



## HONVÁGY

7-8. Szintű játékosoknak

3-5 játékosnak

Helyszín: Gorvik, Gorvik tartomány / Raquwarra városa

Idő: P.sz. 3669 nyár vége, Rontás-Rhawn havának közepe

Hivatalos nyelv: Shadoni, utógodoni, öbölvidéki nyelvjárás

### ELŐTÖRTÉNET

Ismét nehéz idők járnak a már oly sokat megélt Gorvikra. Terda Radovik an Warvik már 752 esztendeje hagyta magára az országot, de az azóta sem tudott újra egységessé válni. Háromszori kudarc után most negyedik szent háborújukat vívják Abadana ellen. A tartományokban egyébként sem erős rend most méglazábbá vált, hiszen az ország haderejének jelentős része háborúban van, így most alig akad aki a rendet vigyázza. Ranashavik Amadeus an Amanovik, Gorvik tartomány bíborosa is jobbára csak a saját maga védelmét igyekszik megerősíteni. A tartomány fővárosának, Raquwarrának városőrségét is visszarendeli a belsővárosba, kiszolgáltatva ezzel a külvárost az alvilágnak. A rend már jószerével csak névleg áll fenn, s a bíboros látszólag minden próbálkozása ellenére is képtelen úrrá lenni a külsővárosban kialakuló egyre nagyobb zűrzavaron. Minden kérése ellenére az arzobispok sem igyekeznek segíteni rajta. Mind csak arra vár, hogy az öreg ranashavik hátha valamelyik ballépése folytán most végre feldobná a talpát, így megindulhatna a harc a helyéért. Igyekeznek hát inkább a saját pozíciójukat megerősíteni.

Kihasználva, hogy ura figyelme saját pozíciója megtartására irányul, a bíboros varázslója, magiat Ramirez Vermini is merészebb lépéseket tesz, hogy hatalmát egy általa rég áhított módszerrel növelhesse. Minden kapcsolatát latba veti, hogy a Fekete Határ mögül megszereztesse az ősfajok néhány példányának holttestét. Kitartó kutatásainak hála ugyanis ráakadt egy könyvre, mely az ősfajok testfelépítésével, s különleges szerveik nyújtotta halhatatlanságukról értekezett. A most kialakult helyzet pedig remek alkalom volna arra, hogy a hosszú évek alatt megszerzett boncnoki tudását fölhasználva hasznosíthassa az ősfajokról tanultakat, s minden eddiginél hatalmasabbá váljék. Óriási veszteségek és pénzüsszegek árán meg is érkezik a megmaradt vadászok csapata két szilánkokra zúzott arcú, de ép testű, leginkább barbárra hasonlító kinézetű lényvel. Rendben el is helyezik a hullákat a boncasztalokon, majd azokat magukra hagyva kimennek, hogy a mester előkészületeit megtegye a boncoláshoz. Mindennel előkészülve, a boncterembe visszatérvén a mestert az ajtó nyitása után igen nagy meglepetés éri. A boncalanyok ugyanis nem, hogy nem halottak, de teljes fegyverzetükben fogadják őt a teremben. Az aqirok hamar kivégzik a varázslót két segédjével együtt, habár egyikük egy olyan istentelen hatalomszót köhög ki, amelyikbe még ő maga is belepusztul. Megmaradt társa azonban érzi, hogy nincs itt valami rendben. A világot alkotó manaháló, melyből ő az életerejét nyeri, csak itt a teremben elég dús ahhoz, hogy életben maradjon. Innen eltávolodva rohamos sorvadásnak indul az energiák hiánya miatt. Visszatér hát a boncterembe gondolkodni a hazajutásán, hisz ott legalább életben tud maradni, amíg kitalálja, hogyan jusson vissza urához. Nem valószínű, hogy amaz érte küld valakit is.

Nem is volna ezzel probléma, csak hogy e területen eleve híg volt a mana, melyet a ranashavik varázslójának manafókusz jelei csak tovább hígítottak amikor a bíborosi palota védműveit elkészítette. Az aquir megjelenése azonban egyenesen manavákuumot okozott, hiszen ő maga is a manahálóban áramló energiával táplálkozik. Ezzel azonban olyan végzetesen kiszipolyozódik a manaháló, hogy minden élőlény sorvadásnak indul a bíborosi palotától távolodva.

