

✿ A boszorkány átka ✿

Írta: Gruber Szabolcs

Tesztelte: Gruber Henriett (Felicia Foret, francia vagabund 2), Halkai Péter (Christian Vogel, német fegyvermester 2), Molnár Gábor (Ákosházi Sárkány János, magyar huszár 2)



Háttér

Szereplők:

Ottillia Blutdorfer, garabonciás
Samuel Lastkahn, bürgermeister
Thaddeus Tinz, kincstárnok
Gunnar Stark, főbíró
Viktor Ruggbroder, első bíró
Gunther Kaldacher, második bíró
Jorge Wendorfer, zsidó kereskedő
Sighard Draken, a banditák vezetője
Urban, Matheus, Wulf, banditák
Hildemar, fogadós
Elsina, a fogadós felesége
Robb Gawinus, katonatiszt
Sweideger, Hultz, Rudeger, Otnand, Waliwan, Manegold, stb., katonák (akár mindnek lehetséges a névadás, de vélhetően a karaktereket nem fogja érdekelni)
Jonas Pfannenschmidt (valódi neve: Ortlip Heidmann), hamis inkvizítor, valójában vagabund
Ewald Klemperer, az igazi inkvizítor (ha a vagabundnak hisznek, akkor imposztornak vélik majd)
Meinhardtus Kursh, pap
Telute, Martin, kunyhóban lakó fiak:
Gretchen, anyóka

Háttér: Ottília Blutdorfer, a steinburgi boszorkány egy megrontott, meggyalázott apáca, aki Meinhardtus atya, a pap ármánykodása miatt vált kítaszítottá. Amikor elment hozzá a szokásos gyónására, a bűnös atya megerőszkolta, s hogy gonosz tettét eltitkolja, leütötte és a testét elrejtette az erdőben. Szerencsétlen Ottillia mezítelenül, összezavarodva a fejére mért ütéstől, a rengetegben kóborolva próbált visszatérni a zárdába. A babonás helyiek azonban megrémültek a telihold fényében az erdőben kóválygó mezítelen nőtől, és rögtön Meinhardtus atya segítségéhez fordultak – aki megerősítette őket benne, hogy a leány lepaktált az Ördöggel. Mikor a zárdához ért, zárt kapu és közápor fogadta.

Végül a kiátkozott, kergetett, éhező, fázó, reszkető nő valóban nem tudott mást tenni, mint az Ördög segítségét hívni, aki az erdőből előjövve rögtön előtte is termett. Szentségtelen megmenekülésének rettentő ára volt. Az Ördög, kiélvezvén, hogy egy korábban istenfélő apáca lelkét kaparintotta meg, annak életéért cserébe szolgálatot kért, ez pedig Steinburg nyomorgatása lett. A banniakban Steinburg elzárása lett a külvilágtól. Az odautazókra és az onnan elmenekülni vágyókra kellett támadnia mágiával, mérgekkel, cselvetéssel, amire csak megrontott elméjéből tellett. Az így elpusztult lelkek pedig az Ördöghöz kerültek, megfosztva az üdvösségtől.

Ottília így garabonciásként folytatta bosszúhadjáratát a vele rosszul bánó helyieken. A papot nem tudja bántani, mert helvét örök és a bürgermeister katonai őrzései vigyázzák a templom és az atya épységét – bosszúját hát másokon kell beteljesítenie.

Alapszituáció: Steinburg városában járva Ottília megátkozta a csapatot, majd eltűnik. A karaktereknek három napjuk van megtalálni az ellenszert, hogy a halált elkerüljék. A megmenekülésre két módjuk van:

a.: segítenek Ottiliának megmenekülni az őt üldöző inkvizítortól

b.: megkeresik és megölik, de előtte kiszedik belőle az ellenszer titkát (az ellenszer: közösleges csipkebogyó és máriatövis főzete, de először kamillát fog mondani, amit olívaolajban kell kiáztatni és kanalas orvosságként fogyasztani – ha elhiszik, csak hányni fognak tőle és hasmenésük lesz).

A mérgezés tetszőlegesen felcserélhető átokkal, vagy a boszorkány gonosz cselvetésével is, hiszen képes bárkinek álcázni magát, s akár rá is uszíthatja a gyanútlan kalandozókat a városra, vagy amit csak a mesélő ki tud találni. Ha a mérgezést választja a mesélő, akkor

nem kötelező három napot adni a csapatnak. Lehet korlátlan az idő is, folyamatosan romló fizikai állapotokkal, de lehet 1 hét vagy akár egy hónap is. Csak arra kell ügyelni, hogy érezhető ártalmakat szenvedjen el a csapat, hogy motiváltak legyenek arra, hogy felvegyék a kesztyűt a boszorkány ellen. Kevésbé aktív vagy önálló csapat ellen a mérleg a leghatékonyabb mozgatórugó, de folyamatosan matató, kutató, a mesélő noszogatója nélkül is mocorgó csapat számára elégséges lehet a pusztító tény, hogy van valahol egy boszorkány (de őket is érdemes legalább megátkozni, hogy érezzék a törődést).

