

# *M.A.G.U.S.*

*Derült égből...*

(Versenymódul)



**A modult készítette: Kolozsvári Zsófia**

## *Előjáróban*

A versenymodult 4-5. szintű karakterek játsszák, akik mind egy-egy városi tanácstag szolgálatában állnak. Az elején. A négy nap folyamán nemcsak engedélyezni, de támogatni kell azt, ha egy karakter elbizonytalanodik abban, hogy kihez legyen hűséges. Mivel a verseny megosztott világ és nem párhuzamos történetek, ezért a csapatok között teljes az átjárhatóság.

A mesélők minden nap egyeztetnek, hogy az ő kalandjukban mi történt, és megpróbálják beilleszteni a saját meséjükbe, gondolkodásukba. Tehát például ha az egyik NJK meghal, akkor mindegyik csapatnak így kell tovább mesélni.

## *A játékos karakterek*

A játékos karakterek kalandozók, akik valamilyen laza szállal az egyik tanácstaghoz kötődnek. Semmiképpen nem rokonai a felsorolt személyeknek, valamint mindenképp idegenek a városban (nem számítanak polgárnak, és maximum 2 éve élnek a helyszínen), de bizonyos érdekeltségek miatt az egyik család szolgálatában állnak. A játékosok feladata kitalálni nemcsak magát a megszemélyesítendő karaktert, de azt is, hogy miként jutottak el Inamarba, s ott hogyan próbálnak lavírozni a mindennapok labirintusában. Nem kérünk teljesen kidolgozott előtörténetet, mert a mesélők a kaland ismeretében (a koncepció megsértése nélkül) módosíthatják a karakter viszonyait, ismeretségeit, de a hozzávetőleges elképzelést lehetőleg előre kérjük elküldeni. Amennyiben teljes csapat jelentkezik (4-5 fő), akkor ott fennáll a választási lehetőség, hogy maguk a karakterek ismerik-e egymást szorosabban, avagy csak annyi közülük van egymáshoz, hogy egy tanácstag szolgálatában állnak.

Ha egy JK meghalna a kaland folyamán (az elején vagy a közepén), akkor a játékos dönthet úgy, hogy beáll egy új karakterrel, aki szintén kalandozó, és szintén az adott tanácstag szolgálatában áll.

## *A helyszín*

Inamar városa Erigow egyik legnagyobb jelentőségű kikötője. Évente oly jelentős mennyiségű kereskedelmi forgalmat bonyolít le, hogy fontosságánál csak átutazóinak száma nagyobb. Világhírtabb lakói Kis-Erionnak nevezik, s bár azért ez korántsem helytálló hasonlítás, bizonyos vonatkozásokban valóban felfedezni egyezéseket, úgymint a

különböző népek és fajok keveredése, az idegenek számára átláthatatlanul kusza utcahálózat, vagy az inamari polgárok szigorú védelme a törvénykezésben. Ha az ember tudja, mit hol kell keresni, még az is igaz lehet, hogy jó pénzért szinte mindent megvásárolhat. Viszont ugyanígy igaz, hogy az idegenekért nem ejt könnyet senki – az utazók jönnek-mennek, a kutya se jegyzi meg őket...

Inamar a jó borok, az éles nyelvű asszonyok és a lehetőségek városa – állítólag mindenki azt kapja itt, amit megérdemel. Híres még arról, hogy itt található Erigow második legnagyobb dzsad fürdőháza, valamint sokan keresik fel rettegett szörnyekkel és sosem látott, különleges állatokkal teli Vadasparkját. Az egyszerű átutazó több tucatnyi fogadóban megszállhat, alvilági szórakozóhelyektől bordélyokon keresztül nívós borházakig igen sok helyen elverheti felesleges vagyonát, s ha szereti a nyüzsgést és a soha meg nem állást, minden bizonnyal nem is megy tovább. Csepűrágók, szerencsefiak, szélhámosok csakúgy otthonra találhatnak, mint a becsületes kereskedők vagy az ügyes kardforgatók... A városban tiltott a párbaj, mert egy időben túl sok nemesi sarj ért becsületlen véget. Éppen ezért a bajvívókat nem látják szívesen.

Inamarban az utóbbi húsz esztendő kivételével az En Rehidien bárói család uralkodott. Az utolsó bárói sarj tizenkét esztendő volt, mikor egy véres leszámolásban szüleit és teljes rokonságát máig ismeretlen merénylők elpusztították egyetlen éjszaka alatt – a kisfiú véletlenül menekült meg, erről Inamar polgárai rengeteg történetet ismernek. A gyermek gyámságára rögtön három jeles férfiú is vállalkozott a város elöljárói közül, s hogy egyiket se haragítsa magára, az ifjú Rehidien városi tanácsot hozott létre, melybe mindhárom gyámjelöltjét meghívta. Azóta Inamarban a Tanács látja el a vezetői szerepet, mivel a bárói örökös még nagykorúvá érése előtt meghalt torokgyíkban. Mindennek már tizenöt esztendeje.

Ám most ismét komoly válság elé néz a város, ugyanis a Tanács kényes egyensúlya felborult: az egyik tanácstag gyanús körülmények között kilehelte a lelkét, s örökös nélkül maradt...

### *A város őstörténete*

Inamar régi kyr kikötőváros volt évezredekkel ezelőtt. Akkor még a tengerpart sokkal kijebb volt, tehát ami régen maga a kyr város volt, ma szinte teljes egészében a tengervíz alatt helyezkedik el. Erről nem is sokan tudnak. A Fosztogatók onnan szerzik a csempészárujukát, az Antoh-pap pedig rendszeresen járt le vizsgáldni. Ő azt is tudja, hogy a tenger mélyén egy hatalmas temető is elterül, ugyanis a kyr városban hatalmas csata dúlt. A temetőben százával fekszenek az ősi kyr pusztítók, felszereléseiken nem fogott az idő szemernyit sem. A temető azonban szent

hely a kyrek számára, hiszen dicsőséges őseik fekszenek ott. A csata után pár száz évvel egy közös szertartás alkalmával az öt kyr istenség ráhelyezte pecsétjét a helyre, hogy a holtak háborítatlanul nyugodhassanak.

*Sogron pecsétje* hajnalban került fel, tűztől óvó, elemésztő bélyeg.

*Igere pecsétje* délben került fel, óvó-védő bélyeg.

*Weila pecsétje* délután került fel, halált ígérve mindenkinek, aki háborgatja a holtak nyugalmát.

*Tharr pecsétje* napnyugtakor került fel, hogy vérrel fizessen, aki be akar hatolni.

*Morgena pecsétje* éjféli órákban került fel, hogy elrejtse az egészet.

Az évezredek során a tenger előntötte a valaha volt kyr várost, s megrongálta a pecséteket. Napjainkban már csupán kettő funkcionál: Sogroné és Tharré.

Igere pecsétje bomlott fel először, akkor hetekig nappali fény fűrésztötte az akkori Inamart. Ez csak helyi meseként maradt meg, hiszen több ezer éve történt.

Weila pecsétje tűnt el másodikként, ekkor halt meg mindenki a városban, s lett Inamar századévekig szellemváros. Ez is helyi legenda, hatszáz évvel ezelőtt történt az eset.

