

# A Pajkos Póni átka

## Bevezetés

Ez a kalandmodul a 2004-es Pajkos Póni szerepjáték versenyre íródott, 3-7 játékos részére. A történet 1. szintű karakterekre lett optimalizálva, de könnyedén átalakítható magasabb szintűek számára.

## Előzmények

A helyszín Erion, 3700 nyara. A kereskedőnegyed szívében áll a Pajkos Póni fogadó, immáron 150 éve. Generációról-generációra száll a Pajkos család gyermekei között. A jelenlegi tulajdonos Pajkos Gilgebruck, aki idén 80 esztendő.

Negyven éve, mikor Gilgebruck még ereje teljében volt, élte a világi emberek életét. A fogadó irányításának gondjai még nem neheztedek a vállára, és családja volt olyan tehetős, hogy finanszírozni tudja Gilgebruck (vagy ahogyan mindenki szólítja: Gil) kicsapongó életmódját. Minden este kocsmáról-kocsmára járt, ha épp nem kellett segítenie a Póniban, védelte a sört, és falta a nőket.

Egy ilyen estén történt, hogy a sors összehozta Mankával, a helyi goblin család leányával. Persze Gil másnap semmire nem emlékezett az eseményekből, de ekkor már késő volt. A kis félvér már ott cseperedett Manka méhében. Mikor ennek már látható jelei is voltak, akkor a goblinok családfője megparancsolta Gilnek, hogy vegye feleségül leányát, Mankát.

Persze Gilnek esze ágában sem volt egy goblin asszony férje lenni, így inkább letagadta az egészet. Erre a goblin családfő, aki értett a sámáni praktikákhoz is, megátkozta a Pajkos családot, hogy ha Gil nem hajlandó feleségül venni leányát, akkor a Pajkos Póni fogadó el fog pusztulni.

Az átkot senki nem vette komolyan, tekintve, hogy semmilyen látható hatása nem volt, így az egész ügyet elfelejtette mindenki. El is telt negyven esztendő, és 3700 nyarán Manka elhunyt. Gil persze nem vette feleségül őt, és ettől a naptól kezdve már nem is fogja tudni soha. Így az átok ezen a forró nyári reggelen elkezdte kifejteni hatását...

## A kalandozók bekerülnek a kalandba

Hőseink törzsvendégek a Pajkos Póniban. Ez az egyik kedvenc helyük Erionban, nemcsak tűrhető árai, de feledhetetlen hangulata, és fergeteges humorú csaposa miatt is. A tulajdonos, Gilgebruck már régóta jóbarátjuk, számájuk van a helyen, és nemcsak szívesen látott, de elvárt vendégek itt.

A kalandozók éppen szokásos napi első sörük elfogyasztása céljából lépnek be a fogadóba, mikor a fogadást látják meg, amint épp éktelen káromkodás és siránkozás közepette a csatornába önt egy egész hordó sört, és már ott van mellette két másik, üres hordó is. Itt kezdődik a játék.

Gil megőrül a kalandozóknak - már amennyire egy ilyen helyzetben örülni lehet -, és elpanaszolja nekik a katasztrófát, ami a fogadót sújtotta:

Nemcsak a sör poshadt meg, de a tej megsavósodott, a vaj megavasodott, a kenyér megpenészedett, és a tojás megzúpult. Ha az élelmiszer megromlása nem lenne elég, éjszaka félelmetes, kaparászó zajt hallottak az ajtón és a falakon túlról, mintha valamilyen szörnyeteg próbálta volna átvágni magát rajtuk, egyenesen a hálószobájukba (ezek persze csak természetesek, de ha jól meséljük le, megzavarhatja, vagy megijesztheti a játékosokat).

Ezek az események természetesen nem lehetnek véletlen egybeesések, valami szörnyű átok súlythatta legjobb barátjukat. Gill felajánlja nekik, hogy ha felgöngyölitik az ügyet, 2 hétig ingyen csapolja nekik a sört, és megszállhatnak a lakosztályokban ingyen (a sörcsapolást fel lehet alkudni egy hónapra is, de a kapcsolat olyan jó közöttük, hogy valószínűleg már pusztá szíveségből is vállalni fogják a kalandozók).

## A nyomozás kezdete:

A sekélyes nyomok alapján elindulhatnak a kalandozók.

Az élelmiszer megromlására semmi szokványos magyarázat nincs. Minden friss volt, és megfelelően, hideg veremben tárolt. Ha van pap a partyban, a szent fény varázslata rosszat jelez, nem képes felszentelni a helyet.