A külvilág mindebből csupán annyit érzékel, hogy valami különös kórság ütötte fel a fejét a környéken, amitől mindenki rosszkedvű, levert, kedvtelen és életunt lesz. Természetesen a közelben lévő varázslók érzékelhették az aquir mágiája okozta hullámokat a manahálóban, illetve később a mana hiányát is.

Mindeközben a pyarroni titkosszolgalat is felfigyel az eseményekre, s egyik kiváló hírszerzőjük: Abdul Akn-Haib „az ékszerész” már be is épült a városba, hogy kinyomozza a történeteket.

Ekkor lépnek színre a kalandozók, akik azon alkalomból érkeznek, hogy egyikőjük gorviki festő barátja épp a csapatról készült képét készül kiállítani Raquwarra egyik jobbmódú fogadóházában.

## A KALAND ÖSSZEFOGLALÁSA

(Előzmények és alapszituáció a hangulatkeltő novellában.) A karakterek kipihenten, mégis fáradt testtel ébrednek épp ott, ahol táborot vertek. Teljesen sértetlenek. Minden felszerelésük meg is van, azonban a mágiát érzékelők és a szemfüleesebbek rögtön észrevehetik, hogy egyik hajdani mágikus tárgyuk sem bír már mágikus képességekkel. (A feneketlen korszó például csak egy szimpla korszó marad, a védő köpenyek átlagos köpennyé lesznek. Minden mágikus tárgy ugyanúgy mágikus marad, csupán a mágikus hatást, ami nem közvetlenül a használó személyes auráján belül fejt ki hatását, elszívja a manavákuum. Tehát: a világító kard nem világít, az SFÉ gyűrű nem biztosít védelmet, de például a gyógyital működik, hasonlóan a hatalom itala is.)

Ennek oka pedig a kialakult manavákuum. (Lásd a leírást hátrébb.)

E kezdeti megrázkódtatásokat követően a kalandozók tovább állnak Raquwarra felé, mely már csak egy napi járóföldre van tőlük. Ha ezt maguktól nem akarják megtenni, akkor egy állatok vagy maguk a kalandozók által fölriasztott darázs-fészek jobb belátásra bírja a csapatot. Futva a távolság a fővárosig csupán fél nap. (Gonosz KM-ek figyelmébe.)

*OPCIONÁLIS ESEMÉNY* (harckedvelő társaságok számára):

A Raquwarrába vezető úton a csapatba futhat egy 9-10 fős, a városból menekülő tébolyult csöcselék. Őket persze nem olyan nehéz elpáholni. Ha elfogják őket, akkor tőlük (miután a várostól eltávolodva kitisztult az elméjük) megtudhatják a kalandozók, hogy a városban milyen állapotok uralkodnak és mik a pletykák.

Miszerint:

- mindenki tébolyodott és levert, kedvtelen
- pletykák keringenek egy helyi nemesről (Fracastello), aki vámpír, és bizonyosan ő okozza ezt a felfordulást.

Raquwarrába érve az első dolog, ami feltűnhet a kalandozóknak, az az emberek kedvtelensége és levertsége. Látszólag senkit nem érdekel semmi és maguk az emberek is kórosan fakónak tűnnek. Sok idejük azonban nincs ezen gondolkodni, ugyanis egy fiatal és igen szemrevaló hölgy lép oda hozzájuk. Felismeri a csapatban a hősöket, és minden vágya, hogy a városban elsőként megvendéghesse a csapatot apja házában.

a./ Ha elfogadják a meghívást, akkor rendben elkíséri őket egy helyi ékszerkereskedő házába. (Tovább, lásd az „Az ékszerésznél” részt!)

b./ Ha nem fogadják el a meghívást, akkor közli, hogy felsőbb parancsra cselekszik, és megbízói határozottan beszélni kívánnak a csapattal, és nem volna számukra egészséges egy ilyen invitálást kihagyni. Többet nem mondhat az invitálás okáról, és nem is tud. Ha ezek után sem hajlandóak vele tartani, akkor nem erősködik tovább, hanem tovább áll.

Ebben az esetben a külső városban (Lásd az „A külső város” részt!) tölthetnek el némi időt a következő eseményig., mely a bíboros küldetése.