Morgena pecsétje tűnt el utoljára, alig öt esztendővel ezelőtt, ekkor hullt le a lepel a kyr városról és tudták meg a Fosztogatók, hogy ott van. Öt éve a várost ellepték a hollók és elsötétítették az eget. A Tanácsnak komoly kihívással kellett szembenéznie, hogy elkergesse őket.

### *A maradék két pecsét felnyitásának módja a következő*

Tharr pecsétjéhez vérre van szükség, méghozzá kyr vérre. Három szűz vérével kell meglocsolni a bélyeget, s közben elmormolni a szertartást. Az első harmad feltörésekor patkányok árasztják el a várost, a másodikban vérezni kezdenek az épületek (csak a régi kyr épületek, ilyen például a dzsad fürdőház, amely egy kyr romra épült), s ha a pecsét végleg megtörik, akkor elszabadulnak Tharr szent állatai, rettenetes káoszlények, akik alkalmazkodtak a vízhez.

Sogron pecsétjét csak az törheti fel, aki viseli a régi kyr város uralkodójának nyakékét, ugyanis az abban lévő hatalmas rubinba van zárva a mágia, amellyel elegendő hőt lehet plántálni a bélyegbe. Ha a pecsét elolvad, akkor

hatalmas tűzkör zárja be a környéket, tíz méter magas lángok égnek napokig (a tengerben csak órákig). A második napon a tűzkör szűkülni kezd...

### *A város története*

Inamar jelenkori történetét ott érdemes elkezdni, mikor az En Rehidien bárói családot lemészárolták (3670). Ezt Ethier Garavan édesapja, Lothier rendelte el és vitte véghez, hogy megkaparintsa a város fölötti uralkodás jogát vérvonala alapján. Erről Ethier természetesen mit sem tud, hiszen akkor ő még 12 éves volt – bár akadnak, akik sötét pletykákat terjesztenek a Garavan családról ez ügyben, és nyilván nem is alaptalanul. A remekül megtervezett merényletbe azonban hiba csúszott, mert Keinas, a báró harmadik fia nem volt otthon. A város polgárai erre rengeteg pletykát ismernek: elszökött otthonról, elrabolták és szándékosan tartották meg az életét a merénylők, az apja előre látta, mi fog történni, és elküldte, stb. Az igazság azonban az, hogy a fiúcskát az Éjnővérek boszorkányrend raboltatta el – nekik ugyanis nem lett volna jó, ha az idős Garavan az egyeduralkodó a városban. Lothier Garavan ugyanis ádázul gyűlölte az Éjnővéreket, mióta kiderült számára, hogy felesége is közülük való volt (meg is ölette őt is). Rendkívüli szerencse, hogy arra nem jött rá, hogy ifjú lánya is a rend tagja, és így tudomást szerezhetett apja tervéről még időben.

Miután nyilvánvalóvá vált, hogy a 12 esztendőes Keinas a bárói család egyetlen élő leszármazottja, kezdetét vette a városban az uralomért vívott hajsza. A Garavan családfő olyannyira meglepődött, hogy gondos tervébe hiba csúszott, hogy nem ő jelentkezett elsőként a gyámságért, hanem a báró régi jóbarátja, Khamul Ronati. Csakhogy a város főpapja, Lucien atya azonnal elutasította a város nevében, a vallási különbségre hivatkozva. Ebből aztán parázs vita kerekedett, hiszen közben a Garavan család is bejelentette gyámsági szándékát, és az urak már-már öltre mentek volna, mikor Anrad Derrel előhozakodott a Tanács ötletével. Ezt szinte azonnal elvetette mindkét férfiú, ám Keinas kinyilvánította tetszését. Közölte, hogy mindhármuk gyámságát elfogadja, hogy nagykorúságáig döntsenek helyette szavazással a vitás kérdésekben. A városban tetszést keltett ez az együttműködési javaslat, és végül Erigow hercegének pecsétes papírja is megérkezett, így a Tanács megalakult (3671).

Az attól kezdve eltelt húsz esztendőben sok minden megváltozott Inamarban. Elsőként megépült a Vadaspark Khamul Ronati felügyelete alatt (3672), majd ezt hamarosan követte a dzsad fürdőház megépülése (3673), amely rengeteg dzsad bevándorlót hozott magával – a többségük le is telepedett, és mára egy kisebb kerület tartozik a fennhatóságuk alá. Két évvel a Vadaspark megnyitása után (3674) Khamul Ronati titokzatos körülmények között elhunyt (csupán szétroncsolt holttestét találták meg a parkban, rajta jól ismert ékszereivel; nyilván az egyik bestia tépte szét), ám végrendeletében elismert két fiút sajátjaként, Tiodort, aki akkor volt 21 esztendőes, és Goleant, aki

pedig 18 (különböző anya gyermekei). A Tanácsban apja helyét Tiodor vette át, ám hamar nyilvánvalóvá vált, hogy a forróvérű ifjút untatja a politika. A két másik tanács tag kényére-kedvére használta ki a fiút, aki aztán meg is elégette a folyamatos huzavonát, és kereket oldott. Az ifjabb gyermek, Golean azonban nem az apjára ütött, s ha a tanács tagok azt gondolták, hogy őt is könnyedén befolyásolják, hát tévedtek. Ekkor Lothier ismét merényletet tervezett az ifjú ellen, ám az túlélte. Az öreg Garavan ekkor kezdett el végleg megőrnülni.

A hatalmi harc tehát három lábon folytatódott tovább, de tulajdonképpen meglehetősen nyugodt mederben, mert alig-alig zavarták egymás köreit a méltóságok. Új fordulatot a 3675-ös év hozott, amikor az alig 17 esztendőes ifjú báró hirtelen megbetegedett. Miután hiába vizsgálták meg jobbnál jobb orvosok, a főpap és titokban az Éjnővérek is, állapota rohamosan romlott, és nagykorúsága előtt pár hónappal meg is halt. A rontást az a Golean küldte rá, akit mindenki a tanács ártatlan ifjójának gondolt. Keinas ugyanis meglátta, amint Golean egy éjjel varázslattal vért gyűjtött egy edénybe.

A város politikai helyzetén ekkor persze már nem lehetett módosítani, hiszen hercegi pecsét rendelte el a Tanács működését. A három úr tehát tovább igazgatta az ügyes-bajos dolgokat. Lothier Garavan egyre inkább megőrnült, így a város legszörnyűbb éveit élte meg, amikor Derrel és Ronati háborújának színterévé vált. A közbiztonság igencsak leromlott, a gyilkosságok, besúgások, sikkasztások és rablások mindennapossá váltak. A Vadasparkot elhanyagolták. A város szennyéből új méltóságok emelkedtek fel, akiknek szavuk és befolyásuk lett a város ügyeiben: a Kockabáró, Rekedt Rik, Lady Helia, mind-mind e sötét korszak nagyjai.

