

A SÖTÉT ÉDENKERT



Írta: Tantos András

- helyszín: Uncertain, Harrison megye, Texas, Amerikai Egyesült Államok
- időpont: 1928. június 17. (hétfő)

Sachihiko "Japó George" Murata, Burt és Otto Johnson, Holt Collier, Henry Lewis, valamint Jim Tanner emlékére.

Mesélői háttér:

Wallace papa egy louisianai *bokor* (gonosz vudu pap) aki a borzasztó Ahtut szolgálja. Istene egyik bűvös idolvát keresi a Caddo-tónál, amit egy szökött néger rabszolgákból álló kicsiny, gyilkos szekta tagjai rejtettek el 1843-ban, mielőtt a Texas Rangerek lecsaptak volna rájuk. Tábort vert a Millers Pointnek hívott földnyelv erdeiben, és a szobor nyomát kutatja. Arra gondol, hogy a tó mélyén hever, ezért zombikat használ a felkutatásához, ám a dühös alligátorok rendre megtépázzák a varázsló élőholt rabszolgáit, ezért folyamatos utánpótlásra van szüksége - eddig hét környékbelivel és turistával végeztek. Emellett azonban a Fekete ébresztés nevű varázsigéhez elengedhetetlen szörnyű kotyvalék néhány alapanyagából is kezd kifogyni. Az egyik fontos összetevő a higany, ezért az egyik áldozata csónakján éjjeli látogatást fog tenni Uncertainben.

Nyomozói háttér:

Uncertain egy tágas, nyugodt, száz fő alatti település Kelet-Texasban, mely nem bír önálló tanácsai szervezettel. A hatalmas, olykor 50 méter magasra növő, spanyolmohával borított fák által szegélyezett, az azonos nevű indián törzsről elnevezett Caddo-tó vadregényes nyugati partján fekszik. A Magányos Csillag Államának egyetlen természetes tava igazi horgász- és vadászparadicsom. A még templommal sem rendelkező városkát az egyik mendemonda szerint azért nevezik így, mert a tóparton lakók annak idején nem voltak biztosak abban, hogy a Texasi Köztársasághoz, vagy az Egyesült Államokhoz tartoznak-e. Halászatból, vadászatból, favágásból és a turistákból él. Fehér és fekete lakosai is vannak, de a fajgyűlölet és a szegregáció nem olyan látványos, mint keletebbre; amíg mindenki - értsd: a feketék - tudja, hol a helye, nincs baj. A nyomozók egy egy hetes nyaralásra jöttek ide, ám Uncertain polgárai nyugtalanok, mert az elmúlt hetekben négy embernek is nyoma veszett a környéken. Legutóbb egy gazdag dallasi építésmérnöknek, bizonyos Ellwood Hodgkinsonnak. A kisvárosnak nincs rendőre, a megyei seriff pedig egyelőre csak a feje búbját vakarja, így a félelem szinte tapinthatóvá vált. A játékosok persze mit sem tudnak erről. Természetesen nem kell az üdülős bemeséléshez ragaszkodni, hisz lehet, hogy nagyon is céltudatosan érkeztek ide. Mi van, ha a csapat néhány tagja börtönviselt, és egy haldokló rabtársuk megszűgta nekik,

hogy hova ásta el a bankrablásai során szerzett zsákmányt? Az is lehet, hogy tanárok, egyetemi hallgatók, vagy csupán egyszerű természetbarátok, akik a modulban feltűnő ornitológusokhoz hasonlóan a tó páratlanul gazdag élővilágára kíváncsiak. Egyébként elég lagymatag a szezon eddig, csak a Függetlenség Napja után szokott beindulni.



Cselekmény:

Az első nap - Johnsonéknál

A nyomozók pár órája érkeztek Uncertainbe, hogy a természet szépségeit élvezzék. A Burt és Otto Johnson üzemeltette Johnsons Ranch Marina vendégei. Haszonállatokat sehol sem látni, úgyhogy nem tudni, miért nevezik ranchnek a helyet. Ha Burtöt kérdik, csak annyit mond, hogy tetszett nekik a név. A fivéreknek két komfortosnak mondható, fából épült vendégházuk van, amikben négy-négy ember fér el. Még saját árnyékszékük is van. A stég mellett hat csónak ringatózik a délutáni napsütésben, kettő közülük egy-egy 1916-os, 4 lóerős Evinrude-féle motorral van ellátva. 34 Celsius-fok van, a légmozgás minimális. Burt Johnson, az egyik tulajdonos - Ottót sajnos ágnak döntötte a malária -, valamint két vezetője, Cadmus Goodbread és John Sheffield polgárháborús kalandokat és mulatságos horgásztörténeteket mesélnek a vendégeiknek. Tavaly például volt egy 2 méteres aligátorcsuka, ami a tanya közelében szokott hűsölni, és két városi fiút is a tóba rántott. Egy befőttesüvegnyi zugwhiskey is van náluk; Johnson és Goodbread csak módjával isznak, Sheffield azonban már felöntött a

garatra, egyre kásásabb a hangja. Egy sikeres Pszichológia-próbával érezni, hogy a három férfi túlságosan is erőlteti a jó hangulatot. Váratlanul a megyei seriffhivatal ütött-kopott, fekete Ford T-modellje tűnik fel, és megáll a horgásztanya előtt. Johnson elnézést kér, és odasétál a nyúlánk, bajuszos, szemüveges seriffhez, akit láthatóan nem zavar az alkoholszag. Egy sikeres Hallgatózás-próbával ki lehet venni pár foszlányt a beszélgetésükből. Egy Hodgkinson nevű embert emlegetnek, akinek nyoma veszett a környéken. Ha elég kitartóan kérdezősködnek, a vendéglátóik bevallják, hogy az utóbbi hetekben emberek tűntek el a környéken. A dallasi mérnök egy kicsivel odébb, Thomas Delaney vadásztanyáján szállt meg. Burt Johnson hamarosan bosszankodni kezd. Nem tudja megmérni az öccse lázát, mert nem találja a lázmérőjüket. Hiába teszik tűvé a házat, nem sikerül rábukkanniuk. A férfi szitkozódik egy kicsit, majd figyelmezteti őket, hogy Bernice fenséges vacsorája után nem ártana lefeküdniük. Egy közelben ülő szalagos bagoly kísérteties huhogására közelítik meg a szállásaikat - a pityókás Sheffield szerint úgy hangzik, mintha azt kérdezné, "Who cooks for you?" A házigazdák még beszélgetnek egy kicsit a petróleumlámpákkal megvilágított, széles teraszon. Éjszaka az uncertaini kutyák félni kezdenek valamtől, és eddig soha nem hallott ribilliót csinálnak - 0/1 ÉPE.

