

# A TRYCHASS-EREKLYE

VERSENYMODUL 7. TSZ-RE

ÍRTA: Kalandmesterek Ezüst Rendje  
HELYSZÍN: Tarin, Narekh városa, közel Erenhez



Készült a 2005. évi bábolnai Dungeons&Dreadnoughts  
táborra

© Kalandmesterek Ezüst Rendje 2005.

Minden jog fenntartva, beleértve az egész vagy részletek  
bármilyen formában történő reprodukálásának jogát!

## Hangulatkeltő novella „Prolóógus”

Ki akartunk kötni ma. Erre emlékszem. - Pff! - Valaki a mellkasomra tehénkedett, én vizet köptem. Jaj, nekem! - gondoltam. Akkor az öklendezés még hátra van.

Egy sziklán feküdtem. A lovag hosszú, csapzott haja lógott az arcomba, szemében félelem, hogy mégis megfulladtam.

Testem kiszáradt, talán élek. Nem tudtam. A lovag felcipelt a dombra. Másik kezében a roppant hordó, amiben vértjét a partra úsztatta.

- Hát magadnál vagy, félelf!

Immár én is ezt hittem magamról, sőt azt is észrevettem, hogy amit dombnak hittem, egy magas sziklafal volt. A uwelita pont a szélére tett le, odáig bírt. Lenéztem; kicsi híja volt, hogy bele nem zuhantam a hideg vihar felkorbácsolta tengerbe. Megint elájultam.

- A Szépek közül való, ki fogja bírni.

- Szép a fenéket.

Két nő vitakozott a fejem felett. Még ájulást színleltem, kíváncsi voltam, mennyire bízhatom bennük. Ha már idáig elhoztam őket, ne a végén bukjunk meg. A végén voltunk egyáltalán?

- Nocsak, felébredtünk? Engem nem versz át! - Lebuktam. Az első nő, a dallamosabb hangú belesöpörte a hajamat a szemembe, az orrom is viszketni kezdett. - Ne akarj te lenni a második férfi, aki hülyének néz!

- Második? - kérdeztem nevetve. Végülis éltem, akár nevettem is. Krízis utáni nevetés. Volt valami ilyesmi. Nekem tökmindegy.

- Az a barbár emberállat esküdözött, hogy kihozza a partra a kurvát.

- És nem sikerült?

A nő, a toroni vezetőnk, közelebb hajolt, hosszú, fekete haja eltakarta a szemeit, amiben mintha huncutság bújt volna el.

- Sose ismerné el, de nekem kellett kihúznom a partra.

- Gyenge vagy te ahhoz, leány!

Az arcán látszott, hogy kedve lenne megmutatni, hogy tévedek.

- Túl világos van ahhoz, hogy kérkedjek.

Összekaptuk magunkat, már teljesen kivilágosodott. Egy fjord magas partján voltunk, Nyugat felé pásztortüzek látszottak a Pengék havának hűvösében. A tájat a távolban, a domboldalon álló erőd - az úticélunk - uralta. Kicsi volt, nem ostromra volt építve és nem is seregek lakhelye gyanánt. Öregtornyához kő lakrész tapadt, körülötte gazdasági épületek. Mögötte, tudtuk, kimerülőfélben lévő aranybánya lejárata. Talán ott tartják fogva.

Lábai előtt legelő, s egy kis falu, a dombokon erdő. A faluba be kell majd mennünk tudakozódni.

Valaki fölém tornyosult. A lovag. Vonásai megkeményedtek, átszellemült arccal csak annyit mondott:

- Ideje folytatni a bosszút!

- Vagy talán bosszút állni a személyzetem! - replikázott a nyafogós hangú, Seliana.

- Miért? - kérdeztem rosszat sejtve - Mit tett a legénység?

- Magára hagyta a hajót, velünk együtt. De sajnos nem tudunk bosszút állni, pedig a uwelitán látom, hogy ha lenne száraz pergamenünk, már fogalmazná a kérelmet rendjének az új bosszúról!

- Nem tudunk? - kérdeztem - tudtam, kicsit butának tűnhetek - a lányt, akit máris jobban kedveltem, mint a kurvát.

- Friss kereszték állnak a parton. A legénységet már éjjel kivégezték. Barátságos. - szólt a bajsza alól a bosszúálló, akinek jobb szeme volt az ilyesmihez.

- Leány! - szóltam erre.

- Melyikünk?

- A becsületesebb. Hogy kerülhetjük el ezt a sorsot?

- Ha olyanok leszünk, mint a rettegő kutya.

- Ha ez az ára, így teszünk. Lovag?

- Ha ez az ára, így teszünk!

Végignézttem szerencsétlen csapatomon. Tapasztalt lóköttők, mégis, így együtt olyan félszegek. Oseon, a toroni nő lénye homályos nekem, csak azt tudom, hogy megbízhatom benne. Az Örök Bosszú Lovagja szállfaegyenesen állt, hagyta, hogy a nő ellenőrizze és felmérje maradék felszerelését.

A magas homlokú barbár épp a tengerből próbált újabb maradványokat kimeríteni - hiába. Izomagyúnak tűnik, de mégis, odabent van valami. "Megérett a káposztalé!", így mondta.

- Egy napi kaja, néhány fegyver.

- Nekem az íjuskám is elázott, hiába csomagoltam be. - bólintottam. Megláttam a nőt.

A bögyöstől a hideg is kiráz. Ha hibáztam bármit is, mikor megszerveztem törp barátom kiszabadítását, az nem a hajón átmulatott utolsó éjszaka volt, hanem a féregpiccsa elhozatala. A korg pénzért és nőért dolgozik. Márís köveket őrl a lány, a porokkal púderol, egy vörössel a szeme környékét élénkíti - néhány perc, és akár az udvarban is megjelenhetne. Kényes ribanc. Márís sóvárgóan néz a vár falaira. Mégiscsak falak, bent kandallóval, étellel...

Elindultunk a faluhoz. Csöppnyi, fehérre meszelt vályogházak, lyuknyi ablakokkal, az udvarok körül magas, korhadozó palánkkal. Csupa sár volt minden. Ami kis hó itt lehetett, azt is szétverte valami hideg zápor. Az ablakokba odaképzeltam a virágládákat, de (még?) nem volt ott semmi. Barátságatlan volt, vagy csak én akartam annak látni? Mindenesetre a korgot elküldtem az erdőbe kódorogni meg nézelődni egy kicsit. Remélem, egy ágat sem tör le, egy mókushoz sem nyúl hozzá. Mégis, nem akartam lelombozni a toroniakat, hogy hátvéd nélkül, teljes csapattal vonulok be a faluba. Nehogy az a meglepetés érje őket, hogy tunyább vagyok, mint amire távcsövük képe alapján számítanak.

Elsétáltunk egy szakadt koldus mellett, Oseonnal egyezkedtek valamit, aztán odaértünk a kocsmához, ami így reggelre is kinyitott egy körre. Ölnyi fatörzsekből építették fel, talán..., talán kétszázéve is már. Igaziból az nem is olyan nagy kor egy *fa* épületnek. Trukhan meg tudná mondani.

A mérföldekre levő tenger felé szeles terasz nézett, de az most szinte el volt barikádózva. A szobákban egy gyertya sem égett.

- Ha bemegyünk az ivóba - mondta Oseon, és ujjával megfenyegetett -, végig legyen lesütve a szemetek! A küszöbön mindenki álljon meg, hajoljon meg balra, előre és jobbra, külön a csaposnak, és ha van bent esetleg valami egyenruhás, akkor neki is! Ennyi talán külhoniaktól elég lesz.

- Mi *egyéb* kellhetne még?

- Bárki legyen is odabent, te azzal legfeljebb térden állva beszélhetnél - szólni persze nem szólhatsz - de ha van ott egy katona, pap, vagy bárki, aki egy kicsit is több szennyes parasztnál, azelőtt hasra kéne vetned magad és orrodát a földbe dugnod!

- Maradjunk a tudatlanok változatánál!

Gond nélkül bementünk. Csak egy egyenruhás volt, de borzas fejét az is az asztalon támasztotta. Valószínűleg még az esti nyitásból maradt itt, vagy talán a keresztavató után tért be.

Kísérőnk úgy terelt össze bennünket, mint valami rossz nevelő a reábízott emberkölyköket az Erionban tett kiránduláson. Egy, a döngölt földpadlón a sarokban álló, hatalmas hordó felé bökött.

- Közbor - mondta - ingyen van, az üzlet fellendítése végett. Igyatok! Ezzel jelezzétek, hogy mindazon vendégszeretetre igényt tartotok, ami egy helyit megillet! Bátran!

A helyi szőlőlé-különlegesség borzalmas volt, de ezt nem mertem kimutatni. Akárha fenyőgyantát erjesztettek volna meg. Bár könnyen lehet, hogy a hordó volt valami ócskább citrusféléből.

Nekünk csak annyi dolgunk volt, hogy igyunk. Oseon viszont csodákat művelt. Amolyan csendes csodákat.

Leült egy férfi asztalához és beszélgetni kezdett velem. Halkan, nehogy bárki kifürkészhesse. Sűgva. Én se hallottam. Ezek mégis meghallották. Megjijedtem, de aztán mégse történt semmi.

Köré gyűltek az emberek, ő beszélt, és okádék füsttel telepőfékelte a helyet. Aztán álmos csend ereszkedett a helyre.

Áhítat.

Majd még fertályóra eltelt, kedélyesen szót váltott mindenkivel, a kocsmáros gyümölcssteával kínálta - aztán felállt és visszajött hozzánk. A férfiak, szerszámaikat felkapva, sebesen sorjázta ki a ajtón; mentek dolgozni. Mindük biccentett.

Kis félelemmel kérdeztem meg:

- Mi volt ez?

- Menjünk, út közben elbeszélélem.

- Hová?

- Valahol a falun túl.

Elindultunk.

- Van ezeknek a toroniaknak egy elfeledett istennőjük, az Árnyékúrnő.

- Morgena - nyögte közbe egyszerre a lovas s a kurva.

- Állítólag újra felbukkant, papnői a birodalmat járják, mint a khótorr-papok, de ők térítenek. Mivel ezek még sosem láttak ilyet, előadtam a térítés előtt puhatolozó papnőt, gondosan felfedve kilétemet. Ők pedig nagyon szívesen válaszoltak egy kedves papnő kérdéseire kíváncsiságuktól hajtva, de persze gondosan hangsúlyozva, hogy itt nincs szándéka téríteni, hisz mindenki a Háromfejű fanatikus híve - nem ért meglepetés. De sietnünk kell.

- Miért?

- Hibáztál tán? - kérdezte a lovas, aki már napok óta nem aludt rendesen.

- Addig nincs baj, ameddig valamelyik Tharr-papnak a fülébe nem jut a hírem.
- És az mikor lesz?
- Egy-két napunk van.

- Irgalmazz, ott jö az a tahó! - mutatott a falu határánál kibontakozó izomköteg felé a kurva. Valóban, kacszázva rohant felénk a korgunk. Csípője kicsit minden lépésnél kitért jobbra - megszokta, hogy ott lifeg nehéz kardja, de az most biztonságosan fel volt szíjazva a Bosszúálló hátára.

- Láttam őket! - mondta, mikor már elég közel ért. - Csakugyan, a bányában dolgoznak!  
- Láttad Trukhant?  
- Láttam egy törpét, lábai összeláncolva, kezében rajzok... Rab emberekkel együtt terelték le épp egy barakkból a bánya száján át, az a barakk... Pont olyan volt, mint lfinben a Piacon...

- Vigyél oda!
- Igen! - mondta, és kocogni kezdett, én utána.  
Két kar megragadta a vállaim.

- Maradj! - szólt Oseon parancsolón. Kacsói keményen tartottak. Szívem zakatolása tovább hangosodott, majd valami hűvösség áradt szét bennem, ahogy lassan megnyugodtam. - Tervezés, emlékszel? Semmi hirtelenség. Emlékszel?!

- Emlékszem! - nem mertem hátrafordulni. Félttem a szemébe nézni annak a nőnek, akiben akkora erő volt, hogy ily könnyen visszatartott. - És mondd, mit láttál még, Zuhar?

- Nem sokat, de szereztem helyi ruhákat még!
- Mégis kitől?
- Egy Korlan nevű férfitől. Az előbb még ott feküdt, nil!
- Majd visszaküldök valakit értük, most megyünk! - mondta a nő. Aztán a fülemhez hajolt:
- Ez a barom minden aranyát odaadta egy koldus üres ígéretére. Ne mondd meg neki, mert begőzöl!
- Értem. - Csak ennyit tudtam kinyögni.

Felülről közelítettük meg a barlang bejáratát, felülről. Sűrű erdő segítette a dolgunkat. A rabok területe palánkkal körbe volt kerítve, volt néhány őr is, de elsöre nem tűnt veszélyesnek. Kicsit gyanakodtam.

- Kevés őr. - jegyezte meg Zuhar is.  
- Könnyűnek látszik, de akik odalent vannak, jól vannak elhelyezve. Akár rejtegethetik is az öröket, a vár pedig közel, onnan is jöhet erősítés. Körültekintőnek kell lennem a bosszúval.

- *Neked* egész pontosan mi is a terved? - kérdeztem.  
- Az ikertestvére annak, akinek a bosszúját most magamra vettem, odabent raboskodik. Először kihozom onnét, és utána majd vele kiagyaljuk, hogy mi legyen. Csak éjszaka érdemes támadnunk.

- Akkor is számítanak rá! - figyelmeztetett Oseon.  
- De nappal lent lehetnek a bányában!  
- Rendben, akkor éjjel. - sűgtam - Én csak megismerem a barátomat, de vajon Te megismered-e ezt az ikret?  
- Talán. Láttam a testvérét, nem is kevészer.  
- Az elég lesz. Majd legfeljebb megkérjük őket, hogy amelyikük a yankari nemes, az tegye fel a kezét, mert kiszabadítanánk.

- Sokan fogják feltenni a kezüket.
- Azért a szőrös arcú ogárokat kizárhatjuk. - gúnyolódott a barbár.
- Akkor szabadítsunk ki mindenkit! A zűzavaron kívül más segítőnk amúgy sem lehet.

Kiszáradt fűszálak meredtek az égbe a bokor körül, ami mögé elbújtunk. Az egyik tövisre egy kövér, sárga begyű madár szállt. Leszakított egy korai rügyet csőrével, és megette. Énekelt is egy kicsit, majd tovaröppent.

- Nekem hiányérzetem van.
- Órjáratok?
- Igen.
- Szerintem nagyobb körben dolgoznak. Nem feltételezik, hogy bárki idáig el tudna jutni.
- Dehát a faluban is voltunk!
- Nem akarom tudni, hogy azóta miért nem kaptak el. Félek a választól.

Már sötétedett, mikor eljött az időnk. Feküdtünk, erőt gyűjtöttünk a majdani támadáshoz, csak egyikünk őrködött, a többiek némán heverték a pokrócaikon. Ekkor zaj támadt. Kiabálás a bánya körül. Az őrünk - Selina - szóhoz sem tudott jutni a döbbenettől, csak egy szemhunyásnyival később szólt, hogy mi zajlik odalent. Először azt hitte, lázadnak a rabok.

- Az lehetetlen, rabok nem lázadnak. - jelentette ki Oseon, és felemelkedett. Odalent katonák rohángásztak a palánkok mögött - én már egy fa tetején gubbasztottam - majd az erőd felé indultak, rohanvást. Alig néhányan

maradtak ott. Fentről mindent láttam, amit látni lehetett, de ötletem se volt, hogy mi ment végbe. Lenéztem, kérdően a lovagra pillantottam, aki bólintott. Már indult is, de én még Oseon arcára is kíváncsi voltam. Nem lepődtem meg, mikor döbbenetet láttam benne.

- Itt a lehetőség. - mondta ki, de addigra már Zuhar is a uwelita nyomába eredt. Lemásztam a fáról.

A palánk alá értem, nyilpuskámba már belehelyeztem az első halálos lövedéket. Egy őrtorony aljához siettem - inkább erdei magaslesre hasonlított. Céloztam, hogy mint a toroni viadalban a stratégiával, végezzek a poszttal. Mire kioldottam volna, valaki fentről már le is hajította a tetemét. Egy vigyorgó fej jelent meg. Átvetettem magam a kerítésen és felkapaszzkodtam. Majd a toronyból osztogatom a lövéseimet.

