

# Ünnepre készülve

**ÍRTA:** Meran és Novan

**HELYSZÍN:** Erion, Szórakozónegyed

**IDŐPONT:** P.sz. 3719. A Vizek hónapjaiban, Antoh Tercének Harmadik Havában, Tengercsend ünnepén



**Lithas Kalandmester,**

A most következő modul a XXI. Kalandorkrónikák találkozóira íródott, hogy tovább görgesse a kronikak.hu jelenének nagy eseményét, Morgena újbóli színrelépését.

A helyszínek kedves kis világunkban sokszor csak tómondatokban jelennek meg, kevés megfogható támponttal vagy leírással és ez igaz Erionra is. Irodalomban is szereplő helyek sincsenek megfelelő mélységig (játszható verzióban) kidolgozva, és ez zavaró. A modul folyamán ezekből párra vállalkoztunk, de nem is sejtettük mennyi munka lesz a fél mondatokban említett helyek, a rengeteg fehér folt kitöltése.

A kaland cselekményében és hangulatában szeretnénk volna megmutatni, hogy nem kell világmegváltó esemény ahhoz, hogy igazán bajba kerüljenek a játékosok. Elég a hatalom- és pénzhűség, valamint a megfelelő tudás hiánya, a Városok Városában ez pedig főleg halálos elegyet alkot.

A Kalandozók Városa mindenkinek máshogyan él a fejében és mi hozzánk inkább az irodalmi városkép áll közelebb, mint az ETK világképe, tehát a mágia mindennapos az épületek profán mágiával vannak védve rágcsáló és tűz ellen és a fallabda is elterjedt, Tiadlanból pedig a könyv nyomtatás is átkerült. A város képe egy pezsgő újkori metropolisz nem egy középkori város. Erős polgári réteg, vállalkozók, ügyeskedők, akik folyamatosan keresik az újításokat, amire a kalandozóknak hála kereslet is van

A modulban főszerepben alvilági figurák játszanak és ezért a hasonló játékosok számára talán több lehetőség rejlik, viszont törekedtünk arra, hogy más típusú játékosok is megtalálják benne az örömet.

A kaland elkészítése során fő ihlet forrás **Guy Ritchie** jobb filmjei, **Wayne Chapmen** Erioni írásai és **Juhász Viktor: Varjúszárnyak** novellája voltak.

Köszönjük **Vii**-nek, hogy rendelkezésünkre bocsátotta a már több krónikás rendezvényen szereplő Erioni udvartartást, így erősítve a közös világon kalandozást. Köszönjük **Magyar Gergely** tudását és segítségét abban, hogy Ynev világában már létező elemek pontosabban szerepeljenek. Köszönjük még **Frostynak** a **Csapzott Herceget**, a tesztmesékben résztvevőknek és **Gulandro** hasznos tanácsait, amivel rendezvénymodul formát öltött a kaland.

A Rotundában szinpadra vitt mű pedig **Szilágyi János: A veszett vad** című műve.

Az illusztráció során Gary Chalk, Russ Nicholson képeit is felhasználtuk, ezúton is köszönjük munkásságukat!

*Csik Márton László (Meran) és Csik János István (Novan)*

### **Kaland háttere és az előzmények.**

A 3718-as év végén Lammo határában történtek után a Kobra és Morgena egyházának együttműködése elkezdődött, az egyik tolvajfejedelem, Verkir Erdan az Elbűvölő, érdekeinek megfelelően ifini központtal. A két kiterjedt szervezet együttműködése még korántsem súrlódásmentes és a Család vezetői igyekeznek minél jobb alkupozícióba kerülni. Ennek része az Árnyékúrnök ereklyéinek előkerítése. Itt a két szervezet egálban van, hisz a Kobra már birtokukba van az Árnyékúrnő, az Elsőnél viszont ott a Mirtuszkoszorú, ám a többi szent tárgy hollléte még ismeretlen volt, legalábbis a 3718-as év végéig.

Ugyanis a Homályüst nyomára bukkantak Riegyban, melynek birtokában bármely ismert főzet elkészíthető. A varázstárgy melyet évszázadok óta szem elől tévesztettek egy kyr áfiumkereskedő dinasztia tulajdonában van és rejtve maradt volna, ha a jelenlegi család fő nem tesz szert hírnévre a különböző hercegi és klánfői udvarokban elkövetett csodáiért (termékenység és férfierő visszaadása, hajnövesztés és csodálatos gyógyulások), melyért Hul-Em városában nemesi címet is kapott.



Gel'z on-Barev ezzel kívánta több ottani szereplő nem kívánt figyelmét, többek között az öböl alvilágát uraló Barrakudákét is. A szorongatott kyr kereskedő már felkészítette familiáját a több évszázados családi fészkek elhagyására, mikor onnan kapott ajánlatot ahonnan legkevésbé várta. Unokahúga, Lishia, a család Erionba szakadt fekete báránya jelent meg az ajtajában Morgena egyházának közvetítőjeként és egy találkára hívta a Kalandozók Városába. A képlet egyszerű volt: védelem és szép élet az egyház oldalán a családi titkot jelentő Homályüstért cserébe, mely nélkül nincs alku. Gel'z belement, ezzel a kisebbik rosszat, függetlenségének feladását választva. A családi vagyon nagy részét és a Homályüstöt unokahúgára bízva egy bérelt hajón, a *Csalfa Szeretőn*, a biztonságosabbnak ítélt tengeri úton küldte el. Maga és családja több megállóval és térkapus ugrással megkavarva lehetséges üldözőiket egy nappal a hajó érkezése előtt jelentek meg a Kalandozók városában.

Lishia parádézik új szerepében, hisz mikor annak idején elhagyta a családi fészket csupán a hitnek elkötelezett, de tanulni messzire küldött problémás kislány volt, most pedig a család és az egyház megmentésén munkálkodó ifjú papnőként térhetett vissza. Erionban amatőr, de hitbuzgó csapat felállítását tudta leszervezni, ami a Bálványtagadók egy helyi áfiumbarlangjának személyzetéből és törzsvendégeiből áll, és ezzel Morris, az Őt nemrég felkutatató idős árnyvadász dicséretét is kiérdemelte. Kissé elhamarkodottan, ugyanis a csapatban áruul van, aki a Kobra egy helyi fiókszervezetének jelent, így az útvjáról is tudnak, bár a pontos útvonalról nem, ám hatalmának próbálgatásával, Antisszeli játszadózásával elárulta magát és a Kobra kihasználta az alkalmat. Nyugati zsoldosokat béretek fel, hogy a tengeren szerezzék meg a hajót és utasait. Az akció nem járt sikerrel, de több erőt nem is szándékoztak erre fecsérelni, mert feltörekvő emberük, akitől az információ is származott, merész tervvel állt elő, mely az ereklye hatalmát is tesztelné és hatalmas profitot is hozna a konyhára. Úgy döntöttek szabad kezet adnak Leviur fedőnevű ügynöküknek, hogy bizonyíthasson.

Bandája egy szószátyár tag révén szerzett tudomást a tervezett lopásról, amire fix információ forrást is biztosítottak Kliwert személyében, akit függőségével tartanak sakkban. Tervük, hogy egy váratlan pillanatban rajtaütnek az érkezőkön, lehetőleg még a dokkknál. Ezután tesztelni akarják a varázstárgyat, hogy működik-e, ehhez pedig előkerítették már a megfelelő szakembert. Amennyiben minden terv szerint halad, úgy az ereklye hatalmát az ünnepen rendezett gladiátorviadal

befolyásolására akarják használni. Cél, hogy az eddigi bajnokok azok is maradjanak, így a támogatók megkapják a kis szorzós, de biztos nyereségüket. Ennek érdekében egy Ynevről már kiveszett varázsital elkészítését tervezik (*Alat'nyr* - Az istenek kegye) és a gladiátorok tiszteletére rendezett lakomán kívánják az étellel a szervezetükbe juttatni. Ez nem fog gondot okozni számukra, hisz a lakoma szervezésében is benne van a kezük.

Morris az árnyvadász azzal van elfoglalva, hogy a szektásokon kívül valódi erőt tudjon majd mutatni a tárgyalás idejére, de késnek a válaszok az ifini központból.

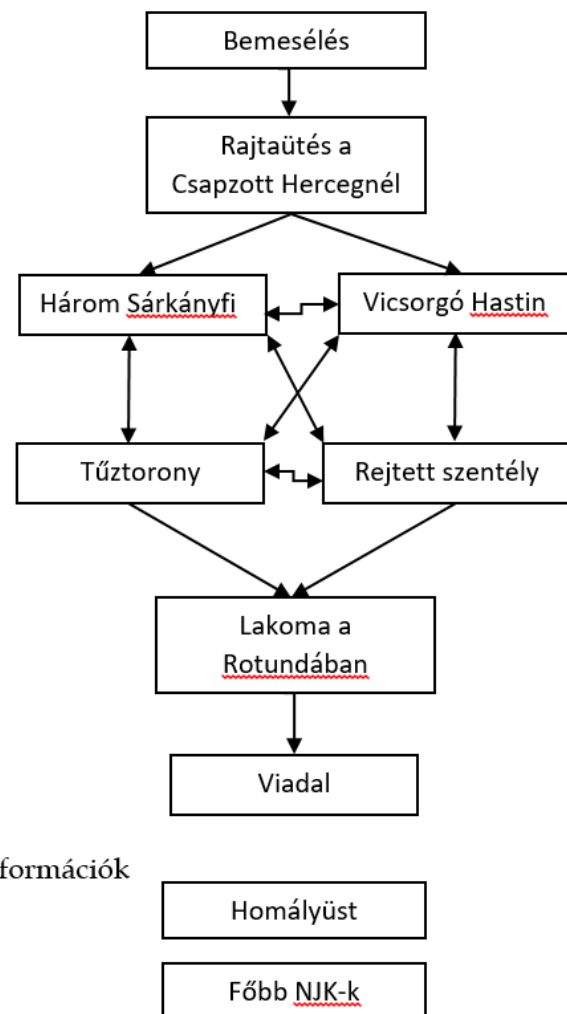
Szerencsére nem megy minden a Kobrák tervei szerint, mert Kliwert összekeveri a családfő és Lishia érkezésének időpontját, így egy nappal hamarabb lépnek akcióba, egy ártatlan riegoyi hajót felprédálva. A dokkokban történt mézszárlás híre bejárja a várost, hisz rossz ómen a Tengercesend ünnepének előestéjén és nem kívánt folyamatokat indít el. A dühös Herceg nem szeretne hasonló eseteket az ünnepnapok alatt, ezért Talerton, a hercegi problémamegoldó ráugrik az ügyre és a városi őrség is a szokottnál idegesebbé válik. Így történhet, hogy egy az alvilággal történő összecsapás során rejtjelezett levél kerül az őrség birtokába. Az ünnepség reggelére csak részlegesen sikerül megfejtetni, Talerton így csak a befolyásolási szándékról és a tervezett rajtaütésről kap információt, de ez épp elég számára, hogy ellenlépések szervezésébe kezdjen.

Mindebből Kolonc kapitány és kompániája, a *Csalfa Szerető* legénysége, kik lassan behajóznak Erionba Lishiával mit sem sejtjenek. Számukra a leglényegesebb, hogy a csapatuk két sérült tagját minél előbb értő papi kezek alatt tudják.

Az ünnep legnagyobb meglepetése viszont Leviuur-t és bandáját fogja érni, hisz Lishián, Morrison és Gel'z-en kívül más kevésbé van tisztában azzal, hogy a láda nem az ereklyét rejt, mert a Homályüst elnevezés a családnál a tulajdonukban lévő könyvre is használatos, mely az ereklye egykori tulajának hagyatéka. Ez sem lebecsülendő, hisz az on-Barev ház századok óta a benne foglaltakból él. Lishia az úton rengeteg időt töltött a tanulmányozásával, a családja többi részéből már régen kiveszett kíváncsisággal fürkészsze titkait...

### Kaland vázlat

Ahogy az ábrán is látszik a középben lévő helyszínek között szabadon mehetnek a karakterek, de kérem vedd figyelembe, hogy az idő telik és a Rotundában lévő lakomán a Feketeacél órájára ott kell lennie a csapatnak.







### Kaland cselekménye

#### Bemelés

##### **Az ünneplő város leírása**

A Városok Városa ünnepel és az első ünnep, ahol a kikötői munka is megáll. Tegnap este óta ki és behajózni sem lehet, mert mindenki, aki a Herceg szolgálatában áll ingyen ihat a csapszékeknél. Ám az sem marad szomjan aki nem, mert olcsó borból és sörből minden nagyobb mulatóba juttattak pár hordóval, hogy minden hajós legalább egyet ingyen ihasson.

E jeles nap két istenség tiszteletét is élvezi Sogronét és Antoh istennőét. Papjaik és hívei az Erioni vallásszabadsághoz méltóan nem erővel versenyeznek, hanem ünneplésben licitálják túl egymást (amelyhez forrást Ordan és Pyarron is szolgáltat). Bálok és multságok, árusok és mutatványosok hada, tengerésznőkkel versenyző bárdok, az alkalomra díszített és különleges fogásokkal

készült fogadók és egy újfajta viadal vonzza a Kalandozók Városába az elfszabásúakat.

Sok az esemény, de a tömegben elkapott mondatokban visszatérő téma / pletyka egy felprédált riegoyi hajó, melyet feldúltak és legénységét lemészárolták az előző éjjel. Sokan rossz ómennek tartják és a Herceg dühéről is hallottak ezzel kapcsolatban.

Erionra ki lehet rakni a megtelt táblát, a hajók legénysége ellepett mindent, a Kereskedőnegyedben a Kapuk terén kígyózik a sor, a rögtönzött bódékkal szűkített fő utakon pedig éjjel nappal tömeg hömpölyög. Akinek nincsen bérelt helye valamelyik fogadóban az nem igazán válogathat és be kell érnie egy lepukkant fogadóval a Fogadónegyed észak keleti részében.

### Szálláshelyzet részletezése

A fentiek miatt a Játékosok, akik mulatni érkeztek az ünnepre, itt kezdenek, egy takarítást csak hírből ismerő, recsegő padlójú, mocskos szúrágta bútorokkal teleszórt és vizezett boráról messzire hírhedt lyukban, melyet ironikusan Pacsirtafütyneknak neveznek. (Nyugodtan lehet tovább fűzni a leírást és érzékeltetni a karakterekkel, hogy ez a szállás a legalja mindennek, amivel eddig találkoztak.) Mindez változni látszik mikor az első itt töltött éjszaka után még pirkadat előtt veri fel őket a fogadós, miszerint fontos látogatójuk érkezett a Játékmesterek Céhétől.

### Talerton megkeresése

Talerton, a hercegi problémamegoldó jár el a Céh nevében. Testőrei kíséretében érkezik (két fejevadász, a háttérben két számszeríjász), de maga sem védtelen (lásd részletes leírását a statisztikáknál). A játékosokat az előző elvégzett kaland (lásd. karakteralkotás) vagy egyéni hírnév miatt kereste fel. A korai zavarás oka, hogy a feladat nem tűr halasztást, mivel nem sokkal ezelőtt találtak rá egy titkosított levélre, amiből jelenleg csak ennyi információt tudtak kinyerni: *Csapzott Herceg, Áldozatok órája, rajtaütés, viadal befolyásolása.*

Az említett fogadó pontos helyét is megadja a játékosoknak (térképet csak akkor ad, ha kérnek):



### Elfogott levél:

A levelet is meg tudja mutatni, ha kéri. A tenyéryni, negyedbe hajtott papíroson sietve írt tollvonásokkal vetettek két sort nem közismert szimbólumokkal, a lefordított jelentés részek e fölé vannak írónnal feljegyezve. Amennyiben nyomként használnák (mágiával, vagy szagra), akkor egy kistílű késeshez vezet, aki a Csapzott Hercegben tartózkodik, hogy jelenthessen a rajtaütés eredményéről. (A Vicsorgó Hastinra vannak információi)

### Játékmesterek céhének ajánlata:

- fél évig bérletet kapnak a Rivini aréna párnázott helyeire
- jelenleg az ünnep idejére és siker esetén 1 évig fenntartott szobát a Három Sárkányfihoz címzett fogadóban
- szolgálatukért naponta fejenként 20 arany jár (fele előre kifizetve)

### Megbízás céljának a következőket adja meg:

A riegyoi hajó felprédálásához hasonló események elkerülése, az ünnepség megzavarásának megakadályozása, a viadal tisztaságának megőrzése.

*Emellett figyelmezteti is a játékosokat, hogy ne vegyék félvállról se a Várost se az ellenfeleket. Aki annyira vakmerő, hogy a felprédáljon egy hajót az ünnep előtt, annak pár nagyszájú kalandozó meg se kottyan ebédre.*

Miután mindent átadott a Játékosoknak jelzi, hogy a Három Sárkányfi-hez címzett fogadóban várja a fejleményeket és az üzeneteket. Napközépig lesz ott, utána beleveti magát a lakoma szervezésébe, de egy emberét ott hagyja maga helyett.

### OPCIONÁLIS: Halál jellemű csapatoknak

Üdv a sötét oldalon! Amennyiben főleg Halál jellemű csapatot adott Neked a sors és a háterük is indokolná, úgy végig lehet vinni őket a másik oldalról is.

