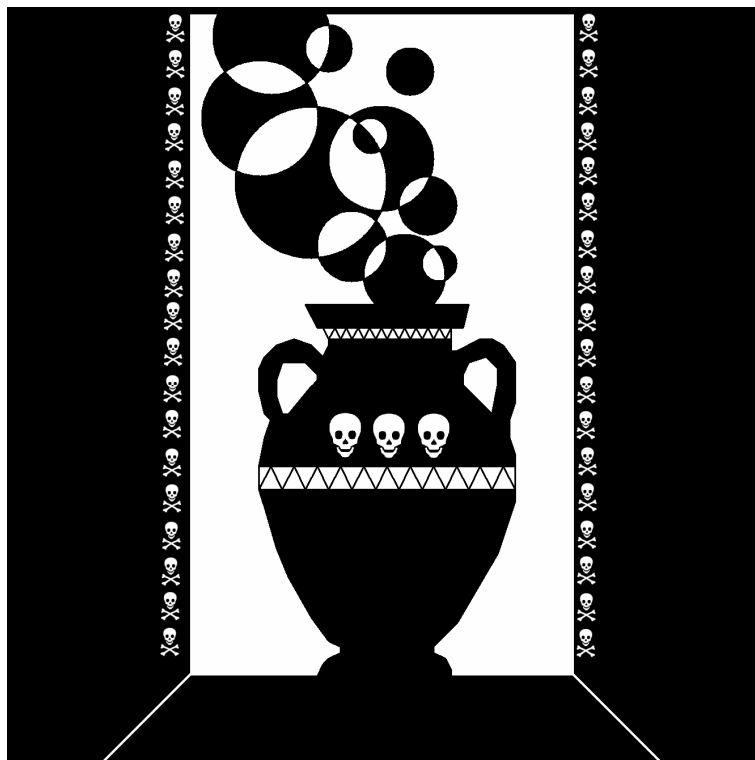


A Város Alatt

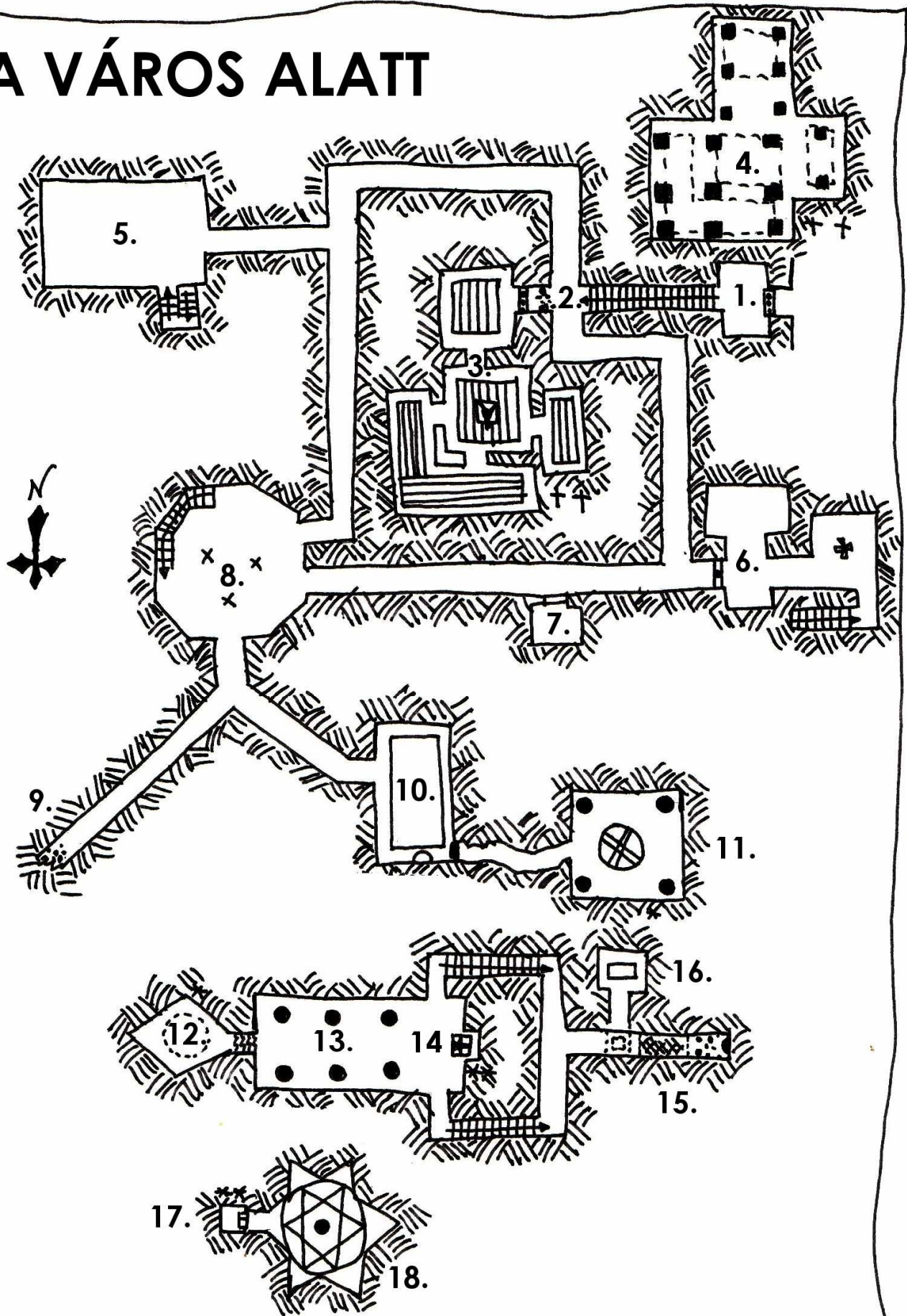
írta: Lux Gábor



Kard és Mágia kalandmodul 6–8. szintű kalandozók számára

E.M.D.T. 23.

A VÁROS ALATT



Lux

A Város Alatt írta: Lux Gábor

A borítót és a térképeket készítette: Lux Gábor

Tesztelte*: Ács Gábor (Narg, Lovag 6)
Bagdi Zsolt (+Brantar, Pap 7)
Gramantik László (Luther Lightbringer, Lovag 2/Harcos 3)
László Ákos (Brignesztor, gnóm Tolvaj 1/Illuzionista 4/Technokovács 1)
Striczky Tamás (Olaf Gunarsson, északi Harcos 5)
Veres István (Somo, félszerzet Tolvaj 5)

* Megjegyzés: A teszt 3.0-ás szabályok szerint zajlott. A karakterek osztálya és képességei ezért nem feleltethetők meg teljesen a K&M-nek.

Köszönetnyilvánítás: Anthony Husonak a modul ihlető Calendra's Legacyért és Autumn in Lampfire Hillsért, valamint rajta keresztül Gary Gyaxnek a Tomb of Horrorsért. A kaland először a Fanfár magazinban jelent meg.
© 2003, 2011 by Lux Gábor. All rights reserved.

