

A LELET...

Karakterek.

Maximum 8 fő, az alábbi kasztokból (2x8 kaszt, típusokba sorolva)

1. pap, vagy paplovag
2. tolvaj, vagy bárd
3. harcművész, vagy kardművész
4. varázsló, vagy tűzvarázsló
5. boszorkány, vagy boszorkánymester
6. harcos, vagy gladiátor
7. fejjvadász, vagy párbajhős
8. amazon, vagy barbár

Egy típusból csak egy karakter jöhet. Ez biztosítja azt, hogy az előre megírt események követhetőek legyenek. A karakterek lehetőleg hasonló szintűek legyenek, különben nem lesz reális az OUT-ban történt akciók nagy része.

Kezdő szituáció

A helyszínül szolgáló hegyoldalba épített kastély egy helyi nemesúr vadászlakja. A parti épp átfésülte az épületet egy különleges tekercs után, amelyet a megbízónak le kell szállítania. A tekercs a megbízó szerint egy régi legendára ad magyarázatot (a legenda a parti számára nem ismert). A tekercsét könnyű felismerni a lovagteremben van egy ólomüveg vitrinben elzárva. A várba egyébként könnyű volt bejutni, az itt lévő 4-5 ór és háziszolga kiiktatása nem izzasztotta meg őket (lehetett volna kimondottan kemény is az akció, ha a nemesúr épp itt szállásozik, de szerencséjük volt). A vitrin kinyitása előtt a parti csapdát keres a környéken, és sikeresen bele is akad egy rejtett csapdába, illetve véletlenül talál egy titkos rekeszt a vitrin mögötti falban. Ott egy kapcsoló, ami egy titkos ajtót nyit a lovagterem hátuljában. A parti rövid tanakodás után úgy dönt, hogy megnézi mi lehet az ajtó mögött. Innen indul a történet.

Helyszínek

Ezek csak rövid leírások, a mesélő majd szépen körbefonja a saját szövegével... Nem minden információ egyértelmű, érdemes vallásismeret, legendsismeret, szakma, és egyéb képzettségekhez kötni az információk megszerezhetőségét.

- **Titkos ajtó** – Az ajtó nagyon jól van álcázva, belülről az ajtónyitó mechanizmus is megvizsgálható (nagyon régi lehet, és rendkívül precíz munka). Az ajtó mögött egy szűk folyosó, ami pár méter után egy tágasabb járatba nyílik.
- **Járat** – A járat egyik fele a hegy mélye felé vezet, a másik pedig körülbelül 20-30 méterre egy domborművekkel díszített kapuba torkollik. A járat legalább 10 méter magas ezen a részen, a kapu fölött a magasban egy lövészablak. A járat valószínűleg természetes barlangi képződményből lett kialakítva, erre utalnak a széleken látható bemélyedések, lyukak (nem mindenütt csiszolták le a fal egyenetlenségeit). Félúton a járat két oldalán őrző szobrok állnak. Hatalmas harcosok, akik mogorván néznek a behatólókra. A harcosok fegyverzete ismeretlen stílusú, esetleg toroninak lehet vélni őket.
- **Kapu** - A kapun kívülről és belülről is fémből kovácsolt dombormű díszel. Belülről ugyanez apró és néhány nagyobb ékkővel van díszítve. A dombormű középpontjában egy újszülött, akit féltő angyalok (vagy a két szülő?) vesz körül. A dombormű többi része kusza szövevények halmaza, nem igazán lehet kibogozni a jelentését.

