

TILTOTT ÚT

(Az I. Kóborló Lelkek Szerepjátékos verseny II. Kalandmodulja, 8-10. Tsz. játékosok számára)

Írta: Fülöp Tamás

Helyszín: Dél-Ynev, Krán területén

Időpont: P.sz. 3717



Háttér és előzmények

Még pár évvel ezelőtt P.sz. 3710-ben egy kráni nemes tudomására jutott egy régen elveszettnek hitt ereklye újbóli felbukkanása. A sok száz évvel ezelőtt feledésbe merült tárgy egy nagyobb titok nyitja. Egy kulcs mely ha a megfelelő helyen és időben van elképesztő hatalmat ad hordozójának. Ám azt, hogy pontosan mi is ez a kincs azt senki sem tudja, nincs róla feljegyzés, legalábbis olyan, amiről tudni lehet. Ar *Ettal Kathor* házának utolsó képviselője kinek nincs leszármazottja az ereklye



felkutatásával szeretne hatalomhoz jutni. Évek munkája révén kiderítette a misztikus tárgy honlétét, több csapatot is kiküldve megszerzésére, ám eddig mind kudarccal végződött. A kalandozók kik elindultak sosem tértek vissza. Midőn nem elég a kulcs birtokában lenni és a megfelelő helyre vinni a megfelelő idő is szükséges türelme egyre fogyóban volt, így hát úgy döntött útnak indul, hogy találjon egy olyan csapatot mely ténylegesen képes megoldani a gondját. Nincs sok ideje, a bolygók állása alapján alig 2 hete van. Amennyiben nem sikerül ennyi időn belül hozzá jutni a kulcshoz, további egy év várakozásra lesz szüksége, amihez nagyon nem füllik a foga...

A titokzatos ereklye lényegében ténylegesen egy kulcs habár ahhoz fizikailag semmi köze. Egy urnáról van szó, melynek pontos származását senki sem ismeri. Réges-régen alkották nekromanták annak érdekében, hogy elrejtssenek vele valamit (vagy valakit?), amitől talán még ők maguk is féltek. De nézzük csak mi is ez pontosan. Az urna maga egy rúnamágiával ellátott tárgy melyet ha a megfelelő helyre és időben használnak akkor megmutatja és felnyitja a helyet ahol a titok rejlik. Használata „rém” egyszerű csupán egy legalább száz éve bomlásnak indult nekromanta holtteste kell, valamint egy elegy melyet nem igen ismernek már túl sokan Krán környékén. Ha ez mind adott, akkor a holttest hamvait az urnába kell szórni majd hozzá önteni a főzetet és már működésbe is lép. Az urna már a birtokába került hála egy bátor kalandozó csapatnak akiket Laromban bérelt fel. Nem volt könnyű feladat de rátették markukat, így hát az ereklye már Kathor kezében van. Neki is kezdett a tanulmányozásának rögvest amint biztonságos helyre vitte otthonába Krán külső tartományában található Rah Gul városába. A kutatása legsötétebb aggályait bizonyították be, a titkos hatalom melyre olyan nagy vágyik a Tiltott Tartományon belül van. Meg van ugyan a pontos hely leírás, de nem sok badar ember van ki be mer oda merészkedni... Ám hosszas önvívódás után úgy döntött most már nem állhat le, nem mikor már ily sok időt és erőt fektetett be és ily közel van a cél... ám szüksége van még egy csapatra...

I. Rah Gul városa, a Vérbosszú fogadó

Rah Gul Krán külső régiójának a legnagyobbik városa. A külső tartományok közé harmincegynehány tartományt sorolunk. Többé-kevésbé önálló államalakulatok, nem nagyon játszanak szerepet a felsőbb hatalom játékaiban. Így hát felügyeletük legfeljebb névleges, ebből adandóan a magára hagyott tartományok maguk alakítják ki gyakran változó erőviszonyaikat és szövetségi rendszereiket. Szigorúan kráni elvek szerint próbálnak élni. A régió jellegzetessége és sajátossága, hogy a harc a felszínen és a felszín alatt is folyamatos, árnyékháborúk és a tényleges ütközetek egyaránt komoly szerepet játszanak az arculat formálásában. Ezen régiók legnagyobbika tehát Rah Gul ahol a mi játékosaink is tartózkodnak és ahol Kathor fel is fogja őket keresni.

Időjárás, hangulat

Az időjárás zord, szürke és nyomasztó pont mint a vidék. Állandó esőzések lehetnek, viharok melyek kisebbek és nagyobbak. Ködös, nyálkás. Ezt figyelembe véve elég horrorisztikus hangulatot kapunk Krán sötét utcáit járva, miközben a letelepedő ködtől az orrunkig sem láthatunk, a folyamatos széltől pedig nyikorgó ablakok csapódnak ki majd vissza. Erre már csak rá tesz egy lapáttal a villámlás mely olykor-olykor különös árnyakat kreál a ködben. Mivel tél elején járunk a hőmérséklet sem túl kedvező. Nyugodtan éreztesd ezt velük még a kaland elején kedves KM, legyen meg az alap hangulat. Természetes nem csak az időjárás fogja ezt megadni. Tekintve, hogy Krán külső államainak egyik legnagyobbikában tartózkodnak a kalandozók így a kisélek,



torokelvágások, holttestek a kutakban mindennapos események. Aki itt nem vigyáz magára könnyen a föld alatt végezheti, már ha szerencséje van, ha nem akkor egy ranagolita szekta kezei alatt ébred majd fel. Így hát belátható, hogy nem lesz túl egyszerű dolga a játékosoknak, no meg neked sem,

hiszen nem egyszerű megteremteni egy ilyen hangulatot, de roppant fontos, hogy a kalandozók megértsék, hogy most nem a szokványos, rendhagyó úgy se történhet semmi baj a városban kalandban vesznek részt.

Kezdetek

A csapat a játék elején a Vérbosszú nevezetű fogadóban tartózkodik, hogy kipihenhessék fáradalmaikat. Habár az is való igaz, hogy mostanában nem kaptak megbízást így kezdenek szűkösen lenni a pénzzel. Sok mindent látott csapat, ráadásul csóró is, tökéletes préda Kathor számára. Reggeli órákat írjuk, így hát a játékosok is éppen a reggelijüket fogyasztják a nem túl

kedves fogadóban, mikor leendő munkaadójuk megjelenik. Maga a kocsmá egy erősen leélt helység, két emeletes kőépület. Rozsda (vagy rászáradt vér?) borítja a dísznek szánt, bár nem igen annak kinéző kardokat, vértet. Ezen kívül az égvilágon semmi nincs. Jó pár asztal, szám szerint körülbelül húsz darab van szerte szét a főteremben. Innen összesen két ajtó vezet másik helyiségekbe, egyik a pult mögött, vélhetően a raktár, a másik pedig az illemhely. Egy régi ütött-kopott lépcsőn lehet feljutni az emeletre ahol 13 szoba található, mind két személyes. A szobák is hasonló „pompával” bírnak mint a kocsmá többi része, egy ágy, egy kis éjjeli szekrény és sok por és kosz. De legalább olcsó napi 4 rézbe kerül a szállás fejenként. A kocsmában nem ritka, sőt inkább minden napos a verekedés, ami akár halálhoz is vezethet. A tulajdonos *Vörös szakáll*. Tőle lehet információkat szerezni a várossal kapcsolatban. Sok helyet ismer, régi őshonos lakó itt.