Háttér

Több évszázad telt el azóta, hogy Ardaxász, a rejtett zsarnok végleg távozott az élők sorából. Amikor hónapok teltek el anélkül, hogy kilépett volna palotája kapuin vagy alvilági szolgálkat küldött volna vélt és valós ellenségei elveszejtésére, a város bátrabb gazemberei előbb óvatosan, majd egyre szemtelenebbül sündörögtek bronzsal és kék cseréppel fedett lakhelye körül. A legvakmerőbbek végül leküzdötték a mindenkibe beléivódott félelmet, s az eddig zárt kapukat kitérve nekiláttak a palota kifosztásának. Amit találtak, az csakugyan gazdagságra és hatalomra vallott, de mégis meglepően, sőt, gyanúsán kevés volt. S ami a legkülönösebb, Ardaxász földi testét sem lelték a fényűző termekben vagy a titkos kamrákban. Ez sokakat elbizonytalanított, hiszen holttest nélkül mindig előfordulhat, hogy a meglöpött varázsló visszatér hogy elszámoljon a tolvajokkal.

Ardaxász azonban nem tért vissza sem egy, sem tíz év múlva. A város urai fellélegeztek, a tolvajok túladtak a drága portékákon, a házba pedig előbb koldusok vették be magukat, majd amikor leomlott, az utolsó tégláig elhordták. Ma már kevesen tudnák megmondani, igazából hol is állt – a hírhedt Lépcsőnegyed egy részét még mindig a Varázsló útvesztőjének nevezik, de a silány nyomortanyák népe nem foglalkozik azzal, honnan ered ez a különös elnevezés.

Valójában Ardaxász nem távozott el végleg erről a világról. Egy titkos, csapdákkal védett földalatti mauzóleumban üdött tanyát, ahol elméje halála után is szabadon járhatta a létezés síkjait. Rejtekhelyéről eleinte csak tanítványai tudtak, s ők időről időre felkeresték és tanácsokat kértek tőle. Később ezt a titkot továbbadták saját bizalmasaiknak, földiánsokban és tekercek soraiban rögzítették: aki a sírjában is éber mágusmester elé járul, s kiállja próbáit, az részesülhet bölcsessége kincseiben.

Ezeket a jegyzeteket azonban rendre azok írták, akik vagy visszatértek a fekete mélységekből, vagy soha nem is járták meg őket. A többiek – a többiek hallgatnak.

A kalandról

Bár ez a modul hat hatodik-nyolcadik szintű kalandozónak íródott, tulajdonképpen szinte bármilyen szinten felhasználható. Minden harc és csapda elkerülhető egy kis óvatossággal és agyafúrtsággal, bár egy magasabb szintű csapat nyilván könnyebben vehet egyes akadályokat (vagy mint a tesztjáték is bizonyította, csúfos kudarcot vallhat). A kaland lemesélhető egyetlen magasabb szintű karakternek is, de így minden kis kudarc könnyen visszavonhatóan végzetesnek bizonyulhat. Kalandötletek:

- A karakterek egy porladozó földalatti városban találhatnak rá a kincses térképre, amely pontosan megjelöli azt a „földalatti ciszternát”, ahol a mauzóleum bejárata is található.
- A karakterek egyike (pl. egy varázsló) maga is ismeri a titkot és egy fogósabb fejtörő, esetleg egy zavarosabb legenda megfejtéséhez segítségre van szüksége, esetleg pusztán a hatalom utáni vágy vezérelti Ardaxász sírjába.
- A kaland beilleszthető egy részletesebben kidolgozott Alváros folyosórendszerébe – ekkor érdemes felnyitni a különböző irányú átkötéseket és oldalfolyosókat.

A kaland bármilyen nagyobb városban elhelyezhető, de egy semleges/gonosz helyhez illik legjobban. Az egyes bejáratok mind „a Varázsló útvesztőjében”, vagyis egy síkatorokból, koszos belső udvarokból és dűledező házakból álló utcabirintusban található. Elvadult kutyák, nyomorék koldusok, rosszarcú kötekedők teszik a helyet még veszélyesebbé. A földalatti folyosók létezése közismert a negyed lakói számára (ezt a területet Koldusgödöröknek nevezik egy elhagyott és befalazott tömegsír után), bár a kérdezősködés sokak nemkívánt figyelmét felhívhatja a csapatra.

Alváros

Az Alváros (1–10.) nyirkos, dohos és ösrégi. A penészes falak és a padló téglái megfeketedtek és elkoptak a kortól, s közülük több kizuhant a helyéről. Ezzel szemben a mauzóleum (11–18.) szintén régi, de viszonylag jó állapotban van – a falfestmények megfakultak, a kőfalak töredezettek, de minden ép és működőképes. Ezen a területen nem működnek az érzékelő varázslatok: Ardaxász kóborló elméjének ereje elragadja és egyszer használatos varázslatokként saját céljaira használja őket.

1. Felső bejárat: A bejárat egy szűk sikátor végéből nyílik – ez vezetett a város alatti tömegsírhoz. Az íves átjárót rozsdás vasrács zárja le (Közepes Zárnyitás), kétoldalt régi kőfaragványok láthatók. A rácson túli helység falait vastag penész borítja, levegője hűvös és nyirkos. A lefelé vezető meredek lépcsősor előtt pár fáklyavég és elhasznált gyertya hever. Közvetlenül a lejárattal fölött egy kis alkóvban egy emberi koponyát helyeztek el két keresztbetett lábszárcsonttal. Alatta krétával rajzolt tolvajjel látható (Közepes Jelek Olvasása, „Élőholtak”).

2. Alsó bejárat: A nyugati átjárót valaha elfalazták, de azóta valaki kibontotta. A szűk nyílás körül pár régi téglá hever, egyik tetején összetekert szarvasbőrben elgörbült tolvajszerszám. A nyílás mögötti termék felé csapórács zárja el az utat – nagyon rozsdás és beragadt (Nehéz Erőpróba, a rozsdá miatt Nehéz Zárnyitás). A kapu fölötti rozsdás vastáblán alig olvasható szöveg található: „Koldusok Gödre”.

3. A Koldusgödörök: Ezeket a felső kamrákat régen arra az esetre építették, ha lent elfogyna a hely. A valaha nyílt gödörket hosszú deszkákkal fedték be (vonalkázott terület). Ezek természetesen mind korhadtak és rossz állapotban vannak. Ha valaki rájuk lép, 30%+további karakterenként 10% eséllyel beszakadnak (Közepes Reflex vagy 30' zuhanás). A központi gödör nem teljesen fedett, közepén jókora négyszögletes lyuk tátong. A lyuk fölé jókora vas háromlábú állítottak csörlővel és láncokkal – régen ezzel eresztették le a koporsókat. Ez a rész még a többi kamránál is instabilabb és 60%+további karakterenként 10% esély van a beszakadásra.

4. Tömegsír: Számos koporsót támasztottak itt a falaknak, oszlopoknak és egymásnak – közöttük csak szűk, kanyargós ösvényeken lehet közlekedni. Minden rothadt, nedves és penészes, a falakat moha és nyálka borítja. Az egész terület tele van a koporsókból és fali zugokból előmászó, mankókat szorongató vagy rozsdás láncokat markoló rongyos zombikkal!

A zombik mozdulatlanok amíg nem háborgatják sírhelyüket, ekkor viszont minden lehetséges irányból támadnak és megpróbálják leteríteni a karaktereket (a láncokkal felszerelt zombik **[félkővér]** esetén ez +5-ös manővert igényel, a többieknél ez akkor dobható, ha egy körben legalább négy találatot kap a karakter). Az akadályok és a nedvesség miatt a területre ható varázslatok és az égő olaj hatása korlátozott.