Természetesen ebben az esetben Leviuur bandájának oldaláról keresik meg őket és rájuk bízzák a rajtaütés elvégzését. Hírhedségük vagy egy korábbi megbízójuk ajánlása juttatta Őket ide. Jutalomnak a következőket ajánlják:

- elengednek egy nagyobb alvilági tartozást / alvilági segítség egy számukra fontos ügyben
- jelenleg az ünnep idejére és siker esetén 1 évig fenntartott szobát a Vicsorgó Hastinban
- szolgálatukért naponta fejenként 20 arany jár (fele előre kifizetve)

### **Rajtaütés a Csapzott Herceg fogadónál**

*Ez a rész a kezdeti kockacsörgésen kívül azt szolgálja, hogy a játékosok érezzék, hogy egy nagyobb alvilági dologba tenyereltek bele és jobb elővigyázatos lenni a kaland további részében.*

#### **Odajutás**

Abban, hogy mikor érik el a játékosok a rajtaütés helyszínét alább egy kis segítség:

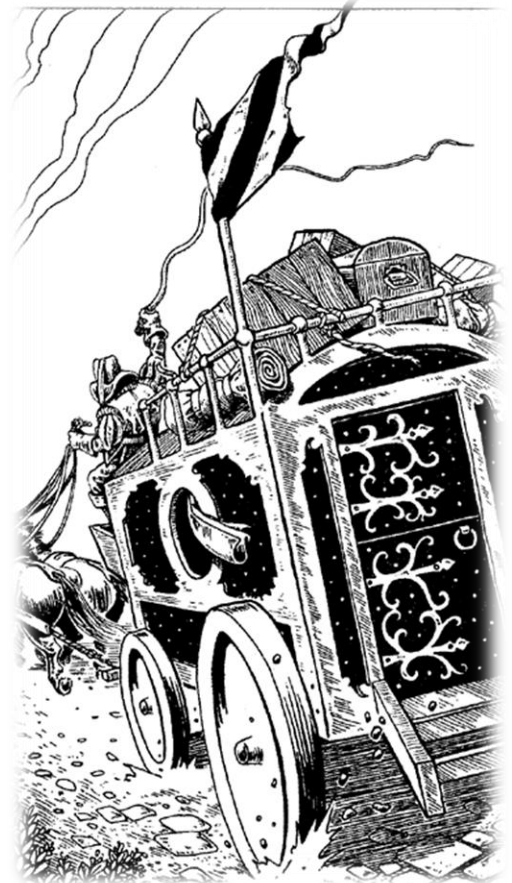
A főút még így pirkadatkor is tele van, kevesebb a mulatozó viszont több az áruszállító, akik a kocsmákba és fogadókba viszik az utánpótlást, takarítják a felgyülemlett szennyet.

Így ha a főutat választják:

- Kocsival, gyalog csak a tett színhelyét és az elsuhanó kocsit látják
- Lóval a rajtaütés közepére (morgeniták nagy része halott Kliwert halálos gyomorrel küzd, Lishia az életéért küzd)

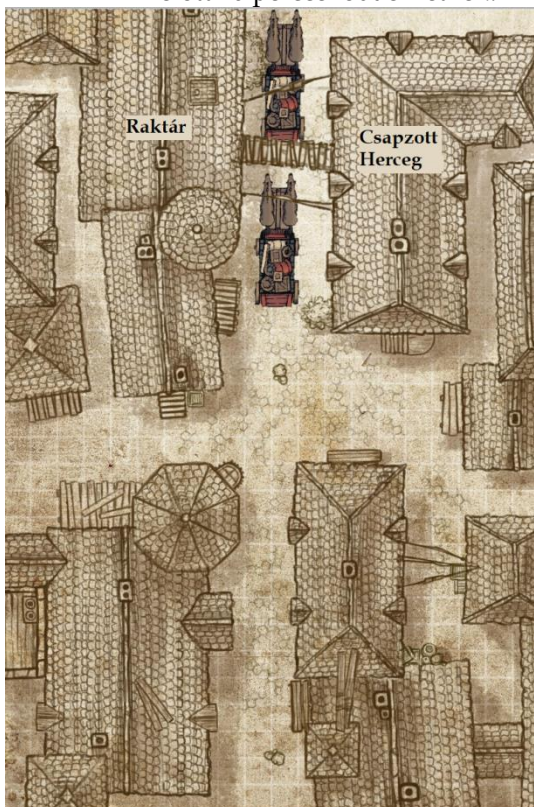
Mellékutakon:

- Kocsival, lóval helyismeret nélkül, a rajtaütés közepére (morgeniták nagy része halott Kliwert halálos gyomorrel küzd, Lishia az életéért küzd)
- Kocsival, lóval 30-60% vagy AF helyismerettel, útmutatással vagy térképpel a rajtaütés pillanatában





- 65% fölötti vagy MF helyismerettel és sikeres próbával tudhatja a karakter, hogy gyalog kihasználva a passzázsokat átjárókat, hamarabb odaérhet. Ennek eredményeképp a rajtaütés előtt 10 perccel odaérhetnek.



### A Cszapzott Herceg fogadó és környéke

(10 perccel a leszámolás előttről indítva)

Mire a helyszínre érnek a kalandozók, ugyan a nap feljebb mászott a felhőtakaró mögött, az idő még mindig csípős, amit a szemerkélő eső sem tesz jobbá. A hely kissé kiesik Erion fő vérkeringéséből, alig pár alak lézeng ebben az órában és csak egy söröshordókkal teli szekér vánszorog el a Déli út felé. Az utcaövezet néhol hiányos és nincsenek egymás hátán az árusok sem. Egyedül egy mozgó kályhás forralt bor árus kezdi kipakolást a fűszeres ital illata csalogató és közelében jobban elviselhető a sikátorokból áradó tegnapi éjszaka bűze.

A fogadót cégéréről hamar felismerhetők: egy félrebillent koronájú rendezetlen bajszusszal és hajjal rendelkező stilizált arcot ábrázol. Maga az épület vágott kőből emelt alsó szintből és egy fa és vályogból épített felső részből áll, hozzácsatolva ugyancsak fából egy kisebb istálló. Tapasztalt építészeknek (AF is elég) szemet szúrhat a két szint kor és stílusbeli különbsége. Az alsó egy párezer éves kyr a felső pedig pár évtizedes és gnóm kezek munkáját dicséri. Az istálló előtti ló

itatóhoz egy póni van kikötve és az itatóhoz dőlve egy hányásos szakállú törpe szunyókál.

A fogadóval szemben és egy függőhíddal összekötve, egy kétszintes vöröstéglás raktárépület terpszekedik több nagykapuval és egy csigás kötélzet, amivel az áru emelhető a 2. szintre vagy a két épület közé beálló kocsira.

### Rajtaütés taktikája

Áldozatok órájának környékén egy 2 lovas hintó zötyög be, amelyet követ egy sietősebb második. Az első kocsiban Leviuur bandájának tagjai ülnek, akik a fogadó előtt elakadást színelve (*lovak unszolása, átkozódás*) megállnak, így úttorlaszt hoznak létre. Majd a hajtó segítséget kérve hátramegy a második kocsihoz, amellyel a morgeniták utaznak.

Amint a szektások kocsijához ér a Kobraék hintójának hátsó ablaka kinyílik és egy nehéz nyílpuskával lenyilazzák a morgeniták hajtóját és a „segítségkérő” bedob a kocsiba egy füstbombát (*MF alkímiával előállítható, maró füst a kocsi zárt terében belélegezhetlenné teszi a levegőt*).

A tetőkön pedig az eddig ott rejtőzködő 2 könnyű nyílpuskás elkezd módszeresen leszedni a füsttől küszködő kilépőket (*a vesszők mérgezetek: 4. szintű kábulat/émelygés*). Az íjászok kendőt/maszkot és bőrvértet viselnek és ha tehetik használják a %-os képzettségeiket (*rejtőzködés 100%, lopózás 80%, mászás(mászókampókkal) 70%, esés,ugrás 60%*

Ezzel egy időben a raktárépületből két tagbaszakadt láncinges lándzsás rombol ki biztosítani a hátvédet és elkezdik elzavarni a nézelődőket. Ha ez nem sikerül a Cszapzott Hercegből egy renegát tűzvarázsló Lángosképű Trion (a név eredete: alkoholtól puffadt arc, égési sérülések) támoogy ki, aki egy kanóccal rendelkező olajjal teli agyagedénnyel, amit egyből a morgeniták kocsijára dob majd megidéz egy fehér festésű tűzkigyót, amibe bele is olvasztja a tüzet.

Beavatkozás nélkül a Kobraék minden morgenitával végeznek és elviszik a Homályüstöt tartalmazó ládát egy csere kocsihoz és azzal pedig a Vicsorgó Hastinba mennek. Ha úgy érzik, nem bírnak a



játékosokkal fő cél a láda vagy azzal együtt a morgeniták kocsijának elrablása és ugyanúgy a csere kocsihoz eljutás.

Az egész leszámolás a Fogadó és a raktár között a függőhíd alatt zajlik. A játékosok északról kivéve bárholnan érkehetnek.

Kobrák lopott kocsija:

Morgeniták kocsija:



#### Ellenfelek statisztikái:

A tetőkön 2 nyílpuskás, a kocsiban egy ember két felhúzott nehéz nyílpuskával és egy könnyűvel a füstbombás pedig hosszúkardot ránt. A nyílpuskások és a füstbombás az a banda emberei a lándzsások és a tűzvarázsló zsoldosok.

Ép: 7/11 FP 38/46

AME/MME: 8

SFÉ: 1/3

Fegyver	Tám/kör	KÉ	TÉ	VÉ	CÉ	Sebzés
Könnyű nyílpuska	1	27	0	84	38	1k6+1
Nehéz nyílpuska	1/3	25	0	84	37	1k10+2
Lándzsa	1	31	58	108	0	1k10
Hosszúkard	1	33	60	112	0	1k10

#### Lángosképű Trion

Ép:8 FP:30

AME MME: 23

Pszi: 20

Fegyver	Tám/kör	KÉ	TÉ	VÉ	CÉ	Sebzés
Fegyver nélkül	0	12	43	94	0	0
Hosszúkard	1	18	52	110	0	1k10

#### Tűzkigyó (Még a tüzek beolvasztása nélkül)

ÉP/FP	Tám/kör	KÉ	TÉ	VÉ	Sebesség	Sebzés
1/36	2	27	58	109	100 lépés/kör	2k6

Hosszúsága 8 láb és a fejével és a farkával támad. Minden egyes természetes tűz E beolvasztása után +1k6 sebzés, +1 HÉ és +1ÉP. Az olajtűz 2E-nek számítható. Ellene a nem mágikus fegyverek VÉ-je és SFÉ-je nem érvényesül!

#### Merre tovább?

- Üldözőbe veszik a rajtaütőket:

- Szembe találkoznak a csere kocsival amiben Vittadora és még egy bandatag vár.

A jármű fel van szerelve egy 2E tűzvédő rúnával és egy ismétlő forgatható nehéz nyílpuskával.

#### Játéktechnikailag:

- Ugyanaz az értékkel bír, mint a nehéz nyílpuska, ami ha van még a tárban (8) és irányban van (max 90 fokot kell fordítani) akkor tám/kör:1, ha 180: 1/2, ha 360: 1/3)
- Tárcsere 1 kör, Nincs mérgező.
  - A nyílvető messziről nem látszik, mivel álcázva van, mint egy csomag. Ha lekerül az álca az nyom lehet a kalandozóknak, mivel nem olyan sok ilyen fut a városban.
  - Morgeniták megmentve: Lishia kisebb sérülésekkel, Kliwert gyomorsebvel
    - Mit mondanak el: családi örökséget szállítottak egy rokonhoz, ami értékes. Számukra is igen fontos. Volt köze főzetekhez használható anyag is (ha külön arra kérdeznék, hogy használható e ilyesmire). Ők a Három Sárkányfibe szeretnének eljutni
    - Mi tudható meg egyéb módokon: A ládában a Homályüst volt pár hozzávalóval. Az emlékek és gondolatok így nevezik, csak akkor látszik, hogy könyv, ha emlékképként nézi meg valaki. Kliwert lebuktatható (*máskülönben, ha nem halott, akkor folyamatosan jelenteni fog*), függősége felderíthető, egy kendős alakkal tartotta a kapcsolatot, aki többször bántalmazta és varrat tetoválása van egy torokhegén. (Közvetett nyom a Vicsorgó Hastinba és Szabóhoz)
    - Fogoly a hátvédből:
      - Mit mondanak el
        - Bérizom: megbízó Jon Don, találka a Csapzott Hercegben volt
        - Tűzvarázsló: + kellett a pénz, tartozás, ami a Vicsorgó Hastinnal kapcsolatos, de nem ők bízták meg  
*Csak említésre kerül a Vicsorgó Hastin, kapcsolat nélkül*
      - Mi tudható meg egyéb módokon
        - Bérizom: megbízó Jon Don, találka a Csapzott Hercegben volt
        - Tűzvarázsló: + varrat tetoválás a torokhegen  
*Nyomok a Vicsorgó Hastinba (közvetett, több utánajárás kell)*
    - Fogoly Leviuur bandájából
      - Mit mondanak el: szitkokat szórnak, fenyegetőznek
      - Mi tudható meg egyéb módokon: A Hastin pontos helye, főbb bandatagok rövid leírása, a láda kellett. *Nyomok a Vicsorgó Hastinba (direkt kapcsolat)*
    - Mit olvashatnak ki a nyomokból?
      - Lopott kocsi: A Gul Aban kereskedőház tulajdona, rajta a címerükkel (*zöld alapon arany kalász és sarló egymáson keresztben*). Már jelentették a lopást, a nyom zsákutca.
      - Halottak: A bandatagokon komolyabb keresgéssel egy apró vicsorgó kutyafej tetoválás a bal fültövön (*Közvetett nyom a Vicsorgó Hastinba*)
    - Amennyiben megszerezték a ládát:
      - Mit találnak benne → lásd Homályüst leírás
      - Mit tesznek vele?
        - Megtartják → Menekülés Erionból az összes szereplővel a nyakukon.
        - Elviszik Talertonnak a Három Sárkányfibe → További megbízás, hogy kiderítsék ki szerette volna megszerezni

#### OPCIONÁLIS: Gonosz szál

- Amennyiben eddig is gonosz csapattal jöttek és Leviuur megbízásából vannak itt, akkor ők a hátvéd és Talerton által megbízott kalandozó csapat az ellenfelük (A Mélység Vándorai, a tesztcsapatok közül)

**Strigoly - A szépfíú, 4. Tsz udvari ork gladiátor (kalandozó).** Rohamoz, ha megteheti, nőt nem öl.

Erő	Gyors	Ügy	Áll	Eg	Szép	Int	Ak	Aszt	Észl
20	18	18	15	18	12	13	15	11	16
	Tám/kör	Ké	Té	Vé	Cé	Sebz	SFÉ	Ép	Fp

alap	0	35	75	115	8	1k6+4		16	51
szablya	2	47	100	142	0	1k6+6	Pszi p.	AME	MME
egy. kard	2	42	91	130	0	1k10+4	0	1	5
alabárd	1	36	89	130	0	2k6+6			

**Khitar D'Armagnec, 4. Tsz Khál harcos (kalandozó).** Beugrik a sűrűjébe. Mancsot dühében használ.

Erő	Gyors	Ügy	Áll	Eg	Szép	Int	Ak	Aszt	Észl
20	18	16	18	18	16	16	16	11	16
	Tám/kör	Ké	Té	Vé	Cé	Sebz	SFÉ	Ép	Fp
alap	0	25	74	101	6		2	15	50
egy. cs. b.	1	28	81	107	0	1k10+4	Pszi p.	AME	MME
egy. kard	2	32	90	116	0	1k10+4	0	1	6
mancs	2 (4)	40	104	131	0	1k6+4			

**Ismagil al Naszir Salah, 4. Tsz dzsenn harcos.** Mentál mágiát használ háttérből. Dzsenn szablyavívó.

Erő	Gyors	Ügy	Áll	Eg	Szép	Int	Ak	Aszt	Észl
14	18	18	15	15	13	18	14	18	18
	Tám/kör	Ké	Té	Vé	Cé	Sebz	SFÉ	Ép	Fp
alap	0	40	65	107	8		2	12	59
Dzsenn sz.	1	54	92	137	0	2k6+3	Pszi p.	AME	MME
Dzsamb. 2	2	60	72	115	0	1k6	28	36	32

**Germ, 4. Tsz goblin bárd.** A háttérből segíti társait, többnyire látást zavaró mágiával, ami az infra- és ultralátást nem zavarja.

Erő	Gyors	Ügy	Áll	Eg	Szép	Int	Ak	Aszt	Észl
12	19	19	14	17	13	17	16	16	17
	Tám/kör	Ké	Té	Vé	Cé	Sebz	Pszi p.	Ép	Fp
alap	0	40	50	103	23		20	10	40
parittyá	2	42	0	103	24	1k5	Mp.	AME	MME
tőr	2	50	58	105	0	1k6	28	26	26

### Fogadó a Csapzott Herceghez

A rajtaütés órájában a fogadó csendes és csak a reggelit költi pár induló vendég. A személyzet egy tizenéves srác és a szakács, aki egy félkarú udvari ork veterán harcos Erenből

A fogadó két részből áll. Van egy régi vágott kőből épült alsó szintje és egy új építésű fa és vályog felső része. Az istálló a felső szinthez hasonlóan friss építmény. Kívül kapott egy friss faborítást a fogadó és némi díszítést is. Hidegebb időkben egy nagy külső kazán látja el padlófűtéssel.

A fogadó a felső- és a közép kategória között helyezkedik el. A vegyes közönség miatt a bútort is vegyes. Akadnak vastag strapabíró asztalok, székek, padok, amik inkább a praktikumot szolgálják, de a kényelmes bársony fotelek és díszített lakkozott bútorok is. A konyhája a környéken a legjobb, az ital átlagos viszont nem drága. Az első szinten, egy nagy fellógatott kocsikeréken felszabadított goblin muzsikások gondoskodnak a zenéről. Tánc, hobbi szerencsejátékozás, mulatozás illetve csendes beszélgetések jellemzőek, de nagy néha egy gyengéd kocsmai verekedés is „szervezésre kerül”.