Végül 3680-ban a Garavan család úgy döntött, hogy a 22 esztendőes Ethier viszi tovább a család és a város ügyeit. Ethier valósággal belevetette magát a munkába: mindkét tanács taggal igyekezett megegyezni, de ugyanakkor lenyesegetni befolyási területeiket. Újraszervezte a városi őrséget, kitakarította a Rongyosnegyedet a banditáktól, helyrehozatta és újra megnyitotta a Vadasparkot, és letörte a nagyravágyó semmirekellők hatalmi terveit. Kalandozókkal vette körül magát, és így képes volt túlélni hat merényletet az első két esztendőben. A helyzet 3683-ra konszolidálódott.

A legutóbbi hét esztendőben a város fokozatosan lendült fel ismét. A hajókereskedelem másfélszeresére nőtt, a lakosság is megduzzadt, a közbiztonság javult. Hét bő esztendő köszöntött a városra, Golean és Ethier is megkomolyodott, ifjú hevületüket felváltotta az érett férfi megfontolt gondolkodása, és ez mindenképp jót tett a városnak. A régi sérelmek feloldódni látszottak, a nehezen felépített status quo pedig megbonthatatlanak tűnt. És eljött a tragikus éjszaka, amikor Golean Ronatit egy reggel holtan találták (3690).

# *A nem Játékos Karakterek*

## *A városi tanács tagjai*

### *Ethier Garavan*

**Kor:** 32 év

**Kinézet:** fiatalos, megnyerő külsejű, nemesi arcvonású férfi, meglehetősen magas és arányos testalkatú. Tipikus erv. Előkelő ruhákban jár, kinézetére kényesen ügyel, kiváltképp, ha női társaságba megy. Többnyire hord magánál egy dísztőrt, de forgatásával nem fárasztja magát. Ékszereket ízlésesen visel, bal gyűrűsujján családja arany pecsétgyűrűje.

**Leírás:** származására büszke, megfontolt és sok esetben konzervatív szemléletű férfi, fiatal kora ellenére keménykezű vezetője családjának. Hivatalosan ugyan még az apja irányítja a családot, az öreg azonban évekket ezelőtt megbolondult, így Ethierre maradt a kötelesség. Azóta igyekszik mindent kézben tartani a gazdaságtól a családi kúria működéséig, a bortermeléstől a lótenyésztésig. Nem költekezik feleslegesen, de mindennek megadja a módját. Mivel sok mindenre szeretne odafigyelni, sok apróság elkerüli a figyelmét, vagy nem tulajdonít megfelelő jelentőséget neki. Mindig jólnevelt, a legnagyobb tragédia az lenne számára, ha megszólnák őt vagy a családját. Tizenkét esztendő volt, mikor a báró meghalt, és az ifjú Keinas En Rehidiennek gyermekkori jóbarátja, már-már testvéri szeretettel viszonyultak egymáshoz. Gyermeki őszinteséggel rajong a húgáért, aki az Éjnővérek egyik jelentős tagja, így a boszorkányok tudtán kívül néha képesek befolyásolni.

**Célok:** Ethier, bármennyire is önzőnek tűnik felszínesen (ez többnyire azért van, mert nevelése folytán igyekszik mindenről tudni, mindent a kezében tartani), a város érdekeit tartja elsőként szem előtt. Azt szeretné, ha a város továbbra is virágozna, az emberek és más fajok békében élnének egymás mellett. Fontos számára a város megítélése, ezért nem tűr semmi olyasmit, ami ezt rontaná. Nem célja, de ha nincs más megoldás, kötelességtudóan elvállalja a város egyszemélyi irányítását. Legalábbis inkább gondolja ezt helyesnek, mint hogy egy asszony kerüljön a tanácsba.



## *Anrad Derrel*

**Kor:** 48 év

**Kinézet:** meglehetősen magas, jó erőben lévő férfi, nem az a tipikus tohonya kereskedő figura. Származását tekintve aszisz lehet. A tekintetében mindig mintha gyanakvás lenne. Az embernek az az érzése, hogy mindenre odafigyel. Körszakállat visel és gondosan ápolja, de ruházatára már nem fordít ekkora figyelmet. Inkább kényelmes, egyszerű ruhákat kedveli, esetleg valami díszítéssel. Fegyvert nem hord egyáltalán.

**Leírás:** Anrad igazi, dörzsölt kereskedő, mindig pontosan azt teszi, amiből a legtöbb hasznot reméli. Miután elég tapasztalt ebben, ezért átverni meglehetősen nehéz. A részletekre is odafigyel. Ami nem hoz hasznot számára, azzal ritkán foglalkozik – viszont akad néhány elve, amit nem szeg meg, például nem foglalkozik rabszolgakereskedelemmel. Konfliktuskerülő: ha nem muszáj, nem keveredik vitába senkivel, mert az sosem tesz jót az üzletnek. Persze ha muszáj, akkor félelmetes ellenfél. A Tanácsba azért lépett be, hogy minél jobb feltételeket teremthessen az üzletéhez. A város érdekeit csak addig képviseli, amíg azok nem ütköznek a sajátjaival. A hírnevet nem kedveli különösebben, és a hatalom sem vonzza, csak a gazdagság, a családi vagyon megtartása és tovább növelése. Feleségét rajongva szereti.

**Célok:** többnyire pénz. Másodikként a családjá érdekei, és harmadikként a város érdekei, ha nem ütközik az első kettővel. Ha békén hagyják, akkor örül, mert leghőbb vágya, hogy tegye a saját dolgát. Nem harácsoló, tehát nem kell neki a másé mindenáron, például gyilkossághoz nem folyamodna. Jelen pillanatban úgy érzi, hogy a helyzet megfelelő volt az üzlete virágzásához, és Golean halálával felborult valami, amit ő görcsösen helyre akar állítani – biztos benne, hogy egyszemélyi vezetéssel rosszabb lenne a városbeli helyzete (kivéve ha ő lenne az a vezető, de azzal tisztában van, hogy ez nem kivitelezhető). Úgy gondolja, hogy az elhunyt Golean asszonyát remekül tudná befolyásolni, így támogatja.

## *Golean Ronati (lesath)*

**Kor:** 34 év

**Kinézet:** anyjára hasonlító, inas férfi, átlagnál magasabb, de cingár. Rövid szeszin haja és szögletes arca van, amelyen alig nő arcszőrzet. Általában komor, gondolkodó arckifejezés jellemző rá, mikor a nagyvilági figurát játssza, akkor sokat mosolyog, de van ebben a mosolyban valami kegyetlenség. A szeme hidegkék, az embernek az az érzése, mintha a lelkébe látna. Csak 16-os akaraterő felett állják sokáig a tekintetét. Golean fényűző ruhákban járt, ám

ékszereket nem tűrt meg magán, egy amulettet kivéve (hatalom amulett). Viszont kevesen tudják, de Golean egy méregtől óvó tetoválást hordott a testén, amelyet igyekezett gondosan álcázni. Ennek segítségével élte túl Lothier merényletét.