A tömegsírban nincs kincs, kivéve pár rézermét és értéktelen kacatot. Ezentúl bárki, akit megsebeztek a zombik vagy a holttestek között kutatott, elkaphatja a Sírlázat (Közepes Kitartás, vér/kontaktus, 1d6 Erő és a betegségben meghalt áldozat zombiként tér vissza az élők világába). A betegség érintéssel is terjed, a fertőzött karakter társainak naponta kell mentőt dobiuk.

Zombik (60): Sz 2+1; VO 12; Tám +3 mankó 1d6+1 vagy láncok 1d6+1 és elgáncsolás (+5-ös manőver); Spec immunis az elmét befolyásoló varázslatokra, lassú; +4/+0/+1; S.

Hp	11	10	5
	12	10	10
	7	10	17
	12	16	13
	5	13	8
	8	17	7
	4	7	10
	7	17	15
	14	17	9
	11	12	16
	12	13	6
	12	10	11
	8	8	6
	11	4	15
	16	10	10
	4	9	8
	15	17	4
	10	10	14
	14	16	16
	8	7	11

5. Az alkimista pincéje: Az üresen álló, kifosztott pince fölötti ház egy gazdag alkimista tulajdona (ez lehet pl. Laisz, a **Tengerdémon** oldalain olvasható kaland, az **Árnyak udvara** fő NJK-ja). Háza gazdag, de a feljáratot bonyolult zárral ellátott vasajtó védi (Nehéz Zárnyitás, a lépcső felőli oldalon csapdával – Nehéz Csapdakeresés, ingacsapda Tám +8, 2d8 Hp).

6. Koldusok rejtékhelye: A pincébe vezető fekete vasajtón nincsen sem kilincs, sem könnyen észrevehető zár, de közepén fekete kutyafejet formáló dombormű található. A zárat ügyesen elrejtett vaslemez óvja (Közepes Zárnyitás). Egy krétával rajzolt tolvajjel (Közepes Jelek Olvasása) tanúsága szerint a hely „Biztos Menedék”.

A pincében hét koszlott ruhájú fickó tanyázik, akik koldusoknak tettetik magukat, de valójában a törvény elől rejtőző alacsony szintű tolvajok. Hárman közülük kutyafejpörköltet főznek egy kis bográcsban, hárman pedig a föld fölötti házban örködnek. A tolvajoknak összesen 45 at és 300 et kincsük van, valamint ismerik egy városban elrejtett kincs lelőhelyét – adott esetben életükért cserébe hajlandók elárulni a rejtékhelyét, ha nem sikerül valami olcsó hazugsággal bebeténiük a karaktereket.

Tolvajok (7): Tolvaj 2+1; Kezd +5; VO 13 (bőrvért, Ügy); Mozgás 30'; Tám +2 rövidkard 1d6+1 [+1d6] vagy +2 dobott tör 1d4+1 [+1d6]; +1/+4/+1; Értékcseles, Hallgatóság, Mászás, Megfigyelés, Osónás, Rejtőzés, Szabadulóművészet, Ugrás, Zsebmetés; SG; fejenként hat tör, tolvajszerszám,

valamint vezérük, Ruffn (csillaggal jelölve) egy mérgezett tört hord (Fegyvermérég I., Közepes, 1d6 Hp/1d6 Hp) és öt adag méreggel rendelkezik.

Hp	10	9*
	7	
	10	
	10	
	8	

7. Oldalkamra: Egy vödör, egy 8' hosszú vasrúd, egy fakalapács és egy véső található a szobában.

8. A kormos torony: Ez a nyolcszögletű terem egy torony kiégett romjai alatt található. A felvezető csapóajtót öntött ólommal zárták le (kinyitása alulról Nehéz Erőpróbát igényel, főlülről valami feszítővas is kell). A terem padlójának köveinek rései közé három alabárdot szúrtak, mindegyiken egy-egy üres olajlámpás lóg. Ha valaki kiemeli az alabárdok alkotó kör köveit és az alattuk található földet kiássa, egy jókora elásott vasládára akadhat. A láda le van zárva (rozsdás, Közepes Zárnyitás) és egy teljes, 22 darabos arany tányérból tartalmaz 550 at értékben.

9. Beomlott járat: A falba valaki négy betűt vésett: „C.W.E.T.”

10. Ciszterna: Zavaros víz tölti meg a terem közepén fekvő vízmedencét. A víz 30' mély és (ha a mesélő másképp nem dönt) a fenekéről vízalatti járat vezet az Alváros egy félig elárasztott részére. A medencét egy régi, ágaskodó oroszlánt formázó kőszobor őrzi.

A délkeleti fal kövei közötti habarcs kissé eltér a többitől – egy mesterétől hazatérő tanítvány falazta vissza, hogy okatlan elme a titok nyitjára ne jusson. A falon túli kis alagút keskeny és alacsony, a sírt először felkeresők nyitották meg a régi időkben.

11. Négy szolga: Ardaxász mauzóleuma évszázadok után is egy császári kriptá komor pompáját sugározza. Az arannyal berakott márványfalak, az ónix és lápis padlólapok és a karcsú de erős oszlopok mind tekintélyes vagyonról és hatalomról árulkodnak. Mind a négy oszlop befelé néző oldalán egy-egy mellszobor található. Az oszlopok fölött 40 lábbal áll a sötétkékre festett kupola, rajta számtalan mágikus fényvel világító csillag világítja meg halványan a termet – ezek között jól kivehetők a főbb csillagképek és bolygók. A terem közepén, a padlóba süllyesztve jókora kör alakú „vasdugó” fekszik, cirkalmas geometrikus mintákkal és kerületén a következő szavakkal:

„NE ÍRASSÉK SZÓ / NE VÉSESSÉK FÖLDI KÉPMÁS / NE SZÓLJON SÍP / NE EMELKEDJEN A REGGEL / INDIGÓSZÍN ÉG ALATT ARDAXÁSZ ÍM MEGPIHENHETETT. / NE ZAVARJA OSTOBÁK KAPZSISÁGA / ÉS HÍGVELEJÜEK BAMBA KÍVÁNCISIÁGA. / CSAK KI HÜEN SZOLGÁL SZOLGÁT / LÉPJEN SZÍNEM ELÉ.

A vasdugó közepén körben foglalt hexagramma [hatágú csillag]. Ha valaki megérintené, mielőtt aktiválná a négy szolgát, a kék kupoláról csillagok hullanak a körbe 10d4+10 sebzést okozva (Nehéz Reflex felezi, a hexagrammától 10' távolságon belül

tartózkodók ½ sebzést szenvednek és ¼-re dobhatnak mentőt).

A vasdugó kinyitása csak egy módon lehetséges – Ardaxász mind a négy szolgájának (az oszlopokon található domborműveknek) áldozatot kell bemutatni. Ezek sorban:

ÉNY sarok: lánccingbe öltözött, kerek kötél tartó sisakos harcos. Alatta felirat:

„KAROM EREJÉVEL
FEGYVEREM VASÁVAL
BÁTOR SZÍVEMMEL
VÉREM HULLÁSÁVAL”

Elfogadható áldozatok többek között: mágikus fegyver/védőeszköz, Erőt, Egészséget vagy Kitartást adó varázstárgy, esetleg egy karakter vére (ez permanensen 2 Egészség veszteséget okoz). Ha a kötélba megfelelő áldozatot helyeznek, az eltűnik és a tál fölött gömb alakú vörös párafelhő jelenik meg.

