

# A szabadság szelleme

M.A.G.U.S. versenymodul 6.-8. TSZ karakterek számára

Helyszín: Shadoni- öböl nyugati partvidéke, Magória, Nyama Jicho

Időpont: P.sz. 3713

Írta: Portheiser Imre, Tantos András, Vodli Márió /Lucius un Draco/, Vodli Jenő /Shalafi del Necro/



# A füst

(Hangulatkeltő novella)

Súlyos füstszag ülte meg a sátor környékét. Ahogy egyre közeledett hozzá, annál erősebbé vált a füst a szűrős szaga és érezte, hogy valami elkeveredik benne. Felhajtotta a sátor bejáratát fedő bőrdarabot és az arcába csapott a csípős fanyar felleg. Beletelt pár másodpercbe mire szeme hozzászakított a benti sötétséghez. Letörölte a szeméről a könnyeket amit az arcába csapó levegő csalt elő. Lassan kivette az öreg-sámán sárgás szeméit és hiányos fogsorát. Azután kezdett csak körvonalazódni a sarkain ülő, lassan dőlöngélő alak. Letelepedett vele szemben a tűzhely másik oldalára, megragadott egy fadarabot, hogy rárakja, de az öreg ráemelte tekintetét és halk helytelenítő hümmögést hallatott. Megragadott egy másik fadarabot és mivel nem volt semmi reakció ráhelyezte a tűzre. Az öreg több telet élt meg mint amennyire vissza tudott emlékezni. Az anyagi világban már kezdte a teste és az elméje cserben hagyni, de a lelke erősebb volt mint valaha. Szavát senki nem kérdőjelezte meg, még maga a törzsfő sem. Az ifjú-sámán többször látta már mentorát elrévedni, de ritkán osztotta meg vele a túloldalt látottakat, akkor is homályosan fogalmazott. Merengéséből az öreg karcos torokhangú nyöszörgése billentette ki, vékony csontos ujjaival egy erszényre mutogatott. Volt valami állati, valami vad nem emberi a megjelenésében és az egész viselkedésében. Leemelte a szütyőt és a karmos tenyérbe helyezte, azonnal turkálni kezdett benne. Egy szárított növényt vett elő és kígyóként tekergőző nyelvére helyezte miközben halkan kuncogott. Elkezdte megrágni, a tanítvány meg mert volna esküdni rá, hogy a szembogara látványosan színt vált, mintha parázslana. Odanyújtott egy hasonló darabot az ifjúnak, arra unszolta, hogy rágja meg ő is. Ahogy elkeveredett a növény fanyarkás íze a nyálával olyan volt mintha pattogna a nyelve alatt, és egyszerre volt forró és hideg. Olyan volt az érzés mikor annyira elfagy valaki keze, hogy az már éget. Csendben dúdoltak ketten egy dallamot. A fiatalabb észre sem vette, hogy mikor társult be a dudorászásba, és azt sem tudta honnan ismeri a dallamot. Eközben egy mozsárban összetörtek még pár darabot az előbbi növényből, majd a folyamatosan erősödő artikulátlan nyöszörgés és dúdolás egyvelegétől kísérve a tűzbe hintették és egyszerre hajoltak a tűz fölé.

Egy pillanatig mintha egy alagútban zuhantak volna de nem lefelé hanem felfelé. Erős szorítást érzett a karján, valami tartotta, mintha valami védte volna. Egy szürkés vöröses fény derengését vette észre a szeme sarkából de mikor odafordította a fejét az már nem volt ott, de újra meglátta a szeme sarkából. Mindig a látásának a perifériáján mozgott de sosem láthatta meg, így hát maga elé meredt felvette a jól megtanult pozíciót és újra dúdolni kezdte a dalt. Érezte, hogy valami közeledik hozzá és hogy mestere még itt van vele. Jelenlétét erősebben érezte mint eddig valaha. Majd mint mikor követ dobnak a nyugodt tóba úgy hasított bele az éteri csendbe egy rekedtes, gurgulázó sikoly. Kinyitotta a szemét és maga előtt látta azt amit eddig csak éppen megpillanthatott azt a szürkés ragyogást, úgy gomolygott mint a sátor tűzéből felszálló füst. Abban a füstben volt a mestere és csak sikított, agonizált a fájdalomtól ahogy szép lassan eggyé váltt vele és feloldódott benne.

Ijedtében hátraesett, megpróbált feltápáskodni de a lába elzsibbadt attól, hogy túl hosszan ült a sarkain. Az ifjú-sámán kúszva húzta ki magát a sátorból. Szemét bántotta a nap ragyogó fénye. Vaksin hunyorgott és ki tudja mennyi idő kellett mire látása és elméje annyira

kitisztult, hogy észrevegye, az egész törzs ott áll előtte és őt nézik. Szemükben megfoghatatlan tisztelet és félelem egyvelege. A törzsfő lépett elé, lábai mint valami hűszlopok meredeztek előtte, felkapta az ifjúsámánt mint egy rongybabát.

- *Mond mi történt? Három napja hallottuk meg a sikoltást a sátorból, és csak most hallgatott el. Tudni akarjuk mi történt?*
- *A szellemek – mondta végtelenül elgyengülve, már ahhoz is meg kellett erőltetnie magát, hogy ezt a pár szót ki tudja nyögni – a szellemek alakot öltenek.*

Ezután a teste elernyedte és magatehetetlenül aláhullt az álmok tengerébe. Csendes pihentető alvás következett, de nem a teste volt fáradt hanem az elméje, aminek napokra van szüksége, hogy kipihenje magát. Utolsó éber pillanataiban a törzsfő döngő hangját hallotta még beszűrődni mikor vastag sziklafalon át hall az ember valami surrogást.

- *Halottátok az öreg-sámánt a szellemek alakot öltenek!*

Éljenezés és kurjongatás foszlányai jutottak el hozzá, majd a teljes csend. Teste pedig elmerült a sötétség vizében és csak lágy cirógatást érzett magán mint mikor arcát a füstbe temeti az ember.

Vodli Jenő

*Shalafi del Negro*

Ebben a modulban szeretnénk feldolgozni valamint tisztelni az 1848-49-es szabadságharc eseményei előtt illetve azok utóközgéit kissé átgondolva, átértelmezve és átültetve Ynevi környezetben a játékosokkal együtt újragondolni.

A helyszínről előljáróban:

Magória kis kereskedő állam amelyet P.sz. 1864-ben alapítottak. A hadereje és hatalma nem volt elég ahhoz, hogy megálljon a Nomád hordákkal szemben és segítséget kért Shadontól és Pyarrontól. Fővárosa és ezáltal a kereskedelem központja Nyama Jicho, ami helyi nyelvjárásban Ökör Szemet jelent, utalva a városban található tóra, a várost minden irányból 6 láb magas és 2-3 láb széles falak zárják védik a külső támadásoktól. A kis kereskedő állam ma már 1849 éve létezik és bonyolítja le a kereskedelmet a Pajzs államok, Shadon és az öböl nyugati partvidékének kisebb-nagyobb városai között. A helyi népesség származását tekintve eléggé kevert népcsoport, lakosokban megtalálható a Pyarr, a Shadoni eredetű Godoni és a Nomád vonások egyaránt. Faját tekintve a lakosság jó része ember, de megfordulnak más fajok képviselői is, valamint feltűnően sok Khal telepedett le akiknek ősei a Déli jégmezők felől érkeztek. Ez a tendencia igaz a mindennapokra és a vallásra is. Szokásaikban megőriztek Nomád hagyományokat amiket aztán ötvöztek a később jött népekével. Fővárosban megtalálhatóak a Pyarroni istenek szentéjei és Domvik katedrális mellett számos kisebb istenség, szent, félisten szentélye, kegyhelye, vagy csak szobra. Nagyon jó példa erre a temetési módszerük, amelyet Darton felkentje vezet, de primitív nomád szertartással történik, mi szerint feldarabolják a testet és a Keselyűhegyen az „égbe temetik”. Az országot hagyományosan mindig két uralkodó vezeti a Baka-k akik közül az egyik Pyarroni a másik Shadoni származású/ érdekeltiségű, ezzel is az egyensúlyt fentartva. Rezidenciája a mindenkori Baka-knak a város közepén található tavon kialakított szigeten van. A szigetet Kapong Baka-nak nevezik. A kis ország érdekessége, hogy nem igen kedvelik a lovakat mint hátas és munkaállatokat, sokkal jobban kedvelik és elterjettebbek is az ökrök. Azokat fogják a szekerek elé, azokat ülik meg és velük végeztetnek el minden olyan munkát amit máshol a lovak feladata. Különböző célokra különböző tulajdonságokkal tenyésztik őket, például a hátas ökrök karcsubbak.

