nomádok:

Nomádok:

Zömök, alacsony emberek. Kócos-zsíros hajuk sötétbarna, szemük barna vagy kék. Hasonlítanak az itt élőkre, de láthatóan keveredett más csoportokkal is a vérük. Bundából és bőrből összetákolt sisakot és ruhát hordanak. Oldalukon szablya és tegez, hátukon visszacsapóíj.

Akikkel találkoznak nem tudnak semmit – a szektás nomádok renegátok, nem is kísérte visszhang a távozásukat.

Nomádtámadás:

Ha a Játékosok átmennek a folyó túlsó partjára, és nem kifejezetten (hatékonyan) álcázva haladnak, 10-20 perc kóborlás után meglátnak egy feléjük vágató nomád csapatot. Ha lóval vannak és nincsenek leterhelve (pl. nehézlovag páncélzatban), és hamar elkezdnek vágatni, elérhetnek a gázlóiig, ahol felhagy a csapat az üldözésükkel. Későbbi visszatérés(ek) esetén „véletlenszerű” idő elteltével jelenik meg hasonló nomád csapat – van egy-két járőr csapat a területen, akik előbb-utóbb kiszűrik a karaktereket (ez alól kivétel a szertartás éjszakája).

Ha bevárják a nomádokat, vagy nem tudnak elég gyorsan haladni, egy 15-20 fős csapat veszi őket körbe, köztük egy vezetővel és egy „sámánnal” (nem teljes értékű, inkább sámán-harcos). Ha van a Játékosok között nomád, sámán, vagy ork karakter, vagy valami csereárút ajánlanak (pl. kereskedők ékszerrel), akkor alapvetően barátságosan viselkednek, és a területükre tévedt idegeneket jöttek elkísérni: ha kívánják, vagy a főfalujukig, ahol beszélhetnek a törzsfővel, illetve eladhatják a dolgaikat (nyilván mindenhol lenyúlnak egy kis vámot), vagy átkísérik a őket a szomszédos törzs területéig (ekkor már jelentősebben megvámolják őket ha van náluk valami árú).

Ha nincs semmi különös a karakterekkel, akkor ellenségesebben viselkednek: ha erősebbnek tűnik a csapat, mindenképpen ragaszkodnak hozzá, hogy visszamenjenek a gázlón túlra, addig elkísérik őket. Ha gyengébbnek tűnnek, pl. csak 2-3 fős a csapat, akkor a fegyvereiket eldobatják (aztán összegyűjtik), és mint rabokat kísérik el (gyalog) a főfalúig, ahol ha nem magyarázzák ki magukat (pl. bő váltságdíj ígéretével), akkor rabszolgaként tartják őket, és csak három nap múlva váltja ki őket az inkvizítor (vagy ha sikerül értesíteni valahogy, akkor ahhoz képest fél napon belül).

Mindkét esetben ha ellenkeznek, megtámadják őket: a veszélyesebbnek ítélteteket megölik, ha maradt olyan akit úgy érzik érdemes elejteni, akkor megpróbálják erőszakkal elrabolni őket.

Minden olyan esetben amikor nem ölik meg a nomádokat, kb. kört alkotva kísérik őket.

Ha a nomádoknak csak egy részét ölik meg, és van aki vissza tud menekülni a faluba, akkor kicsivel később (15-20 perc) már egy nagyobb, 35-50 fős csapat tér vissza és támadja meg őket.

Ha az utolsó 1-2 napban fogják el őket, akkor meg tudnak szökni, de üldözik őket: egyetlen menedéknek (az erdőn kívül – csak erdőjárás+álcázással van esélyük) egy malom-rom látszik (amúgy nem feltűnő). *Lásd: Végjáték.*

Nomádfalu:

Nem is rendes település, csak bőrből készült sátrak többé-kevésbé sorban felállítva, a közepén a láthatóan nagyobb főnöki sátorral. A falu mellett, gallykerítéssel körülvéve kószálnak a lovak. A sátrak között, tüzek mellett gyerekek és asszonyok, külön csoportokba verődve a férfiak üldögélnek – utóbbiak keze ügyében a szablyájuk, úgyhogy ha valami zavar támad, elég hamar sok fegyveres áll készen.