ÉK sarok: öreg, szakállas férfi köpönyegben, kezei között kerek kötél. A felirat:

„ELMÉMNEK ÉLÉVEL
TOLLAM NÁDHEGYÉVEL
ÉVEIM SÜLYÁVAL
EMBER TUDÁSÁVAL”

Elfogadható áldozatok: varázsteker, varázslást segítő varázstárgy, egy varázslatot vagy különleges misztikus tudást tartalmazó könyv, esetleg egy varázsló érintése, aki ettől 4d6 évet öregszik. Ha az áldozat megfelelő, eltűnik és a tál fölött gömb alakú kék párafelhő jelenik meg.

DK sarok: ifjú nő hiányos öltözékben:

„TESTEM SZÉPSÉGÉVEL
DÚS ÖLEM KÉJÉVEL
SZÍVEM SZERELMÉVEL
KINCSEIM ÉKÉVEL”

Elfogadható áldozatok: *szerelemi bájtal*, legalább 300 at értékű ékszer vagy illatszert. Ha az áldozat megfelelő, eltűnik és a tál fölött gömb alakú fehér párafelhő jelenik meg.

DNY sarok: kopasz férfi papi köntösben és szimbó-lummal:

„LELKEM MÉLY HITÉVEL
LEMONDÓ SZEGÉNYSÉGGEL
URAM TEMPLOMÁVAL
ISTENEM JELÉVEL”

Elfogadható áldozatok: egy szent/szentségtelen szimbólum, egyetlen rézérme vagy valamilyen vallásos ereklye, mint pl. egy szentély alapköve, egy próféta csontja, stb. Ha az áldozat megfelelő, eltűnik és a tál fölött gömb alakú sárga párafelhő jelenik meg.

A mesélő természetesen azt is elfogadhatja, ha játékosai más, de megfelelő szellemű adományokat helyeznek a kötélakba. Amint mind a négy szolgát sikerült kielégíteni, a vasdugó föllevítál (egy teljes napig marad lebegve) és megnyílik a lefelé vezető körkörös akna. Az akna 30' mély, s ehhez még hozzáadandó a 12. terem 40'-as belmagassága. Az aknában nincs semmiféle kapaszkodó vagy létra.

12. Négy gát: Ez a rombusz alapú terem az aljánál kiszélesedik. A padló közepén felirat:

„NÉGY SZOLGÁT SZOLGÁLTATOK
MOST NÉGY ÓRT LEGYÖZNI
BÁTRAN MINDEN ELLEN
SAJÁT FEGYVERT FORDÍTÁSOK”

A teremből kivezető utat négy elemi gát zárja le. Ezeket sorban kell semlegesíteni a továbbhaladáshoz. A négy falon található freskók támaszul szolgálhatnak.

ENY fal és első gát: a freskó mohos fákat ábrázol, köztük zöldcsuklyás szerzetesek gyászmenetével és a földből magukat kiásó élőhalottakkal. Az elemi gát egy speciális *kőfal*. Ha bármilyen fegyverrel rásújtanak, az azonnal szilánkokra törik. A varázstárgyaknak van mentődobásuk, de ők sem képesek megsérteni a követ. Eltávolításához egy maréknyi sírföldet, esetleg egy holttest darabját kell hozzávágni, de ha a mesélő úgy dönt, egy földdel kapcsolatos mágikus tárgy vagy szimbólum is megteszi.

ÉK fal és második gát: a jelenet ezúttal egy úttalan tenger szakadó esőben; hánykolódó bárkáról apró alakok zuhannak a hullámok közé. A gát egy speciális *jégfal*, amely a szivárvány minden színében ragyog. Ha valaki pusztá kézzel megérinti, rögvest kőkeménnyé fagy (vagy Nehéz Kitartás megdobása esetén 3d6+10 Hp sebzést szenved). A fal semlegesítéséhez megfelel bármilyen hidegvarázslat, egy marék hó/jég, egy különösen hideg tárgy, esetleg megfelelő varázseszköz.

DK fal és harmadik gát: tébolyult vihar szaggat szét embereket. A gát egy speciális *szélfal*, amely azonnal megfojtja, aki 5 lábnál közelebb merészkedik hozzá (sikeres Kitartás esetén ideiglenesen 3d6+10 Hp sebzést szenved és tíz percig teljesen magatehetetlen a fulladozástól). A mentődobás sikerétől függetlenül a fal visszalöki a karaktert, aki ettől további 3d6 sebzést szenved. A fal megsemmisíthető egy marék összemorzsoltszárú falevéllel, egy megfelelő zeneszámmal (duda, kürt, tilinkó, stb.) vagy egy *szélroham* varázslattal.

DNY fal és negyedik gát: pokoli tűzvihar. Ördögi formák embereket lapátolnak a tűzbe. A gát egy speciális *tűzfal*, körönként 5' távolságon belül 12, 10' távolságon belül 6, 20' távolságon belül pedig 3 Hp sebzést okoz, mentődobás nem lehetséges. Egy csipet kén, egy palack olaj/nafta vagy egy megfelelő varázstárgy nyom nélkül szétoszlatja.

Mindegyik fal közömbösíti a maga mögött található hatásait. Ha mind a négyet eltávolítják, egy teljes napig nem élednek újjá.

13. Szobrok és színek csarnoka: A 90' hosszú, 30' magas csarnok falait tébolyult, kaotikus geometrikus minták ékesítik. A bejáratl szemben hat 20' (6 méter!) magas kőszobor áll. Mindegyik szobor feje valamilyen állaté és mindegyik más színű kőből készült. Sorban: északra **disznó** (indigószínű), **galamb** (narancssárga), **páva** (kék), délre pedig **kígyó** (sárga), **nyúl** (zöld) és **bika** (vörös) (lásd még: térkép). Közvetlenül a bejáratnál a következő padlóba vésett felirat olvasható, apró berakott üvegbetűkkel:

„CSAKUGYAN MAKACS BOLONDOK VAGYtok, HA IDÁIG ELÉRTETEK ÉS TERMEIM BESZENYEZTÉTEK. NEM BAJ – HISZEN PORRÁ TÉTELIK A SZAMÁR MINT MIND, A BÖLCSET KIVÉVE – Ó AZ, KI MINDEN HIBÁJÁN TÚLLÉP, S MIKOR VISSZATÉR, A FÉNYEK HÍDJÁN HALADVA LÁTJA MEG A NAPVILÁGOT. LUSTASÁG, GYÁVASÁG ÉS DÜH, FALÁNKSÁG ÉS ALJAS ÁRULÁS, MEG A HITVÁNY POMPA SZÁMÁRA MIND LEVETTE-

TIK ÉS ELIBÉM JÁRUL. ÍGY SZÓLT A BÖLCS ARDAXÁSZ, KINEK NINCS ELLENTMONDÁS.”