Kathor illemtudóan közelíti meg a csapatot egyedül, nem hozott kísérőt, ám öltözékét erősen vissza fogta, hogy ne akarják azonnal megkésélni amint belép. Előadja gondját a csapatnak. Amit megtudnak tőle:

- Létezik egy ereklye, mely egy nagyobb titok kulcsa
- Ez már a birtokában van
- Tudja, hogy mi kell az aktiváláshoz, egy legalább 100 éve erjedő nekromanta holtteste, valamint egy elegy amit már csupán páran képesek elkészíteni Kránban
- Ismeri a helyet ahova vinni kell az urnát az össze tevőkkel miután megvannak, ez a hely nem máshol van mint a Tiltott Régióban.
- Az idő sürget már 3 napjuk van hátra, csak akkor működik a kulcs ha a megfelelő időben hajtják végre a rituálét

Nyolcvan (igen komolyan) aranyat hajlandó fizetni a csapatnak fejenként amennyibe felkutatják a két össze tevőt és szavatolják, hogy biztonságban eljuttatják a Tiltott Régióba, segítenek neki elhozni a kincset bármi is legyen az. Egy negyedét hajlandó előre kifizetni ami önmagában sem elenyésző húsz arannyi összeg, a maradékot ha vissza tértek. Amíg nincs meg a két össze tevő ő vissza tér otthonába aminek megadja a címét, ez egy a gazdag negyedben lévő villa. Megkéri őket, hogy siessenek és amint megvannak haladéktalanul keressék fel otthonában, hogy neki vághassanak a nehezének. A holttest a temetőben található *Shaktir Dul Mur* néven, míg az elegy elkészítőjének két embert is megnevezett akik a környéken élnek és talán felbérelhetőek, hogy hogy azt a csapatra bízta, nekik a nevük *Etto Ria* és *Iamarr Vyergas* az elérhetőségüket is megadta. A város két ellenkező pontján laknak, egyetlen közös bennük, hogy egyik sem éppen kedves hely...

Rajtuk áll, hogy milyen sorrendben haladnak én csak felvázolom mindegyik eseményt.

II. Sírások

A csapat elindult hát rögs útján a temető a központban van (kicsit beteg). Hogy ne legyen eseménytelen a bandukolásuk és, hogy átadjunk nekik Krán igazi hangulatából azon túl, hogy az időjárás eléggé őrli az idegeket a városban megtámadják őket.

Egy sötétebb és kihaltabb utcán történik meg a baj, amennyiben sikeres érzékelés próbát dobnak hamarabb észre vehetik azt, hogy követik őket mint hogy rájuk rontanának, egyébként az egyik háztetőről nyíl formájában fognak bemutatkozni. Összesen hatan vannak. Kettő íjjász (*Klán Íjjász*) a háztetőkön, három kardos (*Klán Kardos*) figura kik a sikátorokból támadnak 3 különböző oldalról, valamint a vezetőjük *Rion Tra* (*Klán Vezető*) aki nem lép színre a harc legelején. Határozottan jól sikerült rajtaütésnek mondható nem is olyan biztos, hogy csak sima rabló támadás. A harc csúcspontján fog belépni a támadók vezére aki két hajlított pengéjű karddal ugrik a dolgok sűrűjébe. Mind annyian korom fekete posztóvertet viselnek, alatta pedig hasonló színű inget, vászon nadrágot és egy térdig érő csizmát. A támadók utolsó vérükig küzdenek eszük ágában sincs elmenekülni. Miután a harcnak véget ért vagy mindenki holtan vagy fél halálra verve fog a földön tudatán kívül feküdni. Amennyiben van aki sikerült elfogniuk amint magához tér megöli magát egy a nyelve alá helyezett méregkapszulával. Mindannyiuk tenyerére egy kosfej van tetoválva. Ők még nem tudják de ez egy szekta mely tudomást szerzett az urnáról és mindent elkövet, hogy maguk szerezzék meg. Ez a támadás csupán erőfelmérés volt. Későbbiekben is beléjük botolhatnak még akár személyesen is.



További kirándulások eseménytelenül fog telni a temetőig. Összesen úgy 2 órába tart az út. A temető egy hatalmas kör alakú helyiség a város szívében. Ameddig a szem ellát kripták és sírkövek meredeznek a szürke égboltra. Többen is tartózkodnak itt de hatalmas mérete miatt közel sem biztos, hogy bárkivel is találkozni fognak. A sírok többsége sok-sok éve itt áll már, benötte őket a moha, különös indák és a kosz is. Vannak különösebb és kevésbé érdekes koporsók, attól függően mennyire volt híres az egykori személy. Ha együtt maradnak akkor a kripta megtalálása k3 órába fog tartani amennyiben szét válnak k6-ba.

Találkozhatnak *Tethir a sírásóval* aki lényegben a temető „ura”. Mindent tud, névről meg tudja mondani, hogy hol nyugszik, miben halt meg és mikor. Ha szóba elegyednek vele lerövidítheti nekik a keresgélést. Ám ha így is lesz a villámcsapás után menekülőre veszi és nem látják többé.

Shaktir Dul Mur egy egyszerű koporsóban hever a föld alatt, az egyetlen jelölés egy díszítés nélküli emléktábla melyen a neve áll. Senki sincs a közelben így könnyedén kiáshatják ha van mivel. Nem túl mélyen meg is találják a koporsót, melyet felnyitva egy csontvázat találnak. Kiemelése után azonban furcsa dolgot vélnek felfedezni. Apró alig érezhető rezgést éreznek a talpuk alatt, majd egy hatalmas villám csap a temetőbe nem sokra tőlük. Sikeres akaraterő próbát dobva sikeresen talpon maradnak és tudnak koncentrálni, bár a fülük csöngeni fog. Amennyiben elrontják 2K6 percig halláskárosultak maradnak, melynek az első negyede teljes siketség, utána pedig fokozatosan elkezd vissza térni hallásuk. Körülöttük több sírból is hirtelen kezek törnek az ég felé. Majd elkezdenek kimászni belőle a nem túl boldog álmukat alvó zombik. Összesen 3k6.

Ha ezen túl vannak, meg is van az első össze tevő, ideje megszerezni hozzá az elegyet.