V. Szertartás:

Morqhuan, a „Főpapnő”:



170 magas, gyönyörű, fekete hajú és szemű nő. A szertartásra fekete, hosszú ruhában megy, fehér (csont) láncokkal van ékítve. Fején szintén csontból faragott, nyolcágú korona van.

A szertartás:

Egy erdei tisztáson rendezik meg a szertartást. Már egy félórával-órával korábban el kezdenek gyülekezni az emberek. Ekkor még csak néhány pap áll a tisztás szélén, körben csak néhány gyertya ég, sejtelmes félhomályba vonva a halkán zsolozsmázó tömeget (ha van a partyban aquir nyelvismerettel rendelkező, akkor már egyértelmű számára a szövegek eredeti nyelve – persze a tömeg továbbra is csak az eltorzult formát használja). A rét

túoldalán helyezkedik el az emelvény: egy hatalmas, lapos kő van lefektetve, rajta csontokból összeállított könyvtartó áll. A tényleges szertartás éjféllal veszi kezdetét: amint lebukik a Vörös Hold, mozgolódás támad az erdőben. A főpapnő jelenik meg teljes díszben, öt hat nomád harcos és a további papok kísérik; utóbbiak hatalmas, karnyi vastag, egy ynevi láb (méter) magas, illatos gyertyákat hoznak, amiket szintén a tisztás szélén körbe, főleg a tömeg közelében helyeznek el és gyújtanak meg. A főpapnő az aquir Könyvét is magával hozza: méltóságteljesen lép fel vele a köre (ide csak a nomád testőrei kísérik fel), majd a csont olvasóállványra helyezi. Ezután kinyitja a könyvet, és elkezd belőle „énekelni” – ezek már, ha alsó dialektusú is, de romlatlan aquir szavak: a tömeget asztrális bilincsből tartja: 30E-vel ülteti beléjük a rajongás és imádat mindent elsöprő érzését. Erre rájátszanak az illatos gyertyák is: viaszukba tudatmódosító szereket kevertek, ami sikeres egészségpróba esetén Kábulatot, amúgy Bódulatot okoz. A mesélő dobathat próbát, de igazából a másfélórás szertartás során a karakterek rengeteget lélegeznek be belőle, úgyhogy ha nem használnak valami nagyon erős és tartós védekezést, biztosan elkábulnak. A papok, a nomádok és a főpapnő már hozzászoktak a szerhez; az előbbieket csak az enyhébb hatást, a nomádok és a főpapnő semmit sem szenvednek el.

Úgy egy óra múlva (ami további énekekkel és a tömeg felajzott őrjöngésével telik), a szertartás eléri csúcspontját: a főpapnő kiválasztja az egyik hívőt a tömegeből, aki az önkívület mámorában föláll elé a köre. Ezután a karakterek végignézhetik, hogy hogyan haltak meg a városi gyilkosságok áldozatai. Ha a mesélő úgy látja jónak, nem kell az alább következő leírást adnia, röviden, kevésbé szemléletesen összefoglalhatja a csapatnak az eseményeket. A főpapnő egyetlen Szavára a fanatikus csontjai ellene fordulnak: a bordái kitépik a szívet a helyéről, a gerince megnyílik, és az egész testen sebek nyílnak, amikből ömlik a vér: a testen végigfolyva a patakok sebesen az olvasó állvány felé csúsznak, majd azon felkúszva a könyv magába issza őket. (A városi gyilkosságok valójában csak a végeredmény szempontjából azonosak, ott nem használtak mágiát, hanem késsel csonkították meg és véreztették ki az áldozatokat).