Egy évvel a játék jelene előtt véres lázadás tört ki a városban. Az egyre erősödő shadoni nyomás miatt. A lázadást leverték vezetőit 13 embert pedig kivégeztek és a temetést is megtagadták tőlük első körben, de később kénytelenek voltak engedni a helyi Darton-papnak és eltemették őket. A lázadásnak két vezetője illetve szószólója volt, egyikük Alex vic Petrov (lásd NJK-k) a város utcáin folytatott csaták során lelte halálát, teste pedig ismeretlen körülmények között eltűnt. Másikuk pedig a volt Pyarroni vezető Yol al Ussoth, akit jelenleg Magória ellen elkövetett bűnökért börtönben tartanak.

Két hónapja történt az első embert érintő támadás, ha a környező farmokra kimennek a játékosok akkor ott mesélhetnek, elhullott vadakról, disznókról, egyéb ház körüli állatokról, amik furcsa módon döglöttek meg. Ez azért van mivel az entitás (Quazulunatal) ekkora erősödött meg annyira, hogy elbírnjon egy emberrel. Ezen események természetesen feltűntek a város vezetésének és az

inkvizíciónak is (Nonniuspa), akik direkt fű alatt tartják az eseményeket, hogy ne keltsenek pánikot, és hogy ne csorbuljon a nagy nehezen összeharácsolt presztizsük. Viszont az elmúlt egy hónapban (a második támadás után) elkezdtek nyomozni az ügyben. Erre lehetnek megoldások a játékosok mint az inkvizíció tagjai, küldöttjei de mindenképpen hozatott három inkvizítort Nonniuspa ( ez opcionális). Őket megtalálhatjátok az NJK-k között.

### **Mit keresnek itt a játékosok?**

A játékos karakterek több módon kerülhetnek a képbe. Alább felsorolok néhány lehetőséget. Egy dolog biztos csak, minden csapat játékát egy Pill nevű helyi lakos indítja be (őt lásd az NJK-knál).

- Természetesen elképzelhető, hogy a karakterek erre jártak és a kalandozók jó szokásához híven bajba keveredtek.
- A karaktereket küldhette a Pyarroni vagy a Shadoni inkvizíció, hogy vizsgálják ki a helyi furcsa és istentelen történéseket, melyekről hírt kaptak. Pill az inkvizíció egyik informátora (ha Shadoniak küldik őket) vagy tagja a rendnek (ha Pyarroni érdekeltségűek a karakterek). Ebben az esetben velük nyomoztatnak az események után.
- A karakterek egy régi jó ismerőse, illetve rokona volt az egyik kivégzett szabadságharcos, és levelet küldtek a karakternek, hogy segítség kellene. Ebben az esetben a mellékletek közt található levelet használd.
- Az előzőhöz hasonlóan Pill hívja őket a városba, ebben az esetben ismerősön barátan keresztül is elérhette a karaktert/eket , vagy elképzelhető itt is, hogy régi ismerőse , rokona valamelyiküknek.
- Ezek csak ötletek, hogy kerülhetnek képbe a karakterek, ha neked van jobb, meséld azt, de ne feledd Pill legyen az aki elindítja a csapat számára az eseményeket.

Csak egy-két biztos pontot adok meg a modul folyamán, amolyan jelzőfényekként, a köztes idő javarészt a játékosokra van bízva, ez kiváltképp igaz a modul első felére ahol az NJK-k állnak igazán a központban és az ő cselekedeteik, illetve válasz-cselekedeteik a karakterek tetteire. Először is álljon itt egy kronológia:

- 1. Bejutás Nyama Jichoba.
- 2. Városba érkezés késői órán, egy sikátorban egy embert valami füstszerűen gomolygó alak támad meg
- 3. Találkozás Pillel, elmondja, mi történt, és hogy meg kell találni vic Petrov testét, elmondja, hogy a térképet mutató tábla Julius Bielnél van
- 4. A tábla megszerzése, ez csapattól függetlenül lehetséges intrikálással, betöréssel, illetve ha a csapat nem jut dűlőre akkor alternatív útvonal
- 5. Ut az aranybányához
- 6. A Nomád ostrom,
- 7. vic Petrov testének megtalálása
- 8. A test eltemetése, végső küzdelem

Események:

1. Opcionális: A város felé tartva egy Dzsad kereskedővel meg a fiával találkozunk akiket épp megtámadott a Vadkanok a helyi nomád törzs 5-6 tagja. Ez jó alkalom lehet felmérni a csapat stílusát miképp viszonyulnak a támadáshoz ill a dzsadokhoz. Illetve probléma adódhat a kései óra miatt a városba érkezéssel is a kapuzárás okán.
2. A város impozáns látványt nyújt, az arany és ezüstpénz gazdagságának hála a kereskedelem és ezáltal a város virágzik. Érkehetnek földi vagy vízi úton a karakterek. Szárazföldön két kapu van az északi ( avagy a Dal Kapuja) ami a szórakozó negyedbe vezet és a keleti ( avagy a Hit Kapuja) ami a Templom negyedbe vezet. A vízi úton csak egy felől futhatnak be a városba. A folyókon hatalmas rácsos kapuk (szám



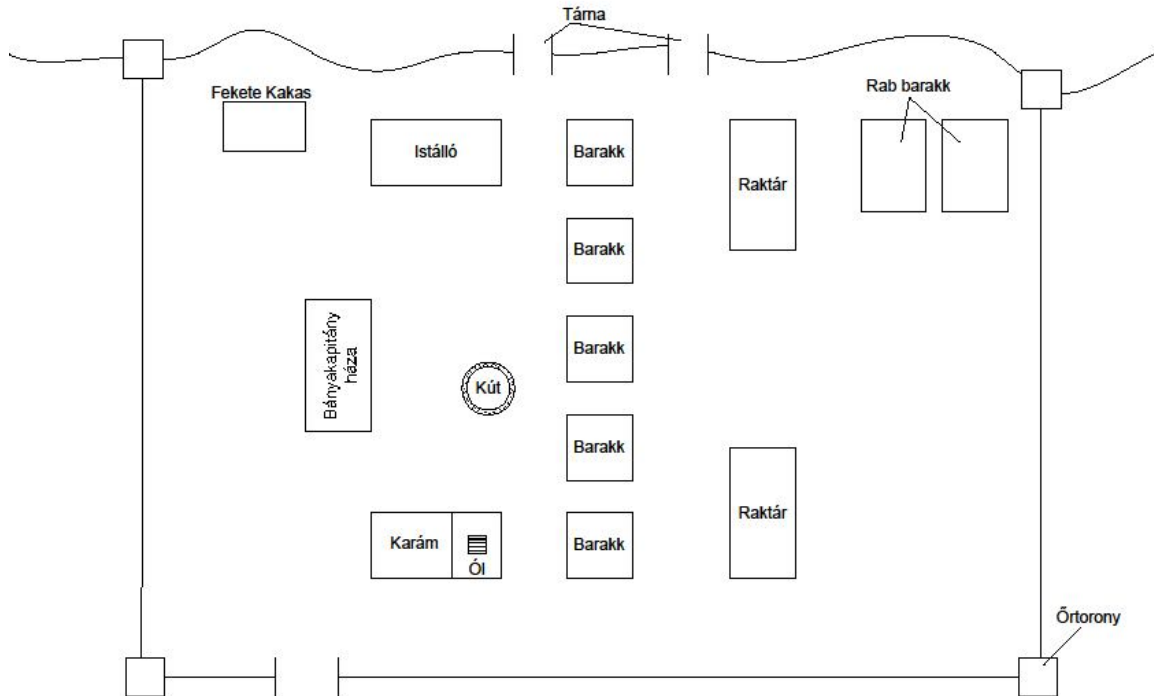
szerint 12) zárják le a várost a külvilágtól. Ezekre a kapukra a külső támadások miatt van szükség és éjszakára leeresztik őket. Mikor a játékosok megérkeznek éppen készülnek leereszteni a hatalmas rácsokat, az első 3 már lent is van. Szemügyre vehetik a várost. Tőlük jobbra madárrajok vesznek körbe egy hegyet, míg a baljukon egy hatalmas, impozáns kivilágított tér fogadja őket. Könnyen