A barakk egyetlen bejáratát két oldalról vettük be. Oseon odasettenkedett, majd a sarok mögül előugorva az őrnakába döfte pengéjét. Mire a másik őri riadt, a lovag már ketté is szelte. Az épület mögött sétálgatóval egy lövedékelem végzett. Az ajtó hamarosan nyitva állt. Engem pedig leütöttek.

- Szép mentőakció, mondhatom! - zsörtölődött a törpe, mocskos szakállán sör ömlött végig, miközben magamhoz tértem. - Drága barátom, eljössz értem, kiszabadítasz - amiért egyébként hálás vagyok, még ha örülség volt is - erre hagyod magad fejedobni egy sziklával!

- Milyen sziklával?

- Egy háromlatos gránittömb volt, ha ennyire érdekel. Valaki megdobott odafent a toronyban. Úgy kellett visszamennünk érted, azt hittük, mikor felnéztünk, hogy már le is léptél. Később vettük észre, hogy nem vagy meg.

- Huh! - kapkodtam levegő után - Inkább hadd öleljelek meg!

Kisebb szemlét tartottam. Trukhan kalauzolásával egy-egy pillantást vettem a velünk maradt kiszabadítottakra a táború fénye mellett.

- A legtöbben toroni gyilkosok voltak - futottak innen, ahogy a lábuk bírta. - mondta Trukhan - Nem érdekelte őket, hogy az a liba elengedett minket. Persze, bármikor meggondolhatja magát, lehet, hogy csak az apja halála feletti öröme hatott ilyen pozitívan rá, és reggelre jóindulatának nyoma se marad, hanem szívébe visszatér a számítás. Ő Jakub, ügyes gyerek, hátulról lekapott egy őrt.

- Hogyan kerültél Toronba?

- Ide küldtek, de aztán a Bakpápa keresztelte utamat, és hirtelen úgy kellett gondolnom, a bányarabság Toron egy barátságatlanabb vidékén jobb, mint bármi egyéb választásom!

- Frappáns. Talán ki is tudsz vezetni minket innen?

- Nem valószínű, hogy szükség lesz rá.

- Valóban nem, barátom! Emlékszel a fejszémre?

- Hasítóra?

- Igen. Kobzatlan éppen most próbálja visszaszerezni.

- Kobzatlan?

- Minden este énekelgetett, miközben úgy tett, mintha a kobza ott lenne a kezében, de csak a levegőt markolta - meglepően valóságosan.

- És most mégis mit csinál?

- Visszaszerzi a kobzát és Hasítót. Majd reggel jön.

- Egyedül ment?

- Nem, az úrnővel kézenfogva távoztak.

Az árnyak megelevenedni látszottak. Sokan voltak, összesűrűsödött körülöttük a világ. Minden zajos szürkeséggé olvadt szinte. Fejemet kapkodtam, de nem láttam semmit. Szinte hipnotizált a kavargó, szürke füst, magával ragadott, és most már én is pörögtem vele.

Csővé szűkülte és alagúttá hosszabbodott. Zuhanni kezdtem benne, csak hogy egy másik, füstlányok kezeiből font helyen bukkanjak ki. Minden sötét volt, valójában nem láttam a füstöt. Csak tudtam, hogy ott kavargó. Társaim kőszobrai álltak mellettem, rezzenetlen. Jobbra, majd balra kaptam a fejem, de misem változott. Fény villant. Sötét volt. Nem fény volt, csak valami, amit látni lehetett. Egy képeret. Saját magam rajzát láttam benne, torzan, elkenten - mint egy magamfajta festő műremekét. Magamat festettem le. A kép elébem állt.

Átléptem rajta, és felébredtem.

Később Oseonnal beszélgettem erről.

- Szerintem mind ezt álmodták. Én is, te is, Zuhar is - ő már álmában elmondta. Erős az elméje, meg kicsit másképp is jár, ami belejutott, nem rekedt odabent.

- És mit jelent ez?

- A tükörkép büntudatot.

- Erre lehet is okom. Szegény Trukhant elég ideig hagytam raboskodni. Szokatlanul csendes. Keveset

zsörtőlődik.

- Nem muszáj megijedned ettől. Most már jól vagytok.
- Mi volt a füst? Az árnyék?
- Hangulatkeltés.

\* \* \*

- Szóval volt némi viszálykodás! - mondta a szőke nő, aki fegyveres kísérettel érkezett a bányához, mikor már majdnem eliszkoltunk. Rendkívül fiatal volt, de látszott rajta, hogy most ő a családfő, ami furcsa, mert egy nappal korábban még egy hájas vénember jelenlétében hallgattak ki... - De maguk legalább megtartották, amire fizettem. NE MERÉSZELJEN FELNÉZNI!

Az üvöltött parancs a hasonfekvő törpének szólt, aki szemügyre kívánta venni a felette ágaskodó gyalogost. Ekkor úgy döntöttem, hogy felemelkedem.

- Mit merészelsz?

Nem riadtam meg Haina szikrát szóró szemeitől, inkább belenéztem a legmélyükbe.

- Csak tisztelettel meg szerettem volna kérdezni, hogy az édesapja hogy van. Mint az önök szövetségét és nemesembert, ez érdekel egy kicsit.

- Szóval nemes? És mégis... - a nő lenézett a földre, majd egy másik tekintettel vissza a yankarira - És apám ide záratta be? Mivel kárpótolhatnám?

- Nem szükséges. - léptem mellé - Csak hívjon meg egy teára, ezeket a bátor embereket pedig engedje útjukra!

- Egyébként is ezt tettem volna. Apám szinte bele volt szerelmesedve ebbe a férfiba itt és tudományába - mutatott egy, a földön fetregő, északi férfiba -, pedig csak kolonc volt a nyakunkon és szégyenfolt a családi lobogón. Ideje volt megszabadulni tőle, és ha egy sikeres rabszabadítás során történik mindez, aminek a hibáját természetesen nem fogom hagyni, hogy megismétlődjön, erre pedig meg van a lehetőségem, hiszen a hiba okozója, messire Rhan yd Ovieran is meghalt a támadásban... És tényleg így történt.

- Felállhatnak! - szólt egy szőke katona, valószínűleg a nő testőrparancsnoka, mivel igen közel állt Hainához, szinte érintette a zöld selyemruhát. A nő és kísérete visszaindult, én velük. A testőr kezét nyújtotta a hölgynek, de az elutasította. Az enyémet fogta meg helyette.

Nem bírtam aludni. Sötét volt, kellemes idő is, mégse bírtam. Nem mertem.

A tükör keretét nézegettem. Párszáz éves keményfa keret volt, egészen a feketeségig sötétbarnára pácolva. Hibátlan mestermunka volt, a díszítés minden rovátkája gondosan metszve. Illetve, nem volt hibátlan, mert egy könyéknyi darabja hiányzott. Az illesztésen látszódott, hogy a keret egy reprodukció, amit azért építettek, hogy az ősi maradvány ismét funkcionálhasson. A keret magjául szolgáló ősi maradvány hiányzott.

A tükör keretét néztem, a tükörbe nem mertem bepillantani. Tudtam, hogy mit látnék benne. A tükör és én között egy szőke nő aludt. Fiatal volt, kíváncsú volt, még eszes is - mégse akartam látni a tükörben az arcát. Ránéztem, haja eltakarta előlem, de a tükörben látszódná.

Toron nem való már nekem.

- Elhoztad Hasítót? Trukhan szerint mindünket hazaránt a mágiája! - mondta a tisztáson a félelf, akit már előző este is segítettem cipelni.

- Itt van a zsákomban. Itt a hangszerem is, valamint a hölgy (de ő már nem a zsákomban, hanem itt mellettem), Aliana!

- Ő minek? - kérdezte Oseon érdeklődve, Salina kígyóként sziszegve.

- Kedves lány. Kedvesebb, mint ez az új szőkeség. Kétszer is hozott nekem enni, miközben raboskodtam. Itt viszont nem volt maradása.

Bárd csattant a kalodán, ahová elébb Alianát zárták. A volt szerető szőke feje a porba hullt.

*Bp., 2005.08.02.*

## Röviden a törpékről

Ahhoz, hogy megfelelő hangulatot tudjunk teremteni a mesélés alatt, mindenféleképpen szükségünk lesz egy apró, átfogó írásra a törpék életmódjáról. E modulban kétszeresen is fontos lesz, hogy elkapjuk a megfelelő hangulatot, mely nagyon sok pluszt adhat a játékhoz és annak megítéléséhez is. Figyeljünk a részletekre és mindenre a játékosok környezetében. A törpék is ezt teszik. Az életük meghatározó mozgatórugói a részletek és a tökéletesség és ha hitelesek szeretnénk maradni, akkor mindenféleképpen ezt a hangulatot kell visszaadnunk a játékosoknak. Érezzék, hogy egy idegen világban vannak, mely számukra szokatlan, keveset hallottak róla és eddig egyszerűnek gondolták. Eddig! De nem az! Az eltöltött napok alatt egyre jobban szembesíteni kell őket a törpék összetett társadalmával, családszeretettel, szemérmességükkel, iszákosságukkal, és harci szellemükkel. Számomra az jelentené, hogy sikeresen zárult a mesélésem, ha a játékosok megismerhetnek valami olyat, ahol eddig talán nem jártak, nem játszottak. Ha elismerően bolintának és azt mondanák, igen ez érdekes volt, ennyi újdonság, ennyi érzélem... Valahogy ezt kell nekünk átéreztetni velük. Hát hajrá!

Akkor jöjjön néhány adalékanyag, mely segíthet minket a gördülékeny és élvezetes mesélésben.

A törpék társadalmának felépítése könnyen felvázolható, de alapjában véve elég bonyolult és kusza. A Tarini törpéknek három törzsük létezik, melyek valamilyen szinten környezeti határokat is jelentenek az országban. A történetünk szereplői a Dabbib törzsből származnak, kikre jellemző a vörös, vörösésbarna szőrzet, elnagyolt arcvonások, ezenkívül kedvelik a színes ruházatot is. Hadijelvényük a csákány, melyet előszeretettel jelenítenek meg szinte mindenhol. Tarin hegyeinek keleti és déli oldalának "tulajdonosai" és emiatt sokszor csatáznak ork portyázókkal. Nagyon sok kézműves él közöttük és e törzsre a legjellemzőbb, hogy eme portékáikat más országokban értékesítik. Városaikban számos kohó és kovácsműhely található, ahol leginkább használati tárgyakat állítanak elő.

A törzsek klánokra tagolódnak, melyeknek az élén a klántanács és a klánfőnök áll.

A klánokat tovább bonthatjuk daugokra, melyek nemzetségeket jelentenek, ezek nem feltétlenül csak rokoni szájakat jelentenek, hanem hasonló szakmabéliek szövetségét is. Eme daugok élén a Dóg áll, aki sokszor a leghozzártóbb törpét jelenti a nemzetségben. A legkisebb egység pedig a Saggad, azaz család, mely már valóban a szó valódi értelmében is családot jelent, ahová a legidősebb törpe leszármazottai tartoznak. Bár mivel a törpék családon belül szinte sosem házasodnak, így ezek a saggadok eléggé kuszák és kiismerhetetlenek lehetnek egy külhoni számára.

Törzs (Dabbib)	Klán (Sabbi)	Daug	Saggad (család)
500000	12000	1000	200 /fő

A következő adatok csak SZVSZ:

- 1 klán = 10-15 daug
- 1 daug = 5-6 saggad
- 1 törzs = 30-40 klán

E szerint, mint a Summáriumban is írva vagyon Tarin lakossága kb.: 1,5 millió törpe.

Ezeket az adatok igazából csak érdekességnek írtam, remélem használhatóak.

A modul egy klán területén fog játszódni, mely a fentiekből kiderül, nem kis lélekszámot jelent. A klán feje tehát a klánfőnök, akit a klángyűlés választ meg. A klángyűlést általában minden fontosabb döntéshozatalkor összehívják és csak a téma megvitatása után egyhangú álláspont mellett hoznak határozatot. A klánfőnök mellett fontos posztot tölt be a kincstárnok, aki rátermett gazdasági érzelkeivel szokta elnyerni e címet. Ezenkívül rendkívül fontos feladata van a fegyvermesternek is, aki a legjobb harcos szokott lenni a klánban. Az ő feladata, hogy mindent tudjon ami az adott városban történik. daugok és saggadok területei, fontos események, érkező idegenek, esetleges bűnesetek. Egyfajta "seriff" szerepét tölti be.

*A törpék életének legfontosabb szentsége a család. Ez mindenki és mindenek fölött áll. Mondhatni ezért élnek, ezt védik, ezt építik. A család az életük értelme. Egyszer választanak feleséget a törpék, de az egész életükre szól. Egy özvegy semmiképpen sem fog újra házasodni Hatalmas széken, ha egy törpe családja szétesik, széthullik elváltak és ilyenek elő sem fordulnak, de ha mégis, akkor arról az esetről városokon átívelő pletykák és szóbeszéd hangzanak el, sőt egy ilyen tettel még a Klánfalra is fel lehet kerülni. Ez az erőteljes vonzódás a család szentségéhez tán azzal is magyarázható, hogy a törpék nem túl szaporák. Egy törpe nő életében maximum két-három gyermeket képes kihordani, ami életkorukhoz képest nem túl sok. És egy ikerszülés hasonló legendákkal szolgál, mint egy válás.*

*Tán egy ember számára furcsa lehet és érthetetlen, hogy a törpék sosem veszekednek? Sosem csábulnak el? Erre az a magyarázat, hogy ők nem feltétlenül párjukba a legszerelmesebbek, hanem a családba és annak történelmileg és társadalmilag megalapozott szentségébe. Ezenkívül a nőket és öregeket nagy becsben tartják Tarin tárnáin belül. Egy házban ahol egy család él (papa, mama, gyerekek, unokák) mindig az asszonyé (családanya) a végső szó, ami előtt még a legnagyobb bajnokok is behódolnak. Ha tehetik mindig együtt étkeznek és nagyon sok családi "programot" szerveznek, hogy minnél több időt együtt tölthessenek.*

*A törpéknél nincsenek társadalmi tagolódások. Nincsenek nemesek és parasztok. Mindenki egyenlőnek születik és általában az is marad. Kivétel talán a királyi és hercegi familiát jelenti. Bárok, grófok, udvarnokok ugyan vannak, de ezek a posztok általában csak a külhoniak részére lettek kitalálva, hogy könnyebben beazonosítsanak egy diplomácia küldöttséget.*

*Szövetségeknek (hadd-ok) hívják a törpék a legegyszerűbb kis szóbeli megállapodást (freh) és a komolyabb üzleti összefogásokat, de akár a házasságkötéseket (daár) is, melyeket már tanúk előtt, vállveregetéssel, öleléssel kötnek meg. Ezen haddokat megszegni, felrúgni hatalmas bűn, amit persze semmilyen törpe nem engedhet meg magának, hisz akkor kirekesztetté válik.*

*A törpék nagyhangúak, szeretnek szórakozni, inni, mulatni, de nagyon szemérmesek. Olyan még véletlenül sem látható, hogy egy törpe pár, nyilvános helyen csókolódzon. Nagyon ügyelnek arra, hogy szerelmük csak rájuk tartozik és senkinek nincs hozzá köze. Az idegenekkel szemben gyanakvóan, de ugyanúgy az új, ismeretlen dolgokkal szemben is. Ez történelmükből fakad, ahol sok megpróbáltatáson mentek keresztül.*

*Egy törpe férfi mindennapjai általában ugyanúgy telnek. De ők ezt szeretik. Szeretik a nyugalmat, a kiszámíthatóságot, a rendszerességet, a rendet, tisztaságot. Reggel felkelnek, megreggeliznek, elmennek dolgozni a munkahelyükre, addig az asszonyokra a házimunka marad. A gyermekek játszanak, vagy iskolába mennek. Majd késő délután újra mindenki együtt van és együtt töltik el az esti vacsorát is, ahol megbeszélik a nap eseményeit. Este pedig együtt hajtják álomra a fejüket, hogy erőt gyűjtsenek a következő ugyanilyen naphoz. Éjszakai bulik, tivornyák egy családos törpénél elképzelhetetlenek. Kivételt az ünnepek jelentenek, melyeket azonban nagy lelkesedéssel várják a családok, mert ilyenkor lehetőségük van arra, hogy eleresszék magukat, "lazuljanak", jól berugjanak és mégis úgy hogy együtt van a család. Akár éjszakákon átívelő vígasságok is előfordulhatnak, ahol aztán hatalmas tömeges táncokat járnak el és mély dörmögő hangon bor- és köszöntő dalokat énekelnek. Egy ilyen ünnep alkalmával a család minden tagja jelen van, legyen az a kisgyermek vagy akár az agg családfeje. A fiatalok ilyen alkalmakkor szoktak ismerkedni egymással és sokszor életreszóló szerelmek is kialakulnak.*

