

KÉTVÁROS TITKAI

M.A.G.U.S. ETK kalandmodul 4-6. Tsz kalandozóknak
Írta: Valheru (közreműködött: Lozartan)

Történik: Az Égi Fény 3715. esztendejében

Helyszín: Kétváros (városállam a Sheral tövében)

Tartalomjegyzék:

Kétváros története -----	3. oldal
Általános információk -----	5. oldal
Kétváros (Keleti oldal) -----	7. oldal
Kétváros (Nyugati oldal) -----	8. oldal
Bemesélés -----	9. oldal
Kezdeti nyomok és felkutatásuk -----	11. oldal
Bűnök a múltból -----	13. oldal
Kétváros fontosabb helyszínei -----	15. oldal
A városban megszerezhető opcionális küldetések listája -----	18. oldal
Kalandban szereplő NJK-k felsorolása -----	19. oldal
Függelék (statisztikák) -----	20. oldal
„Ártatlan lelkek harangja” -----	33. oldal
A földalatti szentély -----	35. oldal
Kétváros térképe -----	37. oldal
Bestiárium -----	38. oldal

„Kedves Mesélő! A modulban leírtak nincsenek kőbe vésve, nyugodtan átformálhatod, alakíthatod a dolgokat, karaktereket saját magad vagy a csapatod szája íze szerint. A szórakozás és szórakoztatás a cél. Próbáltam minél alaposabb, részletesebb lenni, ahová tudtam, képet is raktam a könnyebb „elképzelhetőség” végett. A „térképek”, „alaprajzok” is eme célt szolgálják, nem a tökéletességre törekedtem, ezek csak vázlatok. A modulnak van egy főbb vezetőszála, egy küldetés a bemeseléshez, ami - ha megoldották a játékosok - egy esetleges másik főbb szálát tesz elérhetővé (de azt nem kötelező végigvinni). Szabadon játszhatnak a területen, nincsenek küldetéshez kötve és nincs már behatárolva a hátralévő játékidő sem. Remélem élvezitek majd a mesét, legalább annyira, amennyire én a megírását. Jó játékot mindenkinek!”

-valheru-

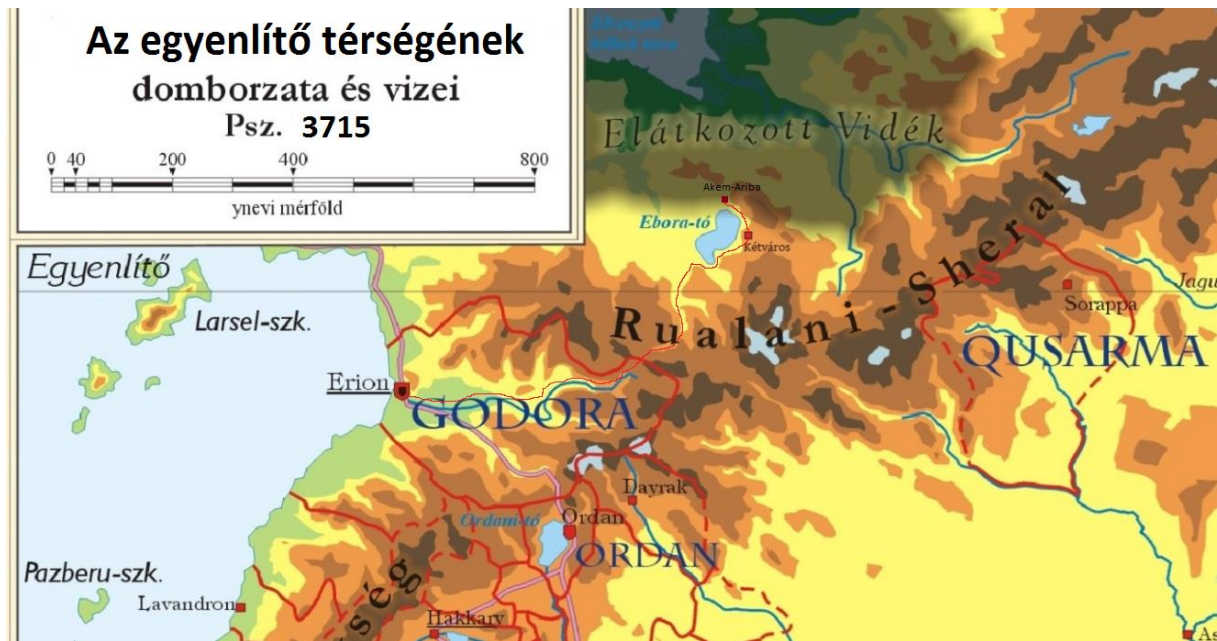
Kétváros története:

Egykoron, majd hatszáz évvel ezelőtt, **Gianagból** érkezett ide egy klán, a Lemosterek, akik kőfejtéssel és kőfaragással foglalkoztak, kiváltképpen a sírkőfaragásban remekeltek (egyébíránt patrónusukul is Dartont választották). Nem tudni, miért vándoroltak el ilyen messzire szeretett otthonuktól, és hogy miért pont itt állapodtak meg végül. Ősi családi főlíánsokban akad még némi utalás az akkori **rasee** (klánfőnök), **Leo Lemoster** rossz egészségi állapotáról, amely meggátolta a klán továbbutazását. A népes család a vándorló táborból hetek alatt északi mintájú falut „növesztett” az ősi romokkal tarkított vidéken, masszív kőházakkal teleszórva a dimbes-dombos területet, és birtokba vették ezt a csodás, régóta érintetlen helyet.

A rasee halálos ágyán két örökké marakodó iker fiára hagyta a klán féltve őrzött tudását. Mindent a kövek világáról, azok megmunkálásáról. Mindkét fiának átadta egy-egy szakma titkát. Bár mindketten szakmájuk mestereivé váltak, örökké szükségük volt a másik tudására, közreműködésére a közös boldogulás végett. Az ellenségeskedés azonban megmaradt a két örökös, és azok leszármazottai között, bár ma már okát sem tudják.

Lényeg a lényeg, a kis völgyben, a dombok között, létrejött idővel **Kétváros**, melyet az az északról dél felé futó út szel ketté, mint egy természetes birtokhatár, amely az **Elátkozott Vidék** szélén álló, új keletű kis dzsad sátorvárostól, **Akem-Aribából** indul, és délnyugatra az **Eborató** mentén a **Rualani Sheral** hágóin át egészen a távoli **Erionba** vezet. **Akem-Ariba** egy régebbi átmeneti táborhelyből fejlődött tovább az évek során, melynek az Elátkozott Vidékre induló, vagy az onnan érkező kalandozók ellátása volt a célja, de mára ez kibővült a területen megszorodó kincs- és szörnyvadász csapatok teljes körű kiszolgálásával. A kezdetleges tábor erős mágikus védelemmel látták el az Elátkozott Vidék közelsége miatt, és egy veterán gladiátor osztag is védi.

A klán idővel kettévált nevében is. A keleti városrész a **Lemostereké**, a nyugati pedig a **Rawenwoodoké** lett. A **Lemoster** klán kőfejtést végez, a **Rawenwood** klán pedig kőfaragást. A várost a két klán irányítja, mindenki a saját felét; csak a nagyobb, fontosabb, a teljes várost érintő dolgokban ülnek össze időnként dönteni. A törvényeket együtt hozzák, mindenkire vonatkozik, de egyénileg ítékeznek. Mindkét félnek saját hadereje van, amelyek szintén eltéréseket mutatnak mind létszámban, mind felszereltségben. A klánok építészeti stílusa is eltérő. Házaik és negyedeik teljesen elérő stílusban készültek. S mivel úgy tűnhet egy átutazónak, mintha az út köré két különböző város épült volna, mind kinézetben, mind irányításban, azt mondhatni: ez nem is egy város, hanem kettő. Így tapadt hozzá a **Kétváros** elnevezés a helyhez.



Kétváros 80 mérföldnyire délre található az **Elátkozott Vidék** peremén fekvő **Akem-Aribától** és 20 mérföldnyire keletre az **Ebora-tótól**, a **Rualani-Sheral hegység** északi nyúlványának egyik nyugati völgyében. Sokan letelepedtek itt az évszázadok során. Munka akadt bőven a két céh kőfaragó műhelyeiben, kőfejtőiben. Jelenleg a kisvárosnak közel 600 állandó lakója van, és kb. 170 önálló épülete, a környező területekkel együtt. A városka keleti oldalán, pár mérföldnyire a házaktól folyik a délebbi forrásvidékről északra tartó, majd nyugatnak fordulva az **Ebora-tóba** ömlő **Ostrok** patak. Heves, erős, gyors, de sekély. A vidéken állandó tavasz uralkodik, sosincs hideg, 20 fok körüli a hőmérséklet általában. Ez talán az **Elátkozott Vidék** torz kisugárzásának közelségével, ill. a terület földkérgé alatt futó termásvíz-hálózat áldásos hatásával magyarázható.

A lovak helyzete érdekes itt. Egy régi, idejétmúlt, de hatályos helyi törvény tiltja azok tartását, használatát a városban, egy korábbi céhvezető gyermekének lovasbalesete miatt. Így lovat csak egy helyen lehet kapni a környéken, a lókereskedőnél, **Alpot Agmemél**, kint a tanyáján, és az átutazóknak is le kell adni a hátasokat az első házaknál kialakított, őrzött karámoknál, az itt tartózkodás idejére. A lovasznál szegényes a kínálat lovakból, az is 3x-os áron. A környéken tényleg nem is látni lovat senkinél. A város szigorúan bünteti a törvényt sértőket. A büntetés: a száguldó lova mögé kötik a bűnöst meztelen és a kőfejtőig húzzák az úton. Ha túléli, 3 hónap kényszermunka ugyanott. A lova pedig a város tulajdona lesz és valamikor levágják, vagy más utazóknak eladják. Ennek betudhatóan sok az ökör és az öszvér a helyieknél, melyek nem képesek nagyobb sebességre, de engedélyezett a tartásuk.

Általános információk:

A városi mesteremberek által csodálatosan megmunkált kőfaragványokat hetente egy **Erion**ból térkapun érkező jómódú dzsad kereskedő, **Mahar Emabar** vásárolja fel jó pénzért. Az árut ökrös szekereken viteti át a térkapun közvetlen **Erion** melletti telephelyére. Onnan kereskedik vele, több más város épületei, útjai, kertjei, szobrai építéseinél, felújításainál, Ynev déli féltekén. **Emabar** érkezésekor a már előre összeírt árut hozza a helyi kofáknak, kereskedőknek. Ezt leszámítva ritkán vetődnek erre más, kisebb karavánok is, akik a város közepén húzódó semleges területen, a piactéren árulják portékáikat. Ez a városban az egyik olyan hely amit mindkét céh felügyel, ki-ki a saját árusai miatt. A másik a határvidék. Az árak átlagosak. Kivétel:



- hátasok/lószerszám: 3x
- ruhák, használati tárgyak, kézműves dolgok: 2x
- fűszer/piac/: 3x
- mérgek/Weng-ház/: 2x
- gyógynövények, gyógyfőzetek, teák (nem gyógyitalok) /Vajákos háza/: 2x

A várost barátságos, békés, dolgos emberek lakják, akik alapvetően a pyarronita értékrendet követik, de mára nagyon laikus hívők lettek, nem nagyon gyakorolják a hitet. A város határában, a tanyákon Arelhez fohászkodnak. Akadnak akik Dreinát vagy Gilront tisztelik, de a többség megmaradt dartonita, az alapító atya egykori házi vallását megtartva. Templom is csak egy van, a temető melletti Darton templom, ahol is **Seymor La-Lesar**, a Darton pap lakik két szolgájával. Van egy elhagyatott, ritkán látogatott Arel szentély is a város szélén, egy kis ligetben, ill. egy kis Gilron oltár a piactéren, az őrtorony tövében.

Az ervet vagy a déli közöst (pyar) beszélnek mindenhol a völgyben. Az erv gyökerű lakosság magas, inkább sötét hajú, világos bőrű, gyakori az arcszőrzet is (tipikus a gianagi körszakáll).

Két gyógyító él a környéken. Egy öreg, rusnya vajákos nő a piactér szélén (**Meloza**), de ő csak főzeteket, gyógyfüveket árul, fogat húz és csontkovácskodik. A másik (**Kestar**), már komolyabb bajokat is tud gyógyítani. Ő egy pyarronita szerzetes. Egy kicsit különc remete, aki a fura kővisekójában lakik a város szélén. Adományokért gyógyít, sohasem pénzért – sőt, ha kell ingyen is –, de az éppen aktuális hangulatán múlik, foglalkozik-e az üggyel. Öreg, fogatlan vénség ő is, szakadt rongyokban. Magában beszél, és még többet vihog.

Saját vízimalma van a városnak az **Ostrok** patak északi folyásánál, illetve nem sokkal mellette egy hatalmas farm, ahol zöldségeket és búzát termesztenek. Egy nagy sertés-, és egy nagy kecskefarmja is van a városnak.