lenyűgözi a látvány az embereket. Áthaladnak hidak alatt, amik eleve úgy lettek megépítve, hogy a megrakott nagy kereskedőhajók átférjenek alattuk. Miután a hajó kiköt a karakterekkel át kell vágniuk a raktárak között, és itt lesznek szemtanúi a támadásnak. Egy füstszerűen gomolygó alak ölel át egy másikat míg az ordibál és az isteneket kéri, hogy mentsék meg. Ha a karakterek megzavarják a figura életben marad, de teljesen fal fehér, összeviszva beszél, és reszket még ha később meleg szobába is juttatják akkor is reszket, azt mondja belülről emészt a hideg. Elméje megbomlott. A figurával azt csinálnak amit akarnak. Harcosabb csapat esetleg megküzdehet ezzel az entitással, de az pár kör után eltűnik. Ezután ha karakterek a saját hozzátartozójukat keresik aki a városbavitva őket csak a családját találják akik elmondják, hogy kivégezték azt 12 társával. Ezután találkozunk Pillel.

3. Pill műhelye a térképen található , ő pedig a műhely mögött lakik egy kis szobában. Miután meggyőzik Pill t , hogy kik is ők, az elárulja, hogy mi a helyzet és mit kell tudniuk. Elmondja, hogy Dellának köszönhetően bepillantást nyert a jövőbe mely a város pusztulását mutatta és ezért hívta a játékosokat. A figura akit az utcán találtak össze vissza beszél. Ha a karakterek utánanéznék akkor rájöhetnek , hogy ezek Petrov verseiből vannak, ha nem jutnak semmire akkor Pillnek is az eszébe juthat, hogy ismeri ezeket és hogy kié. Hogyha rájönnek, hogy vic Petrov szellemét kell keresni és valami fogjul ejtette ekkor mesél nekik a varázseszközzel amit a segítségével készítették anno. 16 ember jött el hozzá egy napon név szerint Alex vic Petrov, a felesége, Yol al Ussoth és a 13 kivégzett ember. Kelltt csinálnia egy táblát viaszból amin rajta volt a környék térképe, majd elvitték és csináltak vele valamit nem tudja , hogy mit de a táblának feketés vörös színe lett később. Akkor nem tudta, hogy mire van, de később Petrov elmesélte neki, hogy ha valamelyik embernek a vére kerül a táblára a 16-ok közül

akkor a vér megmutatja azok helyét akinek a vére nem került a táblára, így a lázadás vezetői mindig megtalálhatták egymást. Pill elmeséli, hogy ő rendelkezik a 13 kivégzett ember vérével, melyet ő maga áldott meg és helyezett biztos helyre a panoptikumában elzárva. A probléma az, hogy egy egy viasszoborba helyezte a fiolákat, amik megvédik a rájuk bízott titkot. Gólemekként harcolnak.

4. A tábla Julius Biel magángyűjteményét öregbíti. Ami a Kapong Baka-n található. A bejutás nem egyszerű, hiszen a város vezetőjét nagyon jól őrzik. Melléketben megtalálható a Kapong Baka alaprajza és az őrsége. Az ide való bejutás teljes mértékben a karakterekre van bízva. Csinálhatják intrikusan, akár részt vehetnek egy bálon amit valaki tiszteletére adnak, akár betörhetnek, de ezt nem lesz egyszerű kivitelezni az őrség miatt. Ha a játékosok nem jutnak semmire, akkor a mesélő vezesse el őket Julia Via la Croa asszonyhoz, vagy Ussothoz. Természetesen maguk is eljuthatnak hozzájuk. Juliához kissé nehezebben, hiszen jól titkolja korábbi életét, de Ussoth börtönben van, az nyílt titok. Miután megszerezték a táblát és a véres fiolákat, megtudhatják a hiányzó három ember tartózkodási helyét. Fontos a vér megdermed tehát csak egyszer használható fel a tábla, ha még egyszer használni akarják le kell takarítani és újra vért juttatni rá.
5. Ötnapos lovaglásra lehet számítani. A terület erdős – zömében tölgy és bükk -, az út egy szörnytámadást leszámítva eseménytelen. Ezek a következők lehetnek: lángfutó, óriás pöfeteg, morrona, sárkánygyík, zabáló, synmen-denevérek. A mesélő nyugodtan válogathat a csapata és saját szájíze szerint. Ha úgy gondolja nincs rá szükség vagy idő nyugodtan kihagyhatja, de vérmesebb csapatok szeretni fogják.



6. Mikor a telepre érnek, azt látják, hogy épp nomád támadás alatt áll. A helyiek és a nomádok értékeit a melléketben meg lehet találni. A karakterek dönthetnek úgy, hogy segítenek akár a

helyieknek vagy a nomádok, vagy egyszerűen elosonhatnak az egész hajcihő melett (ami nem könnyű egy ostrom alatt lévő bányához de ki tudja).

7. Itt jön a neheze. Petrov a veszélyes bányában dolgozott és egy hegyomlás végzett vele - féltucatnyi társával egyetemben. Földi maradványait még mindig nem találták meg, valahol a beomlott járatban nyugszanak. A JK-knak valahogy ki kell ásniuk, de ez nem egyszerű, a felvonót ugyanis őrök vigyázzák, a mélyben pedig ki tudja, mik leselkednek rájuk. Az, hogy miképpen veszik rá a kapitányt, hogy kutakodhassanak és segítségükre legyen, illetve mi képen jutnak le az ismét a játékosokra van bízva. Fontos senki sem tudta, hogy vic Petrovot idehozták, és nem is tudják, hogy a teste a bányában van, egy tucat másik munkásával együtt.
8. Miután megszerezték a testet azt vissza kell juttatni a városba, ha pechjük van még körözik is őket (ez nagyban függ attól mekkora feltűnést keltettek a tábla megszerzésével). El kell jutniuk a Darton-szentélyhez és Nonniuspa-hoz, akit még rá is kell venni (ha eddig nem tették volna meg) , hogy elvégezze a temetési szertartást. A végjátékra több módon is sor kerülhet. De szeretnénk mindenképpen egy végső emlékezetes csatát, tehát egy konfliktuskerülő csapat aki eddig nem kívánta a harcot ők is számíthatnak itt egy nagy összecsapásra.  
Elképzelhető variációk:
  - Rendszerben lefolyik a temetés, ekkor megjelenik Quazulunatal és megpróbálja éhségét a játékosokon kielégíteni és megóvni Petrov testét, mert akkor elveszik a bábja és ezáltal nem lesz képes elegendő energiát összegyűjteni.
  - A karaktereket megpróbálják megállítani a város rendfentartó erői abban, hogy eltemessék a halottat, mert hogy hazaáruló volt.
  - A nomádok egy kisebb kompániája bejut a városba és megpróbálja őket megakadályozni, hogy ellenszegüljenek a szellemeknek.
  - Természetesen elképzelhető egyéb alternatív befejezés is attól függetlenül, hogy a karakterek milyen utat jártak be a modul folyamán.

### Nem Játékos Karakterek:

Nem minden NJK-nál adunk meg értékeket, hiszen nem mindegyikkel keverednek harcba a játékos, csak a potenciális ellenfeleket dolgoztuk ki.