III. Az elegy

Itt két irányba is vehetik az útjukat persze miután gondoskodtak arról, hogy egy hulla van náluk, már amennyibe oda mentek előbb. Ha együtt mennek 50% lesz, hogy a jó irányba veszik útjukat mert, csak egyikük fog tudni nekik segíteni. Amennyiben szét válnak gyorsabban végére járhatnak ám könnyen bajba kerülhet a csapat egyik fele. Lássuk is a két lehetőséget.

I. Etto Ria

Etto Ria egy hölgy ki nem messze a város közepétől vagyis a temetőtől lakik. Egy alkimista. Otthonában folytatja munkáját. Egy fatörzsekből elkészített két emeletes házikó, mely kéményéből dől a füst a magasba, ablakaiból pedig fény szűrődik ki. Könnyedén bejuthatnak hozzá csupán be kell menniük az üzletbe, otthon tartózkodik. Belépve jól eső meleg fogadja őket. A helyiség tele van polcokkal és szerkényekkel melyek mind roskadásig vannak pakolva italokkal, könyvekkel és tekercsekkel. A plafonon egy ódon csillár lóg melyen a gyertyák meg vannak gyújtva ez, illetve a kandalló adja a fényt. Az ajtóval szemben található a pult mely mögött egy szemre való asszony ücsörög székén. A nő a harmincas évei közepét taposhatja, fekete haja kiengedve borul vállára. Szeme barna, arca csinos és kihívó. Telt keblei láttán kevés férfi tudja elfordítani a fejét. Egy egyszerű ruhában van nem veti meg a gazdagság. A vendégeket őszinte boldogsággal fogadja.

Ha felvázolják neki, hogy mire lenne szükségük, elvállalja ám elég borsos 12 aranyas áron. Ha elfogadják felajánlja nekik, hogy üljenek le és várják meg még elkészül körülbelül 2 órát fog igénybe venni. Ez alatt az idő alatt akár elnézhetnek máshova is (például akár a temetőben ha még nem tették meg). Ha megszerezték a főzetet és a holttest is meg van irány Kathor otthona.

II. Iamarr Vyergas

A másik alkimista ki képes elkészíteni a szert. Ő a város másik végén lakik jó 2 órányira Ria-tól. Az ő háza sokkal kirívóbb. Nagy 3 emeletes kőépítésű ház, ami már-már erődnek hat. Miután oda érnek első dolog mi szembe tűnik, hogy semmi fény nem szivárog át az ablakokon, a kémény sem füstöl pedig hideg az idő. Közelebb lépkedve pedig azt is meglátják, hogy az ajtó fel van törve és nyitva áll, melyet csak a szél csapkod ki és be. A házban belülről nincs nyoma betörésnek, minden a helyén van, a polcokon fiolák sokasága, könyvek tömkelege. A pult mögött azonban nincs senki és valóban semmi fény nincs, így elég sötétek a fényviszonyok, annyi amennyi kintről a sötét felhők mögül beszivárog. A lépcső az ajtó mellett balra található. Ezen véres lábnyomokat lehet felfedezni melyek lefelé haladnak. Fent a második emeleten egy raktár szerű helyiség van, sok sok több sorban lévő szekrény telis-tele minden érdekességgel, összetevővel. A lépcső azonban tovább vezet felfelé és a lábnyomok itt is frissen látszódnak. A harmadik emeleten Vyergas hálószobája található. Őt is itt találják meg az ágyában feküdve a saját vérében és beleiben. Nem nyújt szép látványt a legtöbb belsőszerve már az ágyat tarkítja.



Itt támad rájuk egy 2 fős csapat kik az árnyékokat használták búvóhelyként (*Klán Fejvadász*). Ha sikeres érzékelés próbát dobnak kiszúrhatják őket, ám a legkisebb jelre mely arra következtet, hogy

észre vették őket azonnali támadásra ösztökéli őket. A két fejdáosz ugyan olyan szerelésben van mint akik az utcán támadták meg őket, ám sokkal képzetebbek. Ők ha tudnak és rosszul áll a szénájuk megpróbálnak elmenekülni, az ablakokon keresztül. Mivel magas az épület a többi ház lejjebb van akár kibontakozhat egy kis üldözös harcolós jelenet a háztetőkön ugrándozva. Mehetnek a próbák, ugrás, mászás, esés ha szükséges. Hadd pörögjenek a játékosok. Ha elkapják őket, ugyan azon kos tetoválás van a tenyerükön.



IV. A váratlan akadály

Miután mind a két össze tevő meg van, elmegy a csapat Kathor házához. Meglepetésükre betört ajtó és ablakok fogadják őket. Belül is hasonlatos a helyzet, minden össze van törve, fel van borítva. Láthatóan kerestek valamit. Az urnát keresték a betörők de nem találták meg Kathor ugyan is biztonságba helyezte a pincéjébe melyet nem egyszerű megtalálni. Titkos ajtó kereséssel lehet megtalálni a rejtek ajtót mely pár deszka lap alatt van. A deszkákat kiszedve egy csapóajtót találhatnak mely mögött egy létra lapul és vezeti le a játékosokat a pincébe. Amennyiben nem találják meg az ajtót bukkanjanak rá véletlen de érezzék úgy, hogy nem csak a véletlen műve. Érdemes itt ha például te dobod nekik a próbákat érezzék, úgy, hogy a dobásukon múlt a dolog.



A pince telis-tele van asztalokkal, rajtuk papirosokkal, feljegyzésekkel, könyvekkel és bizony ott trónol az egyik tetején az urna is, melyről Kathor már mesélt nekik a fogadóban. Az urna mellett találhatják a feljegyzéseket melyből meg tudhatják hogyan kell elvégezni a rituálét és találnak egy térképet is mely a hely pontos helyét mutatja meg. Ezen túl szemet szűrő dolog még, hogy az egyik asztalon egy nagyobb köteg papíron különös maszkok (szám szerint 4) található. Tarka több színű maszkok mely láthatóan különböző lényeg bőréből vannak össze varrva, ez miatt is van, hogy több színűek. A maszkok melletti feljegyzéseket olvasván kiderül, hogy ezek a maszkok képesek megvédeni a viselőjüket az aquir hatalomszavaktól, ám óvatosan kell velük bánni és nem szabad túl sokáig viselni őket (*játéktechnikai leírását a modul végén megtalálod*). Itt kicsit meg kell mozgatnod a fantáziájuk, hogy legyen motivációjuk tovább folytatni a kalandot attól független, hogy a munkaadójuk eltűnt. Találhatnak pár rajzot, feljegyzést amiben a hatalmas nagy hatalomról van szó, amit nyit az urna. Vagy felhivatod a figyelmüket arra, hogy ha megtalálják Kathort akár még több pénz ütheti markukat. Vagy ha ez mind semmit sem számít nekik, tereled el a dolgot abba az irányba, hogy bizony nyakig benne vannak a pácban ők is. Őket is megtámadták, és attól függetlenül, hogy esetleg nem kívánnak tovább foglalkozni a dologgal, a rosszakaróikat ez nem igazán érdekli. Ha még nem találkoztak a két fejjel itt a házban üssenek rajtuk mikor kifelé tartanak a pincéből (vagy egy másik csapat ösztökélés gyanánt ha nem elég motiváltak). Lényeg a lényeg, hogy elindulnak a kincs keresésére és, hogy előkerítsék Kathort.