Bármilyen mágiaérzékelés varázslat jelez mágiát odabent, és a fogadóson magán.

A boszorkánymestert, sámánt, boszorkányt, papot ezek a tünetek átokra emlékeztetik.

A kaparászás a falakon túlról a természetek műve, ha erősen fülelnek a kalandozók (érzékelés próba -2, észlelés -20%, vagy érzékelés, esetleg elf karakter), még mindig hallják a dolgozók ügködését. (Most éppen a ház fő tartógerendájával vannak elfoglalva... nem túl rózsás a helyzet.)

Élet érzékelése varázslat kimutatja őket, de az engedelmesség állapotok, üzés-evilági lények, természeti lények irányítása nem hat rájuk, csak ha nagyobb az erősítése az átokénál (180E ☺). A rovarfelhő varázslat hat, előjön néhány a falakból, de csak egy töredékük, és azok is visszamennek a varázslat befejeztével.

Az egyetlen megoldás egy boszmesteri/boszorkányi/sámáni átok kifürkészése, varázslói fürkészes, vagy papi varázslat kifürkészése esetleg átokfejtés lehet (nem biztos, hogy ez a nevük). Persze ehhez a karaktereknek segítséget kell kérniük egy nagyobb hatalmú mágiahasználótól. Ha Gilt kérdezik, neki van egy pap ismerőse, aki viszonylag potom összegért (2arany) vállalja a munkát.

(A csapat összesen 10-12 arannyal indul. Gilgebrucktól is kaphatnak egy kis költségtérítést, ha nagyon erősködnék, bár neki most minden rezére szüksége van, hogy ne menjen csődbe kis vállalkozása. Minél hamarabb kéri, annál többet hajlandó adni (amíg még nem látja előre a később felmerülő javítási és kárelhárítási költségeket), az első két napon 15 aranyig lehet nála elmenni, utána minden nappal 5 arannyal kevesebbet ad. (Persze ha egyszer kikérték a pénzt, többször már nem tud segíteni.))

A fent felsorolt varázslatokkal meg lehet tudni az átokról, hogy negyven éve lappang, és valami oknál fogva épp tegnap este kezdte hatását kifejteni. Nagyon erős (180E), és rengeteg mágikus energiát mozgósít, pontos lefolyását senki nem tudja megmondani, de biztos, hogy a fogadó pusztulásával fog járni. Azt is megtudhatják a fürkészes során, hogy az átkot egy goblin sámán mondta el, és hogy feloldani csak ő, vagy esetleg utódai tudnák. Egyébként erőszakkal feloldani csak iszonyú mennyiségű manával lehetne, erre a városban kevesen lennének képesek, és őket meg néven nevezni is veszélyes, nemhogy megkeresni, vagy ne adj isten kérni tőlük valamit.

Ha ezek Gilgebruck fülébe jutnak, mélyen magába száll, és bevallja a kalandozóknak szörnyű titkát, amit eddig nem is tartott olyan fontosnak, és negyven év alatt el is felejtette. (Lásd fent a háttértörténetben!)

Ésszerű elképzelés, hogy megkeressék Pendelét (a sámánt, aki az átkot kimondta). Ha ehhez a pap mágikus segítségét veszik igénybe (útmutatás varázslat - újabb 10 arany), ő elmondja nekik, hogy a sámán a nekropoliszban tartózkodik, el is mondja a pontos helyet, de ha megtudja, hogy goblinról van szó, figyelmeztethet, hogy kevés az esély hogy életben van, hiszen a goblinok ritkán élnek tovább negyven évnél.

A kalandozók itt elmehetnek felkutatni a sámán sírját, ha megtudták a helyét, de persze semmi különös nincs ott. Ha esetleg sírfosztogatásra vetemednének, vagy exumálni akarják szerencsétlen tetemét, a Darton papok a városórséggel egyetemben elkapják őket, és irány a börtön, hacsak nem oldják fel valahogy a dartoniták nekropoliszban tapasztalható hatalmát (ez szinte lehetetlen).

Városi, vagy Darton egyházának engedélyével kiásathatják, de ehhez a család, hozzátartozók engedélye is kell.