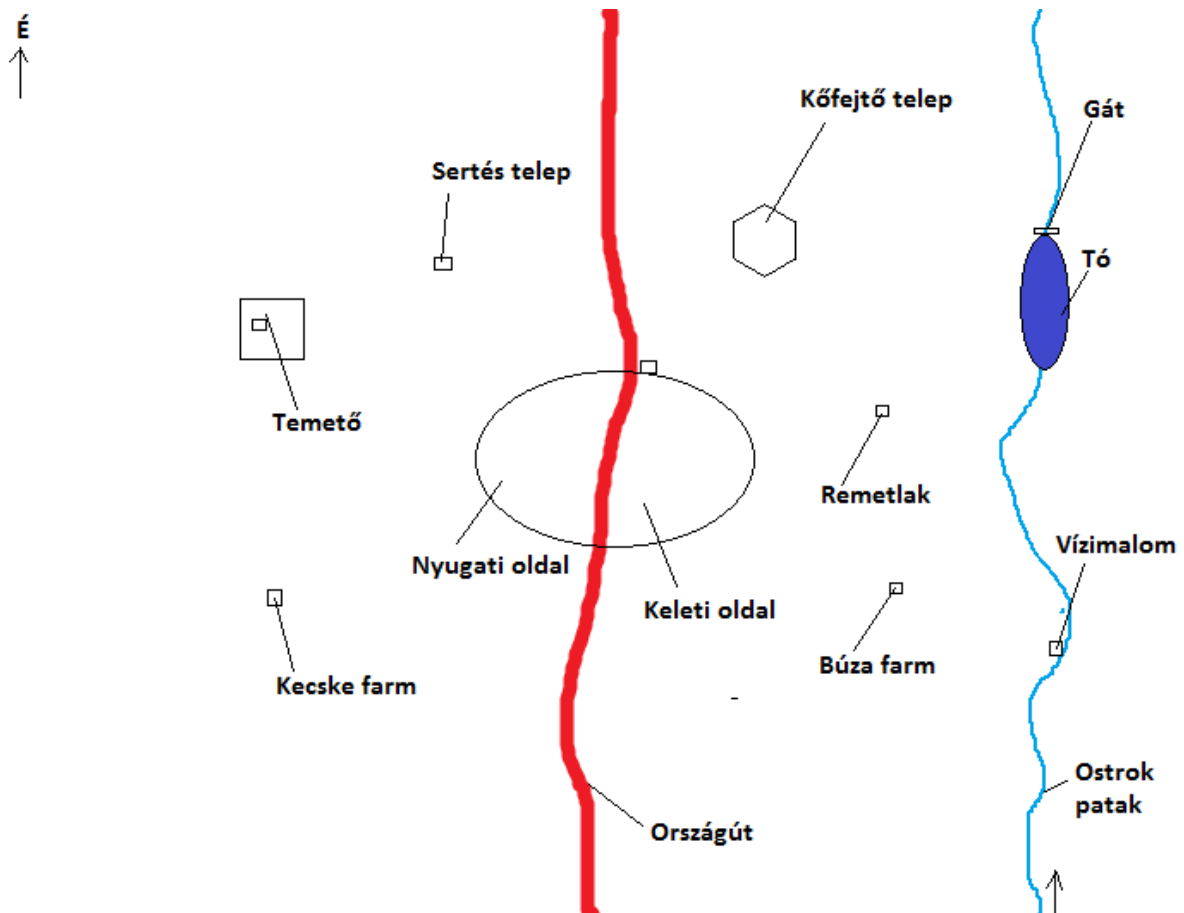
Nincs csatornarendszer; az épületeknek saját „pottyantós” árnyékszékeik vannak. Van viszont vízfordó szolgálat. Naponta kétszer, pirkadatkor és napnyugtakor a halastóról tiszta vizet hordanak körbe a város utcáin a sarkokon kolompolva, két, négyökrös nagy batáron, amin hatalmas, fedett dézsában viszik a több száz liter friss vizet. A helyiek ebből merítenek vödörökben, kancsókban maguknak inni, mosni, mosdani.

A város kovácsa **Rows Reswert**, az idős törpe mester. Van egy városi termálfürdő is, amit egy gnóm ezermester, **Talos Verom** üzemeltet, s melynek pincéjében egy kisebb bordélyt is fenntart, ahol három lány dolgozik neki. Különlegesség még a városban a piros pagoda, a **Weng-ház**, amit egy menekült enoszukei család, a **Weng**ek visznek, **Cheng Weng** vezetésével. Itt kifőzde, teaház és „szigorúan csak” gyógymasszázs van. És itt lehet alap mérgeket is venni.

A közbiztonság jónak mondható, a törvények szigorúak, de könnyen betarthatóak. Este is nyugodtan sétálhatunk egyedül a városban, nem esik bántódásunk, hacsak a céhek nem orrolnak meg ránk valamiért. De akkor sehol sem vagyunk biztonságban a környéken. Éppen ezért alvilág sem működik a városban és nincsenek sötét, titkos szekták, rendek sem. Legalábbis eddig...

A környező vidéken azonban előfordulhatnak kisebb létszámú ellenséges ork vagy barbár portyázók, ezért a környező határvidéket éjjel-nappal járja egy, a céhek katonáiból vegyesen összeállított őrző, kóbor ork, goblin vagy barbár törzsek nyomait kutatva.

Völgy:



Kétváros (Keleti oldal):



Alacsony, 5-20 láb magas, zöldellő dombok között kanyargó keskeny, egy szekér széles, keményre döngölt földutak. A házaknak nincsen udvara, az utcára nyílnak; jellegzetesen északi építészeti stílusban (gianagi) épültek. Csak abban különbözik, hogy itt nem a felszín alá, hanem fölé építkeztek, mert ez a terület sokkal keményebb sziklákön áll, mint a szomszédos. Masszív, többszintes épületek, tág terekkel, amik 8-15 lábanként követik egymást. Kertek,

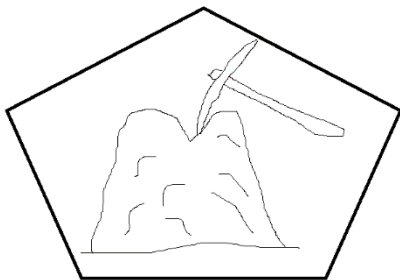
kerítések, háziállatok nincsenek. Sok a zöld, a cserje, a liget. A dombokon érintetlen a fauna: rengeteg a mókus, a madár, a rágcsáló, a nyúl, akár egy róka is akad elvétve, de medve vagy farkas már nincs a környéken.

A keleti városrész városháza:



A kőfejtő céh központi épülete. Itt dolgoznak az emeleti szinten a **Lemosterek**, apa és fia (a lakórész hátsó traktusban van). A földszinti rész a városőrség laktanyája, és itt van hátul a háromcellás, helyi fogda is.

A Lemoster céh/klán:



A város keleti féltekét és a kőfejtő céhet irányító család. A kőfejtő a város mellett található, kb. fél óra gyalog. Egész nap ökrök húzta szekéroszlopok járnak hatalmas mennyiségű fejtett vörös pala darabokat szállítva a fejtőből a faragóműhelybe.

A városőrök felszerelése a dárda, rövid kard, könnyű nyílpuska (csak a határvidéken lévőknél), könnyű fémsisak és egyszerű szegecselt bőrvért. A pajzsukon a címerük a csákány a sziklában. Színük a fehér és a barna.

Három váltás van, majd 100 emberrel: egy aktív szolgálat, egy tartalékos a kaszárnyában és egy pihenős.

A kaszárnyában lévők kiképzésen vannak általában a belső udvaron, és azonnal bevethetők baj esetén. Éjjel-nappal 2 X 3 ór járkál az utcákon. 2 ember a rendház bejáratánál áll, 2 a dzsad ház körül, 2 a piactéren, 13 a kőfejtőben öröklik a rendre, 1 a fogdát őrzi, 1 ügyeletes a rendház irodában, és 6 kint van a határvidéken napokra a Retsomel céh 6 másik tagjával.

Kétváros (Nyugati oldal):

Ezt a városszét a környező szivacsosabb, puhább sziklákba vájták, azokban laknak a helyiek.

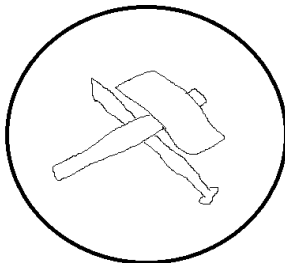
Szűk, sikátorszerű, sokszor csak egyszemélyes utcácskák jellemzik a környéket. Itt sincsenek kertek, udvarok. A természettel, mint sziklák tetején sarjadó fűcsomók találkozik az erre utazó. A lakósziklák többszintesek és közel állnak egymáshoz, mint valami sziklaerdő. Kisebbség a „lakások” ezen az oldalon, mint a másik városszétben, de több is a „ház” itt. Szelesebb erre a vidék, a sziklák között állandóan fűtülő nyugati szél egyedi hangulatot biztosít a helynek.



A Rawenwood céh kőfaragó csarnoka, a céh kaszárnyája, és a Rawenwood ház.



A Rawenwood céh/klán:



A város nyugati féltekét és a kőfaragó céhet irányító család. Nagy, erősen őrzött, kőfaragó csarnok áll a település szélén, amelyből éjjel-nappal kopácsolás hallatszik. Itt raktározzák a megrendelésre elkészített kőalkotásokat a dzsad kereskedő érkezéséig, és ez a céh hivatali épülete is.

A piactér szélén áll az őrség kaszárnyája, ahol börtön is van a pincében.

A városőrök felszerelése hosszúkard, könnyű nyilpuska (csak a határőröknél), könnyű fémsisak és egyszerű láncing. A mellkasukon viselt címerük a véső és kalapács. Színük a piros, fehér és a kék.

A területükön járőröznek, libasorban a szűk utcákon, 4×6 fős csapatban éjjel-nappal. 4 fő a dzsad ház körül áll, 3 a kaszárnya előtt, 3 a piactéren, 10 a kőfaragó csarnok körül, 6 határvidéken járőrözik, a többi bent a kaszárnyában. Másfélszer annyian vannak, mint a másik céh katonái. A céhmester házat is erősen őrzik, éjjel-nappal.

A két céhvezetés nem kedveli egymást, de ha találkoznak, a lehetőségekhez mérten megadják a tiszteletet egymásnak, bár ez a **Lemostereknek** néha gondot okoz. Nyílt összetűzések nincsenek, csak virágnyelven intézett odamondások, ill. egymás háta mögött fújnak a másokra.

A város lakói szabadon járhatnak-kelhetnek a két városszét között és a munkáikat is vegyesen végzik, sokszor a másik területén. Csak a két céh vezetői között van ellenségeskedés, a lakosság nem vonódik ebbe bele.

Bemesélés:

A csapat adott céllal érkezik majd Kétvárosba: Az **Elátkozott Vidék** szélén álló sátorvárosból, **Akem-Aribából** kísérek délnek egy szállítmányt, a ponyvával letakart dupla ketreces batáron. A batárt **Asim**, egy fiatal dzsad legény hajtja. A ketrecekben két káoszlény őrjög. Egy krokodil testű, skorpió farkú, tigrisfejű rémség, és egy medve testű póklábú rémség, elefánt fejfel. Időnként felhangzó morgásuk-hörgésük hátborzongató.

*Ezt a bevezető küldetést pár szóban foglalod nekik össze, kedves Km. A lényeg: Erionban kereste meg őket a Rivini Aréna felhajtója, egy bizonyos Rasid nevű dzsad – akár egyenként –, mivel szokásos egzotikus lény beszállítója és a rakományt kísérő négy fegyverese összekülönböztek egymással. A beszállítót megölték, pénzét elszedték, de a veszélyes árut már inkább hátrahagyták és leléceltek délnek. Rasid ezért felbérli a kalandozó csapatot, hogy az Akem-Aribában maradt áruját biztonságban juttassák el Kétvárosba, **Abdein Rafatimá**hoz, akivel már megegyezett a továbbiakról. Valamint kutassák fel az árulókat, hiszen nem nagyon mehettek máshová, mint ide. Egy kyr időkből hátramaradt EGYIRÁNYÚ térkaput használnak Rasidék, ami egyenesen az Elátkozott Vidékre nyílik – szerencsére csak a szélére, alig 500 lábnyira Akem-Aribától (ami éppen ezért itt épült ki). Lovakat nem érdemes vinniük, mert ott kellene hagyni őket a dzsadoknál (Kétvárosban ugyanis lótilalom van –okokat lásd fentebb). Ha esetleg a parti volna oly botor, hogy találmra bemerészkedjen az Elátkozott Vidékre, lelkük rajta: ebben az esetben rögtönözöd kell (pl. halálvarjak támadása, mutáns orkok, stb). A lényeg: ébredjenek rá, nem tanácsos arra menniük tovább. Ez nem az a kaland. ☺*

A várostól egy napra, az esti pihenőnél csatlakozik hozzájuk a táborozásnál egy vándorkereskedő két testőrével és szemrevaló párjával, ill. annak zárkózott öcsével. Ők is délnek tartanak, Kétvárosba. A testvérpár **Isilla Hessora** és **Leodor Hessora** Predocból származik, a kereskedő pedig **Alex Satma-Querton**, aki az Elátkozott Vidékről szerzett egzotikus tárgyakat vásárol fel, *Új-pyarronból* való. Hamar kiderül, hogy néhány órával korábban összecsaptak néhány martalóccal (a leírás alapján őket keresi Rasid) és a maguk védelmében végeztek velük. Valami fura kórságtól szenvedhettek, hisz habzott a szájuk és őrjögve rohantak rájuk, nem hallgatva az intő szóra. Ezért a harc után elégették a testeket, fertőzéstől tartva (*amit jól tettek, mert a támadóik valóban veszteségtől örültek meg, amit az Elátkozott Vidéken szedett össze egyikük egy querda harapásától, majd idővel egymást is megfertőzték*). Remélhetőleg a parti megelégszik ezzel (és a Rasidtól kapott küldetés egyik fele így már teljesült is).

Az este italozással, jó kedvű társalgással telik. **Querton** még legújabb szerzeményét is büszkén körbeadja a borosüveg után, egy szép, míves nyakéket, mely egy kígyóktól körülölelt fekete szívet mintáz (Vallásismeret AF-al már felismerhető, hogy ez egy Orwella szent szimbólum, egy Kígyószív). Ha szóba hozzák ezt, zavartan elteszi. A dzsadoktól vette korábban Akem-Aribában. Láthatóan fogalma sem volt a tárgy valódi természetéről.

A lány kacéran viselkedik a kereskedővel, testvére rosszálló pillantásával sem törődik, és még a csapat szebb (15+ Szépség) tagjával/tagjaival is összegabalyodhat reggelig, miután a kereskedőt már elnyomta a bormámoros álom, legyen az férfi vagy nő. (*Km: a borból egy különleges altató mérge volt, igen erős, több adagnyi, így az alap szint is felerősödik, egészség próba -2-vel. Sikeres próba esetén is mély, álomtalan alvásba zuhan az áldozat tőle, sikertelen próba esetén ráadásul még másnap délig a kábóság módosítói lesznek érvényesek harcértékeire. Ha a parti nem akar inni a borból, ne erőltessd. A tűzbe feltűnés nélkül beledobott füstölőzacskó ugyanezt a hatást kelti 3 láb sugarú körön belül. Aki azon kívül volt, azt pedig fűvócsóval támadják le (mérge szintén azonos), meglepetésszerűen.*)

Reggelre a testvérpárnak hűlt helye, a kereskedő nyakékével, pénzével (és legjobb két lovával egyetemben). A testőrök mély álomban hortyognak a sátrukban, a kereskedő pedig sopánkodva ront a kissé kábán ébredező csapatra. A csaló tolvaj páros, kik testvérek és szeretők is egyben, régóta ebből élnek és alapos munkát végeztek. A hátrahagyott lovakat megmérgezték, folyamatosan öklendeznek, használhatatlanok, akárcsak a két fegyveres kísérő délről. A játékosokra sikeres próba esetén nincs már reggelre hatása az altató méregnek, csak jól kipihenték magukat, rég aludtak ilyen mélyen.