V. A Tiltott Régió

Elindulhatnak gyalog de az elég hosszú út lesz, lovat tudnak szerezni a városban, viszont a ház körül ha kicsit körbe néznek találni fognak egy istállót (amit lehet látni egy melléképület képében) bent pedig található egy kocsi amibe négy ember kényelmesen elfér plusz aki hajtja. Két ló is van bent így csak be kell őket kötni a fogat elé.

Pár órába bele tart még a városból kijutnak. Egy kis hangulat keltés képen ismét fel lehet hívni a parti figyelmét az időjárásra, ha eddig nem is most már legyen kifejezetten viharos az idő. Eső, villám, égdörgés, szél mi egymás. Az emberek otthon vannak tekintve az időjárást így minden kihalt, csupán a macskakövön száguldozó lovaskocsi hangja zeng végig az utcákon. A Rah Gul-ból kiérve a kietlen pusztá fogadja őket. Több erdőség is látszik a távolban. A csapat útja az egyikbe vezet ugyanis azon túl kezdődik a Tiltott Régió. Útjuk alapvetően eseménytelenül telik az erdőig, habár jó pár órát igénybe vesz. Nem könnyíti az utat az sem, hogy a folyamatos esőzésnek köszönhetően egyre iszaposabb a talaj.

Az erdő egy elég magasra nyúló fenyőerdő. Rendkívül sűrű, belsejében szinte láthatatlan az égbolt. Itt kicsit nehezebb a tájékozódás erdőjárás nélkül szinte esélytelen. Az erdő bőségesen tartalmaz vadakat. Őzek, szarvasok, farkasok, medvék mind egyaránt megtalálhatóak.

A fák között megpillanthatnak egy kis kunyhót. Pici fából készül kis vityillót melynek kéményéből dől a füst, ablakain pedig fény szivárog át. Itt lakik *Berkenyeapó*. Egy remete ki az erdőt választotta otthonának. Csupán akkor hagyja el, ha valamire szüksége van a városból. Ha bemennek hozzá teával kínálja őket elég fura ízű de állítja, hogy hatásos gyógytea (igazat is beszél



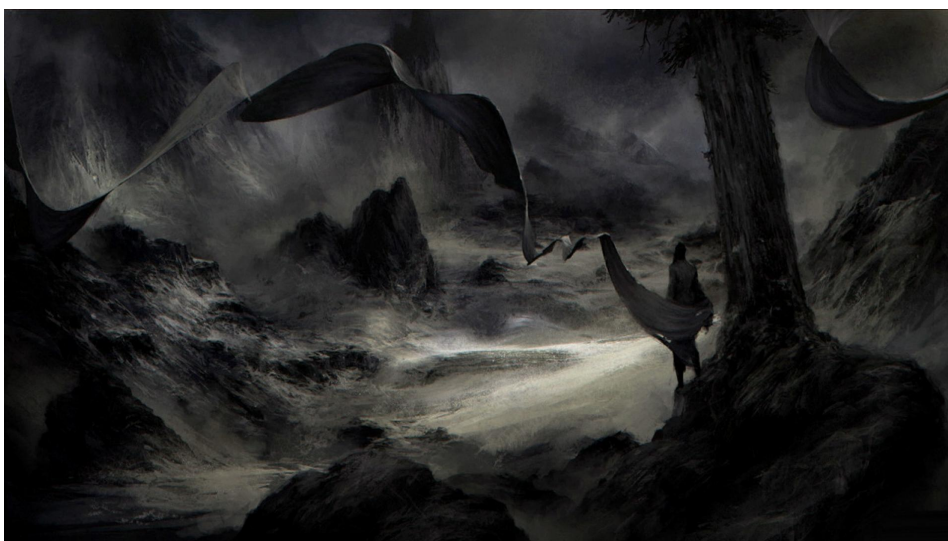
20 FP-t gyógyít 5 percen belül, a sérülések beforrnak, lényegében egy gyógyital). Tudnak nála venni italokat is (lásd a modul alján).

Sötétedés közeledtével találnak egy barlangot. Itt tölthetik az éjszakát (vagy tovább is haladhatnak de akkor sok sok vad fogja őket megtámadni). A barlang egy elég méretes képződmény. Legalább húsz méter hosszú és 5 méter széles. A belsejében található egy kis tavacska, mely gőzölög. Nem túl meleg teljesen kellemes fürdésre alkalmas víz. További járatok nincsenek. Az éjszaka egy újabb támadás fogja érni őket, amennyiben állítottak őrt és az megdobja az érzékelés próbát kiszúrhatja őket. Összesen 3 támadó érkezik, ugyan azon rendből mint amivel eddig már dolguk volt. Ám most nem egyedül érkeztek. Amennyiben nem sikerül kiszúrni őket csaholásra lesznek figyelmesek és 2 kráni harci-kutya (*Kráni Harci-kutya*) ront rájuk a semmiből. Kis idő múltán pedig a 3 szektás (*Klán Kardos*) is megérkezik.

Ha túléltek az éjszakát reggel tovább folytathatják az útjukat. Fél napos gyors ütemben történő lovaglás után kiérnek az erdőből, s biztosak lehetnek benne, hogy jó helyen vannak. Ami szemük elé tárul valószínűleg örökké elméjükbe ivódik.

Egy kietlen kopár vidék, ameddig a szem ellát. Kihalt, rothadó fekete fák. Perzselt föld, rothadó sziklák, barlangok sokasága. Ami növény nő egyik sem túl bizalom gerjesztő. A földön repedések melyekből gőzök, gázok emelkednek a magasba. Életnek semmi jele (természetesen van bőven meg is fogják nem sokára tapasztalni).

A Tiltott Tartományokon belül nem igen rajzolhatóak fel határok. Az itt élő lények, aquirok, Ősaquirok nem foglalkoznak azzal, hogy milyen határok vannak felrajzolva. A vidéket minden tekintetben meghatározza az a tény, hogy szabad lakói döntő többségben aquirok, vezetői pedig ős és nemes aquirok, illetve egyes tartományokban maguk a Tizenhármak.