Ekkor csap a tömeg őrjöngése is a tetőfokára: táncolnak, rángatóznak, üvöltenek. A főpapnő ekkor távozik a könyvvel és nomád kísérőivel. Ha a karakterek nem védekeztek a légméreg ellen, igazából nem sokat fognak föl az egészből: őket is magával ragadja az őrjöngés, hallucinálnak, alig tudnak magukról. Ha a tömegben vannak, akkor még józanul sincs esélyük követni a távozó csapatot: mire kiverekednék magukat a tömegeből, eltűnnek az erdőben. Az irányt megállapíthatják, nyomolvasással akár később is (pl. ha el voltak kábulva). Ha a tömegben kívül voltak és nem kábultak el, akkor követhetik is őket: a malomhoz mennek (Ild. *Végjáték*).

Egyébként úgy félóra múlva szépen lassan kitisztulnak az emberek: egy két karmolás zúzódás van, de komolyabb baja nem esik senkinek. Az emberek szépen visszazállingóznak a faluba illetve a városba.

Követhetik/ leírás alapján megkereshetik az egyik papot, akit ha kivallatnak (maguk is megoldhatják, vagy ha az Inkvizítor vagy a tolvajcéh segítségét kéri, akkor ők megteszik): ekkor kiderül:

- a szent könyv aquir ereklye.
- a **Próféta** a madám fél-aquir nővére.
- a titkos szekta hely (malom).

VI. Végjáték

A malom ill. alatta a katakombák:

A folyónak ezen a partján sok, hasonló régi malom van, amik a nomádok térfoglalása után vagy leégtek, vagy egyszerűen az idő súlya alatt összeroskadtak. Egy ilyen alatt helyezkedik el a szekta szíve is.

A malom belül jellegtelen: a tűz, ami romba döntötte, elemésztette az egész tetőt és a benti fa alkatrészeket is: már csak vastag réteg hamu és a két, kormos malomkő fogadja a Játékosokat. Ha jobban átnézik a romokat, találnak egy csapóajtót: alatta létra, ami egy földbe vájt, négyzet alapú helyiségbe vezet. A berendezés itt is öreg: néhány láda, polc illetve szekrény, valamint egy íróasztal van bent: mindegyik korhadt, roskatag, ami bennük volt az is vagy elrohadt vagy már elvitték. Az egyik szekrény (a folyóval átellenes oldalon) azonban szokatlanul jól tartja magát (ez nem látszik rajta, csak ha elkezdenek rajta-körülötte motozni a karakterek akkor tűnik fel nekik). Ha eltolják/széttörik, egy zár nélküli faajtót találnak mögötte: a földbe vájt, meredeken lejtő folyosóra nyílik, amit az elején támfák tartanak, azonban 5-10 perc gyaloglás után lassan átmegy az anyaga kőbe. Nem sokkal ezután véseteket vesznek észre a falakon: az aquir és a próféta küzdelmét ábrázolják, természetesen az aquir szemszögéből – ennek köszönhetően az egész kaotikus és zavaros, nem nagyon tudnak belőle kisilabizálni semmit). a folyosó egy kőbe vájt, szabályos nyolcszög-alapú teremben végződik. A teremben körben az aquirt, a főpapnőt és híveit ábrázoló faragások vannak, a nyolc sarokban hatalmas, fém parázstartók állnak. A terem szemközti falán egy újabb, kisebb, zárható ajtó van; középen párnázott trónusban ülve várja a főpapnő a karaktereket; előtte két oldalt 3-3 nomád testőre áll.

Tudnak beszélni a boszorkánnyal. Felajánlja a csapatnak, hogy ha segítenek neki, ők is részesülhetnek a hatalomból.

„Nos, mit döntötök?” - a **Inkvizítor** végszóra érkezik: ebben a pillanatban rúgja be az ajtót – Epic Fight: választhatnak, hogy melyik oldalon harcolnak.

Résztevők:

- a **Főpapnő**
- 6 fanatikus (nomád) híve

- az **Inkvizítor**
- 3 lovag

A Főpapnő rontásokat és átkokat akar szórni a lovagokra; az Inkvizítor ezek elhárításán dolgozik (hatalomtól súlyos szavakat kiáltanak egymás felé). Ezzel kb. teljesen le is foglalják egymást, a második-harmadik körre mindketten elájulnak. Ha karakterek kiválasztották, hogy ki mellett fognak harcolni (ergo megtámadták az egyik csapatot), a társaik elesnek mellőlük.