### Pill a viaszműves, 8. tsz Della-pap:

Vékony közepes termetű kopaszodó, bőre viaszos/ sárgás (entitás támadása miatt), karikásszemű 47 éves elmeroncs, akit nyomasztanak látomásai, mert abból sok jut neki, tehát ha létezne Della egyház valószínű főpap lenne, de zavarodottsága miatt a műhelyét is a tanoncok viszik ( Della paptanoncok is



vannak). A folytonos jövőképek amik mostanra a legapróbb dolgokról is bevillannak, (pl. a leeső szög erősen visszhangzik a fejében s az általa keltett hullámok, kirajzolják számára a képet amint egy vendég belelép s lever egy tucat vagyont érő művet melyek széttörnek, és a vendég zavarában még be is perli s csődbe jut Pill) ekkor ő nekiáll takarítani és nagyon zavaros h folyton mindenféle mással foglalkozik. Ezen még ront a beszédzavar (lehet Tourett szindroma vagy akármí, ez km függő hangulati elem az njk egyénisége miatt). Városban betöltött szerepe a falu bolondja lenne ha nem az övé a világhírű viaszműhely, és panoptikum, emelett nagytiszteletű tanár volt az egyetemen egészen a lázadásig mely után eltiltotta a cenzura a tanítástól, mivel nála gyűltek össze a lázadók/forradalmárok.

### **Nonniuspa con (mogorva) Mendel, 7.tsz Darton paplovag:**

Ő a Darton egyház feje, és az ország főinkvizitora.

Magas (2m felett), kopasz, tagbaszakadt, bukósisakvállú nem is mindig a kaján sötét ez csak még ijesztőbbé teszi közösségen kívül a helyi ápol. A lakosok mind nagyon természetét is. kamatoztatja az ország nemessé nőlte ki magát azóta elhagyva megörökölte a vezetését, apja halálával. Ám család mivel a helyi családja papként, talán ezért is gyerekekkel. Természete igen hatással az asztrális entitás kiterjed. Ez a város összes nemesség és vezető polgárság



széles járomcsontú 50-es lovag. Balta faragású arcán ha vigyor ül, de folyton mosolyog ám vonásait. A helyi dartonita főnemességgel is jó kapcsolatot tisztelik, rangja mellett jóságos Közkedveltségét nagyon jól politikai életében. Igen befolyásos hogy a fakó kolostor tanoncéveit Nonniuspa főnemesi család vele kifog halni a Nonnospa hagyományok miatt nemlehet veszi körül magát folyton hatalomvágyó, ezért is van rá aurája, mely az egész városra hatalomvágyó emberére igaz, így a többségére. A nemesség con Nonnospa fő inkvizitornak hívják, megadva neki minden tiszteletet melyet elért és származásából kapott, ezek ugyanis nem csekélyek. A nép csak Mogorva Mendelnek ám a gyereksereg csak papónak hívja. A hosszú évek alatt megszerezte magának a főinkvizitori széket. A város lakóinak, főleg a gyerekeknek, feltűnt hogy ujabban, időnként mintha megváltozna és valóban mogorva hatalomvágyó férfiként viselkedik. ( ez akár a jk-knak is feltűnhet ha sok időt töltenek vele) Ez a hatása az asztrálháló viharából, göröcseiből létrejött entitásnak, aki Quazulunatalnak nevezte magát s akire hatással van az álmában ezt a nevet ismételteti alig hallhatóan. A játékosok ha pyarroni érdekeltségűek, papok, inkvizítorok ilyesmi, rajta keresztül kerülhetnek a kalandba.

### **Julius Biel (con Hiéna) Generális, főcensor:**

Szikár, ám alacsony, pengearcú, görbeorrú, szúrós tekintetű férfi . Bigott Domvikiánus. Mindemellett gazdag es befolyásos. az ove az egyetlen nemzeti media melynek neve „Magoria Hajnala” es eros shadoni propagandával bír.

O Shadon kirendelt vaskeze, s teljhatalma van az ország felett, ezt ki is használja. Ez abban nyilvánul meg, hogy minden egyes számára nem tetsző cselekedetre komoly retorziókkal válaszol pl.: falfirka-kézlevágás. Irányító hatalom aláaknázása- kalodába zárás és megkövezés stb.... Mindez vérszomjas és zsarnokoskodó természetéből fakad, amely tekintetéből is sugárzik. Szenvedélyes műgyűjtő, mely sznobizmusából alakult ki. Úgy érzi, csak az általa gyűjtött és becsült tárgyai mentik meg őt a teljes örülettől és segítik őt, hogy józan ítélőképességgel és igazsággal vezesse azt a dekadens társadalmat melyet a város képvisel.( mindez csak álca melyjel csak alacsony származását leplezi)

.( Quazulunatal hatással van rá.)

### **Anatol Via la Croa ,Shadoni Hegemon, Baka:**

28-30 év körüli figura. Megnyerő külsejű a nők kedvence és Ő is rettenetesen kedveli őket, ám szívének egy választottja van, Júlia. Anatol a földi dolgoknak él személyisége úgymond deviáns, hedonista. Inteligenciája semivel sem több egy átlag emberénél, ám mérhetetlenül empatikus és jó ember. Ezt kihasználva a főcenzor ( con Hiéna) dróton rángatja. Anatol sármjának köszönhetően és kellemes hangszíne miatt rendkívüli szónoki képességekkel bír, ám egyetlen önálló gondolata sincs. Felesége Júlia menti csak meg con Hiéna hálójától. Anatolt nem érdekli az egész hatalmi hajcihő csak szórakozni akar, ennek megfelelően igyekszik fenntartani a békét, biztosítva a vallásgyakorlást.



### **Júlia Via la Croa (Szendrey Júlia)**



Vékony 30 as , halgatag úrihölgy. Mérhetetlenül szerény és kedves. Anatol újdonsült felesége. Júlia 2. házassága ez. 1. férje Alkexander vic Petrov a forradalmár. Ám nem ez a legszörnyűbb titka Júliának. A szerény külseje egy mesteri álca, mely elfedi valós terveit. Ő a helyi szürkecsuklyások vezére és con Hiéna egyetlen valamire való ellenfele. Szeretné, hogy férje a nép hangja legyen, míg Ő Magória szíve. Küzd a független Magóriáért, még most is Petrov halála után, ámbár sokkal finomabb és nőiesebb eszközökkel. (

Remek informátorként szolgálhat a kalandban, ha a jk-k jó benyomást keltenek előtte)



### **Armand Via la Croa, Fráter, Főinkvizítor:**

Fiatal (22éves), rókaszemű, szőke, kölyökképzű Domvikiánus fráter. Kizárólag származása miatt kapta meg főinkvizitori és egyházfői rangot az országban, hiszen ő Anatol öccse. Bátyával ellentétben igen rafinált, az összeesküvésekben társa a cenzornak, összejátszanak hogy fúrják bátyja és Mogorva Mendel hatalmát. Az emberekkel kedvesen beszél és gyakran rímekben csak hogy fitogtassa intellektusát, ám rettentően cinikus s egy vén bölcs emberismeretével rendelkezik, egy beszélgetésben rövid idő alatt rá tud jönni (akár csak a gesztusaiból is) az illető rejtett titkaira, igazi természetére. Megalomániája miatt örömet leli benne, ha kedves hízelgő stílusban porig alázhatja az illető lelkiismeretét, ezt olyan jól csinálja hogy az emberek fel se foglyák a mögötte rejlő rossz szándékot, ebből kifolyólag aki már beszélt vele egyfajta bűnbánó szeretettel viseltetik iránta. Tökéletesen megértette a domvik egyház hatalmi módszereit. ( Quazulunatal hatással van rá.)

### **Hamari Klán:**

A Város egyetlen félelf családjá, amely nem csak a szűk családi körből áll, hanem egy Elfendelből kiteszított kis félefl kolóniából, mely hazát keresve itt telepedett le ezelőtt 80 évvel. Vezetőjük Hamari Tündi(Elf), aki Hamari Henrik(Ember) felesége. Arel hitűek egytől egyig. Vallási vezetőjük egy fiatal, feketehajú, félelf Arelpap, Hamari Pap.

Hamari Henri: Köpcös 60 as éveiben járó, bajszos üzleti gényusz. A Magóriai kereskedelem közel 30%-át ő bonyolítja le.