Így hát rendkívül óvatosnak kell lennie a partinak. Céljuk egyébként egy barlang mely szerencsére nem messze van ennek a tartománynak a határától. A térkép alapján megtalálhatják. A térség rossz velejárója, hogy a nagy mágikus túltelítettség miatt az emberi szervezet eléggé megterhelődik. Amint beérnek súlyos migrén

szerű fejfájások, rosszullét fogja őket gyötörni, valamint ha elrontják az egészség próbájuk akkor hallucinálni is fognak. Ez csupán k3 óráig fog tartani aztán elmúlik. Persze ezt nem kell a tudtukra adni, már mint, hogy amint látnak néha csak hallucináció, szorongasd meg őket kicsit!

Az úton lehet látni sok csúnya ocsmány teremtményt amik látszólag figyelik őket ám valamiért nem támadnak, lehet valaki azt akarja, hogy még éljenek? A hely egyedüli pozitívuma, hogy minden mágiahasználó vissza kapja az összes elvesztett MP-jét (csak 1x beérve) a hely különleges adottságai miatt. Ha mágia érzékelést használnak természetesen mindenhol érzékelt fogják, hiszen mindenhol ott van, a kövekben a földben a teremtményekben, mindenben! Ha esetleg nyomolvasás képzettséget használnak megállapíthatják, hogy valaki egy szekérral már járt erre (a szekta tagjai Kathorral már itt vannak).

VI. A szentély, végre fény derül a rejtélyre

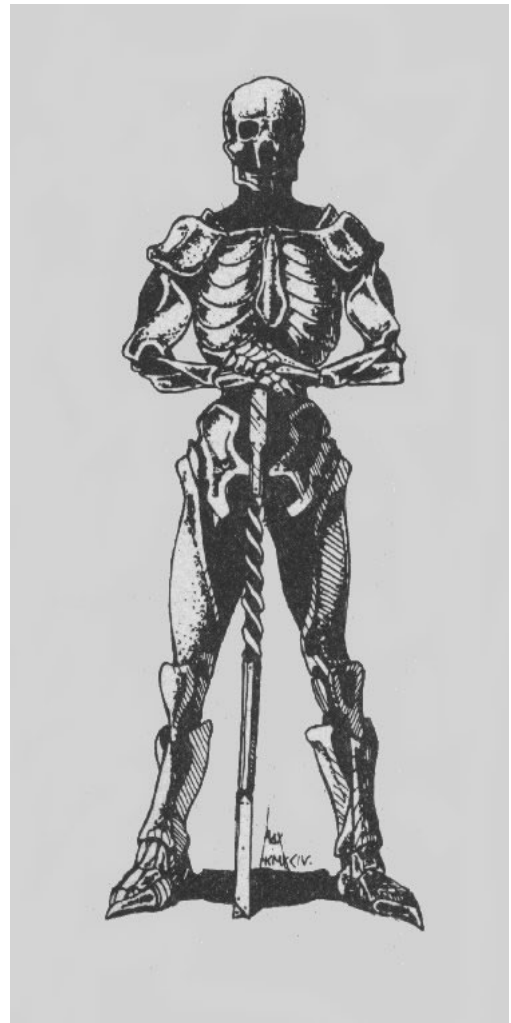
A barlangot már messziről kiszúrhatják hatalmas dárda formája van mely az ég felé szúr. Ébenfekete az idők kezdete óta itt állhat. Ha elmúlt a fejfájás most újból felerősödik, szinte kézzel tapintható a nyers mágia. Egy hatalmas legalább 5 méter magas nyílás van rajta. Maga a barlang legalább 30 méter magas. Az barlang bejáratánál egy lovaskocsi áll. Négy klán béli áll előtte akik neki is rontanak a partinak amint meglátják őket (*Klán Kardos*).

Miután túl vannak egy újabb kis bunyón, semmi sem állja már el útjukat. A barlang belülről még ocsmányabb. Mindent különös hús fed és erek lüktetnek benne, melyek vörösen fénylenek. Ha megszúrják vér folyik belőle. A vörös pulzáló fény miatt be lehet látni a járatot, messze vezet. Jó 5 perces gyaloglás után érhetik el a végét ahol egy nagy kör alakú nyílás éktelenkedik a földön. Csiga lépcső vezet benne le a barlang alá. Minden lépésüket meg kell válogatniuk hiszen egy rossz mozdulat is halálos lehet. Legalább 10 percig fognak lefelé ereszkedni, közben különös morgások és nyögések idegesíthetik őket melyek a falakból jönnek.

Leérvén egy egy irányú járat vezet előre mely nincs kivilágítva. A barlang úgy néz ki mint ha egy hatalmas féreg belsejében lennének. A falon hús és erek lüktetnek pont mint fent. Behálózzák az egész járatot. Elég széles a járat legalább három méter magas és széles is. Egy tíz fős kultista csapattal találják szembe magukat kik a sötétből vetik rájuk magukat vérszomjas üvöltés közepette (8 *Klán kardos*, 2 *Klán Íjász*). A kultisták különlegessége, hogy eltorzult mutánsoknak néznek ki. Ezt rád bízom, lényeg, hogy mint Metha követői kicsit máshogy értelmezik az egészséges életet.

Ha túl jutottak a megmérettetésen csupán már csak egy nagy próba áll előttük és megtudhatják, hogy miért is jöttek. Bár egy rejtély még nyitott hol van Kathor?

Az alagút végén egy tágas csarnokba érnek. Félgömb alakú a terem. Ki van világítva körbe fáklyásokkal melyek a falra épített tartókban foglalnak helyet. A terem közepén a plafonról egy láncra rögzített ketrec van úgy jó két méterrel a föld fölött libeg. Kathor fekszik benne holtan. A teremben ezen kívül több járat is nyílik, ám ami azonnal szemet szúr egy nagy két méter magas két méter széles márvány tömb a falban ami úgy néz ki mint egy ajtó. Rajzok vannak belevésve hasonló mint ami az urnán van csak sokkal nagyobb és részletesebb. Meg van hát az ajtó amit az urna nyit. És itt a válasz kedves KM, hogy miért is van még itt Kathor, vagyis ami maradt belőle. A teremtmény mi itt él önállóan nem bírta volna kinyitni az ajtót. Ám így házhoz jött a kulcs. Az egyik járatból sétál ki legsötétebb rémálmuk hosszú kardját maga után húzva a földön mely hangja még tovább spanolja a kedélyeket. A lény akiket megpillantanak *Sa-quadok* kiket *Tieggarr Ereqal-nak*, illetve *Ber Qual-nak* hívnak(leírás a modul alján).



Ha eddig nem jöttek volna rá érzelem mentes hangnemben elmeséli nagy csapdáját a csapatnak. Az ő hívei voltak azok akik megtámadták a csapatot többször is. Rájuk küldte, elraboltatta Kathor miután az urnát nem találta. Kiszedte belőle, hogy tudja kinyitni a kaput. Persze azt is hozzá teszi, hogy emberi kudarcot vallottak, hogy nem bírták a kalandozóktól megszerezni az urnát, de hát kellőképp megbűnhődtek érte és végül is jobb is ez így elvégre az urna magától a kezébe sétált.