Ha bármilyen módon sikerült feltárni a koporsót, csak a sámán tradicionális ruháját találják a sírban egy rég eloszlott goblin tetem száraz csontjaival együtt. Ezen felül egy újabb átkot is a nyakukba akaszthatnak, ha nem a Dartonitákkal tárják fel a sirt. Aki hozzáér a csontjaihoz, akár csak kardjával is, a bélsorvadás boszorkánymesteri rontás sújtja 2-vel nagyobb erősséggel, mint az eredeti varázslat.

A csontok szóra bírásában még Darton sem tud segíteni, a sámán még életében gondoskodott arról, hogy lelkét semmilyen módon ne lehessen visszahívni a körforgásból.

Ha esetleg valamelyikőjük mégis a város többi nagyhatalmú varázstudója, átokűzője után nézne, tegyük róla, hogy a lehető legnehezebb dolguk legyen, kiebrudalják, megkeressék, és leszidják őket. Ezek az emberek nem érnek rá kisstílusú kalandozókkal, vagy kocsmárosokkal foglalkozni, és annyi pénzt úgysem tudnának felajánlani, amennyibe egy ilyen beavatkozás kerülne. Akikkel mégis tudnak beszélni, azok kuruzslók és csalók, csak az idejüket vesztegetik. (Ezt a kalandszálat nem is dolgozzuk ki, bár nagyon jó ötlettel lehetséges egy ilyen varázstudó maguk mellé állítása. Ha mindenképpen ezt akarják, rögtönözz!)

Újabb lehetséges út az utódok felkutatása.

Az átok feloldásában segíthet a hozzá megidézett lidérc és a démon is, de kalandozó legyen a talpán, aki őket ilyen alacsony szinten felkutatna, és ráveszi a segítségre. (Lásd még az átok leírásánál!)

A legjobb lehetőség megkeresni a sámán leszármazottait, ehhez pedig Erion goblinjai a legjobb kiindulópont.

### **Az átok:**

Az átkot Pendele, a goblin sámán saját maga tervezte, és szabadította éktelen haragjában Gilre, még negyven évvel ezelőtt.

Az átok szövege szerint csak akkor aktivizálódik, ha Gil nem veszi feleségül Mankát. Ez azért vált lehetetlenné, mert Manka tegnap eltávozott az örök goblin zsebmetszőmezőkre.

Amint az átok időzítője kioldott, egyre rosszabb hatások érik majd a Pajkos Pónit, amíg végül teljesen el nem nyeli a föld (szó szerint). Ezek a hatások fognak bekövetkezni a Pajkos Póniban és lakóin, amíg valaki fel nem oldja az átkot:

1. nap: a romlékony élelmiszer megromlik, a sör megposhad, a felesége rosszul lesz
2. nap: a fogadó lakóira rájön a cifrafosás
3. nap: megroppan a ház több tartógerendája, a felső szintekre életveszélyes felmenni, az összes maradék lakó is kiköltözik.
4. nap: a ház elkezd süllyedni, napi egy máteres sebességgel.
5. nap: aki belép a fogadóba, vagy elmegy előtte beteg lesz, a terhes nők elvetélnék, az öregek elájulnak, a betegek állapota rosszabbodik.

A fenti hatások mellett, ha nem sikerül megmenteni a fogadót, Gilt másik kellemetlen mellékhatás is súlytja, mégpedig az, hogy eztán nemzett gyermekei mind goblinok lesznek.

Az átok erősítése 180E, eredetileg 70 Mp-be, 8 Ép-be, és 40 Fp-be került (ha erre fürkészéssel kíváncsiak), és nagyhatalmú szellemek, és egy démon segítségét is igénybe vette akkoriban. Minden varázslatnak, ami az átok hatásait próbálja befolyásolni, vagy megszüntetni, meg kell haladnia az átok erősségét (ilyen például az engedelmesség állatok a természetekre, vagy az áldás vagy felszentelés az újonnan hozott ételekre) Ezekre persze egy egyszerű fürkészés nem mutat rá, a sámán gyermekeitől lehet megtudni.

## A család

A karakterek tehát elkezdik keresni a goblin család élő tagjait, hátha tud még valaki segíteni közülük. Az öreg sámán már halott, és neki mindhárom gyermeke is. Az utolsó épp Manka volt. Így csupán abban bízhatnak, hogy az unokák közül ismeri még valaki a sámán varázslatait. Összesen 10 unoka járja/járta Erion utcát. Nem nehéz megtalálni őket, csupán ki kell menni a kereskedőnegyed szélére, és kérdezősködni utánuk néhány órát. A helybéliek készségesen utbaigazítják a karaktereket.