## A BÍBOROS KÜLDETÉSE

Bárhol is járjanak a kalandozók éppen (kivéve az ékszerészt) egy gyaloghintó érkezik feléjük. Benne Arzobispo Jose Augustin Alvaro érsekkel, aki a ranashavik üzenetét hozza. Beszélni kíván a kalandozókkal. Bárhol is járnak épp, ott helyben tartja meg az értekezést hat jól megtermett, állig felfegyverzett Lélekösvény rendbéli lovag testőrének jelenlétében. Egyik ministráns fiúja a legnagyobb tisztelettel elkéri a kalandozók fegyvereit, melyeket csak kissé távolabb kíván elhelyezni, ugyanis Luis Alberto, az arzobispo majma (ami az érsek vállán ül) nem bírja a fegyvereket. FONTOS: A majon bíbor színű kendőt visel.

a./ Ha hajlandóak leadni a fegyvereket, akkor a tárgyalás végén előleget is kapnak a jutalomból (400 coqua), illetve lehet majd egy kívánságuk a ranashavik felé.

b./ Ha nem hajlandóak leadni a fegyvereiket (ne feledjük, csak látható távolságba kellene rakni), akkor a ranashavik kegyként „ajánlja föl”, hogy szolgálhassák. Ez pedig egy jól érezhető, visszautasíthatatlan ajánlat.

c./ Ha mégis visszautasítják vagy esetleg vérig sértik akár a ranashavikot, akár az arzobisopot, úgy kiutasítják a csapatot Gorvikból, halálbüntetés mellett ha visszatérnek. Indokolni sem kell a döntést.

Az érsek elnézésüket kéri amiért ilyen szerény körülmények között kellett találkoznia a híres kalandozókkal. A ranashavik kérését jött tolmácsolni feléjük, mely szerint kéri, hogy derítsék ki ennek a különös kórságnak az okát, ami a külső városban ütötte fel a fejét. Kapnak is egy-egy bíbor színű kendőt, mely nyomozói hatáskört biztosít nekik. Ezzel a külső városban mindenhol nyomozhatnak (ahol tudnak persze). Közli, hogy ezzel természetesen nagy szolgálatot tennének személyesen a ranashaviknak.

**FONTOS:** innentől kezdve az arzobispo majmocskája végig követni fogja a kalandozókat! Ha észreveszik és erről pszíben kérdezik majd az arzobisopot, csak annyit mond, hogy mostanában szokása elkóborolni, de neki ez egy cseppet sincs ínyére ... majd visszatér, ha akar, mint mindig, nem kell vele törődni.

Valójában a selyemmajom nem más, mint a ranashavik familiárisa, aminek segítségével már egy ideje kémleli az arzobisopot, mert gyanút fogott az összeesküvéstről. A kalandozókat azért fogadta fel, mert ők semlegesek (még nem állhattak egyik oldalra sem), így jól használhatóak a játszmában.

**FONTOS:** A majommal (és így magával a ranashavikkal) is föl lehet venni a kapcsolatot pszíben. Az ő utasítása, hogy mindenről neki jelentsenek legelőször, és leplezzék le, ha az arzobispo öellene tervez valamit, mert ez a gyanúja. Ezért még 400 coqua fogja ütni a markukat, és nemesi rang Gorvik tartományban, annak minden velejárójával együtt.

## AZ ARZOBISPO KÜLDETÉSE

A ranashavik nevében folytatott tárgyalás vége táján az egyik pszíhasználó karakter felé pszíben folytatja az üzenetét: szeretné, ha a ranashavik helyett mindenről legelőször személyesen neki jelentenének. A most kialakult pszí kapcsolat után pedig már föl is tudják venni vele a kapcsolatot bármikor.

Természetesen az arzobispo célja, hogy átvegye a hatalmat a bíboros helyett. Ezt úgy érheti el legkönnyebben, hogy kideríti, mi folyik a környéken, és megpróbálja a ranashavik nyakába varrni. Ha ügyetlenek a kalandozók, akkor őket pedig úgy citáltatja törvényszék elé, mint a ranashavik bérenceit, és a kórság okozása miatt elítélteti őket. Ha kiderítik,

hogya az aquir miatt van mindez, akkor pedig szintén elfogattja a kalandozókat és rájuk fogja, hogy a ranashavik parancsára szabadították a környékre az aquirt. Ezt követően pedig gyorsan el is ítélteti és mihamarabb ki is végezteti őket. Ekkor véget ér a kaland.