**Leírás:** a Golean névre keresztelt csecsemő egy szörnyszülött. Egy igen nagyhatalmú boszorkánymester rontotta meg még magzat korában, hogy átmentse saját tudatát a gyermekbe. Erről mindössze a részeges, mindenki által megvetett és lenézett édesanya tud, aki pedig nem beszél, nem is beszélhet róla. A gyermek igen korán kitűnt éleseszűségével, és tanítói arra is felfigyeltek, hogy kegyetlenkedésre is hajlamot mutat. Ám mivel szorgalmasan tanult, nem hozott szégyent apjára és tanítóira, kedvelték. Mikor apja meghalt, féltestvére pedig, akit ő alig ismert, megszökött, Goleanra hirtelen rázuhant egy tanácstag minden felelőssége. A kezdeti időkben igyekezett ellenállni ennek, ám hamar rádöbbsent, hogy úgy érheti el a legtöbb befolyást, ha tanácstag marad. Természetével ellentétben képes és hajlandó volt megtanulni a nagyvilági figura szokásait. Attól fogva két arcot viselt: egyet a külvilág számára, egyet pedig mikor magában volt. Semmi más célja nem volt, csak amit már előző életében elkezdett: befejezni a kutatást az Átváltozás formulája után, és lesathtá válni. A város teljesen másodlagos volt számára, csupán azért foglalkozott vele a felszínen, hogy elég tekintélyt kivívjon magának, hogy senki se kérdezősködjön utána. Feleséget is ezért vett magához. Soha nem szerette, és zsarnokoskodott vele. Nem véletlen, hogy sosem született gyermekük – bár természetesen az asszony meddőségére fogta. Halála természetesen nem gyilkosság, hanem a tökéletesen végrehajtott Átváltozás, halandó porhüvely órák alatt porrá omlott.

**Célok:** amint lesathtá válik, Golean megérzi a hatalmas mágiát a tenger felől. Attól fogva egyetlen célja van, ezt a maga uralma alá hajtani, és azzal leigázni a világot (hiába, lesath...)

Kapcsolatok: Golean kapcsolatban állt az alvilággal még életében, hiszen sok mindent tőlük szerzett be. Rekedt Rik például pontosan tudja, hogy Goleannak van egy titkos alkemista laborja. Az alvilágtól tudja azt is, hogy bátyja egy hete titokban a városba érkezett. Lady Heliát kérte meg arra, hogy szórakoztassa el a fiút és tartsa magánál.

## Rokonok

### Lilien Ronati

**Kor:** 24 év

**Kinézet:** fiatal, törekeny asszony, hosszú barna hajjal és őzikeszemekkel. Termete átlagos, tekintete többnyire riadt, ha mégsem, akkor kétségbeesett. Ruhái előkelőek, ékszerekkel gazdagon díszített.

**Leírás:** bár igen gyanús egy ilyen ártatlan hölgyike, Lilien valóban az, aminek látszik: egy rakás szerencsétlenség. Házassága hat éve teljes mértékben rányomta bélyegét a személyiségére. Kicsit üldözési mániás, kicsit bizalmatlan mindenkivel szemben, kicsit idegbeteg, és a férje engedélye nélkül levegőt is alig vesz. Nem egy domináns típus, inkább nevezhető áldozatnak. Halálosan és reménytelenül szerelmes Ethier Garavanba, csak sajnos Ethier azt gondolja róla, hogy boszorkány – mikor egyszer egy bál alkalmával az Éjnővérek szerelmi bájitalt adtak neki, és egy napig csapta a szelet a mit sem sejtő és élete legboldogabb napját átélő Liliennek. Mindennek már három éve. Lilien szinte az egyetlen, aki ismerte Golean másik arcát, amit nem a nagyvilág felé mutatott. Ám erről senkinek nem beszél még férje halála után sem, mert még mindig retteg tőle, ahogyan az anyjától is. Csak nagyon sok türelemmel és gyengédséggel lehet szóra bírni.

**Célok:** Liliennek kislányos álmái vannak a boldog családi életről, kislánya hajának fésülgetéséről, kisfiáról, akire büszke lesz... semmi más célja nincs az életben, csak sodródik az eseményekkel.

### Tiodor Ronati:

**Kor:** 37 év

**Kinézet:** a nők bálványa. Férfias sármja nemcsak arányos arcából, lehetetlenül kék szemeiből és ígéző mosolyából árad, hanem valami belső vonzalom ez. Többnyire borostát visel, hogy kiemelje az arcának vonalait. A tekintete vidám, tele van ígéretekkel, egész lényéből a szabadság szeretete tűnik ki. Testalkata arányos, izmos. Ruhái tiszták és egyszerűek, többnyire bőrből vannak; mellényt visel és lovaglósizmat. Fegyvere egy karcsú hosszúkard, melyet mindig az oldalán hord. Van egy sodronyinge is, de általában lusta felvenni, mert kényelmetlen. Persze ha harcra készül, akkor azért felveszi. Hangszereit, egy erigowi lantot és egy furulyát mindig magánál hordja egy erre a célra készített zsákban.

**Leírás:** Tiodor tipikus világfi: nem vette komolyan az életet, gondtalan és szabad. Jóhumorú fickó, rengeteget szeret beszélni, és nem igazán törődik azzal, ha nem helyes vagy odaillő, amit mond. Minden jó mókában benne van, a felelősséget kerüli, mint a rossz pénzt. Apja vagyonának rá eső részét rég elherdálta már, utána sokáig szegényen élt, aztán kitartott szeretőként tengette napjait, de egyik sem tetszett neki. Végül rámosolygott a szerencse, mert teljesen véletlenül szemtanúja lett egy kalandozók közötti csetepatének, amit utána megénekelt egy kocsmában. Ez annyira tetszett a szereplőknek, hogy magukkal vitték, hogy azontúl minden hőstettüket ő énekelje meg. Így lett világutazó. Társaitól rengeteget tanult. Inamarba inkognitóban érkezett vissza, egyszerűen kíváncsi volt szülővárosára ennyi év után. Belevetette magát az éjszakai életbe, és élvezte – hiszen Lady Helia lányainak semmi más dolguk nem volt, mint maguk mellett tartani, míg szükség lesz rá...

**Célok:** Tiodor legfőbb célja az élet élvezete, hogy minden nap találjon valamit, ami miatt jól érzi magát. Amikor a történetben előbukkan, akkor azonban már rajta van Golean Sötétte gyalázás varázslata, tehát teljes erőbedobással öccse mellett harcol. A hirtelen beállt változásról leginkább Lady Helia és emberei tudnak.

### *Isabel Ronati:*

**Kor:** 52 év

**Kinézet:** elhasznált, megöregedett cseléd, látszik rajta, hogy valaha csinos volt, de összetöpörödött és meghízott. Keblei lógnak, haja őszbe csavarodott (régén aranyszőke volt), bőre megráncosodott, arca beesett és elhasznált, kezei göcsörtösek és eresek.