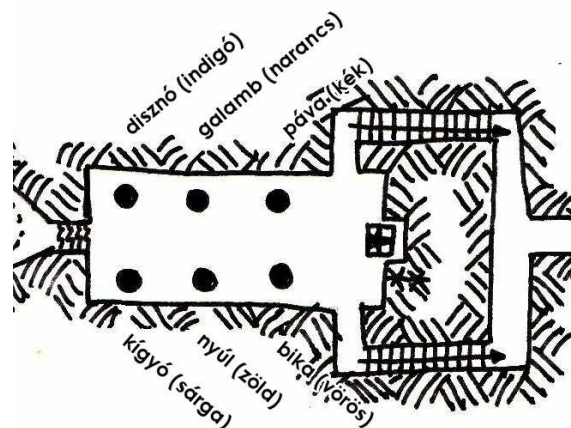
A biztonságos út ezen a helyen szobortól szoborig vezet, sorban: **disznó**, **nyúl**, **bika**, **galamb**, **kígyó** és **páva**. Visszafelé a sorrend **bika**, **galamb**, **kígyó**, **nyúl**, **páva** és **disznó** (vagyis a szivárvány első hat színe). Ha visszafelé a karakterek elérik a disznófejű szobrot, a 12. szobába vezető átjáró erős, ibolyaszín fényt sugároz és biztonságos távozni.

Amennyiben viszont valamilyen irányban rossz a sorrend, a szobrok (kariatida gölemek) megelevenednek és támadnak!

Kariatida gölemek (6): Sz 8+3; VO 18; Mozgás 30' (nem tud futni); Tám +11 ütés 2d8+3 vagy +11 taposás 3d6+3 (ekkor nem tud mozogni); Spec immunis az elmére ható varázslatokra, a hidegre és a tűzre, sebzéselfogás 5+1, fegyvertörés; +9/+5/+5; S.

Fegyvertörés: a támadó fegyvernek Kitartást kell dobnia, vagy eltörik. Mágikus fegyverek pluszoként +4 bónuszt kapnak.

Hp	57
	62
	59
	51
	44



14. Lejárat az alsó szintre: A csarnok végén egy átható tekintetű, kopasz öreg férfi szobra áll. Ránkos arcán kegyetlen dölyf, testén nehéz tóga, nyakában amulett körbe foglalt hexagrammával. A talapzaton a következő írás olvasható:

„HIÁBA MINDEN! PIMASZSÁG ÉS HIÁBAVALÓ KIRÁLYI AJÁNDÉK NÉLKÜL SZÍNEM ELÉ JÁRULNI – S TÁN NEM VAGYOK KIRÁLY A SAJÁT HÁZAMBAN? MENJETEK HÁT, JÓ EGYÜGYÜEK, ÉS HOZZÁTOK ELÉM EZT AZ AJÁNDÉKOT ÉS AJÁNLJÁTOK FEL FÖLDI KÉPMÁSOM ELŐTT. MÉG TANÁCCSAL IS SZOLGÁLOK, HISZEN BŐKEZŐ TERMÉSZETEM ÉS JÓAKARATOM MINDENKI ELŐTT KÖZISMERT: MENNYI ÚT! JOBB, HA NEM ÉR RAJTA BALVÉGZET, MELY KICSINY DE SZÁMOS! FORDÍTVÁ ÉS VISSZÁSAN BALSORS ÉRI A GYÁVÁT, S JOBB ANNAK, KI ÚJAT KERES BIZTOS VESZTÉVEL ELLENTÉTBEN ÉS HOL AZELŐTT HALÁL LAKOTT.”

Hogy a karakterek megnyissák a lefelé vezető utat, meg kell szerezniük a mágikus tekercsét a 16.

szobából és föl kell mutatniuk a szobor előtt. Ekkor az félrecsúszik és föltáruul egy 50' mély akna, lefelé vezető vaslétrával.

Mindkét lefelé vezető lépcsősort csapda védi, s mindkettő eltérő körülmények között aktiválódik. Amikor a csapat leereszkedik, a déli biztonságos és az északi veszélyes, visszatérve pedig fordítva (azaz mindkét esetben a jobb oldalt kell választaniuk). Ha aktiválják a csapdát, ezernyi apró, örvénylő penge jelenik meg a levegőben. A sebzés 10d8 Hp. A Nehéz Reflex felezi a sebzést, ha a karakter előre rohan, és semlegesíti, ha visszaugrik (attól függően, hogy hirtelen hogyan dönt a karakter – ha sehoggy, feles sebzésért és visszaugrásért dobhat).

15. Ahol Brantart kilapította a plafon: A folyosó zsákutca. Az utolsó 20' teli van mindenféle aranytárggyal – ivóedények, kürtök, több színarany bot, jókora tálak és kancsók, stb. Ezek egytől egyig fondorlatos hamisítványok – ólom és réz ötvözetéből készültek és vékony aranyréteg borítja őket. A folyosó legvégén faragott dombormű látható – egy nagy szürke kőfej hatalmas, nyitott pofával, benne tátongó sötétség (elég baljóslatú kinézete van). Szerencsére Ardaxász ezúttal sem hagyta cserben a karaktereket:

„MILYEN SOK AJÁNDÉK ÉS MILYEN KEVÉS KEDVES NEKEM! A DÖNTÉS A TIÉTEK. A TINÓ ELŐRELÉP ÉS LEHAJOL, DE MÁR HULLIK A TAGLÓ. A BALGATAG KINYÚL SORSÁÉRT ÉS MEG IS KAPJA KAMATOSTUL, DE CSERÉBE MAGA IS BŐSÉGESEN ADAKOZIK. A BÖLCS INKÁBB VISSZAFORDUL, MERT KI FÖNTRŐL JÖTT, ODA IS TÉRJEN VISSZA. ÉS MEGINT: A VIGYÁZATOSSÁG ÚJFENT JÓ ÚTRA VEZET. A FEJEDELEMNEK FEJÉBE SZÁLL A DICSŐSÉG, A HÓHÉR ENVÉRE ELLEN FORDUL, A JEGYES MÁTKA HAMAROSAN MAGÁT VESZI EL! A BÖLCS URALKODÓN NEM FOG A KÍSÉRTÉS, S ÉLES ELMÉJE VEZETI VÁLASZTÁSÁT.”

Mind az „arany”, mind a kőfej alattomos csapda. Az előbbi egy hatalmas kőkolonc ellensúlya és egy nagy 20*10' alapterületű kőlapon nyugszik. Mindaddig, amíg valaki a kincsekkel azonos területen (vagyis a folyosó utolsó 20' hosszában) áll, semmi nem történik. Amennyiben viszont az eredetnél akár egyetlen fonttal kevesebb súly található itt (pl. a karakterek lelépnek a nagy kőlapról és magukkal visznek egy kevés kincset), a kőkolonc lezuhan és mindent péppé lapít maga alatt (a folyosó végétől számított 20'-40' távolságban). Egy kellően gyorsan (Közepes Reflex) felhasznált vas vagy acélrúd vagy kard (esetleg a zsákmányolt tárgyak egyike) egy teljes körig megtartja a hatalmas súlyt, mielőtt elgörbül vagy eltörik.