#### AZ ÉKSZERÉSNÉL

Amint beérnek a kereskedő negyedbe, hamarosan megpillanthatják az ékszerész házát. Kétszintes, hasáb alakú épület. A lány egy belső szobába vezeti őket, ahol találkoznak „az ékszerésszel”, aki valójában a pyarroni titkosszolgálat embere. Fölkéri őket, hogy nyomozzák ki, miféle események hatására történnek ezek a furcsaságok a külső városban. Tőle is megtudhatják, hogy a ranashavik minden mozdítható katonát berendelt a belső városba a védelem miatt. Oda bejutni most nem is lehet. Valamint szóbeszédnek terjengnek egy helyi nemesről, aki a pletykák szerint vámpír, és ő a felelős mindenért. Ettől többet egyelőre nem segíthet az ékszerész. Azt kifejezetten kéri viszont, hogy neki jelentsenek legelőször, bármit is találnak. Terve, ha kiderül, mi történik itt, akkor visszavonulni, hiszen nem ártalmas Pyarronra az aquir egyelőre. További feladata a várakozás lesz. Ha a kalandozók a segítségét kérik az aquir elpusztításához, akkor a megígért jutalom fejében ellátja őket néhány ősmágia ellen védő talizmánnal. (Lásd később)

A megbízásért cserébe tisztos summát: 400 aranyat ígér.

Hangulatelem: A szoba háttérében egy kis tűzhely mögött Alyr Arkhon ül törökülésben, és az apró tűzből felszálló füstre koncentrálnak szótlanul.

a./ Ha elfogadják a megbízást, akkor a továbbiakban bármikor visszatérhetnek ide, és készséggel segíti őket az ékszerész információkkal és végül egy-egy aquir hatalomszavak ellen védő talizmánnal. (Ennek hatásait lásd később!)

b./ Ha nem fogadják el a megbízást, akkor legközelebbi látogatásukkor már nem találják itt az ékszerészt. Ha mégis a keresésére indulnak, akkor csak a korábban megismert hölgyön keresztül tudják elérni. Ekkor a lánnyal üzeni, hogy 400 aranyért a rendelkezésükre tud bocsátani éppen annyi darab ősmágiától védő talizmánt, amennyi a csapat létszámának fele.

### A VÁMPÍR LEGENDÁJA

Az ékszerésztől, de akár a helyiektől is megtudhatják a kalandozók, hogy az egyik helyi nemesről, Bernardo Fracastelloról igen érdekes hírek járnak. Állítólag vámpír, mert tart a napfénytől, nem bírja a fokhagymát, és egyesek már látták is amint vérfürdőt vesz. A hírek szerint minden bizonnyal ő áll a városban felbukkanó kórság mögött. Ha a kalandozók kilesik a nemeset, akkor valóban megtapasztalhatják, hogy nemigen mozdul ki nappal, és valóban dézsányi vörös folyadékban fürösztli sápadt testét. A szolgálóktól, szakácsoktól és vásárló cselédektől megtudhatják, hogy valóban mészfehér a bőre, irtózik a fokhagymától is, és állítólag még soha nem látták a tükörképét sem.

Ha azonban bebocsátást kérnek a Fracastello házba (amit meg is kapnak) akkor a nemes minden öt körüllegő rejtélyre magyarázatot ad: különös betegségben (vashiányban és vérszegénységben) szenved. Különösen káros a szemére az erős napfény, a fokhagyma pusztítja a vérét, és vörös gyümölcsökből készített fürdővel és italokkal igyekszik enyhíteni a tüneteken. Szó sincs tehát vámpírról, csupán a köznép élénk fantáziájáról.

A kalandozók külön kérésére a nemes varázslója megosztja velük a gyanúját, miszerint a manahálóban keletkezett hullámok különösen erős mágiára utalnak, ami errefelé egyáltalán nem jellemző. Ha a kalandozók az álmukat is megosztják vele, akkor (de csak ha a karakterek végképp nem jönnek á) elmondja, hogy valószínűleg egy az álmukban látott lényel van dolguk. De óvva inti őket, hogy rendkívül körültekintően járjanak el, mert különösen erős ellenféllel állnak szemben. Kis koncentrálnálás után azt is elmondja, hogy már nagy a baj, mert személyes barátja, magiat Ramirez Vermini, a ranashavik varázslója

halott. Ez pedig azt jelenti, hogy olyan hatalommal akadt össze, ami még az ő képességeit is meghaladta. Perig Ramirez tartották Raquwarra leghatalmasabb varázslójaként számon. Többet segíteni nem tud, mert azonnal vissza kell vonulnia a nemesi ház védelmének dolgozni.