**Leírás:** Isabel kezdő Éjnővér volt, tehát tud a boszorkányrend létezéséről, de mindig túl buta volt ahhoz, hogy igazán jó lehessen. Egy idő után abba is hagyta a tanulást, praktikái arra voltak csupán elegendőek, hogy közkedvelt lehessen férfikörökben. El is csábította az idősödő Khamul Ronatit, ez volt élete legnagyobb dobása. Isabel állapota rohamosan romlott Khamul halála után. Az idős bárd még utolsó napjaiban is szívesen múltatta az idejét a csinos és kikapós cseléddel. Isabel egy ideig még Anrad Derrelt is megpróbálta magához édesgetni, ezért mérhetetlenül gyűlöli annak feleségét. A cselédből lett nemesasszony rendkívüli módon élvezte a hirtelen jött szerencsét, és mindenféle ízlés nélkül vásárolt ruhákat és csecsebecskéket. Sosem tudott beilleszkedni a valódi gazdagok körébe, mindig kilógott belőle, ezért maga Golean is félreállította egy idő után. Hogy miért nem ölette meg, az máig rejtély, mivel az asszony Golean feleségét is gyűlöli. Igazi anyósként viselkedik vele, folyamatosan szapulja és marja, amit Lilien csak tűr. Golean halála után Isabel úgy érzi, ő a Ronati ház jogos vezetője, ezért megkísérli átvenni a hatalmat – amire sem

tekintélye, sem hozzáértése okán nem tarthat igényt. Lilien viszont nem mer és nem is akar vele feleselni, mert Isabel hiába egy alkoholista vénasszony, mégis ismer néhány sötét praktikát. Ennek egyszer már jelét is mutatta, mikor Lilienre nyomott egy fájdalom csókját.

**Célok:** Isabel egyszerű gondolkodása azóta is megmaradt. Az anyagi boldogság az ő célja, és addig minden rendben, míg semmi nem veszélyezteti az ő kis szemétdombját, amin kapirgálhat.

## Zubija Derrel

**Kor:** 42 év

**Kinézet:** az egykori huri (dzsad táncosnő) még ma is elbűvölő. Göndör fekete haja és igéző fekete szemei még negyven év felett is megdobogtatják a férfiszíveket. Mozgása selymes, kacaja gyöngyöző, arca szemnek kedves. Ruhái dzsad szabásúak, alig-alig villan ki alóla barna bőre. Ékszerekkel gazdagon díszíti magát, mint ahogy arcfestékekkel is – bár ezt avatatlan szem többnyire nem látja, hiszen mindig csadort visel az arca előtt.

Leírás: Zubija híres huri volt Erigow fővárosban, mielőtt Anrad Derrellel találkozott volna. Családja külhonban maradt dzsad família, akik sosem tudtak vagy akartak beilleszkedni az erv társadalomba. Elleneztek is a vegyes esküvőt, egészen addig, míg Anrad ki nem jelentette, hogy a lányért akár hitet is vált. Igazi, románcokba illő szerelem volt ez. Zubija nem táncolt többé, átadta magát az anyaszerepnek. Négy gyönyörű gyermekük született, három fiú és egy kislány.

**Célok:** meglepő módon Zubija is az, akinek látszik: szerető feleség és anya. Nem tervez semmit, szereti a férjét, és kedveli a várost. A játék egy bizonyos szakaszáig lényegében érintetetlen a JK-k által. Különlegessé az a nyakék teszi, amit egy évvel ezelőtt a férjétől kapott születésnapjára, az ugyanis éppen az az ősi kyr koronaékszer, amire Golean Ronatinak szüksége van.

**Infók:** tudja, hogy Anrad Derrel úgy lett gazdag, hogy a dzsad fürdőház épülete alatt egy olyan kyr épület romjait találták meg, ami tele volt kincsekkel. Tud a Fosztogatók létezéséről, hiszen férje folyamatosan kereskedik velük.

## Sylia Garavan

**Kor:** 26 év

**Kinézet:** Ethier húga éppoly kellemes kinézettel bír, mint a bátyja. Hosszú szőke haja és nemesi arcvonásai akkor is kívánatosá tennék férfiszemekben, ha egyébként nem lenne ilyen gazdag. Általában szemlesütve jár, igen meggyőzően játssza a szendeséget és ártatlanságot. Átlagos testmagasságú, telt keblű, arányos alkatú lány, haját általában bonyolult fonatba fonva hordja, ékszereket alig visel. Nyakában Dreina szimbóluma lóg.

**Leírás:** Sylia az Éjnővérek egyik beavatottja, az édesanyja felügyelte az oktatását, és hamar kitűnt tudásvágyával és tehetségével. Bátyja sosem tudta meg, hogy boszorkány, különben minden bizonnyal elzavarta vagy bezáratta volna. A Garavan család személyzetének férfitagjai többségében inkább tekintik Syliát a ház parancsolójának, bár nyilván kedvelik Ethiert is. Sylia érte el, hogy bezárják az apjukat, és Ethier vegye kezébe az irányítást. Ethier többször próbálta meg kiházásítani szűzies húgát, ám az mindannyiszor visszautasította Dreinára való hivatkozással. Ennek ellenére egy ideig szerepelt az Éjnővérek tervében, hogy összeházasítják Golean Ronatival, Sylia sosem felejt el azt az estét, amit Goleannal töltött. Minden bűbáját latba vetette a nagyvilági tanácstagnak tűnő férfin, s majdnem rajtavesztett. Annyit tud Goleanról, hogy nem hatott rá semmi praktika, s hogy hidegvérrel megölte volna.

**Célok:** Sylia teljes mértékben az Éjnővérek érdekeit képviseli. Egyelőre meg van elégedve azzal a helyzettel, hogy a bátyját befolyásolva érje el a céljait, bár néha bosszantja, hogy nem vagy csak lassan jut eredményre emiatt – Ethier ugyanis időnként meglepően makacs. Távolabbi céljai között szerepel tehát egyrészt az, hogy valamelyik éjnővérrel összeházasítsa, s hogy maga pedig szintén befolyással lehessen a tanácsra. Éppen ezért mikor Tiodor Ronati feltűnik, Sylia az első, aki találkozni akar vele.

## Lothier Garavan

**Kor:** 61 év

**Kinézet:** Szikár, megfonnyadt erejű férfi, a bezártság évei nem tettek jót neki. Ősz haja és szakállja akár még barátságossá is tehetné szögletes arcát, ha nem szűkülne a tekintete mélyén valami kegyetlen örültség, amely még tiszta pillanataiban is elkíséri. Szája általában félig nyitva, és gyakran nem tud mit kezdeni a magányával, ezért szinte folyamatosan dobol az ujjával. Ruhái a régi dicsőség letűnt maradványai, molyrágta bársonyruhák.

**Leírás:** Lothier Garavannak egy rögeszméje volt: egyeduralomra törni a városban. Ő intézte el a bárói családot, ám terve meghiúsult. Ő intézte el Khamul Ronatit, ám terve ismét meghiúsult. Végül merényletet szőtt Golean Ronati ellen is, és ez a terve is kudarcba fulladt. A hajdanvolt stratégiai és politikai lángelme így hát végleg átlépte az örület mezsgyéjét. Az egykor jó kiállítású, tetterős és intelligens férfi még ma is megver bárkit a kyr sakkban, de korábbi énjének csupán szánalmas árnyéka. Egyesek tudni vélik, hogy örületének köze van ahhoz is, hogy az egyetlen lény, akit valaha szeretett, a felesége, elárulta. Lothier engesztelhetetlen gyűlölettel viseltetik minden boszorkány iránt, és ebből a gyűlöletből fiának is átadott egy keveset örökül.