- **Pánka** a legfiatalabb gyermek közülük, ő még csak 10 éves. Gyakran játszik az embergyerekekkel, bár mindig kigúnyolják őt az emberek, cserébe ő folyton ellopja a játékaikat. Természetesen nem ismer semmiféle varázslatot, de képzelőereje nagy, mint minden gyereknek. Szóval ha kérdezik ő állítja, hogy vissza tudja fordítani az átkot, és el is végzi egy marék sajtért. Ha hisznek is neki a karakterek (elég meggyőzően hazudik), akkor elmegy a fogadóhoz velük. Elmond valami halandzsát, majd azt mondja, hogy pár nap és elmúlik a hatás, majd odébbáll.

Ha a testvéreiről kérdezik őt, akkor néhány rézpénzért melléjük szegődik, és el is vezeti a karaktereket bárhova, ahova kéri. Persze közben megpróbálja kirabolni őket, hisz mint a legtöbb városi goblin, ő is ért a zsebmetszéshez fiatal korának ellenére.

- **Puliszka** 17 éves. Ő szorgos tagja Erion tolvajtársadalmának. Nem nagyon tartózkodik fajtársai társaságában, már évek óta a Kobráknak dolgozik. Ha sikerül megtalálni, akkornagy hamar megpróbálja lerázni a karaktereket. Az átokka kapcsolatban persze segíteni nem tud, és bármilyen egyéb segítségnyújtást megtagad. Ha a testvéreiről kérdezik, akkor egy elég nagy pénzösszegért elmeséli, hol található rájuk, de nem hajlandó sehova menni a karakterekkel.

- **Pubi** most lenne 18, de sajnos a tavaji év során egy feldühödött kereskedő megölte, mert kártyázás közben csaláson kapta. A kereskedő ellen vérbosszút indítottak a goblinok, de ő Ifinben él, így nem kell sok támadástól tartania.

- **Pálinka** 20 esztendő. Jelenleg alkoholistaaként tevékenykedik. Kedvenc kocsmájában mindig megtalálható, és mindig részeg amikor épp nem alszik. Ezt a családjá finanszírozza neki. Folyton kölcsönkér a testvéritől, amiért ők már több százszor kitagadták a családból, de ez őt nem nagyon zavarja. Igazából a sámánizmushoz nem ért, és semmihez sem az iváson kívül. A karakterek számára teljesen „használatlan”.

- **Chirke** a család „fejvadásza”. Ő végzi el a véres munkát. Titkolt vágya, hogy egyszer városőr lesz, de persze termete és faja miatt folyton visszautasítják. Egyébként talán ő a legsegítőkészebb a testvérek között, és ő a legtoleránsabb az emberi fajjal kapcsolatban. Viszont vele a legrosszabb rosszban lenni. A sámáni dolgokban nem is igazán hisz, viszont ő tudja, hogy Chicco testvérenek talán lehet némi köze nagyapjuk „szakmájához”. Útba is igazítja a karaktereket, ha kéri...

- **Chicko** 25 éves, és már sámánnak tartja magát. De persze vajmi kevés köze van a varázsláshoz. Annyit ért csak hozzá, amennyit nagyapja megtanított neki még életében, és amennyit megtanult a rámaradt tekercsekből.

Viszont a jó hír a karakterek számára, hogy képes visszaforgatni az átkot. A rossz hír az, hogy ő jelenleg „tiltott mágiahasználatért” börtönben ül, valahol Erionban...

- **Mimi** a család 30 esztendő leánya. Ő a család méregkeverője. Bár jelenleg nem sok ideje van ilyesmivel foglalkoznia, hisz a hetekben született meg második csemetéje. Bizalmatlan az emberekkel kapcsolatban, de egy kisebb összegért elmondja, hogy hol találják meg a testvéreit a karakterek. Ha ellenségesen viselkednek vele, akkor készséggel felhasználna néhány rejtett tartalékot régi mérgei közül. Ha az átkról és a testvéreiről kérdezik, akkor elmondja, hogy Chicco tudja visszafordítani az átkot, és azt is tudja, hogy börtönbe került.

Jelenleg nála van Manka holtteste, a napokban készül elvinni őt a Nekropoliszba. A goblinoknál nem „divat” túl nagy temetési ceremóniát tartani.

- A Giltől származó „félgoblin” nem igazán kapott nevet. Mindenki csak „**Korcs**”-nak hívta. El is adták rabszolgakereskedőknek néhány esztendő korában. Jelenleg sz északi barbárok között él rabszolgaként, de senki nem tud róla semmit.