*A törpék személyisége emberi szemmel könnyen behatárolható és jellemezhető. Sokan azt mondják, egyik törpe olyan, mint a másik. Mogorvák, zárkózottak és nem éppen barátságosak, ám ha valaki egy kicsit is jobban megismeri őket, akkor rájön, hogy nagyot tévedett. Bár igaz az, hogy jónéhányukra jellemző, hogy állandó pesszimisták, mely méltán népszerű szállóigéikből is kiszűrhető: "Még a legtisztább égbolton is van egy felhő" vagy "Minden fejsze éle kicsorbulhat". Ezenkívül minden törpe szarkasztikus valamilyen mértékben: "Jaj de jó, hogy újra el kezdett esni az eső, már éppen megszáradtam". Montoton életükbe tán a szerencsejáték az, ami színt visz. Ha nagy ritkán egy fárasztó nap után eljutnak a kocsmába, ahol egy*



*órácskát a kockának, kártyának, vagy bármi más szerencsejátéknak szentelhetnek, akkor ez számukra hatalmas örömet és kikapcsolódást jelent.*

*Minden törpe tudja, hogy egész életében magával hordja saját homálytestvérét, aki megpróbál felülkerekedni értelmes és nyugodt életén, hogy magával ragadja és a rosszba, a romlásba kényszerítse. E homálytestvér még Bul-ruurig homálytestvérétől ered, Surgótól, akit Bul-rurignak sikerült kiszakítani lelkéből és egy fegyverbe börtönözte. Veszélybe azok a törpék kerülnek, akik akaratgyengék és nem képesek legyőzni a homálytestvér hívását. Előfordul, hogy elcsábulnak és áttérnek a "sötét oldalra". :-) De akinek a lelke tiszta, annak a küzdelem is könnyebbé válik. Ám sajnos vannak törpék, akik egyáltalán nem szeretnének küzdeni a gonosz ellen, sőt elkötelezett hívévé szeretnének válni. Ha ez kiderül egy településen, akkor minden bizonytalansággal kirekesztetté válik a közösségből. Ilyenkor a hasonló hittársúak megpróbálnak közösséget, klánt létrehozni és tevékenykedni saját belátásuk szerint.*

*Jegyzet*

## A régmúlt eseményei

A Trychass-i fa az o'Grandel család ősi ereklyéje. Mintegy kétszáz évvel ezelőtt azonban, egy szerencsétlen eskütétel miatt az Ovieran családhoz került (a család vérrel esküdött a hadtestparancsnok Dizzak yd Ovierannak, hogy megvédenek egy magaslatot – bár a családtagok kitartottak, néhány katonájuk megfutott, szégyent hozva a családra.) Azonban az Ovieranoknál sem sokig maradt – a számukra értéktelen trófeát inkább orkjaiknak adták megőrzésre egy hadjáratban, hogy mint hadijelvényt vigyék magukkal. Ezzel akarták a harci moráljukat növelni. Ez olyan jó eredményre vezetett, hogy a törpék ellen vívott egyik csatájukban elveszítették a tárgyat, amit a törpék összeszedtek és magukkal vittek Tarin mélyére.

## A közelmúlt eseményei

Joggi, a Fród törzsbéli Sabbi klán főnöke az Eren határán fekvő Narekh kereskedő-telep őrizetével megbízott klánok egyikét felügyeli. Azutóbbi időkben enyhe paranoia vette eszt, gyakrabban hallgat homálytestvére. Fixa ideája lett, hogy a klán Tooma-papja (ő a harcosabbik istenségük a törpöknek, bár nem jelenlétük nem jellemző a klánokban) már nem alkalmas a harcosaik irányítására. Az a Tooma-pap, aki fiatalabb korában visszahozta a Trychass-fát Toronból...

Számos portyán történtek olyan dolgok, amik talán az ő hibáit tükrözik. Viszont, mivel egyébként meggyőző a pap, így a klántanácson nem lehetne nyugalmazását keresztülvinni. Pedig a nyugalmazás becsületbeli kérdés, ha a tanács bizonyítottan látja a dolgot, elfogadja. A homálytestvér azt mondja hát: keress bizonyítékokat!

Toronban fogságba ejtették a zászlóháború egy törpe hőst, akit azonban nemrég egy csapat kiszabadított, és most a hős, a csapat maradványaival, Narekh felé tart...

Haina yd Ovieran visszaszerezné a Trychass-fát, ezért követeket menesztett Tarinba, hogy tárgyaljon a klánfőnökkel az ereklye visszaadásáról. A tárgyalásokon egy gianagi vízvarázsló közvetít, aki csak véletlenül járt arra (saját legnagyobb bánatára).

A legnagyobb gondot és feszültséget azonban az a karantén okozza, amit egy brutális rablás miatt vezetett be a klánfőnök. Griddutól, egy ötvöstől raboltak el egy értékes medált, két ismeretlen ember. A rablás során először elkábították valami légméreggel az idősödő törpét, majd kiverték belőle, hogy az arany ékszeret hová rejtette. Ennek az eseménynek egyébként nincs köze az eseményekhez. Griddu a kábulat miatt semmire nem emlékszik, és bár álmában gyakran újraéli a rablás borzalma (erről az asszonya panaszkodik is), ott is minden ködös. Nyomok nincsenek, ami van (egy durva fagomb, valószínűleg valami izomemberé), az is a telep felszíni részére vezet (amit azonban el van zárva a földalatti részétől a törtpevárnak). A parti csak áhítozhat a felszín felé az erkélyekről, de ki nem mehet.

## A JK-k lehetséges törekvései

A parti valószínűleg nyomozni kezd majd, hogy bizonyítsa a pap sötétbe fordulását (motivációjuk lehet a törpe hős, aki erre kéri őket, vagy az ő emlékének áldozva beszélnek bele őket a megbízásba.) Idővel talán gyanakodnak majd a klánfőnökre, és utána indulnak.

Eközben azonban valószínűleg igyekeznek majd minél többet megtudni a Trychass-fáról, és arról, hogy ugyan ki kívánja hazavinni. Nagy lesz a meglepetés, mikor kiderül, hogy az az Ovieran család, akitől nemrég léptek meg néhányan! ÉS ne feledjük a toroni nemes jk-t, aki viszont magának szeretné a botot – és joggal! Végeredményben szinte minden JK örömmel kezébe venné a botot (főleg a két Kobra, ill. A toroni), de nem számítok vére menő küzdelemre a partin belül. A bot megtalálása, megvédése a küldöttségtől (esetleg a küldöttség elintézése) kellemes háttér fog nyújtani a Homálytestvér vezette klánfőnökkel való játékhoz.

## Eseményvázlat

A következő események jórésze nincs időzítve, a KM a csapat helyzetének függvényében dobhatja be őket.

- A törpe fejszéje segítségével a csapat teleportál egy tarini barlangba. Az eszköz nem viszi el őket a klán barlangjaihoz – ha a törp használta, akkor úgyis odatalál, ha nem, akkor örökre elvesz a barlangokban. Ha a hőst nem választották, akkor persze ő itt meghal, a csapatot pedig (némi, csak hangulatfestésként leírt) bolyongás után megtalálja egy törpe határvadász csapat.

### Ha van törpe a csapatban

- A **határvadászcsapatot** már a felbukkanáskor tudja a titkos jellel üdvözölni, kebelre borulás, kis ünneplés, gyors beszámoló után indulás a telep felé. A Tooma-pap néhány emberrel folytatja az őrzőjáratot, és kíséretet ad a part mellé (itt egy kis hezitálásába kerül, hogy mit tegyen, mennyi embert adjon, ő maga mit tegyen... Nem gyógyít, az biztos). A kíséret el is kél, hisz a parti leamortizálva érkezik meg a novellából.
- Az úton sorra fényderül a hős körül keringő legendákra, a kíséret tagjai igen vidámak és kíváncsiak, fel vannak csigázva, sokat kérdezősködnek, eközben mesélnek azokból a **legendákból**, mik eljutottak Tarinig.
- Az úton egy helyen **csapdákat** kell hatástalanítani. A határvadászok csak annyit mondanak, hogy itt várjon a csapat, majd a hőst és a partit hátrahagyva előremennek. Legalább egy órát vannak távol, ezalatt semmit nem tudnak a partiban róluk. Ha türelmesen kivárják az időt (a hős csak tippelhet arról, hogy mit csinálnak), akkor a törpék a visszatértükkor elmondják, hogy egy súlycsapda rugóját emelték meg (hogy emberek is átmelessenek rajta), és megdicsérik a csapatot a türelmes várakozásért. Ha öt perc után már utánuk mennek, akkor a “kémkedésért” megbilincselik a partit és bekötözik a szemüket – bármilyen erőszakot is alkalmaznak. Folyt. A “Ha rátámadtak a határvadászokra” résztől. Ha csak sokára mennek utánuk, akkor már végeztek a törpék, és éppen megfednék a csapatot a türelmetlenségéért, amikor rájuk támad egy barlangi szörny.
- A barlangi **szörny** (egy Iblough vagy egy Leviuur) mindenképp a csapatra támad, de nem mindegy, hogy együtt vannak a törpék és a parti, barátságban, hogy meglepik őket (mert épp a letoláshoz készülődnek, és kicsit landkad a figyelmük), vagy a parti bekötött szemmel, megbilincselve van... Itt állapotuk tovább romlik.
- A városba érkezés után (ekkor persze el már nem hagyhatják a zárlat miatt) a hős családjának lakjában egy **kisebb ünnepség** keretében fogadják a csapatot. Természetesen a klánfőnök, a krig és még néhány befolyásos törpe vendégségbe érkeznek. A sérülteket **gyógyitalokkal** fel is gyógyítják, de előtte sajnos némi protokollon is át kell menniük.
- Nagy csinnadrattával **megérkezik a toroniak küldöttsége** – ezt nem lehet kihagyni, a fennhéjázó bevonulás mindenkit a Tőzsdére rángat. Azonnal susmogás kezdődik (a hőst akarják visszavinni, ultimátumot hoztak, zászlóháború készül, ők rabolták ki Griddut, stb.) Szívesen érzékeltetik a toroni származásúakkal, hogy rangba felettük állnak, és elvárják a kijáró tiszteletet. Mindig. Kérlelhetetlenül.
- A bevonulás után jelentik be, hogy a hőst fel fogják vezetni a klánfalra, ha a nagycsaládok fejei is úgy határoznak. Ezt az esti, jóval nagyobb volumenű ünnepség során fogják **szavazásra bocsájtani**, amire sok szeretettel várják a békés szándékkal érkezett toroni különítményt.
- A klánfal termében eddigre már előkészültek a hős fogadására való **ünnepséghez**. Zászlókat és asztalokat állítottak fel, minden roskadozik az ételtől, a legzamatosabb (és erősebb) söröket hozzák fel. A krig **elmeséli a hős tetteit** (gyerekek tülekednek körülötte), megmutatja a klánfalra tervezett festmények vázlatait. Maga a klánfőnök vezeti az ünneplést, saját asztalához ülteti a hős bajtársait is. A legtöbb **NJK**-val itt lehet, még ha felületesen is, megismerkedni. A klánfal megvizsgálására nincs idő, sőt, itt talán még ki sem derül, hogy ez a klánfal (a klán hőseinek tetteit elmesélő képregény),

csak egy festményekkel díszített teremnek tűnik. A Tetoválómester **nem szavazza meg** a hős klánfalra kerülését, meg mindazonáltal nem indokolja (valójában a jelen nem lévő Tooma-pap barátja okán nem szavaz – szerinte és a pap szerint is, a fiatal, buzgó hős még nem érdemelte ki). A krig a tanácsulást megpróbálja felhasználni a Tooma-pap bemőszerolására, azonban ez elvész a feltámadó kiabálásokba, így inkább hagyja egyelőre a dolgot.

- Az egymásról esetlegesen tudomást szerző különböző kobra (toroni parti, JK tolvaj, Aliana) kavarására itt kell először figyelni!
- Másnap, miután kipihenték magukat, **kihallgatásra** kéri őket a **krig**, ahol precízebben előadhatják a szabadulásuk minden momentumát és körülményét. A kihallgatás azonban eltolódik affelé, hogy a parti korábban mimindenen ment át – és kiderül, hogy értenek a “furcsaságokhoz”. Márpedig vannak furcsaságok a Tooma-pap körül, amiket lehet, hogy az ő szakértő szemüknek is ellenőrizni kellene...

### ***Ha a hős meghalt, de barátságosan fogadják a határvadászokat***

A határvadászoknak el kell **magyarázniuk**, honnan jöttek és miért, mi történt a hőssel (és ügyesen, mert különben láncra verik őket), eközben a pap hümmög (nem ő viszi a szót, pedig látható, hogy ő a parancsnok – ő is kezdi a beszédet, de átadja a szót), majd tanácsot hív (ami a demokratikus törpék között sem megszokott, ezt a hős is tudhatja). Innentől irány az első megoldás szerint.

### ***Ha a parti rátámad a határvadászokra vagy tiszteletlen velük***

- Erőszakkal elfogják őket, megbilincselik és bekötik a szemüket. Elindulnak a telep felé, ahol majd ítélnék a betolakodók sorsáról.
- Megtörténik a szörnyel vívott harc, itt, ha szükséges, a legidegesítőbb JK-tól meg is lehet szabadulni, bár ez a szál arra való, hogy a Vér Istvánék is játszhassanak.
- Borzasztó hangulatra érkeznek meg a telepre, közgyűlölet tárgyai. A klánfőnök négyszemközt marad velük lakásában (ami “irodája” is), ők persze még mindig megkötözve. Ajánlatot tesz, miszerint tudakozódnuk kellene a Tooma-pap után, mert furcsaságokat vett észre a viselkedésében, és ez szerinte valami olyan dologgal lehet összefüggésben, amit ő nem ismerhet.

### ***Nyomozás***

A csapat vegyesen találhat jó és rossz (értsd igaz és hamis/a pap ártatlanságát alátámasztó ill. Cáfoló információkat).

- A klánfalnál – az ifjú hőst egy kis ünnepség keretében már hazaérkezése másnapján felvezetik a klánfalra. A krig, aki a klánfőnök legjobb barátja, gyönyörű rajzot készített, két kerettel a Trychass-fa hazahozatalának története mellé. Itt még a nem választott JK-k is a partival vannak, később ők elszakadnak, más módon próbálnak a Fához jutni, tehát onnan NJK-ként funkcionálnak, de nem a kísérő fajtából. A krig a hűsége miatt nem titkolhatja el a Tooma-pap klánfalon való szereplését.
- Mindenki az ereklye Toronba való visszaviteléről beszél, a partiról is azt hiszik, ezügyben dolgozik.
- Megjön a Tooma-pap. Rendesen besörözik (ez a törpéknél nem erkölcstelen, de a parti hiheti azt). Ha a róla lábra kelő rosszindulatú pletykákról hall, meglepődik; a klánfőnök is betér a kocsmába, megpróbálja nagyotmondásra készíteni a JK-kal kapcsolatban, utána kegyetlenül lehordja (jónéhány sör után). Persze, ha ez nem megy, beleviheti egy nagyzolásba az ereklye meghozatalával kapcsolatban is. Ez könnyű, hisz a papot felháborítja, hogy amit ő hősiesen megszerzett (igazából a kezébe pottyant), azt most visszaadják.
- A klánfőnök (a krigger) bevádolja a papot a klántanács prominens tagjai előtt. A krig mesél a régi dicsőségről és annak elmúltáról. A csorda hallgat szavukra, mormogás kezdődik. Ezután a pont után már nem lehet megmenteni a klánfőnököt homálytestévértől (remélhetőleg nem maga a parti lökte mélyebbre a fertőbe). Ha már korábban megölte a papot, akkor most bemocskolja a nevét. Ha nem, akkor nemsokára...

- Holtan találják a papot. Öngyilkosságnak álcázott gyilkosság. Nyomolvasás Af-kal megállapítható, hogy direkt lett rossz az álca. A klánfőnököt nehéz összefüggésbe hozni az esettel.
  - Ha szorul a hurok a nyaka körül, akkor a parti harciasságának függvényében
1. elmenekül – idővel úgyis visszahozzák, ennek lejátszása a rendelkezésre álló játékidő miatt nem kötelező
  2. rátámad a partira követőivel és a maradék (Sallang ☺ ) kalandozók egy részével. Ha a parti nem volt nagyon ügyes, valószínűleg kevés törpe áll a parti (és így az igazság, miszerint nem a papal, hanem a főnökkel van probléma Homálytestvérileg) oldalán. Az acsarkodás közepette előfordulhat, hogy valamelyik NJK (mondjuk Aliana), nem bonyolódik bele a harcba (fura is lenne, hogy pont JK-NJK alapon verődik ketté a csapat), hanem nevető harmadikként meglép az Ereklyével.