**Célok:** még mindig ugyanaz, bár most már esélye sincs megvalósítani.

**Infók:** a JK-k jó eséllyel nem kerülnek semmilyen kapcsolatba vele, vagy ha mégis, akkor megtudhatják, hogy ő állt a történet elején minden politikai fondorlat mögött. Ezenkívül tudja, hogy a fiatal báró nem torokgyíkban halt meg, mert teljesen elvérzett, és nem tudták elállítani a vérzését, valamint tudja azt is, hogy a város régen kyr város volt – hiszen egy megsárgult kutyabőr szerint ő az En Rehidien bárói család oldalági rokonaként visszavezethető a családfája egészen a Kyr Birodalom bukásáig.

### *A családok „kardjai”*

**Ethier testőrei:** Két darab 5. TSZ-ű lovas, többnyire mellvértben, testőrségre kiképezve. Egyikük, a dwoon származású, Sylia szeretője. A másikuk ereni kékköpenyes. Mindketten a Garavan család címerével ékes páncélt és köpenyt viselnek, mint egy egyenruhát.

**Anrad testőre:** egy himlőhelyes arcú félelf fickó, aki folyton csuklyában jár, ezért azt lehet hinni róla, hogy varázshasználó (rá is játszik), pedig egyszerű renegát fejedő (7. TSZ-ű). Borostyánszín szemei vannak és szalmaszőke haja lenne, ha nem borotválta volna kopaszra. A bal kézfején tetoválás látszik, ez a becsületsértés billoga, bár avatatlan szemek számára egyszerű nonfiguratív minta.

**Golean testőrei:** Golean még életében teremtett két hűséges szolgát magának. Az egyik a Ronati család komornyikja, a másik egy udvari ork harcosnő, mindkettő értelemmel felruházott élőhalott. Játéktechnikailag 4. TSZ-ű harcosoknak felelnek meg.

*Lothier Garavan volt kutyái:* két fejadász, Lothier egyszerre fogadta fel őket, és mindig versenyeztette őket. Megveszekedett ellenfelek, akik ádázul küzdenek egymással, viszont parancsba lett adva nekik, hogy ha egyikük meghal, vele hal a másik, ezért nem tehetnek kárt egymásban. Mindketten Syliának dolgoznak most. Ethier nem is tud róluk. Mindkettő 9. TSZ-ű. A JK-k jó eséllyel nem találkoznak velük, vagy ha igen, akkor elég nagy baj van. Ők a háttérben settenkedő árnyak.

*Gythen:* a toroni Iker, akit Morgena papnői küldtek évtizedekkel ezelőtt azzal a céllal, hogy megvizsgálja az Éjnővérek rendjét, hogy milyen hagyományokat őriznek Morgena hitéből. Kézenfekvő volt tehát Lothier alatt dolgozni, amíg élt a felesége, aztán elegendő tapasztalatot szerzett ahhoz, hogy a városban magától szerezzen információkat. Miután a shuluri feljebbvalók azt kérték, hogy maradjon továbbra is a városban, és várja meg egy papnő érkezését, aki majd megtéríti az éjnővéreket, kézenfekvő volt Lothier halála után Syliának hűséget fogadnia. Jelenleg Sylia szeretője. Morgena áldásával bír, azaz korlátozottan képes irányítani az árnyakat.

*Ramiel:* a szökött gorviki vértestvér. Wier – bár ezt természetesen leplezi. Lothier lényegében megváltotta az életét üldözőitől, ezzel örökre lekötölte őt; de ami Lothier mellett tartotta, az a féktelen szenvedély, hogy méltó ellenfelére találjon. Ezt ugyanis megtalálta Gythenben. Élvezi az évtizedek óta tartó harcot, és tudja, hogy ő fog győzni egyszer. Ő is hűséget esküdött Syliának, hogy tovább folytathassa az örült párharcot. Keresi a kihívásokat. Nem igazán hűséges a Garavan családhoz, például rendszeresen ellátta információkkal Goleant, aki cserébe ellátta friss, konzervált vérrel.

### *A város további hatalmasai*

*Éjnővérek:* a város boszorkányrendje, mintegy 50-60 tagot számlálnak. Céljuk, mint minden boszorkányrendnek, hogy a háttérből ők irányítsák a várost. Számukra a Tanács mint irányítási forma nem igazán megfelelő, jobban kedvelték az En Rehidienek egyszemélyi irányítását, már csak azért is, mert a család hölgytagjai között szép számmal jelen voltak. Egyetlen gondjuk, hogy jelenleg csak Ethiert tudják elképzelni egyszemélyi vezetőnek, viszont ő gyűlöli a boszorkányokat, ezért nem tudják teljesen a befolyásuk alá vonni. Egyszer megkísérelték Lilien Ronatiba bolondítani, hogy ezzel kisebb vizályt robbantsanak ki, de nem az elképzeléseiknek megfelelően alakult a dolog. Jóslással is foglalkoznak, például előre látták a bárói család kiirtását, így tudták kimenekíteni Keirast, a bárói leszármazottat. Mivel nem egészen pyarroni vallási elveket vallanak, Dreina főpapja szintén engesztelhetetlen gyűlölettel nézi ténykedésüket. Így kötöttek szövetséget Anrad Derrellel, ami abban áll, hogy Anrad folyamatosan a vallási különbségek feloldásán fáradozik a tanácsban, illetve háborítatlan teret biztosít



számukra, cserébe ők ellátják információkkal. Így történhet, hogy amit Ethier családja tud, az jó eséllyel fél napon belül Derrel birtokába jut – kivéve, ha olyan, amit Sylia nem oszt meg testvére riválisával.

*Infók:* a boszik tudják, hogy valami rossz közeleg, valami katasztrófa, ezért Sylia rávette Ethiert, hogy gyűjtsön maga köré kalandozókat – a folyamat úgy tetőzött, hogy a másik két tanácsstag is így tett. A boszik egyébként álmukban földrengést láttak, és derült égből villámcsapást és hatalmas vihart. A boszik kb minden csoportnak a létezéséről tudnak a városban, így pl a Fosztogatókról is. A boszik igyekeznek befolyásolni minden tanácstagot, tehát bármikor felléphetnek terelőként.

*Lucien atya:* Dreina főpapja, a város legtisztéletreméltóbb szakrális hatalmassága. Alacsony, körszakállas, ápolt férfi a negyvenes évei közepén. Fiatal pap volt még a bárói család lemészárlásakor. A Bira típusú Dreina-pap, azaz ő a város legfőbb bírása is, ő hoz ítéletet a bűnösök felett. Igazságossága nem megjárta, elkötelezett híve Dreinának és az általa képviselt tanoknak. Nem nézi jó szemmel sem a dzsadok, sem a boszorkányok ténykedését a városban, de mivel csupán a város lakosságának egy részét látja, nincs teljesen tisztában az erőviszonyokkal. Játéktechnikailag 5. TSZ-ű.