A második nap - Különös történések

Az örökifjúnak tűnő Goodbread 5 órakor kelti a társaságot, hisz vár a tó és a halak. Ezután vizet húz a kútból, hogy megmossa az arcát. Ha megdobják az Észrevételüket, feltűnhet nekik, hogy az éjszaka során nyomuk veszett a vendégházaik ajtaja melletti hőmérőknek. Sheffield és a beteg kivételével mindenki talpon van már, és Mrs. Williams szalonnás rántottát készít nekik reggelire. Az öreg horgász a vendégekre bízza, melyik csónakkal mennek. A festővászonra kívánczó tavon lépten-nyomon különféle gémekeket, kócsagokat és vadkacsákat látni. Vezetőjük hamarosan felhívja a figyelmüket a tó egyik leghíresebb lakójára: a Vén Sam nevű, Sam Houstonról (a híres texasi hazafiról) elnevezett aligátorra. A 4,5 méter hosszú állat lustán sütkérezik az egyik nagy sziget fővenyén. Az ősz néger vigyorogva tréfálkozik, hogy ideje volna már kilőni, mert lehet, hogy az eltűnt vadászok és horgászok némelyike az ő bendőjében végezte, de olyan a bőre, mint egy hadihajóé. Kék harcsát, naphalat, pisztrángsügért és csukát is foghatnak. A kapitális zsákmányra vágyók megpróbálkozhatnak a Caddo-tó két óriásának: a kanalas toknak, vagy félelmetes kinézetű aligátorcsukának a horogra akasztásával is. Ebédidőben - Cadmus lányának főztje egyszerűen isteni -, egy zugwhiskey-t áruló fiatalember, Duncan Tarbox is feltűnik a ranchen, a színtelen, tüzes ital kvartja 50 ¢. Estefelé pedig - minden bizonnyal a nyomozók nagy meglepetésére - egy őszes hajú ázsiai csónakja köt ki a mólónál. A jövevény nem más, mint "Japó George", azaz George Murata, a férfiak cimborája a túlpartról. Sheffield a kései vendég láttán hazamegy - nem

kedvelik egymást. A mooringsporti kisöreg a látogatás során szóba hozza majd, hogy hetekkel ezelőtt három olajmunkás is eltűnt az egyik vízi olajkútról a louisianai oldalon. Azt is megemlíti, hogy idefele jövet mintha dobszót hallott volna az erdőből. Éjjel a kutyák ismét zajongani kezdenek - 0/1 ÉPE.

A harmadik nap - Távoli dobszó

Reggel Johnson jó hírrel fogadja őket. Nem messze fogott egy méretes keselyűteknőt, ezért ebédre finom teknősleves lesz. A mosóteknő méretű, agresszív, prehisztorikus jószág egy hatalmas, kövekkel lesúlyozott bádogdézsza alatt várja a sorsát. 10 óra tájt Isaiah Warren, a helyi szatócsbolt tulajdonosa is meglátogatja Johnsonékat, és mérgesen újságolja,



hogy az éjjel betörték az üzletébe, és elvitték az összes hőmérőt és Neon Fire Fly csalit, valamint két doboz Winchester töltényt. Sheffieldnek van egy ilyen modern, műanyag csalija, megmutathatja a nyomozóknak; különlegessége, hogy néhány unciányi higanyt is tartalmaz. A bolt Uncertain központjában van, úgy húsz percnyi gyaloglásra a ranchtól; a teraszán fehér és színesbőrű helyiek ácsorognak és beszélgetnek, miközben a befestített ajtót bámulják.

Mary, Warren állapotos, csontos arcú neje, karján egy sivalkodó babával, a bejárat melletti hintaszékben üldögél. A zsúfolt polcokon a gyökérsörtől a farmernadrágon át a zseblámpáig minden megtalálható. Ha valakinek sikerül megdobnia a Nyomolvasását, egészen az erdőig követhetik a tettesek lábnyomait, ott azonban már kifog rajtuk a sűrű bozótos. Az is feltűnhet nekik, hogy a seriff autója is a közelben parkol. Az uncertainiek elmondása szerint tegnap délután óta áll ott, és Joseph Pipkin seriff biztos a köddé vált nagyvárosi fickót keresi az erdőben. Thomas Delaney, Hodgkinson vendéglátója is itt van, ha akarnak, válhatnak vele pár szót. Szomorú, mert a dallasi visszatérő vendég volt, vaddisznóra