## Információgyűjtés

Na ezt a részt kéne nagyon gyatáyba rázni, és összehozni az NJK-kal.

### 1. a klánvezér mellett

ld. Fent. Ez egy nem túl bonyolult ág, szép számmal lehet kompromittáló adatokat lelteni a papra, itt a hangsúly inkább az ítélkezés, hogy a parti végülis kinek hisz. Erősen hathat, mikor kiderül, hogy a klánvezérnél lévő fa nem a valódi, azt a Tooma-pap elrejtette. Ezt a klánvezér már jó ideje tudja, de titkolta.

### 2. a klánvezér elleni nyomozás

Ebben a család több, mint készséges, miután rájönnek, hogy a klánvezér nem szimpatizál szeretett papukkal. Alkalmas lehet nem szerepjáték-orientált csapatoknak. A toroniak lenyúlhatják a fát (mondjuk eltérésként szabadon engedik a racklákat), és megkezdődhet az üldözés.

### 3. a Trychass-fa keresése

A fa a tetoválómester tükrébe van beépítve, másnak nincs is tükre a településen. A pap halála után többen is a keresésére indulnak, mivel a klánvezérnél lévő csak egy másolat, az eredetit elrejtette a pap (újabb szégyenfolt). A klánvezér maga is, de a toroniak, valószínűleg a parti is, illetve a Riegoyba tartó barátunk is. A régebb óta ittélők, veteránok közül sokan tudhatják, hogy a fát nem rögtön hozta vissza a pap, a megszerzése után. Állítólag sokáig seblázba feküdt. Valójában persze ekkor készült el a hamisívány. A fafaragó mester ugyan már nem él, de a fia még igen, neki gombafarmja van. Őt a kocsmáros (aki minden lében kanál és a város információs forrása ☺) és az óvónő is ismerheti (utóbbi a fafaragást még magától a mestertől tanulta.)

### 4. megtehetik, hogy valamelyik bajkeverő oldalán indulnak harcba – kérdés, hogy mik is az opciók?

## Nem Játékos Karakterek

### Nurburu Lotu - törpe tetoválómester



#### Történet:

Lotu fiatalkorában lelkes és ambiciózus volt. Éles érzékei miatt felderítő képzést kapott, mely a kürtövadászcsapatok mellé mindig elkelt. Ám sajnos már karrierje elején egy súlyos balesetet szenvedett. Egy hatalmas sziklatömb esett a hátára, ami miatt semmiféle megerőltető mozgásra nem képes, bár szerencse a szerencsétlenségben, hogy mozgásán e baleset nem látszik meg.

Az ital jelentett számára menekülést néhány évre, de aztán rájött, hogy így csak egyre nagyobb szegénybe kerül a környezete előtt. Elkezdett tanulni történelmet és művészetet. Festőművész szeretett volna lenni, de rövid időn belül összeismerkedett a klán akkori tetoválómesterével, akivel nagyon jó kapcsolatot alakított ki. Mindent megtanult tőle, amit az öreg csak tudott és annak halála után nem volt kérdéses, hogy a klánban ki fogja ezután betölteni a helyét.

Ettől fogva az élete megváltozott. Megbecsült és értékes tagja lett a társadalomnak. A törpék szeretik a munkáját, így állandóan munkával telnek a napjai. Fegyverét csak dísz és szimbólum gyanánt hordja, hogy emlékeztesse őt dicső fiatalkorára.

Az italt a mai napig is szereti és nem veti meg a szíves vendéglátást sem. Ilyenkor sokszor megered a nyelve és hajlamos hosszú történetekbe bonyolódni, melyeknek se végük se hosszuk.

#### Kinézet, személyiség:

Törpék között magas, nyúlánk meglelt kor végét taposó férfiú. Az egykori alkohol mámorában töltött évek miatt, kissé görnyedt tartása van, ám a munkában mindig biztos és precíz kezei segítik a remekművek megalkotásában. Sűrű bozontos és kusza szakálla és haja látni engedtetni, hogy a mai napig nem sikerült magának párt találnia. Vastag szemöldökei alatt, hatalmas érdeklődő barna szempár villan fel. Mindig bő, színes ruhákban jár, amiknek nagy részei festéktől foltosak. Vastagtalpú saruját szereti hordani, melyet csak akkor cserél le ha kimozdul a városból. Testét számos mesteri rajzolat és festmény takarja, melyet még egykori mestere és saját maga alkotott. Sárkányok és harci klánszimbólumok melyek a legnagyobb számban találhatóak rajta.

Erő	14	Fp: 30	Ép: 10
Ügyesség	16		
Gyorsaság	12		
Állóképesség	13	Csákány	
Egészség	14	KÉ: 28	
Szépség	11	TÉ: 45	
Intelligencia	14	VÉ: 100	
Akaraterő	17	Sebzés: K10	
Asztrál	13		

Festészet, rajz	Af	Kultúra	Af
Tetoválás	Mf	Csákány	Af
Történelem	Af	Tárnajárás	Af
Legendaism	Af	Éberség, észl.	56%
Vallásismeret	Af	Csapdafelf.	55%
Írás-olvasás	Af	Erv, aszisz	3,3

**Sani Gahnar – Vízvarázsló (Antoh-pap) 7.szint****Történet:**

Sani Gahnar abasziszi gazdag család sarja. Szülei, sőt már nagyszülei is igen jól jártak, köszönhetően egy nagyszerű üzleti fogásuknak, amikor sikerült egy ezüsttollal gazdag hegyhához hozzájutniuk. Sani élete kényelmes volt és minden figyelmét érdeklődésének és a tanulásnak szentelt. A két dolog nem is állt oly messze egymástól hisz érdeklődése középpontjában a vallás állt, így az iskolapadból egyenes út vezetett a papi csuháig, melyben Antoh kegyelmének tiszteleggetett inentől kezdve. Egy Antoh pap élete viszont nem feltétlenül az áldozásról, szertartásokról és istentiszteletekről szól.

Sani egy hajóskapitány mellé került az Anublie-tavakra, ahol sok-sok érdekes történetet élt meg a kereskedőutak során. Egyik ilyen alkalommal ismerkedett meg néhány tarini törpével, akik állandó kereskedői kapcsolatba álltak a kapitánnyal. Többszöri találkozásból barátság szövődött és Sanit meghívták a törpék otthonukba. Visszajáró vendég lett végül a papból, és egyre jobban megismerte új barátainak életét, kultúráját.

A toroniak véletlenül futottak Antoh kegyeltjébe egy hajóútuk során, és mikor kiderült, hogy Sani milyen jól ért a törpékhez, ajánlatot tettek neki. Segítsen nekik megteremteni a megfelelő kapcsolatot köztük és a törpék között. Legyen a közvetítőjük.

**Kinézet, személyiség:**

Átlagos magasságú, átlagos testfelépítésű illető, akinek kócos hosszú haja kibontva lebeg a szélben, valamilyen szinten ezzel is jelképezve a szabadság és természet, a vizek iránti vonzadalmát. Egyszerű, de elegáns mélykék nadrágot hord, világoskék hullámos inggel, melyre általában egy kopott, de szintén jó minőségű hosszú bőrzekét dob magára. Őv gyanánt hálóját kanyarítja körbe derekán, melyet egy mozdulattal kioldhat és használhatóvá vállék. Fegyvere általában keze ügyében van, mintegy szimbólum gyanánt is. Szent szimbóluma nagy és díszes, hogy mindenki azonnal tudja kivel fújta össze Antoh szele. (30 éves)

Erő	10	Fp: 50	Ép: 10
Ügyesség	12		
Gyorsaság	16		Mp: 60
Állóképesség	14	Szigony	Pp: 35
Egészség	14	KÉ: 17	AME: 40
Szépség	15	TÉ: 58	MME: 39
Intelligencia	16	VÉ: 120	Természet-élet
Akaraterő	15	Sebzés: k10+1	szféra
Asztrál	14		

Időjósítás	Mf	Mellébeszélés	Af
Térképészeti	Mf	Kötélékből sz.	Af
Úszás	Mf	Etikett (törpe)	Af
Csomózás	Mf	Kultúra (törpe)	Af
Írás olvasás	Af	Mágiahasználat*	Mf
Lélektan	Af		

\*spec.: csak vízalapú elemi mágiát használhat, de azt fele annyi manáért. Természetesen neki is 10 Mp áll rendelkezésére ehhez a képzettséghez!

**Baári fia, Haar Z'suur, az Ugsarug klánból – a dwoon arénák viadora 5.szint (sallang)****Történet:**

Szerencsétlen élete volt a kis törpének fiatalkorában. Nem Tarinban született, hanem valahol északvidéken. Hogy hol azt nem igazán tudja, gyermekkorára nem is nagyon mlékszik, csak azt tudja, hogy mindig mennie kellett, mindig másokkal, egyszer ezek máskor azok adtak neki élelmet. Aztán egy napon egy dwoon arénában dolgozó illető felajánlott neki jó életet, sok élelmet és töménytelen italt, ha elmegy vele a hazájába, megtanul verekedni és az arénák ünnepeit hőseivel fog küzdeni. Haar elfogadta ajánlatát és a következő tizenöt éve valóban a harcról és a közönség szórakoztatásáról szolt. Felvette az emberek életritmusát és mivel a városokban, ahol fellépett híres lett ezért eléggé beképzelt, nagyszájú lett.

Munkaadója az elmúlt években meghalt, így Haar elhatározta, hogy már semmi sem köti őt a cirkuszhoz, pénze pedig volt elég, nekilátott, hogy felkeresse ősei hazáját. Új életet remélt, dicsőséget és hatalmat, de mikor elért Tarinba és szembesült az ottani léttel, rájött mégsem neki találták azt ki. Az emberek városaiban sokkal jobban tudott érvényesülni, mint a törpék unalmas, lassú napjaikban. Álmai között pedig ott motoszkál az is, hogy egyszer északszerte ismert

kalandozó váljon belőle.

**Kinézet, személyiség:**

Robosztus, csupaizom kis törpe. Divatosan rövidrevágott szakállal és sűrű vastag szemöldökével, melyeknek sötétbarna a színük, erősen kitűnik a sabbib klán tagjai közül. Fialat még nagyon (az ifjúkor közepén jár), ezért nagy jövő állhat előtte. Szegecselt bőrvértjét mindig magán hordja, és sisakjára is büszke, melyet egy veszélyes párviadalon nyert még annakidején. A fémsisak csúcsdíszé egy két lábra álló medve. Forrófejű és könnyen dühbe guruló kis méregzsák tud lenni, ha nem neki van igaza. Amúgy szereti ha kötekednek vele, mert akkor használhatja az ökleit, melyhez igen jól ért.

Erő	19	Fp: 58	Ép: 13
Ügyesség	17		
Gyorsaság	12		
Állóképesség	18	Rövid kard+k.pajzs	Ököl
Egészség	16	KÉ: 43	KÉ: 40
Szépség	13	TÉ: 80	TÉ: 62
Intelligencia	8	VÉ: 149+5 ugrás	VÉ: 102
Akaraterő	13	Sebzés: k6+3	Sebzés: k6 + 3
Asztrál	8	SFÉ: 2 MGT: 1	

Belharc	Mf	Dwoon, törpe	4, 3
Földharc	Af		
Birkózás	Af		
Ökölharc	Mf		
Rövid kard	Mf		
Pajzshaszn.	Mf		



**Tuha fia, Joggi Búur Dubhur a Sabbi klán vezetője – törpe klánvezér 8.szint****Történet:**

A Sabbi klán jelenlegi vezetője Joggi, akinek a családja már 2658 éve birtokolja eme megtisztelő címet. Joggi a maga 451 évével még egész fiatalnak számít, ám nagyon sok érdemleges dolgot megtett már népéért. Neve több helyen is szerepel a klánfalon és nem csak tiszteletből, hanem sokatmondó tetteivel és cselekedeteivel vívta ki magának azt a megbecsülést mely ma is övezi személyét. Bár az idő nagy úr és mindenki úgy van vele, hogy „megszokták”, ő a vezér.

Míg apja volt az elődje ifjúkorában, akkor sem tétlenkedett. Fiatalabb éveiben hadvezetést és harcászatot tanult, melyet a gyakorlatban is volt alkalma gyakorolni. Több csatát vezetett leginkább a néha-néha felbukkanó ork hordák ellen, és a mai napig büszke rá, hogy egy csatát sem veszett.

Bár igaz ő már beleszületett a jóba és ezt szerette is kihasználni mindenféle előnyével-hátrányával együtt is. Mostanában elég nyugodtak a határok, így viszonylag sok ideje maradna a klánon belüli ügyek intézésére, de ehhez valahogy nem fülk a foga és egyébként is az ilyen apró-cseprő ügyekre van a fegyvermester intézménye. Elképzelhető, hogy a mostani unalmas évek miatt is történhetett meg, hogy felfigyeltek egymásra homálytestvéreivel. Joggi sokat elmélkedett mostanában és eddig is tudta, hogy Surgó lelke ott van benn, bár ezt minden törpe tudja. A homálytestvér csábít, Joggi, pedig gyenge... enged a csábításnak. Bár ezt saját magának sem akarja még beismerni, de néha kedves ez a csábítás. Néha... egyre többször! De hát mostanában, amikor semmi háború, sőt a tárnákból sem hallhatóak jó is szaftos pletykák. Ilyenkor bűn ha kicsit másra is odafigyel a törpefia? És ha az a más épp a homálytestvére? Baj az? Ilyen és ehhez hasonló gondolatok játszódnak le benne mostanában.

**Kinézet, személyiség:**

Minden mozdulatából és szavából süt a vezetői magatartás, melyet néha direkt túlzásba is visz. Keménykezű, katonás gondolkodású és jellegű irányító. Szereti, ha mindennek megvan a helye, minden ellenőrizve van, és mindenre odafigyel valaki. A kalandozókat kétes érzelmekkel fogadja. Jó hogy itt vannak, mert legalább hírét vihetik tetteinek, melyeket persze ecsetel is nekik. De tart tőlük, hisz a kalandozó mégiscsak kalandozó, a baj velük jár. Mostanában egy kis pocakot eresztett, de díszes páncélja alatt ez nem nagyon tűnik fel. Lassú és kimért mozgása, hirtelen képes ütemet váltani és ha ideges vagy harcra kerül a sor, akkor gyors, ruganyos mozdulatokat produkál. Díszes, vastag palástot visel, mithrill mellvértje felett. Nyakába több medál és nyaklánc is hirdeti gazdagságát. Kezén pedig egy vékony szövésű lánckesztyű csillog. Vastag nadrágja viszont egyértelműen a kényelmet avatott eszközölni számára.

Erő	18(22)	Fp: 77	Ép: 14
Ügyesség	14		
Gyorsaság	15	Csákány 123mp-os	+ kis pajzs (63mp-os)
Állóképesség	17	KÉ: 48	
Egészség	17	TÉ: 118	Ököl
Szépség	14	VÉ: 187	KÉ: 44
Intelligencia	12	Sebzés: k10+10	TÉ: 81
Akaraterő	10	SFÉ: 6 MGT: 1	VÉ: 117
Asztrál	10		Sebzés: k6+6

Csákány	Mf	Hadvezetés	Mf
Pajzshaszn.	Mf	Hadrend	Mf
Ökölharc	Mf		
Nehézvértvis.	Mf	AME: 30	MME: 30
Etikett (törpe)	Mf		
Kutúra (törpe)	Af		

A csákány 6-os átütőerővel rendelkezik!!!

Van nála egy Erőkesztyű +4 és egy Mérgektől óvó medál +4

Mellvértje mithrillből készült

**Druggi Shabbalda, Ghaar fia a Sabbi klánból – törpe Fegyvermester, kürtővadász 11.szint****Történet:**

A 615 esztendő Druggi mondhatja már magáról, hogy ő már minden látott, amit egy törpének életében látnia kell. Hatalmas élettapasztalat áll már mögötte, de ez nem véletlen. A 615 éve alatt volt ő már kürtővadász, felderítő, fogoly az orkoknál, kalandozó, sőt diplomata küldött a messzi Tiadlanba. Elég ha ennyit tud róla az emberfia és akkor csodálkozik, hogy még mindig itt van méghozzá épségben. Egyedül bal kezének három ujját veszítette el a Sheral bércei között. Elfagytak.