És most következhet a végső megmérettetés. Amennyiben náluk vannak a Maszkok most használhatják őket és nem kis meglepetést okozhatnak az aquirnak (és nem halnak meg egyből amit elmormol egy hatalomszót). A modul alján leírom mit is tud a *Sa-quad*.



A kincs

Miután túljutottak az aqiron, elvégezhetik a szertartást. Az ajtón lévő rajzok felvilágítanak, majd füst tör elő a nyílásokból, végül az ajtó kinyílik hangos zúgás kíséretében. Bent egy kis kör alakú termet találnak mely közepén egy emelvény van, rajta pedig egy lándzsa: *Gae Bholga, a százhalál*. Ez egyébként rá van írva az emelvényre habár aquir nyelven, de ha még rajtuk a maszk el tudják olvasni. De, hogy pontosan mi is ez a lándzsa az már egy másik történet...

NJK-k és egyéb szereplők

Ettal Kathor

Egy kráni nemesi család utolsó sarja. Megjelenésében mindenképpen látszik, hogy előkelő családból származik. Gazdag, jó módú és ezt érezteti is. Minden helyzetben betartja az etikettet. Nyugodtan és megfontoltan cselekszik, de látszik rajta, hogy nem érdemes vele újat húzni. Haja fekete mint az éj és copfba van fogva, szeme világos kék, borosta fedi arcát. Jó képű férfi a 30as éveit tapossa. Legnagyobb célja, hogy végre kiemelkedjen az átlag nemesi családok közül és beírja nevét a történelembe.

Etto Ria

Egy alkimista ki még családjától örökölte a posztot. Régen is és most is nagy becsben tartott család Krán földjén nem hiába hát, hogy őt keresik fel legtöbbször ha valami különleges dologra van szüksége a vásárlóknak. Maga Ria egy gyönyörű nő és ezt tudja is magáról kifejezetten kirívóan öltözködik és viselkedik is. Hosszú fekete haja van és barna szeme. Harmincas éveiben jár. Egyedül él, mindene a munkája és a boltja.

Berkenyeapó

Öreg remete ki a Kráni erdő mélyén lakik. Réges-régen választotta az erdő csöndjét és nyugalalmát életének. Apró házikója telis-tele van növényekkel, főzetekkel és italokkal. Eléggé csapongó figura nehezen tudja össze szedni gondolatait, gyakran teljesen másról kezd el beszélni mint amit téma volt. Most tölti a 70. életévét. Hosszú ősz szakállában több az élet mint az erdőben, haja csomókba állt a kosztól. Egyébként egy jó kedélye figura, és segítőkész is, persze megkéri az árát, valamiből csak meg kell élni.

Tethir a sírásó

Középkorú megkeseredett férfi, még apjától örökölte ezt a „nemes” munkát. Ő a gondnok a sírásó és körülbelül minden a temetőben. Minden zezugot ismer, pont úgy mint a saját tenyerét. Elég akasztófa humora van, szeret gúnyolódni. Ha kérdezik vagy segítséget kérnek tőle, megjátssza a vonakodót de egyébként szívesen segít ilyenkor is legalább történik valami, ráadásul szereti magát fontosnak érezni.

Vörös szakáll a kocsmáros

Kopaszodó, vörös szakállas férfi, még csak a 30-as éveiben jár de jóval többnek tűnik. Nem éppen nyugalmas élet az, hogy egy ilyen kocsmát vezessen az ember. Rendkívül izmos, nem egyszer ő penderíti ki a nem kívánt vendégeket. Tiszteletet parancsoló, mufurc. Ha kérdezik felel, ha rendelnek kiadja, de nem barátkozik.

Rion Tra

A Sa-quad szektájának vezetője. Vállig érő copfba fogott fekete haja van. Szeme zöld akár a macskáé, legalábbis az egyik ami megmaradt. A másikon egy hatalmas vágás éktelenkedik és egy szemfedőt hord rajta, de még ez mögül is ki látszik a vágás. Határozott, maga biztos. Komolyan veszi a munkáját. Tiszteli Methát és féli Tieggarr-t. Tapasztalt harcos, jó vezető.

Tieggarr Ereqal és Ber Qual a Sa-quad

Metha tisztelője pont mint társai. Kiemelkedően intelligens, bármire képes célja elérése érdekében. Ő irányítja a szektát mindenki vakon engedelmessé válik neki. Nem túl nagy elismerésnek örvend az aquirók között, ez miatt is vágyik oly annyira az ereklére, le akar számolni ellenségeivel.

Név	Ké	Té	Vé	Cé	Ép	Fp	Sebzés	Megjegyzés
Klán Íjászok (7 TSZ)	24	46	110	35	7	53	1K6+2	Hosszú íjat használnak. Körönként 2x támadnak. Célszámok: Egy helyben áll 30+táv, Kiszámíthatóan mozog:50+táv Kiszámíthatatlanul: 65+táv
Klán Kardosok (7 TSZ)	34	80	128	0	7	53	1K10	Hosszú kardot használnak.
Rion Tra Klán vezető (8 TSZ)	50	98	132	0	8	70	1K10+2	Két kezes harc, körönként 2-t támad, két hosszú kardja van.
Klán Fejvadász (7 TSZ)	48	90	130	0	8	67	1K6+3	Ramiera-juk van 2x támadnak körönként.



Bestiarium

Kráni harcikutya

Előfordulás: ritka
 Megjelenők száma: változó
 Termet: E
 Sebesség: 125
 Támadó Érték: 90
 Védő Érték: 120
 Kezdeményező Érték: 30
 Célzó Érték: -
 Sebzés: 1k6+1/1k6+1/1k10+1
 Támadás/kör: 3
 Életerő pontok: 25
 Fájdalomtűrés-pontok: 85
 Asztrál ME: immunis
 Mentál ME: immunis
 Méregellenállás: 15
 Pszi: speciális
 Intelligencia: állati
 Max. Mp.: -
 Jellem: Halál, Káosz
 Tapasztalati-pont: 255

Kránban, mágia segítségével kitenyésztett harci eb, mely messze felülmúlja egy átlagos, harcra idomított kutya képességeit. Leginkább területek őrzésére alkalmazzák őket. E fekete, égő tekintetű, egy méter marmagasságú fenevadak megfontolt és ravasz gyilkosok. Hogy egy adott területen mennyi van egyszerre, az természetesen attól függ, mennyit vásárolt a terület gazdája. A velük való találkozás maradandó élmény – legalábbis annak, aki túléli. A behatolókat elsőnek észlelő egyed (szaglásuk, hallásuk és látásuk duplája egy átlagos vadász-kutyáénak, azonkívül 20 méterig látnak infratartományban is) becserkészi és megfigyeli őket. Különleges mentális kapcsolat révén társait és gazdáját is értesíti a behatolókról.