és fehérfarkú szarvasra szokott vadászni. Lehet, megmarta egy kígyó, vagy felöklelte egy vaddisznó, esetleg egy alligátor támadta meg. Egy jóképű, szalmakalapos, fekete legény itt közbekotyog, hogy tavaly volt egy vadász, aki felakasztotta magát a nadrágszíjával. Ekkor két kirívóan elegánsan öltözött jövevény érkezik, és áll meg a tömeg mellett egy 1920-as, zöld színű Texan automobilon: Dr. Paul Broderick és Wesley F. Shepherd néven mutatkoznak be; az előbbi a Yale Egyetem tanára, az utóbbi pedig a közeli Karnack városkájának gyermekeit oktatja. Hivatásos és amatőr ornitológusok, akik a kihálófélben lévő királyharkályt keresik. A Jenki doktor John James Audubon, a híres, művészhajlamú, múlt századi ornitológus gazdagon illusztrált könyvét: az Amerika Madarait szorongatja a hóna alatt, és megmutatja nekik, hogy néz ki a keresett állat. De a helyiek csak a vállukat vonogatják. A páros délután 4 körül a ranchen is feltűnik, Cadmus Goodbreaddel, a kis Uncertain legőregebb lakójával szeretnének szót váltani. Neki is megmutatják a harkályfaj képét, az öreg halász arca pedig kivirul. Jól ismeri a "piros sipkás úristenmadarat", fiatalkorában sokszor látta a tóparti fák törzsén - egyszer még az ízletes húsból is evett -, de az utóbbi években egy példány sem került a szeme elé. Sheffieldnek azonban rémlik egy ilyen madár, talán egy hónapja látta, a keletre található, Millers Point nevű földnyelv közelében. Shepherd belelapoz a könyvbe, és megmutatja neki a gyakori kontyos feketeharkály képét, hátha azzal tévesztette össze, de a rusztikus halászember határozottan állítja, hogy a másikat látta, csak annak nem vörös volt a feje búbja, hanem fekete - vagyis a könyv alapján egy tojó volt. Olyan hangja volt, mint egy kis játéktrombitának, mondja. A két izgatott madarász azonnal megkéri, hogy vigye őket a helyre, és 5 \$-t ajánlanak fel neki, mire mindhárom férfi elfütyenti magát. Lepakolnak a ranch tágas teraszán, átöltöznek, és hamarosan útnak is indulnak az egyik evezős csónakkal. Vacsorájában a nyomozók hatalmas kiabálást és sikítozást hallanak a közelből. Johnson felismeri a szomszédasszony, Mrs. Cartwright hangját, és sietős léptekkel a házuk felé veszi az irányt. Ha utána erednek, kiderül, hogy a szomszéd fogalma itt relatív, mert tíz percbe tellik, mire feltűnik a család rozoga, egyszobás rönkháza. Három síró gyermeket pillantanak meg, akik az ájult anyjukat, Agatha Cartwrightot vonszolják ki az erdőből. Az egyik fiúcska hajában tollak vannak, és csak azt hajtogatja, hogy Sammy még odabent van. Ha bemerészkednek a fák közé, egy sikeres Hallgatózással zümmögés üti meg a fülüket. Ha követik, egy szőke, rongyos ruhájú, kilencéves forma kislány fejtelten, kihálófélben lévő hullájára bukkannak, amit már lepnek a legyek - **0/1d4+1 ÉPE**. A gyerekek apja, Travis olajmunkás, nincs odahaza. Robert - a maga 11 évével a legidősebb - elmeséli, hogy cowboyost és indiánost játszottak, amikor Mr. Meixner tűnt fel a fák között, és egy ismeretlen, nagyon ijesztő fekete ember is vele volt. A dühtől remegő, falfelhér Johnson itt megjegyzi, hogy Carl Meixner egy helyi, akit legalább két hete keresnek. A szipogó Robert tovább meséli, mi történt: a vigyorgó, csúf fekete megdobta az öccsét egy kővel, majd elkapta a ruháját, Mr. Meixner pedig felemelte a nála lévő baltát, és levágta Sammy fejét. Goodbread és

a lánya is megérkeznek, Johnson pedig megkéri a játékosokat, hogy segítsék a ranchre cipelni az asszonyt, hogy el tudja vinni Turner doktorhoz, a karnacki orvoshoz - a szerencsétlen nő végül magához fog térni, de professzionális segítség híján sokáig katatón állapotban lesz majd. Opal Cartwright, Robert hüppögő, szöszeke ikerhúga megjegyzi, hogy három napja nem tudott elaludni, és az ablakon át látta, hogy Mr. Meixner alvajár a házuk előtti úton, ahogy a Joe bácsikájuk is szokott. Egy nagy fehér kutya loholt a nyomában, meg is harapta a lábát, de a férfi észre se vette, és bevonszolta maga után a fák közé. Ha valaki Nyomolvasással próbálkozik a gyilkosság helyszínén, egészen a fövényig követheti a vérnyomokat, de balszerencséjére egy tucatnyi állatból álló, fenyegetően rőfögő vaddisznókonda keresztezi az útját. Ha lövöldözni vagy hangoskodni kezd, a felezett Szerencse-próbájától függ, hogy egy villogó agyaráú kan nekiront-e. Ha kijut a partra, tudatosul benne, hogy a gyilkosok csónakon menekültek iszonyatos trófeájukkal.

Megjegyzés: A madárlesre indulók soha nem térnek vissza. Késő szürkületig harkályodukat kerestek a Millers Pointnál lévő rengetegben, és már vissza akartak indulni a horgásztanyára, mikor összetaláltak a vudu pappal és a zombijaival. Az élőholtak felborították a csónakot, majd foglyul ejtették, és a teremtőjük közeli tanyájára cipelték a három férfit. A legmagasabb Hallgatózással megáldott nyomozó tehet egy próbát, hogy meghallja-e a túlpartról jövő dobolást - **0/1 ÉPE**.

A negyedik nap - A sötét édenkert

Éjjel 3-kor távoli lövöldözésre riadnak fel. Ha kocsiba szállnak, és követik a hangot, mely Uncertain túlfeléről jön, először is két autót pillantanak meg, amik mögött három fehér leplek figura ütlegel egy embert. Egy negyedik a földön ül, és a vérző vállát szorongatja. A megyeszékhelyi Ku Klux Klán tagjai, akik azért utaztak ide Magasztos Küklopszuk parancsára, hogy ellássák a bűnöző Tarbox család baját - a rettegett szervezet ugyanis a szesztilalom egyik legnagyobb támogatója volt. Az arctalan alakok roppant agresszívek, csak az egyre nagyobb számban összegyűlő helyiek láttán higgadnak le kissé. A művelt vezetőjük a Tizenkét Rém egyikeként mutatkozik be, és dagályos beszédet intéz a tömeghez, miszerint a Láthatatlan Birodalmuk keresztes lovagai kíméletlenül le fognak csapni azokra, akik megsértik az Úr és Amerika törvényeit, mert övék a büntetés és a rend fenntartásának joga, és az igaz ügyet szolgálják, nem magukért, másokért. Búcsúzóul még megemlíti, hogy reméli, mindenki a demokrata jelöltekre szavaz majd. Az illetőt egyébként Alan Monroe-nak hívják, foglalkozását tekintve látszerész. A marshalli Klán Klaliffja, vagyis alelnöke, és militáns absztinens, akinek egyetlen fia Tarboxék rendszeres vásárlója volt, míg le nem bukott. Követői még egy utolsót rúgnak a földön heverő Duncanbe, majd békén hagyják. Egy sikeres