Querton megkéri a csapatot, hogy hozzák neki vissza a lányt a nyakékkal. A pénzt, lovakat megtarthatják, neki csak a nyakék kell vissza. Nem szép ugyan, de neki értékes, mivel az Elátkozott Vidékről való. Ha elhozzák a lánnyal együtt a házába, Új-Pyarronba, amely az Alborne negyedben áll, a Dreina rendházzal szemben, gazdagon megjutalmazza őket. Amennyiben tisztában vannak a nyakék valódi mivoltával, akkor viszont ragaszkodik hozzá, hogy juttassák el azt az Inkvizítorok Szövetsége rendházába. Nincs hátsó szándéka a szimbólummal. A lányt akarja szembesíteni tetteivel, a fiú sorsa nem érdekli különösebben. A JK-kesetleg gyanakodhatnak a testvérpár orwellánus voltára (az igazság azonban az, hogy akkor már nem élnének), ez is lehet motiváció.

Képes felajánlani az ügy érdekében 30, max. 50 aranyat a csapatnak, amit Új-Pyarronban adna nekik majd át (előlegként semmit nem tud adni, hiszen most rabolták ki, kétvárosi barátjától kell a hazaútra is kölcsön kérnie). Aztán a lehetőségekhez képest sietve, szenvedő arccal távozik dél felé az embereivel, a csapat választától függetlenül. Ha a csapat el akarja kísérni, megteheti, nem fog tiltakozni (egyenesen Rafatimához megy).

Lassan ráesteledik a csapatra, igencsak kimerültek az egész napos utazástól. Hegyen-völgyön, erdős ligeteken kanyargott idáig az út. Dél körül egy gázlóhoz érnek, más nem történik.

Az út idáig elég néptelen, az utolsó utazóval – egy dzsaddal – csak pár órája találkoztak, aki szembe jött velük málhás szekeren és látta a korábban vágató két lovat is. Egy kiadós zápor is épp most ért véget, jócskán eláztatva őket. A távolban már látni **Kétváros** lassan kigyúló fényeit, még talán húsz perc lehet az út az első házakig.

A szürkületben egy nagyobb cserjés mellett kanyarog az út, mikor is egy kanyarban, az út közepén, egy mozdulatlan testre lesznek figyelmesek. Alaposabban megnézve az egyik kereset személy az, **Leodor Hessora**. A hasán fekszik, görcsbe rándult kezének ujjai a város felé merednek, és bár a zápor elmosta a nyomokat, láthatólag az útszéli bokrokból mászott ki utolsó erejével, míg el nem vérzett az úton. Kifosztották és megölték, nincs nála semmi, csak a véres ruhája. Több szúrt és vágott seb is van a testén.

Fegyverismeret alapfokkal már felismerhető, hogy a vágások durvák, tépettek, valami recés, nagy penge okozta. A legszembetűnőbb egy törött nyílvevesszővég a torkában. Valószínű, hogy ez volt a végzetes lövés. Megtalálhatják a letörött vesszőszárat is, ami mesterien megmunkált, lila tollakkal a végén. Ha van lövész a csapatban, vagy valakinek Fegyverismeret (íjak) Af képzettsége, akkor az tudja, hogy a vessző íjból való, (hosszú- vagy visszacsapó íjból). Sebgyógyítás Af vagy Élettan Af képzettséggel meghatározható a test állapotából, hogy úgy két órája történt az eset.

A dzsad háznál leadják az árut és a helyi dzsadok vezetője, **Abdein Rafatima** megköszöni a munkát és kifizeti a bérüket: 3 arany/ fő, ill. egy vendégszobában megpihenhetnek reggelig, ha akarnak (ha velük tartott a kereskedő, ő is itt marad, míg vissza nem térnek).

Távozásuk előtt még **Rafatima** egy szívességet kér tőlük. A nemrég **Ibarából** idehívott szolgálólánya, **Leida**, nem érkezett meg hozzá, pedig az emberei látták a piactéren három napja. Szeretné, ha megkeresnék neki. Szinte már családtag a lány, az anyja is itt dolgozik helyben és megígérte neki, hogy megtesz mindent az ügy érdekében. Tényleg megígérte a dolgot, mert valójában a leány a törvénytelen lánya, és közben az apai ösztön is feltámadt benne. Már jelentette az ügyet a városőrségnél, de még semmi hír róla. 15 aranyat fizetne, ha visszahoznák épségben a lányt hozzá.



Leidát, mivel idegen volt a környéken, a kocsmai zsoldosok (lásd később) rabolták el, a piactéren fényes nappal egy kapualjban és vitték el a wier sírásó (lásd később) kriptájába. A szálak itt érnek össze, mivel a kereskedőt meglopó két tolvajjal is összeakadt a három külhoni zsoldos a városon kívül, és elkapták őket. A fiút megölték, a lányt meg szintén elvitték a wierhez, jó pénzért. Ismeretlen lány volt, senkinek nem fog feltűnni az eltűnése, gondolták. A lovaikkal nem tudtak mit kezdeni a tilalom miatt, ezért gyorsan pénzzé tették őket a lovásznál.

Kezdeti nyomok és felkutatásuk:

Lovak utáni nyomozás:

A városban megtudhatják, láthatják, hogy nincsenek lovak, csak ökrök, öszvérek. Mivel nem lehet itt nagy a lókereskedő forgalma, ha elmennek a lovászhoz, ott kérdegethetnek új lovak érkezéséről, stb. A lovász, mivel nagyon fél a zsoldosoktól, a végsőkig tagadni, hazudni fog, nehéz megtudni tőle az igazat. Ha felfedezik, hogy hazudik, vagy megtalálják a lovakat, mert vevőt játszanak, vagy titokban belesnek a karámba, láthatják az új lovakat, mert külön állnak a többitől, és láthatóan jobban tápláltak, értékesebbek. Ha szembesítik ezzel, akkor azt hazudja, hogy egy idegen fickó (alacsony, sunyi, dzsad talán) adta el neki a lovakat nemrég, de utána gyorsan elment, fogalma sincs merre, vagy a város mellett találta a gazdátlan lovakat.

Kinyerhető valós információ: **Jerosyar Gembor** hozott neki két új lovat, még délután. Külhoni zsoldosféle, nem helyi. Esténként megtalálható a „Törött pajzs” kocsmában. Megparancsolta neki, hogy hallgasson a dologról, mert elmetszi a torkát. Könyörög, hogy ne árulják el őt **Jerosyamak**, mert az betartja az ígéretét. Ha beszéltek **Jerosyarral** és életben hagyják, az tényleg megöli a lovászt másnap. Ha megvesztegették egy nagyobb összeggel, még aznap eladja mindenét a céhnek és elvágtat délnek, sietve.

Nyílvesszők utáni nyomozás:

Annyit tudhatnak meg a városban reggelre, hogy kevesen használnak íjat a környéken. A rendfenntartók nyílpuskát használnak, de azt is csak a városon kívüli őrzőjáratok során. Egy ismertebb jelölt marad: a vadász (**Kem**), – aki egyébként Arel laikus követője, ő gondolzza a szentélyt is – a város mellett lakik faházikójában az erdő szélén a fiával, **Lumával**, de őket nem találják otthon. Ha kérdezősködnek felőlük, napokra elmentek a környékre vadászni. Ez nem titok a városban.

Az alábbi infót csak a piacon áruló íjkészítő adja, de ő is nehezen beszél, fél a következményektől: **Deryll Cesaro** használ ilyen vesszőket. Ő egy félelf zsoldos. Nem kedvelik sem őt, sem a társait. Leginkább a „Törött pajzs” kocsmában szokták esténként látni.

Recés penge utáni nyomozás:

Ez sem túl gyakori a vidéken. Csak a kovács tud és ad is használható információt, de ő könnyen, ingyen. Nem fél a zsoldosoktól. Más a városban nem, vagy csak nehezen. A kovács szerint csak **Pesor Te'zorta** az udvari ork zsoldos lehetett, aki a „Törött pajzs” kocsmában szokott tanyázni cimboráival. Neki van ilyen pengéjű fegyvere. Ő és társai rossz hírű alakok, sokan félnek tőlük.

A városnak két fogadója van, a fogadó a „Görbe Kandúrhoz” és a „Rojtos Gallér”, de mivel az utóbbi tele van vendégekkel, csak a Görbe Kandúrban tudnak megszállni. Két kocma is volt, egy-egy mindkét „negyedben”, de mára csak a „Törött pajzs” üzemel. A másik, az „Arany csákány”, egy hete égett le egy tűzvészben, még mindig ott állnak az üszkös romok a helyén. A szemtanúk szerint egy kocsmái verekedés fajult el ennyire. Sokan bennégtek, köztük a kocsmáros és családja is. A telek visszazállt a céhre. *(Egy őrült, piromán szerafista gyűjtogató tette, pusztán szórakozásból, de ez nem derült ki. Ha utánanéznék a dolognak, és valahogy visszajátsszák a történeteket mágia segítségével, láthatják az elkövetőt, egy kéjes vigyorral nézelődő gyanús alakot a tömegben, ő Reeq Weqtor, a „Kandúr” egyik lakója)*

Mire a szomszédok odasereglettek az üvöltésre, füstszagra, tűzropogásra, már az egész épület lángokban állt. Sem az épületet, sem a bent lévőket nem tudták megmenteni. Ezt megelőzően még kocsmái verekedés hangjai szűrődtek ki az utcára, nem is értik mi történhetett.

A temető és a Darton templom:

A város szélén áll fél órányi sétára, egy kisebb emelkedőn. Meglepően néma, csendes a táj. Ez egy temető. A kripta- és sírkövek nagy része régi, és bár gondolják a területet, elég gazos minden. A kert távolabbi részén egy magányos alak éppen egy sírt ás monoton egykedvűséggel. A levegőben pernye és hamu, égett fa illata szál.



A Darton templom is megviselt.

Egyszerű szürke kőépület, mely magában foglalja a templomot, a szolgálakat és a paplakot. Arrébb, pár méterre a templom hátsó falától van egy nagy csirkeól, közeledve a helyhez már hallani kotlásukat. Az áldozótűz a templom mögötti nagyobb fülkében most is ég. Az áldozótűz csak a tárgyi áldozatokra szolgál, a testeket eltemetik sírokba. Kivétel a zsoldosok által éjszaka ideszállított holttestek, akiket titokban kell eltüntetni gyorsan. Ezért ég a tűz folyton, készenlétben. De eme tettekről a pap nem tud. Reggelre mindig eltünteti a nyomokat, csontokat a sírásó.

Bent egy nagy terem fogadja az érkezőket, belül faragott padokkal, és elől egy központi oltárral és emelvényvel, amit egy nagy súlyos, kétszárnyú, kitért kapun át lehet elérni a temetőkert felől. Az egész épületkomplexumban erős levendulaillat terjeng, ami a falakon lógó égetőkből ered. Itt találkozhatnak a Darton pappal, **Seymor La-Lesarral**.

A sírásó, bizonyos **Zemm Gerrhon** valójában egy wier boszorkánymester. A számára leszállított lányokat egy régi, üres kriptába hurcolja egy saját készítésű járaton át, ami a templom melletti kis faháza alatt húzódik. Fizetségül a lányokért megoldja a városi zsoldosok (a fejjadász, a félelf íjász és az udvari ork gladiátor) sötét ügyeiből származó holttestek problémáját - és még aranyat is fizet értük. A járat csapóajtaja az ágya alatt van, alaposabb kutatással észrevehetőek az ágy tologatásának nyomai a padlón. Lefelé vezet egy rozoga kis falétra a járat elejébe.

A kriptában van a tolvaj lány és a dzsad szolgálólány is, megkötözve. Szemükön sötét kendő, szájukban rongy, alattuk kis vödör. Halkan nyöszörögnek a szerencsétlenek (amennyire csak betömött szájjal képesek), mindketten sokkos állapotban vannak.

Ez a helyiség a wier laboratóriuma is, ahol a főzeteit, mérgeit készíti néhanapján. Bár tudása és képességei birtokában sokkal jobb, fényűzőbb, életet élhetne, ő gyerekkori vonzalmának engedve szeret a temetőben élni, a holtakhoz közel lenni. A kriptában van egy rejtett rekesz (**-15% Titkosajtó keresés**), amiben van 5a,10e, és ott lapul a néhai bárd lány naplója is, benne a régmúlt eseményeivel, nyomokkal a haranghoz. Ezt a naplót a Rawenwood kriptából lopta, még évekkel ezelőtt (Gemma koporsójából – lásd később). A kiszabadított lányok hálából említik meg a rekesz létezését, ha nem keresnék vagy találnák meg előtte. Rabságuk alatt sokat hallották odamenni a sírásót a kérdéses falszakaszhoz és matatni ott. Még a pénzermék csörgését is kivették. Így már +15% a Titkosajtó keresés dobásra. (*De ha így sincs meg, akkor segíts nekik. Pl. a tolvaj lány is megpróbálja. Mindenképpen meg kell találniuk a könyvet.*)

„Bűnök a múltból” – a bárd lány naplójából kinyerhető információk:

Úgy száz esztendeje a város mellett, egy új kőfejtőhely keresésekor a mesteremberek egy régi, romos, elhagyatott járatra bukkantak a völgy szélén egy kisebb árokban, közvetlenül az **Ostrok** patak mellett. Egyikük balul járt és lecsúszott a mélybe. Társai próbálták eleinte kihúzni, de a szűk barlangnyílás olyannyira baljóslatú volt, hogy nem is merészkedtek beljebb, sorsára hagyták. Még a környéket is elkerülték napokig, s nem is beszéltek róla senkinek. Ámde hónapokkal később, egy este a kocsmában mégis eljár a szájuk az erős helyi diópálinkának, a „*Szklarepesztőnek*” köszönhetően, épp egy olyan társaságnak, akik nemrég érkeztek a városba szerencsét próbálni és ők ráharaptak a történetre.

A kompánia négytagú volt. Egy pipás, vörös sipkás, gnóm mérnök **Talos Verom**, Erionból, egykor talán Gilron felszentelt papja lehetett, de ezt senki nem tudta megerősíteni biztosan. A mechanikához, tervezéshez, építéshez nagyon értett, az kétségtelen volt.

A másik egy széles vállú törpe volt, Tarin csarnokaiból, **Rows Reswert**. Semmi kirívó nem volt benne, a törpék között átlagosnak számított volna, de itt nagy feltűnést keltett társaival. Mestere volt a fémmegmunkálásnak.

Harmadik társuk, **Hamrad El'swor** a gladiátor, Yllinorból származott. Nagydarab fickó, hatalmas izomkötegekkel, az udvari orkok fajából. Ő vezette a csapatot, mivelhogy ő volt közöttük a legtalpraesettebb.