Hamari Tündi: Magas szép 30 évesnek tűnő Elf tünemény. Kalandban betöltött szerepe : Informátor remek kapcsolatban van Júliával ergo beprotezsálhatja őket Julia Via la Croahoz.

### **Voda Familia:**

Gazdag, polgári, kereskedő család. Kizárólag Shadonnal kereskednek, ezért Cenzor pártiak és támogatják pénzzel. Monopol helyzetet akar kivívni a a cenzor által. 6-tagú a család Legidősebb Fiújuk Adrián, egyetlenista Ő a család büszkesége az anya csak rókla beszél, fényképét mutogatja stb..... Próbálják bevezetni a magas körökbe, de egy konyvmoly.

Voda Adrián: Az apa a családfő. Karvajorrú 50 éves , félig kopaszodó szúrós tekintetű, csonkakezű . A jobb kezét megharapta egy oroszlán, amit fiatal korában akart szállított. Karótnyelt figura, országos cimborája con Hiénának.( Quazulunatal hatással van rá.)

Voda Sophia: Az anya tipikus tyúkanyó, háztartásbeli.

### **Ezüst Karmok:**

Ez nem egy család, hanem a városban letelepült Khálok gyűjtőneve, vagy ha úgy tetszik törzse. Alapvetően ők felelnek a város biztonságáért és ők látják el javarészt a városőri feladatokat is. Egy elit egységük akik magukat csak Az agyaraknak nevezik folyamatosan a Kapong Baka-ban állomásozik és



személyesen gondoskodnak a két Baka biztonságáról. A törzs jelenleg 34 harcos férfit számlál valamint 47 nőt és a gyerekeket. A Törzs

matriarchális viszonyok között él és tevékenykedik, így a városőrség parancsnoka és a törzs vezetője egy Drotha nevű nőstény. Ők adják a gerincét a városőrségnek, de tulnyomórészt helyi zsoldosok, katonák látják el a feladatokat.

Drotha: Az Ezüst Karmok vezetője és ezen joggal a város főparancsnoka is. Bundája ezüstszürkés, vonásai az ibara hiúzait juttathatja eszébe a világlátott utazóknak. Minden előkelő drága ruhákat hord, de figyelmet fordít rá, hogy azok praktikusak legyenek. Fegyverét a Ghon kardot nyíltan és büszkén hordja, állítása szerint még egyik őse hozta le a hegyekből több száz éve. Csupán a két Bakának rendelkezik beszámolóval és jelentési kötelezettséggel. Ő maga mindennél többre tartja az egyéni kezdeményezést és bátorságot, becsületére kényesen ügyel, és nem tűr foltot rajta. Julius Bielt nem szívlelheti mert akarata ellenére nevezte ki az Agyarak élére Huztat, aki a törzs szabályai szerint nem tölthetne be felelős posztot hiszen nem nőstény.

Huzta: A Kapong Baka-ban állomásozó Agyarak vezetője. Bundája barnás, fekete pettyekkel, az északi Jaguárokéra emlékeztet. Hirtelen haragu, minden ellenállást kegyetlenül és gondolkodás nélkül megtorló alak. Julius Biel-hez végtelenül hűséges, hiszen ő intézte el, hogy az Agyarak vezetője lehessen, amire nem is volt más mód hiszen ő hím. Nem feltétlen intelligenciájáról híres, de a megérzései nagyon jók és a rábízott feladatokat végtelen alaposan intézi.



### **Shafiei Család:**

A város egyetlen Dzsad családja. Fűszerekkel kereskedik amit egyenesen az Ibarából szállítatnak ide. Mivel luxuscikknek számít a portékájuk ezért igen nagy gazdagságnak és a nemesi körökben tiszteletnek örvendenek. A városba költözésük 10. évében egy kisebb Dzsah mecsetet emeltek a templom negyedbe, és szobrot Dzsahnak az istenek terére. A család hét tagból áll a vezetője és a család feje Hamidreza, felesége Shirin, két gyermekük van mindkettő tizenéves Farshad és Hossein. A családfő igen szigorúan figyel az üzlet minden apró részletére és az utolsó rézpénzig elszámoltat mindig, de az embereivel szemben jólelkű és mindig számíthatnak a család segítségére, ha rászorulnak, ellenben aki megkárosítja azzal kegyetlenül bánik el és akár kapcsolatait is felhasználja, hogy tönkretegyje. Valük tartott a városba Shirin testvérbátyja Suvver is aki az emberek közvetlen felügyeletéért felel, és egyenesen jelent Hamidrezanak, az ő felesége Nahid, 4 éves lánygyermekük Nahal.

### **Yol al Ussoth:**

Átlagos magasságú erőstestalkatú fekete hajú és nagy szakállú meglehetősen férfi. Ő volt a pyarroni vezetője Magóriának, egészen a „lázaság” leveréséig, ugyanis a shadoni vezetés elítélte a miatt segített a lázadást, mind anyagilag és katonailag. Ám mivel nem Magóriai állampolgár, és Pyarron védelmét élvezte így nem kaphatott halálbüntetést, csupán annyit tehettek hogy börtönbe zárták 35 évre. Ugyan csak 1 éve sínylődik Nyama Jicho börtönének legmélyén, de már felfedezhetők rajta az őrület és a depresszió tünetei, amit a súlyos büntetés okozott, amiért magát hibáztatja a 13 kivégzett forradalmár és az összes elkövetett kegyetlenségért. Ha találkoznak vele a jk-k szájalmat kelthet



bennük az üres tekintettel maga elé bámuló egykor büszke férfi, akinek néha rohamai vannak miben a kifogásait hajtogatja hogy miért nem tudta megmenteni az embereket. beszéde zavaros, külleme zilált. Ő az aki tudja hogy Petrovot hova vitték, de tudja azt is hogy mire szolgál a viasztábla, hisz ő készítette a Lar-dori szimpatikus mágia nagymesterével.

### **Quazulunatal(kvázulunátál):**

**Mikor** Shadon vérbe fojtotta a szabadságra, és önállóságra való egyetlen esélyt Magóriában , az egész Magór lakosságot a reménytelenségből fakadó letargia szálta meg, mely megbolygatta az asztrálhálót a rengeteg véres harc során keletkezett düh, és haraggal együtt, e zavarból egy asztrális görcs jött létre, mely eleinte még csak anyiban jelent meg hogy a hatalomvágyókat még törekvőbbé és kegyetlenebbé tette. Aztán Alex vic Petrovra ráomlott a tárna s szelleme nem tudott üdvözülni, lett volna még egy elvégzendő dolga, s tulságosan is kötődött az ország lakosaihoz s az elmúlt eseményekhez, ezt megérezte az egész vidéket lefedő hatalmas asztrális entitás és tudta hogy rajta keresztül tovább tágíthatja befolyását az anyagi világra, így hát megszálta vic Petrov lelkit miáltal már képessé vált az embereket megtámadni és életerelyüket elszívni hogy végül materializálódhasson. Ezt az egyesülést érezte meg Pill s született a látomása az apokaliptikus eseményekről, aminek megakadályozása végett idehívta a jk-kat (?). Eddig az 1-2 hó alatt még csak 2 támadás történt a 3. lesz az amit a jk-k megakadályoznak, nagyából 3-4 naponta csap le, egyenlőre enyire képes, de ez erejével sűrűsödhet.

Őt érzékelni lehet ha valaki az asztrál hálóra néz de nagyon szokatlan felépítésű ezért nehéz hatni rá, de hogy erre megadjuk az esélyt 150-es, vagy 99 mp-s hatásnál gyengébben nem lehet rá befolyással semmi.

### **Javlon Ragona**

Középkorú, pocakos, bibircsókos arcú férfi. A feje teteje kopasz, oldal azonban vállig ér a hullámos, vasszürke haja. Drága prémeket és arany ékszereket visel, oldalán mívés markolatú tőr kard. A szeme fehérje sárga, arcán pedig látszik, hogy idült alkoholista. Az italon kívül a vadászatot szereti a leginkább. Régen jóba volt a helytartóval, de öt évvel ezelőtt összevesztek, amikor kiderült, hogy Javlon már hosszú ideje csalt ellene kártyában, ezért büntetésül a Domvik háta mögötti hideg erdőségekbe küldték.