Ezért is szeretne végre nyugalmat, szeretne sokat pihenni, otthon lenni családjával, feleségével, két fiával és három unokájával. De nem tud. Sok a munkája. Amikor elvállalta a fegyvermesteri teendőket, melyet ő érdemelt ki elsődlegesen a legtapasztaltabb törpe gyanánt, nem gondolta volna, hogy ennyi teendője lesz. A klánvezér ugyanis egyáltalán nem törődik a klán dolgaival, ezért szakadt minden teher rá. Hiszen ha valakinek valami problémája van, akkor kit keres fel? Persze, hogy a fegyvermester, hisz az úgyszólván mindent tud. Druggi, valóban mindent tud, legalábbis ami a klán határain belül történik. Tudja melyik család hol él, kinek mikor van esküvője, hol születik gyerek, ki szegett meg egy haddot, stb, stb...

**Kinézet, személyiség:**

Meglett korú, beesett arcú idősnek is kinéző rendezett ruházatú és mindig ápolt. Sérült kezén fehér bőrkesztyűt hord. Fején tollas kalapot (nem hivalkodó) melyről már messziről megismerni, hogy a fegyvermester közeleg. Kissé depressziós hangulata van mindig, de ha sikerül kikapcsolnia a mindennapok gondjaiból, akkor hajlamos leinnia magát a sárga földig. Történeteket nehéz belőle kihúzni, mert sok szomorú emléke fűződik hozzájuk, melyeket nem szeret feleleveníteni.

Hú és lojális a klánvezérhez, de kedvelni sosem kedvelte. De a törpéknél a tisztelet nagy úr! Legföltettebb kincse a világon a családja. Titkon azt reméli, nemsokára valaki átveszi a posztját, hogy végre csak a szeretteinek szentelhesse életét.

Erő	18	Fp: 98	Ép: 14
Ügyesség	16		
Gyorsaság	13	Egykezes csbárd	40E hematittal
Állóképesség	17	KÉ: 60	
Egészség	17	TÉ: 132	
Szépség	11	VÉ: 165	
Intelligencia	13	Sebzés: k10+2	
Akaraterő	15	SFÉ: 6 MGT: 0	Kék lunir sodronying
Asztrál	13	Alkarvédők	

Csatabárd	Mf	Titkosajtókeresés	69%
Hárítófegyver	Af	Lefegyverezés	Mf
Ökölharc	Af	Fegyverdobás	Af
Támajárás	Mf	Hadvezetés	Af
Belharc	Mf	Állatismeret tarin	Mf
Csapidafelf.	98%	Vakharc	Af
Birkózás	Mf	Írás olvasás	Af
Térképészeti	Af	Erv, ork, elf, illano	3,2,1,3
Nyomolvasás	Af	Kultúra	Af

**Retufar Essan - haonvelli surranó 6.szint (sallang)****Történet:**

Kiöregedő (37) félben lévő veterán "zsebes". Majd az egész életét Haonwell utcáin töltötte, és próbálkozott a feljebbjutással. Ám egy egyszerű furfangos utcai tolvajnál többre sosem vitte. Igaz sok barátot szerzett a környezetében, megélhetési gondjai sosem voltak, de kitörni nem sikerült neki. Ügyes keze, gyors lába volt, de az üzlethez nem értett. A besurranás és lopakodás mestere, de a pénzügyek és bürokrata dolgok a legmesszebb állnak tőle.

Egy ismerőséhez tart Riegoyba és kíváncsiságból útba ejtette Tarin hegységeit is. Jelen pillanatban átutazó vendégként található a törpe településen. Bármire kapható, amiben pénzt lát, de azért mindig jól körbejárja a dolgokat, és ha túl kényes lenne az ügy, akkor általában még idejében visszahúzza enyves kezeit. Ha esetleg valami ürtügy okán összeszólalkozik a partival és utána lehetősége van a bosszúállásra, akkor nyerő ember lehet.

**Kinézet, személyiség:**

Kb..160 magas, vékony testalkatú, barna rövid hajú fickó. Mindig borostás képén általában egy vigyor ül, mellyel megpróbálja az emberek szimpátiáját megnyeri első pillantással. Szeret elegánsan öltözködni, de túlzásba nem viszi. Ért a hölgyek nyelvén is, és előfordul, hogy szerencsejátékos gyakorlatával vagy egy egyszerű mutatvánnyal próbálja elkápráztatni őket.

Erő	11	Fp: 46	Ép: 8
Ügyesség	18	Rövid kard	Dobótőr
Gyorsaság	16	KÉ: 40	KÉ: 52
Állóképesség	14	TÉ: 54	TÉ: 63
Egészség	12	VÉ: 110 + 16 ugrás	VÉ: 108 + 16 ugrás
Szépség	15	Sebzés: K6+1	Sebzés:K6 (íjjászszab)
Intelligencia	13		
Akaraterő	13		
Asztrál	16	Posztóvért +1SFÉ	

Lopakodás	121%	Rövidkar, tör	Af
Kötéltánc	60%	Dobótőr	Mf
Zsebmetszés	50%	Kötelekből szab.	Af
Mászás	120%	Kocsmai bunyó	Mf
Ugrás	80%	Értékbecslés	Af
Esés	78%	Csomózás	Af
Hátbaszúrás	Af	Belharc	Af
Csapdafelfedezés	80%	Álca-álruha	Mf
Éberség	80%	Hangutánzás	Mf

**Zakarias - erv törvető 6.szint (sallang)****Történet:**

Eriont is megjárta erv akrobata ő, aki a legnagyobb hatalmasságok előtt is fellépett még fiatalkorában. Abban az időben, amikor még kis társulatával együtt északfelé nagyvárosaiban keresték a kenyerüket. Azóta sok idő eltelt, a társulat feloszlott, Zakarias megöregedett (46), bár képességei semmivel sem lettek rosszabbak, sőt tapasztalata révén megfontoltabb és leleményesebb lett. Jelenleg közel a negyvenhez egy mesterkovácshoz igyekszik, hogy kivételes tulajdonságú pengékhez jusson, mert az a terve, hogy egymaga fog műsor csinálni a fizető népnek. A pengékhez három nap múlva juthat hozzá, tehát a harmadik nap kora délutánjáig nem történik semmi, akkor ő elmegy haza.

**Kinézet, személyiség:**

Jóképű, középmagas, fekete haját több fonott tincsben hordja, az évek során ruganyosságát és lazaságát egy kicsit háttérbe szorította egyre növekvő sörhasa, de az elmúlt hónapokban elkezdett újra edzeni, hogy ha porondra lép majd, akkor nézzen majd ki valahogy. Egyszerű könnyed ruházatot hord. Barna vászonnadrágot, kényelmes inget, több zsebű praktikus kabátot a hideg ellen. Dobótőreit mindig magánál hordja, mert élete során többször is előfordult, hogy nem csak a színpadon kellett használnia. A török a mellkasán vannak elhelyezve egy keresztpánton. Pillanatok alatt képes rá, hogy előkapjon néhányat és támadójába vágja, akár egy akrobatikus ugrás közepette is.

Erő	15	Fp: 55	Ép: 12
Ügyesség	16		
Gyorsaság	18	Dobótőr	
Állóképesség	12	KÉ: 56	
Egészség	15	TÉ: 84	
Szépség	14	VÉ: 119 + 8 ugrás	
Intelligencia	13	Sebzés: K6	(íjász szabály)
Akaraterő	9		
Asztrál	11		

Zsonglörködés	Mf	Vakharc	Mf
Futás	Af	Kétkezes harc	Af
Úszás	Af		
Tőr	Mf		
Esés	30%		
Ugrás	40%		
Mászás	20%		

**Debi Hansea - Dreina túlbuzgó papnője 5. szint (sallang)****Történet:**

A gianagi hölgy eddigi életét a vallásnak, munkájának szentelte. Fiatal (32) és tettekesz. Egy könyvet szeretne írni a törpék belső klánrendszeréről és társadalmi rétegeiről, tagozódásairól. Így hát nem véletlen, hogy egy nap felhúzza utazócsizmáját és nekivágott, hogy a legilletékesebbektől kapjon választ a kérdéseire. Felkereste tarin bányáit és barlangjait, hogy a legkimerítőbb válaszokat kaphassa kérdéseire.

Szenvedélyesen dolgozik aktuális munkáján és számára nagyon fontos, hogy megfelelően valós és igazhű munkát tudhasson magáénak. Egyébként az egyház nevében szereti beleártani sokmindenbe az orrát, még akkor is ha semmi köze nincs hozzá. A parti akár szövetségest, akár ellenséget talál benne, mindkét esetben egy elvakult és fanatikus hívővel lesz dolga.

**Kinézet, személyiség:**

Majd 170 cm magasságához nagyon jól illik a hosszú barna haja és zöld vibráló szemei. Ápoltnak és kiegyensúlyozottnak mondhatja magát és emiatt csinosnak is tűnik. Drága vastag köpenyeket terít magára, melyek mindegyikén helyet kapott országa jelképe, zászlaja vagy bármiféle motívum, mely emlékeztetheti az embert Gianagra. Szereti a csinos lábait kihangsúlyozó csizmákat. Ha az ember mélyebben megismeri, akkor nagyon szenvedélyes és erotikus tud lenni, de ehhez meg kell törni és partnernek kell éreznie a másikat a társalgásban is.

Erő	8	Fp: 41	Ép: 10
Ügyesség	12		
Gyorsaság	13	Tör	Mp: 50
Állóképesség	14	KÉ: 31	Pp: 28
Egészség	14	TÉ: 54	AME: 35 + 10 din
Szépség	16	VÉ: 92	MME: 34 + 10 din
Intelligencia	17	Sebzés: K6	
Akaraterő	17		
Asztrál	16		

Közös nyelv	Mf	Értékbecslés	Af
Törpe, aszisz, erv	5, 4, 5	Történelemismeret	Mf
Etikett (északi)	Af	Jog-törvény	Mf
Etikett (törpe)	Af	Írás olvasás	Mf
Legendaismeret	Af	Kultúra (törpe)	Af
Tánc	Af	Törpe rovásírás	Af
Ének zene	Af	Heraldika (törpe)	Af
Szexuális k.	Af	Tör	Af
Erkölc	Mf	Lélektan	Af

**Rektarian Gullivar, a Szú – Kobra klán abasziszi mesterkéme 6.szint (troroni csapat)****Történet:**

Gyermekkora óta a Kobrák nevelték, ott tanult és szívta magába a tudást, melyet a „nagy” öregektől lehetett elsajátítani. Sokáig saját magát képezte az utcán és itt-ott, amikor lehetősége volt mások munkáját végigkövetni. Majd megtalálta magának a megfelelő mestert, aki igazán kemény és velős kiképzést nyújtott az akkor éppen férfivé felnövő Rektariannak. Veszélyes küldetéseken keresztül lett egyre jobb és jobb, míg végül olyan feladatokat kapott, melyeket egyedül, beépülve kellett megoldania. Nevét is ekkortájt kapta, Szú azaz mindenhová befészkel magát.

Miután a Kobrák tudomást szereztek a Tychass-fáról azonnal ráálították Szút az ügyre. A toroniak közelébe egyre nagyobb bizalmat élvez és mikor elindultak Tariba, természetesen kiharcolta magának, hogy a küldöttséggel mehessen ő is. A feladata, hogy minél több információt szerezzen a tárgyal kapcsolatban és ha lehetősége van rá, akkor szerezze meg a lebukás veszélye nélkül. Természetesen hatalmas dicsőség lenne számára, ha hozzájuthatna az ereklyéhez és kicsempészhetné valahog Tarinból.

**Kinézet, személyiség:**

Átlagos magasságú, vékony fiatalos kinézetű (26), jól szituált férfi. Abasziszi előkelő utazó ruhában, melybe egy kicsi toroni kiegészítőket is belevesz, hogy mégis jobban menjen a többiekhez. Mindig nyugodt és megfontolt. Sosem dönt elhamarkodottan, inkább átgondol mindent még kétszer is. A harcoktól óvakodik és ha mégis belekeveredne valamilyen csetepatéba, akkor elsődleges számára, hogy gyorsan épp bőrrel elhúzza a csíkot. Csak a klánjához és mesteréhez hú. Profi módon hazudik és csavarja a szavakat. Tud nyájas és kedves lenni, de tud mogorva és visszataszítóvá is válni.

Erő	14	Fp: 55	Ép: 12
Ügyesség	16		
Gyorsaság	17	H. kard (93mpos)	Fúvócső
Állóképesség	14	KÉ: 61	KÉ: 51
Egészség	16	TÉ: 80	CÉ: 20
Szépség	13	VÉ: 152	Táv: 30
Intelligencia	13	Sebzés: K10+2	Sebzés: *
Akaraterő	12		
Asztrál	12	Alkarvédő	Pp: 24

Álca-álruha	Mf	Ugrás	20%
Hkard	Mf	Mászás	25%
Vakharc	Af	Lopakodás	100%
Ökölharc	Af	Rejtőzködés	100%
Hátbaszúrás	Mf	Csapdafelfed	15%
Úszás	Mf	Éberség	49%
Pszí	Mf	Hárítófegyverh.	Af
Nyomolvasás	Af	Erv, toroni	4, 5
Esés	25%	Írás-olvasás	Af
Mellébeszélés	Mf	Belharc	Af

### Tufo Nubu - A "\*\*\*\*\*" kocsmárosa

#### **Történet:**

Tufo Nubu nem Tarin szülötte. Messzi délen erioni falak között látta meg a napvilágot egy öreg törpe pár végső próbálkozásai során. Emberek között nevelkedett és nőtt fel. Sikerült problémamentesen beilleszkednie a nagyváros világába. Dolgozott kéményseprőként, bőrcserzőként, szappant készített, üveget csiszolt. Megpróbált megélni tisztességes munkákból. Eljött a nap azonban, amikor öt éven belül mindkét szülejét elveszítette. Apja halálakor a végrendeletében meghagyta, hogy szeretné, ha szülőföldjén Tarinban lenne a végső nyughelye. Ezenkívül, mint később kiderült egy épület is maradt apja után fenn északon.

Tufo sokáig gondolkodott apja temetése után, hogy mi tévő legyen az épülettel a számára idegen környezetben. Megtartotta és jól tette. Felújította az épületet és megspórolt pénzén egy kis kocsmát nyitott. Eleinte a törpéknek szokatlan volt Tufo üzleti stílusa és a kocsmá hangulata, hiszen ő emberi fejjel gondolkodott. Ám idővel beindult az üzlet, a törpék elfogadták és felkapott helyé vált.

#### **Kinézet, személyiség:**

Az idős törpe világlátottnak mondhatja magát, hisz fiatalkorában Erionban sokmindent megtapasztalt. Gondolkodása és viselkedése kicsit elüt a megszokott törpe hozzáállástól. El lehet beszélgetni vele bármiről, de megvan benne az emberek számító és kiismerhetetlen viselkedése is. A pénz számára fontos, ezt nem is titkolja. Hisz a kocsmát is haszonszerzésből nyitotta. Az más kérdés, hogy idővel megszerette a környéket és feleséget is szerzett magának a helyiek közül. Hagyjuk, hogy a karakterek megkedveljék, legyen nagyvilági, jó kedélyű és pénzért sokmindenre kapható. Az ő szakálla és haja fekete, nem úgy, mint a többi klánbelié.

### Doros Muha - a klán mesterkovácsa

#### **Történet:**

A Muha család több ezer éve már, hogy apáról fiúra örökíti tudományát, a fémek megmunkálásának titkát. A kisgyermek már apró-cseprő koruk óta ott lábatlankodnak a forró és veszélyes kályha és üllő körül és a füstös, vízgőzös levegővel együtt szívják magukba a tudást is. Most Doroson a sor, hogy mint a leghozzáértőbb és legképzettebb kovács tudása legjavát továbbadja tanítványainak, de legfőképp két fiának. Műhelyében természetesen a jobbnál jobb fegyvereken, pajzsokon és vértéken kívül készülnek mindennapos dolgok is. Ám kivételes ritkaságok is kerülnek ki kezei közül. Két fiával és még három tanítványával dolgozik együtt, minden igényt kielégítő modern műhelyében.