Végül pedig a negyedik a szép szőke ereni bárd lány, **Gemma Atkerson** volt, a lant mestere. Ő figyelt fel elsőként a történetre, és leszűrte belőle a lényegét.

Másnap reggel meglátogatták a barlangot. Tapasztalt kalandorok voltak, nem nagyon tartottak a veszélytől, s hamar le is másztak a sötét lejáraton keresztül.

Egy régi, kyr időkből itt maradt romtemplomot találtak, melyet még anno **Tharmak** szenteltek fel a hívei. Hogy kik voltak és mit csináltak ezen a helyen, rejtély maradt a csapat előtt. Nem találtak lent semmi értékeset, elhagyatott, romos volt ott minden. Csak pár élőholt, egykori templomszolgával kellett megküzdeniük odalent. Végül egyetlen dolgot találtak mégis, ami említésre méltó: egy rúnákkal telerótt, hatalmas, csodaszép harangot, a leghátsó teremben. Vesztükre megkongatták, de semmi rossz nem történt velük (legalábbis akkor azt hitték). Csalódottan visszatértek a városba, de ők sem beszéltek senkinek arról, hol jártak. Másnap hallották a hírt, hogy az esti ivócimboráikra omlott egy járat, mert ittasan kilöktek verekedés közben egy tartógerendát a kőfejtőben. Így csak az övék lett a templom titka.

Ettől kezdve visszatérő álmaikban a harang hangját hallották és lent kóboroltak a templomban. Volt, hogy álmatlan éjszakákon véletlenül is találkoztak egymással lent, a romnál. Egyre többet gondoltak a helyre, és idővel a rabjává váltak. Már a várost sem akarták elhagyni. Lassacskán a jellemükben is változás állt be: erőszakosabbak, kegyetlenebbek, megszállottabbak lettek. Még a harang tökéletes mását is feltetováltatták magukra, összetartozásuk jeléül. */az akkori toroni tetováló mester csak átutazott a városon, nem járt erre többet, már meg is halt azóta/* Van egy elég részletes rajz is a naplóban erről, valószínűleg a tetoválómesternek készítette mintául Gemma. Még a rúnák is látszanak a rajzon.

A lidérces éjszakáknak úgy tűnt, sosem lesz már vége. Megszállottságuk odáig fajult, hogy a helyet elkezdték csapdákkal telerakni, megerősíteni, átépíteni, hogy ne hogy valaki véletlenül letévedjen oda. Heteket dolgoztak titokban. A hosszas távolléteik azonban felkeltették a helyi utcakölykök figyelmét, kik folyton a furcsa külhoniak nyomában caplattak, hol érdekes történeteik, hol odavetett rézerméik reményében, és kifigyelték őket a sötétség leple alatt. Nagyon megijedtek, mikor meglátták, hova másznak, azt gondolták gonosz dolgokat terveznek, ezért riadóztatták a közeli helyi őrzőket és a lejárathoz vezették őket. Ott hihetetlen véres és heves küzdelem tört ki a résztvevők között. A négyes végzett a katonákkal és a végén még a kegyelemért rimánkodó kölköket is lemészárolták, veszett őrületekben. A tetemeteket a szentély előcsarnokába rejtették. Reggelre végeztek, de mire felkelt a nap, felfogták tettük gonoszságát és meghasonlottak önmaguktól.

Egy szempillantás alatt megtört az átok rajtuk, és innentől a gonosz fészkének elrejtésén kezdtek munkálkodni. Még aznap egy kövekkel teli szekeret borítottak a járat szájára, és aztán egy kis bukógát építésével egy mesterségesen duzzasztott tavat hoztak létre a hely felett, ami idővel már halastóként funkcionált a város számára, a helyiek pedig is hálával gondolnak vissza a tó készítésének ötletére. Harangtetoválásaikat is eltüntették (kiégetéssel), és senkinek nem beszéltek múltjuk eme sötét fejezetéről. A tó készítésekor nem tudták, hogy a járatban légbuborékként bent maradt a levegő, csak a bevezető járat került víz alá. Így a csapdáik, átépítéseik épen maradtak, és a holttestek sem bomlottak el olyan gyorsan. Ahogy azt sem tudták, hogy a hely kisugárzása idővel újra mozgásra kelti a holtakat. A közel száz eltelt év elegendőnek bizonyult arra, hogy a fénytelen előcsarnokban hemzsegenek a zombik, tettük bizonyítékai, mint aszott csontvázak, áldozataikra várva, néma tanúként...

Kivétel volt az **Atkerson** lány, akit a Rawenwood céh egyik ifja emelt maga mellé feleségül a városban (ő lett a mostani klánvezér dédanyja). Ő naplót vezetett, és mindent leírt benne a történekről, így könnyítve lelke fájdalmán, büntudatán. A járat átépítéseiről, csapdáiról konkrétan nem ír, csak a különleges nyitómechanizmus titkába avatták bele, mikor odaadták neki az ő nyitó „karikáját”. Leírja, hogy kiknél vannak a karikák, de hogy azok mit tettek vele azóta, nem említi.

A karikákat elosztották egymás között. Egy bronzkarika van a törpe kovács nyakában, ez látható is minden nap, de senkit nem érdekel. A gnóm az övét aranyba öntötte és a bordélyában dolgozó lányok közül mindig a kedvencnek adja egy ideig, jutalomként, amit az a csuklóján visel, ékszerként. Jelenleg a szőke **Carol** kezén van. A kocsmáros ezüstkarikáját a bejáratnál álló preparált barbár fejére rakta (haját összefogni vele), a medvekoponya alá. Az **Atkerson** lány pedig a saját rézkarikáját a naplójába rejtette el, a borító mögé. A naplójában ennyi áll utalásként: „A kulcsom pedig itt van mindig”.

Jelen korunkban **Kétváros** kocsmáját, a „Törött Pajzs”-ot vezeti az udvari ork, a város kovácsa lett a törpe, és a gnóm közfürdőt nyitott a város szélén. A bárd lány régen meghalt, de a családja, a Rawenwood a város egyik vezető klánja azóta is. A túlélők nem beszélnek egymással és nem szólnak bele egymás dolgaiba.

Kétváros fontosabb helyszínei:

A kis bukógát:

100 éves építmény. Kövekből és farönkökből épült, közel két ember magas. Alaposan beborította, benőtte a moha és a békalencse. Még a törpe és a gnóm építette ide, utolsó közös munkájuk. Nehéz és körülményes az esetleges elbontása.



Az **Ostrok** sekély, széles, sebes patak. Néhol 50 láb széles is, de sehol sem mélyebb 1 lábnál. Halakban bővelkedik vize és ez a város édesvízforrása is.

A duzzasztott halastó:

Alja bár iszapos, vize kristálytisztá. Széle sekély, alig 1 láb, de hirtelen mélyül, a közepén már jó 15 láb mély. 150 x 400 láb lehet a vízfelülete. A szélén lakik a halász feleségével. Naponta több órát kint vannak ladikjukon a vízen, és sosem mennek haza üres hálóval. A tó legmélyebb részén találhatóak az egykor felborított társzekér korhadt maradványai, a több tonnányi kő között. Leúszni 2 kör.



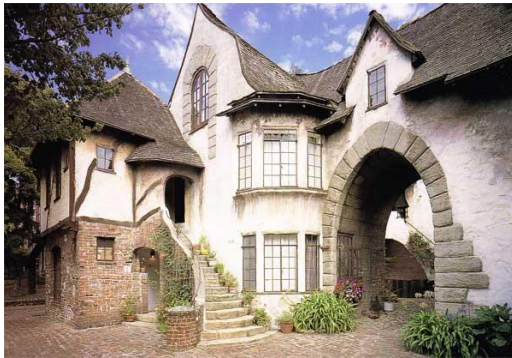
Lent már félhomály van, nem jut le a fény. A kövek elpakolása 40 kör egy átlagembernek, 20 kör 2 embernek, stb. A kimagasló erő segítség. 16/18/20/20+ mind + 1 személyt helyettesít a számításkor. pl.: a 20-as erő 4 embernek felel meg, 10 kör (1 perc) alatt végezhet. A kövek alatt van egy szűk, sötét kanyargó járat lefelé. Csak egy személy fér el benne. Itt 2 kör alatt lehet átjutni, kb.10 láb a táv. A végén emelkedő lépcsősorba fut, amely kivezet a vízből egy nagyobb, éjsötét terembe. A járat elöntésével légbuborék keletkezett idelelt.

Az Őrtorony:

A város közepén áll, a piactér szélén. Lent és fent 2-2 ór van szolgálatban éjjel-nappal. A két céh váltja egymást naponként az őrzésében. Karcsú, oszlopszerű kőtorony, 18 láb magas, 5 láb széles. Egy falétrán lehet feljutni a torony tetején lévő kilátóba, ahol egy kis harang lóg. Ablakai nincsenek, bent és fent fáklyák, parázstartók villágitanak. Még a város alapításakor épült, ez az egyik legrégebbi építmény. Vész / tűzvész, ork támadás, stb./ esetén jeleznek innen a városiaknak és a környéken lakóknak. Indokolatlan megkongatása pénzbüntetést von maga után (5 réz vagy 5 napi közmunka a kőfejtőben).



Fogadó a „Görbe kandúrhoz”:



Derossa Maxim vezeti. Különc, hóbortos alak. Tisztaságmániás. A fogadója tele van macskák festményeivel. Díszes, giccses az egész, vörös bársonnyal beborítva. Számára első a vendég, de nem tűri, ha packáznak vele. Ilyenkor színleg kiborul és ájulás kerülgeti. 8 egyágyas és 2 tetőtéri, 2 ágyas szobája van, saját fürdő helyiséggel: 2-2 db elfüggönyözött dézsa a 2 szomszédos különszobában.

Az épület alsó szintjén a kiszolgáló személyzet és **Derossa** lakik, valamint egy csigalépcsőn lefelé egy kis tárgyaló is elérhető a lakóknak üzleti értekezésekre. Az emeleten van a recepció, vele szemben a tágas étterem, a recepció mögött pedig egy kisebb szalon, ahonnan átvezet egy zárt folyosó a szobákhoz. Ezen a szinten 8 szoba van, ill. a lépcsőn felfelé megközelíthető még a 2 tetőtéri tágasabb szoba. Minden szinten saját fürdő van. Jelenleg az egyik tetőtéri szoba szabad, és alatta 5 másik. 4 vendég van már itt.

Szoba (1 ágyas)	10 réz
Szoba (2 ágyas, díszes)	30 réz
Fürdő:	5 réz
Ebéd vagy vacsora (bőséges):	5 réz/alkalom

Helyi ételkülönlegesség: A „Kandúrbendő” Ára: 15réz

1 kancsó kukoricásör és 4kg vajás cipó, benne 1 kg főtt-füstölt csülök és 1kg főtt tojás, hagyma, sajt, fűszeres alma. 1 fő/1 óra alatt kell megenni, akkor felkerülünk a dicsőségoszlopra és az étkezést a ház állja. Ez egy Sikeres Áll.: -2, és Egs.: -2 után sikerül is. Ellenben: vagy nem bírja az iramot, vagy a végén kiöklendezi az egészét a vesztés próbálkozó. ☺

„Törött pajzs” kocsmá:

Többszintes, agyag-vályog falú, facölöpökkel megerősített épület. A város szélén áll, útban a kőfejtőhöz. Mindig vannak bent vendégek: nappal vagy 1-2 tucat, este/éjszaka 3x annyi vendég van.

Nappal: parasztok, városi lakók, helyi kőfejtők, kőfaragók, szolgálaton kívüli városőrök, piaci kofák, utazók.

Este-éjszaka: mint nappal + vízfordók és esetleg a goblinok/fürdő örök. Mindhárom keresett zsoldos estefelé megtalálható a kocsmában. Elég nagy a tömeg, mivel a vetélytárs leégett egy hete. Magabiztosan járkálnak, nincs kitől tartaniuk, félik őket a helyiek. Állandó asztaluk van a sarokban a kandalló mellett. Hátul az udvarban a nézők alkotta körben öklöznek a versenyzők, fáklyafényben. Pusztá ökölrel kizárólag. Egy szabály van. Eszméletvesztésig megy a bunyó. Bárki beállhat. 20 réz a nevezési díj. A győztes 40 rezet kap.



Fogadni is lehet a tömegben különböző oddsokkal, max. 20 rézzel egy főre (egy menet). Akit mágia-, pszi-, mérge-, vagy fegyverhasználaton kapnak, azt eszméletlenül verik és kidobják az utcára, akár csak az esetleges hullákat. A helyi városőrség pedig csöndben eltakarítja a testeket. Ez a megállapodás a kocsmá és a céh között. Csak ne legyen túl gyakori.

Esti szerencsejáték: kocka (tarini 4 kockás) és kártya (toroni 21 lapos) játszmák az emeleten, ill. a kocsmá hátsó, zárt kis udvarán bunyózás zajlik.

(Tarini 6 kockás: 6 db dobókocka. Minden 1-es kocka 1x újradobható. 6 kör. Legkisebb értékű kör nem ér. Végösszeg számít, nyertes mindent visz./ Max. tét: 20 réz/parti.)

(Toroni 21 lapos: 3 játékos, 7-7-7 lap. Körönként mindenki kirak 1 lapot. Legnagyobb viszi a kört. Pakli 21 lap, 3 szín/aranyrög/alma/kutya/. 1-6-ig számozva, ezek annyit érnek amennyi a szám rajtuk, és a „zsák/almafa/kutyaház” a 3 hetedik lap, amelynek értéke 0. De ezek a legerősebb lapok, mindent ütnek. Ha 2 vagy 3 ilyen kerül ki ugyanabban a körben, akkor még egy lapot ki kell rakniuk a 7-es lap kirakóknak, és az itteni lapnagyság számít. Ha nincs már lapod, kiesel a további játékból. Elnyert lapok végösszegét számítjuk a végén./ Max. tét: 20 réz/parti.)

Árak:

Bor (mindenféle)	1 réz /kupa	3 réz /üveg
Sör (kukorica):	1 réz /korsó	2 réz /liter
„Sziklarepesztó” diópálinka :	2 réz /kupica	10 réz /üveg
Rágcsa (fűszeres-pirított gesztenye)	1 réz /adag	
Étel (disznótoros káposztával és cipóval):	5 réz /adag	



A termálfürdő:

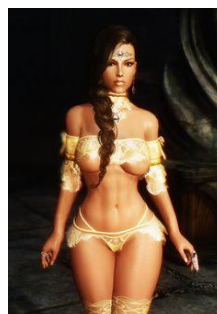
A gnóm építtette, a város alatti termálforrásokat kihasználva vagy 50 éve. Délről éjfélig van nyitva. A pincében 3 lány dolgozik a gnómnak, akik a kiéhezett vendégeket szórakoztatják igény szerint. Néhány fürdőőr figyel a rendre (6 fő). A gnóm stat pajzs+membránja van rajtuk.

