

## *Erion kiegészítés*

# FÖLDRAJZ

### *Fejezetek*

- Az eddig megjelent anyagok hiányosságai
- A Kalandozók Városa
- A Herceg és a Tanács
- Kereskedelem és szórakoztató ipar – ebből él a város
- Alvilág / minden ami tilos
- Kalandozók a városban

### *Az eddig megjelent anyagok hiányosságai*

A játék szempontjából Erion Ynev legfontosabb városa. Minden kalandozó törzshelye, innen nyílnak a térkapuk Ynev távoli vidékeire. Tudom, hogy jelent már meg a városról információ, de az nem túl részletes. Én, egy másfajta Eriont szeretnék bemutatni, a régít és újat bárki ötvözheti igénye szerint.

A város túlméretezett. 10-15 millió ember nem élhet egy helyen egy középkori világban. Se fejlett csatornázás, se tömegközlekedés, se stb. Mintha ez nem lenne elég a város körül nincsenek falvak, a leírásokból úgy tűnik, hogy még emberek sem ének a falakon kívül. A tengerparton, ahol a város fekszik, nincsenek más városok, akkor kivel kereskedik a rengeteg kereskedő flotta? Egy 10 milliós városnak miért nincs földje, hadegere, honnan szerzi be a nyersanyagokat,

az élelmet, mit csinálnak az emberek? Mindenki nem lehet kocsmáros, meg kézműves... A jó RPG a józanész határain belül törekedjen a realitásra. Egy 100 milliós lakosi város, 500 emeletes épületekkel, hihetlenebb, mint egy sárkány.

### *A Kalandozók Városa - a város részei*

### *Gyors történelem és a jelen*

Ynev közepén fekszik a bolygó legnagyobb, és leggazdagabb városa. Eriont a kyrek alapították 6000 évvel ez előtt, már akkor hatalmas, a halászatáról híres város volt. A Kyr Birodalom bukása után a déli népvándorlás során rengetek ember telepedett le a városban. Azóta 3 elf klán és 4 törpe törzs is csatlakozott a városhoz. Az évezredek alatt számtalan háborút vívott Ordannal, aminek fő mozgató rugója az Ynevi kereskedelem leápolása volt. A két város azóta kiegyezett egymással, mindkettő vámot szed a kerekedőktől. Jelenleg, **3695**-ben, a kalandozások kezdetén, 2 millióan laknak Erionban. Ennek zöme ember, de a kyrek leszármazottai is szépszámmal képviselik magukat. (Toron után másodikként...) 100.000 elf, és negyedmillió törpe lakik a környező hegyekben, völgyekben.





Békés évszázadok köszöntöttek a városra, a háborúk elkerülték Eriont, a kereskedelem haszna óriási, a kalandozók mázsaszám hagyják arányaikat a városban. A Herceg 200 éve uralkodik a város felett, és a Tanács felett is... A városba érkező kalandozók megbecsülésben részesülnek, tehát minden rendben van. Látszatra.

## A város körüli földek

Erion az Ibara egyik messzire nyúló kőtengerén fekszik, több száz, és ezer mérföldön át, egészen a hegyek lábáig csak kövek, só tengerek, homok öleli a várost. Mikor megalapították, csak a halászatból élt, nem volt fontos a jó termőtalaj. A hatalmas lakatlan pusztában csak nomád állattartók vegetálnak, akik jó pénzért adják el gebéiket Erionnak. A várostól 200 mérföldre, a hegyekben telepedtek le a törpék, akik már alaposan megfurkálták járatokkal a hegyeket. Ők biztosítják a városnak a vasat, és az ezüstöt. Cserébe a város mindennel ellátja őket. A polgárok félnek a törpéktől, ha rajtuk múlna, mind kiirtanák őket, de a kereskedelem itt is nagyobb úr, mint a babonás félelem. A hegyek felszínén már emberek laknak, a csak a legszívósabbak bírják ezt az éghajlatot nyáron meleg, télen hideg van. A sziklás földeket csak itt-ott nő egy csenevész fa, ráadásul az itt élők egyetlen megélhetése a favágás. Csak az emberpróbáló környezetnek köszönhető, hogy egyáltalán vannak még fák a hegyekben.