A gazda azonban csak akkor képes efféle kapcsolat kialakítani állataival, ha járatos a Pszi Kyr metódusában. E kapcsolat segítségével képes bármely kutya érzékszerveit használni és a kutyáknak utasításokat adni. Az adott utasítás csak olyan színvonalú lehet, mint amelyet szóban is adhatunk egy ebnek (támadj! kövesd! stb.). A kutyák kizárólag gazdájuktól fogadnak el utasítást, akár szóban, akár Pszi segítségével. Erre a vásárláskor kondicionálják őket. A gazdának nem tanácsos azonban állandóan „nyitva” tartania elméjét a kutyák előtt, mert igen kimerítő minduntalan érzékelné a farka mentális hullámain – ami leginkább vad érzetek állandó közvetítését jelenti.

A kutyák igen vadul támadnak, mellső mancsaikkal és fogaikkal ejtenek sebet áldozatukon. Nyáluk – talán mondanunk sem kell – mérgező (6. szintű, azonnali hatású kínméreg). Sikertelen mentődobás esetén további 1k10 Fp sebzést jelent. Sikeres mentődobás felezi a nyál okozta fájdalmat.

A mágikus tenyésztés eredményeképpen a harci kutyák nem érzik, illetve uralják saját fájdalmukat. Ennek köszönhetően nem esnek össze Fp-ik elvesztése esetén, hanem halálig harcolnak.

Ha a megrendelő negyennél több kutyát vesz, akkor mindenképpen kerül egy vezér is a farkába, a következő harcérték módosítókkal: TÉ: +10; KÉ: +10; VÉ: +5.

Csak Kránban lehet ilyen állatokat beszerezni, áruk nyolc-tíz arany körül van. Persze, arra senki ne gondoljon, hogy két egyed beszerzése után majd maga tenyészti őket, mert (szerencsére) szaporodásra képtelenek.

Kalandozóknak semmiképpen nem ajánlott a tartásuk, mert Kránon kívül sehol nem látják szívesen e fenevadakat – bár van néhány nagyúr, aki az eredeti ár többszörösét is hajlandó lenne kifizetni egy farkáért.

Szólnunk kell e kutyák még egy különleges, jellegzetesen Kránra valló képességéről. Amennyiben gazdájuk erőszakos halállal hal, lehetősége van távozása előtt kapcsolatot létesíteni a farkával. Ekkor már nem ő érzi az ebeken keresztül, hanem fordítva – kutyái használják a gazda szemét, orrát, fülét. A kutyák, melyeket a gazda halála amúgy is sokként ér, kitörölhetetlenül rögzítik a végső képet, az utolsó ingereket. Márpedig ez a gyilkos halálos ítéletét jelenti, még abban az esetben is, ha „láthatatlanul” támadott, mivel a szaga még így is elárulhatja. Ha a gazda látja a gyilkosát, vagy csupán egyetlen idegen szag érzékelhető, akkor a kutyák csak erre az egy személyre összpontosítják gyűlöletüket, ellenkező esetben minden szóba jöhető lény veszélyben van. Addig üldözik a tettest, amíg el nem pusztítják vagy maguk el nem hullanak. Nem állhat elébük semmi, hihetetlen ideig képesek árkon-bokron át követni prédájukat. Beszélnek olyan farkáról, amely Kránból Erionig követte áldozatát. A város előtt hullottak el, a fogadásukra kivonult városőrség kezétől.

Bár egynemely arénatulajdonos is sokat adna egy-egy példányért, nehéz beszerezhetőségük miatt ritka attrakciói a viadaloknak.



Sa-quad

Előfordulás: nagyon ritka
 Megjelenők száma: 1-4
 Termet: E
 Sebesség: 90
 Támadó Érték: 75
 Védő Érték: 125
 Kezdeményező Érték: 25
 Célzó Érték: 0
 Sebzés: Fegyvertől függ
 Támadás/kör: 1
 Életerő pontok: 30
 Fájdalomtűrés pontok: 95
 Asztrál ME: 90
 Mentál ME: 90
 Méregellenállás: 10
 Pszi Képzettség: -
 Intelligencia: Kiemelkedő
 Max Mp.: Változó
 Jellem: Káosz, Élet
 Max. TP: 35 000

A közelmúltban felfedezett nemes aquir faj; Ranagol egyik sötét angyalának, a kaotikus élet urának, Methának elvakult hívei. Mivel jóval többek egyszerű halandónál, Metha pedig kevesebb „igazi” istennél, közelebbi a kapcsolatuk, mint más vallások papjainak és isteneinek. Ezért a sa-quadok a megszokottnál jóval nagyobb hatalommal rendelkeznek az istenük befolyása alá eső területen, a kaotikus életen. A Káoszt képesek felruházni az élet, az élőket pedig a Káosz jegyeivel.

Külsőjük szokatlan az Ynevet benépesítő más humanoidokhoz képest. Éppúgy fejfel, törzssel, négy végtaggal rendelkeznek, de míg más teremtmények csontváza belül, a hús és az izmok alatt rejtőzik, náluk pont fordítva van, a kemény, szelvényezett lemezekből álló csontváz kívülről borítja a mozgató izmokat és a belső szerveket. Olyanok, akár egy keményhéjú gyümölcs, külső vázukon belül már semmiféle merevítés, csont nincsen – anélkül szétfolyának, akár egy túlérett gyümölcs. A szemlélt számára leginkább csontszínű páncélos lovagnak látszanak.

A sa-quadok – más nemes aqirokkal ellentétben – csoportokban élnek. Feltételezhetően az istenük iránti tisztelet fűzi össze őket. Igyekszenek kiterjeszteni istenük befolyását mindenre, ami él – ezért a Belső Tartományokból Shackallor kitiltotta őket. Számuk a becslések szerint 40-50-re tehető. Akit megfertőztek a Káosszal, előbb-utóbb odáig torzul, hogy fanatikus követőjükké válik. Barlangjaikban sok efféle, már-már felismerhetetlen teremtménnyel találkozhat a bátor behatoló. Mindenütt Metha kézjegyét látja: a falakat torz, organikus váladék és hús borítja – ez az általuk létrehozott „valami” egész lakóhelyüket behálózza, maga is élőlény, mely nagyban segíti kultikus tevékenységüket. Általában maga Metha lényegíti át jelenlétével ezeket az élő barlangokat.