Észrevétel-próbával egy furcsa pisztolyt vesznek észre a porban: egy német Luger az, aminek a markolatába a Hodgkinson név van gravírozva - Delaney elmondja, hogy a gazdája a francia hadszíntéren szerezte. Több klántag is azt mondja, hogy Duncannél volt, és egy sikeres Pszichológia-próbával kiderül, hogy igazat beszélnek. Tarboxot csúnyán megverték, szédül és folyik a vére. Azt motyogja nekik, hogy egy támadó az öccse, Jim után szaladt. Ketten voltak csak otthon, a többiek a lepárlónál ügyködnek. A pisztolyt a Taylor-szigeten találta. Néhány helyi ellátja a fiú sebeit, a Klán tagjai pedig autóba szállnak, és elhajtanak, hogy megkeressék a társukat. Fél 9-kor egy zord Texas Ranger fekete T-modellje gördül be a városba, és parkol le a bolt előtt. A férfi Garlandból utazott ide, Virgil Maitlandként mutatkozik be, és az eltűnések ügyében nyomoz, de villámgyorsan a fülébe jut a betörés, a gyermekgyilkosság és a verekedés híre. Hamarosan a nyomozók szállásán is megjelenik, hogy kikérdezze őket és a személyzetet. Ezután a Cartwright famíliát és az éjjeli verekedés sérültjét akarja kihallgatni. Tudni kell róla, hogy már a rajongva szeretett nagyapja is a szervezet tagja volt. Sőt, 1843-ban még valami borzalmas kultusz elleni harcban is részt vett, vagyis Virgil tudja, hogy a Caddo-tó régen véres, hajmeresztő események színhelye volt. Szükség esetén meg is osztja a nyomozókkal, amit tud (története a modul végén). Burt Johnson aggódni kezd Sheffieldért és a madarászokért, mert még mindig nem tértek vissza. Az eddig hallgatásba burkolózó Ranger szerint ideje szisztematikusan átfésülni a környéket.

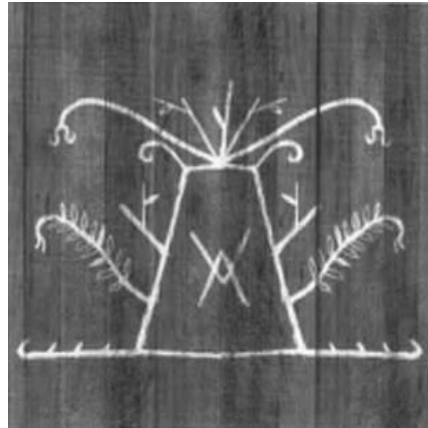
Megjegyzés: Két felfegyverzett klántag is a közelben maradt, az eltévedt társukat keresik. Uncertainbe ódzkodnak visszamenni, ezért tesznek néhány kört a tó körül az automobiljukkal. A csuháik a csomagtartóban hevernek. De ha megtudják, hogy egy "nigger" megölt egy fehér gyereket, négy tucatnyi bosszús, állig felfegyverkezett fehér csuklyással fognak visszatérni.

A Taylor-sziget:



A különféle fajú békák kuruttyolásától lármás szigetet a településtől északra találják, egy korhadt fahíd köti össze a parttal. Sűrű erdő borítja, ezért nehéz az előrejutás. Ha a nyomozók használják a Nyomolvasásukat, néhány tucat méter után dulakodás nyomaira

bukkannak, de a csapa folytatódik. Ha követik, negyed óra múlva egy irtásra bukkannak, ahol egy lepárló áll. Sehol egy teremtetett lélek, de egy sikeres Észrevétel-próbával alvadt véryomokat találnak a földön és a hordókon - **0/1 ÉPE**. A *bokor* rajtaütött a Tarbox fivéreken, és mindhármukat megölte. Az irtásról öt ember lábnyoma halad a keleti tópart felé, és észreveszik, hogy az egyik csak egy cipőt visel. Egy megdobott Ötlet-próba után arra a felismerésre jutnak, hogy négyük súlyos terhet cipelt. Ha átkutatják a szigetet, előbb-utóbb Pipkin seriff több napos holttestére is megtalálják, akit egy gyapotszájú kígyó mart halálra; a pulykakeselyük már kikezdték a hullát - **0/1d3+1 ÉPE**. A Jim Tarbox nyomába eredt klántag szemtanúja volt a járkáló holtak feltűnésének, és ideiglenesen megőrült. A szigeten bolyong, és bármikor megtámadhatja a csapatot. Egy újabb Észrevétellel felfigyelnek az egyik évszázados amerikai mocsárciprusra, melynek a kérégebe valamikor régen egy különös jelet vésett valaki. Ha valamelyik játékosnak sikerül megdobnia az Okkult-próbáját, ráeszmél, hogy a vudu vallásban használatos *vevékre* emlékeztet - **0/1 ÉPE**. Egy sikeres Cthulhu-mítosz-próbával meg lehet állapítani, hogy Ahtuhoz köthető.



Millers Point:

A tó északi partjának erdős földnyelve veszedelmes hely, ezért ritkán eveznek át ide a vadászok. Sok a mérgeskígyó és az alligátor, és az aljnövényzet is embert próbáló, ezért a Nyomolvasás értékét felezni kell. Egy sikeres Észrevétel-dobással egy újabb, friss *vevét* pillanthatnak meg az egyik fa törzsén, befelé haladva pedig egyre szaporodnak az ilyen nyugtalanító vésetek - **0/1d2 ÉPE**. Ha alkonyat táján jönnek, könnyebb dolguk van, mert csak a dobolást kell követniük, ami egy sikeres Hallgatózás-, valamint egy Tájékozódás-próbát igényel. Wallace papa a sötétség beálltával csónakba száll, hogy a zombijait irányítva kutasson a szentségtelen idol után.