Kinyerhető további információk:

- Egy kis kutakodással és beszélgetéssel megtudhatják, hogy a fogadó alapját egy régi Tharr szentély adta, amit tisztázatlan körülmények során leromboltak. Évtizedekig érintetlenül hagyták, amíg egy vállalkozó szellemű volt kalandozó fogadóvá nem alakította. Meghagyta

nagy tágas és igen magas belső csarnokot. gnóm építőkkal belső tereket alakított ki és felhúzta rá a már könnyű szerkezetes felső szintet és az istállót. A Tharr szentély maradványa a mai napig megőrizte szakrális erejét így az azonos vagy ellentétes vallásúak érzik a ki sugárzását *(ez zavarhatott be a jószálmoknak is)*.

- A felső gazdagabb réteget célozta meg a fogadás, de csak részben sikerült az elképzelése. Idővel muszáj volt lejjebb adnia és a középosztály is állandó vendégévé vált a fogadónak. Azok jönnek ide, akik rövid időre akarnak minőségi mégsem túl drága helyet.
- A fogadás **Enram** gianagi így szívesen látott vendég a törpefaj és a felszabadított rabszolgák is.

### Vicsorgó Hastin

#### **Ismerkedés a helyszínnel**

- Amennyiben nem voltak feltűnők a rajtaütésnél, úgy gond nélkül körbejárhatják a lent leírtakat.
- Amennyiben tettek róla, hogy megjegyzzék őket és voltak túlélők, akik elhozzák az információt, akkor beljebb csalogatják őket és először italba tett méreggel szeretnék hatástalanítani őket, ha ez nem sikerül, akkor pedig erővel.

#### **Helyszínleírás**

A Szórakozónegyedben a Tűztoronyt magába foglaló téren egy drága és rosszul futó kocsijavító és bérlovarda mellett található háromszintes épület.

Az első szintje egy szuterén, itt található a varázstárgy zálogház, a cégére egy varázspálca és egy tömött erszény perjellel elválasztva.

A második szinten található a Vicsorgó Hastin, ami egy italkimérővel egybekötött fogadóiroda. Kis lépcsővel lehet megközelíteni a helyet, mely felett vicsorgó fehér kutyafejet ábrázoló cégér lengedez.

#### **Zálogház**

A zálogházba egy lefelé vezető kőlépcső és egy abbitacél ajtó után lehet bejutni. A 3x5 lábas helységet kék varázsfény világítja meg és melegséget adó rúnák próbálnak birokra kelni a vastag kőfalak hidegével. A bejáratnál szembeni kőfalon egy 1x1 lábas átlátszó hegyikristály ablak van, alatta egy pult, valami fiókféleség és egy fogóval ellátott láthatólag mozgatható abbitacél láda oldala.

Az üzletben Visszakapod Kaarnal (lásd NJK szekció) ül, aki először az ablakon keresztül megszemléli a zálogba kívánt árut és ha érdekesebb kitolja a nyitott tetejű ládát, hogy abba helyezték a tárgyat.

Üzletelés esetén Kaarnal ért a varázstárgyakhoz és a mechanikához is konyít, így pontosan fel tudja mérni a zálogba kívánt tárgyak árát és annak a 70%-át fizeti ki. Ugyanannyiért 2 napig visszavásárolható a zálogjegy ellenében, utána már csak teljes áron. Az itt megfordult áruk általában csak kis erejű gyűrűk és amulettek esetleg kahrei órák és pár E-s elemi mágiás varázstekercsek. Ritka alkalmakkor rúna kardok és pajzsok.

Amennyiben eldurvulnának a dolgok, úgy bár Kaarnalon kívül nincs bent senki, viszont rajta asztrális és mentális támadások ellen védő amulett van és a pult előtt lévő helység teljes egészében egy csapóajtós csapda (az ablak mögötti karral működésbe hozható), ami egy 4 láb mély verembe vezet. Itt nem karók, hanem a levegőnél nehezebb 5. szintű alvás/semmi méreg van, amit a levegőhiány miatt minden körben -1-el dobnak a játékosok. Akik ide kerülnek, miután megfosztanak minden értéküktől a rabszolga kereskedőknek adják.

Emellett az ablak mögött egy járat vezet felfelé az emeletre is, ha menekülnie kell a zálogosnak



**Fogadóiroda**

Füst keveredik ital és izzadság szaggal, a világítást közepesen egy nagy, elszórva pedig négy kis gyertyás csillár adja, a meleget egy nagyobb szemes kályha biztosítja, ahol a sörcorcsolyák is készülnek. Varázsjelek is láthatóak minden helységben (ezek természetes tüzeztől és rágcslóktól óvó rúnajelek). Ajtó mellett belül egy méretes fiatal korg van szolgálatban (Modar) egy kétkezes csatabárddal.

Helységet kis kör asztalokkal szórták tele a bejáratától szemben egy vaskeretes ajtó és egy hosszú kettéosztott pult, aminek az ajtóhoz közel eső részénél lehet fogadni és mögötte egy táblán krétával olvashatók a fogadható események és hozzájuk tartozó szorzó.

Az év minden napján lehet fogadni a critai tábla következő lépésére, a Rivini Aréna küzdelmeire, de minden másra is:

- Megtalálják Tier nan Gorduint?
- Hány év múlva tér vissza városba Mogorva Chei?
- (vagy bármi másra, ami az eszedbe jut és releváns)

A pult másik részén lehet italhoz jutni a szegény választékból (sör, bor, vadász keserű) és sörcorcsolyát (kolbász, szalonna, kenyér) kérni.



A pultnál egy idősödő félszemű exgladiátor osztja az italt, aki Ured névre hallgat és felszabadulása után elég gyorsan eljátszotta a vagyonát és a Hastinban kötött ki, ahol a fizetése kárára is élhet a játékszenvedélyének. (Elég csak szóba elegyedni vele, rögtön előadja történetét. Minden napnak úgy indul neki, hogy visszanyeri, amije volt. Számára szimpatikusoknak és a törzsvendégeknek hasznos tippeket tud adni a viadal fogadásaival kapcsolatban. Hangulata változó, jelenleg jó kedve van mivel szinte biztos benne, hogy a Veszett Wyvern fog nyerni a holnapi viadalon és erre 3 havi fizetését rátette. A korára érzékeny, így aki erre tesz megjegyzést egyből elvágja magát nála. Ezért is hallhatják, hogy barátai Kölyöknek becézik)

A pult melletti ajtó zárva van (ez vezet Vittadora irodájához és a pár szobához ahol a bandatagok pihenhetnek. Amikor a karakterek az épületben tartózkodnak, akkor az ajtó egy elhúzható lőrésen át egy ór nehéz számszeríjjal figyeli az érkezőket és az eseményeket.

Baloldalon ablakok az árnyékszékekhez vezető ajtó, jobboldalon pedig egy nagy szemes kályha és egy bársonyfűggönnyel takart átjáró, ami a kártyaszobába vezet. Innen olykor-olykor egy csinos pincérlány hozza és viszi az italokat (nagy kiszerelesben [kancsó, üveg]).

Őrség: Modar 4. Tsz barbár // Számszeríjász 4. Tsz tolvaj

Fegyver	Tám/kör	KÉ	TÉ/CÉ	VÉ	Sebzés
Csatabárd, kétkezes	1/2	23	80	93	3k6+1
Nehéz nyílpuska	1/3	20	46	84(de az ajtó mögött van)	1k10+2

A közönség nagyrésze vagy bandatag vagy törzshelyének tekinti a helyet.

Játéktechnikailag:

Közönség: 8 fő 1TSZ tolvaj (kocsmai verekedés AF-on kívül képzettségek nélkül 4-es bátorsággal, törrel, és dobótörrel (Tör: KÉ:31, TÉ: 38, VÉ:83)

Bandatagok(az örökön kívül): 2fő 1TSZ Gladiátor 6-os bátorsággal, 2fő 2TSZ Tolvaj), *napközben 20% esélyben kábultak, este 50%* (Kés KÉ:31, TÉ: 40, VÉ:87)

### Kártyaszoba

A kártyaszobában félhomály van, csak az asztaloknál van lámpás, háttérben dob és citera szól, a zenészek előtt egy kis porondon félmeztelen táncosnő vonaglik. Három nagyobb kárpitó asztalon megy a játék, az egyiket kockázni lehet. Minden asztalnál van osztó (/kockakezelő), aki igaz bár rendelkezik Hamiskártya MF képzettséggel nem használja, csak a tiszta játékra figyel.

Itt csak az tartózkodhat, aki be is száll valamelyik játékba ahova 50 ezüst a beugró és 2e az alaptét.

A játékok bármi lehet, amit ismersz, mi ezekre gondoltunk:

- Godorai blöff (texas hold-em)
- 21-es (black jack)
- Kocka blöff (kocka poker)

Belépéskor egy lándzsás őr, egy 2 láb magas disznóképű aszisz (Otlorn, de csak a Kapunak becézik) végez face kontrollt és ha megfelel (nem részeg, látszik, hogy nem semmirekellő/fanatikus/túlságosan törvénytisztelő) és felmutatja az 50 ezüst beugrót tovább engedni.

Innen csak egy kijárat van, ami egy apró belső udvarra visz, ahol árnyékszékek és egy pad található. Az udvart körbeölelő falakat 4-ből 3-at borostyán nőtte be.

Ebben a szobában tartózkodik a Csalfa Szerető legénységéből Hordó és Dzsen, éppen kártyáznak az egyik asztalnál, mert a dzsad kitűnő hangulatban van attól, hogy visszakapta a kezét.

Őrség: Kapu, 3. Tsz harcos // Folyamatosan lesben áll még egy 3.TSZ tolvaj, aki baj esetén hátra szúrással (MF) próbálkozik (lópózás, rejtőzködés 80%)

Fegyver	Tám/kör	KÉ	TÉ	VÉ	Sebzés
Lándzsa	1	26 (de szálfegyver)	74	118	1k10
Tör	2	33	48	85	1K6

### Küzdőverem

A borostyán nélküli deszkából épült fal vezet az illegális viadalokra. Három kopogás után a heti jelszót kell mondani ("vaynak", kifigyelhetik, ha szemfülesek, de Ured is megsúghatja, ha jóban vannak vele) majd kinyílik egy kis ajtó és egy kevés lépcsőzés után el lehet jutni a küzdőveremig. A küzdőverem a béristálló egy elfalazott részében lett kialakítva. Közepén egy süllyesztett döngölt föld padlójú verem, amit körbe lépcsőzetesen állóhelyek vesznek körül, ami felett egy galéria van asztalokkal székekkel, amit félhomály övez. (VIP részleg)

Az egyik sarokban lehet a fogadásokat megtenni és italt kérni.

Két úton lehet bejutni, a VIP-részlegbe a béristállóból, ahová kocsival is beállhatnak azok, akik kerülnék a feltűnést és a Vicsorgó Hastin belső udvaráról.

Mikor a játékosok ide keverednek csak pusztakezes és késpárbaj van a műsoron, de látszik, hogy a veremben kutya viadalokat is tartanak. A küzdelmeket az egyik fő bandatag, Szabó vezeti, hangját egy nagyobb fémtölcsérral erősíti. Az előre hirdetett viadalok végén a győzteseket bárki kihívhatja, viszont

tudnia kell, hogy azon kívül, hogy csak kést lehet használni, nincs más szabály, akár az életét is el lehet venni az ellenfélnek.

Őrség: Szabón kívül a veremben a VIP vendégek őreitől kivéve egy könnyű nyílpuskás őr van szolgálatban a galérián. // Mindkét bejáratot egy egy nyílpuskás őr véd.

Fegyver	Tám/kör	KÉ	TÉ	VÉ	CÉ	Sebzés
Könnyű nyílpuska	1	27	0	84	38	1k6+1

### A Leviuur bandájának nyomában

- Ehhez be kell jutni a hátsó helységbe a viadalokhoz. Már kint is lehet esetleg kérdezősködni, de bent többet megtudni a szolgálóktól és törzsvendégektől. Vigyázat! A túl nyilvánvaló szaglászás következményeket von maga után!
- **Titkos járat a Tűztoronyba**
  - Amennyiben elkerülték az erőszakot úgy a viadalok zárása után lehet visszazurranni és megkeresni a bejáratot. Más esetben, ha már elült a por, akkor van idejük kutakodni / vallyatni. A titkos ajtó helyét csak tisztikar tudja. Maga a járatot a második ránézésre aránytalanul széles italpult rejti, ami egy csatornanyílásra tettek. Innen a csatorna egyik elzárt és megtisztított részébe juthatnak a játékosok, csak egy irányba mehetnek előre. Ahogy haladnak előre egyre jobban lesz zavaró a szag, érzékeléspróbával rájöhetnek, hogy kutyaszag. Ha nem tesznek semmi óvintézkedést hangos ugatás rázza meg visszhangozva a járatot. Idomítással, állatismeret képzettséggel rendelkező játékosok meg tudják nyugtatni az állatokat és elkerülhetik, hogy riasszanak. Három *hastin* (lásd Bestiárium) egy ajtót véd, ami a Tűztorony alagsorába vezető folyosóra visz.(lásd ott)

Fegyver	Tám/kör	KÉ	TÉ	VÉ	Sebzés	ÉP	FP
Hastin	2	16	58	50	1k6+2	20	54

- **OPCIONÁLIS: Gonosz csapat**
  - Minden marad, ismerkednek a hellyel, próbálnak bevágódni a megbízóiknál és minél többet megtudni a buli igazi tétjéről, amit még nem árultak el nekik

### A Három Sárkányfihez

### Helyszínleírás

A Három Sárkányfi egy drága és felkapott fogadó kevés kalandozó jár ide, annál kevesebben választják otthonuknak, viszont közkedvelt több északi kereskedő dinasztia körében- Ők az Erioni üzletkötések idejére foglalnak le szobát, tárgyalót vagy irodát. Nevéhez méltóan rendelkezik női és férfi fürdőteremmel, gőzkabinokkal és minden szoba rendelkezik tűzsárkánnyal üzemeltethető kádakkal. Saját védelmi személyzete elenyésző, mivel az északi út mellett található és általában számíthatnak az őrség gyors segítségére (ma az ünnep miatt nem).

A fogadó egy fő épületből és több melléképületből áll. A melléképületekben vannak a fürdők, pénzváltók istállók és egy fallabda terem. A háromszintes fő épület pedig a klasszikus fogadó feladatát látja el.

Belépve egy karosszékekkel és kandallókkal tarkított nagy terembe jut a látogató a bejárattal szemben egy arannyal futtatott díszes lépcső és egy pult van két arannyal hímzett zöld egyenruhással, mögöttük kis fiókokkal rendelkező szekrény. Náluk lehet szobát, tárgyalótermet, irodát vagy fürdőt foglalni. A teremben az italpult a bejárattól jobbra található, de ide csak akkor kell fordulni, ha akar a vendég mivel 2 csinos egyenruhás lány és egy karót nyelt kopaszodó férfi veszi fel a rendeléseket. Balra egy boltíves átjáróval az étterembe lehet jutni. Fényt elemi fényt tartalmazó hegyikristályok szolgáltatják



### Jelentés Talertonnak

A játékosok Talertonra az egyik kandallónál találhatnak rá, ahol egy dzsad kerek szőnyegre egy alacsony asztalt és 6 zöld kárpitos karosszéket helyeztek el a tűz felé fordítva felette két testőre áll. Megbízójuk forralt bort iszik és az Erioni Harsona egyik régebbi számát forgatja.

Minden információnak örül és ő is beszámol, hogy titkos üzenetből azt az információt nyerték ki, hogy az on-Barev család volt a rajtaütés célpontja, aki egy Riegoyi kereskedő család és mint a északi kereskedők nagy része a Három Sárkányfihez címzett fogadóban szállt meg. Megkéri őket, hogy kerítsék elő és beszéljenek együtt vele.



### Találkozás Gel'z on-Barevvel



A szobakiadó pultnál kedvességgel vagy egy kis pénzért cserébe közlik, hogy jelenleg Gel'z on-Barev a férfi gyógyfürdőben van, de mivel van egy tárgyaló foglalása egy fél óra múlva valószínűleg hamarosan visszatér. Ha családjáról kérdezik a feleség és a fia egy gyors reggeli után elhagyták a Sárkányfit.

Még mielőtt előjönne Gel'z addig a *Csalfa Szerető* legénységének három tagja: Kolonc Kapitány, Kese és Tüzes Vessző jelenik meg, akiknek egyeztetett időpontja van on-Barevvel. A zsoldjuk és Lishia iránt után szeretnének érdeklődni („álmaik asszonyának” szeretnék keresni a kegyét). (A lány halála esetén igencsak bedühödnek). Ezután nem sokkal jön elő az áfiumkereskedő és lehetőség van szóba elegyedni vele, kényesebb témák esetén a tárgyalóba invitálja őket.

A tárgyaló egy ablakos világos szoba, amelynek közepén egy ovális aranylószínű *gayaccafa* asztal, amelyre vizet és pogácsát tettek körben tíz szék a falon pedig különféle sárkányokat ábrázoló szöttesek.

A megbeszélés közben egy üzenetet hoznak Gel'z on-Barevnek amiben az áll, hogy ha nem szeretné elveszíteni a családját, üljön be a fogadó előtt álló tarini bércocsishoz.

#### Mit tudhatnak meg a karakterek?

- Igen, használható a megszerzett láda tartalma a viadal befolyásolására.
- Gel'z sejti, hogy valószínűleg egy olyan elixírről lehet szó, amit el kell fogyasztani, mivel nem is olyan régen keresték meg ezzel kapcsolatban (fél éve, mikor itt járt a városban). Egy Jon Don nevű figura.
- A receptek értelmezéséhez segítség kell, így veszélyben a családja, aki éppen egy hozzávalóért ment a negyed egy eldugott részébe.
- Talerton az elixír leírásából arra jut, hogy az étellel lesz valami machináció, a lakomát lebonyolító csapat eddig is gyanús volt számára, de a főnökük erioni nemes, a konyhája pedig világhírű, így a vádjá bizonyíték híján nem áll meg a Herceg előtt. Körül kellene nézni a Tűztoronyban valami terhelő után.