### **Mauro Bertos kapitány**

A shadoni birodalmi zsoldosok parancsnoka. Szőke üstökű, köpcös, széles vállú, negyvenes férfi, akinek bevert orra alatt dús, befont harcsabajusz díszeleg. Fegyverzete legényeihez hasonlóan egy mellvértből és egy közepes méretű pajzsból áll, amit valamilyen egykezes fegyver – az ő esetében egy sok vért kóstolt hosszú kard – egészít ki. Bertos kapitány kipróbált harcos, első csatája idején még a bajsza is alig serkent. Jelenleg kankótól szenved, amit a telep egyik szajhájától kapott el. Halálig hú a helytartóhoz.

### **Aglakti – Javlon iteyv testőre**

Ez a szerencsétlen pára két éve kényszerült arra, hogy elhagyja a faluját, mivel leteperte a főnök egyetlen lányát. A zord apát nem érdekelte, hogy a gyermeke is akarta a dolgot, így Aglaktit megverték és elűzték. Északra keveredett és végül a telepen kötött ki. Szerencséjére beszélt a shadoniak nyelvét, mivel törzse gyakorta kereskedett az egyik kalmárcéhvel, így megúsza a nyílzáport. Azóta Javlon testőre. A változatosság kedvéért ő is iszik, mint a gödény.



### **Random njk nevek:**

A mesélő szabadon használhatja ezeket a neveket a modul során.

Női: Amihan, Oniqua, Bituin, Dalisay, Diwata, Iymee, Imee, Naahi

férfi: Bayani, Nimel, Igme, Datu, Dakila, Benjie

Családnevek: Altantsetseg, Altantseg, Bataar, Batzorig, Bayama Bold, Bolorm, Chuluun, Khongordzol, Naranbaatar, Nergui, Sukhbaatar, Oyunbileg

### **NJK-k értékei:**

Pill 8.TSZ Della-pap

Erő: 11	Szépség: 13
Gyorsaság: 10	Intelligencia: 15
Ügyesség: 14	Asztrál: 13
Állóképesség: 11	Akaraterő: 13
Egészség: 10	Érzékelés: 14
KÉ: 17	AME: 41
TÉ: 36	MME: 41
VÉ: 93	
CÉ: 4	
ÉP: 6	FP: 74
Mp: 48	Pp: 38

Fegyvere nincs értelme sincs, fegyveres harcértékeket megadni

Fontosabb képzettségek: Szobrászat Mf (tehetséggel), Etikett Mf, Legendaismeret Mf, Történelemismeret Mf, Heraldika Mf, Emberismeret Mf

Nonniuspa con Mendel 7.TSZ Darton-paplovag

Erő: 16	Szépség: 14
Gyorsaság: 14	Intelligencia: 14
Ügyesség: 15	Asztrál: 13
Állóképesség: 14	Akaraterő: 13
Egészség: 16	Érzékelés: 13
KÉ: 14	AME: 36
TÉ: 70	MME: 36
VÉ: 108	
CÉ: 5	
ÉP: 14	FP: 91
Mp: 63	Pp: 33

Két kezes harci kalapács(63 Mp runafegyver): KÉ:19 TÉ: 92 VÉ: 129 T/K: ½ Sp: 3k6+3

Maximum melvértet ölt aminek 6-os az SFÉ-je.

Fontosabb képzettségek: Fegyverhasználat Mf, Nehézvértviselet Mf, Pusztítás Mf, Hátbaszúrás Mf, Politika/Diplomácia Mf, Emberismeret Mf, Jog/törvénykezés Mf, Etikett Mf

Drotha 8.TSZ Khál Harcos

Erő: 18	Szépség: 12
Gyorsaság: 19	Intelligencia: 12
Ügyesség: 19	Asztrál: 9
Állóképesség: 17	Akaraterő: 12
Egészség: 19	Érzékelés: 17
KÉ: 40	AME: 40 (épített)
TÉ: 97	MME: 42 (épített)

VÉ: 117

CÉ: 9

ÉP: 16

FP: 95

Ghon, a szarvkard (63 Mp-os runafegyver): KÉ: 57 TÉ:127 VÉ:157  
T/K: 2 SP: k6+9

Karmokkal: KÉ:50 TÉ: 117 VÉ: 137 T/K: 3 SP: 1k6+5



Fotnosabb képzettségek: Fegyverhasználat Mf, Hadvezetés Mf, Hadrend Mf

Huzza 5. TSZ Khál Harcos

Erő: 18

Szépség: 10

Gyorsaság: 22

Intelligencia: 10

Ügyesség: 21

Asztrál: 7

Állóképesség: 16

Akaraterő: 11

Egészség: 17

Érzékelés: 16

KÉ: 42

AME: 40 (épített)

TÉ: 81

MME: 41 (éptített)

VÉ: 113

CÉ: 11

ÉP: 14

FP: 73

Rakhar, a Törkarom ( kettőt használ ): KÉ:55 TÉ: 97 VÉ: 135 T/K 3 (kétkezesen: 5) SP: 1k6 +2

Karmokkal: KÉ: 52, TÉ: 101, VÉ:133, T/K: 3 Sp: 1k6+4

Fontosabb képzettségek: Fegyverhasználat Mf, Hadrend MF, Etikett Af, Kínzás Mf

A városőröknek három válfaja van sorrendben a következők: Átlag ember városőrök/ Khál városőrök/ Agyarak

KÉ: 18 / 22 / 25

TÉ: 35 / 44 / 52

VÉ: 85 / 92 / 97



CÉ: 2-5 között

ÉP: 8-12

FP: 20-60

Fegyvereik: Hosszú kardok , illetve a Khálok némelyikénél előfordul Khriga (KÉ:7 TÉ: 15 VÉ:14 T/K: 1  
SP: 1k6+1

Yol Al Ussoth 4. Tsz Dreina-paplovag

Erő: 15

Szépség: 13

Gyorsaság: 12

Intelligencia: 14

Ügyesség: 14

Asztrál: 12

Állóképesség: 14

Akaraterő: 13

Egészség: 15

Érzékelés: 14

KÉ: 11

AME: 23 (épített)

TÉ: 51

MME: 24 (éptített)

VÉ: 97

CÉ: -

ÉP: 13

FP: 58

Mp:36

Pp: 21

Fegyvert már nem nagyon forgat ha szükséges hosszú karddal tűrhetően bánik.

Fontosabb képzettségek: Hadvezetés Mf, Jog/Törvénykezés Mf, Politika/ Diplomácia Mf,  
Emberismeret Mf

Nomád harcos, 4. szint

KÉ: 23

AME: 20

TÉ: 43

MME: 25

VÉ: 93

CÉ: 40

Ép: 12

Fp: 48

- szablya: KÉ: 30, TÉ: 58, VÉ: 110, tám. 1, sebz. 1k6+2
- fokos: KÉ: 28, TÉ: 54, VÉ: 101, tám. 1, sebz. 1k10+1
- visszacsapó íj: KÉ: 31, CÉ: 58, tám. 1, táv: 180 láb, sebz. 1k10
- kivert bőrvért vagy nemezbekecs: SFÉ: 1, MGT: 0

Lovaglás MF, Lovas íjászat MF, Célzás AF, Visszacsapó íj MF

Aglakti, az iteyy renegát, a bányakapitány testőre

KÉ: 25

AME: 8

TÉ: 87

MME: 35

VÉ: 101

Ép: 30

Fp: 100

- jégcsákány: tám. 2, sebz. 3k10+6

Shadoni birodalmi zsoldos, 4. szint

KÉ: 25

AME: 0

TÉ: 53

MME: 1

VÉ: 138

Ép: 12

Fp: 40

- hosszúkard: tám. 1, sebz. 1k10
- acél mellvért: SFÉ: 4, MGT: 4

Pajzshasználat MF, Hadrend AF



Állóképesség: 14	Akaraterő: 13
Egészség: 15	Érzékelés: 14
KÉ: 33	AME: 83
TÉ: 55	MME: 83
VÉ: 116	
CÉ: 21	
ÉP: 11	FP: 91
Pp: 29	