- **Őrposzt** - A kapu mögött egy rövid folyosó, aminek végében újabb megerősített ajtó. A folyosó egyik oldalán keskeny csigalépcső, a másikon egy szobának kialakított mélyedés, ahol az örök meghúzhatták magukat. A pihenőt vastag brokátfüggönyök takarják el. A terem nem tűnik elhanyagoltnak, de a stílus, a berendezések régi stílusúak (toroni, vagy kyr jegyek felismerhetőek).
- **Előkészítőszoba** - Itt készültek elő a templomba lépők. Kis szoba, oldalt falba épített szekrények, amelyben templomi ruhák lógnak. A ruhák az előzőekhez hasonlóan kyr jegyeket viselnek magukon.
- **Templomterem** - A templomban padok, oltár, gyertyatartók, istenségszobrok, a falon vallási témájú festmények. A festmények, a berendezés a pyarroni vallás jegyeit mutatja. A szobrok jó részét könnyű felismerni, a pyarroni vallás alakjairól van szó. Van azonban pár ismeretlen figura is (1 csecsemő, 1 fiatal leányka, és egy nő szobra), amelyeket sehogyan nem tudnak a játékosok beazonosítani. Ezek mind Orwella szobrai, amolyan stációt jelentettek az óidőkben, és leginkább az Orwella vallás gondolati sémáit igyekeznek felölelni.
- **Szentély** – Ez a templom oltára mögött van közvetlenül. Ide csak a papok jöhettek be, számukra elkülönített részről van tehát szó. Az itt elhelyezett oltáron egy üres üvegkalitka látható, valószínűleg ereklyét helyezhettek el benne eredetileg. Minden berendezési tárgy jó állapotban van, mégis nagyon réginek tűnik minden (ez egyébként az összes helyszínre igaz). Egyértelművé válik, hogy pyarroni jellegű vallásról van szó, ha valaki jobban megvizsgálja a falat borító szövegeket, festményeket.
- **Kísérleti kamra** – Kőasztalok, alattuk edények, ládák. A terem alzata enyhén lejt az egyik irányba (nem feltétlenül veszik észre a karakterek). Az egyik fal mellett egy keskeny mélyedés fut végig, és eltűnik egy lukban a sarokban (a padló erre lejt, a padlóra ömlő folyadék pedig erre távozik a teremből). A falakon polcok, de sem szerszám, sem papírok nem találhatók a teremben. A kamra a szentély mögött van.
- **Cellaszint** – A cellaszintre a templomterem és a szentély oldalában futó folyosóról lehet lejutni. Csigalépcső vezet ide a folyosó végén. A cellaszinten van pár szoba, amelyek egy részén cellaajtók találhatóak. A többi szobán egyszerű ajtó. A cellaszintre fut le a cső a kísérleti kamrából, amely egy ciszternában fogja fel a lecsorgó folyadékot. Most persze teljesen üres.
- **Raktár** – A raktár is az oldalfolyosóról nyílik. Teljesen átlagos szoba, az oldalán mennyezetig tartó polcrendszerrel.
- **papok szálláshelye** – Az oldalfolyosóról nyíló szobák cella jellegűen vannak kialakítva. Igazi szervezetslak kategória.
- **Szolgák szálláshelye** – Ezek még puritánabbak az előzőeknél, viszont tömegszállások. Legalább 30-40 szolga lakhatott bennük. A cellaszintről lehet őket elérni.
- **Sírkamra** – A szentélyből elérhető helyiség, ahová a papokat temethették egykoron. A falba vésett kőábyakon lehettek a testek, de az egész sírbolt üres.

A történet lemesélése:

Az alábbi események nem egymásutánban, hanem a következő sorrend szerint kerüljenek lemesélésre: (IN 0, IN 1, IN 5, IN 3, IN 2, IN 4, OUT 1). Az IN események azok, amikben a parti ügyködik, az OUT események pedig azok, amikben önkontrolljukat veszítve történnek meg velük dolgok. Ennek oka nem felderíthető, és emlékeik sem lesznek az OUT eseményekről (lemesélni sem kell őket, csupán mesélői háttérinfó – kivéve a végén az OUT 1). Egy keretbe foglalt „elsötétedik előtted a világ”, vagy hasonló szöveggel pillanatok alatt át lehet ugrani a következő IN eseménybe (lehet persze misztifikálni a dolgot). A parti majd szépen magától kitalálja, hogy mi történik, csak nem tudnak ellene tenni semmit. Pech ☺

Arra nincs konkrét kapaszkodó, hogy pontosan mikor történnek meg a váltások. Ha úgy gondolsz, hogy elég idő eltelt, vagy a parti zsákutcába jutott, vagy valami komolyabbat varázsol (amire felkészültek, és mindenki megoldást vár tőle stb.), akkor mehet a váltás lemesélése.

Események**IN 0**

A csapat a kapu felé indul. Mikor áthaladnak a szobrok között, azok szeme egy pillanatra fellángol. ... és a csapat megy tovább a kapu felé. A kapun áthaladva egy kis őrszobára lenek, és egy csigalépcsőre felfelé. valószínűleg a magasban található lövésznyílásokhoz futnak a lépcsők.

OUT 1

A tolvaj egy ékkövet akar kifeszíteni törével a bejárati kapu hátuljából. A többiek már az előkészítőben vannak, és épp a szekrényekben fellelhető ruhákat nézik. A kés hegye végül útát talál a foglalat és a kő között, de a kő nem mozdul. A tolvaj térdét az ajtónak veti, és két kézzel megragadva a törte, feszíti a követ.