#### Merre tovább?

- On-Barev szeretné megbízni a JK-kat a családja kimentésével. Amennyiben nem vállalják akkor Lishia (ha még él) és a *Csalfa Szerető* legénységének itt lévő tagjai mindenképp oda indulnak. (JK-kal vagy nélkülük)
- Talerton szeretné, ha a Tűztoronyba mennének, de ha úgy érzik, a mentőakcióval többet tudhatnak, meg akkor nem tartóztatja őket. Kérése, hogy jelenjenek meg a Rotundában a Fekete Acél órájában ahol a lakomát rendezik egybe kötve egy új színdarab a *Vesztett Vad* premierével. Ezután elköszön és tudatja velük, hogy innentől kezdve a Rotundában elérik, de iderendeli egy futárját is akit Narem-nek hívnak, aki szükség esetén eljuttatja neki az üzeneteket
  - Amennyiben elég gyorsak, persze mindkét helyszín meglátogatható, de a családmentésnek csak akkor van értelme, ha oda mennek először.

- Amennyiben itt a Homályüst is, úgy on-Barev szeretné visszakapni (ebből könnyen vita kerekedhet). Rövid úton Morrishoz juttatná, aki az egyik szobában várja, hogy Talerton és a testőrei eltisztuljanak a fogadóból.

### A rejtett szentély

#### **Meglelni a bejáratot**

Gel'z on-Barev útmutatásai alapján (megadja hol menjenek le és mit keressenek) hamar rálelnek a család által elrejtett bejáratra, mely a csatornákból nyílik. Ez tulajdonképpen nem több egy szeméttel jól eltakart álfalnál, de aki nem tudja mit keresen annak nehéz dolga lenne. (térkép lejjebb)

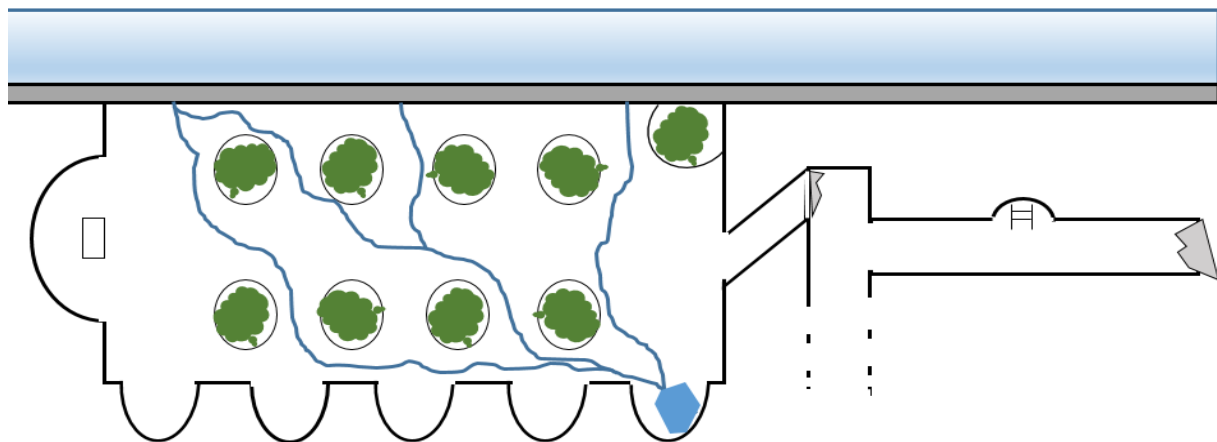


#### **A termékenység szentélye**

Igere elfeledett szentélye már évezredek óta az enyészeté, mégis munkál benne valamiféle isteni áldás és régen művelt kertjében kiveszettnek hitt növények burjánzanak. A hely maga a csatorna egy nagyobb elzárt része, egy kanális oldalában, melytől csak egy fal választja el. A fényt a kanálisra nyíló rejtett ablakokból nyeri, a vizet szintúgy. Érezhetően párás meleg van, mint egy üvegházban, a padlón vastag erekben víz csordogál. Látható pár újabb keletű változás is a helyen, mint a takarított ösvények és egy-egy rendbe hozott kertrész, az on-Barev ház ténykedései. Egy nagyobb teremből és pár kisebb benyílóból áll, a legfelsőbb részen Igere romos oltára, rajta az arany búzakalász.

A rejtett templomot az Igere kultusz ynevi pályafutásának végső éveiben emelték és használták, míg a kertet rendben tartó követők is kivesztek Erionból. Igen nagy szerencse hogy más erőszakosabb vallások nem találtak utat ide, hogy megtörjék a hely maradék szentségét. A morgeniták is békén hagyták, de inkább praktikus okokból, mint tiszteletből, mert másképp nem lehetne szüretelni az itteni ritka hozzávalókat. (Emlékidézéssel ezt a lassú folyamatot láthatják azok, akiket ez érdekel, majd Echyír Daissát és követőit, akik annyira rendbe hozzák, hogy rejtve maradjon, de az oltárt messze elkerülik.)

#### **Családmentés**



Mire a karakterek ideérnek, már csatazajt és ugatást hallanak. A család nagyszonya és fia nem az ijedős fajta, meg tudná védeni magát (a kyr harcművészet, az equvaro beavatottjai), de túlerővel állnak szemben. Már két támadó a földön van, de így is még egy törpe bunyóssal, pár késessel (2 fő) egy félelf

számszeríjással és Ublukka egyik korgja két harci kutyával (Bestiárium: Hastin) erősíti a támadók csapatát.

A két kyr ellen a támadók a *Harc az ellenfél foglyul ejtéséért* módosítókkal harcolnak. Taktika: a bunyósokkal és a kutyákkal sakkban tartják őket, míg a számszeríjász mérgezett vesszőt röpít beléjük.

#### Ellenfelek statisztikái:

##### Törpe bunyós (Sunu használó)

Erő	Gyors	Ügy	Áll	Eg	Szép	Int	Ak	Aszt	Észl
16	15	15	14	15	10	11	14	11	13
	Tám/kör	Ké	Té	Vé	Cé	Sebz	SFÉ	Ép	Fp
alap	0	22	61	105	5			13	49
tőr	2	37	79	117	0	1k6		AME	MME
röv. Kard	1	31	73	119	0	1k6+1		4	4

##### Bunyósok/késesek

Erő	Gyors	Ügy	Áll	Eg	Szép	Int	Ak	Aszt	Észl
13	13	13	13	13	13	13	13	13	13
	Tám/kör	Ké	Té	Vé	Cé	Sebz	SFÉ	Ép	Fp
alap	1	24	52	97	0			11	57
pusztakéz	3	24	52	97	0	1k6/2		AME	MME
pajzs köz.	1	37	59	142	0	1k6		3	3
kés	2	34	56	97	0	1k5			

##### Kutyás Korg

Erő	Gyors	Ügy	Áll	Eg	Szép	Int	Ak	Aszt	Észl
15	15	15	14	14	12	12	13	12	13
	Tám/kör	Ké	Té	Vé	Cé	Sebz	SFÉ	Ép	Fp
alap	0	23	70	96	5		2	12	48
kétk. Buz	1/2	28	87	112	0	3k6		AME	MME
dárda	1	31	83	101	0	1k6+1		31	31

##### Félelf számszeríjász

Erő	Gyors	Ügy	Áll	Eg	Szép	Int	Ak	Aszt	Észl
12	13	14	15	12	13	12	13	12	14
	Tám/kör	Ké	Té	Vé	Cé	Sebz	SFÉ	Ép	Fp
alap	0	25	43	96	28			9	42
k.nyíl.p.	1	32	43	96	54	1k6+1		AME	MME
tőr	2	35	51	98	0	1k6		3	3
röv. kard	1	34	55	110	0	1k6+1			

**Iriatha on-Barev**

Az on-Barev ház nagymama nem egy elveszett teremtmény, férjével karöltve járta idáig a kontinenst összetevők után, gyakran életét kockáztatva. Ezüstbe hajló fehér fürtjei alól hideg, méregető arany tekintet villan minden közeledőre. Toroni származású kyr vérű hölgy, aki vadságával nyugtázta le leendő urát. Gel'z tudhat valamit, hogy udvarlását mégis siker koronázta, hisz rengeteg más kérő végezte zúzódásokkal a padlón, az *equvaro* csapásai alatt.



Erő	Gyors	Ügy	Áll	Eg	Szép	Int	Ak	Aszt	Észl
12	16	16	13	14	11	12	13	12	13
	Tám/kör	Ké	Té	Vé	Cé	Sebz	SFÉ	Ép	Fp
alap	2	30	61	106	6	1k6+2		11	50
tör	2	40	69	108	0	1k6	Pszi p.	AME	MME
röv. Kard	1	39	73	120	0	1k6+1	18	20	21
dob. Tör	2	40	69	108	0	1k6			

**Tiak on-Barev**

Az ifjú örökös a ránézésre apja nyugodtságával és kék szemeivel lett megáldva, de bensőjében az anyjától örökölt tűz ég, melyet idejekorán az *equvaro* felé igyekeztek fordítani, meglehetősen nagy sikerrel. Az alig tizenégy telet megélt fiú magabiztosan használja anyjának tanításait.

Erő	Gyors	Ügy	Áll	Eg	Szép	Int	Ak	Aszt	Észl
12	17	17	13	14	12	12	13	12	13
	Tám/kör	Ké	Té	Vé	Cé	Sebz	SFÉ	Ép	Fp
alap	2	30	52	99	7	1k6+2		11	34
tör	2	40	60	101	0	1k6	Pszi p.	AME	MME
röv. Kard	1	39	64	113	0	1k6+1	12	14	15
dob. Tör	2	40	60	101	0	1k6			

Sikeres mentés esetén az on-Barev család is barátságosabban áll a JK csapathoz, őszintébbek lehetnek a könyvet illetően.

**OPCIONÁLIS: Gonosz csapat:** Értelemszerűen ők vannak megbízva a családtagok elrablásával.

Ellenfelek a Csalfa szerető legénysége. Cél a családtagok kivallatása, a könyv használatának titkát kinyerni (kormos üvegen, vagy sötét kristálylencsén keresztül látszanak csak a betűk).

**A Tűztorony****Helyszínelírás**

A Tűztorony egy régi tűzvédelmi és őrtoronyból átalakított felkapott étterem, hírnevét a konyhája adja, ami egész Yneven kiemelkedő és úttörő. Egyik égtáj konyhának sem lehet megfeleltetni és bármikor



téved be az ember akkor is valami olyan íz harmóniát vagy új ízeket él át, amit még sohasem. Jelenleg a szuke-toroni háziasítású konyhát visz.

Egy kis tér közepén helyezkedik el a Szórakozónegyedben az Északi úttól két saroknyira. Az Ygresson tér egy kisebb dombon áll, gyalog egy lépcsővel, kocsival pedig egy kisebb kerülővel lehet megközelíteni. Ennek a térnek az egyik sarkában áll a Vicsorgó Hastin is.



A tornyot hatalmas sziklákból és habarcsból építették, alapzata egy szabályos hétszög. A torony oldalában egy csigákkal, rugókkal és fogaskerekekkel működtetett kahrei felvonó szerkezet készítették. A felvonó egy ötszemélyes kabinból és egy elzárt irányítófülkéből áll ahol egy olajos gnóm kezeli az irányítókarokat (*irány, sebesség, vészfék*) a karakterek 1 ezüst ellenében ezzel, vagy egy hosszú és fárasztó lépcsőzéssel juthatnak fel

A Tűztorony tetején egy ponyvával fedett tágas tetőterasz áll, közepén apró téglákból emelt hétszögletű épületet emeltek melynek 4 oldalába mennyezetig érő üvegablakot raktak a mesteremberek. Innen csodálatos kilátás nyílik a városra, a kesze-kusza épületek tetejére, Palotanegyed falait, tornyait. Jó idő esetén akár a kikötőig is ellátni.

A bejáratnál a JK-kat egy szolgál várja, aki felajánlja, hogy a kabátjukat elviszi és közli velük, hogy sajnos a séf jelenleg a Rotundában lévő lakomát készíti elő így csak hidegtálakkal szolgálhatnak (halterkerccsek, húsok, saláták), ha ez megfelel, akkor egy szabad asztalhoz vezeti őket.

Belépve az étterembe egyből szembetűnik, hogy nem egy egyszerű fogadóról van szó, a fényt kristálylámpák biztosítják, a falakat tűzzel kapcsolatos olajfestmények díszítik pl: Pyarron égő vára, Orwella veszte, Égő Erion a polgárokkal, aki próbálja eloltani a tüzet... A berendezés a legjobb északi mesterek kezét dicséri a székek ülésrésze kárpitos és kényelmes. Hiányzik a legtöbb fogadóban jelenlévő pipafüst, mivel csak a tetőterazon vagy egy elkülönített szobában lehet dohányozni. Az asztalok közelében pincérnők lesik, hogy mikor segíthetnek a vendégeknek. Háttérben halk ének nélküli zene (dob, lant, síp) hallatszik, bárpult mellett lévő zenekar ad.

A séf távollétének ellenére is majdnem tele a hely a közönség vezető hivatalnokok, kerületvezetők és kereskedők, de az egyik asztalnál egy kalandozó csapat ül.

Az árnyékszékeket magába foglaló vörös folyosóra a bejárat melletti lépcsőn lehet lejutni és innen a lépcső folytatódik, de egy lángokat mintázó kovácsoltvas rácsos ajtó zárja az utat, aminek törpe zárszerkezete (-20 zárnyitás) zárva van. A lépcső az Ygresson család lakórészeibe és a család fő dolgozószobájába vezet. Konyha az italpult mellett érhető el onnan jönnek ki és be tálccával a pincérlányok.

A hely védelmét 3 szótlan enuszukei kardművész látja el, akik fekete kardművész vértben állnak őrt. 1 a zenekar mellett, 2 pedig a bejáratnál.

#### Értékeik:

**Kuramoto Shinji** (a mester) 4. TSZ kardművész.

AME, MME: 29, ÉP: 8 FP: 60 Pszi: 25 SFÉ: 4 Észlelés, Egészség: 14

Fegyver	Tám/kör	KÉ	TÉ	VÉ	Sebzés
Slan kard	1	30	64	105	1k10+2
Slan tör	2	31	58	99	1k6+2

**Kusanagi Asato és Itaru** (a tanítványok) 3. TSZ kardművészek.

AME, MME: 29, ÉP: 8 FP: 60 Pszi: 20 SFÉ: 4 Észlelés, Egészség: 13,

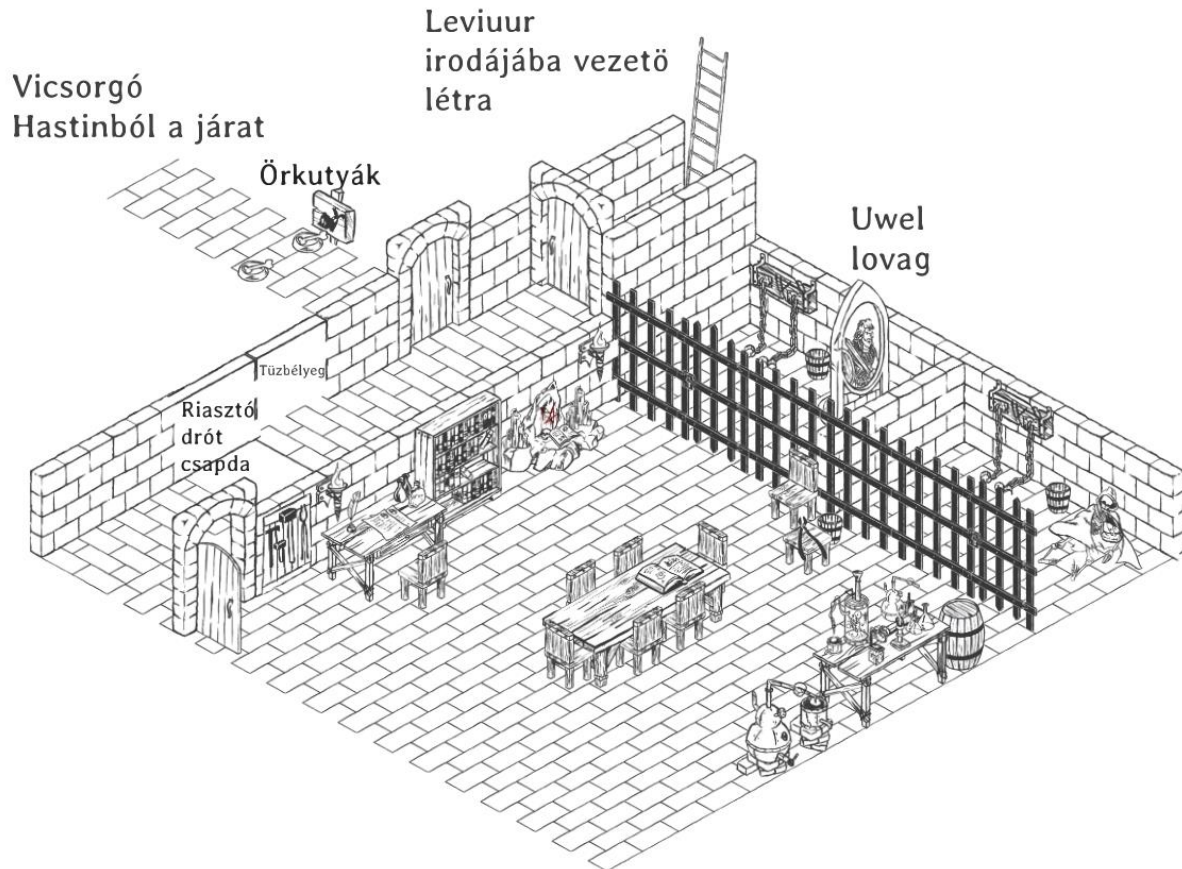
Fegyver	Tám/kör	KÉ	TÉ	VÉ	Sebzés
Slan kard	1	28	61	102	1k10+2
Slan tör	2	29	55	96	1k6+2

### Ygresson/Leviuur irodája

A lángot mintázó ajtót kinyithatják zárnyitással (-20% a próbához a törpe lakat miatt), 18-as erővel elég nagy zajt csapva vagy a szuke kardművészek vezetőjénél lévő kulccsal, amit az övén a jobb oldalon hord. Ha tovább mennek a lépcsőn egy zöld tapétás kristállyal világított közlekedőre jutnak, a lépcső folytatódik tovább. (A lakrészekig) Innen 1 ajtó nyílik, amelyik zárva van. Ez vezet a családfő Ygression vagy alvilági nevén Leviuur dolgozószobájába. A szoba egyik fala teljes egészében Erioni síkúveg és hasonló kilátást biztosít, mint a tetőterasz. A másik rövidebb falon a családalapító látható, aki baltával és vödörrel küzd Eriont fenyegető tűzzel, háttérben a Rivini aréna látható, ezzel szemben pedig egy könyvekkel teli rakott könyvespolc. Történelmi, jogi és gazdaságtan könyvek, híresebb kyr drámák, és pár kyr vallásról szóló teológiai értekezés. A hatalmas ablak előtt egy ébenfa dolgozóasztal pedáns rendben elötte egy kisebb asztal párnázott székekkel. Ha körülnéznek, az asztalon egy naptárt találnak a mai napra a lakoma időtáblája pirossal beírva, tollat és tintát, egy ív papírt és egy két arasznyi márvány szobor amit Dreina egyik angyalát ábrázolja. Titkos ajtó keresést követően (-15%) rájöhetnek, hogy a kép mögött egy kisebb helység lehet. (kopogással, porral, füsttel) Kifeszíteni, kinyitni nem lehet a kép mágikus tárgynak minősül és nem fog rajta a sima fém és minden oldalra apró reteszek rögzítik az abbitacél keretébe. Még egy titkos ajtó keresés, vagy ötletelés után rájöhetnek, hogy a Dreina szobor fejét kell 180 fokban elfordítani, mintha a nyakát törnék, ekkor pár halk kattanas és csattogás után kinyílik a kép és mögötte egy létra vezet lefelé. A bejáratnál csapda nincs, de a felénél az egyik létrafok lazább, amit csapdakeresés nélkül észrevehetnek, ha jelzik a játékosok előre, hogy nagyon óvatosan mennek lefelé. Ha ez nem történik meg felülről egy kötömb egy kötélén zuhanni kezd, lefelé amire dárdákat erősítettek (6k6+6 sebzés) ha az esést választják az még 15 láb és a lenn lévő ajtót is ki kell nyitni.