- **Nimi** a család legidősebb női tagja. Jelenleg a kikötőnegyedben él, és besúgóként keresi a kenyerét. Mindent tud az ott élő szervezetekről, ismeri az összes matrózt, kereskedőt, tolvajt, és kalózkapitányt. Információt gyűjt, és ad el mindenkinek, aki megfizeti. Jelenleg nem sok mindent tud a családjá többi tagjáról, de egy nagyobb összegért útbaigazítja a karaktereket, bár nem szívesen hagyja el a kikötőket.

- **Bubi**-t már kiskorában elvitték Toronba rabszolgának. Gladiátorviadalokon segédkezett, majd az egyik nap ő lett az egyik „csapda” az arénában. Azóta nem él. Nem tudnak róla semmit a testvérei.

Az átkról mindenki tud, de ők sem vették túlkomolyan. Ezért is örülnek annak, hogy aktivizálódott, miután a karakterek szóba hozzák. Semlegesíteni egyedül Chicco tudja, aki persze jelenleg a kereskedőnegyed börtönében ül. Hozzá egyedül Chirkén, vagy Mimin keresztül lehet eljutni, hisz csak ők tudják, hogy pár napja elkapták őt a városőrök. Így a nyomozást a börtönben kell folytatniuk.

## Chicco

A goblin család leendő sámánja Manka gyermeke. Már egész fiatalon szembesült azzal, amivel minden goblin. Hogy az emberek utálják őket. Sőt! Mindenki utálja őket, nem csak az emberek. Mert büdösek, lopnak, csalnak, hazudnak. Persze ez igaz is, de hát ezért még nem kell elítélni egy egész népet! Ezért mikor Chicco a húszas éveibe lépett, akkor megfogalmazódott benne, hogy valamit talán lehetne tenni az elnyomás ellen. Így hát megálmodott magának egy független goblin kerületet Erionon belül, ahol minden a goblinok irányítása alatt van. Céljait persze nem volt képes egyedül elérni, ezért fajtársait maga köré gyűjtve egy „terror szervezetet” hozott létre, a „Véres Gyűlölet” névre keresztelt mozgalmat. Nagyjából tizen lehettek a tagjai, és lelkesen végezték a frappánsabbnál frappánsabb támadásokat az elnyomó emberi faj ellen. Elvették az embergyerekek játékaikat. Megették az emberek kedvenc háziállatait. Felfestették a részeg városőrök páncéljára, hogy „VGy”. Csirkebelsősekkel dobálták a járókelőket magas épületek tetjéről. És hasonló „dicső” cselekedeteket hajtottak végre a goblin faj nevében. Ez egészen az utóbbi hetekig telt, amíg a kerület vezetése meg nem botoztatta a társaságot. Ez elkedvetlenítette a tagok nagy részét, így összesen hárman maradtak a szervezetben. Chicco, és két társa, akiket nem a karizmatikus fellépésével, mégcsak nemis demagógiával, hanem zsarolással tart még mindig maga mellett. A hab a tortán volt ezek után az, hogy börtönbe is zárták, egy „ártalmatlan” tűzgyújtó varázslat miatt...

## A börtön

Chicco a kereskedőnegyed egyik tömlőcében sínylődik. Hogyha sikerül megtalálniuk, és beszélniük vele, ő felajánlja segítségét, feltéve, amint kijut a börtönből. Mivel a karakterek valószínűleg nem akarják megvárni, amíg 3 év múlva kiszabadul, ezért valamit gyorsabban kell tenniük. Több lehetőségük is van.

A legegyszerűbb valószínűleg az, ha kifizetik érte az óvadékot a börtönben egy tisztviselőnek. Az óvadék összege 10 arany. Ha a kalandozóknak még maradt ennyi kreditje, szerencsájük van, és gyorsan megússzák a dolgot.

Másik lehetőség, hogy megvesztegetik az őrköt valamivel. Ez lehet pénz, vagy bármi más (ha elég kreatívak) körülbelül 6-8 aranyból meg lehet úszni a megfelelő időpontban őrködő örök lefizetését, és Chicco kiszabadítását.