A *bokor* tábora:

A tábort 1d3 jól álcázott acél farkascsapda védi, felfedezésükre csak akkor van esély, ha a nyomozó Észrevételének felfelé kerekített tizedét szembeállítjuk a *bokor* Elrejtésének a tizedével az Ellenállási táblázaton. Ha a kiszemelt áldozatnak nem sikerül megdobnia, 1d4 ÉP-t sebződik, és mindenképp felriasztja a táborban lévő, vagy a közelben cserkelő fekete varázslót. A nagyjából 15 méteres átmérőjű tisztás közepén egy 2 méteres, nádból, ágakból és

kidőlt fatörzsekből készített szárnyéket talál. Előtte egy tűzhely feketélik, ami mellett faragott nyársak hevernek. A föld alatt egy pokrócra, egy ócska bőröndre és egy nagy vászonzsákra bukkanhatnak; az előbbi két megkezdett doboz Winchester töltényt, gyufát, néhány rongyos ruhaneműt, egy zacskó különös port, illetve 10+1d10 \$-t tartalmaz, fém pénzben, míg az utóbbiból egy primitív dobót halászhatnak elő. Egy sikeresen megdobott Ötlet-próbával rádöbbenhetnek, hogy emberbőrrel van bevonva - **0/1 ÉPE**. Tarboxék néhány zugwhiskey-vel teli befőttesüvege mellett egy egyszerű horgászbotot is találnak, amin egy hajlított szeg a horog. Egy felfordított kosár alatt két vörösfülű ékszerteknős motoz. Az egyik tartóoszlopnak egy kisbalta van támasztva. Kicsivel arrébb egy kisebb bogrács áll, amiben valami zavaros, bűzös kotyvalék éktelenkedik. Ez a Fekete és a Szürke ébresztéshez szükséges varázsfőzet, összetevői a következők: a már említett higany, kígyóvér, mérges szömörce, csattanó maszlag, alkohol, a vudu pap vizelete, selyemkóró, a zacskóban található porított kecskeszarv, valamint egy gyermek agyvizet. Ha átvizsgálják a tisztást, az ellopott hőmérők és horgászcsalik maradványaira is rábukkannak. Ezen kívül néhány szétdobált emberi csont hever az avarban, köztük egy gyermek feltört és lehúsolt koponyáját - **0/1d3 ÉPE**. Egy sikeres Ötlet-próba után rájöhetnek, hogy azokon a nyársakon nem csak halakat sütöttek - **1/1d6 ÉPE**. A tágra nyílt szemű, nyárfalevélként reszkető Broderick doktor a szárnyék mögötti fák egyikéhez van kötözve, száját egy ronggyal peckelték ki. Ő a *bokor* mágikus élestára; a varázsló ugyanis rájött, hogy az ornitológusnak átlagon felüli (15-ös) az AKR-je. Szemtanúja volt Wallace papa szörnyű lakomájának és ceremóniáinak, ezért megtébolyodott. Mögötte hat sekély sír domborul, melyek Sheffield, Shepherd, Hodgkinson és a három Tarbox fivér: John, Henry és Jim késszúrásokkal tarkított, vagy golyólyuggatta holttesteit rejtik - **0/1d3 ÉPE**. A varázsló mindegyikből élőholt rabszolgát akar csinálni.

Napközben 65% esély van arra, hogy Wallace papa és a teremtményei a táborban tartózkodnak. A pap minden reggel magára mondja az Oltalom a húsnak varázsigét, melyhez 6 Mágia pontot használ fel, ezért 6d6 - a konfrontáció idején 36 - pontos páncélja van. Jelenleg négy zombi felett van hatalma: Meixner és a három egyre rosszabb állapotban lévő olajmunkás. Bíz a feketemágiájában, ráadásul még van 1d2 zombira elegendő rituális folyadék a bográcsban. Viszont a Szürke ébresztéssel teremtett élőholtak 25% eséllyel őt is megtámadhatják. Ha egy ilyen zombi épp nem harcol valakivel, minden második körben dobni kell erre az összegre, különben a *bokort* támadja meg. Egy a sírjából kikelő, férgekkel és földdel borított, gyomorforgató hulla szörnyű, istentelen látvány - **1/1d10 ÉPE**. Wallace papa ravasz és könyörtelen ellenfél, de ha netán mégis rosszul áll a szénája, a parton elrejtett ladikjához fog igyekezni, hogy néhány nappal később bosszút álljon a csapaton.

A *bokor* megöléséért 1d6 ÉPE-pont jár, élve elfogásáért már 1d8. Továbbá minden zombi elpusztításért 1-1 ÉPE-pontot kaphatnak.

Lehetséges folytatások:

A *bokor* által keresett bálvány a tó egyik szigetén van elásva, gonosz esszenciája pedig megfertőzte a körötte álló fák némelyikét. A növények torz öntudatra ébredtek, és emberi hús és vér után vágyakoznak. Sajnos a sziget néhány helyi gyermek kedvenc horgászhelye.

Egy szörnyű entitás kezdi el becserkészni a nyomozók szeretteinek egyikét: egy fürtelem, melyet a Mítoszban járatosak csak Ahtu Álarcának neveznek. Egy rettenetes, csupafog maszk, amit mintha nem evilági fából faragtak volna, valójában azonban él. Egy szimbióta, mely rátapad az ember arcára, és beleágyazódik az eleven húsba, aztán rettenetes lidércnyomásokkal kínozza az áldozatát, aki végül a Külső Isten kannibalisztikus hajlamú, szinte elpusztíthatatlan szolgájává válik.

Néhány hét múlva egy különös csapat tűnik fel Kelet-Texasban: egy fiatal, kampókezű belga kalandor, akinek a neve Leopold Blavier, és három hegybarázdált, ébenfekete izomkolosszusból álló kísérete. A fehér férfi a Belga Kongóban vadászva ismerkedett meg Ahtu borzalmas hitével, mikor egy öt tisztelő törzs fogságába került, és a *bokorhoz* hasonlóan a hagymázás látomásai vezették ide. Ismerte Wallace papát, Baton Rouge-ban együtt vezették az ottani szekta szörnyű áldozati szertartásait. Megtalálják a bálványt, és ha még él, kiszabadítják a vudu papot a börtönből, majd a csapat nyomába erednek. Blavier ismeri a távoli helyekre átjárót nyitó varázsigét, így lehet, hogy a balszerencsés nyomozóknak hamarosan Nyarlathotep szörnyű avatárja előtt kell számot adniuk a bűneikről.