MME: 32 AME: 32

Értékeik megegyeznek a városőrökével.

Fürdő belépő: 5 réz

Lányok: 15 réz/óra vagy 50 réz/ egész este.



Sorrendben: **Lisa** (shadoni), **Carol** (toroni), **Selaya** (dzsad)

A városban megszerezhető opcionális küldetések listája:

1. A leégett „Arany Csákány” kocsmá meghalt tulajdonosának unokaöccse keres segítséget a városban, lehetőleg külhoniakat, hogy kiderítsék neki mi történt ténylegesen. A baleset után a telek visszaszállt a Lemoster céhre a törvény szerint. Ő nem hisz a balesetben. Szerinte felmerülhet az idegenkezűség lehetősége. Ha tényleg gyújtogatás volt – és erre lenne bizonyítéka is! – visszakapná a telket, és nem lenne hálátlan a csapathoz sem. Ingyen étel-ital amíg a városban maradnak, és mindenki kap egy üveg 4 fűrtös predoci óbort, 7 arany/üveg értékben.
2. A város főbb pontjain kihirdetik, hogy a városőrség keres képzett fegyverforgatókat, mert a határvidéken a napokban megsaporodtak az orkok nyomai, ezeket a beszivárgó kisebb felderítő egységeket kellene levadászni. A fejpénz 30 réz/orok skalp, melyet bármely városőr hivatalban kifizetnek. A lehetséges orok táborhelyeket elmondják, betájolják a jelentkezőknek. 4-8 fős orok egységekkel találkozhatnak az útbaigazítások alapján.
3. A piactéren napközben egy szemrevaló, titokzatos, átutazó leányt megtámad egy csoport fegyveres. A támadók száma a játékosok csapat létszámától és összeállítástól függően változhat. Ha nem lépnek közbe, lekaszabolják a lányt és sietősen felszívódnak a pánikoló tömegben. Ha megmentik, nagyon hálás, 5 ezüst jutalmat ad, aztán dél felé távozik sietve. Ha vele akarnak maradni, az első adandó alkalommal lelép mellőlük (az igazság az, hogy a férje elől szökik, az akarja megöletni hűtlensége miatt)
4. A kocsmá udvarán is szerezhető egy kis megbízás sötétedés után. Az egyik városőr szeretne revansot venni a helyi bajnokon a sorozatos vesztes meccsek után, és erre keres megfelelő jelöltet a jelenlévők között. Cél: ájulásig verni a ringben a bajnokot, *Pesor Te'Zortát* a nézők előtt. Ellenszolgáltatásként egy díszes rövidkardot tud felajánlani, amely állítása szerint, még a nagyapjáé volt. *Íádott kard!*
5. A városba nemrég érkező *Tharr!* szekta is felfigyel a csapatra. Ők a templomot és a harangot szeretnék velük megkerestetni, és a lányok megtalálása után közvetlenül veszik fel velük a kapcsolatot. Csak annyit mondanak, hogy egy régi szakrális helyet kell megkeresniük, a környéken. Ha megvan a harang, fel kell vinniük a városi őrtoronyba és ott kell 3x kongatniuk vele, sötétedéskor. Ez a bátorságuk próbája is egyben (pl. az ott lévő örök és a következmény, a bírság miatt).
6. A dzsad kereskedőházban elszabadulnak a káoszlények. A város szélén már pár civil is áldozatul eset, és ennek már a híre ment: vagy pont arra járnak, mikor mindez történik. Kiszöktek etetéskor a ketrecekből, és kitörtek a cölöpfalon, a város irányába. Nem véletlen volt: egy belsős dzsad őrtette bosszúból, mert nem kapott béremelést a héten, és hatalmas adóssága halmozódott fel a kocsmában a zsoldosoknál. A kinti városőröket pedig elcsalta valamilyen indokkal. Ha – élve! – elfogják a lényeket, /mágia, dobóhálók, stb./ 20 aranyat kapnak darabjáért Abdein Rafatimától.
7. A fogadó egyik vendége, egy kereskedő, a csapat legszimpatikusabb tagját kéri meg mikor azt egyedül találja a Kandúrban, hogy a Weng házból szeretne méreghez jutni, de ő személyesen nem mehet érte, mert vetélytársai megfigyelik, akiket szeretne a gyenge méreg hatásával hátrányos helyzetbe hozni az esti árverésen. 3 aranyat ad, ha elhozza helyette azt a játékos. Weng már várja a futárt, de Wengnek is régóta ellensége a célpont, ezért erősebb, halálos mérget ad, amely végez is áldozatával estére. A gyanú egyből a megbízóra terelődik, aki tagad, és a JK futárra próbál kenni mindent. Jönnek a városőrök, s magukkal akarják vinni. Ha sikerül nekik, másnapra elítéli a városi bíróság: 25 nyilvános korbácsütést kap a piactéren, és 3 év kényszermunka várja a köfajtóban.

A kalandban szereplő NJK-k felsorolása:

<i>Abdein Rafatima:</i>	a városi „szörnylerakat” vezetője
<i>Alex Satma-Querton:</i>	kirabolt kereskedő
<i>Alpot Agmer:</i>	a lovász
<i>Aran Lemoster:</i>	Lemoster céh vezetője
<i>Asim:</i>	a „szörnybatár” hajtója
<i>Cheng Weng:</i>	a Weng család feje
<i>Derossa Maxim:</i>	fogadós a Görbe Kandúrban
<i>Deryll Cesaro:</i>	félelf íjász zsoldos
<i>Elion Kasper:</i>	Lemoster céh tanácsadója
<i>Gemma Atkerson:</i>	egykor élt bárd nő
<i>Gemma és Demma</i>	a <i>Rawenwood</i> ikrek
<i>Hamrad El'swor:</i>	udvari ork kocsmáros
<i>Iros Seronom:</i>	<i>Rawenwood</i> raktár vezető
<i>Isilla és Leodor Hessora:</i>	a csaló tolvaj testvérpár
<i>Jarosya Gembor:</i>	ember fejevadász zsoldos
<i>Kem és Luma:</i>	vadász és fia
<i>Kestar:</i>	a hóbortos remete a város szélén
<i>Leida:</i>	elrabolt dzsad lány
<i>Lisa / Carol / Selaya:</i>	lányok a fürdőházi bordélyban
<i>Mahar Emabar:</i>	a dzsad kereskedő Erionból
<i>Meloza:</i>	a városi vajákosnő
<i>Oberon Rawenwood:</i>	<i>Rawenwood</i> céh vezetője
<i>Pesor Te'Zorta:</i>	udvari ork gladiátor zsoldos
<i>Reeq Weqtor:</i>	a szerafista gyűjtogató
<i>Rows Reswert:</i>	a törpe kovács
<i>Seymor La-Lesar:</i>	a Darton pap
<i>Talos Verom:</i>	a gnóm, a fürdőház vezetője
<i>Teefe és Rexom:</i>	goblin szolgák a fürdőházban
<i>Teron Lemoster:</i>	Aran fia
<i>Tess'var Ámeron:</i>	a „Harang gyermekei” szekta vezére
<i>Zemm Gerrhon:</i>	wier sírásó, Kasper apja

Függelék (statisztikák):

Esetleges piactéri támadók: k6+3 fő

Rövidkardokkal felfegyverzett egyszerű haramiák, akik a menekülő lányt Kétvárosig követték Akem-Aribából, mert egy „jóakarója” (felszarvazott férje) fejpénzt tűzött ki rá. Annyit azért nem, hogy fejjadászok induljanak a nyomába.

KÉ:13/22 TÉ: 40/52 VÉ: 86/100 Seb: k6+1
FP: 28 ÉP: 9
Méreg ell.: 4
MME:2
AME: 2



Városőrök: /Lemoster/Rawenwood/

A városőrök harcértékei:

(alap/hosszúkard/dárda/nyilpuska)

KÉ: 20/26/28 **TÉ:** 50/64/63 **VÉ:** 95/110/105
CÉ: 35 Seb: k10/k6+1/k6+1
Láncing/bőrvért SFÉ: 2/ 1
FP: 40, ÉP: 10
Méreg ell.: 3
MME: 2
AME: 2



A határvadász osztag 20 tagú, mindkét céhből 10-10 fővel.

Shadoni testőrök: /Lemoster/Rawenwood/

A shadoni testőrök harcértékei (6-6 fő):
(alap/hosszúkard/közepes pajzs)

KÉ: 15/26/15 **TÉ:** 57/81/57 **VÉ:** 95/121/156, **Seb:** k10+1
Mellvért SFÉ: 4
FP: 55, ÉP: 12
Méreg ell.: 5

Membrán és pszi pajzs **Kasper** (Lemoster) ill. **Oberon** mestere által készítve (Rawenwood)

Mme: 3 St.p: 29 Össz: 32
Ame: 2 St.p: 29 Össz: 31

Fontosabb képzettségeik:

Fegyverhasználat (Hosszúkard)
Pajzshasználat
Pusztítás
Vakharc
Ökölharc

Mf
Mf
Mf
Af
Af



Aran Lemoster, a klánmester

Jellem: Rend

Membrán és pszi pajzs **Kasper** által készítve

Mme: 3 Stat.pajzs: 29 Össz: **32**

Ame: 2 Stat.pajzs: 29 Össz: **31**



Magas, karcsú, szőke hosszú hajú, körszakállas, 48 éves. Arrogáns, giccses, beképzelt alak. Heves és agresszív. Nem szereti, ha ellent mondanak neki. Hosszútávon a város feletti teljes hatalmat akarja magának és nem válogat az eszközökben. Nem képzett katona, embereivel intézteti a dolgokat. Saját testőrsége van: külhoni, de lojális zsoldosok Shadonból. 6 fő. Kettő mindig vele van, kettő a fiára vigyáz, kettő pedig tanácsadója, **Kasper** mellett van.

Fia, **Teron**, még kiskorú (10 éves), felesége évekkel ezelőtt meghalt. Az asszony hét éve beleugrott éjszaka a piaci ázott kútba. Öngyilkos lett. Állítólag sokat veszekedett férjével. A kutat az eset után lezárták. A **Rawenwood** cég, tisztelegve a nő emlékének - mert sokat jótékonykodott a nép körében, és mert mindenki kedvelte - egy emlékművet emelt a kút fölé, amit fehér sziklából faragtak ki. Egy kriptát ábrázol, minek bejáratában egy leples női alak áll, adakozó pózban.

Elion Kasper, a „problémamegoldó” tanácsadó

6. TSZ. Orwella paplovag (Arc Nélküli Hatalom útjának követője)

Jellem: Halál, Rend

E18/Á15/GY16/Ü16/E16/SZ14/I14/Ak14/Asz14/ÉR13/

Harcértékei alap/tőr/fattyúkard/alkarvédő:

KÉ: 17/27/26 **TÉ:** 65/73/88 **VÉ:** 110/112/132/147

Seb: k6+2 / 2k6+2

FP: 82 **ÉP: 14**

Félvért : **SFÉ: 5**, MGT: 0

Mme: 4 Stat.pajzs: 29 Össz.: **33**

Ame: 4 Stat.pajzs: 29 Össz.: **33**

Méreg ell: 6/7

Nyakában a Kígyószív mellett egy +1-es Méregtől óvó amulett lóg

Pszi pont: 29 + Membrán

Mp: 44, Szféra: Halál

Kedvenc varázslatai: Csapás (8 Mp), Szétzúzás (15 Mp), Izzó vér (22 Mp), Intő jel (28 Mp).

Csak végső esetben varázsol, próbálja titkolni paplovag voltát. Vértje és fegyveri áldottak.



Fontosabb képzettségei:

Pszi	Mf
Fegyverhasználat (Fattyúkard):	Mf
Alkarvédő használata	Af
Fegyvertörés	Af
Vakharc	Af
Ökölharc	Af
Belharc	Af
Kínzás	Af
Kínzás elviselése	Af
Nehézvértviselet	Mf

1.85 láb, 100 font, 35 éves, vállas, sötét kisugárzású férfi. Fekete félvértben jár. Szent szimbólumát, a Kígyószívet rejtve hordja. Alkarvédőt visel és fattyúkard lóg az oldalán. Egy rejtett, „Kobramarással” mérgezett tör lapul bal csizmaszárában, végszükség esetére. Tanácsadóként mindig ura mellett van. Jól megértik egymást és hűségét busásan megfizeti **Lemoster**, hol aranyban, hol másban. A testőrség parancsnoka is egyben és ő gondoskodik a fontosabb klántagok pszi pajzsairól. Ő az alattomos fegyver a **Lemoster klán** kezében. A piszkos munkákat intézi a céhnek, élvezettel. Rettegnek tőle a városban, még a saját emberei is. Szadista hajlamát sokszor megszenvedik a körülötte élők.

Délről, Gorvikból származik. Eltűnt apját ment megkeresni északra, gyerekfejjel. Ott lett paplovag. Mikor Gro-ugonból a városba érkezett vagy tíz éve, egy vízhordó fiút nagyon megvert, mert az nem friss vizet adott neki szomját oltani. A fiút védeni próbáló, csak átutazóban ott lévő három kalandozót pedig brutálisan levágta. **Lemoster** ezt látta és magához hívatta, majd rábizta néhány kényes ügyét, amiket **Kasper** rendre meg is oldott.

Rég halottnak hitt apjával hetek múltán a város temetőjében találkozott véletlenül, egy temetésen. Ott dolgozott sírásóként az öreg. Azóta gyümölcsöző a kapcsolatuk. Tud a wierségéről, de vallását nem árulta el neki. Kedvelik egymást, de saját céljaik fontosabbak a családnál.

Még a **Lemoster** céhmester sem ismeri hitbéli hovatartozását. Titkos terve az Elátkozott Vidékről érkező értékes relikviák felkutatása. Elsősorban a három zsoldossal intézteti el a piszkos munkát. Ha kell, megfélemlítéssel éri el célját. A kereskedőtől és a JK-któl eltűnt holmik közül a Kígyószív nyakékre tartott igényt, az jelenleg is nála van. Az Arc Nélküli Hatalom útját követi, tehát igyekszik a háttérben maradni, onnan manipulálni finoman **Arant**. A Lemosterek őt és zsoldosait szólítják, ha keménykedő kalandozókat kell „helyre tenni” a városban, akikkel nem bír a városőrség.