A szürke kőfej szája a *falánk zsákhhoz* hasonlít. Teli van értékesnek tűnő drágakövekkel (üveg), több marék ékszerrel (aranyozott ólom+üveg) és *Nystal mágikus aurájával* alkotott varázstárgyakkal (ha a maúzoleumon kívül sikerül rájuk elmondani egy érzékelő varázslatot, mágiát sugározni). A száj eleinte nem reagál, ha kotorászni benne, de az első után minden körben 60% eséllyel megpróbálja egyben lenyelni áldozatát (Nehéz Erőpróba, vagy szőröstől-bőröstől felfalja).

A folyosó végétől 40' távolságra visszafelé található meg a tovább vezető út, egy mennyezeten

elrejtett, vékony stukkóval borított titkos csapóajtó formájában.

16. Kis sírkamra: Ez a szűk 20*20' alapterületű, 60' magas kamra meglehetősen spártai kinézetű, de a közepét elfoglaló márványemelőnyen fekvő alak – egy díszes ruhákba öltöztetett mumifikálódott férfiholttest – gazdag viselete és kincsei tekintélyes vagyonra utalnak. A test aranykoronát visel a homlokán (500 at értékű – valódi arany, hamis ékkövekkel), bal gyűrűsujján egyszerű, dísztelen aranygyűrű, markában ébenfa tekerstartó. Testén díszes kétkézes kard fekszik. A mennyezetről lógó ütötköpött réz parázstartó csupán hamut tartalmaz.

A (nem mágikus) tekerstartó kivéve az összes tárgy átkozott, s az átkok azonnal aktiválódnak, amint a tárgyakat elveszik a halottól (azaz a kard kézbe teleportál, a gyűrű valahogy rácsúszik az ujra, a korona birtokosa pedig azonnal a fejére helyezi a díszes fejéket).

A **korona** a *hipnózis koronája*. A viselőjének Nehéz Akaraterőt kell dobni hogy biztonságosan letehesse, egyébként a varázstárgy hipnóziisa alá kerül, s legfőbb célja azonnal társai majd önmaga elveszejtése lesz. Először fondorlatos és finom módszereket használ (pl. azt mondja társainak, hogy a korona „föltárta előtte” a legjobb utat, ami pl. véletlenül sem a jobb lépcsősoron át vezet, esetleg hogy a kőfej szájában tanácsos keresni a megfelelő áldozati ajándékot, stb.), majd fenyegetést és nyílt erőszakot.

A **kétkézes kard** +2-es *berzerker pallos*. A viselője Ardaxász szobra előtt (vagy bármilyen kis agresszióra – akár arra, hogy „*Tedd már le azt a kardot.*”) társaira támad. Minden körben újabb Nehéz Akaraterőt dobhat, hogy megállítsa magát – de csak ideiglenesen, a következő ingerig.

A **gyűrű** *nemváltó gyűrű*, a **parázstartó** pedig (ha leemelik a hosszú lánc végén függő kampóról) egy ellenséges légelementált idéz meg. A tekerstartóban található **tekercs** nem mágikus, és királyoknak vagy zsarnokoknak szóló bölcs tanácsokat tartalmaz.

Légelementál: Sz 12; VO 18; Mozgás repülés 100'; Tám +10 szél 2d10; Spec immunis az elmét befolyásoló varázslatokra, sebzésfelfogás 5/+1, forgószél (8 kör, Nehéz Reflex, 2d8 Hp/kör amíg a karakter sikeres mentővel ki nem tör); +4/+8/+4; S. Hp 51

17. A varázsló kapuja: A vaslétrán leereszkedve a karakterek egy apró 10*10' alapterületű szobában találják magukat. Keletre egy pár mágikus vasajtó található, közepén jókora, körbe foglalt hexagramma. Az ajtó immunis a varázslatokra vagy fizikai hatásokra, kivéve az istenek akaratát. Minden támadóvarázslatot visszavernek a varázslat elmondójára. A hatágú csillag közepén a következő szöveg olvasható:

„AMI ELÉG AZ ELÉGI
LÉPJ ELŐRE ÉS HOZD AJÁNDÉKOD,
S VEDD AZ ÉLETET, AJÁNDÉKOK
LEGÉRTÉKESEBBIKÉT,
VAGY TOLVAJ VAGY,
S EKÉPP, TOLVAJKÉNT
ÉR A VÉG!”

Az ajtók e figyelmeztetésen túl nem mágikusak, s egy enyhe lökessel kitérhetők.

18. A csillag és a kör: Nem férhet hozzá kétség, hogy ez a legvégső terem! Formája mint egy hatágú csillag, melynek belső pontjait mágikus kör érinti. A körön belül egy újabb hexagramma található, egy padlóba vésett hatágú csillag. Mind a kör, mind a csillag élénk színű vörös kőből áll. Mindez természetesen eltölpül a padlót beborító kincshalmok látványa mellett! Ezek számos értékes tárgyat és érmét tartalmaznak, beleértve azokat a varázstárgyakat, amelyeket a karakterek följánlottak a kaland során – a kincsestár karakterekkel szembeni sarkában...

A szoba kellős közepén nincsen kincs, csupán egy alacsony, csonka piramist formázó fekete ónix-emelvény. Lapján egyetlen színarany korsó fekszik. Ez Ardaxász végső nyughelye – s bár Ardaxász életén túli életében régóta elhagyta az anyagi világot, akarata, mely a létezés magasabb síkjait kutatja, részlegesen még jelen van nyughelyén.

A legbölcsebb cselekedet ebben a helyzetben az, ha valaki **azonnal** bejelenti hódolatát és tudásvágyára apellálva értékes ajándékokat és áldozatok prezentál Ardaxász előtt. A túlzott megalázkodás szükségtelen, de némi egészséges tisztelet jót tesz a karakterek egészségének. Ha ez megtörtént, a mágus szelleme köd képében jelenik meg urnája felett, és lassan vörös tűzzel égő szemű, anyagtalan kristálykoponyává áll össze. Ezután hideg, kongó hangján válaszol a feltett kérdésekre.

Ardaxász tudása lenyűgöző és ismeretei szinte mindig pontosak. Feltárhatja régóta elveszett kincsek lelőhelyét, ősi ereklyék rejtekét, elsüllyedt városok vagy régmúlt királyok titkait, varázslatokat és mágikus eljárásokat. Mivel a létezés számos síkját ismeri, ezek a kérdések sem idegenek előtte. Amikor minden megtépetett, útjára bocsátja a karaktereket – de ezentúl egyikük sem képes bármilyen módon továbbadni a Mauzóleum csapdáinak és fejtörőinek természetét – ha megpróbálná, először páni félelem keríti hatalmába, majd Nehéz Kitartást kell dobnia, vagy azonnal szörnyű görcsök között leli halálát!

A tolvajlás itt veszedelmes de jövedelmező lehet. Mindaddig, amíg a karakterek nem zavarnak **semmit** a körön belül, beleértve a körre vagy a körön túlra ható varázslatokat, semmi nem történik. Mivel azonban a kör teljességgel elzárja a kincsestár túlnyomó részét, csak pár kincs elérhető: 800 at, egy *jég botja* 32 töltettel és egy tekercestartó (benne kincses térképpel). Természetesen ezek elemelése sem teljesen kockázatmentes, mivel a kört félig eltakarják a kincsek – kiemelkedő elővigyázatosság kell hozzá, hogy Ardaxász ne ébredjen öntudatra (az esetleges próbádobások formáját a játékosok ötleteinek fényében a mesélő dönti el).