## A város negyedei

A pusztai nyomor után a falakon belül pezseg az élet. Azok akik, napokig utaztak a kietlen földeken, szinte hasba vágja, az itt tapasztalható nyüzsgés. Erion, bár száraz szavannán terül el, nem sivatagi áros, nem dzsad mintára épült. Ez senkit se tévesszen meg. Mivel szikla van bőségesen, ezért a házak kőből épültek, nem sárból. A tetők, szárított anyagból, palából vannak. A 30 mérföld átmérőjű várost több negyedre oszthatjuk. A Belső város, az eredeti város, 18 mérföld átmérőjű, fallal van körül véve. Ez az igazi város. Itt van a Kapuk Tere, a fogadók, a kikötő, minden, ami fontos. A falakon kívül, a nagybetűs Nyomor az úr, itt van a Nyomor Negyed. Félmillió szerencsétlen menekült, koldus tengeti életét az itt lévő kalyibákban. Az őrség még csak be sem engedi őket a Belső városba. Legutóbb

a Dúlás alatt nőtt fel a nyomor negyed népeisége, a városállamokból érkeztek szerencsétlenek. Ugyancsak a falon kívül van a Köztemető, ami több ezer éves, és óriási. Ide temetik a névtelen halottakat.

## Belső Város

### Kikötő

Ynev legnagyobb kikötője, naponta több száz hajót rakodnak ki, megerősített őrség vigyázza a rendet.

### Fogadók

Kitűnő minőség, jellemzi őket. Az árak nagyon magasak, (10x) a biztonság a legjobb helyeken tökéletes, zsoldosok, papok, vigyázzák a rendet.

### Kapuk Tere

Óriási fehér márvány tér, boltíves kapukkal. A tér közepén áll a mágusok tornya, akik felügyelik a kapuk működését. Fontos, hogy a kapuk nem mindig vannak nyitva. Hetente csak egyszer nyitnak meg egy kaput, néhány órára. Ilyenkor óriási tömeg gyűlik össze, kereskedők, karavánok, kalandozók lökdösik egymást, hogy zárás előtt átérjenek. A nagy tumultus ellenére, még nem volt pánik, vagy tömegverekedés, mivel a téren mindig több száz elit zsoldos katona vigyázza a rendet. A vámosok is itt ügködnek, minden árura, amit kivisznek, vagy behoznak vámot vetten ki. Időnként a kalandozók holmijára is...

### Lakó Negyed

Jómódú emberek laknak ezekben a negyedekben, kaszinó tulajdonosok, kereskedők, hajó kapitányok, stb.

### Dzsad Negyed

Önálló kis kolónia, önálló törvényekkel, itt az erioni törvények nem érvényesülnek, a kalandozókat nem óvják a kiváltságos törvények. Ezért a kalandozók nem is járnak

ide. Itt van a rabszolga piac, amit az Ibarából töltenek fel, a bazár, ahol minden kapható.

### **Elf Kolónia**

A Belső Városban, fallal körül vett telepített erdő. Itt a legtöbb kút a városban, az elfek létre hozták a maguk kis paradicsomát. Csak elfek, félelfek léphetnek be, a területre. Az elfek külön szolgálatot tesznek a városnak, ezért cserébe a kolónia város a városban. Elfet ölni Erionban nagy merészségre vagy ostobaságra vall.

### ***A Herceg és a Tanács - a város irányítása***

A Godorai Herceg, a város ura, a régi birodalom, mára csak egy város, de még így is jól jártak. A Herceg, akit a Tanács választ, a város ura. Hogy éppen mennyire a

Herceg az úr, évszázadonként és hercegenként változik. A Tanács tagjai, a leghatalmasabb bárók, akik, inkább bankárok. Mivel a pénzverés joga a Tanács kezében van, Erion sosem függetleníthette magát a Tanácstól. Mikor egy Herceg úgy döntött, hogy leszámol velük véres háborúk törten ki, nem tett jót se a kereskedelemnek, se a bankoknak, azaz értelmetlen háborúk voltak. A Tanács készíti a törvényeket, ők találták, ki, nagyon is bölcsen, hogy a kalandozók, kalandorok, egymás között azt csinálnak amit akarnak. Őket nem korlátozza a törvény, a polgárookra viszont a szokásos törvények érvényesülnek. A kalandozók akkor kerülhetnek bajba, ha rendszeresen felfordulást csinálnak, ekkor a büntetésként egy billogot ütnek a kalandozó homlokára, így jelezve, hogy Erionban már nem látják szívesen. Ez nagy szégyennek számít Yneven, ezért igyekeznek jól viselkedni.