*Infók:* tudja, hogy Golean Ronati nem volt eltökélt pyarronita, bár nem vonná le azt a következtetést, hogy más vallás híve. Tudja, hogy Golean testét valami hatalmas mágia pusztította el, amelynek következtében az órák alatt porrá omlott. Tudja, hogy Antoh papjának nagyobb a hatalma, mint neki, de mivel amaz nem folyik a város ügyeibe, ezért nem zavarja. Tudja, hogy a zombisereg megidézése komoly nekromantikus képességekkel bíró mágiahasználót sejtet, de csak igaz pyarronitára bízza a titkait. A város számára megfelelőnek érzi a Tanács intézményét, bár örülne Ethier egyszemélyi irányításának is, mert azt reméli tőle, hogy visszaszorulna a dzsadok egyre növekvő befolyása. Tudja, hogy Tiodor Ronati sosem vállalta volna el a tanácsstag szerepét, hiszen ismerte fiatalkorából.

*Hieran atya:* Antoh főpapja, egy szigeten él a kikötőtől beljebb a tengerben. A város ügyeibe nemigen folyik bele, a kikötőben tisztelik, főleg a hajókapitányok, s többnyire kikötnek a szigeten, mielőtt hosszabb útra mennek, imádkozni az istennőhöz. Halszagú, kagylókkal ékített vászonruhákba öltözött férfi, őszbe csavarodó hínáros, csimbókos hajjal és szakállal. Szintén a negyvenes évei közepén járhat. Tekintete vízkék és nyílt, kezében háromágú szigonyt tart, amelyet használni is képes. Játéktechnikailag 7. TSZ-űnek számít.

*Infók:* a JK-k jó eséllyel csak a vízilények megjelenése után gondolnak a vele való találkozásra, és akkor már elég nehezen fog menni. Hieran ugyanis minden energiáját arra fordítja, hogy a várostól messzebb vigye az ősi teremtményeket. Tudja, hogy az ilyen állatok már kihaltak, s csak ezredévekkel korábban éltek a nyílt tengeren. Tudja, hogy a tenger alatt ősi romok hevernek, amelyeket erős mágia véd, és hogy a szigetéről lejáró nyílik oda. Tudja a Fosztogatók létezéséről, de egyedül kevésnek érzi magát szembeszállni velük (az is). Anrad Derrel tekintélyes évi összeget juttat neki, hogy megáldja a kereskedőhajókat, ezért a tanácstagok közül leginkább őt kedveli. Valamennyire ismeri a kyr kultúrát, tehát pl azt is tudja, hogy mely épületek kyr alapúak a városban, illetve tisztában van a kyr istencsaláddal is.

*Fosztogatók:* a teljesen megosztott, fejetlen és kaotikus, koncon marakodó alvilág mellett csendben tevékenykedő, rettegett gyilkosok és martalócok. Kevesen vannak (alig több mint egy tucatnyian), ám a hírük félelmetes. Mindenki suttogva ejti ki a nevüket, ha feltűnnek egy-egy kocsmában vagy bordélyban, akkor félve állnak félre az útjukból. Mindenhol gazdagon fizetnek, és nagyban játszanak. Titkuk, hogy évekkel ezelőtt felfedezték a tenger alatti romokat, és időről időre csodálatos értékű szállítmányokat hoznak fel a víz alól, amit aztán értékesítenek. Vezetőjük egy hajókapitány, bár ezt senki sem tudja. Ismertetőjelük egy, a nyakukra tetovált keselyű. Játéktechnikailag 4-5. TSZ-ű tolvajok és harcosok, de van két durvább tag is, akik 7. TSZ-űek.

*Infók:* a Fosztogatók tudnak mindhárom lejáratról, amely a romokhoz vezet (tűztorony, dzsád fürdőház, Antoh-sziget), bár ők csak kettőt használnak belőle. Tudják, hogy Anrad feleségének nyakéke odalentről származik, hiszen busás pénzért adták el. Rendelkeznek olyan érméssel, amiket onnan hoztak fel, bár ők nem tudják, hogy azok kyr császári érmék.

*Történések (összefoglaló)*

	<i>Ethier</i>	<i>Anrad</i>	<i>Ronati család</i>	<i>Lesath</i>
<i>1. nap</i> (SZE)	Elmegy a torra, kiderül, hogy Lilien lenne a tanácstag, felháborodva távozik. Elejti azt a megjegyzést, hogy inkább lenne egyeduralkodó a városban, mint hogy Lilien tanácstag legyen. Valamint azt, hogy Anrad keze lehetett a gyilkosságban.	Elmegy a torra, ahol végig támogatja Lilient a tanácstagságban. Hazamegy, összehívja az embereit, és azt mondja nekik, hogy Ethier minden eszközt fel fog használni, hogy egyeduralkodó legyen, úgyhogy vigyázzanak. Nem kizárt, hogy ő ölette meg Goleant...	Reggel megtalálják Golean földi maradványait, hívják az atyát, lezárják a koporsót. Délután tor, Lilien maga is meglepődik, hogy tanácstag lesz. Az embereit beengedi mindenhova, de Golean testőrei nem engedik be a JK-kat mindenhova.	Magához tér és azonnal felismeri, hogy valami ősi mágia van a vízben. Elindul arrafelé, lepattan a pecsétékről. Próbálkozik egy darabig, majd úgy dönt, megnézi a levéltárban. Rájön, mi lapul a tengerben, elmegy a temetőbe feléleszteni néhány zombit.
<i>2. nap</i> (CS)	Zombitámadás a Dreina-templom és a Ronati-ház ellen. Ethier azonnal odaküldi az embereit. Kínálkozó alkalom, hogy elküldje a fejedelmeket Lilien Ronati megölésére. Délután megkapja a hírt, hogy rokonai eltűntek, azonnal odamegy.	Zombitámadás a Dreina-templom és a Ronati-ház ellen. Anrad meglapul, családján megkettőzi az őrséget. A harc után a dzsad negyedbe megy, de embereinek azt az utasítást adja, hogy tudjanak meg mindent.	Zombitámadás a Dreina-templom és a Ronati-ház ellen. Ez elég közelről érinti őket. Mire végeznek, kiderül, hogy Lilien meghalt. A Ronati család fejetlenné vált – ekkor színre lép Tiodor. Először csak a saját embereinek. Golean testőrei őt is védik.	A zombitámadás leple alatt elrabolja Ethier három rokonát. Megtudja, hogy meghalt a felesége, előkeríti Tiodort és elbeszélget vele, megfenyegeti. Aztán az első pecséttel foglalkozik napnyugtától. Patkányok, dzsad fürdőház, vízi lények.
<i>3. nap</i> (P)	Tiodor mindenkit elhív magához, hogy meggyőzze, álljon mellé. Ethier nem hiszi el, hogy ez a valódi Tiodor. Közben a toroni	A vízi lények tombolására ébrednek. Anrad örül Tiodornak, személyesen akar beszélni vele. Ha megtudja, hogy a	Tiodor mindenkit elhív magához, hogy meggyőzze, álljon mellé. Valójában a Lesath mellé áll, aki átáll, de Tiodor közben papírra veti,	A második pecsét feltöréséhez Anrad feleségének nyakékére van szükség. Az éjszaka folyamán megkönyékez Derrel-embereket, hogy