Amennyiben valaki megérinti a kört, átlépi vagy varázslatot kísérel meg vonalán keresztül (**ezek a varázslatok egyébként rögvest visszaverődnek elmondójukra**), vagy akár egyetlen rézermével megdobja az aranykorsót, Ardaxász szelleme azonnal materializálódik (egy kör), felhasználja védekező varázslatait (*fagypajzs, a sebezhetetlenség kisebb*

gömbje, két kör), majd előáramlik hogy megölje az egész csapatot! Mivel nem rendelkezik anyagi formával, minden ártó hatásra immunis, kivéve a lent tárgyalt eseteket. Ő viszont igencsak komoly veszélyt jelent, mivel a következő varázslatok fölhasználására képes, mint 10. szintű varázsló (NF 14+szint):

1: -

2: -

3: *átok, jótól védő kör, tűzgolyó, lassítás, sugallat*

4: *félelem, fagypajzs, fantáziagyilkos*2, a sebezhetetlenség kisebb gömbje, tűzfal*

5: *Ellinger elmetörlése, fagyos kúp*2, szörnyek megbénítása, varázskancsó*

Ardaxász testetlen szelleme minden közönséges ártó hatásra immunis, de bizonyos módszerek ellen még ő is védtelen:

- ha bezárják egy mágikus gáttal (*erőfal, gonosztól védő kör* stb.) és a körön belül a szellemformára elmondanak egy *átok eltávolítása, ördögűzés* vagy *gonosz megszüntetése* varázslatot, azonnal és mentődobás nélkül megsemmisül!
- az aranykorsó menedékként szolgál Ardaxász számára. 20 Hp-vel, 10/+2-es sebészfelfogással és 18-as varázslatellenállással rendelkezik. Elpusztítása ugyan nem semmisíti meg az élőhalott varázslót, de mindörökké számúzi erről a létsíkról. Ebben az esetben természetesen újra megjelenik Valahol Máshol és ezután semmi nem zárja ki, hogy nagyhatalmú szolgálakat küldjön a csapat gyótrésére, elfogására vagy lemészárlására.
- végül sikeresen bebörtönözhető egy 2000 at vagy magasabb értékű drágakőben: csak fel kell tartani a követ, és beléparancsolni. Ezellen nem képes semmit tenni, viszont ez a börtön csak ideiglenes megoldás – egy év és egy nap elteltével kettéhasad – ez az alkalom semmiképpen nem lesz kellemes a környéken tartózkodók számára.

A szobában található kincsek listája:

- a karakterek által följánlott tárgyak
- 9000 at
- drágakövek: 80*5 at értékű, 40*10 at értékű, 8*100 at értékű, 1*500 at értékű, egy 2500 at értékű smaragd és egy 4500 at értékű zafír
- egy 1200 at értékű aranykorona és egy 2400 at értékű, apró ékkövekkel díszített jogar
- *jég botja* (32 töltet), -2-es átkozott *buzogány, pusztító kürt, az élet amulettje*, szantálfa ládikó port tartalmazó üvegampullákkal (4**Khalil Azim pora*, 3**napfény pora*, 2**Yag Amnun rettenetes pora*, 1**teremtés pora*)
- végül pedig a mesélő által kitalált mágikus könyvek és iratok – világok titkaival és újabb kalandokra vivő talányokkal.

Jogi Függelék

This version of **A Város Alatt** is done under version 1.0a of the of the Open Game License, below, by permission of Wizards of the Coast, Inc.

Notice of Open Game Content: This product contains Open Game Content, as defined in the Open Game License, below. Open Game Content may only be Used under and in terms of the Open Game License.

Designation of Open Game Content: All text containing game-related content within this book is hereby designated as Open Game Content, subject to the Product Identity designation below.

Designation of Product Identity: The following are hereby designated Product Identity, as per section 1(e) of the Open Game License: all artwork, illustrations and maps or other visual references, plot elements, description of geographic features or areas, and all text not specifically designated as Open Game Content, or data derived from OGL licensed material.

OPEN GAME LICENSE Version 1.0a

The following text is the property of Wizards of the Coast, Inc. and is Copyright 2000 Wizards of the Coast, Inc. ("Wizards"). All Rights Reserved.

1. Definitions: (a) "Contributors" means the copyright and/or trademark owners who have contributed Open Game Content; (b) "Derivative Material" means copyrighted material including derivative works and translations (including into other computer languages), potation, modification, correction, addition, extension, upgrade, improvement, compilation, abridgment or other form in which an existing work may be recast, transformed or adapted; (c) "Distribute" means to reproduce, license, rent, lease, sell, broadcast, publicly display, transmit or otherwise distribute; (d) "Open Game Content" means the game mechanic and includes the methods, procedures, processes and routines to the extent such content does not embody the Product Identity and is an enhancement over the prior art and any additional content clearly identified as Open Game Content by the Contributor, and means any work covered by this License, including translations and derivative works under copyright law, but specifically excludes Product Identity; (e) "Product Identity" means product and product line names, logos and identifying marks including trade dress; artifacts; creatures; characters; stories, storylines, plots, thematic elements, dialogue, incidents, language, artwork, symbols, designs, depictions, likenesses, formats, poses, concepts, themes and graphic, photographic and other visual or audio representations; names and descriptions of characters, spells, enchantments, personalities, teams, personas, likenesses and special abilities; places, locations, environments, creatures, equipment, magical or supernatural abilities or effects, logos, symbols, or graphic designs; and any other trademark or registered trademark clearly identified as Product Identity by the owner of the Product Identity, and which specifically excludes the Open Game Content; (f) "Trademark" means the logos, names, mark, sign, motto, designs that are used by a Contributor to identify itself or its products or the associated products contributed to the Open Game License by the Contributor; (g) "Use", "Used" or "Using" means to use, Distribute, copy, edit, format, modify, translate and otherwise create Derivative Material of Open Game Content; (h) "You" or "Your" means the licensee in terms of this agreement.

2. The License: This License applies to any Open Game Content that contains a notice indicating that the Open Game Content may only be Used under and in terms of this License. You must affix such a notice to any Open Game Content that you Use. No terms may be added to or subtracted from this License except as described by the License itself. No other terms or conditions may be applied to any Open Game Content distributed using this License.

3. Offer and Acceptance: By Using the Open Game Content You indicate Your acceptance of the terms of this License.

4. Grant and Consideration: In consideration for agreeing to use this License, the Contributors grant You a perpetual, worldwide, royalty-free, non-exclusive license with the exact terms of this License to Use, the Open Game Content.

5. Representation of Authority to Contribute: If You are contributing original material as Open Game Content, You represent that Your Contributions are Your original creation and/or You have sufficient rights to grant the rights conveyed by this License.

6. Notice of License Copyright: You must update the COPYRIGHT NOTICE portion of this License to include the exact text of the COPYRIGHT NOTICE of any Open Game Content You are copying, modifying or distributing, and You must add the title, the copyright date, and the copyright holder's name to the COPYRIGHT NOTICE of any original Open Game Content you Distribute.