Kiterjedt nyomozást folytató csapat számára ajánlatos lassan elcsöpögtetni a boszorkányról a legfontosabb tudnivalókat, amelyekből az odafigyelőknek nyilvánvalóvá válhat, hogy a történet nem teljesen kerek. A boszorkányt hamar elítélő csapat számára ez irreveláns is lehet, de érdemes kísérletképp elhinteni a nyomozás egyik szakaszában, hátha lesz olyan, akiben morális kérdéseket vet fel a kételkedés.



A nyomok

a.: A fogadás, Hildemar szerint a közeli domb tetőn lévő kunyhó, az erdő elátkozott. Boszorkány nem él arra, de egy öregasszony, Gretchen valóban lakik ott, kinek két fia, Telute és Martin elmebeteg, akik nyersen eszik a húst – amúgy ártalmatlanok, nem bántanak senkit, csak önvédelemből.

Gretchen, Telute és Martin: Sz 1; VO 11 (posztó); Tám +0 bárd 1d8-1 / +1 vasvilla 1d6 / +1 kasza 2d4; +2/+0/+0; V 3d6.
Hp 1 4 3

b.: A fogadás felesége, Elsina szerint van egy barlang innen egy napi járásra. Abban viszont csak egy nagyon dühös medve lakik, aki már több embert megevett, de mivel senki nem tért vissza élve, a babonás népek azt hitték, hogy egy boszorkány lakik ott, aki megfőzi az embereket. Ha a karakterek sokáig járnak az erdőben, 1d6+2 éhes farkas támad rájuk.

Farkasok (1d6+2): Sz 2+1; VO 12; Tám +3 harapás 1d6+1; Specz harci manőverrel leterítés, Nyomkeresés +3, Ugrás +3; +4/+2/+2; V 2d6.
Hp 16 11 13
8 13 11
9 14

Medve: Sz 4+2; VO 14; Tám +6/+6 mancsok 1d6+ és +6 harapás 1d8+2; Specz öléls (két sikeres támadás után, 2d6+2/kör); +6/+4/+4; V 1d6+6.
Hp 24

c.: Egy csapat katona az úton. Robb Gawinus, a tiszt elmondja, hogy van egy réges-régi várrom valahol az erdőben. Ha erre indulnak: a várromot elfoglalták a Sighard Draken vezette banditák, és meg is támadják a karaktereket.

Katonák (1d6+2): Sz 1; VO 12 (köpönyeg); Tám +1 lándzsa 1d8 vagy +1 alabárd 1d10 [+2 HM]; +2/+0/+0; V 3d6.

Hp	3	8	3
	8	6	6
	8	2	

Katonatiszt: Lövész 1+1; VO 15 (köpönyeg, Ügy, ló); Tám +2 rapír 1d6+1 vagy +2 pisztoly 1d10+ [1/2 kör]; +3/+1/+1; V 3d6.

Hp 6

Romok közt lakó útonálló (1d8+3): Lövész 1+1; VO 15 (köpönyeg, Ügy, ló); Tám +2 rapír 1d6+1 vagy +2 pisztoly 1d10+ [1/2 kör]; +3/+1/+1; V 3d6.

Hp	8	2	7
	6	11	4
	10	8	9
	8	11	

d.: Pap. Ha senkire nem hallgatnak, hanem elmennek a paphoz, Meinhardus Kursh atyához, ő elmondja, hogy él a közelben egy nő ki egykor apáca volt, de lepaktált az Ördöggel – látták meztelenül táncolni telihold fényénél, és feje tetejére állította a keresztek. De nem tudja, hol él.

e.: A hamis inkvizítor. Egy idő után feltűnik Steinburgban Jonas Pfannenschmidt, a hamis inkvizítor, aki mindenféle hülyeségre kéri a karaktereket. Ha ez nem tűnik fel nekik, akkor kb. 1 nap után megtalálják holtrészegen fetrengeni, ekkor lebukik – de ezzel elvesztesztek egy napot.