Oberon Rawenwood, a klánmester

4. TSZ Harcos
Jellem : Rend

E14/Á14/GY17/Ü17/E13/SZ16/I16/Ak14/Asz14/ÉR15/

Harcértékei alap/törkard:

KÉ: 23/ 37, **TÉ:** 60/ 82, **VÉ:** 111/ 135

Seb: k6+2

2x támad/kör

FP: 82

ÉP: 14

Abbitacél sodronying (rejtve): **SFÉ: 4** MGT: 0

Mme: 4 Stat.pajzs: 19 össz.: **23**

Ame: 4 Stat.pajzs: 19 össz.: **23**

Méreg ell: 3

Pszi pont: 19

Fontosabb képzettségei:

Pszi Af

Fegyverhasználat/ Törkard/: Mf

Lefegyverzés/fegyverrel/: Mf

Ökölharc Af



25 éves, átlagos alkatú, sötét hajú, jóképű férfi. Visszafogottabb jellem, mind öltözékben mind beszédstílusában. Megfontolt, csendes, kimért, elgondolkodó, rendszerető ember. Alapvetően békés, nyugodt életet szeretne családjának és a városnak. A városi vezetés jobbik fele. Kissé paranoid, mindig legalább hat shadowi zsoldos veszi körbe őt és családját, bár ő maga is képzett fegyverforgató. Rendszeresen vesz vívóleckéket erigowi mesterétől. Tanult, intelligens pszi használó, alapfokon műveli az elme tudományát. Két 18 éves ikerhúgát **Gemmát** (aki dédanyja után kapta nevét) és **Demmát** ő felügyeli. Idős szüleit, akik otthon fekszenek ágyaikban a lányok gondozzák, mert már állandó ápolásra szorulnak. A faragóműhely vezetése csak látszólag az övé, inkább a városrészt vezeti.

Szakmai döntésekben a műhelymester, **Iros Seronom** dönt. Ő a céhmester idős tanácsadója és jobbkeze, mellesleg mesterfokú pszi használó is, aki ellátja a család szellemi védelmét. Mindenben kikéri a véleményét **Oberon**. Mindenki tiszteli az öregot a városban. Nem ért a harchoz, ám annál élesebben vág az esze. A városért él.



Gemma és Demma Rawenwood

Az ikerlányok nem nagyon mutatkoznak a városban, akkor is csak fegyveresek kíséretében. Idős szüleit ápolják, emellett Oberon éberon örökdió fölöttük. Mivel igen szemrevalóak, sok férfi próbált már meg a közelükbe férkőzni, eleddig sikertelenül. Bár bátyjuk békés ember, ez az egy dolog, amiben nem ismer pardont. Akit rajtakapnak a próbálkozáson az számíthat egy kiadós verésre, pár nap fogdára a céh tömlöcében.



Isilla Hessora

Leodor Hessora

Alex Satma-Querton



Querton csontos, idősebb kereskedő forma, olyan kivel bármerre találkozhatunk utunk során. Pár napja találkoztak össze Akem-Aribában, ahol a kereskedő beszerezte egzotikus nyakékét és együtt folytatták az utazást Kétvárosba. A lányba szerelmes lett az öregúr és pártfogásába vette.

Leodor magas, vékony, hallgatag, nem sokat beszél, magába zárkózó. Az esti ivászatban sem vesz részt, inkább elmegy aludni.

Isilla, csinos és közvetlen. Testvérével kismemesi ruházatban vannak. Múltjukról nem beszélnek, csak egyszerű kalandkereső átutazóknak vallják magukat.

A két testőr értékei megegyeznek a shadoni zsoldosokéval. A két csaló értékei pedig a városőrök alapértékeivel. **Querton** nem tud harcolni.

„**Hamrad El'swor**” a kocsmáros.

4.TSZ udvari ork ex-gladiátor

Jellem: Rend

Vallás: Arel

E18/Á16/GY13/Ü14/E16/SZ7/I13/Ak14/Asz12/Ér14/

Harcértékei alap/bárd:

KÉ: 16/26 **TÉ:** 61/83 **VÉ:** 114/135 **Seb:** k10+4

2x támad/kör

FP: 61

ÉP: 14



Gnóm membránja+15/15 stat.p

Mme: 4 Stat.pajzs: 15 össz.: 19

Ame: 2 Stat.pajzs: 15 össz.: 17

Méreg ell: 6

1-1 ellen: **KÉ:**+5, **TÉ:**+5, **VÉ:**+10, **CÉ:**-

Fontosabb képzettségei:

Fegyverhasználat/Bárd/ Mf

Pusztítás Mf

Esés: 34%

Ugrás: 24%

215 éves,1.75 láb,120 font, kopasz fej, savóbarna szem, ősz harcsabajusz, széles vállak, emberes pocak. Mély, öblös hang, mindig harsány nevetés. Arcán látszik a kor és a hadviseltség.

Bal karja béna, mindig felkötve hordja a foltos köténye alatt. Megtanult egy kézzel élni, ezért nem szenved emiatt hátrányt most már. A város ügyeivel nem foglalkozik, csak a kocsmá nyeresége a fontos, tipikus üzletember.

A várost egykoron megtámadó, portyázó barbár törzs bajnokával vívott küzdelemben kapott egy olyan erejű ütést a bal karjára, hogy az rögvest lebénult, és még a karján viselt pajzs is kettétört. A küzdelmet végül megnyerte **Hamrad**. A pajzs darabjai lettek a kocsmája díszei a söntéspult felett, akárcsak a kireparált, bebalzsamozott barbár bajnok teste, ami a bejárattal szemben áll egy emelvényen, csapásra emelt hatalmas bunkóval, vicsorgó arccal, üvegszemekkel, testén egy medve fekete bundájával, fején a medve koponyájával...

Pesor Te'zorta

5.TSZ aszisz udvari ork gladiátor
E22/Á17/GY17/Ü17/E17/SZ7/I12/Ak14/Asz13/ÉR12/
Jellem: Halál, Rend
Vallás: Uwel

Harcértékei ököl/pallos:

KÉ: 23/33/23 **TÉ:** 75/79/91 **VÉ:**120/121/132 **Seb:** k6+8/3k6+12
2x2x támad/kör/1x pallos

1-1 ellen: KÉ: +5, TÉ: +5, VÉ: +10, CÉ:-

Tömeg előtt: KÉ: +5, TÉ: +5, VÉ: +5, CÉ:-

FP: 82 **ÉP: 14**

Előre tervezett harcban **SFÉ: 4** MGT: 2

Kasper membránt és stat.pajzsot tett fel neki.

Mme: 4 Stat.pajzs: 29 össz.: **33**

Ame: 3 Stat.pajzs: 29 össz.: **32**

Méreg ell: 7

Fontosabb képzettségei:

Ökölharc	Mf
Földharc	Af
Birkózás	Mf
Belharc	Mf
Pallos használat	Mf

Ő a helyi „bokszbajnok”, a HVCS. 118 éves, 1,95 láb 125 font. Abasziszból való.

Nagydarab udvari ork, fekete, hosszú hajjal, laposra vert orral, orrkarikával, élesre köszörült agyarakkal. Őt a leírása alapján hátul, az udvaron lehet megtalálni a verekedésekkor. Épp a földre dögöl egy bengai városört. Olajosan csillogó, izzadt, félmeztelen testén számtalan heg, sebhely ékeskedik.

Szívesen kiáll bárkivel verekedni, bár mára nincs erre jelentkező a helyiek közül. Ha nincs meccse, bent ül, csendben, maga elé meredve a sarokban, a cimboráival körülvéve. Általában egy rongyos utcalány masszírozza sajtó vállait. Nem egy beszédes fajta, inkább a félelme hagyja a dumát. Nem egy indulatos alkat. Megtanulta érzéseit kordában tartani, ezért nem ő üt először. De mindig résen van, figyel. Az ivóban a széke mellé van támasztva kedvenc fegyvere, egy recés élű pallos, amit egy kézzel is kitérően forgat, ha kell.

Ha a különc pengét keresik a JK-k, sikeres Észlelés és aztán sikeres Intelligencia próbák után feltűnhet nekik az egyezés és eszükbe is juthat.

Deryll Cesaro

5.TSZ félelf harcos Erionból
E14/Á14/GY18/Ü18/E15/SZ15/I13/Ak14/Asz13/ÉR16/
Jellem: Káosz
Vallás: Arel

Harcértékei alap/törkard/íj:

KÉ: 25/34/29 **TÉ:** 60/72 **VÉ:** 110/124 **CÉ:** 69

Táv: 110m Seb: k6+2/k6+1; 2x/2x támad/kör

FP: 64 **ÉP: 12**

Abbitacél sodronying (rejtve): **SFÉ: 4** MGT: 0

Kasper membránt és stat.pajzsot tett fel neki.



Mme: 4 Stat.pajzs: 29 össz.: 33
 Ame: 3 Stat.pajzs: 29 össz.: 32
 Méreg ell: 3
 Pszi pont: 20

Fontosabb képzettségei:

Pszi Af
 Fegyverhasználat/ Törkard/: Af
 Fegyverhasználat/H.íj/: Mf
 Pusztítás (H.íj): Mf
 Ökölharc Af
 Célzás Af

1,85 láb, 75 font. Nyúlánk alak, zöld, díszes, ficsúri öltözetben, nyakában sárga riktó sállal. Oldalán kecses rapír. Ravasz, ibolyakék, mandula szemek, szép arc, ezüst, dús hajzuhatag szabadon.

Hangos, víg, pökhendi alak. Nem tud a szájának parancsolni, hamar kötekedik.

Mellette a földön, a falnak támasztva míves hosszú íj és tegez./Benne a lila vesszők./

Ha a vesszőket keresik a JK-k, sikeres Észlelés és aztán sikeres Intelligencia próbák után feltűnhet nekik az egyezés és eszükbe is juthat.



Jerosya Gembor

5.TSz fejevadász, a Kereskedő hercegségekből

Jellem: Halál, Rend

Vallás: Darton

E14/Á15/GY18/Ü16/E16/SZ11/I15/Ak14/Asz14/ÉR16/

Harcértékei alap/dobótőr/szablya/alkarvédő/garott: +10Vé ugrás

KÉ: 25/35/32/- **TÉ:** 70/81/85/75 **VÉ:** 110/112/127/142/152/90 **Seb:** k6+2/k6+4/k10+2

2x támad/kör

FP: 82 **ÉP: 14**

Abbitacél sodronying (rejtve): **SFÉ: 4** MGT: 0

Mme: 4 Stat.pajzs: 20 össz.: 24

Ame: 4 Stat.pajzs: 20 össz.: 24

Méreg ell: 3

Pszi pont: 20; saját membrán

Fontosabb képzettségei:

Pszi:	Mf	Ökölharc:	Mf
Alkarvédőhasználat:	Af	Álcázás/álruha:	Mf
Szablya használat:	Af	Mászás:	38%
Hátbaszúrás:	Af	Esés:	51%
Vakharc:	Af	Ugrás:	51%
Belharc:	Mf	Rejtőzés:	55%
Kínzás eviselése:	Af	Lopózás:	50%
		Csapdaker.:	18%

Átlagos fickó, teljesen beolvad a tömegbe, ha akar. Sem nem magas, sem nem alacsony, sem nem vékony, sem nem kövér. Átlagos, olyan semmitmondó. Sötét utazóruházatban van. A sarokban a kandalló mellett pipázik, és az embereket figyelni fürkészve. Ő a csapat vezetője. Képzett orvgyilkos. Kegyetlen, számító, ravasz. Fegyver nem látszik nála, mind rejtve van.

Ha a kocsmárosnál, Hamradnál érdeklődnek a csapat felől, érezhető undorral és ellenszenvvel beszél róluk. Semmirekellő léhűtőknek tartja őket, de jó vendégek, fizetnek, és a bokszfogadásokból is jó pénz csurog be neki.

A hármas elég erős ellenfél lehet együtt, érdemes szétválasztani őket. Kiváló lehetőség erre egy rögtönzött íjászverseny az emeleten vagy a hátsó udvari „harcosok klubja”. **Jerosya** nem megy innen hajnalig, őt nem lehet elcsalni, vagy csak igen nehezen. Ha megtámadják, egy marék port hajít a tűzbe maga mellett, ami hirtelen erős fénnel fellobban, és elvakít mindenkit, aki 3 láb sugarú körön belül állt és erre nézett (a gnómtól van a cucc, alkimista kotyvasztás). Ezalatt el tud menekülni és riasztja **Kaspert**, vagy ha úgy véli győzhet, hátulról meglepve vak ellenfelét, garottot használ. A fickók ájulásig harcolnak, önszántukból nem beszélnek **Kasperről**.

*A nehezen kinyerhető infó tőlük, hogy ők kapták el a lányt és társát az úton este. Szimpla rablógyilkosság volt. A férfit orvul megölték, a lányt elhurcolták a kocsmá alatti búvóhelyükre, ahol megverték és megerőszakolták. Mindig megtámadják a védtelenebbnek tűnő átutazókat, akik az Elátkozott Vidék felől jönnek, **Kasper** utasítására (nyilván a JK parti nem ez a kategória). A nyakéket továbbadták neki. A lányt később elvitték a sírásónak, mert szereti az idegen, átutazó, fiatal lányokat, akiket senki nem keres. Nem tudják, mire kellenek neki a lányok, de mindig jó pénzt fizetett értük. (A banda igazi irányítója **Kasper**, aki velük végezteti el a piszkos munkát a városban. Lásd. még **Kasper** leírásánál)*

Seymor La-Lesar

5. TSZ kegyvesztett Darton pap

Jellem: Rend

Vallás:? ☺

E13/Á14/GY11/Ü14/E16/SZ16/I14/Ak13/Asz18/ÉR12/

Harcértékei alap/láncos buzogány:

KÉ: 12/16 **TÉ:**44/57 **VÉ:** 95/106 **Seb:** k6+3

1x támad/kör

FP: 56

ÉP: 12

Mme: 3

Stat.pajzs: 29 össz.: **32**

Ame: 8

Stat.pajzs: 29 össz.: **37**

Méreg ell: 3

Pszi pont: 29; saját membrán



Fontosabb képzettségei:

Pszi	Mf	Élettan	Af
Fegyverhasználat/Láncos b./:	Af	Sebgyógyítás	Af
Lefegyverzés:	Mf	Mellébeszélés	Mf
Vakharc:	Af	Emberismeret	Af
Balzsamozás	Mf	Ének/Gyászdalok/	Mf
Mágiaismeret/Nekromancia/	Af	Herbalizmus	Af

Ötvenes évei elején járhat. Magas, vékony, kopasz, körszakállas, megnyerő kisugárzású alak. Nagyon erős levendulaszag veszi körül. Halkan, lassan, megfontoltan beszél. Őt éve él itt. Meghalt elődjének nyáját örökölte (akit a wier intézett el melleleg). A városiak szeretik és tisztelik. Kicsit naiv. Ő készítette ki a kocsmárosnak a barbár tetemét. Nem tud semmit a temetőben történekről, esténként szeret nagyokat aludni, hála a Weng-ház levendula illatú bódító füstölőjének, melyek rabja lett. Rossz szokása, **kábítószerfüggősége miatt egy ideje már Darton elvette tőle a szakrális támogatást, nincs manája**. Ezt titkolja mindenki előtt.