7. Use of Product Identity: You agree not to Use any Product Identity, including as an indication as to compatibility, except as expressly licensed in another, independent Agreement with the owner of each element of that Product Identity. You agree not to indicate compatibility or co-adaptability with any Trademark or Registered Trademark in conjunction with a work containing Open Game Content except as expressly licensed in another, independent Agreement with the owner of such Trademark or Registered Trademark. The use of any Product Identity in Open Game Content does not constitute a challenge to the ownership of that Product Identity. The owner of any Product Identity used in Open Game Content shall retain all rights, title and interest in and to that Product Identity.

8. Identification: If you distribute Open Game Content You must clearly indicate which portions of the work that you are distributing are Open Game Content.

9. Updating the License: Wizards or its designated Agents may publish updated versions of this License. You may use any authorized version of this License to copy, modify and distribute any Open Game Content originally distributed under any version of this License.

10. Copy of this License: You MUST include a copy of this License with every copy of the Open Game Content You Distribute.

11. Use of Contributor Credits: You may not market or advertise the Open Game Content using the name of any Contributor unless You have written permission from the Contributor to do so.

12. Inability to Comply: If it is impossible for You to comply with any of the terms of this License with respect to some or all of the Open Game Content due to statute, judicial order, or governmental regulation then You may not Use any Open Game Material so affected.

13. Termination: This License will terminate automatically if You fail to comply with all terms herein and fail to cure such breach within 30 days of becoming aware of the breach. All sublicenses shall survive the termination of this License.

14. Reformation: If any provision of this License is held to be unenforceable, such provision shall be reformed only to the extent necessary to make it enforceable.

15. COPYRIGHT NOTICE

Open Game License v 1.0a Copyright 2000, Wizards of the Coast, Inc.

System Reference Document Copyright 2003, Wizards of the Coast, Inc.; Authors Jonathan Tweet, Monte Cook, Skip Williams, based on original material by E. Gary Gygax and Dave Arneson.

Kard és Mágia © Copyright 2008 by Gabor Lux.

Kard és Mágia: Szörnyek és Kincsek © Copyright 2008 by Gabor Lux.

Kard és Mágia: Mesélői Irányelvek © Copyright 2008 by Gabor Lux.

A Város Alatt © Copyright 2003, 2011 by Gabor Lux. All rights reserved.

<p>NE ÍRASSÉK SZÓ / NE VÉSESSÉK FÖLDI KÉPMÁS / NE SZÓLJON SÍP / NE EMELKEDJEN A REGGEL / INDIGÓSZÍN ÉG ALATT ARDAXÁSZ ÍM MEGPIHEN- HETETT. / NE ZAVARJA OSTOBÁK KAPZSISÁGA / ÉS HÍGVELEJŰEK BAMBA KÍVÁNCSIÁGA. / CSAK KI HÚ- EN SZOLGÁL SZOLGÁT / LÉPJEN SZÍNEM ELÉ.</p>	<p>KAROM EREJÉVEL FEGYVEREM VASÁVAL BÁTOR SZÍVEMMEL VÉREM HULLÁSÁVAL</p>
<p>ELMÉMNEK ÉLÉVEL TOLLAM NÁDHEGYÉVEL ÉVEIM SÚLYÁVAL EMBER TUDÁSÁVAL</p>	<p>TESTEM SZÉPSÉGÉVEL DÚS ÖLEM KÉJÉVEL SZÍVEM SZERELMÉVEL KINCSEIM ÉKÉVEL</p>
<p>LELKEM MÉLY HITÉVEL LEMONDÓ SZEGÉNYSÉGGEL URAM TEMPLOMÁVAL ISTENEM JELÉVEL</p>	<p>NÉGY SZOLGÁT SZOLGÁLTATOK MOST NÉGY ÖRT LEGYŐZNI BÁTRAN MINDEN ELLEN SAJÁT FEGYVERT FORDÍTSATOK</p>
<p>CSAKUGYAN MAKACS BOLONDOK VAGYTOK, HA IDÁIG ELÉRTETEK ÉS TERMEIM BESZENNYEZTÉ- TEK. NEM BAJ – HISZEN PORRÁ TÉTETIK A SZAMÁR MINT MIND, A BÖLCSET KIVÉVE – Ő AZ, KI MINDEN HIBÁJÁN TULLÉP, S MIKOR VISSZATÉR, A FÉNYEK HÍDJÁN HALADVA LÁTJA MEG A NAPVILÁGOT. LUS- TASÁG, GYÁVASÁG ÉS DÚH, FALÁNKSAÉG ÉS ALJAS ÁRULÁS, MEG A HITVÁNY POMPA SZÁMÁRA MIND LEVETTETIK ÉS ELIBÉM JÁRUL. ÍGY SZÓLT A BÖLCS ARDAXÁSZ, KINEK NINCS ELLENTMONDÁS.</p>	<p>HIÁBA MINDEN! PIMASZSÁG ÉS HIÁBAVALÓ KIRÁLYI AJÁNDÉK NÉLKÜL SZÍNEM ELÉ JÁRULNI – S TÁN NEM VAGYOK KIRÁLY A SAJÁT HÁZAMBAN? MENJE- TEK HÁT, JÓ EGYÜGYŰEK, ÉS HOZZÁTOK ELÉM EZT AZ AJÁNDÉKOT ÉS AJÁNLJÁTOK FEL FÖLDI KÉPMÁ- SOM ELŐTT. MÉG TANÁCCSAL IS SZOLGÁLOK, HI- SZEN BÓKEZŰ TERMÉSZETEM ÉS JÓAKARATOM MINDENKI ELŐTT KÖZISMERT: MENNYI ÚT! JOBB, HA NEM ÉR RAJTA BALVÉGZET, MELY KICSINY DE SZÁMOS! FORDÍTVÁ ÉS VISSZÁSAN BALSORS ÉRI A GYÁVÁT, S JOBB ANNAK, KI ÚJAT KERES BIZTOS VESZTÉVEL ELLENTÉTBEN ÉS HOL AZELŐTT HALÁL LAKOTT</p>
<p>MILYEN SOK AJÁNDÉK ÉS MILYEN KEVÉS KEDVES NEKEM! A DÖNTÉS A TIÉTEK. A TINÓ ELŐRELÉP ÉS LEHAJOL, DE MÁR HULLIK A TAGLÓ. A BALGATAG KINYÚL SORSÁÉRT ÉS MEG IS KAPJA KAMATOSTUL, DE CSERÉBE MAGA IS BŐSÉGESEN ADAKOZIK. A BÖLCS INKÁBB VISSZAFORDUL, MERT KI FÖNTRŐL JÖTT, ODA IS TÉRJEN VISSZA. ÉS MEGINT: A VI- GYÁZATOSSÁG ÚJFENT JÓ ÚTRA VEZET. A FEJE- DELEMNEK FEJÉBE SZÁLL A DICSŐSÉG, A HÖHÉR ENVÉRE ELLEN FORDUL, A JEGYES MÁTKA HAMA- ROSAN MAGÁT VESZI EL! A BÖLCS URALKODÓN NEM FOG A KÍSÉRTÉS, S ÉLES ELMÉJE VEZETI VÁLASZTÁSÁT</p>	<p>AMI ELÉG AZ ELÉGI! LÉPJ ELŐRE ÉS HOZD AJÁNDÉKOD, S VEDD AZ ÉLETET, AJÁNDÉKOK LEGÉRTÉKESEBBIKÉT, VAGY TOLVAJ VAGY, S EKÉPP, TOLVAJKÉNT ÉR A VÉG!</p>