#### **Kinézet, személyiség:**

Az állandóan csapzott és csutakos kovácsot szinte mindig munkahelyén találni meg. Csodálja a fémeket és megmunkálhatóságukat. Imád alkotni és minden munkáját nagy becsben tart. Leginkább a különleges fémeket és ötvözeteket szereti, mint a mithrill, lunír. Szakálla elég rövid és haja is be van fonva praktikus szempontok miatt. Szeret büszkélkedni munkáival és családjával (két fiával és háziasszonyával, szerető feleségével).

### Urthun, Juubin, Rugbahu, Pidrou, Uhnru, Foruff - a törpe nép

Ők a az utcákon sétáló vagy dolgukra igyekvő köznép. Gyanakvóak és barátságtalanok az idegenekkel szemben, de ez csak az ismeretlenségnek róható fel. Fegyvert nem hordanak, de képesek vele bánni. Ha bármi kényes szituáció ütné fel a fejét, akkor megpróbálnak belőle kikerülni és segítséget kérni. Minél inkább őket fenyegeti veszély, annál inkább kijön belőlük a törpék híres bátorsága és harci kedve.

KÉ: 15-25 TÉ: 25-50 VÉ: 70-95 ezek az értékek fegyverrel értendőek. Pusztá kézzel nem bocsájtkoznak komoly harcba. Ép: 8-10 Fp: 12-28

**A Krig****Történet:**

A krignek nincsen neve. Legalábbis nem emlékszik már ár senki. Mindenki csak krónikásnak, mesemondónak, krignek hívja. Tán az egyetlen személy ki a nevéen, azaz Juffam szólítja, maga a klánvezér, a krig gyermekkori jó barátja. Több száz éves ez az ismeretség, gyermekként együtt nőttek fel, együtt játszottak. És ez a kapcsolat a mai napig megmaradt mondhatni tökéletesnek. Sokszor látni őket együtt iszogatni, elmélkedni a világ gondjai felett. A krig az aki megadta a kezdő lökést barátjának a rossz felé vezető úton. Ő már régóta engedett a csábításnak és átengedte a lelke mélyén harcoló homálytestvérnek az irányítást.

**Kinézet, személyiség:**

A törpék között, úgymond semmitmondó kis szürke egérke lenne, ha nem tudná mindenki, hogy ki is ő. Munkája és személyisége ellentmondásos. Alapjában véve egy visszahúzódó hallgató törpe, de krónikás teendői alatt viszont hangos, érthető és mondatgazdag egyén. Öblös mély hangja még ének közben is kellemesen cseng (emberi fülnek). A klánfőnökkel egyidős és a társaságában mindig magabiztosabb lesz.

Erő	13	Fp: 30	Ép: 10
Ügyesség	14		
Gyorsaság	10		
Állóképesség	17	Pp: 15	
Egészség	15		
Szépség	13	AME: 15 + 5 din.	
Intelligencia	14	MME: 15 + 5 din.	
Akaraterő	9		
Asztrál	10		

Történelemism.	Mf	Pszi	Af
Legendaismer.	Mf	Vallásismeret	Af
Kultúra	Mf	Költészet,	Af
Heraldika	Mf	mesemondás	Af
Ének-zene	Af		
Tánc	Af		
Írás-olvasás	Af		
Rajz-festészet	Af		

Van egy Hazugságmedál nála, mellye bármiféle igazságvarázs fals információt fog közölni. Azaz hazugságai igaznak tűnnek.



**Tifanrio Nafheran - kyr véru életművész 4.szint (toroni csapat)****Történet:**

Toronban megtanulja az ember, hogy az életet becsülni kell, főleg akkor ha szemeit olykor, sőt elég sokszor a föld felé szegezve kell hordania. Egy ideig Tifanrio is ilyen ember volt. Utan útfélen a koszos földet vizslatta és néha csúszott-mászott. Aztán küzdött, tanult és tapasztalt. Míg elérte, hogy néha előtte is térdrehullanak emberek az utcán. Rangot szerzett magának. Nehéz verejtékes tisztességtelen dolgokkal. Ölt, lopott, csalt. De ki nem ezt teszi? Kyr véret sosem ismerték el, mert mindkinek csak a rang a fontos. De ő tudta magáról, hogy igazi nemesi vér, ami a hajtja napról napra, hogy bizonyítson. Magának. Nem! Magának nem kell bizonyítani...a többieknek...a világnak!

Kapcsolatokból él. Sok embert ismer és ez pénzt jelent és még több kapcsolatot, és még több pénzt...és így tovább. Mostani munkáját is így kapta. Ajánlották, felkeresték, ő elfogadta. Jó pénzért kell tárgyalni a messzi nyugaton. Tarin. Pfujjj! Piszkos kis szőrös emberkék, rideg, nedves barlangok. De a munka az munka, és mosolyogni kell.

**Kinézet, személyiség:**

Tifanrio délceg kiállítású középkorú (40) fehérehajú, kék szemű férfi. Arcának vonalai erősen metszettek, valamiféle előkelőséget sugároz. Nemesi ruházata mindig makulátlan. Sétapálcája pedig akár gyilkos fegyver is lehet kezében.

Erő	11	Fp: 35	Ép: 6
Ügyesség	8		
Gyorsaság	13		Sétapálca hegye
Állóképesség	12	Pp: 22	KÉ: 23
Egészség	10		TÉ: 42
Szépség	14	AME: 26	VÉ: 100
Intelligencia	15	MME: 27	Sebzés: K6+1 + méreg
Akaraterő	14		
Asztrál	15		

Etikett	Af	Pszi	Mf
Mellébeszélés	Mf	Értékbecslés	Mf
Emberismeret	Mf	Tőr	Af
Írás-olvasás	Af	Tánc	Af
Erv, aszisz	5, 5	Szexuális k.	Af
Lovaglás	Af	Vallásism (morg)	Af

+3-as Védőköppeny visel (3 SFÉ)

Sétapálcájának a végén kitolható hegy található, melyet egy mozdulattal használhat.

A hegy mérgezett: 6.szintű fegyvermérég, gyors hatású, ha túlélük rövid ideig hat. Hatása halál/rosszullét.

**Wenyz - a toroni ködfivér 7.szint (toroni csapat)****Történet:**

Profí. Ez a szó magában kifejezi azt, mely Wenyz maga. Minden mozdulatából süt az, hogy ez a munkája. Egy olyan munka, melyben ha hibázik az ember, akkor nem csak az állását veszítheti el. A hangtalan lopakodások mestere. Képes észrevétlen maradni még a legfigyelmesebb őrszem szemei előtt is. Mindig csak az aktuális megbízatása fontos számára. Érzelmek szinte nincsenek. Tudatából mindenfajta külső zavaró tényezőt kizár, hogy a legfontosabbra koncentrálhasson. A feladatra.

**Kínézet, személyiség:**

Magas, nyurga füstöképű fickó. Haja túsire van vágva, szemei kissé vágottak, fülei enyhén megnyúltak, bár semmi köze a szépek népéhez. Fiatal (29), de tapasztalt.

Erő	14	Fp: 59	Ép: 11
Ügyesség	18		
Gyorsaság	16	Garott	Rövid kard
Állóképesség	10	TÉ: 70	KÉ: 50
Egészség	15	Sebzés: spec.	TÉ: 80
Szépség	9		VÉ: 158
Intelligencia	12	AME: 38	Sebzés: K6 + 5
Akaraterő	12	MME: 33	
Asztrál	17	Pp: 31	Alkarvédő

Ökölharc	Mf	Mászás	40%
Pszí	Mf	Esés	20%
Álcázás	Mf	Ugrás	20%
Vakharc	Mf	Lopózás	120%
Kötelekből sz.	Af	Rejtőzés	90%
Hátbaszúrás	Mf	Éberség	40%
Belharc	Mf	Rövid k(dobja is)	Mf
Kínokozás	Af	Garott	Af
Hárítófegyver	Af	Kétkezes harc	Mf

Rejtőzés köppenye...még +20-al megnöveli a lopózás és rejtőzés képzettségek használatát.

Kétkezes harcban két rövid kardot forgat. Mindkettő mágikus.

**Wuba Fugi, a Sabbi klán tagja, a Dabbib törzsből, Haunas fia - a hős furulyakészítő nagybátyja****Történet:**

A hős családjának a feje jelen pillanatban, de ő is érzi, hogy nemsokára eljön az idő, amikor ez a poszt kicserélődik. Idős (783) fejével még mindig ő készíti a környéken a leggyönyörűbb hangokat kiadó furulyákat. Nem csak készíti, de játszik is rajtuk méghozzá bárdokat megszegyenítő ügyességgel. De egy jó mesternek nem csak készíteni kell jól a szerszámot, hanem tudnia is kell, hogyan működik az. Sokszor a krig mesedélutánjaiba is besegít varázslatos furulyjátékával. Családjában többen is hangszerkészítők. Készülnek a műhelyek falai mögött hárfák, dobok, cimbalmok, trombiták. Minden hangszernek megvan a családon belül a leghozzáértőbb mestere. Wuba mindenkivel jón van, ő egy ilyen személyiség. Hallgatag, szűkszavú, de szavai nagy része kedveskedés, bók, amit persze mindenki szeret kapni.

**Kinézet, személyiség:**

A kor nagyon meglátszik rajta, sőt már egy botja is van, amit a biztonság kedvéért hord magánál. A botot gyermekei és felesége unszolására használja, de ő állandóan morog miatta, hogy nincs rá szüksége. Földig érő szakálla be van fonva és dereka köré van csavarva. Büszke rá nagyon. Haja már teljesen kihullott, és látása sem a régi, de azért nem téveszti össze a dolgokat, csak kicsit jobban meg kell figyelnie mindent.

Nagyon örül a hős érkezésének és azonnal befogadja a karaktereket magához, felajánlva két vendégszobáját, melyekbe megfelelő fekvőalkalmatosságot állítanak be, hogy mindenki jól érezze magát.

**Wuba Fuginé :) Lupi - a hős nagynénje, a Családanya****Történet:**

Jóval fiatalabb (502) férjénél ezért megvan még benne az az energia, mellyel a családot teljesen a kezében tudja tartani. De ez itt így van jól, mert Lupi mindent tud, mindent megcsinál amit a házban lehet. Majd 250 éve házasodtak össze és a házasságukból két gyermekük született. Egy fiú és egy lány. Igaz nem szokás a családon belüli házasság, de azért tény, hogy a lányuk szemet vetett a hősünkre és ezt a családanya is támogatja. Természetesen mindenféle fondorlatos női praktikát bevetve, hogy meghódítsák a lánynak (Pilunak), a fiatal szívét. Wuba nagyon házias és szolgálatkész. Ha arról van szó, akkor az éjszaka közepén is felkel és palacsintát süt, ha ezzel boldoggá tehet valakit. Fantasztikus gombás rétest tud készíteni, mellyel a gasztronómiai ínycsemegeknek hatalmas élvezetet okozhat.

**Kinézet, személyiség:**

Fiatalos, lendületes. Mindig valami házias ruhát visel, ami nem baj ha koszos lesz a főzés alatt vagy egyéb elfoglaltságai közben. Mindig mosolygós és vidám arca a legpezzsimistákban is felcsillantja a remény lángjait. Apró kis kecskeszakállát eltekintve arca simára borotvált.

**Osumma Fugi - a hős nagybátyjának a fia, dicső harcos 5.szint****Történet:**

A fiatal törpe a hős nyomdokaiba lépett, számos csatában és küzdelemben részt vett már. Kívívta azt a tisztet is, hogy felkerülhetett a klánfalra és ezáltal a városban majd mindenki tudja a nevét és tetteit. Büszke és titkon szeretne nagyobb "sztár" lenni, mint unokatestvére. Ellenben tiszteli és példaképnek tekint rá. Ám van benne egy olyan késztetés, versenyszellem, hogyha kiderülne valami piszkos dolog a hősről, akkor természetesen az neki kedvezne. Viszont ha a szóbeszédnek hamisnak bizonyulnak, akkor teljes válszélességgel kiáll mellette.

**Kinézet, személyiség:**

Erős, magas testalkatú, nyakát nyaklánc díszíti, melyre minden nyert csata után felkerül egy újabb mithrill függő. Mindenegyik függőnek más színárnyalata van, melyet csak hosszas szemlélődés után lehet kiszúrni, ugyanis eddig a láncra 34 ilyen függő került fel. (lopakodni nem is tud a függővel :))

Erő	16	Fp: 58	Ép: 11
Ügyesség	14		
Gyorsaság	15	Hajtóbárd	Csatabárd
Állóképesség	19	KÉ: 27	KÉ: 28
Egészség	14	TÉ: 84	TÉ: 96
Szépség	10	VÉ: 127 pajzzsal	VÉ: 140 pajzzsal
Intelligencia	9	Sebzés: K6	Sebzés: K10+2
Akaraterő	12		
Asztrál	14		

Egyk csatabárd	Mf	Lovaglás (rackla)	Af
Pajzshasználat	Mf		
Ökölharc	Af		
Csapdafelfed.	35%		
Titkosajtókere.	40%		
Hajtóbárd	Af		
Hadvezetés	Af		
Fegyvertörés	Af		

Csatabárd átütőereje 1!

**A Tooma-pap 7.szint**

Történet:

A hős és a fegyvermester után ő a következő az aktuális sztárok rangsorában. Ám míg a fegyvermester felett már eljárt az idő, a hős pedig mostanában nem nagyon hallatott magáról, így a napi sztárpletykák nem másról, mint a tooma-papról szóltak és mint az lenni szokott a pletykák nem mindig voltak pozitívák. Nehéz megítélni egy olyan személyt, akit a magánéletben nem ismerünk sőt ha nem is hagyja magár megismerni. A tooma-pap elmondhatja magáról, hogy őt csak a legközelebbi hozzátartozói ismerik. Azok meg nem igazán vannak sokan, leginkább bajtársai. Az ereklye megszerzésének a történetében főszerepet kapott és az ő kezében került Tarin tárnái közé. De már akkor is tudta, hogy nem kerülhet az ereklye olyan kezekbe melyek „nem méltóak” rá. Azóta függ egy hamisítvány a Klánvezér falán, az eredeti pedig a tetoválómester tükrének részét képezi.

Voltak dicső napjai és voltak kevésbé sikeres évei is. De mindenféleképpen igaz, hogy egyfajta magasztos hangulatot tud kiváltani a környezetéből, ott ahol megjelenik.

**Kinézet, személyiség:**

Kopasz feje búbján vacskorba fogott vastag haját, már sokan megszólták. Szerintük egy dicső harcosnak nem lenne szabad így járnia, de őt ez nem érdekli. Forradásos arcát pedig mély barázdák teszik még morcosabbá és fáradtabbá. Mosolyt kicsalni belőle felér egy kisebb csodával. Szarkasztikus humorával sokszor megbánt egynémelyeket. Utazásai során vastag kabátot hord mely alatt csillogó mithrill vértje elő-elő bukkan.

Erő	18	Fp: 66	Ép: 11
Ügyesség	15		
Gyorsaság	16	Kcsatabárd	Mp: 42
Állóképesség	14	KÉ: 45	Pp: 33
Egészség	15	TÉ: 98	
Szépség	15	VÉ: 135	AME: 37
Intelligencia	14	Sebzés:3K6 + 2	MME: 39
Akaraterő	14	5-ös átütőerő!!!	Mithrill sodronying
Asztrál	16		SFÉ: 6

Kke. csatabárd	Mf	Lovaglás (rackla)	Af
Vallásismeret	Mf	Pusztítás	Mf
Harci láz	Mf	Fegyvertörés	Mf
Hadvezetés	Af	Lélektan	Af
Írás-olvasás	Af	Pszi	Mf
Kultúra	Af		

Csatabárdjában Tooma köve (smaragd) díszelg és mágikus (rúnázott)

Képes Fanatizálás varázslatot naponta egyszer magára és környezetére nyomni Mp felhasználása nélkül.

### **Törpe harcosok, papok**

Természetesen megtalálhatóak a városban papok, melyek legtöbbje Kadalt szolgálja és harcosok, akik nem feltétlenül a városon belüli rendfenntartásért léteznek, hanem a külső veszélyek ellen. Orkok, barlangi lények mindig is voltak és védekezni kellett ellenük, de ha bármi probléma lenne a városban, akkor azonnal (10 körön belül) ott teremhet k10 harcos és rendet tehet.