Ha nem döntenek, mindkét csapat az ellenségének hiszik őket: nem teljes erővel, de mindkét csapatból támadnak rájuk (2 lovag + 3 nomád, a többiek szépen megölik egymást).

Függelék:

NJKk harcértékei:

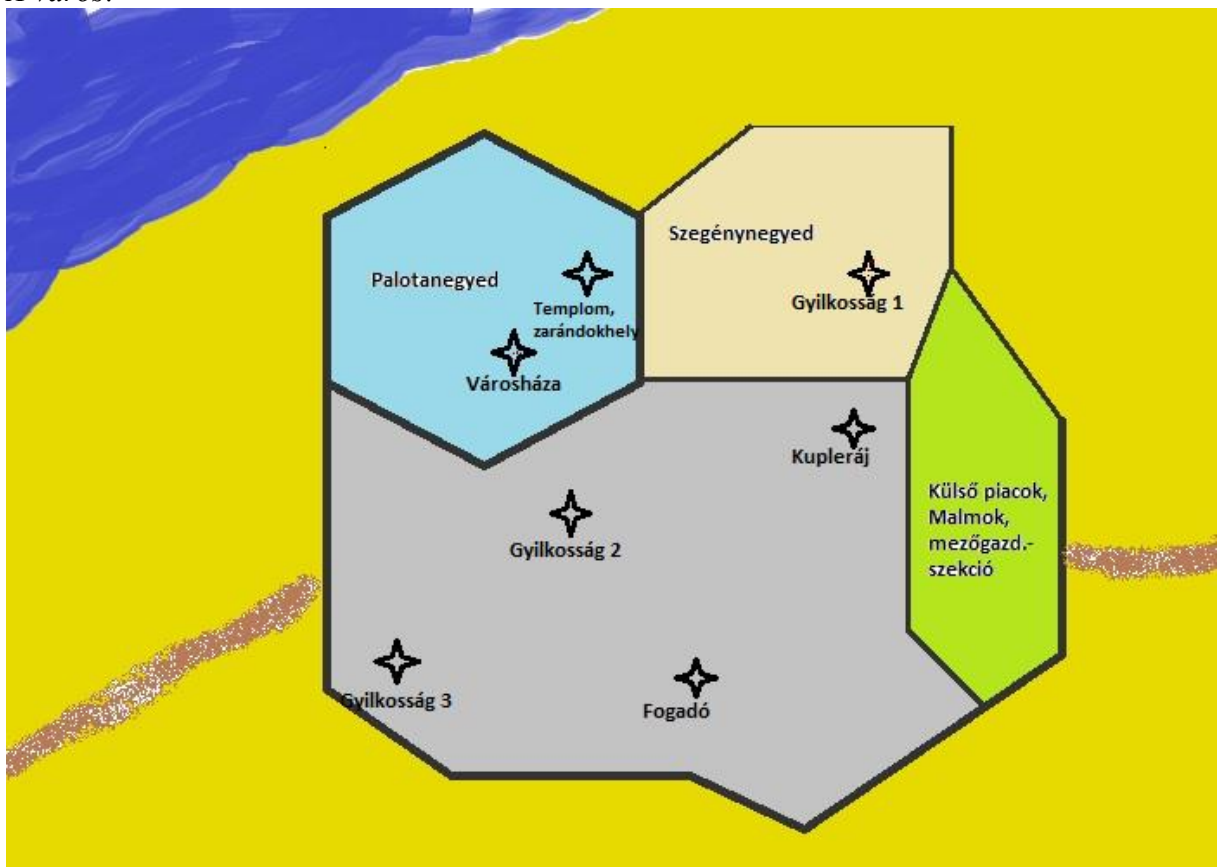
<i>Név</i>	<i>CÉ</i>	<i>TÉ</i>	<i>KÉ</i>	<i>VÉ</i>	<i>ép</i>	<i>fp</i>	<i>mp</i>	<i>pp</i>	<i>ame</i>	<i>mme</i>	<i>t/k</i>	<i>sp</i>	<i>sfé</i>	<i>erő</i>	<i>egészség</i>	<i>asztrál</i>
<u>nomád harcos</u>	32	65	26	103	13	72	0	0	2	2	2		1	15	14	12
szabja	0	80	33	120								k6+2				
vszcsp íj	40		29									k10				
<u>lovag</u>	0	84	13	118	12	94	0	22	26	26			6	17	16	13
pallos	0	90	13	120							1/2	3k6+4				
lovagkard+pajzs (kö)	0	94	15	160							1	2k6+4				
<u>Kyel pap (Moran)</u>	0	76	13	126	10	88	90	41	49	49	1	3k6	6	14	14	18
<u>tolvaj (kezdő)</u>	28	32	23	90	6	50	0	0	2	2			0	12	12	12
tőr	0	40	33	92							2	k6				16
számszeríj	44	0	25	0							1	k6+1				
<u>tolvaj (közepes)</u>	32	34	27	94	9	72	0	0	3	3			1	13	14	13
tőr	0	42	37	96							2	k6				
számszeríj Mf	58	0	34	0							1	k6+1				
<u>A 3 renegát tolvaj</u>					10	105	0	34	41	41			3	13	15	17
uno (rúnkahreinyílpuska Mf)	85	42	49	94							3	k3+2				
dos (rúnaszabja Mf)	22	77	47	161							2	k6+4				
tres (rúnatörkard Mf)	22	94	49	128							3	k6+4				
<u>Városőr</u>	40	60	25	110	10	60	0	0	2	2	1	k10	3	14	11	12
számszeríj											1	k6+1				

