

AZ ÜLDÖZÉS

Ládák

1-es rézláda	2 győzelmi jelző, 1 átok, 1 rézkincs
2-es rézláda	1 győzelmi jelző, 100 arany, 1 rézkincs
3-as rézláda	2 átok, 2 rézkincs
1-es ezürtláda	3 győzelmi jelző, 1 átok, 1 ezüstkincs
2-es ezürtláda	2 győzelmi jelző, 200 arany, 1 ezüstkincs
3-as ezürtláda	1 győzelmi jelző, 2 átok, 2 ezüstkincs
1-es aranyláda	3 győzelmi jelző, 1 átok, 1 aranykincs
2-es aranyláda	3 átok, 2 aranykincs

Bevezető

Hosszú hetet töltöttetek kalandokkal a vadonban, és most, hogy visszatértek a civilizációhoz, azonnal a város legjobb fogadójába siettek. Az étel ízletes, a sör kiváló, és épp kezditek élvezni a nyugalmat, amikor egy sikolyt hallotok.

„Ide, ide!” – kiabál a fogadós. – „Gyilkosság történt!” Lerohantok a pincébe, és ott találjátok holtak az egyik szakácsot. Még látjátok, hogy egy sötét alak keresztülbújik egy titkos átjárón, de ekkor felkél és támad a halott szakács!

Valami gonosz ütötte fel fejét e kellemes városkában – de nem hagyjátok, hogy tönkregygye ezt a fogadót, hetek óta az első elfogadható szállásokat!

A küldetés célja

A varázsló lefelé rohan a titkos átjárón, és az ajtók maguktól tárulnak fel előtte. Gyorsan kell cselekednetek, ha el akarjátok kapni a kultistát, hogy kiderüljön, miféle gonosz mérgezte meg a várost. El kell fognotok Ozmondod, mielőtt megszökik; továbbá meg kell találnotok és el kell pusztítanotok a gonosz mágia forrását. Sokat segít, ha útközben megtaláljátok és aktiváljátok a teleportációs mágia véseteit. Csapatotok 5 győzelmi jelzővel kezd. Ha kifogytok a győzelmi jelzőkből, Ozmond és Mestere győzedelmeskedik felettetek.

Ozmond

A kezdőterületen lévő erősebb varázsló Ozmond, ám 5-tel több az életeréje. Ozmond – és a szörnyek közül csak ő – kinyithatja a felderítetlen területekre nyíló ajtókat, és ez számára nem kerül mozgáspontba (de az ajtó mellett kell állnia). Ha Ozmond felnyit egy ajtót, akkor a felfedezetlen terület felfedezetté válik, és a mesélő körében nyomban elő kell készíteni. Ozmond nem nyithatja ki vagy zárhatja be a vörös rúnakaput, és az ajtók bezárásáért mozgásponttal kell fizetnie. Más mozgás közbeni cselekedetet (például tárgy felvétele, láda kinyitása) nem hajthat végre.

Ha a hősök megölik Ozmondot (és halott is marad):

„Átok!” – kiált fel utoljára az örült, majd lángok és füstfelhők között rogy össze. Ahogy átkutatjátok öltözékét, ezürtláncon függő kék rúnára letek. Újabb rejtély, de úgy érzitek, fontos nyom is egyben.

A kék rúnakulcsot add oda a hősöknek; a kulccsal kinyithatják a kék rúnakaput. Emellett a hősök kapnak még 3 győzelmi jelzőt.

Ha Ozmond a mesélő kőrét a 2. területen lévő kék rúnakapu mellett kezdi:

A háborodott kultista kiáltása visszhangzik a teremben: „Mester! Megtámadtak minket!”

„Ostoba!” – hatalommal és ősi gonoszsággal telt, tüzes hang árad felétek. – „Egyenest a rituáléhoz vezetted őket! Eljátszottad a lelked!”

A kultista rettenetes halálsikolya még most is kísért álmaitokban...

Vedd le a játéktérről Ozmondot és a kék rúnakaput. A 3. terület nyitva áll, viszont a Mester bűbájossága és félelemkeltése megnő 1-gyel, életereje pedig 5-tel.

1. terület

Az elmúlás bűze árad az ajtón túlról. A mennyezeten denevérek lógnak, alattuk mocskos, poshadt vizű pocsolyák, a falak mentén rejtélyes mellékjáratok és törmelékhalomok... Úgy tűnik, a szörnyek valamin nagyon dolgoztak az egykori városi csatornában.

2. terület

Az átjáró elhagyja a csatornát, és úgy tűnik, egy használaton kívüli pincébe torkollik. A bűz kevésbé átható, de enyhe ózonszag vegyül bele. Hallod, ahogy nagy szörnyek iramodnak meg felétek.

3. terület

Nagydarab, bekötött szemű ogrét látsz magad előtt; félmeztelen testén, miként körben a falakon, mindenféle furcsa rúnák. A folyosó másik vége felől kántálás hallatszik, bőrdön apró lángokat érzel, szádban a mágia fanyar íze. Tüzes hang dübörög felétek: Ki merészeli megzavarni a Mestert? Lépjetek be, halandók, és haljatok meg!

A Mester statisztikái megegyeznek egy erősebb démon statisztikáival, de 4. szintű bűbájossága van, a sebessége csak 2, és 15-tel több az életereje.

Ha a hősök legyőzik a Mestert:

Ámuló szemeitek előtt a démon mind kisebb és kisebb lesz, miközben forró szélroham cibálja hajátokat és köpenyeteiket. „Neeeeem!” – sikoltja a tűfejnyire zsugorodó Mester. – „Halandók nem úzhatnak vissza az Alsó Síkokra! Én vagyok a...”

Hangos pukkanással eltűnik a démon; a város megmenekült!

A hősök győzedelmeskedtek a Mester felett és megmentették a várost. Négy győzelmi jelző a jutalmuk, és annyi étel és ital, amennyi csak beléjük fér!

Ha rendelkeztek a *Well of Darkness* vagy az *Altar of Despair* kiegészítővel:

A mesélő kap 2 vörös, 2 lila és 4 zöld *treachery*-t. A 2. területen lévő ogrét cserélje ki egy trollra, és az összes varázsló helyett (Ozmondot is beleértve), ha kíván, használhat sötét papokat.