#### **Papok:**

Mp: 18-34 Fp: 20-36

Pp: 10-20 Ép: 9 ME: 14-24

#### **Harcosok:**

Fegyveres értékek, melyek csatabárrdal, csákánnyal értendőek és általában kis pajzsot hordanak

KÉ: 28-35 TÉ: 60-80 VÉ: 130-145

Fp: 30-55 Ép: 12 Méregellenállás: 5-7

### **Információk, azaz kiből mit lehet kisedni?**

#### **Tetoválómester:**

Ha gyanúba kerül és rákérdeznek nála a dolgoknál, akkor kétféleképpen lehet belőle infot kisedni. Vagy megfélemlítik vagy közel kerülnek hozzá és kedvességéből elmondja (a barátságába kerülni nehéz!! sok szerepjátékkal). Ő természetesen tudja, hogy az ereklye a tükrének részét képezi, tudja, hogyan került bele és ki tette oda. A miértet is tudja, hogy nem szeretete volna a Tooma pap, hogy rossz kezekbe kerüljön.

#### **Tooma pap:**

Mindent tud természetesen. Amikor az ereklyét megszerezte, arról másolatot csináltatott egy fafaragóval és a másolatot adta át a Klánvezérnek. Az eredetit a fafaragóval belerakatta a tetoválómester tükrébe. Miért oda? Ők ketten nagyon jóban vannak, a Tooma papot nagyon sok tetkó fedi és gondolta, hogy ott biztonságban lesz, senki nem fog gyanakodni rá. A pap esetleg olyan utalásokat tehet, hogy a klánvezér agya teljesen begőzölt a valódi ereklye keresése miatt, stb...

#### **A fafaragó fia:**

Ő most gombatermesztőként dolgozik a város szélén. Apja már meghalt, de emlékszik sok munkájára és a számára kedvesekről még másolatot is csinált magának, fiának. Az ereklyéről is van másolat, a ház padlásán a sok lim-lom között.

#### **Haar Z'suur:**

Ő is hallott az ereklyéről, de csak annyit tud, hogy egy orkok ellen vívott csatában szereztek a törpék és most a klánvezér falát díszíti.

#### **Klánvezér:**

Keresi az eredetit és a keresés egyre elkeserítőbb lesz számára. Főleg, hogy megérkeznek a toroniak. A szituáció egyre kínosabb. Néhány éve derült ki, hogy a falán lógó fadarab egy utánzat és természetesen a Tooma papot is gyanúsítja. Nem tudja mire való az ereklye, de meg akarja szerezni és nem szeretné a toroniaknak visszaadni.

#### **A krig:**

Ugyanazt tudja, mint a klánvezér, de ő fogja a prtít felkérni, hogy szimatoljanak a Tooma pap után és ha esetleg megtudnak valamit az ereklyéről, akkor azt is nagyon megköszönné. A klánvezérrel együtt folyamatosan próbálják a papot rossz fényben megvilágítani, bár ő ezt finomabb módszerekkel teszi, mint barátja.

#### **Fegyvermester és Dreina papnő:**

Mindketten a törpékről tudnak információval szolgálni. A fegyvermester munkája miatt ismer mindenkit és jó jellemképet tud előadni bárkiről, a papnő pedig tanulmányai miatt térképezte fel az itt lakókat szinte tökéletesen. Mindketten főleg a többi njk viselkedését, jellemét tudják jól ecsetelni a partinak.

**Kyr vérű:**

Mindenbe beavatták a fával kapcsolatban, kivéve hogy mire való. Ha sikerül kezébe vennie, akkor tudni fogja, hogy ez egy Morgena kultikus ereklye, azaz sokat érhet egyeseknek. Ekkor elkezdenek forogni a fejében a kerekék...további a mesélőre bízva.

**A kocsmáros:**

Halott egy-két negatív sztorit a tooma papról, de úgy van vele, hogy mindenkinek lehet rossz napja. Ő kiáll mellette és elmond egy két olyan történetet is, amikor a pap neki segített. Pl.: építkezésben, beilleszkedésben stb...

## Történetek

- A Tooma-papot levetette magáról a racklája
- A pap úgy berúgott, hogy a botját barátjának nézve megkérte, hogy segítse fel. Nem sikerült.
- Egy sziklaomlás (még mikor magam is naponta őrzátoztam, rég volt) során összezáródtam vele, a pappal, úgy értem; a mágiája nélkül rég halott lennék!
- A múltkor, mikor egy gyík elszabadult a Kerengőben, nem tudott varázsolni (azt már nem kötik senki orrára, hogy akkor is épp részeg volt, ami a törpelét mindennapjait jelenti)
- Bezzeg a hölgyekkel még nagy hős!
- (Szájhős.)
- Talán azóta játszik kyr sakkot, mióta a kyrek bejöttek a földre (akkor a törpék még itt sem voltak!), de még mindig nem talált legyőzőre! (ha a parti kihívja, ők sem tudják legyőzni)
- Egy asszony: igazi romantikus; egy cseppkőbe kapaszkodtam, alattunk bugyogott a forrás a barlangtóban... Mekkora szám az öreg! ☺ (ha van leány a közelben): de ne is álmodjon róla, szűzikém, nem szereti a túlpúderezett, csupasz, hideg bőrű lányok érintését!
- A kocsmában a megjelenését parodizálják – csakugyan kicsit zilált, ruhája színes és sosem válik meg a nyakában üvegfiolában lévő kicsiny barlangi lepkétől.
- Ha kiderül, hogy a fát hamisították, akkor a fegyvermestertől megtudhatják, hogy ő régen együtt harcolt a pappal. Emlékszik, hogy a pap nagyon félt valamiért, féltette a nemzetét valamitől, amit nem mert odaadni.

*Jegyzet*



## Helyszínek

A modul teljes egészében Tarinban, a földfelszín alatt játszódik. Ez jelentős terhet ró a karakterek klausztrófóbiájára, és fontos feladatot a mesélőre: ne hagyja a játékosokat elfeledkezni erről a tényről! Az alagutak és barlangok csak ritkán fényesek, legtöbbször félhomály (ami az emberi szemet pont a leginkább zavarja, előfordulhat akár farkasvaktság is) vagy teljes sötétség uralkodik. A harcot a szűk hely befolyásolhatja, nem lehet nyilazni folyosókanyarulaton keresztül, irdatlan sok fedezék adódhat (akár oszlopok, cseppkövek, kanyaroknál a falak formájában), az eljutáshoz A-ból B-be gyakran vezetőre van szükség, még a városon belül is.

A barlangok fenntartásának nyomai sok helyen észrevehetőek. A folyosókon szabályos távolságokon támfának való gerendák vannak felhalmozva, hogy mindig kéznél legyenek. Homokzsákok is vannak a buzgárveszélyes helyeken. Szigetelt ládákból fáklyákat lehet találni, akárcsak városon belül, a sötétebb területeken. Élelem és ivóvíz, sőt, tűzifa, a barlang falából kifaragott parázstartó is előfordul (és persze fegyverek is). Értékes fénykövekkel, statikai amulettel felszerelt fekete-vértesek járkálnak a folyosókat és vizsgálják az építményeket. Egy szakaszon kőművesek dolgoznak. Ha a parti megáll valahol, az NJK üljön le egy ilyen farakásra! A játékosok lépten-nyomon érzékelik, hogy ez egy barlang, lássák az életét!

A törpék szeretik védeni magukat, ezért az egész kicsit bunkerszerű. Hatalmas faajtókkal lezárható checkpointok, csapdák mindenfelé. Ha sikátorokba tévednek, akkor a szélesebb utat legtöbbször zsákutcának fogják találni, ellenség-csalogatónak, aminek a végén valami csúfság (lőrés, lezárható zsákutca, méreg) vár rájuk, és a szűknek látszó, barátságatlan járat a valódi útvonal.

A modul helyszínén, közel a felszínhez, egy kereskedő-településen, ahol sok ember megfordul, a járatok legnagyobb része elég magas egy embernek is. Sok helyre azonban (ilyen csalogatók közelében) alacsonyabb, törp-méretű alagutak vezetnek.

A térképen a főbb alagutakon kívül csak néhány ilyen sikátor van jelölve, mintegy mutatóba. A helyszínek jórésze azonban ilyen bonyolult, szűk járatokon lehet eljutni. Fel és le több, szűk lépcső, létra vezet. Elágazás követ elágazást, néha kisebb terek vannak kialakítva, ahol a környék lakói összefuthatnak. Hangulatilag olyanok, mint a felszínen egy fonóház, de itt mint egy nagyobb tömbház aulája is felfogható. Ezek a helyek mindig lehet pipázva pihenő férfiakat, együtt dolgozó asszonyokat látni, folynak játékok, mind a gyermekek, mind a felnőttek között.

## Narekh városa

A város Tarin ereni határához közel fekszik, egy sziklafal mentén, így számos lakja, folyosója a világosság közvetlen közelében fekszik, erkélyek vannak a sziklafalba vágva, így a felszíni levegőzésre is meg van a lehetőség. Emiatt viszonylag egyszerű volt a világítás megoldása is, azonban még így is számos, sikátorokból nyíló lakban és egyéb helyiségben nem alakították ki a természetes világításhoz szükséges tükörcsatornákat (az emberek legnagyobb bánatára). Nincs túl sok lakosa, a klán legtöbb tagja nem errefelé lekik, hanem jóval mélyebben, a bányákat őrzik, így itt alig több, mint ezer törpét számlálhatnánk össze (ha tudnánk odáig számolni).

A város központja, és legfontosabb része a **Piactér**. Az óriási, kör alakú terem körül körbe kerengő épült két szintnyivel magasabban, aminek messziről idehozott vörös márvány korlátjának sok törpe támaszkodik, de sokan innen mérik fel az árukat is vásárlás előtt. A piactérről két széles úton lehet a felszínre, a kereskedőtelepre jutni, ahol számos raktárépület és az emberek igényeit kielégítő egyéb létesítmény áll. Ez a kijárat a sziklafal ékéül szolgáló kristálytisza vízesés két oldalán tör a felszínre, és az innen továbbfolyó patak



két partján halad tovább. Az emberek lakta kis telep a patak mindkét artját elfoglalja mára, köztük egy híd is van.

Térjünk vissza a piacra! Rongyokra felhalmozva, ládában, asztalokon szinte bármilyen élelmiszert és használati tárgyat meg lehet itt venni, amit csak azon a napon a kereskedők hoztak. A helyi eladásoknál sokkal fontosabb, hogy a törpék számos távoli, illetve, mélyi telepének ügynöke is meg szokott fordulni itt, hogy karavánjával a többi település szükségleteit kielégítse. Ember kereskedőket ritkán engednek, és ők maguk is ritkán kíváncsiak a hegymélyi településekhez.

Most, hogy zárlat van a városban, csak a néhány napja beérkezett árut látjuk itt, amitől többszörös áron igyekeznek megszabadulni a bennragadt emberek (aztán idővel a törpék megunják az uzsorát, ami szerintük tisztességtelen üzletpolitika), míg a karavánok vezetői és emberei csak tengődnek errefelé, mivel nem tudnak távozni.

Három irányba is széles **sugárutak** indulnak innen. Szögletes keresztmetszetükkel, simára csiszolt falaikkal, a törpe művészek által domborműszerűen kifaragott oszlopaikkal, kapuzataikkal csodálatos látvány nyújtottak. Egyikükből, ha túlmenni a város lakott részeinek a határain, a karakterek édeskés szagot érezhetnek – egy sóbányán vezet keresztül, aminek alsó szintjeiből ma is bányásznak; fontos exportcikk.

A vízesés mellett minden szinten egy-egy **folyosó** követi lazán a sziklafal vonalát. Kényelmes szállások, vendégszobák (persze most szinte mind tele), ötvös- és szobrászműhelyek, irodák sorakoznak itt a folyosó és a sziklafal között, persze mind ablakkal és erkélyjel.

A piac sarkában áll az **iskola**. A törpék igen nagy hangsúlyt fektetnek a nevelésre és a kultúrára, így a hely nagyságához képest gazdag könyvtár és egy előadóterem áll rendelkezésre. Mivel az élet a barlangban sokkal inkább gyakorlati, mint elméleti, ezért az órák jelents részét a klán tekintélyes barlangjárói tartják, természetesen éles környezetben. Ők viszik el oda a tizen-huszon éves porontyokat, ahová apjukkal már bajos lenne. Az iskolában a szám- és mértan alapjai a legfontosabbak, hiszen itt dől el, hogy valakiből mérnök vagy építész lehet-e, vagy pedig két kezével tud többet tenni a közösségért. Itt áll egy **játszótér** is az egészen csöppségeknek, ahol puha homok felett gyakorolhatják a sziklamászást, ahol életük első agyagszobrait elkészíthetik, vagy ahol a megbüvölt késekkel az első botokat megfaraghatják. A mesterségeket nem lehet elég korán kezdeni, és a felügyelő asszony akár a partinak is segít elindulni ezen az úton. Egy kis kemencében még az agyagozás eredményeit is kiégeti (ha jobban sikerültek).

A piacra talán legfontosabb, központi része mégis a **kocsmá**. A kerengőn, a vízesés mögött egy széles területen különböző méretű faragott faasztalok, székek vannak letéve. A vízpermetet hidegben (ezúttal is) egy eltolható, rézkeretes üvegajtó zárja ki, így a fenomenális látvány megmarad, de a hideg nem. Nyáron pedig, az eltolt ajtóknak köszönhetően hűsítő vízpára burkolja be a kocsmát és környékét, idecsalogatva az átforrósodott felszínközeli részek lakóit. A sönt oldalt van, de csinos, rövid szakállas felszolgáló-törpleányok is vannak, akik boldogan szervíroznak. Nem durva fakupákat, hanem díszes, címeres, fedeles nkupákat kap mindenki, akár bort, akár valami jófajta helyi sört kóstol.

A legismertebb a **Vud sör**, egy igen erős, testes nedű. Rendkívül tiszta forrásvízből készül, habja kemény. A gyümölcsös, malátától édes ízű (valamint az alkohol) kedvelőinek ajánlott. A szakállakon a hab bizony nyomot hagy! A korsóért 10 rezet kérnek.

A **Radit** bronzvörös színéről egyből meg lehet ismerni. Élénk illatú, az íze először gyümölcsös, majd fűszeres fordulatot vesz. Összességében egy igen különleges, száraz, gyümölcsös sör. Kisebb, zöldmázás agyagkorsóban szolgálják fel, 7 rézért, kicsit borsos.

A **Reh** egy szúrós illatú, kicsit vizes jellegű, komlós, kesernyés sör, ami itatja magát. Olcsó, de a sörök iránt kevés ínycsüszke érző emberek számára talán a legjobb választás. 2 réz a korsó.

A **Vicki** távolról hozott sörfajta, igen kerserű illattal, ám édeskés, végül keserű ízzel. Kiegyensúlyozott, nem túl habos, olcsó sör, mindössze 3 réz. A kocsmáros dicsekszik vele, most először sikerült ebből is hozatnia a városba!

Aki valami igazán különlegesre vágyik, annak a **Krieket** fogják javasolni. A meggyel együtt készített, erős, kicsit kesernyés, bíborszínű sör maga a csoda. Ára is ennek megfelelő: 1 ezüst, de jár mellé egy szelet ízletes, puha piskóta is.

Természetesen a törpéknél igen fontos eledel a gomba, ami nem csak az asztalon, de az italokban is előfordul. Többek között vannak gombával ízesített és gombával erjesztett söreik is. Ezeket azonban mezei halandó vélhetőleg nem kívánja kipróbálni.

A téren nem kevésbé fontos egy kis sarok, ahol asztalok és sok szék bújik meg – de itt nincs felszolgálat. A **vámhivatal** erősen őrzött ügyfélszolgálati irodájáról van szó. Itt hitelesítik a vásárlásokat és itt kell leróni az ügykezelés díját, valamint a vámokat. Korrupció nincs, vasfegyelem és rugalmasság anél inkább, a bürokrácia nem harapódzott el törpéknél. Ebbe az irányba ez az utolsó megvilágított hely, emögött már csak sötét, jórészt elhagyatott lakások vannak.

A tér csúcsában, egy arannyal futtatott kő boltív nyílik – egy hosszú, sötét folyosó végén **Tooma sziklatemploma** áll. A folyosó egyfajta lélekedző, gondolkodtató hely, és ezt a Homálytestvérükkel állandó harcban álló törpék komolyan is veszik. A templom tökéletes kör formájú helyiség, a sziklát kupolaformaként faragták ki, a templom nehéz terét a kupolánál szélesebb kör helyiség szélénél a plafont tartó oszlopsor könnyíti.