### ***Törvények***



Bűncselekmény	Büntetés min.	Büntetés max.	Megjegyzés
Gyilkosság	Gályarabság 7év	Kerékbe törés	Keményen büntetik, még a nemeseket is
Rablás	Gályarabság 4 év	Gályarabság és kézlevágás	A kezét szinte mindig levágatják a gályázás után A gályarabságot a Flotta hadigályáin kell letölteni.
Nemi erőszak	Börtön 1 hónap	Herélés	Attól függ ki követi el ki ellen. A herélés 99%-ban elvérzéses halál
Tolvajlás	Ujj levágás	Kéz levágás	Három ujj után jön a kéz
Csempészás	Börtön 1 hónap	Akasztás	Attól függ mennyit csempészett, a gazdagok akár kényelmes cellákban tölthetik a fogságukat.
Rongálás	Gályarabság 6 hónap	Gályarabság 7év	Mivel sok ember lakik „kis” helyen, komolyan veszik, de ez is attól függ, hogy ki követi el
..ha kalandozó követi el	Kiutasítás városból	Megbélyegzés	A kiutasítás 6 hónapra szól, ha visszaszökik, és elfogják bármilyen okból, kap egy billogot is
Víz pazarlás	Bányamunka 1 év	Bányamunka 5 év	A víz épphogy elég a városban. Nagyon keményen büntetik, a bánya rosszabb mint a gálya.
Koldulás	Eladás rabszolgának	Kerékbe törés	Ezt a törvényt nagyon dinamikusán kezelik, ha elszaporodnak a koldusok, akkor erre hivatkozva összeszedik őket...
Jogtalan fegyverviselés	Gályarabság 6 hónap	Gályarabság 5 év	Erionban csak azok a polgárok viselhetnek fegyvert, akik megszerezték hozzá a jogot. A kalandozókat ez nem érinti.

## Katonaság

Alakulat	Létszám	Tsz.	Megjegyzés
Városi Őrség	10.000 fő	2	harcosok
Kikötői Őrség	2.000	3	harcosok, papok
Flotta	20.000	3	tengerészek, hadihajókon, gályákon. +rabok. katonák
Hadsereg	40.000	1	Jelenleg a Déli város államok területén ostromol egy kikötő várost, ami nem akar kereskedni Erionnal. Erioni polgárok hivatások hadserege.
Hercegi Ügyészség Tarot	2.500	7	varázslók, fejedelmek A város keményebb ellenségeinek felkutatása és megölése. Megbecsült, rettegett szervezet.
Hercegi Testőrség	1.000	8	elit katonák A Tanács, a bárók és a Herceg védelme. A Kapuk Terét is ők biztosítják.
Hírhozók	500	5	elfelderítők
Gárda	1500	5	A Fogadósok Céhének saját alakulata

## **Ügyészség, más néven a Tartot**

A rendbontók hamar találkozhatnak a Tartot embereivel. Remélem senki sem gondolja komolyan, hogy a városi őrség szembe merne e szállni a kalandozókkal! Persze hogy nem mernek, de nem is ez a feladatuk. A Gárda az elitebb fogadók, kaszinók, szórakozóhelyek védelmét látja el, a Tartot is hasonlóan a kalandozókra és a városba érkező bajkeverőkre specializálta magát. Akik a Tartotnál szolgálnak, maguk is megjárták már néhány csatát, nem nyúlszívú ostoba emberek. Soraiban, bírók, papok, ex-fejvadászok, megbízható katonák állnak. Nagyon jól keresnek, így megvesztegetéssel hiába próbálkozik bárki. A Tartot vezetője Lovanof kancellár, a Herceg után a második ember a városban. A kancellár is a Tanács tagja, de mégis, rendszeresen kénytelen megállapítani, hogy nem mindig ura a helyzetnek; a városban mindenki áskálódik mindenki ellen, a kalandozók mulatoztatásai, nem ritka a az elszabadult démon sem, csak rátesz egy lapáttal.