Cselekményvázlat:

1. nap: érkezés, a hiányzó lázmérő, éjjeli kutyaugatás
2. nap: a hőmérők eltűnése, Murata látogatása (eltűnt olajmunkások, dobszó), kutyaugatás
3. nap: a betörés, a madárkutatók feltűnése, a kis Sammy Cartwright halála, Sheffield és az ornitológusok eltűnése
4. nap: a Ku Klux Klán látogatása, a Texas Ranger érkezése

NJK-k, szörnyek:

Burt Johnson:

A középkorú, borotvált arcú, kissé görnyedt, szőke férfi az idősebb testvér. Minnesotaiak, 1908-ban érkeztek ide, hogy gombalapanyagnak való kagylókat keressenek, és egy üzemet nyissanak. Végül azonban egy halásztanyát építettek, ami kényelmesebb kenyérkeresetnek bizonyult. “Horgászbótból és puskából élnek”, ahogy mondani szokta. Foltzott kertésznadrágot, alatta pedig piros kezeslábast visel, és állandóan pipafüst lengi körül, amitől a hangja karcos. Távoltartja a szúnyogokat, mondja. Alapvetően vendégszerető és joviális ember, olykor azonban elgondolkodik azon, hogy vajon jó döntés volt-e Texasba jönni. Oldalán egy revolver feketéllik. Mindenben a nyomozók segítségére van, de holmi ördögi, természetfeletti dolgok hallatán visszavonulót fúj. Öccse, Otto nagyon hasonlít rá, csak soványabb, beesettebb arcú, és több napos borostája van.

Cadmus Goodbread:

A kackiás bajszú, igen beszédes, de az angolt törő néger férfi a múlt században még rabszolga volt. Marshall, a megyeszékhely szülötte, és a polgárháború veteránja, mert a konfliktus kitörésekor követte a “drága, ifjú Spencer gazdáját” a 3-as lovaskatonák közé, hogy a Konföderációért küzdjön, és állítása szerint jó néhány kékmundérost leterített. 87 esztendő nyomja már a vállát, de a reumától eltekintve kutya baja, két évtizedet is letagadhatna. Két éve például megvert egy másik, fele ilyen idős feketét, amiért az Tamás bátyának nevezte, mert fehér barátai vannak. A temérdek barázdával szabdalt arcából meleg, barátságos tekintet szemléli a világot, a tenyere pedig olyan kérges, mintha egy fával fogna kezét az ember. Magas, szikár alakján kopott kertésznadrág feszül, mely alatt piszkos, fehér inget visel, fején pedig egy zsíros, fekete, viharvert kalap éktelenkedik. Igazi öreg vidra, aki úgy ismeri a tavat, mint a tenyerét, ezért Burt őt ajánlja vezetőnek. Özvegyember, hét gyermeke élte meg a felnőttkort, akik Bernice kivételével szétszóródtak a négy égtáj felé. Ő már csak akkor hagyja el Unceraint, ha veterántalálkozókra megy. Kis faháza a vegyesbolt mögött található, közel a vízhez.

Bernice Williams:

Cadmus negyvenes, megviselt arcú, kövérkés lánya - egykori gazdájának a menyasszonya viselte ezt a nevet -, aki Johnsonék házvezetőnöje. Ő is özvegy, a férjét egy kockajáték során döfték le a louisianai Oil City egyik ivójában. Remek szakácsnő. Bő szoknyát visel

zsrípecsés, fehér pöttyös kék inggel, a fején pedig kendő fehérlik. Hithű keresztény, de néhai anyósa révén lehet némi fogalma a louisianai vudu vallásról. Apjával él.

John Sheffield:

Barna, göndör hajú, pocakos férfi, aki a harmincas évei végét taposhatja, és akin örök nyomot hagyott a himlő. Innen távolabb, Hallsville-ben született, de “sok haragosa vót abba a városba, oszt elgyütt az asszonnyal.” Évek óta járja a tavat, jól ismeri, és éjszaka sem téved el. Dalos kedvű ember, mély, dörmögő baritonját messziről hallani. Texasi módra, vontatottan beszél. Kimondottan barátságos alak, bár szeret lódítani. Gyakorta a pohár fenekére néz, ez leginkább a szeme fehérjén látszik, ami már sárgásra színeződött. A Johnson fivérek alkalmazásában áll, és a munkaadóihoz hasonlóan öltözködik. Egyedül a fekete keménykalapja rí ki Uncertain utcáin. A város Marshall felőli részén lakik, nemrég elhunyt felesége a birtok végében alussza örök álmát.

Duncan Tarbox:

Egy langaléta, hegyes állú, vörösseszőke hajú, huszoneves fiatalember szalmakalapban, lyukas ingben és kopott farmernadrágban, akit rákvörösre égetett a texasi napsütés. Mezítláb járkal, ízig-vérig szegény fehér szemét. Apja máfél éve a halálsoron ül, miután egy vita hevében agyonverte az anyját. Alig több, mint fél esztendeje még szűkösen, alkalmi munkákból éltek a három fiútestvérével, míg eszükbe nem jutott, hogy a zugfőzés sok pénzt hoz a konyhára; azóta egy lepárlót üzemeltetnek a közeli Taylor-szigeten, és egyre több a vásárlójuk megyeszerte. Még a törvény helyi emberei is rendszeres kuncsaftjaik.

George Murata:

A Johnson fivérek és Goodbread régi cimborája, két államban csak “Japó George” néven ismerik a hatvanas évei végén járó japán férfit, akinek a horgásztanyája a tó louisianai oldalán, Mooringsportban van. Vidám, ráncos arcán látni, hogy frissen borotválkozott, rövidre nyírt fekete hajába tengernyi ősz szál vegyül már. Változatos élete során potyautas, hadihajó-szakács és gyöngyhalász is volt, és beutazta a fél országot. Sokat tudna mesélni, az egyszerű, kopottas ruhákat visel: felgyúrt ujjú fehér inget és nadrágtartós kék farmernadrágot, fején fehér Stetson kalap virít.