## **VLAD JÁTÉKTERMEI (TALÁLKOZÁS RAPHAELLEL – ALVILÁGI ÚT)**

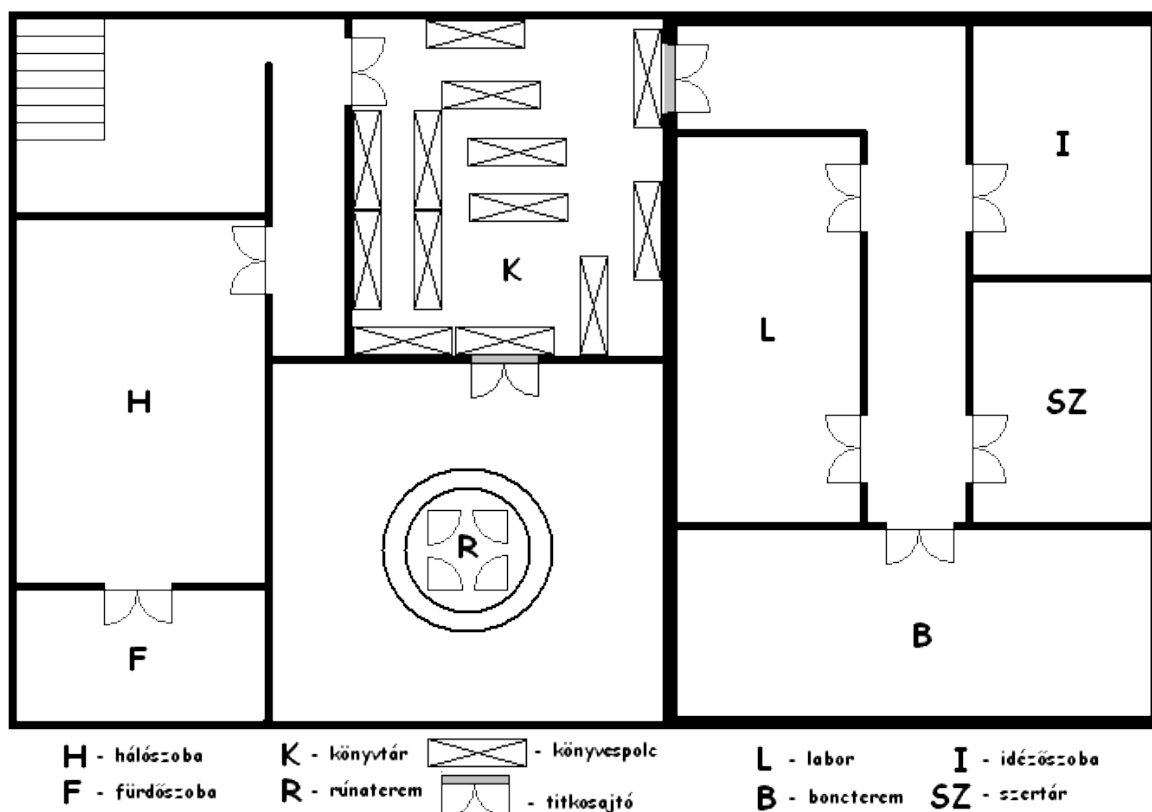
Egyes kalandozók természetesen inkább az alvilági kapcsolatokat keresik föl először. Ha ide eljutnak a kalandozók, akkor tisztes fizetség ellenében, ami fejenként egy arany, Vlad leengedi őket a csatornába. (Az ár szemérmetlenül magas, hiszen nagyon nagy szükség lehet lejutni, ami felveri az árat). A csatornában találkoznak Rahaellel, a patkánybárával, aki az alvilág ura. Jó pénzért (100 arany) segít a kalandozóknak eljutni a belső város csatornáiba. Ha a pontos úti célt is tudják (a varázsló lakrésze), akkor oda. Alkudni nem lehet vele az árat illetően. Rendkívül óvatosan beszél, és felhívja a kalandozók figyelmét (ha eddig nem vették volna észre), hogy nincsenek egyedül, (a ranashavik familiárisa követi őket) és jól gondolják meg, melyik oldalra állnak. Erről többet nem is mond. Ha azzal akarnak érvelni a karakterek, hogy itt a patkánybáró is sorvadásnak indul, hát közli, hogy nem itt lakik, és épp a szükségállapot miatt ilyen olcsó a bejutás ára. Ha a kialakult helyzet miatti rossz üzletre hivatkoznak, akkor közli, hogy ugyan honnan tudatnák a karakterek, hogy mi tesz jót az ő üzletének. (Könnyebb így rabszolgákat fogni, és egyesek könnyebben megszabadulnak a vagyonuktól is... egy szóval rózsás az alvilág helyzete)