### **Rondell**

A legnagyobb börtönök egyike. A város területén fekvő egybefüggő sziklába vájt barlang rendszer. A mesterek járatok százait, termék tucatjait vésték a kemény sziklába. Régen védelmi szerepe volt, mára börtönként funkcionál. 30.000 rab fér el benne, de sosincs tele. Divatosabb az elítélteket gályára küldeni, mintsem, hogy naphosszat henyéljenek. A börtönre azért szükség van, a nőket nem szokás kivégezni, gályára küldeni, tehát többnyire ők kerülnek ide. Átlag 10.00 rabnő, 5000 férfi raboskodik itt. A látogatók közül ki kell emelni a rabszolga kereskedőket. Az erioni törvények értelmében az elítélteket bármikor el lehet adni rabszolgának, ha a család, vagy egy jótevő nem fizeti ki a rab után a járulékot. Ezt úgy lehet elképzelni, hogy a kalmár ajánlatot tesz a városnak, pl., 5 aranyat kér egy nőért, ha a család nem fizeti

ki ennek a felét a rabnő máris „átalakul” a kereskedő rabszolgájává. Látható, hogy ez a törvény a szegényekre van végzetes hatással, de nem egy báró veszejtette el végleg elítélt riválisát, hogy több száz aranyért megvette rabszolgának...

A Rondell nagyon jól védhető, belső termeiben található Ynev legelvetemültebb bűnözői. Vagy kivégzésükre várnak, vagy a városatyák jóindulatából életük végéig a kínzómaster kezei között vergődnek.

## **Kereskedelem és szórakoztatóipar - ebből él a város**

Erion puszta léte függ a kereskedelemtől, ha nem érkezének áruk a városba éhezés, lázadás törne ki. Ha a kalandozók, kalandorok ezrei nem jönnének, a város nem tudna élelmet venni, és szintén elpusztulna. Ilyen egyszerűen függ össze ez a két, millió arany forgalmú tevékenység. Erionban tanyáznak Ynev legnagyobb kereskedő dinasztiai, bankházai. Itt van a legtöbb fogadó, kupleráj, és játékház, gladiátor viadal, stb. A lakosok nagy része foglalkozik a szórakoztató iparban, s csak utánuk jönnek a kézművesek. Az erioni polgárok alapvetően gazdagok, jól élnek, s jatat házuk van, rabszolgákkal. Bálókra járnak, előadásokra, színházba.

### **Kereskedő Házak**

A Házak hatalma óriási, egy erioni Ház hatalma vetekszik Giang hatalmával. A Herceg mielőtt bármit is csinálni merne kikéri a Házak tanácsát. A Házaknak saját bankjuk, flottájuk, zsoldosaik vannak. Mint mindenki ők is szövetségekbe tömörülnek, de vannak függetlenek is szép számmal.

Az Erioni Tizenkét Ház Szövetsége a legnagyobb szervezet, ők diktálják az árakat, ha egy kalandozó sokallja egy kupa bór árát, az Erioni Tizenkét Ház Szövetségénél kell keresnie az okokat. Rendszeresek a leszámolások is, ide még a Hercegi Ügyészségnek sincs betekintése. Ezekben a körökben tevékenykedik a Sinfen, és az Imeko is. A tiadlani és dzsad, abasziszi, ereni toroni kereskedők is képviselik magukat. A legnagyobb flottája, mind katonai, mind kereskedelmi, az Útkeresők Házának van.



Név	Megjegyzés
Erioni Tizenkét Ház Szövetsége	A legnagyobb erioni házak
Útkeresők Házának	Erioni ker. flotta
Al Haszil Ház	Dzsad karavánzó ház (jann)
Swi Cuin Ház	Északi Házak (tiadlani)
Toroni Házak Szövetsége	Toroni kyrek

## Bankok

Az erioni politika zavarosában halászok rendszerint belebotlanak a bankházak piszkos ügyeibe. A bankok a kereskedők, és a fogadósok céhei között állnak. A bankházak élén a bárók állnak, ők fektetik így be az adóbevételüket. Rengeteg Abandai, aszsisz, ereni bank tevékenykedik itt, de a hatalom a bárók kezében van. Akkora vagyon halmozódott fel a városban, hogy az Erioni Számvevőszék már követni sem tudja, hogy kinek mekkora vagyona van. Erionban hiány van jó írnokokból, könyvelőkből. A bárók képtelenek a saját adójukat 100%-osan behajtani, de még így sem panaszkodnak.