Reeq Weqtor a piromán szerafista gyűjtogató (Morquoral, a Tűzköpővel kötött paktumot egykor)

6.TSZ Tolvaj

Jellem: Káosz/Halál

Vallás: Morquor, a Tűzköpő

E13/Á14/GY17/Ü17/E14/SZ14/I15/Ak14/Asz15/Ér15

Harcértékei alap/dobótőr/rövid kard/ugrás:

KÉ: 25/35/34 **TÉ:** 37/58/49 **VÉ:** 92/94/106/126 **CÉ:** 17 **Seb:** k6/k6+1

2x-2x támad/kör dobótőr/ 2x-2x rövid kard

FP: 68

ÉP: 8

Sodronying (rejtve): **SFÉ: 3** MGT: 1

Mme: 4 Stat.pajzs: 24 össz.: **28**

Ame: 5 Stat.pajzs: 24 össz.: **29**

Méreg ell: 4

Pszi pont: 24; saját membrán



Fontosabb képzettségei:

Pszi	Af	Mászás:	110%
Tördobás	Mf	Esés:	100%
Belharc	Mf	Ugrás:	100%
Rövidkard használat	Mf	Lopózás:	110%
Mellébeszélés	Mf	Rejtőzés:	110%
Álcázás/álruha	Af	Zárnyítás:	110%
2 kezes harc	Mf	Kötéltánc:	38%
Kocsmai verekedés	Mf	Zsebmetés:	42%
Demonológia	Af	Titkosajtó.ker:	22%
		Csapdaker.:	32%

A „Görbe kandúr” egyik jelenlegi vendége. Mogorva, 29 éves, magányos alak, kerüli a társaságot. A tetőtérben lakik egy drágább szobában.

Nappal alig mutatkozik, sötétedéskor indul a városba. Mindig figyel, nem követik-e (paranoid). Ha igen, megpróbálja gyorsan lerázni üldözőit a piactér forgatagában. Ha valaki megpróbálja elfogni vagy letartóztatni, lebuktatni, elszökik délné a városból. Csak a legvégső esetben támad, elsődlegesen a képességeivel, és csak a legvégső esetben rejtett dobótőreivel, rövidkardjaival.

A profilja, hogy beoson épületekbe és a legmegfelelőbb, legelhagyatottabb helyeken gyűjt tüzeket, aztán csendben távozva, messzebről figyel az eredményt. Szeret a közelben maradni és a lángokat figyelni, sokáig, kéjes örömmel.

Képességei 8E erősséggel /napi 2x/:

Tűzaura – körönként 1 E-vel csökken a hatása ameddig el nem éri a nullát

Tűznyíl – egyszeri

Tűzkitörés – egyszeri

Tűzcsóva – 1kör

Tűzszőnyeg – 1 kör

Tűzzápor – 1 kör

Tűzfal – 1 kör

Kestar, a remete

7.TSz szerzetes

Jellem: Élet

Vallás: selmovita (a pyarroni isteneket együtt tisztelő)

E8/Á13/GY11/Ü13/E16/SZ9/I15/Ak18/Asz14/Ér13/

Csak végszükségből harcol, akkor is próbál eljutni pokróca alá rejtett kardjáig. Ha teheti inkább elmenekül napokra a vadonba.

Ha van rá ideje, belső időben meglép a támadók elől.

Harcértékei alap/hosszú kard:

KÉ: 9/20 **TÉ:** 46/70 **VÉ:** 110/136 **Seb:** k2/k10

1x támad/kör

FP: 96 **ÉP:** 10

Pszi pont: 48; Membrán

Aranyharang: **SFÉ:** 7 MGT: 0 7pp/kör max. 4körig tartja fent

Mme: 8 Stat.pajzs: 48 össz.: **56**

Ame: 4 Stat.pajzs: 48 össz.: **52**

Mana pont: 63 **Eggyéválás** varázslattal gyógyít!

Méreg ell: 6



Fontosabb képzettségei:

Pszi spec.	Mf	Élettan	Mf
Fegyverhasználat/Hosszúkard/:	Mf	Sebgyógyítás	Mf
Lefegyverzés/fegyverrel/:	Mf	Futás	Mf
Ökölharc	Af	Kínzás elviselés	Mf
Méregsemlegesítés	Mf	Legendaismeret	Mf
Herbalizmus	Mf		
Ósi nyelvismeret/ kyr/	Mf		
Mágiaismeret/Összes/	Af		
Vallásismeret/pyarroni/	Mf		

Ő délről származik, Ó-Pyarronból. Hóbortos, szakadt alaknak tűnik. 70 éves, kinézetre már csak „hálni jár belé a lélek”. Kis barlangban él, alig van valamije. Bárkit meggyógyít, akit ő akar. Ha valaki nem szimpatikus neki, átnéz rajta, legyen az bármennyire sérült. Az ellenszolgáltatást egyéenként megszabja. Van hogy semmit nem kér, de van hogy drágakövekért sem segít.

A sírásó, **Zemm Gerrhon**:

7.TSz Wier Boszorkánymester

Jellem: Halál

Vallás: Ranagol

E16/Á14/GY16/Ü17/E17/SZ10/I16/Ak14/Asz16/Ér16/

Harcértékei alap/ásó:

KÉ: 15/17 **TÉ:** 50/56 **VÉ:** 106/112 **CÉ:** 25 **Seb:** k3/k6+2

1x támad/kör

FP: 61 **ÉP:** 10

Mme: 4 Stat.pajzs: 35 össz.: **39**

Ame: 6 Stat.pajzs: 35 össz.: **41**

Méreg ell: 7

Pszi pont: 35; Membrán

Mp: 49 +3 hatalom itala és nyakában egy Hatalom Amulettje.



Kedvelt varázslatok: villámmágia, rontások, nekromancia.

Életerő	varázserő
1 Ép	Árnyak
1 Ép	Elkoppintás (a Tűzgyújtás fordítottja, a gyertyák kialszanak)
1 Ép	Rettegés
2 Ép	Bűbáj az azonos vagy Szerelemvarázs az ellentétes neműekre.
3 Ép	Parancs
3 Ép	Felejtés Csókja
4 Ép	Halál Csókja

5E hatások

Vértartalék: 7

30m infra látás
hallás, szaglás 2x

Fontosabb képzettségei:

Pszi	Mf
Fegyverhasználat/Ásó/:	Af
Álcázás/álruha	Mf
Herbalizmus	Mf
Méregkeverés/semlegesítés	Mf
Hátbaszúrás/fejbecsapás ásóval/	Mf
Kocsmái verekedés	Af

Kínzás:	Af
Csomózás:	Af
Mellébeszélés:	Mf
Emberismeret:	Mf
Szájról olvasás:	Mf
Rejtőzés:	70%
Lopózás:	100%

6 Nyelv/5:tiszta pyarroni/5:közös/5:gorviki/4:erv/4:dzsad/4:shadoni/ Af

45/60/ éves, vézna, az élet terhétől megfáradt fickó. Próbál minél védtelenebbnek, gyengébbnek tűnni, és mindig cefreszag lengi körbe. A keze ügyében ott a boros demizson, arcán vörös hajszálerek, szeme tászkás. Ezt a látszatot az Álcázás/álruha MF képzettségének megfelelően maszkírozva is erősíti. Délről, Gorvikból származik, eredetileg, de a Hat Város Szövetségéből menekült erre a vidékre, vagy 7 éve, a pyarroni inkvizíció elől. Itt első dolga volt a város szellemi vezetőjének, Darton papjának alattomos megmérgezése. Azóta olyan pap van, aki nem jelent rá nézve veszélyt. Kopott ásója és demizsonja mindig nála. Sosem megy ki a temetőből. Nappal a sírkertet gondozza, sírt ás, sötétedéskor visszahúzódik a kalibájába, amit belülről reteszbe mindig. Olvasta Gemma naplóját és ismeri a legendát is, de nem talált még ki konkrét lépéseket a haranghoz jutni. Azért ott motoszkál benne a szándék. Fiával, aki tud vérivó mivoltáról, pont ebben a városban találkozott össze sok év után, de annak hitbéli hovatartozását nem ismeri. Három zsoldosával van kontaktban, akik a lányokat szállítják neki. A város dolgai nem érdeklik, saját gonosz céljait szövögeti.

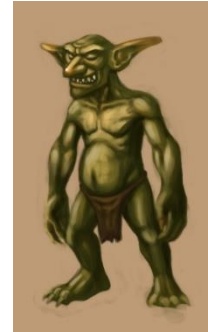
A háza és környéke, az előző pap meggyilkolása óta már nem áldott terület. Régen „lekopott” róla az áldás, és az új pap már nem tudja megújítani azt. A ház körül 10 láb sugárban több élőholtat/k6+6/ is elásott a földfelszín alá, akik hívására 1 kör alatt előmászhatnak és harcba szállnak.

Talos Verom, a gnóm fürdőmester, valamint **Teefe** és **Rexom**, a két goblin szolgája:
A két goblin a fürdőben dolgozik a pincében. Szenet lapátolnak a hatalmas kályhába, amivel működtetik, fűtik, forgatják a medence vizét és a kutakat. Nem nagyon járnak ki az épületből. Membrán, stat pajzs rajtuk a gnóm által (MME/AME:30)

5.TSZ ex Gilron / Mérnök/ pap

Jellem: Káosz, Halál

Vallás: elvesztette hitét Gilronban (szomorú história), azóta jelleme is eltorzult



E11/Á14/GY14/Ü20/E16/SZ8/I18/Ak17/Asz17/ÉR16/

Harcértékei alap/tőr/saját tervezésű ismétlő kézinyílpuska:

KÉ: 19/29/32 **TÉ:** 47/55 **CÉ:** 20/44 **VÉ:** 102/104 **Táv:** 30m **Seb:** k6+méreg*/k3+méreg*
1x/3x támad/kör

FP: 57

ÉP: 11

Abbitacél láncing (rejtve): **SFÉ: 3** MGT: 0

Mme: 7 Stat.pajzs: 29 össz.: **36**

Ame: 7 Stat.pajzs: 29 össz.: **36**

Méreg ell: 3

Pszi pont: 29; membrán. Membránt rakott a törpe és az udvari ork elméje köré még régen. Azóta is működik. Észlel bármiféle behatást, próbálkozást ami őt vagy őket éri, és ellenlépéseket tehet a továbbiakban. /orgyilkosok, több saját ór, JK-k árulása, csapdák kiépítése lakrészén, stb., az idő függvényében/

(*méreg: 5.szintű, azonnal ható fegyverméreg /rosszullét/ájulás/)

Nyakában egy **Szerencse Amulett** lóg!!!

Fontosabb képzettségei:

Pszi	Mf
1 fegyverhasználat/kézi nyílpuska/	Mf
4 Szakma/kovács, óraműves, kőműves, ács/	Mf
Mechanika	Mf
Emberismeret	Mf
Mellébeszélés	Mf
Alkímia	Af

Erionból származik. Az ottani Gilron egyház egykor volt papja. Egy paptársát megölte egy dulakodásban, ami egy szabadalom miatt alakult ki, ezért kiiltották a rendből és Gilron megvonta tőle a szakrális támogatását is. Azóta csak mint ezermester járta a vidéket. A három régi társával aztán a városban letelepedett és fürdőházat, alatta pedig kis bordélyt nyitott.

Rekedtes, pipázó, mocskos alak. Aljas és számító. Csak a pénz számít neki. Ha a szükség azt kívánja, – emberei által, vagy álnokul – erőszakra is hajlamos. Anno a harang őt „kebelezte” be a leghamarabb, a legkönnyebben. Azóta sem lett jobb „ember”.

A templomról és nyitókarikáról senkinek nem beszél önszántából, de testi épségét félti nagyon, ha fenyegetik. Mindig van vele legalább egy fürdőőr.

Rows Reswert, a törpe kovács:



5.TSZ tarini harcos
Jellem: Rend, Élet
Vallás: Tooma

E19/23/Á16/GY13/Ü15/E17/SZ7/I13/Ak14/Asz13/Ér13/

Harcértékei alap/ököl/harci kalapács/kis pajzs:

KÉ: 17/27 **TÉ:** 69/73/89 **VÉ:** 110/112/128/148 **Seb:** k2+9/k6+11
/áldott/

2x támad/kör

FP: 66

ÉP: 14

Mme: 4

Stat.pajzs: 19

össz.: 23

Stat.pajzs: 19

össz.: 22

Ame: 3

Méreg ell: 3

Pszí pont: 19

Erő kesztyűben van!!! Gnóm membránja, stat pajzsa védi.

Fontosabb képzettségei:

Pszí	Af
Fegyverhasználat/Harci kalapács/:	Mf
Pajzshasználat	Af
Ökölharc	Af
Vakharc	Af
Belharc	Af
Szakma/kovács/	Mf

1.4 láb magas, 110 font súlyú, vállas, gyűrött képű törpe. 620 éves. Dús, sötétbarna szakála és csapzott haja van. Állandóan a forróságtól izzó levegőjű műhelyében dolgozik, piszkos bőr kötétyében. Egy díszes, szegecselt, vastag bőrkesztyű van rajta. A munkáját harci kalapácsával végzi. Alapvetően jó természetű, a régi tetteire nem büszke, sokszor riad fel izzadtan álmából, az emlékek hatására. Tarinból származik, ott volt katona, sokat harcolt lent a mélyben, majd egy rokonát ment megkeresni a felszínre, de sok év múlva, mikor megtalálta holtan, már nem tért vissza. Inkább beállt egy kis kalandozó csapatba. Így tévedt ide velük régen. Ha a múlttól kérdezik, és tényleges információik vannak, kicsit vonakodva, de beszél. A csapdákra már nem emlékszik, de arra igen, hogy voltak. Elöntött mindent a víz, biztos nem működnek már, mondja.