Isaiah Warren:

Korán kopaszodó, alacsony, vékonydongájú, nős férfi, aki szemüveget visel, és harminc múlhatott. Kockás inget, barna szövethadrágot és fehér kötényt hord. Beszéde műveltségről árulkodik, de ugyanolyan vontatott, mint a helyieké. Az első dolog, ami az emberben megragad vele kapcsolatban, az, hogy nagyon szőrösek a karjai. Szereti a dámajátékot, de ha nincs vásárlója, üres üvegekre szokott lövöldözni. Korábban volt egy meglehetősen kövér mosómedvéje is, de tavaly megdőglött. A kikészített bőre fel van szögelve a pult fölé.

Thomas Delaney:

A tűzvörös hajú, fiatal, vállas, kék szemű vadász a Delaney Lodge tulajdonosa. A környéken született, és mivel harcolt a világháborúban - hazudott a koráról a toborzótisztnek-, jól megértette magát a szintén hadviselt Hodgkinsonnal. Egyszerű lélek, nagyon sajnálja, hogy a kedvenc vendége már soha nem fogja elejteni azt a környéken csak Fantomként ismert vén, ördögien ravasz, 18 pontos bikát, amire már évek óta fáj a foga. A vadászháza tele van vaddisznó trófeákkal, ezt az állatfajtát csak a kondérban hajlandó elviselni. Ezen kívül még egy ismertetőjegye van: állandóan egy régi spanyol ezüstérmét pöckölget fel-alá. Egyszerű, elnyűhetetlennek szánt ruhákat visel.

Dr. Paul Broderick:

Barna öltönyt viselő, középen elválasztott hajú, vékony bajszú, idősebb, barna férfi, aki az akcentusa alapján északkeletről jöhetett. Elpuhult városi fickónak tűnik, de a kép csalóka, a terepmunka a mindene, és mindig jól fel van szerelve. Amint mód van rá, átöltözik, és ilyenkor szinte elválaszthatatlan a távcsövtől. Kezén jegygyűrű csillan, amit a vadonba készülve mindig le szokott venni.

Wesley F. Shepherd:

A karnacki elemi iskola szigorú tanára korán kopaszodni kezdett, ráadásul magas orrhanggal áldotta meg az ég, ezért némileg komikus hatást kelt - nebulói legnagyobb öröme, akik rendszeresen kifigurázzák a háta mögött. Egyébként egy fiatal, jókötésű férfi benyomását kelti, aki gyermekkor óta a madarak, különösen a harkályfélék szerelmese, ugyanis sokáig gondozott egy sérült karolinai küllőt, ami majdnem a macskája bendőjében végezte. Nős, feleségével négy gyermeket nevelnek. Szürke öltönyt hord fehér inggel, fejét divatos fedora védi a Nap hevétől.

Az örült klántag:

A nagydarab, fehér leples, fiatal férfit Bill Grahamnek hívják, három évig szolgált a haditengerészetnél, ahol rendszeresen boksztolt. Most ácsként keresi a kenyerét. Wallace papa zombijai láttán elveszítette az eszét, és összevissza bolyong az tóparti erdőben, ellenségnek nézve mindent és mindenkit.

ERŐ: 14 FIZ: 13 MRT: 15 INT: 10 AKR: 10 ÜGY: 10

MGJ: 10 MŰV: 11 ÉPE: 40 ÉP: 14

Mozgás: 8

Sebzésbónusz: +1d4

Fegyverek: Ököl 75%, sebzés 1d3+sb

Képzettségek: Észrevétel 35%, Hallgatóság 45%, Kitérés 45%

Virgil Maitland:

A Texas Ranger egy köpcös, sötétbarna hajú, negyvenes férfi. Arca marcona és viharvert, busa szemöldöke alól zöld szemek csillannak, húsos orra alatt pedig tekintélyes rozmárbajusz díszel. Széles mellén az ezüst ötpesősből vert csillag szikrázik a napsütésben. Szürke zakót, fehér Stetson kalapot, khakiszín inget, valamint szürke nadrágot visel. Egy pisztolytáskában lévő revolvert is látni az oldalán. Kevés szavú, reszelős hangú, tekintélyt parancsoló ember. Egy forrongás, egy Ranger, ahogy a régi frázis mondja. Hasznos szövetséges.

ERŐ: 14 FIZ: 14 MRT: 11 INT: 13 AKR: 13 ÜGY: 14

MGJ: 10 MŰV: 11 ÉPE: 65 ÉP: 13

Mozgás: 8

Sebzésbónusz: +1d4

Fegyverek: .38-as Smith & Wesson revolver 80%, sebzés 1d10

Ököl 75%, sebzés 1d3+sb

Birkózás 40%, sebzés speciális

Fejelés 60%, sebzés 1d4+sb

Képzettségek: Autóvezetés 35%, Cthulhu-mítosz 2%, Észrevétel 45%, Hallgatózás 40%, Jog 35%, Kitérés 30%, Lopakodás 50%, Meggyőzés 55%, Nyomolvasás 65%, Pszichológia 60%, Rejtőzés 50%, Tájékozódás 45%

Wallace papa (0/1 ÉPE-pont):

A *bokor* egy ötven körüli, átlagos magasságú, cingár néger. Barna porkabátja alatt semmit sem visel, így jól látszik, hogy az egész felsőtestét rémes hegek borítják. A férfi bal lába térdből hiányzik, egy müláb helyettesíti, de ez elsőre nem látszik. Szürke nadrágját egy kötélrabbal hurkolta össze. Sűrű, erősen őszülő hajába tollakat tűzött, nyakában pedig két feszület, egy ezüst zsebóra, illetve madár- és rágcsálókoponyák lógnak.