Újabb, bár elég elborult lehetőség a börtön megtámadása. Persze a frontális támadás semmiképp nem járhat sikerrel. A börtönt egy tucat ór védi folyamatosan, és ha jeleznek a városőrségnek, hamarosan sokkal többen lesznek. Rövidkardokkal, nyílpuskákkal, és sodronyvertes nehézfiúkkal kell szembenéznie annak, aki betört ide. Ha esetleg támadást észlelnének, bezárkóznak a falak és rácsok közé, jelzőtüzet gyújtanak, vagy jelzőzászlót bontanak (nappal), és megvárják, míg megérkezik az erősítés (3-10 perc attól függően, milyen közel van a legközelebbi járőr csapat). A szomszédos házak tetejétől magas kerítés választja el a tömlőc tetejét, odafent mindig van két számszerijász. A csatornából lehetetlen bejutni, nincs akkora járat, amin egy ember

átférközhetne. A börtönben nem működik a tűzmágia háromnál magasabb erősítése, és háromnál magasabb erősségű természetes tüzet sem lehet rakni. Az örök mindig kettesével járöröznek, és túlerővel szemben inkább menekülőre fogják a dolgot.

Börtönörök:

KÉ: 25 TÉ: 65 VÉ: 115 (rövidkarddal) CÉ: 25 (számszeríjjal) AME és MME: 15 (kb 2.Tsz-ű harcosnak megfelelő értékek)

A támadás csak titokban lehetséges, a legjobb, ha nem is sértenek meg senkit, csak valahogy bejutnak Chicko cellájáig, vagy -ba, aztán kihozzák valami álcával. (Erre számtalan lehetőség van, persze a legócskább trükköknek nem dőlnek be a börtönörök, de ha egy kicsit is jól kitalált a sztori, és jók az álcák, egy goblinnal nem sokat törődik senki.

### **Odakint:**

Chicko persze nem olyan könnyű eset, mint ahogy azt egy hiszékeny kalandozó elképzei (és valószínűleg a legtöbb játékos gyanakszik is majd rá). Amint kiszabadul, azt mondja újdonsült pártfogóinak, hogy el kell mennie nagyapja régi sámankunyhójába, és fel kell szerelkeznie a rituáléhoz különféle mágikus tárgyakkal.

A kunyhó valójában a csatornában van, a szegénynegyed külső régiójában. Chicko nem engedi, hogy a karakterek megjegyzzék az utat, a lehető legfurmányosabb kerülőutakat választja, hogy megzavarja őket. (15 pszipontnyi emlékeidzésre van szükség a kanyarok és elágazások megjegyzéséhez.) Amint úgy véli, hogy eléggé eltévedtek, a kunyhóhoz megy (ha kell, a csatornarendszerben is bolyong egy keveset). Annak bejáratát csak ő tudja kinyitni egy mágikus jelszó segítségével, és amint odamegy, hogy megérintse a kőlapot, az gyorsan elgurul, ő pedig beugrik az ajtón. Innentől kezdve elég nehéz követni, hiszen a bejáratot vérgát varázslat védi, ami csak a goblinokat engedi be. A vérgát erősítése 50E. Bárki, aki nem goblin, és megpróbál utánamenni, mintha falba ütközne a bejáratnál. Chicko elbújik odabent, az esetleges varázslatok és nyílveszők ellen, és odabentről próbál tárgyalni a kalandozókkal.

(Chicko mindent megtesz, hogy ebben a pillanatban, mikor az ajtóhoz ér, szabad legyen, és bemenekülhessen a biztos kunyhóba. Ha a kalandozók nem bíznak meg benne, és megpróbálják fogva tartani, az ellen a goblinnak a következő lehetőségei vannak:

Egyszerű lefogás az ajtó előtt: Sikeres ügyességpróba és sikeres kötelékből szabadulás próba ellenében kiszabadul a szorításból, és bevetődik, esetleg még egy támadást is megenged magának, ami valószínűleg meglepetésszerű lesz (+30 TÉ), és bokán, térden, vagy tőkön rúgja, esetleg kézen harapja fogvatartóját.

Kötözés, vagy bilincs: ilyen világi eszközök nem állhatják útját egy ilyen szabadulóművészek ügyességével megáldott tolvajnak. A kötelékből szabadulás mesterfoka elég ahhoz, hogy az utolsó pillanatban szabadítsa ki magát kötelekeiből, vagy bilincseiből, amit már eddigre kinyitott/kibogozott. Persze egy egész testet átölelő gúsbakötésből nehezebben szabadul ki.

Számszeríj a halántéknak szegezve: A kritikus pilanatban a nyílveszőt pszi telekinézissel elmozdítja az idegtől, és beugrik a menedékbe, odabent elbújik egy vastag fa asztal takarásában. Ha ez nem lenne elég, pszi rohamot használ, hogy megelőzze támadóit, de persze nem támad, hanem menekül.