## **A BEJUTÁS**

Ha elfogadják a patkánybáró ajánlatát, akkor ő elvezeti a csapatot a ranashavik varázslójának személyes fürdőjébe, ahonnan fölmászva már maguknak kell boldogulniuk. Ha mégsem a csatornát választják, és még jóban vannak az ékszerésszel, akkor ő ráveszi a Fracastello család varázslóját, hogy térkaput nyisson egykori barátja lakrészébe Alyn biztosításával. Ezt csak azért tudja megtenni, mert titokban jelpárt készítettek térkapuk számára a saját lakrészeikben, hogy észrevétlenül látogathassák meg egymást, ha arra szükség volna.

A Fracastello ház varázslóját az ékszerész kihagyásával is elérhetik. Úgy is segít a szükség miatt, de csak nagyon alapos indoklásra hajlandó együttműködni. A térkaput azonban csupán egy igen rövid ideig meri nyitva hagyni, mert nem kockáztatja, hogy az a valami átjöjjön rajta. Ha külön kéri, akkor visszafelé úton is ki tudja nyitni a kaput. Ezt azonban magától nem ajánlja fel.

## A VARÁZSLÓ LAKRÉSZE



A teleportkapu a *könyvtárba* (K) nyílik. A lakrész minden nem titkos helyiségében, így ebben is általános fény dereng. Itt mindenféle könyvet találnak, de ami érdekesebb (és számukra is érthető nyelven íródott), az az élettannal foglalkozik. Ebben rajzok alapján megtalálható az álmukban látott lény. Kiderül róla, hogy az alsóbbrendű aquirók fajtájába tartozó Gho-ragg. A továbbiakban csupán a testfelépítéséről és egész pontosan valamiféle különleges szervekről értekeznek a könyv.

*Hálószoza* (H): Varázslóhoz képest egyszerűen, mégis stílusosan berendezett szoba. Kiténik, hogy nem sűrűn van használva. Az ágy tökéletesen bevetve, az asztalon és a rajta lévő könyveken vékonyka porréteg. A szekrény ajtaja zavaróan nyikorog. Nyilván nem sűrűn használta a gazdája, hiszen akkor megjavítottatna volna. Kevés ruha van benne, főként általános váltóruhák. Pár kép a falakon a ranashavikról és egy legendáról (random). A fiókokban íróeszközök és tinta található. Egy kisebb tartóban pergamenek. A padló márvány, szőnyeg nincs. A sarokban néhány hűsevő növény.

*Fürdő* (F): Szintén egyszerűen berendezett helyiség. Egy öltöző paraván, mögötte szék és egy szekrény található jobbra. A szekrényben pár tiszta törölköző. Balra egy nagyobb fürdőkád, rajta néhány rajzolat, és egy jókora fadugasszal az alján. (Alatta egy nagyobb lejárati csatornába, ami a kád elmozdításával feltáruul.) Mellette egy kisebb asztal, rajta egy mosdódézsza.

A *lépcső* sehová nem vezet. Valaha a belsőváros egyik épületébe vezetett, de a járat beomlott, az egykori épület helyére pedig a bíborosi palota épült. Ide lejutni pedig csak teleport útján lehet.

Titkos helyiségek:

*Rúnaterem* (R): Üres terem. Falai telis tele vannak különböző nagy erejű rajzolatokkal.

*Idézőszoba (I):* Nagyobb szoba, két részén két hatalmas idézőkör, közepükön nagyobb, már használt idézőgyertyák. Szélen szekrények, melyekben idézéshez szükséges eszközök találhatóak.

*Labor (L):* Az előzőnél nagyobb szoba. Benne kéz kísérleti asztal, tele üvegcsékkel és lombikokkal, melyek kanyargós üvegcsövekkel vannak összekötve. Mindenféle színű folyadék bugyborékol és bűzölög bennük. Különböző kanalak és kutyulófák hevernek mindenféle mozsarak mellett. Szelencékben és üvegcsékben különféle porok és nyálkák. Kémcsövek és minden fajta forgató szerkezetek. Csipeszek, fogók és más segédeszközök a polcokon és szekrényekben.