ERŐ: 10 FIZ: 15 MRT: 12 INT: 15 AKR: 17 ÜGY: 12

MGJ: 9 MŰV: 10 ÉPE: 0 ÉP: 14

Mozgás: 7 (falábú)

Sebzésbónusz: -

Fegyverek: Winchester puska 50%, sebzés 2d6

Kés 60%, sebzés 1d4

Képzettségek: Cthulhu-mítosz 40%, Elrejtés 60%, Észrevétel 60%, Hallgatózás 60%, Kitérés 30%, Lopakodás 70%, Rejtőzés 70%, Úszás 30%, Vezetés (Csónak) 40%

Varázslatok: Kapcsolat Ahtuval, Vúr jel, Fekete ébresztés, Szürke ébresztés, Végtagfonnyasztás, Szellemváltás, Erőcsapolás, Oltalom a húsaknak, Gyötrellem

A bokor zombijai (1/1d8 ÉPE-pont; ha jól ismerték, 1/1d10 ÉPE-pont):

ERŐ: 16 FIZ: 16 MRT: 11 AKR: 1 ÜGY: 7 ÉP: 14

Mozgás: 6

Sebzésbónusz: +1d4

Fegyverek: Nagy bunkó 25%, sebz 1d8+1+sb

Vért: a nyársaló fegyverek csak 1 pontot sebeznek rajtuk, a többié feleződik

Veszélyes állatok:

Keselyúteknős:

Ez a félelmetes kinézetű élő kövület csak akkor jelent igazi veszélyt, ha a leshelye közelében nyúlnak, lépnek, vagy zuhannak bele a vízbe. Olyankor támad, és egy nagyobb állat könnyen leharaphatja az ember kezét.

ERŐ: 16 FIZ: 10 MRT: 15 AKR: 7 ÜGY: 3 ÉP: 13

Mozgás: 4/4 úszva

Sebzésbónusz: +1d4

Fegyverek: Harapás 60%, sebzés 1d10+1+sb (csak az első körben sebez, viszont ha megharapja az embert, előbb meg kell ölni, majd erőnek erejével szét kell feszíteni az állkapcsát)

Képzettségek: Lopakodás 90%, Rejtőzés 90%

Vért: 6 pontos páncél

Aligátor:

Ezek a több méteresre megnövő ősi hullók a tó koronázatlan királyai.

ERŐ: 22 FIZ: 16 MRT: 22 AKR: 10 ÜGY: 7 ÉP: 19

Mozgás: 7/8 úszva

Sebzésbónusz: +2d6

Fegyverek: Harapás 50%, sebzés 1d8+sb

Képzettségek: Lopakodás 50%, Rejtőzés 60%

Vért: 5 pontos páncél

Vízi mokaszinkígyó (*Agkistrodon piscivorus*):

A fehér szája miatt gyapotszájúnak is nevezik. A vízparton fordul elő. Marása fájdalmas, halálos is lehet.

ERŐ: 4 FIZ: 7 MRT: 3 AKR: 2 ÜGY: 11 ÉP: 5

Mozgás: 6/4 úszva

Sebzésbónusz: -

Fegyverek: Harapás 40%, sebzés 1+méreg (HAT: 7)

Képzettségek: Lopkodás 80%, Rejtőzés 70%

Törpe csörgőkígyó (*Sistrurus miliarius*):

Az előbbi mérgekígyóval ellentétben az erdő lakója. A közelébe kerülőket hangos csörgéssel figyelmezteti.

ERŐ: 2 FIZ: 5 MRT: 2 AKR: 3 ÜGY: 11 ÉP: 4

Mozgás: 6

Sebzésbónusz: -

Fegyverek: Harapás 50%, sebzés 1+méreg (HAT: 5)

Képzettségek: Lopkodás 80%, Rejtőzés 70%

Vaddisznó:

A környék legveszedelmesebb állatai, háziasított őseiket még a spanyolok hozták be a XVII. században az Óvilágból, és az idők során számos állat szökött meg a farmjaikról. A tónál is egyre többet látni, az alligátorokon és az emberen kívül nincs természetes ellenségük.

ERŐ: 12 FIZ: 13 MRT: 11 AKR: 7 ÜGY: 7 ÉP: 12

Mozgás: 10

Sebzésbónusz: -

Fegyverek: Öklelés 30%, sebzés 1d8

Képzettségek: Ellenség kiszagolása 50%

Vért: 3 pontnyi szőr, irha és izom

Segédlet:

Virgil Maitland története:

“Tuggyák, már Frank, az öregapám anyám ágáru is a Rangerek tagja vót, mikor még számos olyan város vót ebben a csodás államban, ami férfiakat evett reggelire. Aszondom, hogy azok még talpig férfiak vótak; úgy lovagoltak, mint egy mexikói, úgy követték a nyomot, mint egy indián, úgy lóttek, mint egy tennessee-i, és úgy verekedtek, mint az Ördög maga. Rakoncátlan kis gézengúzoként sokat hallgattam a történeteit, miközbe a térdén ültem, ő vót a hősöm, miatta álltam be én is a Rangerek közé. Mikor már nagyobb vótam, elmesélte, hogy 1843 őszén ehő a tóhó kütték többedmagával. Louisianából átszökött rabszolgákat köllött előkeríteniük, kik fölkoncolták a gazdáikat. Égbekiáltó dógokat tettek velük, de még saját magukkal is, öncsonkításru, erőszakru, pogány szertartásokru és emberevérsru suttoztak a népek. Száz szónak is egy a vége, aljasabbak és gonoszabbak voltak, mint Lucifer hátslova. Pokoli napok vótak azok, de végezetül egy híján az összes niggert lelútték. Szegény fattyak nem tutták, hogy Texas büszkeségeivel húztak ujjat, és a fegyverek csövei igazságot szógáltattak. Az az egy a főkolompos vót, Hezekiah vót a neve, de mindenki csak Ky-nak híttá a gyapotültetvényen. Nem volt ki a négy kereke, aszonta nagyapáméknak, hogy egy hatalmas, rettenetes isten szolgája, oszt a csillagokon majd látni fogja mindenki, mikó jön el az a nap, mikó az ura az áldozatok véritül akkorára nő, hogy árnyékba tuggya borítani az egész világot. És akkó majd meg fog érni az emberiség halálos gyümölcse. Egy félembornyai bálványru is beszélt, amibe beleköltözött az istene ereje, és amit a tónál rejtettek el. Nagyapámék túvé tették érte a környéket, de nem sikerült megtalálniuk. Az is lehet, hogy a tó mélyin van. Van egy olyan érzésem, hogy a gonosz visszatért a Caddo partjára. Vagy soha nem is távozott...”

A történet fültanúi **1 ÉPE-t** veszítenek, de nyernek **1% Cthulhu-mítoszt**.