### Az alagsor

Miután leértek és kinyitottak egy ódon fa ajtót egy apró folyosóra érnek, aminek végén halvány fény látszik. Itt egy 3E-s tűzbélyeg és egy drótalapú riasztócsapda lapul, ami jelez a Homályüstöt védő bandatagoknak. A fény forrása egy résnyire nyitott ajtó ahonnan beszéd szűrődik ki. Itt található a banda boszorkánymesterének laboratóriuma és két cella és egy asztal székekkel ahol a bandatagok ülnek, ezen az asztalon van a Homályüst is (ha ide került). Fáklyák világítják be a termet és vegyszerek és a kipárolgások miatt maró szag lengi be a termet. Leviuur és Kaarnalt kivéve itt az egész tisztí kar és éppen a túsokkal, vagy ha azokat megmentették az itt raboskodó Uwel lovagon szórakoznak vagy heccelik Búdöst a banda méregkeverőjét. Ha a csapdákon sikerrel átjutottak van lehetőség meglepni a bandatagjait.



### Banda taktikája.

Ublukka a barbár egyikében forgatott kétkezes csatabárdot és egy közepes pajzzsal megpróbálja feltartani a betolakodókat, háttérben Vittadora könnyű nyilpuskával elkezdli löni a játékosokat a varázshasználókra, távolsági fegyverrel rendelkező játékosokra koncentrálva (*a vesszők mérgezetek: 4. szintű kábulat/émelygés*). Szabó a késharcos Kígyómarás stílust használva Vittadorát és Bűdöst védi. A mérregkeverő pedig a legerősebbnek látszó vagy varázshasználó játékosra (Izzó idegek, vakság, ha pszi ostromra van idő gyilokvágy).

A küzdelem közben az itt raboskodó Uwel lovag kiszabadítható, aki erre hangosan buzdítja is a játékosokat. Szabó ellen van szent bosszúja egy gyermek megbecstelenítése és megölése miatt. *Neki van Ygressionra nézve terhelő információja (többször látta és hallotta idelent parancsokat osztogatni), paplovag révén pedig szavahihető.*

A harc után, amennyiben a Homályüst ide került a játék folyamán akkor itt megtekinthető, de komolyabban elmélyülni benne nem tudnak, mert az Árnyvadászok rajtuk csapnak, légméreggel (ájulás/görcs) hatástalanítják őket és elviszik a cuccot. (Ha figyelnek a hátvédre nehezen bár, de észrevehetőek)

*Ezután mindenképpen irány a Lakoma*

**Ellenfelek statisztikái:****Bandatagok:****Sündisznó Ublukka** 6.TSZ barbár

**AME, MME:** 39, **ÉP:** 12 **FP:** 81 Észlelés, Egészség: 14, Fegyvertörés MF, Birkózás MF, Pajzshasználat MF, Harci láz MF

Fegyver	Tám/kör	KÉ	TÉ	VÉ	Sebzés
Jobbkéz: Csatabárd, kétkezes	1	34	113	151	3k6+5
Balkéz: Pajzs, közepes	1	34	95	135	1k6+5

**Vittadora** 6.TSZ Harcos(Erigowi íjász)

**AME, MME:** 25 (TME:5), **ÉP:** 13 **FP:** 78 **SFÉ:** 3 Észlelés, Egészség: 16, Célzás MF, Lovas íjászat MF, Kocsi hajtás MF

Fegyver	Tám/kör	KÉ	TÉ	VÉ	CÉ	Sebzés
Könnyű nyílpuska	1	40	0	108	56	1k6+1
Nehéz nyílpuska	1/3	39	0	10	45	1k10+2
Hosszú kard	1	39	76	124	0	1k10

**Büdös:** 5.TSZ Boszorkánymester

**AME, MME:** 29 (TME:4) **ÉP:** 7 **FP:** 47 **SFÉ:** 1 **Pszi p.:** 25, **MP:** 35 (+1 20MP hatalom amulettje) Észlelés, Egészség 14,

Fegyver	Tám/kör	KÉ	TÉ	VÉ	Sebzés
Tőr	2	34	54	96	1k6

**Szabó** 5.TSZ Gladiátor

**AME, MME:** 24 (TME:4), **ÉP:** 12 **FP:** 72 Észlelés: 15, Belharc MF, Birkózás MF, Lefegyverzés MF, Földharc MF

Fegyver	Tám/kör	KÉ	TÉ	VÉ	Sebzés
Diestro, banánkés	1	44	82	132	1k6+1

**Árnyvadászok**

Behatolásakor Fátyolaurát) használnak (9MP, +20 lopakodás, rejtőzés, ha harcra kerül sor Fátyolharc és végszükség esetén Árnyéktombolást

**Fátyolharc** 9MP E:3 : Meditáció: 2sz Időtartam: 2TSZ/kör

A varázslat hatására az árnyvadász keze vagy fátjolpengéi árnycsíkot húznak maguk után mely pár másodperc múlva elenyészik. Ez előnyös, ha éppen a karakter gyorsan harcol, mert az ellenfél egy idő múlva belezavarodhat a harcba. Minden körben ügyességpróbát köteles tenni -1-gyel, ami körönként növekszik. Ha az, sikeres, nem történik semmi, ha viszont elveti a próbát -2Ké, -5Vé és -5Té sújtja. Ez mindvégig ismétlődik, amíg az árnyvadász fenn tartja a diszciplinát, és folyamatosan nőhet az ellenfél hátránya. De a harcot mindvégig folyamatosan kell alkalmazni, ha abbahagyják az értékek az eredetiekhez térnek vissza és az ügyességpróbák is előlről kezdődnek. A mágikus árnyak miatt csak és kizárólag a fátjolpengék, 5. tapasztalati szinttől ezen varázslat alkalmazása közben mágikusnak minősülnek.

**Árnyéktombolás** Meditáció: 3 sz, Időtartam TSZ/kör

A tombolás alatt minden manapont +1Té-t és minden második manapont +1Ké-t ad a karakter harcértékeihez. Nem hatnak rá sem a félelemkeltő, sem az egyéb tudatra ható varázslatok, mindhalálig küzdeni fog, amíg el nem fogynak az ellenfelei. Az árnyvadász számára ilyenkor a menekülés ismeretlen fogalomvá válik, személyisége a varázslat hatása alatt inkább egy démonéhoz mintsem egy emberéhez hasonlít. Nem érez félelmet, sem fájdalmat, így nem ájulhat el, még akkor sem, ha elveszíti az összes fájdalompontját.

**Morris** 7 TSZ Árnyvadász

**AME:** 35 **MME:** 38, **MP:** 42, **Pszi p.:** 31 Vakharc Mf. Hátszúrás Mf. Fegyverhasználat (Fátyolpenge) Mf, Kínzás elviselése Mf, Pszi Mf, Lopózás 100%, Rejtőzködés 90%

	Tám/kör	Ké	Té	Vé	Cé	Sebz	SFÉ	Ép	Fp
fátvolpenge	1	40	88	139	0	1k6+2	1	9	84



Morris előszeretettel használja az árnyvadászoknak elérhető Slan diszciplínáiból (Érzékelhetetlenség, Testsúlyváltoztatás, Zavarás, esetenként Tetszhalál)

**Másik árnyvadász:** 5 TSZ

**AME,MME:** 23 (TME:3), **MP:** 30, **Pszí p.:** 21

	Tám/kör	Ké	Té	Vé	Cé	Sebz	SFÉ	Ép	Fp
fátyolpenge	1	39	70	125	0	1k6+2	1	11	63

**Mit tudhatnak meg:**

**A liftkezelő gnómtól Gralemtől:** A felvonó energiatárolóit (súlyok és egy hatalmas rugók) 4 udvari ork rabszolga és 2 öszvér hajtja. Ráhatással (pénz, meggyőzés) azt is elárulja, hogy a lifttel átellenes oldalon a földszinten van a bejárat hozzájuk.

A rabszolgáknak amúgy jó dolguk van:

- Az étterem maradékait eszik, ünnepnapkor választhatnak is
- Félévente egyszer pedig egy egész napos kimenőt is kapnak 1 ezüstrrel

**Udvari Ork rabszolgáktól:**

- A magas és tágas helység ahol vannak levegőtlen és meleg érezni a veritékkel keveredett trágya szagot. Hatalmas rugók vannak a falakra aggatva a plafon nem látszik a sokféle fogaskeréktől és a kötélzettől. Beszélni csak kiabálva lehet annyira hangos a kerregés és a kattogás. Középen egy nagy taposómalom van, amit egy öszvér és 3 ork húz.
- Volt, aki próbált elszökni, de eddig mindig megtalálták őket és okulásra megnyúzott állapotban hagyták kivérezni a többiek előtt.
- Még így is az egyik rabszolga a szökést tervezi és célja Gianag a szabadok országa.

**Személyzettől:**

- A hely igazi hírnevét Dorgon Ymarsé a félelf séfnek köszönhető, aki már 10 éve viszi a konyhát. A séf szinesztéziában szenved, aki a látását az ízekkel keveri, így amikor főz, igazából fest. Viszont maximalista és nem érdekli, és nem érti az embereket, ezért a konyhában folyamatosan cserélődik a brigád attól a pár alséftől eltekintve, akik bármit képesek elviselni azért, hogy minél több íz kombinációt megjegyezni.
- A 3 kardművész Triyang városából (lásd: *Vii Az ellenségem ellensége modulját*) jött az étterem tulajdonos távoli unokatestvére ajánlásával.
- A tulajdonos felesége és fia éppen Triyang városába utazott rokonlátogatóba.
- Ha alaposan megfigyelik, az egyik pincérlányon az avatott szemeknek feltűnhet egy hűségbélyeg.

**Akármelyik nagyobb fogadóstól Erionban:**

- Azonnali kezdéssel egy rövid teszt és elbeszélés után felveszik a konyhára akár a játékosokat, ha rendelkeznek valamilyen fokú szakács szakma képzettséggel. A felvétel legnehezebb része a személyes elbeszélgetés, ahol Nyelvoldót (lásd ETK) adnak be a jelöltnek (*erre felhívják a figyelmet is*), hogy minden rejtett szándék előjőjön. A felvételt legtöbbször Ygression a családfő végzi. (A lakoma napján más elfoglaltsága lévén a hely biztonságáért felelő kardművészek vezetője, aki kevésbé jártas a Lélekismeretben (AF))

**OPCIONÁLIS: Gonosz csapat**

- Megszerzik az eddigiekkel a bizalmat így leengedik ide őket és beavatják őket az akció igazi mibenlétébe.
- Kisebb csetepatéba kerülnek a könyvet megszerezni akaró Árnyvadászokkal.

## **Lakoma a Rotundában**

### **Helyszínleírás**

A majd kétezer éve álló ódon színház, máig Erion legnagyobbja, Rivini arénától elérhető közelségben. Nevét a főterem kör alakú kialakításáról kapta, melynek hétszázötven négyzetlábnyi alapterületén székek százai sorakoznak, huzatuk arannyal szegett bársony, alattuk dzsád szövésű szőnyeg, falain niarei selyemtapéta. A kupolája hat emelet magasban tetőzik, de nem látni a sűrű gerendaszerkezet miatt, mely az előadásokat segítő eszközöket rejt. Ezek hagyományosan nem mágikus eszközök, mivel a rágszálók és rovarok elriasztásáról is hagyományos megoldással gondoskodnak.

A terem belső falain négyes sorokban pöffeszkednek az akár el is függönyözhető páholyok. Mögöttük félköríves folyosók a négy használt szinten, biztosítva a feljutást a hatalmas lépcsőházból. A fő kupolára több kisebb épületrész tapad, ezek adnak otthont az öltözőknek, ideiglenes szállásoknak, raktáraknak, a színház saját ispotályának, a konyhának és a kisebb-nagyobb termeknek melyeket az egyes rendezvények lebonyolítására használnak.

A folyosókon és sarkokon mindenhol bemélyedések vannak és bennük az elmúlt két évezred jelentősebb művészeinek szobraival. Költők, írók és színészlegendák. Az épület belseje egyeseknek túldíszített lehet, mert nem fukarkodtak a gipszstukkókkal és az aranyozással az egykori alkotók.

Most a rendezvénytermet nyitották össze a lakoma alkalmára az épület keleti oldalában és a mozgást is arra a részre korlátozta a hercegi gárda. Az erről az oldalról nyíló páholyokból pedig Erion krémje a művészi érzékük kényeztetésére előadott számokon szórakozhat, ámbár a fő nézőtér zárva maradt.

A konyha sincs használatban, hisz a Tűztorony szakácsa már előre elkészített ételeket tart csak melegen, vagy a félkész alapanyagokat varázsolja étel remekekké. Mindezt a földszinti rendezvényterem észak-keleti sarkába berendezett látványkonyhájában teszi. A rendezvény nagyjából 500 fős vendégseregpre készült (plusz személyzet) így ez elég sok helyet foglal. Logisztikai szempontból is ez volt az ideális választás, mert itt van egy régi személyzeti bejáró, ami a szomszédos utcára nyílik és itt lehet / lehetett behordani a dolgokat.

*A biztonságról:*

Az őrseget a Hercegi Gárda tagjai adják, elit palotaőrök és válogatott kalandozók. A rendezvény ideje alatt az épületben csak náluk lehet fegyver, mindenki másnak meg kell válnia tőlük a bejáratnál. Mivel az épületegyüttes nagy része lezárt terület ezért ennek határán mindig legalább három ór teljesít szolgálatot (két pajzsos, kardos, dobófegyverrel is felszerelt gárdista és egy kalandozó, persze valamelyik a három közül pszi tudással a riadóztatáshoz).

A Rotunda épületegyüttese körül ott áll a hírhedt 30 kocsiból álló Abbitfogat, benne erősítéssel.

Mágikus szempontból az épületet igencsak megerősítették. Az est idejére térgát van a területen és a termekben pedig a hercegi mágiahasználók kivételével mindenkinek 10E csillapítást kell leküzdenie, ha mágiát kívánna használni. Ez alól csak a színpad, a lezárt terek és a művészeti melléképület kivétel. A testőrség mágikus támogatásának része egy Adron egyik papja is (8. Tsz).

Erion Hercege az egyik páholyban rendezkedett be (harmadik emelet, színpadhoz legközelebbi), amit a fentebb írtaknál kétszer jobban biztosítanak, plusz emiatt alatta a nézőtér is egy tucat ór teljesít szolgálatot. A páholy maga elemi erő kupolával is védett. Itt tartózkodik a herceg nagynénje, küldöncként és beharangozóként Elmer gróf, valamint a gorviki ikrek, mint étel és italkóstolók. Persze megfelelő számú testőrség, plusz az udvari varázsló társaságában.

A hercegi páholy után sorban a következő kettőben vannak kiemelt helyen a gladiátor csapatok (persze a fentebb leírt plusz biztosítások nélkül).

Egy kisebb páholyban pedig Eve Torozon kísérelőjével Alyr Arkhonnal ül, tüzet adva annak a pletykának, hogy a darabban lévő fogadó nem más, mint Torozon Tavernája.