A kő végül enged, a tolvaj hátraesik, a tör eltörik, az ajtó becsapódik. A kő a zsebben landol, ám a kés törött, és egy pengeszilánk mélyen beléhatol a kézfejébe. Erősen vérzik a seb (1ÉP, 5 FP). A sérült felkiált, és jön a csapat segíteni. A pap és a varázsló a tolvaj kezével babrál (a varázsló azért kell, mert a szilánkot előbb ki kell venni, és precíz anatómiaismeretet kíván, nehogy lebénuljon a tolvaj keze). a pap végül gyógyít.

IN 1

a pap manája kevesebb, a varázsló anatómiai jegyzetei szétszórva a földön.

A tolvaj keze bekötve. A többiek körbe állnak, és értetlenül nézik a földn heverő tolvajt.

A kapu nem nyílik, sem praktikával, sem pusztá erővel. A falak sérthetetlenek, valószínűleg nemcsak világi, de mágikus erők (esetleg isteni hatalom) is védi őket. A templomban az oltárt jobban megvizsgálva találnak egy malomkőszerűséget, ami bele van építve az asztalba. Kutakodás közben eldől egy állvány az oszlopok között, a rajta lévő csengők fülsértően csilingelnek, és becsapódnak.

OUT 2.

A harcos visszatér kérdőre vonja a tolvajt. Ott van a varázsló és a pap is. Felmerül, hogy hiányzik a kapu köve, amit a harcos követelni kezd a tolvajtól. A tolvaj tagad. Dulakodás kezdődik, a pap megpróbál közéjük állni. A harcos úgy képen nyomja a papot, hogy az ájultan rogy le a földre. A varázsló közben megelégedi a dolgot, és mentális mágiával lebénítja a harcost. A tolvaj odaugrik a harcoshoz, és tőkön rugja, majd elrohan. Szerencsétlen harcos még összegörnyedni sem tud, mozdulatlanul szenved. A varázsló is jobbnak látja, ha a többieket megkeresi, de előbb felejtésvarázst nyom a harcosra (biztos, ami biztos). A tolvaj az előkészítő szekrénybe bújva megkerüli a harcost, majd új helyet keresve felmegy a lövész szobába, ahol talál egy titkos ajtót. Közben a papot kizsebeli, szent szimbólumát meg kihajítja a fenti ablakon (nem akarja, hogy a pap rájöjjön a turpisságra), és így a harcosra tudja kenni az eseményeket majd később. A titkosajtó egy rejtett szobába nyílik. Bemegy.

IN 2

A pap ájult, nem lehet felébreszteni. A tolvaj sehol. A harcosnak kegyetlenül fájnak a tökei, és émelyeg. Nem igazán tud fókuszálni, az emlékei zavarosak. A varázslónak jóval kevesebb manapontja van. A tolvaj egy sötét helyiségben ébred.

A parti rájön, hogy mire való a kísérleti szoba eszközei, és talál egy csomó torz humanoid csontvázat. Nem igazán tudják beazonosítani őket, de kicsit hasonlítanak a majmokra, illetve az orkokéra is. A boszorkány talál egy könyvet, ami a lélekátalakító szertartásokról szól. Ebben le van írva, hogy a gondolkodásmódot sokkal könnyebb gonosz jellememlékekkel felruházni, mint jóval. A könyv ennek okait is keresi. Megállapítja azt is, hogy a gonoszságra hajlamos kyreket könnyebb befolyásolni, mint a jókat.

A fejedő talál egy érdekes, görbe törte, ami hasonló kisélyözással bír, mint a híres fejedő fegyver (a sequor, vagy a fejedő kard, párbajhős esetén az egy híresen jó párbajtőr fajtáéra hasonlít), de minden

tekintetben hatékonyabbnak tűnik annál. Egy probléma van csak az eszközzel, kézbe vétel után nem tudja letenni. Furcsa belső hangok támadnak a lelkében. A tör vért akar. A tolvaj nem tud kijutni a sötét szobából.

OUT 3

A harcművész gyakorlatozni kezd a raktárban, hogy lehalkítsa a lelkébe kúszó kételyeket. A fejedő becserkészi majd megöli a harcművészt. Közben a pap felébred, és nekiront a harcosnak. A többiek leállítják, és megbeszélik a dolgot. Ekkor csendben a fejedő is csatlakozik a csapathoz. Kiderül, hogy a pap szent szimbóluma hiányzik, nem találják. Tudják, hogy csak a harcos lehetett, aki elvitte, de ő nem emlékszik semmire. A varázslót kéri, hogy fürkésze ki, de ugye pont ő törölte az agyát. Dilemma. A varázsló végül azt mondja, hogy valami démon szállhatta meg a harcost. Jobbnak látják a harcost lekötözni. A tolvaj közben talál egy ajtót. Kinyitja, és a halott harcművésznél találja magát. Lehajol, megvizsgálja. A harcművésszel egy tör végzett.