Figyelemeltereléshez pszi telekinézist, pszi lökést, vagy csettintést alkalmaz.

Új feltételekkel áll elő, mégpedig, hogy segít feloldani az átkot, ha a játékosok is segítenek neki megoldani az ő ügyét. Chicko elmondja, hogy egy felszabadítási mozgalom vezetője, amit ő nevezett el Véres Gyűlölet Felszabadítási Mozgalomnak. A mozgalom jelenleg legfőbb célja egy kizárólag goblin negyed kiharcolása a városon belül (lehetőleg a kereskedőnegyedben). Ennek érdekében a szervezet tagjai folyamatosan terrorselekményeket hajtanak végre a kereskedőnegyed vezetősége, és a hivatali szervek ellen, hogy felhívják a figyelmet követelésükre. (...)

Chicko egy olyan eseményben kéri a segítségüket, amit ő csak a Nagy Dobásnak nevez. Ez az eddigi legnagyobb volumenű terrorselekmény lenne, ami a szervezetből indult. Azért ez a megfelelő alkalom, mert a kereskedőnegyed kormányzója most változott, a régi kormányzó halála miatt. Chicko szeretné megmutatni az új kormányzónak, hogy vele nem packázhat senki (ezt különös kegyetlenséggel és csikorgó fogakkal mondja, mintha már tucatszor gyakorlota volna).

A kalandozók feladata lényegében egy figyelemfelkeltő támadás, vagy esemény megszervezése lenne az új kormányzó fiának felnőtté avatási ünnepségén, ugyanis ezt a határidőt adta Chicko a kormányzónak előző névtelen levelében, amiben legutóbb kérte egy új goblin negyed létesítését. A kalandozókon áll, hogy mit kezdenek az ajánlattal.

## Lehetséges végkifejletek

A modult, mint az látszik többféleképpen is megoldhatják. Az egyik megoldás, ha segítenek valamilyen támadást véghezvinni Chickonak a kormányzó fiának felnőttéavatási ceremóniája alatt (ennek bővebb kifejtését lásd később). Ha nem akarnak segíteni Chickonak, akkor el is kaphatják őt a rendezvény alatt, hisz a karakterektől függetlenül ő ott lesz, és végrehajt valamilyen akciót. Ha segítenek neki, akkor ő megpróbálja kihúzni magát a munka alól, és csak azért megy el, hogy lássa, mit művelnek a karakterek.

Persze a modul megoldható anélkül is, hogy a ceremónián megjelenének a karakterek. Ilyen lehetőség például, ha a kormányzónál sikerül kiharcolniuk valahogy, hogy engedélyezze autonóm goblin kerület létrehozását. Ez persze elég problémás, hisz a kormányzónak nem áll érdekében a goblinok pártfogása. Sőt! Gyűlöli is a goblinokat, hisz azok rengeteg borsot törtek már az orra alá. Két lehetőség marad: megszarolni, vagy lefizetni őt valamivel.

Lefizetés nem nagyon jöhet szóba, hisz a karaktereknek nagy valószínűséggel nem lesz elegendő pénze. Ha mégis megpróbálják, akkor a kormányzó börtönbe zárhatja őket, hiszen nincs szüksége további goblinpárti ellenségekre a városban.

Megszarolni akkor lehet, ha sikerül kideríteni, hogy az előző kormányzót ő tette el láb alól. Ezt az információt nagyon kényesen őrzik persze, de rengeteg kapcsolat és pénz befektetésével megoldható a dolog. Ha a karakterek között van valaki a Kobrák klánjából (vagy más nagyobb szervezetből), vagy találnak valakit, aki legalább ilyen alvilági befojással rendelkezik, akkor megtudható az információ. (Szóba jöhet esetleg Chirke, vagy Nimi a goblinok közül.) Persze még így is annyi pénzbe, és más erőforrásba fog kerülni a dolog, hogy valószínűleg rá fog menni a karakterek gatyája is. És még így sem biztos, hogy végig tudják vinni a dolgot. De ha egyszer megvan a szükséges információ, és megfelelő bebiztosítás után közlik a megszerzett bizonyítékokat a kormányzóval, akkor az egy idő után beindítja a hivatalnokgépezetet, és hamarosan egy független goblin negyedtet létesítenek a kereskedőnegyed szélén. Persze a kormányzó előtte mindennel megpróbálkozik, hogy ne kelljen erre a lépésre rászánnia magát. Beveti az udvari varázslót, a városőrséget, és az alvilági kapcsolatait is. De ha sikerül mégis véghezvinni a dolgot, akkor ezután Chicko készséggel segít a karaktereknek, és semlegesíti az átkot.