Az egész túl van biztosítva és ez látszik is, de Talerton nem akar semmit a véletlenre bízni és igaz ez a testőrség tiszt karára is. Elég volt látniuk a Herceg haragját az öbölbeli fiaskó után. A belső rendet (részeg nemesek szétválasztása, gladiátorok torzsalkodása és hasonlók) egy öt fős csapatra bízta a

hercegi problémamegoldó, akik a pusztakezes harc mesterei. Négy barbár fivér, akiket törzsi talizmánoknak álcázott varázstárgyak védenek az asztrális és mentális behatásoktól, plusz a törzsi festésekben / tetoválásokban egyéb, de mindezekről nem tudnak. Iszonyat erősek és strapabírók, bárkit összecsomagolnak (6. Tsz). Vezetőjük egy állandóan vigyorgó, csipkelődő stílusú tiadlani harcművész (8. Tsz). Tehát amennyiben nagyon emberkedne valaki azt kirakják, komolyabb atrocitás esetén a hercegi gárda vadássza le. A nyílt harc itt nem opció.

### A lakoma hivatalos időrendje

*Az Arany órája - Ünnepélyes megnyitó*

*A Zöldlunár és a Fehérrarany órája - Lakoma, első három fogás tálalása*

*A Feketeacél órája - A Veszett Vad bemutatója*

*Az Ón órája - A mű szünetében felszolgálják a következő három fogást.*

*A Feketelunár órája - Gladiátorok bemutatása*

*Az Ólom órája - Bál zárása*

A játékosok a Feketeacél órájára érnek ide. A vigadalom már nagyban folyik, a táncok és a parázs viták csak a bemutató kedvéért szakadnak meg, erre mindenki figyel. Az ételek és a ruhák vérpezsdítőek, Erion krémje a városhoz hasonlóan elég kaotikus (mind fajban, mind vallásban és származásban). A földszinti konyha teljesen fel van bolydulva, készülnek az újabb fogások a mű szünetére.

Érezni azért az összegyűlt egyes szereplők és egyes felekezetek között feszültséget (*példának: Kard lovagrend + egy tetszőleges másik, Tharr és Antoh egyháza között, nemesi házak múltbéli sérelmei, Darton maremita lovagrendje és Dreina lovagjai között...stb.*), melyek később a lakoma végeztével erőszakba torkollhatnak, addig pedig hely szabályozott keretei között tartott szópárbajokban merülnek ki.

### Veszett Vad bemutatójának befolyásolása

A bemutatandó mű az első szobalány nagy durranása az estére, izgul is miatta rendesen. A darab majd három órás (egy húsz perces szünettel együtt) és a városi legendára épül, mely egybe kötötte az Imeko torony legutóbbi urának halálát a halál egyik mesterének (aki történetesen amund volt) megjelenésével és pusztulásával, valamint egy meg nem nevezett taverna tulajdonosnőjével. A darab pazar színpadi megoldásokat használ a ruhák madár, a helyszínek és a harci jelenetek megjelenítésére és a zenére sem lehet panasz. Amund főhőse miatt mindenképpen megosztó, vitákat generál a közönségben, hisz nem is volt olyan régen a Manifesztációs háborúk lezárása. Boriána igencsak szívén viseli a darab ügyét.

Kiszúrhatják egy nemesen (Rodden Khan), hogy láthatólag izgul, izzadt és zavart, ahogy az egyik páholyhoz tart. A nemes kíséretében jött egy mélységesen szép nő (Cora Ree, boszorkány), aki többször nyugtatólag simogatja az úr nyakát (a báli hangulatban ehhez érzékelés próba +2-vel kell).

Az előadás alatt fel figyelhetnek rá, hogy a nő nem is foglalkozik a nemessel. Mi több, egy két bukásnál előbb mosolyog, mint az esemény megtörténne (amennyiben már gyanúsak úgy érzékelés próba +1-el, amennyiben még nem úgy érzékelés próba +2-vel). Vagy Talertonnak szólnak, vagy keresnek más lehetőséget (zavarják, szóval tartják). Mindkét esetben számíthatnak Boriána hálájára.



Így két kifutása lehet ennek a pontnak:

1. Nem sikerül lebuktatni a boszorkányt: A Veszett Vad siker lenne, de sok benne a hiba, ügyetlenkednek a színészek, így elkapkodott fércműnek tűnik a végére. Nem köti le annyira a közönséget. A színdarab előtt indult vitáknak nagy része (4) végződik párbajjal.
2. A boszorkányt lebuktatják: A mű átütő siker lesz és a lakoma hátralévő részében a megjelent hatalmasságok erről folytatnak eszmecsereket. A színdarab előtt indult vitáknak csak fele (2) végződik párbajjal.

### Cora Ree (Boszorkány 5. Tsz)

Erő	Gyors	Ügy	Áll	Eg	Szép	Int	Ak	Aszt	Észl
12	15	15	14	15	18	18	14	14	15

	Tám/kör	Ké	Té	Vé	Cé	Sebz	SFÉ	Ép	Fp
alap	0	21	40	87	5	1k3		8	27
						Mp:	Pszi p.	AME	MME
						40	29	33	33

### Elixír bekeverése

Mivel a Játékosok az előadás kezdetére itt vannak ezért lehetőségük van az előadás alatt körbenézni, kérdezősködni.

- Mi az a Tűztorony, ki az ura.
- Megnézhetik a látványkonyhát, beszélhetnek a séffel
- Kiszúrhatnak egy gyanús alakot a Tűztoronyból érkezett személyzet tagjai között, aki álbajusz és álszakállt visel (Álcázás/álruha AF +2-vel dobott érzékelés próbával észrevehető, míg Mf esetén módosítók nélküli próbával. Lélekismerettel látható, hogy igazából csak téblábol). Ő Visszakapod Kaarnal, a Leviuur egyik tisztje, aki az utolsó étel szállítmánnyal hozta az elixírt, neki kell felügyelni, hogy itt minden rendben menjen. Intézőnek adja ki magát. Feladata, hogy a megfelelő tálba keverje az elixírt a második felvonás vége előtt.

Magát a bekeverést az első emeleten végzik el, az előadás végét kísérő taps közepette, mikor Kaarnal és három embere a tálakat viszik fel a meglepetéshez. Egyedül a piros szalagos tálba kerül belőle.

*A karaktereknek tehát lehetőségük van az elixír ételbe juttatásának megakadályozására, vagy nem eredeti helyére juttatására. Esetleg botrány okozására.*

*Piros tál – Leviuur terve szerint megy minden, a Veszett Wyvern biztos nyer másnap*

*Kék tál – Nem az a csapat kapja, akinek szánták, az Elszabadult Byzon nyer másnap*

*Arany tál – A Herceg biztonsági csapata valami furcsát észlel és botrány kerekedik az ügyből (Ygresson minden vádat az alkalmazottaira hárít)*

*A kalandozók botrányt csinálnak – lásd előző pont + Talerton elégedett, hogy kivédte a befolyásolást*

### Visszakapod Kaarnal

Zálog vezető váltott kaszt (1 tsz varázsló képzettségek és mágia csak a mágiahasználat mf-nél leírtak szerint, 4 tsz tolvaj)

Kibukott dorani novícius, akinek a képzése végét a túlzásba vitt tanulást segítő ajzószerrek okozták, mivel valamivel pótolni kellett az elmulatott időt.

Jelenleg a Vicsorgó Hastin zálogházának vezetője és bevizsgálója, ahol mindig sikerül kevesebbért megkaparintani varázstárgyakat.

Beképzelt és pökhendi alak, fejébe szállt a pénz és a jelenlegi helyzete.

### Ygresson ajándéka



Kaarnal már az előadás vége előtt felkeresi Sogron helyi főpapját (ordani nagykövet) és Antoh helyi egyházi méltóságát és beavatja őket a meglepetésbe, melyre áldásukat kérik. (Ez azért szükséges, hogy az elixír mágikus jellegét elfedje.)

- A Herceg ismét felszólal pár mondat erejéig, ezt pedig a Rivini aréna urának beszéde követi.
- Ygresson bejelenti az ajándékát
- Elindulnak a tálakkal a felszolgálók a lépcsőtől és megállnak a papok előtt.
- Azok nagy külsőségek közepette megáldják a tálakat. (Amennyiben ezt a pillanatot zavarnák meg a kalandozók, hogy megvizsgálhassák, a tálakat akkor elhessegetik őket, mondván az áldás bármely rontó hatást felfed.)





- A tálakat felszolgálják. A két gladiátorcsapat versenyt indít arra, melyikük fogyasztja el hamarabb. Ezt a megmérettetést végül a kihívók, az Elszabadult Byzon nyeri.

### **Az igazság pillanata (ha van bizonyíték)**

A Játékosok az ajándékozást választhatják a nagy leleplezéshez, ám bizonyíték nélkül megvádolni egy erioni nemest elég nagy felelőtlenség lenne, így a következők valamelyikére:

- Tanúk:
  - A Tűztorony börtönéből az Uwel lovag, aki raboskodása alatt majd mindent hallott
  - Visszakapod Kaarnal, amennyiben sikerült itt elkapni a lakoma alatt
  - A Leviuur bandából az egyik központi tag
- Bizonyíték:
  - A megszerzett elixír
  - egyéb terhelő

Természetesen Ygresson (a Leviuur) mindent tagad és először az alkalmazottaira akarja kenni az egészséget. Amennyiben jobban meg van, szorongatva akkor feldobja, hogy csakis mágikus befolyásolás lehet az oka (ezt megvizsgálva valóban találnak ilyesmit, de ezt Ő direkt rakatta magára az ilyen helyzetekre).

### **A bál zárása**

Ezen események után a lakomán tovább folytatódik a tánc, a falatozás és a torzsalkodás. A bál a szokásos kaotikus hangulatban zárul. A Herceg elköszön az egybegyűltektől és lelép, a többi vendég pedig kezd hazaszállingózni. A lovagok / nemesek között az est folyamán fellángolt viták egy része (KM-re bízva) pirkadatra időzített párbajokba torkollik. (Amennyiben belefolytak valami ilyesmibe, az lemesélhető.)

### **Kieső gladiátorok**

- a) Amennyiben nem sikerül a Veszett Wyvern tagjainak juttatni az elixírt és erről a Leviuur is tud, akkor B tervként az Elszabadult Byzon kompániáját hazafelé támadás éri, nagyjából annyi tagjuk vész oda, ahány játékos karakter maradt a játék végére.
- b) Amennyiben a JK-k a Leviuurnak dolgoznak, úgy orwellánus támadás történik („Chaos! Chaos is strong!”) a Veszett Wyvern ellen hasonló eredménnyel.
- c) Minden a Leviuur terve szerint történik: Az Elszabadult Byzon kompániáját hazafelé orwellánus támadás éri hasonló eredménnyel.

### **A Viadal**

#### **Harcképes / nem harcképes csapat**

- 1) Harcolni akaró és harcképes csapat esetén kaphatnak egy kockadobálós finálét, ha marad rá idejük. Eddigi számításaink szerint viszont nem lesz.
- 2) Minden más esetben még hajnalban értesülnek a támogatott csapatot ért vészről és feladatuk kapják, hogy segítsenek a sürgős pótlásban. A hercegi problémamegoldó (gonosz csapat esetén a Leviuur) fix 50 aranyat ajánl erre a célra. Három lehetőségük van:
  - a) Meggyőzik Kolonc kapitány csapatát (amennyiben még életben vannak). **(65%)**
  - b) Összeszednek egy csapatra való rátermett kalandozót innen-onnan. (Pénz és meggyőzés kérdése.) **(60%)**

- c) Nem sikerül megoldani, Talertonnak / Leviuurnak kell utolsó pillanatban pár főt összevakarni. (45%)

Mivel nem szerepelnek az arénában ezért megbízójukkal nézik a meccset egy páholyból és a KM 10 kockadobása dönti el a végeredményt. A fentebb megadott százalékok alá kell dobni, az számít megfelelőnek a választott csapatnak. 10 esetből legalább 6-szor kell meglennie a dobásnak a győzelemhez (5-5 esetén a 11. dobás dönt). Amennyiben az elixír a csapathoz jutott az plusz 10%-ot jelent. (Hangulat: Minden egyes dobás után a meccs állását leírni a karaktereknek, mint egy sportbemondó.)

### A Rivini aréna

Ynev szerte ismert egyedi építmény, még a város hőskorából. Méretei már hozzá közeledve is lenyűgözőek, de falai közé érve érzi át igazán az ember a több ezer éve álló, számlálhatatlan halált elnyelő és bajnokot adó falak méreteit. Számosítva:

Porond: Ellipszis, 30.000 négyzetláb. Szélessége: 80 láb. Hossza 120 láb. Földbe süllyesztett, az első nézősor a porond aljától 4 láb magasban kezdődik.

Nézőtér: 500.000 fő befogadására képes

Épület: 120 láb magas, 30 emelettel. 400.000 négyzetláb felhasználható területtel.



### Az ünnepi porond

A porond körül elemi erő búra van, mely megakadályozza a meccsekbe való külső behatásokat és védi a közönséget.

A porondot ugyan ilyen okból térmágia ellen is védik, csak a porondmester varázslói, a Kapuk terét üzemeltető klán küldöttei tudják kezelni ennek működését.

A porond alatt kahrei mechanika rejlik és hatodikori mágikus megoldások. Ne feledjük, a város akkori urai építették a Godorai Függőkertet, mely istenek fogadására is alkalmas volt, ennél kisebb feladat pedig a harctér alakítása. Több láb magasba emelt kör alakú küzdőterek, toroni rendszerű viadalhoz kiemelkedő stratégia tornyok és fallabirintus, plusz a rejtett járatok.

A jelen viadal idejére tengervíz lepi el a küzdőteret (azaz 4 láb mély). A tengervíz és vele a vadakat az öböl meghatározott részéből kapukkal hozzák ide a már említett varázslók. A szerkezeteket a beázástól és a várost az elárasztástól szintén mágia védi.

### Szabályok

Az elárasztott arénában három mesterséges szigetet emelnek ki, egyenként 20 láb sugarú körök, az ellipszis két végében és közepén. A két szélsőn áldozati máglya ég ezek a csapatok induló pontjai, a középsőn pedig egy kis hordó színezett szentelt olaj egy emelvényen az ünnep vallási jellege miatt. Cél a hordó tartalmát a csapat saját máglyájára locsolni. Ahonnan előbb száll fel a sárga füst, az a nyertes csapat.

A csapatok egyenként 12 főt számlálnak + a gályák személyzete (evezősök + egy dobos és egy kormányos), ami 14 fő. Mindkét csapat kap egy 10 láb hosszú miniatürizált gályát árboc nélkül, mellette pedig két kisebb csónakot.

A vízbeesés itt könnyen halálos lehet, ugyanis cápáktól hemzseg.

### Szerepek és csapatok:

A viadalon két csapat küzd meg egymással:

- **Vesztett Wyvern:** A jelenlegi bajnokok. Nagyrészt toroni származásúak, egy régebbi toroni rendszerű kompánia az alapja. Mind szabadok. Kegyetlenségükről híresek, eddig nem sokat hagytak az ellenük ringbe szállókból

- **Elszabadult Byzon:** A csapat magját saját jogon szabaddá lett gladiátorok adják, akik később merész kalandozókkal álltak össze, hogy minél több típusú játékban indulhassanak. Az idei évben idáig jól meneteltek, megvan az esélyük arra, hogy a favorit csapatot is letaszítsák a trónról, ezért a nép kedvencei.

A toroni viadalhoz hasonlóan itt is vannak kiemelt szerepek, bár kevesebb megkötéssel:

**Kapitány:** Tulajdonképpen a stratégia szerepe ebben a játékformában, Ő koordinálja a csapatot, a tulajdonképpeni vezér. Harcolhat, részt vehet a játékban, de egy megkötése van: nem hagyhatja el a hajót a játék alatt. Egy van belőle.

**Vesztett Wyvern:** Dhur Hys (kyr), kivénhett nemes vérű harcos, aki tovább képezte magát (Toroni elit harcos 6. Tsz)

**Elszabadult Byzon:** Tor Sugros(törpe), saját jogon szabadult ősz hajú gladiátor, (törpe gladiátor + pszi, 6. Tsz)

**Tengerszelidítő:** A csapatot támogató vajákos, aki a játéktér manipulálásával (víz, szél, bestiák), gyógyítással és egyéb mágikus támogatással segít (főleg papra íródott szerep). Megkötése nincs. Egy van belőle.

**Vesztett Wyvern:** Marvik Treno (gor) (Ranagol pap 5. Tsz.)

**Elszabadult Byzon:** Urran Addar (aszisz)(Antoh pap 5. Tsz)

**Ballista:** Nem véletlen az elnevezés, az ostromgépeket helyettesíti a "tengeri" ütközet esetén az ide illő pusztító mágiaformákban járatos vajákos (pap / boszorkánymester / tűzvarázsló, ritkábban boszorkány / varázsló). Megkötése nincs. Egy van belőle.

**Vesztett Wyvern:** Ruban Tressa (gor)(boszorkány 5. Tsz)

**Elszabadult Byzon:** Darlo Kan (pyar )(Arel pap, 6. Tsz)

**Mesterlövész:** Távolági fegyveres harcos (a pontos fegyver nincs megszabva, de vesszővel működjön és nem lehet mágikus vagy kahrei szerkezet, ez alól csak az elf új kivétel). Nem használhat mágiát (erről egy koszorú gondoskodik). Egy tegez vesszőn kívül kap még különleges vesszőket is: 3 db gyújtó, 3 db mérgezett (4. szint, görcs/émelygés), 3 db füstbombás.

**Vesztett Wyvern:** Keil Mor (aszisz)(harcos, újra hegyezve 6. Tsz)

**Elszabadult Byzon:** Dar Eweren (erv)(erigowi íjász 5.Tsz)

**Matrózok:** Fegyveres gladiátorok szabadon választható felszereléssel. Használhatnak mágiát, ha képesek rá. Négyen vannak.

**Pajzsosok:** Fegyveres gladiátorok fix felszereléssel: bőrvért, rövidkard, lándzsa, hajítódárda, közepes pajzs. Négyen vannak.

**Legénység:** Evezős gályarabok a köztörvényesek közül, bilincselten kézzel és lábbal (nem kár értük).

**Kormányos:** Az aréna biztosította rabszolga, szabadságot kap a csapata győzelme esetén, a Kapitány utasításait követi. Harcban nem vehet részt, csak a hajót irányítja.