#### Saq, 7.Tsz félelf Noir pap

Erő: 10	Szépség: 15
Gyorsaság: 12	Intelligencia: 17
Ügyesség: 14	Asztrál: 15
Állóképesség: 11	Akaraterő: 16
Egészség: 11	Érzékelés: 15
KÉ: 25	AME: 85
TÉ: 36	MME: 86
VÉ: 99	
CÉ: 4	
ÉP: 6	FP: 61
Mp: 63 (Lélek, Élet)	Pp: 36

#### Zarra 7.Tsz Darton-pap

Erő: 11	Szépség: 11
Gyorsaság: 13	Intelligencia: 15
Ügyesség: 14	Asztrál: 17
Állóképesség: 12	Akaraterő: 16

Egészség: 13

Érzékelés: 16

KÉ: 12

AME: 87

TÉ: 46

MME: 86

VÉ: 124

CÉ: 4

ÉP: 9

FP: 70

Mp: 63 (Halál, Lélek)

Pp: 34

## Főbb helyszínek:

A térkép helyszínei:

1. Három részre osztott kikötőnegyed. Itt találhatóak a Dokkok, és a raktárak is. Néhány lerobbantabb csehó is talláható itt valamint 1-2 szegényebb lakóház főleg a DNY-i részén.
2. Kereskedőnegyed: Ennek a résznek a szíve és lelke és egyuttal a város lelke is maga a Színek-tere, amely piactérként funkcionál. Öt utca vezet a színek teréről kifelé mind egy egy színnel jelölve és az utca színe alapján osztották fel a kereskedők és iparosok maguk között a negyedet, így az utazó viszonylag könnyen eligazodhat merre milyen portékát illi keresni. A piactérre ez a rendezettség már nem igza, ide nyugodtan kipakolhat mindenki és a városőrség vigyázza a rendet. A lopást először ujj levágással majd ha azo kelfogytak kézfejlevágással büntetik.
  - Sárga: Ha az utazó ékszereket illetve egyéb drágakövek ill nemesfém eszközök iránt érdeklődik akkor a térről a sárga színnel jelölt utca felé kell vegye az irányt. Ebben a negyedben ékszerészek, ötvösök, drágakőcsiszók dolgoznak a legjobb minőségtől a legsilányabbig.
  - Fekete: A kovácsok negyede, mindenféle szakemebr megtalálható itt: fegyver -, páncél kovácsok, illetve mindennapi eszközöket is itt lehet beszerezni ami fémből készült legyen szó patkóról, teáskannáról, vagy ekéről. Valamint ebben az negyedben találják az agyagégetők, üvegfúvókat, valamint itt működik a híres szobrászmester Harlon Zhara. A negyedben található egy kisebb Gilron szentély is.
  - Zöld: Itt megtalálható minden ami a mezőgazdaságban és hozzá kapcsolódóan elő állítanak. Akára környező termőföldek búzájáról akár a Shafiei család drága fűszereiről legyen szó. Valamint ebben a negyedben találhatóak a különböző gyógyövény és mákonykereskedők is, Noir jelét keresse az aki a legjobb serkentőket keresi. Itt található az állatpiac is ahol baromfiakat, kecskéket, és még ökröket is lehet kapni. A szerencsés akár egzotikusabb állatokhoz is hozzájuthat, a mesélőre van bízva mit talál reálisnak.
  - Kék: Kissé délebbre találhatóak azok a mesteremberek akik a fa elkészítésével foglalkoznak, híresek a környező hegyek északi lankáiról származó Bükk és Cser bútorok. Külön utcát kaptak az ácsok, az asztalosok, a bognárok és a kocsikészítők is, valamint a parton tevékenykednek a hajóácsok ahol vízrebocsájtják a hatalmas kereskedőhajókat és a kis gondolókat egyaránt.
  - Vörös: Minden üzlet ami kelméket, textileket, bőrből készült tárgyakat árul, és minden szakember akik ezzel foglakoznak itt találhatóak. A távolság miatt csak körülbelül egy év csuszással ér el a városba a legujabb Erioni divat, de a helyi mesteremberek kényesek hírnevükre és kezük alól nagyon jó minőségű termékek kerülnek ki. Természetesen ha valakinek az erszénye nem engedheti meg a luxust az is megtalálhatja a számítását ha a negyed déli fertálya felé veszi az irányt.
3. Ez a szórakozónegyed, egymást érik a különböző mulatók, kocsmák, báltermek, örömtanyák és a lótusz leányainak szentélyei. A negyed ékköve a hatalmas Alborn szentély amit csak A Kehelyként emlegetnek és úgy tartják ami a kehelyben történt az ott is marad. Minden este hangos mulatságban lehet része az ide



látogatóknak, merész férfi és női alakokat ábrázoló szökőkutakból folyik a mézédés bor, a falakon ellana szentélyeket megszügyenyítő freskók. Még a legkonzervatívabbakat is előbb vagy utóbb magával ragadja a hely hangulata és levetkőzik gátlásukat. A biztonságra itt fokozottan ügyelnek az Ezüst Karmok.

4. Hatalmas díszített fallal elzárva található a város É-K-i felében a nemesek és az igazán gazdagok negyede, közepén a Kapon Baka-val és a két vezető rezidenciájával. A hatalmas rézveretes kapuakt nem lépehti akárki át, és szinte folyton zárva tartják, csak akkor kitarva a két szárnyat ha valaki oda tartozó kíván belépni vagy elhagyni a negyedet.
5. A központi szigeten található rezidencia tükrözi a város kettősségét, egyik szárnyban a Shadoni érdekeltésgű vezető, másikban a Pyarroni vezető és teljes háztartásuk szállása található. Itt tartózkodik Julius Biel is és itt tartja a viasztáblát is.
6. Az előkelő negyednek egy talp alatti földje nem maradt kihazsnálatlanul a tó déli partján körbe gyönyörű park található, ahol nappal gyermekek és kismamák mulatják az időt, míg éjszaka szerelmes párok fogadlmai szálnak a csillagok felé.
7. Az előkelő negyedtől délre található egy hatalmas park és közepén a Darton szentély. A város gyerekei folyton a parkban vannak és játszanak, lógnak a pap nyakán. Nonniuspa atya gyakran játszik a gyerekekkel a szentélyt körülvevő parkban: csodaszép mély étellel teli férfi énekhang tölti be a parkot, ahol a gyermekek ócska szúrágta székek körül körbe-körbe futkároznak. amint a pap elcsendesedik, a gyermekek tülekedve esnek a székek után, így megy a játék, amíg csak 1 szék marad, közben míg ülnek a pap egy rongyos börlabdát dobál 1-1 gyereknek s aki elkapja annak válaszolnia kell a pap egy kérdésére, melyek mindig 1-1 fontos hittétel. Ám minduntalan káráló fél méteres varjai a templom ereszerül már kevésbé ien emberbaráti tekintettel kémelelik a népet. Ők egy fekete és egy fehér varjú Miki és Tiki, akik mendel meséi szerint a születés és a halál folytonosságát, egymásból fakadóságát jelképezik itt az anyagi síkon, s szertartásokkor kísérik a lovag vállán a ceremóniát.
8. Vultur Montos azaz a Keselyűhegy. Ez egy mesterségesen összehrodott egy melyet azóta benőtt a fű, tetején egy elipszis alaku kőoltár melynek közepe ki van mélyítva és középütt egy csíkban egy husz ceniméternyi réz veret válassza ketté. Jobb oldalát Domviknak bal oldalát Dartonnak szentelték. Itt történik meg az égbe temetés, a papok és segédek által előre elkészített tetemet beleszórják az oltárba és a hegy lábánál örökkön elégedetlenkedő különböző ragadozómadarak lakomájának ajánlják, mely által a lélek istene elé kerül. Kívülállónak bizonyára bizarr ez a látvány és szokás, de a helyiek számára ez a temetés legtermészetesebb és legelfogadottabb formája.
9. Nyama Jichonak mint minden városnak vannak szegényebb, nyomorgó lakosai, javarészüik itt vagy a dokkok körüli épületekben lakik. Az utcák mocskosak, az emberek fürdetlenek, és itt könnyebben megeshet, hgyo az óvatlan megfosztják erszényétől mint a város többi részén.
10. Itt található a kaszárnyák és a városörség épületei. Az Ezüst Karmok szállásai foglalják el az épületkomplexum egyik felét, de jópár katona is itt lakik.
11. A város börtöne, jól őrzött. A börtön pincéjében található egy névtelen rab aki maga Yol al Ussoth.
12. Templomnegyed: rengeteg templomot/ szentélyt találni itt különböző isteneknek. A városban szabad a vallásgyakorlás. A főbb templomok: Uwel, Darton, Dreina, Alborne, kis Della szentély, Gilron szentély, Dszah mecset, Építő temploma.