## Fogadósok Céhe

Az egyszerű név mögött húzódó szervezet egyetlen célja, hogy a városba érkezőket kizsebelje, de ezt oly módon, hogy azoknak ez még tetsszen is, és szívesen jöjjenek vissza. Ez immáron 2000 éve működik is, a kalandozók innen indulnak, és ide térnek vissza. Sokan, állandó szobát tartanak fent, törzshelyeik vannak. Ilyen a Torzon (így jobb a név) a Rikkini, a Valur, stb. Minden kocsmának, fogadónak, kupinak, kaszinónak, játékbarlangnak, mákonyos háznak, be kell lépnie a Céhbe. Gondolom, így már érthetőbb miért fontos Erion életében a Céh. A Céhnek saját emberei vannak, azok, akik rendszeresen kárt okoznak, feketelistára kerülnek, onnan meg egy névtelen gödörbe. A kár alatt nem egy ócska csehó szétverését kell érteni, a piti helyekre a Céh nagyívben szarik, de a Rikkiniben egy tűzvész, a Valurban egy gyilkosság, és többet nem látják szívesen Erionban a delikvenst. A szigorúknak köszönhető, hogy a kalandozók nem mészárolják egymást a kocsmákban, a varázslók nem robbantgatnak tűzgolyókat a terem közepén. A KM is mondja el ezeket a partinak, mivel minden

kalandozó ismeri az erioni Fogadósok Céhének ügymenetét. A megsértett kalandozók tucatjai esküdtek bosszút a Céhnek, komplett magánháborúk folynak a színpalak mögött. A Céh legfontosabb szervezete, a Városi Gárda (**ez nem a hivatalos városi őrség!**) a gárdisták nem ostoba tuskók, a rendetlenkedő parti hamar találkozik velük, de először csak szóban kéri a gárda: „több tiszteletet a város iránt, kegyelemes uraim”, ha ez nem segít az udvariaskodást felváltja a fegyver és a mágia.

## Alvilág - minden ami tilos

Mit nehéz szerezni Erionban?

### Tiltott áruk listája

Nem sok árut tiltanak a városban, de ezek kereskedelmét nagyon szigorúan veszik, az átlag kereskedő nagyot bukhat egy rakomány méreggel, de a komoly csempész bandák, mint az Imeko bőségesen ellátják a várost mindennel.

- Mérgek
  - Erős kábítószer
  - Kínzóeszközök
  - Hullaboncolás eszközei
- (utóbbi kettőt pyarroni nyomásra)

### Csak magas vámmal és nagyon kontrollálva

Ezekhez az eszközökhöz könnyebb hozzájutni, van rá legális lehetőség. A baj csak az, hogy nagyon drága, aki Erionban akar felfegyverkezni, vagyont fog a semmire elkölteni. Az ékszerek, illatszerek nagyon népszerűek, ezért sokan képesek vagyontokat fizetni egy-egy gyémánt kollekcióért.

- Fegyverek
- Kábítószer
- Varázsitalok
- Ékszerek
- Illatszerek
- Nemesfémek

Erionban kiterjedt alvilág működik. A bárók, a Herceg, mind vevők egy kis mellékes jövedelemre, de csak a nagyobb, amúgy is



kiirthatatlan szervezetekkel ilyen elnézőket. Ezekről sok pénzt zsebelnek be, ráadásul a rossz közbiztonságért a kisebb piti bűnözők a felelősek, a tolvajok ezrei, betörők, gyilkosok, stb. Ezek az emberek nem háborgatják a kalandozókat, így azok nem is foglalkoznak ezekkel a dolgokkal. Így tehát én sem. A nagyobb bandák, klánok már ellenfelei lehetnek a partinak, de ezekből nincs sok.

- Imeko
- Sinfen
- Golan
- Vérdagasztók

Az első három klán hatalma nagyon nagy, kiegyeztek a Herceggel, és egymással is.

Az **Imeko** csempészéssel foglalkozik, minden ami tiltott áru, ők beszerzik. A Tiltott Tudományokban is járatosak, mérgekeverés, hullaboncolás, szóval minden ami piszkos. Saját fejtűszűkeiket elintézik a kíváncsiskodókat.

A **Sinfen** mellékállásban kalandozókat gyilkol. Ha a tolvajok leadják a fülest, hogy valakinél mágikus tárgy van, azt megölik. Ezt a tevékenységet csak a józanész határain belül teszik és titokban.

A **Golan** Tolvaj Klán, a kalandorok meglopására specializálódott. A legjobb környékeken csapnak le, és nem kezdő tolvajokat használnak. Ha kell boszorkányokat is bevetnek, hogy elaltassák az áldozatot. Sok rablás kapcsolódik a nevükhöz, de gyilkolni csak a végső esetben szoktak.