	fejvadász kapja az infót, hogy mi van, elmondja Ethiernek. Ethier összehívja az embereit.	medálra van szükség a nyitáshoz, elgondolkodik azon, hogy magának akarja a kyr ereklyét. Délután azonban meghal a felesége (ha a lesath maga megy érte), eszt veszti a dühtől, és embereit Ethier ellen vezényli. Ekkor már tudják, hogy valami sokkal nagyobb dolog van a háttérben.	hogy gáz van. Aztán elmegy otthonról: találkozik a lesath-tal a tűztoronyban.	lopják el. Ha nem megy, akkor magának kell elintéznie: csinál egy kis földrengést elterelésnek.
<i>4. nap (SZO)</i>	<b>Az Antoh-pap</b> segítségével megkísérlik megállítani a pecsét feltörését. A Dreina-pap tudja, hogy szemtől szemben nem tudják megölni a lesathot.	<b>Az Antoh-pap</b> segítségével megkísérlik megállítani a pecsét feltörését. A Dreina-pap tudja, hogy szemtől szemben nem tudják megölni a lesathot.	<b>A lesath</b> parancsára le kell menniük a romokhoz kb. ugyanazon a dungeon-on mint a többiek, csak más útvonalon.	<b>Sogron</b> pecsétjét hajnalban lehet megtörni. Addig van idejük leérni a megakadályozóknak.

*Finálé:*

A harmadik nap estéjére a JK-knak rá kell jönniük, hogy itt valami sokkal komolyabb dolog történik a városban, mint az egyszerű intrikázás. Ekkor dönthetnek: a lesath megállítására törekednek, vagy épp ellenkezőleg, melléállnak a hatalom reményében. Mindkét tábornak azonos a célja: lejutni az ősi romokig, a megmaradt pecséhez. Hieran atya az egyetlen, aki képes szembeszállni a lesath-tal, ám ő sem szemtől szemben gondolja a dolgot. A lesath megállítására törekvő JK-knak ad igazgyöngyöket, és megkéri őket, hogy juttassák le minél közelebb a megmaradt pecséhez. Az igazgyöngyök mágiát sugároznak, és feladatuk összekapcsolódni a megfelelő pillanatban egy hatalmas varázslathoz. Minél több igazgyöngy jut le tehát, annál valószínűbb, hogy a lesathot sikerül megállítani. Az ellenséges JK-k feladata pedig ezeknek az igazgyöngyöknek az elpusztítása. A leendő JK-k és csapatok arányában meghatározandó, hogy pontosan mennyi igazgyöngynek kell lejutnia a győzelemhez.

## Dungeon

A romokhoz három út vezet, de az egyszerűség kedvéért mindhárom nagyjából ugyanazokat a veszélyeket hordozza. Így bármelyik utat választják a JK-k, azonos esélyekkel jutnak le. Tudniuk kell, hogy az út veszélyes, bár azt is tudhatják, hogy a Fosztogatók rendszeresen járnak odalent. Az út három szakaszból áll.

1. *a lefelé:* lényegében veszélytelen út, itt inkább a hangulatra érdemes ráfeküdni. Szűk folyosók a föld alatt, nyirkosság és sötétség, elágazások és szűk lépcsők, amelyeken meg lehet csúszni, kiiktatott csapdák, moha és ezredéves szobrok. Be lehet mutatni a kyr dicsőség szálnalmas maradványát, lehet a víz miatt felerősített suttogásokat hallani, állandó csöpögés és bezártságérzés. Az út vége a víz.

2. *víz alatt:* a kalandozók nem tudják, mi vár rájuk, hiszen nem tudják, mennyit kell úszni a víz alatt. Amelyik karakter nem tud úszni, azt valahogy át kell vinni. Azonban nem ez a legfőbb gond, hanem a víz alatt is folytatódó romok, és a megmaradt pecsét egyre erősödő kisugárzása. Szakrális mágiát (papi) itt már nem lehet használni, és mozaikmágiát is csak akkor, ha előtte az adott varázsló sikeres akaraterő-próbát dob. A legfőbb történés a víz alatt egy kockával kidobandó sebesülés: a party egyik tagja egy kiálló, ősrégi vasdarabbal felsérti a lábát – és vére elkeveredik a vízzel... Amint kiérnek a szárazföldre (egy nagyobb épület pincéjében találják magukat), észrevehetik, hogy követik őket. Súrlódó hangokat hallanak, s hamarosan rájuk támad egy kétéltű bestia, aki ugyanúgy a Tharr-pecsét feltörésekor szabadult el, mint nagy testvérei. Alakja kígyó, de feje krokodilus, hátán pedig csökkent, használaton kívüli szárnyserűségeket visel, amelyeket úzás közben navigálásra használ. Nyála erős méreg. Értékeit ld. később.

3. *az elsüllyedt város:* a város romjai többnyire víz alatt vannak, de a pecsétek mágiája miatt egy egész kicsiny területet levegőburok véd. Ezen belülre érkeznek a JK-k, egy körülbelül 6 háztömbnyi területre, a teljes pompájában megőrződött, csipkés tornyok és fehérmárvány épületek birodalmába. Itt már a mozaikmágusok sem tudnak varázsolni egyáltalán a kisugárzástól, sőt, különös, bódultsághoz hasonlatos állapotba kerülnek.

Az elsüllyedt város levegőbuborékjának geometriai közepében (gömbközpont) helyezkedik el egy szobor, amely egy ötszögletű piederstál tetején álló páncélos-kardos hőst ábrázol. A kétember magas alak oly tökéletesen van megmunkálva, mintha kővé vált volna egy óriási lovag, s alulról nézve olyan magasztos, hogy mindenkiben motoszkálni kezd a tiszteletadás vágya (30E-vel, aki elrontja, térdre hull). Az ötszög minden oldalán egy bonyolult szimbólum látható, az istenek pecsétjei. Csupán az egyik vonalai világítanak vörös fénnel. A JK-knak elegendő

eljutniuk idáig, innen a KM mesélhet epilógust annak megfelelően, hogy sikerült-e hajnalhasadta előtt megfelelő mennyiségű igazgyöngyöt levinni.

*Ha elég igazgyöngy gyűlik össze:* az Antoh-pap leúszik, a buborékon keresztüllépve kívül összegyűjti az igazgyöngyök hatalmát, és megidézi Antoh erejét. A buborékon örvény keletkezik felül, amely tölcserként lezúdul a lesath anyagi testére, felszippantja, és darabokra tépi, hatásadás viharszerű hangok kíséretében. Egy sikoltás hallatszik, ahogy a lesath anyagtalan teste is az enyészeté lesz.

*Ha nem gyűlik össze elég igazgyöngy:* az Antoh-pap megjelenik, koncentrálni kezd, a lesath észreveszi, felnevet, és ráküld egy Izzó idegeket, amitől a pap fetrengve vinnyogni kezd, majd kimúl a másodpercek törtrésze alatt. Ha a JK-k a lesath-ra támadnak, akkor a lesath időt nyer, feltöri a pecsétet a medállal, és elárasztja vízzel a területet. Azt talán már csak a lesath mellé állt JK-k láthatják, ahogy több száz páncélos-kardos fickó felkel a temetőben, hogy tökéletesen együtt mozogva, harci alakzatban kimasírozzon a partra...