13. Domviknak felszentelt Smaragd Kegye katedrálisa, régi megállapodás a Shadoni és Pyarroni felek között, hogy nem emelhet senki nagyobb és magasabb templomot a Domvik katedrálisánál.
14. Istenek tere. A téren mindeki emeltethet szobrot az általa tisztelt, szentnek, istennek, félistennek, kegyeltnek, vagy akár hősnek is, amennyiben finanszírozni tudja. Van akinek több szobra is van. Régi hagyomány, hogy az új beiktatott vezető emeltet egy szobrot a védistenének. A szobrok mérete változó vanak kisebb fél láb magasak és vannak nagyobb 3-4 méteresek is. Mivel a tér lassan tele van az elmúlt években elkezdtek felfelé építkezni és egy pilléreken álló folyosó fut körbe a tér szélén ahova bárki felmehet, és ott is található szobrok.
15. Pill lakása
16. Pill panoptikuma

Bányatelep:

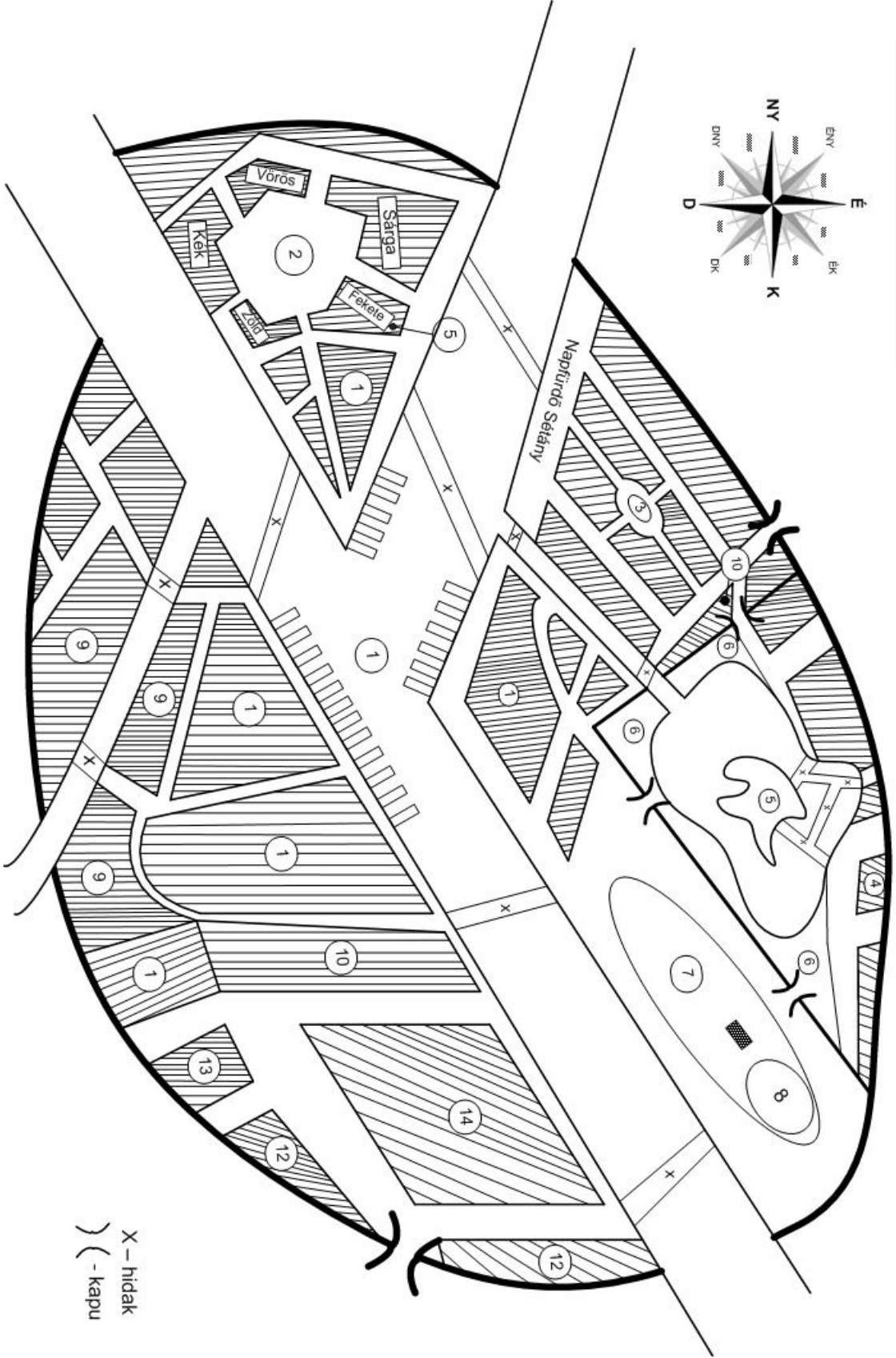
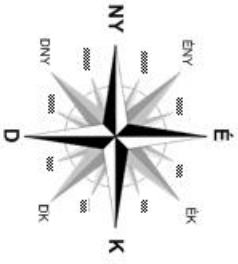
Egy közepes gazdagságú aranybányáról van szó, amit nagyjából 400 esztendeje művelnek. Kemény harcok árán sikerült csak kiszorítani az itt élő nomádokat és a mai napig erősen őrzött terület.

A bányatelepet cölöperőd veszi körül és négy őrtorony is áll, ahonnan magóriai íjászok – harminc főről beszélünk és az elsöprő többségük lojális a shadoni helytartóhoz - kémelelik a vidéket. Körülötte jó nyíllövésnyi távolságra kiirtották az erdőt. A telepet ezen kívül egy nehézvértes shadoni birodalmi zsoldoscsapat védi. Ötvenen vannak. A bányászok száma száz körül mozog. Mindannyian fegyencek: egyesek bűnözők, mások a hatalom ellenségei. A telepen a bányakapitány parancsol, aki egy középkorú shadoni kurtanemes: Javlon Ragona a neve. Otthona a telep leglakályosabb épülete, tele van vadászszendélyének tárgyi bizonyítékaival. A többi épületek már nem ennyire kényelmesek, hisz egyszerű, fából ácsolt barakkokról van szó. Bár tény, hogy a katonák szállásai jóval komfortosabbak és tágasabbak. Az őrség szórakoztatására ráadásul egy kocsmá – a Fekete Kakas -, valamint egy örömtanya is szolgál. A fentebb említetteken kívül az élelmiszer és a szükséges felszerelés tárolására szolgáló raktárakat, lóistállókat, füstölőket, illetve kecskével, baromfiakkal, göndör szőrű disznókkal teli karámokat is található itt az erre tévedő, vagy idehurcolt ember. A telepet a rengeteg borvízforrás látja el vízzel, de egy kút is van a bányakapitány háza előtt. Az utolsó, amit meg kell említeni, az a hegyoldalba vájt barlangkápolna. Pap azóta nincs a telepen, amióta a legutóbbit halálra marta egy hegyi vipera. Ennek már három hónapja, de az utánpótlás nem olyan egyszerű, hisz ki akarna itt ájtatoskodni?

Magát a bányát két akna alkotja. Az egyik jól épült, a másik azonban veszélyes és jelenleg nem üzemel – ennek később lesz jelentősége. Utóbbiba csak egy felvonón keresztül lehet lejutni. A rabok napfelkeltétől napnyugtáig dolgoznak itt. Az élelmezésük a közepestől az elégségesig terjed.



# Dyama Ticho



X – hidak  
 ) ( – kapu