IN 3.

Harcos lekötözve, harcművész vérbefagyva. A tolvaj a harcművész felett ébred, miközben az amazon rajtakapja éppen. Az amazon felsikolt. A fejedő fekete törén apró vérfolt látható, amit csak a fejedő vesz észre. A kötélen az amazoné. A szent szimbólumot megtalálhatják, pszivel visszaszerezheti a pap.

A pap rájön, hogy orwella szentélyben vannak, és a hely több, mint 6000 éves. Valószínűleg itt végeztek fajnemelési kísérleteket emberekkel. Az orkok őseit fejleszthették itt ki. Találnak egy halom üvegcsét, amiből csak 3 van teli, a többi üres.

OUT 4.

A tolvaj kimagyarázza magát. A fejedőt elkapják, és őt is lekötözik. A tört azonban nem tudja elvenni tőle, így azt speciális szögben igyekeznek kikötni. A fejedő kiszabadítja magát, és nekiront a társaságnak. A varázslót levágja, az amazont súlyosan megsebesíti. Végül megölik. A tört kidobják az ablakon, hogy minél messzebb legyenek tőle.

IN 4

Varázsló halott, harcművész halott, fejedő halott, amazon súlyosan sérült. Még egy kötélen van az egyik oszlopnál, ami el van vágdosva. A tör nincs meg.

OUT 5

A boszorkánymester a tolvajjal szövetkezik. A tolvaj megszerzi a tört, a BM pedig végez az amazonnal. A BM a szentélyben kutakodik, míg talál egy rekeszt, amiben szentelőfelszerelés van. A harcos végül nekitámad a BM-nek, aki izzó idegekkel lebénítja, majd a pap felé fordul. A pap kivégzi a BM-et. Mire a tolvaj visszaér (a titkos ajtón), addigra a harcos is talpon, de kábán, így könnyű prédá a tolvajnak. A tolvajt viszont a pap intézi el, aki aktiválja a templom csapdáit a szentélyből. Ekkor rázáródik az ajtó. A pap imádkozni kezd, előtte a pyarroni szentelőfelszerelés.

IN 5

A papnak 0 MP-je maradt, Komoly sebei vannak. A hideg kövön térdel, előtte a szentelőfelszerelés. A többiek halottak.

Miről van szó valójában?

A templom valaha a felszínre nyílt, és Orwella híveinek adott otthont. Mindez még a kyr-ek idejében, azaz jó 6000 évvel ezelőtt történt. Orwella embernemelési kísérletei beindulásával (emlékszünk ugye arra, hogy honnan vannak az orkok?) a helyi papok úgy döntöttek, hogy maguk is segítik istenük munkáját. Ekkor került sor a templom átalakítására, majd a kastély megépítésére, ami „eltüntette” a kíváncsi szemek elől a templom

nyomait. A kísérletek rendben zajlottak, de összességében nem volt egy nagyon fontos helyszín ez a templom, csupán egy a sok közül. A templomot végül elhagyták, és beköltöztek egy nagyobb, alkalmasabb helyre, hogy befejezzék a munkát. A templom viszont itt maradt a sötét múltjával együtt..

A templomban a vérmágia, és a sok szenvedés miatt kissé eldeformálódott a valóság és mana szövete, így jönnek létre a tudatkimaradásos, és időugrós hatások. Mondjuk úgy, hogy van a helynek egy gonosz szelleme, ami igyekszik megzavarni, megfertőzni az emberi elmét, és pusztításra sarkallni. Annyira nem erős, hogy véglegesen átvegye az irányítást egy-egy karakter felett, de képes érzelmeket befolyásolni, és az időfolyamat megzavarni egy rövid időre. Ez épp elég ahhoz, hogy a karakterek halálos csapdába essenek.

MEGOLDÁS:

A sztori végén ismét az OUT 1-be kerül a csapat, de IN-ben. A tolvaj épp szedi a követ. Ha itt villámgyorsan reagálnak, akkor megakadályozhatják, hogy becsukódjon az ajtó. Ha kimenekülnek, akkor nem lesz baj. Bármilyen egyéb esetben is vége a mesének, de egyben a karaktereknek is. Az ajtó ugyanis mindenképp be fog csukódni előbb-utóbb - valószínűleg nem véletlenül, hanem valamelyik karakter aktív közreműködésével.

Tippelt mesehossz: 4-5 óra.

GAME OVER