**Hajcsár:** Az aréna biztosította rabszolga, szabadságot kap a csapata győzelme esetén, a Kapitány utasításait követi. Harcban nem vehet részt, csak a hajót irányítja.

### A meccs lefolyása

A csapatok a saját mesterséges szigeteiken bemutatásra kerülnek, majd elfoglalják a helyeiket a hajókon. A középső sziget mellett kibontakozik az összecsapás a gályák között. A **Byzon** csónakok megindulnak az olajért a matrózokkal a fedélzeten. A **Wyvern** csapat egy csónakkal száll partra, rajta a **Ballistájuk** és két pajzsos. A boszorkány tűzgejzírekkel akarja szétszórni a matrózokat, ezt a **Byzon Mesterlövész**

akarja megakadályozni (1. dobás). A másik **Wyvern** csónakon egy matrózzal és egy pajzsossal a **Wyvern Mesterlövész** kerül az ellenséges gálya hátába és igyekszik felgyújtani, vagy a füsttel zavart okozni, de a **Byzon Tengersizelítő** igyekszik ráuszítani a cápákat (2-3. dobás). A **Wyvern Kapitány** pedig igyekszik neki irányítani a gályáját a **Byzon** hajónak, hogy oldalról összetörhessék az evezőket (sajátjuk közben behúzva) és minél több kárt ejthessenek legénységben, a **Wyvern Tengersizelítő** pedig próbál zavart okozni (4-5. dobás). A **Byzon Kapitány** legjobb védekezésnek a támadást gondolja, így a helyzetet kihasználva átugrasztja a pajzsosait a **Wyvern hajóra**, ő maga pedig baltákat hajigál. Véres küzdelem bontakozik ki a két hajó területén. Nehéz megmondani ki kerül ki győztesen (6-7. dobás). *A maradék dobások az eddig kialakult helyzet lezárását adják meg.*

## Homályüst

### Kinézete

Sötétszürke bőrkötéses ódon könyv, éjfekete lapokkal. A borításán számtalan motívum, a legjelentősebb a mirtuszkoszorú az elején középen, mely körül csillag és holdképek között apró farkasok és hollók bújnak meg. Lapjai üresek, csak teljes sötétségben vagy fekete lencsén át láthatóak fehéren izzó betűi. Homályüstnek nevezik, mert a könyv és az ereklye az évszázadok alatt az on-Barev család számára összeforrt.



### Tartalma

- Echyír Daissa élete
- A Homályüst legendája
- A Homályüst használata, plusz receptek
  - Az elixír
- Ritka hozzávalók lelőhelyeinek térképe
- Utalás az ereklye hollétére

### Echyír Daissa élete

Saját szavaival pappírra vetett élettörténet több tucat oldalon melynek tartalma dióhéjban a következő: A káoszkor üldöztetések közepette élő híres egyházfő. Nem olyan kiemelkedő, mint Illyr-On Manare, a Kékcsuklyás Hölgy, de a Homályüst utolsó gazdjaként és a vészterhes időkben bujdosó szekták tucatjainak megszervezőjeként emlékeznek rá.

Egyszerű polgárlányként töltötte gyermekéveit Toron tartomány egy békésebb szegletében, így a Ryeki Démonsászárság és Dawa Őrült Mágusai által vívott évszázados háborút nem kellett első kézből megtapasztalnia. Utólag könnyen mondhatnánk, hogy az árnyas szegletek iránti vonzalom, a manipuláció való hajlam és a hosszú, sűrű éjfekete hajzuhatag is mind árulkodó jelek voltak. Ám a fordulópont a menyegzője előestéjén látott álom volt, ahol állítása szerint az Árnyak Asszonya szólt hozzá és elsuttogta a számára rendeltetett szerepet. A boldog ara ezután letudta az esküvőjét, majd férjét a leghűségesebb hívévé téve vándorútra indult a régi birodalom romjain, hogy felkeresse a rejtőzködőket és a romba borult kegyhelyeket.

Maga köré gyűjtött minden tudást, ami istennője maradék egyháza birtokolt, de istennője ajándékként hozzá került a Homályüst is. Igyekezte a lehető leghatékonyabban kihasználni az ereklyében rejlő hatalmat és részben ennek köszönhető, hogy a folyamatos ryeki üldöztetés ellenére százötvenes éveire sem halt mártírhálalt a démonimádók egyik áldozati oltárán. Ám eddigre kétszer építette újra a majdnem írmagjáig kiirtott egyházát, így az életének ismert utolsó évtizedét a rejtőző szekták alapításával töltötte. Boszorkányszekták, romlásszekták, áfiumfüggő csoportok és külön nemesek.



Mindenkinek terjesztette az igét, akit elég befogadónak ítélt, hogy gyökeret verjen benne a tanítás és elég talpraesettnek, hogy túlélje a történelem következő viharait. Egy közös volt ezekben az elhintett magokban: Ő, mint alapító és a többiektől való teljes függetlenség, mivel mind azt hitte magáról, hogy egyedüli örökös. Valójában mind a tudás csak egy darabját kapták meg.

Mikor elérkezettnek látta az időt, akkor az egyik életképesebbnek gondolt szektájára hagyta a könyvet, majd leghűségesebb tanítványaival és a Homályüsttel ismeretlen helyre távozott.

### **A Homályüst legendája**

Lón vala a bujdosásunk kezdetén, hogy Daissa, Úrnőnk választottja, ki addigra messze földön hírre tett szert főzeteivel meghívást kapott egyik ősi kyr famíliájához, a toroni Dharnokhoz. Nagyobb befolyás és támogatók szerzésének reményében elfogadta azt. Ám kelepcebe sétála, mert a családfő próba elé állította. E próbán elbukása esetén fogolyként adták volna ki a démonimádóknak, mint ajándékot, siker esetén viszont Morgena hatalmát dicsérték volna. A próba, melyre választ kellett adjon, a gyermekáldás házba való bevonzása vala, mert két esztendő házasság után sem történt meg a várva várt esemény. Erre a következő holdhónapot kapta haladéku.

Az úr újdonsült felesége párját ritkító szépség volt és láthatóan rajongott a tőle jóval idősebb, de még ereje teljében lévő férjéért. Daissa nem látá mi okozá a bajt, így az éjszaka misztikumában alámerüle az álmoknak világába. Ott a palota álmodóinak suttagó kórusa árulá el a titkot, mit később maga is látá. Az öreg kyr és párja között az álmok síkján fal feszüle, a fiatal hitves azon dörömböle ám a falnak másik oldalán a férfi csak szomorúan hajtá fejét a falnak. A fal felé néző oldala domborművekkel ékes, mindben gyönyörű hölgy alak, a régi asszony. Már tudván mi a baj eredete, okos tervet eszele ki a papnő.



Másnap ígére főzetet, melynek csodások a képességei, de mellékhatásai erősek lehetnek. A főzet elkészülvén a családfő felhajtá azt, majd összeesé, álomtalan alvásban reged, riadalmat keltve házának népében, kik a papnőt vádolák. Ő hiába magyarázta vala nekik félreértésük dühösek és hajthatatlanok voltak, egyikük még tűzre is vetette a Daissa ritka gyógynövényekkel teli táskáját. A papnő immár reménykedve fohászokodott az Árnyékúrnőhöz, mert tudta, segítsége nélkül nem kel fel többé a ház ura és egy ritka összetevője nem lesz meg a szérumnak, mert igazi ritkaság. Fohászai meghallgatásra kerültek, a tömlöc árnyai éjfekete edényt szültek magukból. Két fogantyúja a szent hollókat mímelte, oldalán a vésetek mirtoszkoszorút jeleztek, anyaga se acél se agyag. Kiálta mosolyogva fogva tartói után, meg tudja menteni az urat, majd listát adott a szükséges anyagokról. Az Árnyak Úrnőjének ajándéka kiegészíté azokat szent hatalmával és elkészítés a szérumot. Amint a ház ura is erőre kapott tőle, Daissát kiengedék a tömlöcből. Az úr még egy hétig nyomá az ágyat, de hitvese végig mellette virraszta. A papnő gyógyszere pedig az életkedvet is meghozá a párnak, a holdhónap végére egészség és remény is költözé a házba, melyet Morgenanak szentelének.

Csoda nem a termékenységhez kellett, ott az elsőnek adott méreg és az abból való felépülés adá az okot az összezártsághoz, a naponta adagolt afrodisziákumok pedig a falat lebontó vágynak adának erőt. Csoda vala az ész mely a papnőben dolgozott és segítség melyet az Úrnő adott. Az ajándék, mely ezután majd kétszáz esztendeig legendákat szült tetteivel.

### **A Homályüst használata, plusz receptek**

Amennyiben a használó morgenita és az ereklye elfogadja, úgy csupán a következő a dolga:

- Elő kell készítenie az üstben a hozzávalók legalább háromnegyedét
- A litánia fennhangon való végigmondása (ókyr könyörgés Morgenához, a szövege itt a könyvben is le van írva), melyet a kívánt főzet nevének ókyr megfelelője zár. (A használónak ismernie kell a receptet. Jó pár a leírva is megtalálható.)
- A litánia közben a használó a jobb kezével követi az edény szájának vonalát, folyamatosan érintve azt. (Ez azért szükséges, hogy meglegyen a kapcsolat az ereklyével, hisz a megteremteni kívánt főzet nevének kimondásakor kiolvassa a receptet a használó elméjéből.)
- Az ereklye kipótolja a hiányzó elemeket és a recept szerinti befejezett állapotba hozza az eredményt. (Így több napot igénylő előkészületek és főzési procedúrák ugorhatóak át.)
- Erre napjában csak egyszer képes, akkor is alkonyatkor vagy az ennek megfelelő körülményeket biztosítva.

A könyv mellett a ládában szárítva/tartósítva egy tucatnyi kisebb nagyobb lezárt agyagedényben nem hétköznapi összetevők találhatók, melyek legtöbbször használják a benne leírt receptek és egyenként vagonokat érhetnek a hozzáértők számára.

### Elixír

A főzet amit Leviuur használni akar szintén megtalálható benne, plusz szerencséjére a kiveszettnek hitt hozzávaló is:

Az istenek kegye - Alat'nyr 2 napon át természetfeletti szerencsét ad.

Egyik összetevője egy Calowyn-ről áthozott virág, amely az Ötödör végéig az Igerének szentelt kertekben volt található, mert kényes természete miatt külön törődést igényelt. A Birodalom bukása utáni Káoszkorban Igere vallásával együtt pusztult ki Ynevről, legalábbis ezt hitte mindenki. Így Leviuur is úgy gondolta, hogy a főzet csak Morgena ereklyéjével készíthető el, ami hozzápótolja, mint alapanyagot. A hatást a játékmesterek csak, mint papi áldásként tudják kimutatni, ami pedig engedélyezett.

*Játéktechnikailag:*

Hasonló a szerencse amulettel, de itt egy helyett kettő számjegy tolható a választott helyi értéken körönként egyszer, legyen az k100-as harci dobás vagy tulajdonságpróba.)

### Ritka hozzávalók lelőhelyeinek térképe

Az utolsó pár oldalon Észak-Ynev különböző helyeinek kézzel papírra vetett elnagyolt térképei vannak ókyr jegyzetekkel. Az oldalak tetején mindig a hozzávalót jelölve, melynek lelőhelyét leírja az adott oldal. Minden egyes vonása aranyat ér, ha valaki el tud igazodni rajta.

Utalás az ereklye hollétére

A könyv utolsó oldala csak egy jóslatot tartalmaz:

*„Minekután a csillagok sötétséget hozának,  
Majd paktumot kijátszva kék tört a világra,  
Midőn újra megélede a szent homály,  
S a káoszban koroknak fordulója közelít,  
Áldott hármassal vezeté az árnyak gyermekeit,  
S igény léssen a hitben az új csodákra,  
Az Úrnő léptei nyomában keresd,*

*Árnyának töretlen szent örökében,  
Óvó karjaim közt nyugszik mindaddig,  
Míg rá nem találja ki arra méltó."*

### Milyen módon került az on-Barev családhoz

A könyv őrzésével megbízott szekta mégsem bizonyult eléggé túlélőnek a feladathoz és végül a Hetedkor hajnalán egy családdá szűkült. Ám kitartó munkával sikerült feltárniuk titkait és a maguk céljaira felhasználni a benne lévő információkat. Az évszázadok alatt volt pár forróbb vérű családtag, aki az üst után ment, de egy sem tért vissza közülük. Akik maradtak azok pedig megkeresték a térképen jelölt lelőhelyeket és családi vállalkozás alakítottak, igaz elhagyták a régi kyr szállásterületeket a biztonság kedvéért, így kerültek Riegoy-ba.

### Fontosabb NJK-k

#### A Csalfa Szerető legénysége



#### Kolonc Kapitány (Hos Hakul)

**Faj/Rassz és nem:** aszisz, férfi

**Kor:** 42

**Jellem:** Káosz

**Kaszt/szint:** Harcos / 7.Tsz

**Rövid leírás:** Nagydarab torzonborz aszisz, aki nem gúnynévnek kapta a "Koloncot", hanem megbecsülésnek. Vasakarat és acél izmok kellene ahhoz, hogy valaki túlélje, mikor haragosai vaskolonccal a lábán/nyakán a tengerbe vetik...

Ereje és akarata eddig minden helyzetből kihozta. Mióta az eszét tudja a tengeren van. Halász családba született Abasziszban, majd matrónak állt amilyen hamar le tudott lépni otthonról, alkoholista apja keze alól. Bajos természete és alkalmatlansága a szabálykövetésre először a főnökeivel fordította szembe, majd a rend őreinek figyelmét vívta ki. Végül nem a kisebb stiklik miatt hagyta oda a Quiron tengert, hanem mert rossz oldalra állt (nem a Nagykirályéra) egy belső villongásban, ahol a kitartott hercegkapitány mellett, akitől első hajóját kapta (az sajna odalett). Riegoy-ig futott vérdíjra pályázó fejedelmek elöl és itt kezdett új életbe. Eddigre az ifjonti hév alábbhagyott benne és többet gondolkodott mielőtt cselekedett, működő vállalkozást hozott össze, megbízható csapattal, ami mindenre kapható. Itt az évek alatt rengeteg barátot és még több ellenséget szedett össze, akiknek a koloncos esetet is köszönheti. Bízunk az embereiben, családtagként a legénység tisztí karára. A saját feje után megy, de a becsület sokat ér még neki.

Erő	Gyors	Ügy	Áll	Eg	Szép	Int	Ak	Aszt	Észl
17	15	15	16	13	13	14	15	13	16
	Tám/kör	Ké	Té	Vé	Cé	Sebz	Pszi p.	Ép	Fp
alap	0	30	70	118	5		26	10	78
r. kard	1	44	92	142	0	1k6+1	Mp.	AME	MME
lándzsa	1	34	82	130	0	1k10	0	29	31

**Dzsenn (Kar Abibe)****Faj/Rassz és nem:** dzsad, férfi**Kor:** 32**Jellem:** Káosz**Kaszt/szint:** Bárd / 6.Tsz

**Rövid leírás:**A dzsad a legjobb hamiskartyás, akit Kolonc ismer, a Dzsenn becenevet is azért ragasztotta magára, hogy állítólagos tiszta vérű őseire tudja fogni a túl jó lapjársát. Emellett kiváló tengerész és kobzos, a hajó hangulatfelelőse. Míg ezen az úton a rossz sors a Nyugati Városállamok partvidékén nem érte és a hibája miatt nem csak az orra, de a jobbja is kampós lett egy időre. Ez nem igazán volt segítségére azokban a dolgokban, amikben eddig remekelt. Most gyógyulását követően kitűnően jó hangulatban van.



Erő	Gyors	Ügy	Áll	Eg	Szép	Int	Ak	Aszt	Észl
12	16	16	15	15	15	18	14	14	15
	Tám/kör	Ké	Té	Vé	Cé	Sebz	Pszi p.	Ép	Fp
alap	0	35	60	102	16		25	10	54
szablya	1	47	85	129	0	1k6+2	Mp.	AME	MME
tőr	2	45	68	104	0	1k6	48	29	29
r. íj	2	40	0	102	20	1k6			

**Kese (Oveil Cjan)****Faj/Rassz és nem:** kyr-toroni, férfi**Kor:** 32**Jellem:** Káosz**Kaszt/szint:** Harcos / 6.Tsz

**Rövid leírás:**Kese más tészta volt. A toroni származású tengerésztől a nyugalom szigetét is mintázhatták volna, de ez a kép összetört abban, aki már látta élet-halál harcot vívni. A mosoly, ritkább esetben vigyor, ami ilyenkor az arcára kúszik inkább félelmetes, mint biztató. Hihetetlenül jó kardforgató és hajós, akit az ember igyekszik inkább maga mellett tudni. Az évek alatt Koloncnak sikerült kihúzni belőle, hogy a vihargárdában is szolgált, majd Toront és a köteléket egy felettesével való nézeteltérése miatt hagyta el. Mivel arrafelé az ilyesmi a beosztott halálával szokott végződni, ezért roppantul érdekes története lehet az esetnek. Sajnos ennyire a részletekbe még nem volt hajlandó belemenni, ez nála afféle tabutéma volt. (Párbajra hívta és megölte, majd a nemesi család haragja és az azzal együtt járó fejedelmek elől Riegoy-ig menekült.)

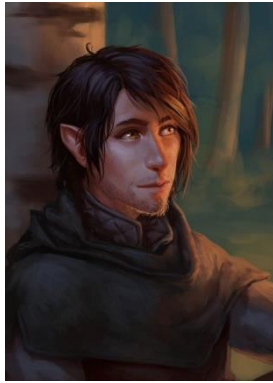
**Tüzes Vessző (Oren Wis)****Faj/Rassz és nem:** erv, férfi**Kor:** 28**Jellem:** Káosz**Kaszt/szint:** Arel pap / 6.Tsz

**Rövid leírás:** A csapat lelki vezetője, már ha annak számít. Beceneve nem az íjász tudományából, vagy a gyakran használt égő nyilairól esetleg varázslatairól ered, hanem a bordélytúrákon összeszedett rengeteg nyavajából... Végzetesen vonzódik a gyengébbik nemhez.