*Szertár (SZ):* Az itt található szobák kellékeinek tára.

*Boncterem (B):* Három boncasztal és két gurítható szervizasztal van bent. Rajtuk különböző boncszerek, kések, szikék, fűrészek és fogók. A polcokon spirituszban mindenféle lények, szervek. Fogasokon kendők és köpenyek. Hátrébb néhány dézsa, amiben a boncszereket mossák.

## A KÜLSŐVÁROS

A külsővárosban a következő fontosabb épületeket találhatják a kalandozók.

1: Alkimista	11: Borbély	21: Cserző műhely
2: Csillagda	12: Íjkészítő	22: Szerszámkovács
3: Gyertyaöntő	13: Bordélyház	23: Könyvtár
4: Kerámiaműves	14: Hentes	24: Börtön
5: Üvegfúvó	15: Bútorkészítő	25: Kereskedőházak
6: Ékszerész	16: Fűszeres	26: Piactér
7: Polgárok házai	17: Ispotály	27: Városórség őrsosztjai
8: Nemesi villa	18: Serfőző	28: Vlad játéktermei
9: Színház	19: Tavernák	29: Klánházak
10: Kovácműhely	20: Herbalista	

## KALANDVÁZLAT

1 – Ébredés

2 – Út Raquwarrába, találkozás a csőcselékkel (opcionális)

3 – Az ékszerész küldetése (Ha nem fogadják el, akkor csak a lányt találják meg legközelebb)

4 – A ranashavik küldetése (Egyben az arobispo küldetése is) – A visszautasíthatatlan ajánlat

5 – Nyomozás a városban vagy a nemesnél, esetleg Vlad játéktermeinél

6 – A varázsló lakrésze (bejutás a csatornából vagy térkapun át)

7 – Végkifejlet – találkozás a Gho-ral

8 – Kijutás a varázsló lakrészéből (térkapu vagy csatorna)

9 – Jutalom (a ranashavik jutalma és/vagy az ékszerész boncnokai, vagy az arzobispo „jutalma”)

Nagyon figyelj, kinek mit jelentenek! Ha rossz oldalra állnak az nagyon könnyen akár az életükbe is kerülhet.



## SZÖRNYEK ÉS NJK-K LEÍRÁSA

### Gho-ragg

Igen magas, erőteljes, kifejlett barbára hasonlít leginkább. Csupán egy ágyékkötőt visel magán. Hollőfekete, egyenes szálú haja csaknem derékon túl ér. Szemei rőt vörösek, a napfény vagy bármiféle fény egyáltalán nem zavarja. A sötétben infralátással tájékozódik. Bőre szürke. Hatalmas kétélű csatabárdot és egy emberi bőrből készült, nagy karmokkal szegélyezett, erős pajzsot visel. Természete vad. Válogatás nélkül nekitámad mindenkinek aki nem nyilvánvalóan erősebb nála.

Termet: E

Jellem: Káosz, Halál

Sebesség: 110

Ép: 20

Fp: 80

Asztrál ME: 50

Mentál ME: 50

Méregellenállás: 7

Pszí: -

Intelligencia: átlagos

Harcértékek

Ké: 40 Té: 90 Vé: 150 Cé: 0 Sebzés:k10+4 Támadás/kör: 2

### Catullo Angelotto (Abdul Akn-Haib)

„az ékszerész”

Negyvenes éveiben járó, észak gorgviki vonásokkal bíró férfi. Körszakállat visel, haja olajos, göndör és fekete. Testalkata jó módot tükröz, de nincs túlságosan elhízva. Ruházata meglehetősen gazdagságról árulkodik. Puha kelméket hord. Több értékes ékszert visel, de nem haladja meg az ízlésség határát. Stílusa meglehetősen kifinomult.



### Arzobispo Jose Augustin Alvaro - érek

Korosodó, ősz hajú, szigorú tekintetű férfi. Vonásai tipikusan gorgvikiak. Szeme és horgas orra is ezt tükrözik. Ettől csak erős, bozontos szemöldöke tér el némileg. Testalkata meglehetősen jómódról árulkodik. Megereszkedett pocakja és tokája is ezt támasztja alá. Fekete kosfejes süveget visel és a legjobb selymekből szőtt érseki öltözetet visel. Nyakában kosfejes szimbólum lóg egy láncon. Gyűrűs ujján egy hatalmas rubin köves, kosfejes pecsétgyűrű virít. Vállán egy apró selyemmajom ül, bíborszín kendőben, aki érdeklődve figyel.