Szokatlan testfelépítésükből adódóan sokkal ellenállóbbak a fizikai hatásokkal szemben, mint más humanoidok. A légnyomással, lökéssel, robbanással sebző varázslatok és fizikai hatások nekik nem ártanak; a tűz csak 10k6 felett sebzí őket, akkor is csak 1 Fp veszteséget okoz kockánként. Szúró- és vágófegyverekkel szemben külső vázuk 10-es Sebzésfelfogó Értékkel (SFÉ) rendelkezik. Ha nincs túlütés, de a sebzés meghaladja az SFÉ-t, akkor is veszítenek Ép-t: szúrófegyver esetén 1-et, vágófegyvernél 2-t, zúzónál 3-at. Zúzófegyverekkel szemben a külső váz jóval kevésbé ellenálló, mint az acélvért, ezért ezek ellen csak 4-es SFÉ-t biztosít.

Az aquirmágián túl papvarázslatok használatára is képesek, 10.-18. Tapasztalati Szintű papnak megfelelően.

Az Élet szférája felett rendelkeznek, és a boszorkánymester Rontásait is képesek ekként használni – de minden varázslatukat megfertőzi a Káosz kézjegyé. Varázslataikat túlbujánzás kíséri, gyógyításuk nyomán az élő szervezet eltorzul: rosszindulatú daganatok fészkelik bele magukat, korcs szervek, végtagok nőnek. Nehéz lenne pontosan meghatározni, mikor, mi történik – nem is cél, hiszen a Káosz megrendszabályozhatatlan – ezért a KM-re bízuk, hogy a varázslatok miként torzulnak. Nem szabad azonban elfeledni, hogy Metha nem a Káosz, hanem a kaotikus élet ura, azaz nem maga a varázslat kiszámíthatatlan, hanem a változás, amiket az élő szervezetben okoz.

Különleges képességek:

- papvarázslatok
- boszorkánymesteri rontás
- ultralátás 120 méterig

Aquir mágia**Poklok Kínja**

Ennek a hatalomszónak a hatására az áldozat (az az egy személy akire célzottan használja és ha nincs rajta védő maszk) elveszít 3k10 FP-t és utána 10 körig harc kábultan módosítókkal küzdhet: (KÉ -15, TÉ -20, VÉ -25)

Pap varázslatok**Csapás**

Szféra: Természet, Lélek, Halál
Mana-pont: 8
Erősség: 1
Varázslás ideje: 1 szegmens
Időtartam: egyszeri
Hatótáv: 15 láb
Mágiaellenállás: -

Döbbenet

Szféra: Egyedi, Lélek
Mana-pont: 12
Erősség: 9
Varázslás ideje: 1 szegmens
Időtartam: Egyszeri
Hatótáv: 5 lábnyi távolság
Mágiaellenállás: Mentális

Egy fantom fegyver csapódik ki a pap kezéből 20TÉ-vel ha talál akkor 2k6+1 sebzés okoz.

A Varázslat nem más, mint egy éles kiáltás, amely ha az ellenfél elvétí mágiaellenállását, lehetővé teszi, hogy a zavart kihasználva Ranagol papja az összecsapásukban elsőként támadhasson, bármi volt is a kezdeményezés eredménye. Ellenfele döbbenetét kihasználva mindenképpen az övé lesz az első támadás, és megtámadott védőértékéből is levonódik -20.

Gyakorta alkalmazzák fegyveres összecsapásokban, még akkor is, ha a biztos sikerhez esetleg csak sok Mp felhasználásával juthatnak. Egy Mp-ért 1 E-vel növelhető a varázslat ereje.

Ezt a kettőt alkalmazza a papi mágiából.

Boszorkánymesteri varázslatok**Fájdalom**

Típus: Rontás
Mana-pont: 7
Varázslás ideje: 5 szegmens
Hatótáv: 20 láb
Betegség
Szintje: 1.
Hatóideje: azonnali hatású
Hatása: k6 Fp/kör, halál



A varázslattal a boszorkánymester szörnyű fájdalmat idézhet elő ellenfelében. Az áldozatba juttatott 1. szintű, idegrendszeret károsító betegség súlyossága válságosnak számít, hatása azonnali, és az érző idegeket stimulálja. Az áldozat - ha elvétette Egészségpróbáját - körönként k6 Fp-t veszít, míg meg nem gyógyítják, vagy míg életét nem veszti. A betegség akkor végez vele, ha Fp-i nullára csökkentek.

A betegség csak papi mágiával gyógyítható, azonban a fájdalom csillapítható azonnali, vagy gyors hatású, legalább 5. szintű kábítóméreggel, illetve kalánfű főzet itatásával, néhan egyszerűen az áldozat leütésével. A fájdalom csillapítás hatására az áldozat csak percenként (6 kör) veszíti el a k6 Fp-t.

A betegség szintje további 5 Mp-ért 1-gyel növelhető.

Összesen 60 mana pontja van.

Hosszú kardot használ mesterszónokon (ezek már az alap értékekkel beszámolt értékek tehát ennyije van összesen): **TÉ:** 99, **VÉ:** 161, **KÉ:** 36, **sebzés:** 1K10+3

Szerezhető tárgyak listája és leírása

Aquir védő maszkok

Nagyobb termetű aqirok állkapocscsontjáról nyúzzák le ezeket a bőrdarabokat, ennek megfelelően színük is különböző: sötétbarnától az okkerig változik. Torz maszkot vagy a torok egy részét elfedő, cafrangos szélű csuklyát formáznak. Az arcra kell felhelyezni őket, vagy legalábbis a nyak és a torok elé. Talán nem kell részleteznünk, miért is veszélyes ezen bőrtalizmánok viselete. Igaz ugyan, hogy 3-as erősítésű hatalomszavaktól óvnak, s tulajdonosuk 1. fokon megéri segítségükkel az aquir nyelvet, ám fel- és levételekor egyaránt 1k10+5 Fp veszteséget okoznak. Folyamatosan viselve óránként 2k6 Fp-t oroznak el tulajdonosuktól.

Gyógyital

Bárki aki ebből az italból iszik, meggyógyul, sebei összeforrnak, visszanyeri életerejét, akárha pap gyógyította volna meg. Az ital minden olyan erősségű betegséget meggyógyít melyre a készítéshez felhasznált MP-ok elegendőek, ám minden kórhoz más és más ital készítendő. A betegségek az ital elfogyasztása után 1k6 körön belül, utóhatás nélkül meggyógyul. Az effajta főzetek csak élőlényekre hatnak, hisz csupán bennük lakozik az Élet PrINCÍPIUMA.

1 FP – 2 MP – 5e

1 ÉP – 4MP – 1a

Maximálisan 30 MP-ig tud előállítani italt Berkenyeapó és csupán 6 adagot független attól milyen erősségűt kérnek tőle.

Az elegy

Egy sárgás massa, inkább hasonlít valami zselés anyagra mint cseppfolyós főzetre. Szaga nincs, ám folyamatosan párolog, sárgás színű gőzt húzva maga után. Az ötödik napra elveszíti képességét és használhatatlan megdermedt kocsonyává válik.