Erő	Gyors	Ügy	Áll	Eg	Szép	Int	Ak	Aszt	Észl
12	16	16	15	15	15	15	15	15	16
	Tám/kör	Ké	Té	Vé	Cé	Sebz	Pszi p.	Ép	Fp
alap	0	31	61	90	31		25	11	49
szablya	1	38	76	107	0	1k6+2	Mp.	AME	MME
h. íj	2	40	61	100	47	1k6+1	49	29	29
dobó tőr	2	41	72	92	0	1k6			





### Hordó (Darraur Fein)

**Faj/Rassz és nem:** félelf, férfi

**Kor:** 22

**Jellem:** Káosz

**Kaszt/szint:** Tolvaj / 6.Tsz

**Rövid leírás:** Hordó érezte és ki is akarta használni a csapaton belül támadt úrt (Tüzes ágyhoz kötöttsége) az előrelépéshez, de ez nem is volt meglepő a részéről, mint legújabb tag. A kis félelf tolvaj eddig is beleugrott minden veszélyesebb vagy alkatát kihasználó feladatba, hogy képességeit elismertesse. Gúnyneve is egy ilyen esetből született, mikor hordóban ülve juttatták egy ellenséges hajóra, de ott valakinek feltűnt a fedél lazasága így jól a helyére ütötte. Most is mosolyt csal a legénység arcára, ahogy a félelfre gondol mikor az megjelent a hordóval még mindig a teste körül, két oldalt

egy-egy deszkát kitörve, hogy kezeit és lábait kidughassa.

Erő	Gyors	Ügy	Áll	Eg	Szép	Int	Ak	Aszt	Észl
13	18	19	14	15	12	14	15	15	16
	Tám/kör	Ké	Té	Vé	Cé	Sebz	Psz p.	Ép	Fp
alap	0	40	50	103	19		0	9	53
dobó tőr	2	50	71	105	0	1k6	Mp.	AME	MME
tőr	2	55	68	115	0	1k6	0	5	5
r. íj	2	45	0	103	23	1k6			

### Kobra alvállalkozók

Általánosan elmondható, hogy többrészt Erioni polgárokról van szó. Így őket védi a városőrség viszont ellenük is felléphetnek. Aminek kicsi az esélye mivel a banda zsebében vannak a jelenlegi őrök és ők is besegítenek az éjszakai őrzésekben. Így amíg nem csinálnak vállalhatatlan dolgokat (városőrök, jómódú polgárok, nemesek kifosztása, bántalmazása) elnézik.

A banda fogadással illegális bunyózással és mágikus tárgy/kahrei szerkezetek zálog hitellel foglalkoznak így a banda ütőereje a volt és leendő bunyósok pár korg és egy tucat harcikutya teszi ki. Mágikus támogatásuk rendszerint bérelt, az állandó tag az inkább csak az alkimista/méreg laborjában dolgozó boszorkánymester.

Törzshelyük a Vicsorgó Hastin ami egy italkimérővel egybekötött fogadóiroda, az épület szuterén szintjén helyezkedik el a zálogfiók.

Az épület mellett egy igénytelen és rosszul menő bérlistálló működik, de ez csak a látszat, itt folynak éjszakánként az illegális viadalok, főleg kutyaviadal és kesharc.

Arról hogy kicsoda pontosan a főnökük csak Vittadora, Büdös, Szabó, Kaarnall, és Ublukka tud.

### A Leviuur (Rien Ygresson)

**Jellem:** Halál, Rend

**Kaszt/szint:** Bárd(csak fénymágia és pár hangmágia) 7 Tsz

#### Rövid leírás:

43 éves erioni keverék. 1.8 láb magas, nemes arcél, barna haj és szem. Vívással karbantartott test, megnyerő modor.

Egy kis signum ura a Szórakozónegyedben, amelynek központjában egy tűztorony van, amit még akkor építettek, amikor még nem vonták körbe fallal a városrészt. A családalapító miután elhárított egy Eriont is veszélyeztető tűzvészt, nemesi rangot kapott és a tűztorony és az azt körbeölelő háztömb ura lett. Rossz nyelvek szerint az is közrejátszott ebben, hogy az akkori Helytartó tékozló fiát is sikerült kimenteni a lángokból, egy kupleráj közepéből. Miután a negyed kezdett hasonlítani a jelenkoti arcára a torony feladat nélkül maradt, de az Ygresson család értékes ingatlanokhoz jutott. A tűzoltók kaszárnyájából bérház lett (nem fogadó!) a toronyból pedig étterem.



Az igazi hírnevét a hely a jelenlegi családfő, Rien alatt érte el.

Leviuur egy igazi hataloméhes lelkiismeret nélküli törtető. Igaz 3. volt az örökösödési sorban, de már gyermekkorától a családfői posztot tűzte ki maga elé. Apja halála után pedig testvéreitől is sorban elfordultak az istenek.

A legidősebb egy homályszekta oltárán végezte, a második pedig egy lelkesítő beszédnek hála a Manifesztáció ellen indult ahonnan nem tért haza a mai napig.

Hamar felismerte, hogy Erionban nagytőke nélkül csak mellékúton lehet igazán meggazdagodni, ezért a számvevő képzése mellett, ahova apja küldte, besírta magát egy kyr-toroni látványszínházhoz, a Calowyn Csillagaihoz, először, mint kifutófiú, de tehetsége miatt hamar a keménymagban találta magát és bevették a mellékes munkáikba is, amit a Kobraéknak végeztek.

Itt aggatták rá a Leviuur (*lásd Bestiárium*) nevet, mivel mindenkivel meg tudja kedveltetni magát, rengeteg maszkot tud fel venni és megfelelő felszereléssel bárki bőrébe bele tud bújni, de emellett rettegett párbajhős.

Miután ő lett a családfő rendbe szedte az üzletet, felújította a Tűztornyot és szerzett egy első osztályú séfet. Plusz tőkét pedig az alvilági üzletekből szerezte, jó alkut kötött a Kobraékkal is (15%-k nekik, viszont párszor be kell segíteni) így zavartalanul folytathatja tevékenységét.

Mivel vinni kell a vért tovább van egy feleség és két gyermek is, de ők jelenleg Triyangban vannak (*lásd: Vii Az ellenségem ellensége modulját*) .

Az alvilági kötődésének titkolására ügyel, segítségére vannak a torony átépítésének során létrehozott titkos járatok, amelyekkel a dolgozószobából a Vicsorgó Hastinba is eljuthat.

Ha nem a beavatottaknak kell alvilági ügyet intézni az alteregója egy pökhendi elhízott toroni képében mutatkozik.

Személyes pincérnője hűségét egy 30E-s hűségbélyeg tetoválás biztosítja.

Egy térpálcát mindig magánál tart, amivel egy kisebb kikötői raktárba kerül (álnéven bérelve), ahol minden utazáshoz és harchoz szükséges eszközt magához vehet. Egy ártalmatlan asztrál befolyásoló mágia is van rajta amire baj esetén ráfogja, hogy befolyásolták.

AME,MME: 35 (TME:6) ÉP: 11 FP: 80 Pszi p.: 29, MP:56 Észlelés: 17, Egészség 16,

Fegyver	Tám/kör	KÉ	TÉ	VÉ	Sebzés
Fegyver nélkül	1	30	66	108	1k3
Törkard	2	39	78	122	1k6+3

## Vittadora

*Leviuur jobbkeze // Jellem: Rend, Halál (eredetileg Rend)*

Régen a postaszolgálatnál volt. Mágikus befolyásolás miatt megölte a társát & utasait aki egy kyr család volt kisgyerekekkel együtt. Erion hírhedt börtönébe került, de Leviuur pénzzel és kapcsolatokkal kihozta őt, ennek már 10 éve.

Azóta is hálás Levinek, és bár az elején nehezen változtatott az értékrendszerén az évek alatt saját magának való hazugságokkal, de sikerült belesimulni a szerepébe.

## Szabó

*Játékmester // Jellem: Halál*

Hírhedt kesharcos, Kígyómarás stílus ismerője, aki miután megszedte magát az illegális harcokból tanításra és szereplésre adta a fejét, ami kimondottan jól megy neki.

4 éve ő felelős a harcokért miután az elődjét egy külön utas bundázás miatt az éhes harci kutyák közé dobták. Gúnynevét a harc stílusáról kapta. Igyekszik beharcba kerülni és amennyiben ez sikerül "varró" mozdulatokkal mártja törét az áldozatába újra és újra.

Egy tetoválás is van amit egy toroksebre varrtak úgy, mintha öltések fognák össze

*A Kígyómarás hideg, mesteri precizitása már-már emberfölköti. A késelő minden körben kiválaszthat egyet harci dobásai (kezdeményező-, támadó-, vagy veszteségdobás) közül. Ezt a dobást kétszer végzi el, és belátása szerint választhat a két eredmény között. Minden körben annyiszor kapja meg ezt a lehetőséget, ahány támadása van, és nem muszáj mindegyik alkalommal ugyanazt a dobástípust választania*

### Visszakapod Kaarnal

*Zálog vezető váltott kaszt (1 tsz varázsló képzettségek és mágia csak a mágiahasználat mf-nél leírtak szerint, 4 tsz tolvaj) // Jellem: káosz*

Kibukott dorani novícius, akinek a képzése végét a túlzásba vitt tanulást segítő ajzószeretek okozták, mivel valamivel pótolni kellett az elmulatott időt.

Sajnos az okításával ellentétben a függősége nem zárult le olyan hamar. Hazamenni nem tudott, így akárhogyan is megszerezte a következő adagját.

Kanyargós úton Erionba ért, ahol Levi mikor a Tűztorony konyhába próbált jelentkezni meglátta benne a lehetőséget. Segített lerakni a szert és HaH segítségével útmutatást is adott neki. Ő lett a zálogház vezetője és bevizsgálója, ahol mindig sikerül kevesebbért megkaparintani varázstárgyakat.

Beképzelt és pökhendi alak, fejébe szállt a pénz és a jelenlegi helyzete.

Neve a jellegzetes szólása miatt kapta: "Ne aggódj, biztos nyersz, holnap visszakapod!"

### Sündisznó Ublukka

*Behajtók vezetője // Jellem: káosz*

Sajnos veszteni nem szeret senki fizetni pedig még annyira sem, így többször előfordul, hogy a barátilag adott hitel törlesztésére emlékeztetni kell az ügyfelet. Ebben segít a zálogba adott vér is.

Ilyenkor nagy segítség, ha egy megtermett korg kopogtat a feledékeny illető ajtaján.

Ublukka úgy kapta nevét, hogy az egyik makacs adós nyílpuskával tele lyuggatta, viszont az a harci láztól fűtve végül így is fizetésre bírta. Kedves pajtása egy feketeszőrű hastin.

### Büdös (Niron Gascole)

A banda ajzószer felelőseBüdös, akit csak a háta mögött hívnak így, a néhai Gorvikból menekült, amit klánja kárára hagyott hátra. A vérbosszú a Kalandozók Városába is elér, így az Erioni enklávéban nem fogadták tárt karokkal.

Kobrák ajánlották Levinek, aki bújtatja és biztosítja neki a laborhoz szükséges minden dolgot. természetesen a Családnak is gyárt, ha szükséges. Ideje nagy részét a laborban tölti, ezért áthatja a kipárolgások szaga emiatt a többiek csak Búdösnek hívják.

### Morgeniták

*Morris 7. Tsz-ű Árnnyvadász // Jellem: Rend*

Morris rendjének megfelelően üldözött egyén egész északon. A hosszú évek meneküléssel és istennője szolgálatában teltek. Megtörték a borzalmak és a kínzások, amiket átélt. Élete kínszenvedés volt, ám mégis mély áhítat. Nehezen hitte el a hit megújulásának hírért is, míg saját szemével nem látta a küldötteket. Azóta az új irányú elkötelezett katonája lett és ez hozta Erionba is.





**Lishia** 24 éves kyr nő // 4 Tsz, Morgena papnő //  
Jellem: Káosz

Az on-Barev ház fekete báránya. Képességeit és tudását még próbálgatja, de nagy jövőt látnak benne (amennyiben túléli az erioni kiruccanást). Túlzottan optimista és hitbuzgó, viszont karizmatikus.

**Kliwert**

A morgeniták árulója, a Kobrák besúgója. Szegény flótás nem igazán tehet mást, bármennyire is szenved tetteitől. Eddig is szikrafű

függő volt, de mióta megkínálták a „fehér arannyal” azóta mindig csak a következő adagon jár az esze.



**A hercegi udvartartás** Egy nemrég történt meghiúsult puccs kísérlet után a Herceg teljesen lefejezte az udvartartását és a kompetencia helyett a megbízhatóság került előtérbe.

**Mirianda úrnő** A herceg anyai nagynéni-féléje. Elhivatott Medici-féle művészetmecénás és művészetrajongó, csak a gyakorlati vetület nélkül (nekem kell, oldjátok meg) Káosz jellem, Morgena-hit

**Gomperz fivérek (Ariberto és Alberto):** Két gorviki vérű arisztokrata (ikrek), akik megtalálták számításukat és a kényelmet Erionban, a véletlenek folytán (a többieket elsöpörte a herceg haragja) igen magasra jutottak. Ételek és italok beszerzésén és elfogyasztásán kívül másra alkalmatlanok. Még szerencse, hogy éték- és italkóstolók a hercegi udvarban.

**Elmer gróf** Tisztaságmániás udvari ork, küldönc és futár, szintén hasznavehetetlen.

**Erthan Talerton:**

A problémamegoldó az örök fregoliember, a mindenkori, klónkádiban kinevelt, szupertáp, váltott kasztos, szerafista, bélyegekkel, tetkókkal felpimpelt hercegi fejedelmének sidekickje, a mindig aktuális Bond Felix Leitnere. A történetek idején az aktuális top fejedelmének épp nyoma veszett, így neki kell a rengeteg erején felüli melót megcsinálnia vagy megcsináltatnia.

Tősgyökeres erioni, egy erv kalandozó és egy helyi polgárlány frigyéből született. Apja sokat volt távol, de mikor itthon érte a sors akkor próbálta átadni élettapasztalatát és tudását egyetlen fiának. Ez legtöbbször hosszú, gyakorlással töltött órákat jelentett melyek alatt a gyermek Tony megtanulta megvédeni magát és hogyan használjon fegyvereket, kössön be egy vérző sebet. Apja arra készítette, hogy amint eléri a megfelelő kort vele mehessen, de erre végül nem került sor, mert az egyik küldetéséről nem érkezett vissza. Komor kalandozótársai csak egy tömött zsákot hagytak vigaszul, mely a következő évekre eltartotta a családot. Talerton megragadta az alkalmat, amiben édesanyja is támogatta, és jelentkezett a sigranomói egyetemre, hogy az onnan felvértezett tudással hivatalnoknak mehessen. Sajnos a pénz nem tartott ki a képzés végéig, vissza kellett térnie munkát keresni. Ebben segítségére volt újdonsült nevelőapja, aki alvilági kapcsolatokkal is rendelkezett és pont kapóra jött neki egy írás és törvénytudó fiatalember. Itt szép karriert futott be, mint tárgyaló és segéd, rengeteg kapcsolatra szert téve. Hamarosan híre ment a városban, hogy tőle szinte bármit meg lehet szerezni, legyen az információ vagy áru. Ügyesen csinálta, mert legtöbbször csak közvetített.



Így adódott, hogy a hercegi szükségletek is hébe-hóba megoldásra kerültek, majd felvették az udvarba állandó foglalkoztatásra és megkapta a hercegi problémamegoldó címét.

Szereti a kényelmet és luxust, amibe az udvarban került, mert a hosszú évek alatt (mások által) végzett munka gyümölcsének tartja, amit megérdemelt. Általában másokkal dolgoztat, Ő maga csak pókként gubbaszt a hálója közepén és rángatja a szálakat. Nála a hatékonyság a jelszó, tehát minél kevesebb erőbefektetés és áldozat árán érhesen célt, de amennyiben az optimális megoldás emberéletet követel (ami nem az övé) akkor nem habozik ezt az árat sem megfizetni. Sajnos jelen helyzetben nem engedheti meg magának ezt a luxust, mert kevés információval és túl rövid határidővel dolgozik...

A középkorú jókedvű nemesúr képe ne tévesszen meg senkit, a mosoly mögött legalább annyi titok rejtőzik, mint a díszes sétabotjában. Akkor se kell féltetni, ha saját életét kell védje, mert pusztá kézzel is képes ölni és emellett ügyes kardforgató, az említett bot pedig egy kardpengét és egy méregfiolát is tartalmaz...

**Boriana:**

Boriana egy közel 1000 éves elf, a mindenkori herceg (vagy hercegnő) első szobalánya, akinek szent feladata, papnóként, Ellana nevében a hercegi család zsenge bimbóit vagy bimbettáit bevezetni a testi szerelem örömeibe. 800 éve, mikor a da Vinielek kerültek hatalomra, akkor állt be a szolgálatukba.

Emellett Borianának több feladata is van, a szobalányság persze csak titulus, arra ott vannak az igazi szobalányok, az ügynökei járják északot és a délvidéket, kulturális érdekességeket keresnek, amiket ő trendsetterként bevezettet Erionban, ha jónak látja, és úgy, ahogy jónak látja. Ezzel az a célja, mint az elmúlt sok száz évben, hogy a kyrvérű nemesség versengését (kyr hit vagy pyarr hit legyen) a művészet mezsgyéjére terelje. A művészet ugyanis "szép" dolog, ami miatt nem ölünk, így amíg a nemesek a művészetben, trendeken, pyarr vagy kyr kulturális vívmányokról vitatkoznak egy kupa akármellett a fehér homokos, naplementés tengerparton, addig se árnyháborúznak meg párbajoznak.