Térképek:

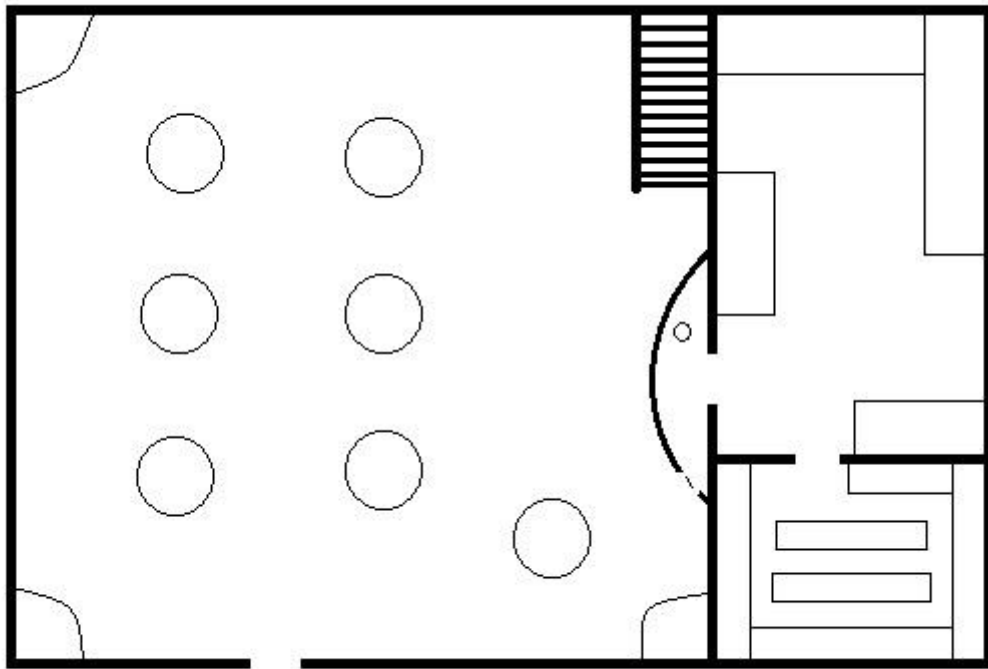
A vidék:



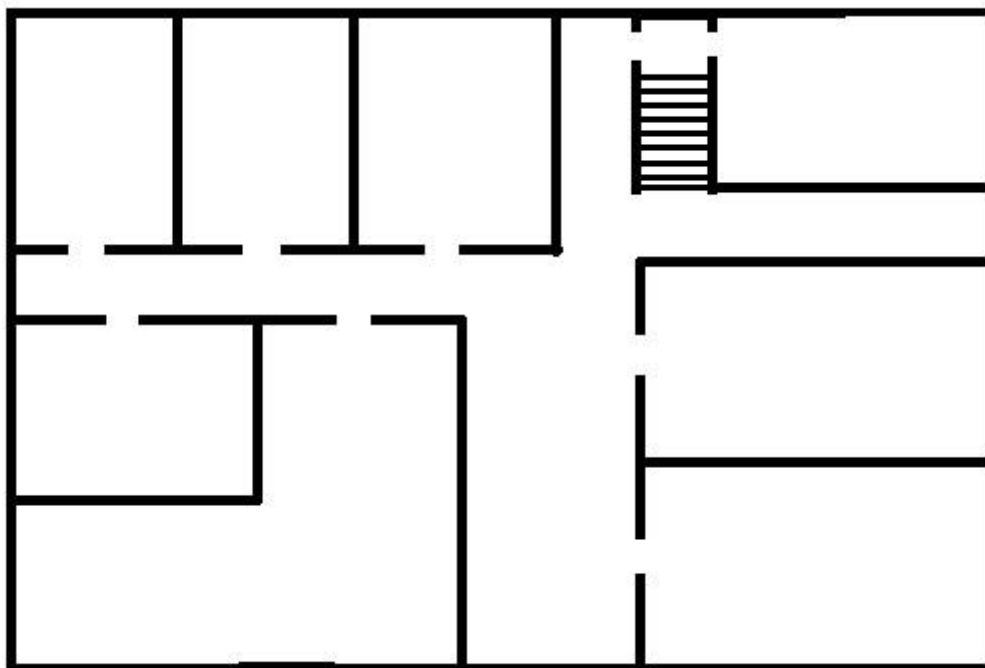
A város:



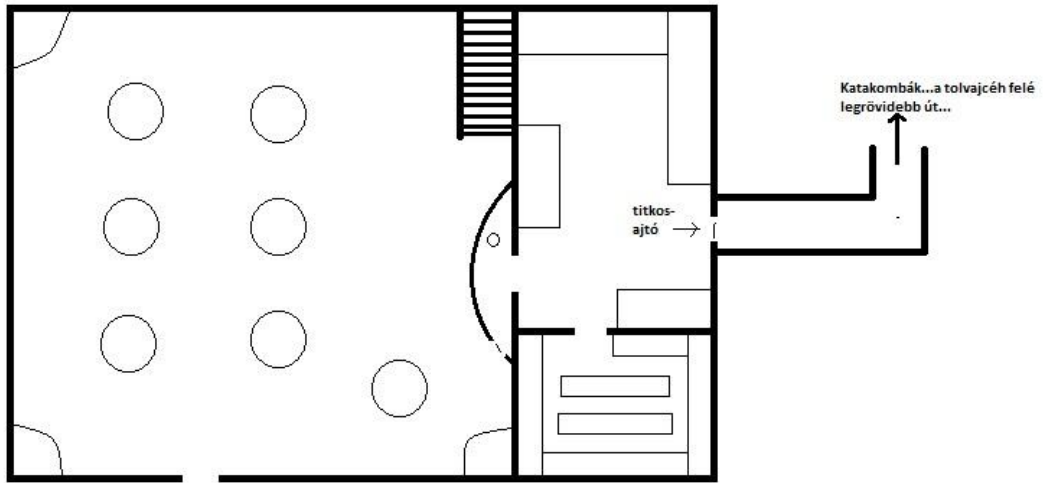
A fogadó:



földszint



emelet



földszint (titkos alagúttal)

Az információk beszerezhetősége:

(smile – jófejkedés, bomba erőszak, kulcs – lefizetés, könyv – hivatalból megadják az infót)