Jonas Pfannenschmidt, hamis inkvizítor: Vagabund 2+1; VO 13 (köpönyeg, Ügy); Tám +2 rapír 1d6+1; Specz Kezdeményezés +5, úti szerencse, Álcázás +3, Osonás +3, Teológia +3; +2/+4/+2; V 9.
Hp 9

f.: Az igazi inkvizítor. Akárhogy is döntsenek, az igazi inkvizítor, Ewald Klemperer is megérkezik, de mindenképpen az imposztor az első, és ha neki hisznek, az igaziban már nem fognak feltétlenül bízni. Pedig tőle megtudhatják, hogy hol lakik a boszorkány: az erdő mélyén, egy varázslatossággal megbűvölt viskóban, amit csak úgy lehet meglegelni, ha valaki a megfelelő időben lép a megfelelő ösvényre.

A házikó felé vezető nyom megtalálható az inkvizítor nélkül is, ha úgy döntenek, hogy átkutatják a templomot. Egy titkos rekeszben talált iratból kiderül, hogy a pap ismeri a hollétét, de nem árulja el, mert amíg van boszorkány, addig nagyobb a népek hitbuzgalma, vagyis az ő pozíciója is erősebb. Az

inkvizitor alpból nem tudja, hogy a pap lelke hamis, s nem végzi rendesen a dolgát.

Ha nem kutatják át a templomot, akkor csak az inkvizitor segédelmével lelhetik meg a boszorkányt. Ez csak annyiban gond, hogy az inkvizitor mindenképpen meg próbálja ölni, és a karakterekre is rátamad, ha megpróbálják céljában megakadályozni.

Ewald Klempere, inkvizitor: Fegyvermester 4+2; VO 17 (mellvért, Ügy); Tám +6 pisztoly 1d10+2 [1/2 kör] vagy lovakard 1d10+4; +6/+4/+4; V 3.
Hp 29

Az inkvizitor kísérte (2): Sz 1; VO 12 (köpönyeg); Tám +1 alabárd 1d10 [+2 HM] vagy pisztoly 1d10+ [1/2 kör]; +2/+0/+0; V 9, 7.
Hp 4 4



Találkozás Ottiliával

Ottília szép leányzó lehetett, de vonásait eltorzította a gyűlölet és az elmúlt évek egyre nagyobb fokú elmélyülése a fekete tanokban. Viszont még van benne jóság. Nem velejég romlott, csak végletekig elkeseredett, ezért is a magas Virtus érték. Ha a játékosokban van rá szándék, akkor megmenthetik a gonosz öleléséből.

Ha a csapat megleli Ottília kunyhóját, a következő lehetőségekkel számolhatunk:



Jogi Függelék

This version of **A boszorkány átka** 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: Any and all proper names, explanations and examples of play contained in this product are hereby claimed as Product Identity, excluding material derived from Open Game Sources.

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, marks, 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.

a. 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.

a.: a csapat azonnal megöli, az inkvizitor megköszöni a munkájukat. Ha a történet végére a csapatban bármelyik karakter súlyosnak tűnő bűnököt követett el az Anyaszentegyház ellen, az inkvizitor a csapat ellen fordul. Különösen javallott fordulat ez, ha van deák a csapatban. Ekkor távozik, de később katonákkal tér vissza, és bűnsegédlettel vádolja meg a karaktereket akiket elfognak vagy megölnék, ha tudnak.

b.: ha meghallgatják a történetét, fény derül a sötét históriára. Ottília a városba térőket csupán az általa kötött ördögi paktum végett szemelte ki magának, hisz nem ismeri őket személyesen, egyszerűen csak rossz helyen jártak. Nem akar ennyi rosszat tenni, de köti az alku, és az életét félti (nem egy Jeanne d'Arc, aki önként vállalná a halált azokért, akik megvetik őt) csak ezért folytatja ártalmas tevékenységét.

Ne feledjük, hogy apácza volt, ki életét Istennek szentelte, míg a kéjvágó pap meg nem rontotta. Ezért még ott van benne az az ártatlan leány, aki egy elfelejtett reggeli ima miatt gyónni ment ahhoz az emberhez, kiben feltétel nélkül megbízott. Várja és akarja a megváltást. Hogy ez egy hős vagy egy kalandor pengéje vagy golyóbisa által éri el, vagy valaki kimentti az Ördög karmából, az számára mindegy. Előbbit várja, hisz egy a gyors és egyszerű megoldás mindenki számára, de az utóbbira vágyik igazán, hiszen élni akar.

Ottília Blutdorfer: Sz 2+1; VO 10; Tám +3 ököl 1d6+1; Specz átkok, repülés, alakváltás, Alkímia +3, Méregkeverés +3, Főzés +3; V 6.
Hp 13

1. 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 Copyrights: 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.

Helvéczia Copyright 2013 by Lux Gábor. All rights reserved.

Helvéczia: Mesélői Almanach Copyright 2013 by Lux Gábor. All rights reserved.

A boszorkány átka Copyright 2014 by Gruber Szabolcs. All rights reserved.