A **Vérdagasztók** egy kalóz banda, csak a tengeren jelentenek veszélyt. A Házak évente megpróbálják őket kifüstölni, eddig sikertelenül.

### *Kalandozók a városban*

Mindig szívesen látják őket, itt nincs olyan, hogy nem engedik be a kapun, mert csúnyán nézett, a fogadósok nem morcos medvék, a felszolgálók csinosak, és nem késnek. A szobák tiszták. Azért Erionban is

vannak lepusztult fogadók, de oda nem is a kalandozók járnak.

Bár kivételezettek, nem mindenhol látják őket szívesen. Az emberek irigylik őket, ezért elutasítóak, de félnék is tőlük, ezért nem volt még arra példa, hogy meglincseltek volna egy „hóst”. A Dzsad Negyedben érhetik kellemetlen meglepetések a kalandozókat, az Elf Kolóniába be sem engedik őket. A törpék a járataikat őrzik, így oda sem juthatnak le. (KIVÉVE az elhagyott járatokat, abból több száz is van). Az eladóknak és fogadósoknak csak addig jók, amik van pénzüik, utána változik a helyzet. A városba érkezőket egyből letámadják a bájital árusok, koldusok, csicskások, stb. A koldusokat már a városőrök elzavarják, akinek meg esze van nem vesz „bájitalt” valami jött-menttől. A csicskások már használhatóbbak, szereznek szállást, mákonyt, szajhát, mindent, ha jól megfizetik őket, jól ismerik a dörgést. A kocsmákban kulturált kiszolgálás van. A kalandra, és marcona kalandozókra éhes lányok fűrtökben lógnak a megviselt hősökön, akik ezt legkevésbé bánják. De nem árt vigyázni, a békés szolga bármikor meglophatja a partit, a bombázóról kiderülhet, hogy boszorka, az ingyen italról, hogy altató. KM bevethet bármit, de ha a parti direkt paranoid (ha nem reálistan játszanak), azaz alig mindig bizalmatlanok, mindenre azt hiszik, hogy csapda, akkor okozzon nekik csalódást. A piacokon mindent lehet kapni, az árusok látják rajtuk, hogy kalandozók, akkor az árak az egekig szökhetnek. Egy sima kardért elkérhetnek 20 aranyat is, ami pl. Iffinben 1,5 arany. A Térkapuk szabálytalan működése miatt nem lehet, „leugorni” Pyarronba venni egy nyílpuskát. Ezt az ugri-bugrit mindenki felejtse el! A Térkapuk nagyon drágák, mégis több mérföldes sor szokott várni a nyitásra, a vámszedők meg berkivel leállnak packázni, a varázstárgyak miatt.

### **Utazás**

Hajóval rengeteg helyre el lehet jutni a parton, Krantól délre és északon a Hercegségig már nem. A tenger partját kikötők tarkítják É-ra és D-re több ezer mérföld hosszan, mindegyikben van erioni érdekesség. Eriontól Ny-ra sok kis sziget van, itt a dzsungelekben bárki kalandozhat. (négerek, piramisok, szörnyek, kolostorok, tájfun, stb.).

## Kapuk

Hova	A Kapu használat ára (aranyban /fő)	nyitás gyakorisága (átlag, napban)
Doran	10	32
Pyarron	2	14
Eren	14	34
Shulur	65	45
Shadon	spec.	spec.

## KM-nek

Hát ennyi lenne. A hivatalos anyag jól ötvözhető ezzel, így érdekesebb Eriont ismerhetnek meg a JK-k, a KM-nek könnyebb intrikákat szőni. Erion eddig sem volt szörny-mészárlásos hely, hanem intrikálós, veszélyes, de vonzó város. Erion kitűnő kaland helyszín, leírásom, remélem még jobbá teszi.

*Összegzésként: Tehát Erion egy nagy város a sivatagban, ami a kereskedelemről és a kalandozókból él. A kalandozókat kiváltságos törvények védik, a kereskedők meg a valós urai a városnak. Város nyílt, bárki jöhet mehet, nagy a bűnözés, a Belvárost leszámítva nagyon rossz a közbiztonság. A Tarotnak köszönhető, hogy a bűnözés nem érte el a végső káosz stádiumát, s a város „működőképes”.*

?

Szerző: Page

Forrás: ismeretlen

Szerkesztette: Magyar Gergely