Az arzobispo kendője bíborszín.



*A Fracastello család:*

### **Bernardo Fracastello és Teresa Fracastello**

Valóban sápadtas kinézetű, kissé beesett arcú, táskás, karikás szemű nemesek. Arcukon kevély, nemesi vonások. Megjelenésük, de már egy pillantásuk is tekintélyt parancsoló. Stílusuk igen kifinomult. Beszéd közben látni, hogy szemfogaik némileg hosszabbak és hegyesebbek, ám semmiképp annyira, mint egy vámpíré. Ez családi vonás. Leginkább vörös gyümölcsök leveit fogyasztják.

Épp étkezés közben érik őket. Hatalmas étkezőasztalnál ülnek ketten. Az asztal terítve. A háttérben kellemes gitárzenét szolgáltat egy igric.

### **Alfredo**

A Fracastello család már-már múmiává aszott, vén komornyikja. Hajlott hátú, bottal jár. A család láthatóan kedveli, hisz ki tudja, mióta szolgál már náluk. Ő nyit ajtót és ő jelenti be a kalandozókat.

### **Magiat Ramirez Vermini**

A család varázslója. Meglehetősen komor alak. Egyszerű ruhákban jár, hatalmát nem mutogatja. Főként oblarisei selyem öltözéket visel. Kimondottan nagy tudású. Gorvik második legnagyobb varázslója. Szinte megszállottja a Fracastello család házának védműveinek. Amint értesül róla, hogy nagy baj történt a barátjával, azonnal visszavonul, hogy a védműveket tovább erősítse. Láthatóan szinte túl aggodalmassá válik. Nem is igazán kommunikál utána, vagy azt is szinte szórakozottan, oda sem figyelve. Látszik, hogy csak a védelemre koncentrálna.



*Az alvilág:*



### **Vlad**

Puffadt képű, jó módban élő, alvilági figura. Játéktermet vezet, és itt biztosítja a csatornába aló lejutást. Minden hájjal megkent alak. Jó pénzért a saját anyját is eladná. Számára valóban nem létezik olyan dolog, aminek ne lenne ára. Szolgálataival Raphaelnek, a patkánybárónak tartozik. Gondjai nemigen akadnak, üzlete virágzik.

Kisebb, tükrös szobában ül az asztala mögött. Előtte kis tornyokban rezek és ezüstök. A tükör mögött természetesen a személyes testőrsége várakozik. A szoba tetején „szellőzőnyílások”, melyek mögött rendre egy nyílpuskás lövész várakozik. Vlad semmilyen tárgyalást nem bíz a véletlenre.

Modora tenyérbe mászó, már-már idegesítő. Alkudni csak az alvilág legravaszabbjai képesek vele. Máskülönben még a sivatagi tevehajcsárnak is eladná a tevéje talpa alól a homokot.

### **Raphael**

Patkánybáró. Az alvilág ura. Gorvikban mindenki neki tartozik engedelmességgel az alvilágból. Számos kis magán üzlete is volt már a ranashavikkal is. Persze már senki nem él aki erről mesélhetne. Közeledését valóságos patkányáradat jelzi. Szeme vörösön dereng – kiválóan lát a csatornák sötétjében. Ha az alkudozásban való jártasságát akarnánk leírni, azt mondhatnánk, hogy Raphael az, aki Vlad zsigereit eladná Vladnak minden gond nélkül.

**Az aquir hatalomszavak ellen védő ereklyék:**

Kis ládában dobogó aquir szívek. Érintésükkor azonnal fölkúsznak fájdalmasan (k6 Fp) az áldozat szívéig, majd ott gyökeret eresztenek (1 Ép). Ez idő alatt mindez zavaró hátránynak minősül. Innentől kezdve 10 Od pontnyi védelmet képesek nyújtani. Azonban minden második Od pontnyi védelem után egy **egészségpontot** rabolnak gazdájuktól. Ne feledjük, hogy ezzel együtt csökken az Ép és az Fp is!

Eltávolítani csak sebészi úton lehet, melyet az ékszerész boncnokai képesek megtenni.