Középen a tökéletes simaságú padló durvává, csiszolatlaná válik, szinte terészetessé; ilyen göröngyösen faragták ki a sziklából az oltárt, a padló vízszintese tökéletesen megy át az oltárkö függőlegesébe. A követ nem idehozták, hanem a terem kifaragásakor meghagyták, így a oltár kapcsoltban áll az anyafölddel. Felső része csiszolt, finoman cizellált díszítésű, sok helyütt mithrillel futtatva.

A templomban szinte mindig találni imádkozó híveket, amint valahol a csupasz kövön térdepelve imádkoznak a Fejszéshez. A pap (míg él) sokat van itt, de csak hetente van istentisztelet. A pap szerepe sokkal inkább a közösségvezetés, a harc a Homálytestvér ellen. Lakja is a templom mellett van.

Ha a templomon túlhaladunk, megváltozik a hangulat, olyan üzletek tárulnak elénk, ahol sokkal történelmibb emléktárgyakat kaphatunk, ahol a használati tárgyak is szebben díszítettek (a többi törp-munkánál!). Itt dolgoznak a legjobb ötvösök, fadaragók és ácsok, sok alkalmi festőműhelyt vernek itt fel, ahol üres tér adódik egy árkádban, és persze az étel-ital is drágább, egyszersmind finomabb, elegánsabb. A **Klánfal** közelébe értünk.

A terem rendkívül magas, körhenger alakú. A bejárata legalul van, az ünnepséget is itt tartják. Aki betér ide, szinte nem is láthatja a plafont, olyan magasra került az évek alatt. Lent a klán őseit ábrázoló szoborcsoport áll középen, körbe, a fal mellett két, különös tiszteletnek örvendő ősz szobra, és sok üres talapzat áll. A terem szélén kényelmes kőlépcső indul felfelé. Spirálisan végigvezeti a látogatót a terem teljes falfelületén. Az egymás feletti szintjeit a lépcsőnek karcsú oszlopok tartják, bennük fáklyák lobognak. A falon pedig végighúzódik a klán évezredes története, képekben elbeszélve.

### **Töltelék helyiszínek [optional]**

Ezeket a helyeket tetszés szerint fel lehet használni a kalandban.

Egy barlangban nem egyszerű a **budi** megvalósítása, hiszen nagyon vigyázni kell az ivóvíz tisztaságára, ráadásul a szagok is meg szoktak maradni. Ezért elterjedt itt is, mint a felszíni városokban, a bili használata, azonban itt nem egyszerűen az utcára ürítik tartalmát, hanem egy speciális helyiségbe. Ez olyan, mint egy igen mély kút, de a nyílás igen mélyre vezet. Lefürna egy több szinttel mélyebben lévő természetes barlangig, ahová jó ideig nem fognak sem ők, sem társaik vagy szövetségeseik leszállni, és egy ottani folyóra bízzák a takarítást. Mire az a víz felszűrődik, híre sem lesz benne a brokinak. Ezzel a megoldással a törpék szinte a crantaiak nyomába érnek csatornázás terén.

Egy **törp kovácsműhely** a külhoni számára maga lehet a csoda. Hiszen nem csak az irdatlan fűjtatók, sárkánykövel fűtött tűzhelyek, a rafinált füstelvezetés és a munkásokat hűtő hideg áramlatokhoz fűrt levegőztetők teszik érdekessé (és a jobb hőelvezetés miatt sok, távoli, kis helyiségben végzett munka miatt) labirintus-szerűvé a nagyobb műhelyeket, hanem azok az elegáns szobák, ahol a díszítésül szolgáló számtalan tárgy mind a mester keze alól került ki; azok a régi, már nem használt kis műhelyszobák, ahol az eredeti felszerelésen túl a műhely legjobban sikerült tárgyai adják a dekorációt és ahol a legjobb üzleteket kötik és mindaz a barátságosság, amit itt a vándor egyszerű, kíváncsi kérdésére válaszul kaphat. Amíg nem kérdez a titkaikról.

Bár az alagutakban sok helyen vannak a bányászattal, alagútfenntartással kapcsolatos eszközök felstócolva, de könnyű beleszaladni egy nagyobb **bányászszer tárba** is! Egy ilye hely valóságos labirintus. Kivilágítatlan, oszlopokkal, kapukkal tagolt, nehéz levegőjű terek, benne rendezetlenül kőhalmok, fastócok, szerszámok, rafinált szerkentyűk, tüzelő, ruhák, ló- és racklaszerszámok... És a sok cucc miatt ráadásul nem is visszhangzik, sőt, egészen jól lehet lopakodni is egy ilyen helyen.

Előfordulhatnak komoly, hidegen hagyott élelmiszer-raktárak, sőt, a városhoz közel számos törp kereskedő tart raktártermeket, amik zárva vagy őrizve lehetnek.

A rackla, egy repülő állat, és mint ilyen, nem a szűk terekhez szokott. Szerencsére Narekh közelében is sok, elég széles barlang van (illetve a sugárutak, a klánfal, stb. Belmagassága is megfelelő nekik), így előfordulhatnak a városka utcáin is, a fej fölött elzúgva. Ahol biztosan lehet velük találkozni, az viszont a **rackla-istálló**.

Ez egy mély sziklaszurdok falában van kialakítva, végeredményben nem is istálló, inkább a fél-szelíd (értsd: fél-vad) racklák egymáshoz közel helyezett, mesterséges fészke. A törpék a peremen kifaragott kesken párkányokkal és a sziklában haladó kanyargós, csigalépcsős folyosókkal minden fészket megközelíthetővé tettek – ha egyiket-másikat mégsem, akkor odamnet legfeljebb racklára szállnak.

Nem szabad elfeledkezni a törpék leggyakoribb, és szerencsére kedvelt élelmiszerének termőhelyéről, a gombafarmról sem. A gombának szerencsére nincs szüksége fényre az életműködéséhez, így könnyű természetien különböző fajait a mélyebb területeken is. Csak fakorhadék kell neki, ami nem túl bonyolult, mivel a nedvesebb barlangüregekben igen gyorsan korhadni kezd minden. Vannak fatörzseken és faforgácsban nevelt fajták is, ízük a húsízútól a klasszikus gombaízen át az egészen édes (pálinkafőzésre is használt) gombáig terjedhet.

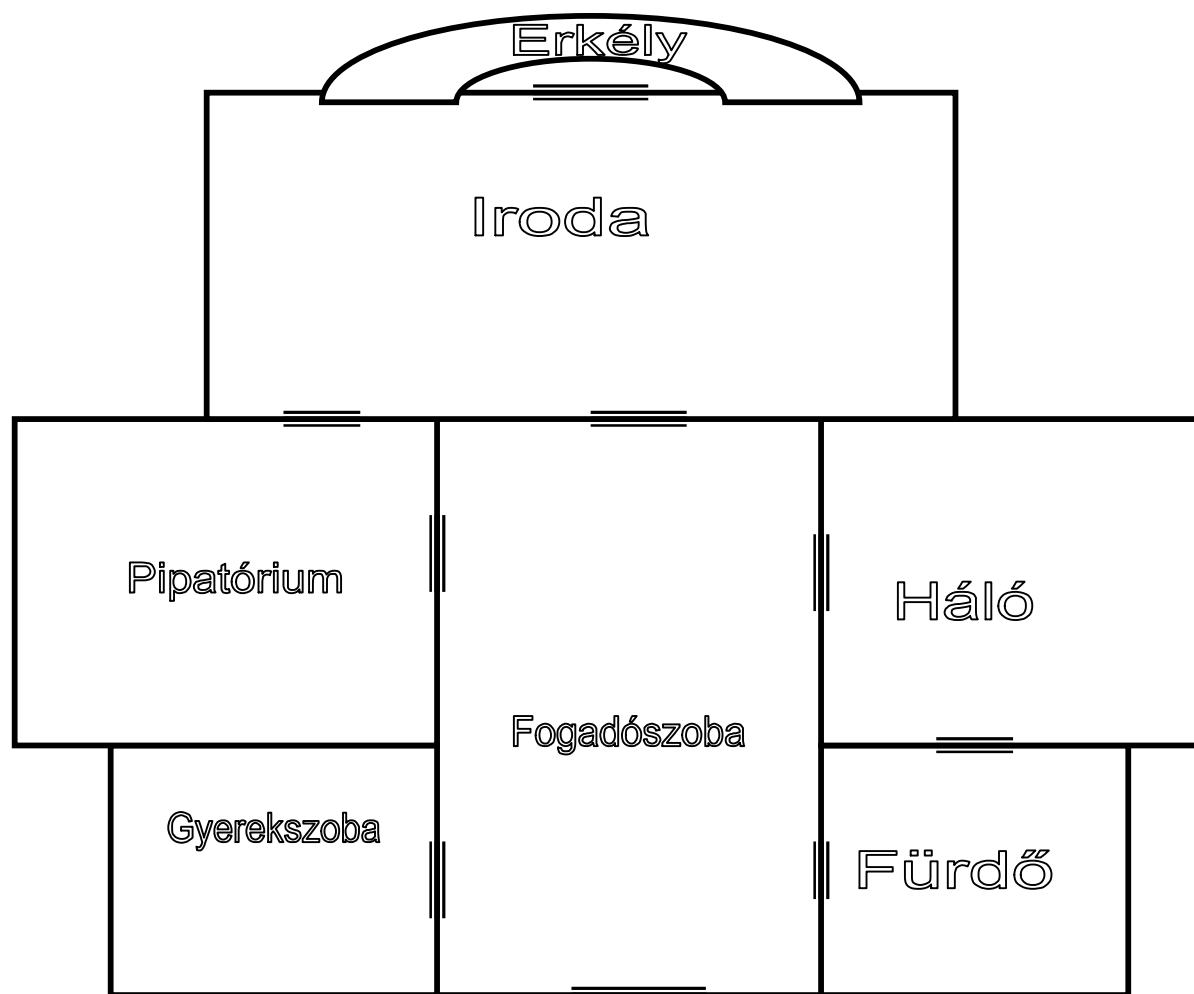
### A klánfő szálláshelye

A lakosztály bejárati ajtaja, tömör tölgyből készül, a szélei, és felülete is vasalt. A felületén mindenféle törpe nyelven írt feliratok díszelnek. Az írásmód már sok helyen értelmezhetetlen. A embernek ki belép a kapun törpékhez mérten méretes terem tárul szeme elé. Ebből a központi teremből nyílnak az egyes helyiségek. A tulajdonképpeni **fogadószoba** – bár inkább csarnoknak nevezhetnénk – szerepét tölti be. A teremből öt ajtó vezet tovább (szembe egy, és kétoldalt 2-2). Mindegyik tölgyfából készült, és a klán címerét vésték bele, törpékre méretezték, ezért emberfiának le kell hajolnia, ha belép rajta. Maga a terem rettentő méretével a szűk folyosók után lenyűgözően hat. Magassága eléri a tíz-tizenöt méter, és hatalmas fehér cseppkövek díszítik a mennyezetet. A terem széltében legalább 20 lépés, míg hosszában ennek a másfélszerese. A falon kétoldalt az ajtók, és a kandallók fölött „átívelő” hatalmas gránit falszobor csatajeleneteket örökít meg. Ha tudakolódnak, akkor elmondják nekik, hogy a nagy partraszállást örökíti meg. A teremben különböző felszíni, és föld mély vadállatok préme van leterítve, és különböző méretű üveg vitrinekben azok csontvázai. A meleget kétoldalt egy-egy hatalmas kandalló biztosítja. A jobb oldalon kényelmes pamlagok találhatóak egy asztal körül. Az asztal lábát egy szobor díszíti egy racklát megülő hőst, ábrázol az asztallap üvegkristály. Ám mégsem ezek a leginkább lenyűgöző elemek a teremben. A mennyezetre fellógatva, egy óriási halcsontváz található. A hozzáértők megállapíthatják, hogy egy roppant méretű cet csontváza az. Valaha hosszú száz évvel ezelőtt került a föld mélyére egy hős hagyatéka ként, ki vízre szállt, hogy megkeresse az óhazát. Az alakja a klán falon is megtalálható.

A többi szoba az előtérhez mérten barátságosabb. A jobb oldalon az első ajtó a **fürdőbe** vezet, egy barlangi mohával fedett kisebb csarnok ez a közepén nagy kőkáddal. 4-5 ember is kényelmesen elférne benne. Egy kovácsolt tartón szappan, és fürdőső, a falakon falikarban gyertyák. Egy ajtó is nyílik innét a **hálóba**. A háló a fogadószobából jobbra a második ajtó. Mérete a fürdőéhez hasonlatos. Középen hatalmas ágy 3 ember is elférne rajta. Oldalán éjjeli szekrényel. A szobában található még két ruhásláda. Ezekben a klán fő ruháit tartja. A földet 5 hatalmas medveprém borítja. A fogadószoba kandallója errefelé is nyitott, bár ez kintől nem látszik. Az előtérből ballra nyíló szobák egyike – a bejárati ajtóhoz közelebbi, egy **gyermekszoba**, mely évek óta üresen áll. A szoba közepén kiságy a falak mellett ládák, melyekben ruhák, és játékok találhatóak egyesesen. A berendezésről kitűnik, hogy szerető kéz munkája, bár feltűnhet, hogy évek óta nem járt itt senki. Por ugyan nincsen, tapintani lehet itt a megmerevedett múltat. A ládában található játékok mind törpe kéz

remekei egy hozzáértő tudja a felszínen az efféle csecsebecsek vagyonokat, érhetnek, és jó, ha nemesi családokban található ilyen műremek. No persze akkor sem játékként. A második ajtó egy **pipatóriumba** vezet, ahol a kényelmes fotelokban, és pamlagokon legalább 8-10 törpe múlathatja idejét. A klánfő ideje nagy részét itt tölti. Az asztalok, és a székek tölgyfából készültek, a fogadóterem felőli oldalon a kandallóban tűz, ropog. A falakat hatalmas hímzett faliszőnyegek takarják. Nyílik innét egy ajtó is a **klánfő irodájába** (a fogadószobából ide a szemben lévő ajtón lehet bejutni). Az iroda kellemesen tágas a falakat néhol faliszőnyegek takarják, néhol pedig hatalmas tölgy szekrényeket látni. A szekrényekben tekercesek, és könyvek. Összesen közel 400-500 darabot számlálnak. Meleget egy kandalló biztosítja melyet a fogadószobából belépve a jobb oldalon, találunk. A földet medveprémek borítják, a tekintélyes méretű asztal, és „pipasarak” székei, és asztala tömör tölgyfából készült. A leglátványosabb mégis az íróasztal mögötti hatalmas üvegezett tölgyajtó mely az erkélyre (a szabadba) nyílik. A szobában folyamatos halk zúgást hallani, ez nem más, mint az erkélyről letekintve látható vízesés mely közel száz méter zuhanás után hatalmas morajlással érkezik az alant elterülő tóba. A látvány csodálatos a tengerszemet körülvevő erdő, és a távoli hegyek harmóniát sugároznak.

A szobák nagy részében a fürdő kivételével a fényt törpe-tükrök biztosítják. Természetesen mindenhol vannak falikarok, ha mesterséges fényre lenne szükség. Ámbátor ez a törpéknél nem túlságosan fontos.



## A Trychass-ereklye

Az ereklye egy sötétbarna, kicsit korhatag fa, egy festmény vagy egy tükör keretéből származhat. Pácolt és őszereg, bár törött és kicsi, mégis mindenkiben tiszteletet ébreszt. Tökéletesen illik Haina tükrébe (azt az eredeti ereklye nyomán mintázták, úgy, hogy az ereklye maradványa beleillszthető legyen), és most beleidomul a Tetoválómester tükörkeretébe is. Azt csak nemrég készítették az ereklye elrejtésére.

Az ereklye Morgena híres árnykapu hálózatának egy megmaradt példánya, segítségével be ehet lépni a rég elveszettnek hitt közlekedési folyosókra. Eredetileg egy tükör kerete volt, és a kapu a tükörben nyílt meg, ma már (ha egy tudó képes megnyitni, és a Morgena-pap Oseon képes), akkor a szabadban jelenik meg egy alaktalan nyílás, ami egyelőre ismeretlen helyre vezet – szabályozni még nem tudják.

Tooma papja okkal készítette el a hamisítványt, és adta át azt nagy csinnadrattával törpéinek – ő, mint felkent, érzi a benne rejlő hatalmat, és tudja azt is, hogy egy félt és félni való istentől ered. A népet igyekszik megvédeni azzal, hogy elrejtje az eredeti tárgyat a szemük elől, hiszen a törp ige sebezhető ilyen téren. Tudtán kívül mégis pont ezzel a lépésével lesz lavinák elindítója. Ilyen a homálytestvér.

*Jegyzet*

## Térkép