Persze ha a játékosok valami más megoldást találnak arra, hogy a goblin kerület létrejöjjön, akkor azt is kivitelezhetik. Mi csak egy lehetséges megoldást vázoltunk fel.

Van még egy megoldás arra nézve, hogy hogyan fordítsák vissza az átkot. Ez pedig a házasság létrejötte Gil és Manka között. Tehát ha a karaktereknek sikerül mongyuk zombiként megidézniük Mankát, és rá tudják venni Gilt, valamint jeéenlegi feleségét, hogy jöjjön létre a házasság, akkor az átok nyomban megtörik. Ez persze szintén ige nehéz, és elég komikus helyzeteket szülhet.

A fent leírt lehetőségek persze csak útmutatásként szolgálnak a mesélőnek. A karakterek bármilyen más megoldást kitalálhatnak, amik lehet, hogy ennél jobbak, de lehet, hogy egyáltalán nem célravezetőek. Mindenesetre a mesélő próbáljon meg megfelelő mértékű akadályokat állítani a játékosok elé, hogy ne legyen semmiképp könnyű dolguk.

## A ceremónia

A kormányzó gyermekének felnőtté avatása viszonyla nagy eseménynek számít a kerületben. Több száz járókelő tolong a kormányzó palotája előtti téren, ahol egy magas pódiumon zajlanak az előkészületek. Rengeteg városőr és katona a kormányzó testőrségéből őrzi a rendet. Így bármiféle támadás nagy nehézségek árán kivitelezhető csak. Ráadásul a kormányzó udvari varázslója is palota ablakából figyel.

Ha a karakterek segítenek Chickonak, akkor a goblin rájukbizza, hogy mit találnak ki. A lényeg hogy valami nagy volumenű akció legyen. Néhány példa a mesélő számára:

- A kormányzó fiának elrablása.
- A ceremóniát vezető pap elrablása.
- A kormányzó feleségének megölése.
- A pódium felgyújtása.
- A városőrség épületének lerombolása.
- A tömeg felbujtása valami olyanra, ami a goblinok érdekeit szolgálja. (például goblin énekek skandalása)
- „Autonóm goblin kerületet akarunk!” feliratú tábla kihejezése a pódium fölé.

És ehhez hasonlók. Hagyd, hogy a játékosok fantáziája beinduljon, és ha jó ötletnek tartasz valamit, akkor hagyd, hogy próbálják meg véghezvinni, mégha az nem is olyan nagyszabású, mint a fentiek.

Ha nem segítenek Chickonak, akkor valószínűleg azért vannak itt, hogy megakadályozzák a terrorcselekmény végrehajtásában. Chicko terve a következő: Behatol a palotába, és megerőszakolja a kormányzó feleségét és lányait, majd amíg a ceremónia előkészületei zajlanak, ő felakasztja őket a bálteremben. Ez a terv persze már ott megbukik, hogy a kormányzó felesége 140 kiló, Chicko viszont csak 40. De még ez sem számít gondnak, ha azt

tekintjük, hogy esélye sincs behatolni a palotába. Így ebben az esetben a karakterek célja az, hogy hamarabb kapják el a goblint, mint a városőrök, vagy a palotőrök. Ehhez persze csapatmunka és tervezés kell. A megfelelő helyekről figyelni kell a környéket, és időben lecsapni rá.

Mivel a lehetőségek száma végtelen, ezért ezen epizód részletes kidolgozását a mesélőre bizzuk...

### **Az átok semlegesítése**

Ha sikerül valahogy rávenni Chickot a segítségre, akkor hazamegy néhány alapanyagért, majd a fogadóhoz visz mindent. Átolvasgatja még párszor a varázsszavakat, majd sámántáncba kezd, és nagyjából egy negyed órás kántálás után befejezi a szertartást, és fáradtan esik össze. Az átok nyomban megszűnik. A természetek eltűnnek, a faszerkezet jobb mint újkorában, és a süllyedés is megáll, majd kiemelkedik a földből a Pajkos Póni.

Gil ezután megköszöni a segítséget, és egy többhetes dáridó veszi kezdetét...