Alapvetően békés, jámbor teremtés, a város és lakói érdekeit nézi. Nem erőszakos, nem szól a város ügyeibe. Nyugalmat akar.

„Ártatlan lelkek harangja”:



A harang egy erős (100 Mp-os) varázstárgy.

Ha valaki meghallja a hangját, a következő alvásakor az álmaiban (nincs dinamikus pajzs!) támadja meg a harang, álmokképekben. Háromszor támad, három egymást követő alvásakor (70/60/50 E Asztrál varázslat).

Az áldozat álmában a templom sötét termeit járja, mint óriási útvesztőt, amiben aztán napokra elveszik. Aztán a harang hangja vezeti ki, a harangterembe, ahol meleg, fény, étel, ital, biztonság várja. Utána ébredéskor egy hűség, birtoklás, szeretet asztrál hatás lesz úrrá rajta a harang iránt. És inentől mindig ezek az álmok várják, minden álmában. Lassan a megszállottjává válik, torzul jelleme, lelke, elméje, negatív irányba. Az évek múlásával már a harang szolgáivá válik örökre, sosem távolodik el tőle messzebb, és már euforikus érzést kelt benne annak megérintése is, és ha bárki csak megpróbálja elvenni tőle, vagy a harang kárára tenni, fanatikus, harci lázban őrző tombolásba kezd.

Csak egyféleképpen lehet megtörni természetes úton a varázst: ártatlanok vérével kell ontani a harang 1 mérföldes sugarú körzetén belül. Akkor megszűnik a hatás, lassan, órák alatt. Ha az áldozat közben újra meghallja a harang élő hangját, újra támad álmában.

A harang megsemmisíthető, ha a rúnáit megsértik vagy mágiával semlegesítik. Méretre 0.6 láb magas és 0.6 láb széles. 40 font súlyú.

A harang legendája:

Könnyen megszerezhető információ, sokfelé ismerik a városban, főleg az idősebbek, tanultabbak; Mf-ú Legendaismerettel dobass rá próbát, beugrik-e. Alapja egy évszázadok óta szájról-szájra terjedő szóbeszéd, ami még a környező barbár falvak meséiből, és az ideérkező városalapítók idejéből ered, kik az épületeket részben az itt lévő ősi kyr romokra húzták fel, és az itt talált feljegyzésekből olvastak először a történekről.

Egykoron, a nagy Kyr Birodalom idején volt itt egy város, melynek neve Terys-Sleya volt. Az itt lakók gazdagságban éltek, de oly nagyban, hogy eszüket vesztették unalmukban, és a démoni sík lakóival is lepaktálva, gonosz eszközt készítettek. Egy harangot, amely egy örült álmovilágba rántja a körülötte lévőket, akik onnan már nem is tudnak, nem is akarnak kiszabadulni többet. Az örület odáig fajult, hogy a városiak a harang hangjától eszeveszett, gyilkos ámokfutásba kezdtek és csaknem egy éjszaka leforgása alatt végeztek mindenkivel itt élők közül és végül magukkal is.. Az istenek, látva a történeteket, földrengéssel sújtották a várost, és a föld a nyomokat, romokat, ill. a harangot magába nyelte, amely még máig is Kétváros alatt lapul, melynek sohasem szabad többé a felszínre és illetéktelenek kezébe kerülnie.

...és ami mögötte van...

A kimérák háborúja idején a terület a Kyr Birodalom alá tartozott. A Tharr egyház egyik vallásháborúja során, melyet Morgena híveivel vívtak, papvarázslóikkal létrehozta több mágikus harangot. Ezek a harangok meggátolták az Árnyékúrnő követőit, hogy az álomsíkon kapcsolatba lépjenek vele, így varázshatalom nélkül maradtak. Egy külön rendet is alapítottak a harang őrzésére, ami a "Harang gyermekei" nevet kapta. Állítólag a rend ezeket a harangokat körbe-körbe hordta a birodalom területén, és segítségével lassacskán leszámolt Morgena összes papjával-papnőjével. Feladatuk végeztével a harangok haszontalanná váltak, és kikerültek az egyház látóteréből. Elhagyatott földalatti szentélyekbe helyezték el őket, ahol élőholtakat hagytak hátra őrizni azokat . Kétváros alatt is van egy

szentély, amit a felette lakó rabszolgákkal építettek, kiket a rend a munka végeztével tömegesen feláldozott Tharrnak a harang által, hogy annak titka megmaradjon. Ezután a rend is háttérbe szorult az évek során, és elvándorolt a mostani Abaszisz területére. Az egykor oly fontos harangok pontos lelőhelye, eredet a múltba veszett. Csak az egyház központi feljegyzéseiben maradt némi utalás róluk.

Jelen idő szerint, Morgena jelenléte erősödik Észak Yneven, és a Tharr egyház újra a titkos fegyvert szeretné előásni a múltból. A feljegyzések alapján felélesztették a rendet, de a harangok helyét már nem ismerik. Tanácsstalanságuk véget ért, amikor egy vándor tetoválómester korábbi munkái között felfedezték az egyik harang tökéletes másolatának rajzát, helyel és idővel ellátva. A rend újult elszántsággal eredt a harang nyomába.

A „Ranil mosolya” szekta – avagy a „Harang gyermekei” rend:

Abasziszból érkezett egy népes (27 fős) vándor szekta a városba pár hete, akik a „Rojtos Gallér” fogadóban szálltak meg, az összes szobát kivéve. A szekta tagjai szürke kámzsában járnak és párokban elindulva, naphosszat csavarognak a környéken és a város utcáin. **Ámeron** a vezetőjük. A fogadó ebédlőjében tartanak esténként **zártkörű** szertartást. Ha valaki ért hozzá, és mégis megtudja figyelni azt, zagyvaság az egész, komolytalan csalás. A ruhájuk hátára van hímezve egy mosolygós nap szimbólum. Néha étel adományokat osztanak a piacon a rászorulóknak Ranil nevében, de nem térítenek.

Igazából ez a „Harang gyermekei” Tharr szekta, ami a templomot és a harangot jött megkeresni, eddig nem sok sikerrel. Ismerik a templom eredetét, funkcióját, a harang kinézetét és hatását, de pontos helyét nem.

A Darton pap nem jár a városba. Hírből halott róluk, és látott pár tagot a temető környékén sétálni, nem ismeri igazi mivoltukat. Egyik céhmester sem foglalkozik velük, amíg nem okoznak nekik, vagy a városnak galibát.

Tess’var Ámeron a „Harang gyermekei” rend vezetője:

6.TSZ Tharr pap.

Jellem: Káosz, Halál

E14/Á15/GY14/Ü14/E17/SZ15/I16/Ak16/Asz16/ÉR13/

Harcértékek alap/kígyókard:

KÉ: 18/24 **TÉ:** 50/64 **VÉ:** 105/121 Seb: k10

FP: 65 **ÉP:** 13

Méreg ell.: 7

Pszí pont: 31; membrán

MME: 6 stat.p.: 31 össz: 37

AME: 6 stat.p.: 31 össz: 37

Mp: 54; Halál, Lélek szférák; Szent szimbólum/rejtve/

Kedveli a vérmágiát és a látványos varázslatokat.

Fontosabb képzettségei:

Álca/álruha Mf

Méregkeverés/semlegesítés Mf

Lélektan Mf

Színészet Mf

Hátbaszúrás Mf

Kínzás Mf



Barátságos, kellemes, átlagos alak, olyan „szánni való, esetlen apóka” figura. Éles hangon rikácsol, mindig vicceket mesél, komolytalanokodik. A harang kell neki, bármi áron. Próbál az

elején megtévesztő és mézesmázos cukibácsi lenni, de ha kell, gátlástalan és kegyetlen. Idősebbnek maszkírozza magát valós koránál.

Rendtagok/ 26 fő, mind asziszok/
2.TSZ Tharr harcosok.

Harcértékeik alap/kigyókart:

KÉ: 21/27 **TÉ:** 50/64 **VÉ:** 98/114 Seb: k10+1

FP: 35 ÉP: 11

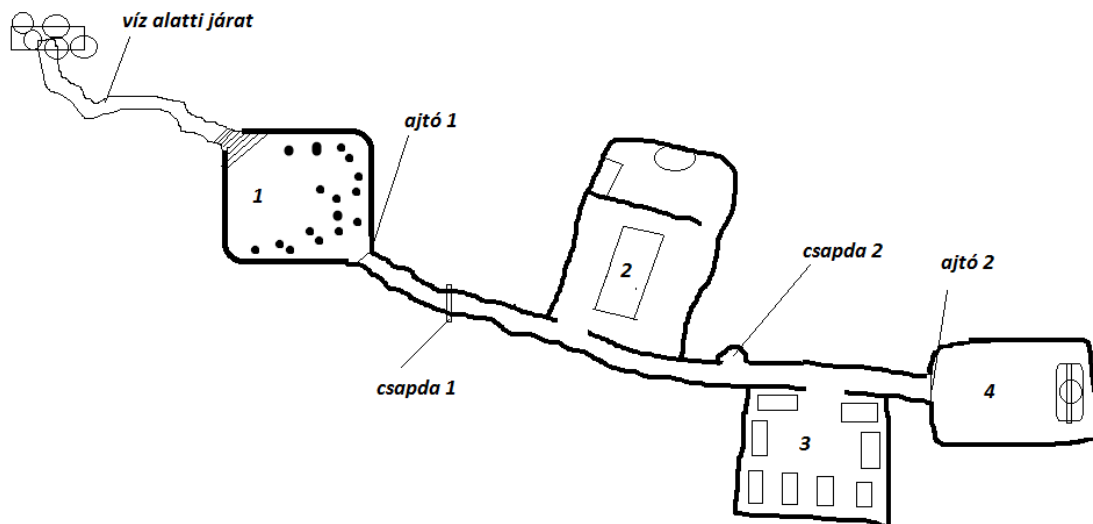
Méreg ell.: 3

MME: 2 stat.p.: 15 össz: 17

AME: 2 stat.p.: 15 össz: 17

Kedves, segítőkész képet mutató (képmutató) szekta, barátságos, megnyerő modorú, mosolygós férfi tagokkal. A fegyvereiket botba rejtve hordják maguknál.

A földalatti szentély:



1.Terem:

A víz alatti járatból lehet ide jutni. Egy szélesedő lépcsősor vezet fel ide a vízszint alól. Egy 20 láb x 20 láb méretű nagy terem, 3 láb belmagassággal. Teljes sötétség honol és olyan szag van, mint egy döngkút belsejében. Az első játékos érkezésekor csoszogó, morgó, hörgő hangok hallatszanak a sötétben a terem feltételezett sarkaiból. 16 zombi van itt. 4 gyerek méretű és 12 felnőtt zombi, rozsdás kardokkal, láncingben, pajzsokkal. Ha valaki a lépcső tetején harcol, max. 5 zombi veszi körbe harcban. Csak túlütéssel sebezhetőek (a VÉ már ennek megfelelően kalkulált):

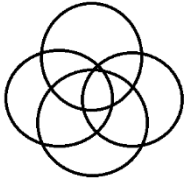


Zombi alap/hosszúkart: KÉ: 10/16 TÉ: 20/34 VÉ: 40/90/106/141 Seb: k6/k10, ÉP: 15 SFÉ: 2

Nem akarják maguktól elhagyni a termet, a templom harangjának rabszolgái, azt őrzik.

Ajtó 1:

A terem átlós végében áll egy, a teremnél újszerűbb nagykapu. Acéllal megerősített, szétverni lehetetlen. Egy speciális zárszerkezet nyitja, melynek 4 kulcseleme van, négy karkötő méretű fémkarika. Azokat kell a helyükre beilleszteni. A sorrend mindegy.



A karikákat elosztották egymás között a készítők. Egy van a törpe kovács nyakában, ez látható is minden nap, de senkit nem érdekel. A gnóm mester az övét aranyba öntötte és a bordélyában dolgozó lányok közül mindig a kedvencnek adja egy ideig, jutalomként, amit az a csuklóján visel, ékszerként. Jelenleg a szőke **Carol** kezén van. A kocsmáros az övét a bejáratnál álló preparált barbár fejére rakta, a medvekoponya alá. Az **Atkerson** lány pedig a karikát a naplójába rejtette el, a borító mögé. A naplójában ennyi áll utalásként: „ A kulcsom pedig itt van mindig”.

Az ajtó mögött, szintén éjsötét, sziklába vésett folyosó indul befelé. Majd 2 láb széles és 3 láb magas.

Csapda 1:

A folyosó padlóján 18 lábnál elhelyezett, nyomásérzékelős csapda. Könnyen észrevehető, ha keresik. **+10% Csapdakeresés rá!** A teljes folyosó szélességét lefedi és 1 láb hosszú, átugorható. Aktiválásakor a mennyezetből és mindkét oldalról, a falakból csapódnak ki dárdák. Összesen **3k6 darab, k6+1** sebzésűek. Utána visszahúzódnak, ha tudnak, és újra aktív lesz a csapda.

2.Terem:

20 láb X 30 láb méretű nagy terem. Az egykori étkező és konyha. Mára minden elkorhadt, mindent por borít. Csak a középen álló nagy kőasztal és hátul a tűzrakó hely és egy kisebb asztal áll még. Teljesen üres.

Csapda 2:

A folyosó bal oldalán, 60 láb után, egy fülke van. Benne egy díszes, ember méretű, groteszk szoborcsoport. Meztelen, üvöltő humán testek összegabalyodása. Az egyik arc szeméi megcsillannak az esetleges fényben, mert kisebb drágakövek. Hozzáértő (értékbecslés legalább alapfokával rendelkező) látja azonban, hogy hamisítványok. Ha hozzáérnek, vagy bárhogy kiszedik, működésbe lép a csapda, ami 1x használatos. Sűrű, zöld, maró sav ömlik a mennyezetből a területre, a fülke 2 láb sugarú zónájában. **5k6 Sp** a sebzés mindenkire, akit ér.

3.Terem:

25 láb X 25 láb méretű nagy terem. Az egykori hálórész. Ágyak sorakoztak bent, de mára minden elkorhadt, mindent por borít. Teljesen üres. Az egyik leghátsó korhadt ágy darabjai alatt található egy ugyancsak korhadt láda, amiben pár érme (**5a**) található.

Ajtó 2:

Hasonló ajtó, mint a templom előcsarnokában volt, de ez sima kilincses verzió.

Nincs zárva, nyikorogva, de könnyen nyílik.

Viszont nyitáskor aktivál egy újabb 1x használatos csapdát. **-10% Csapdakeresés rá!**

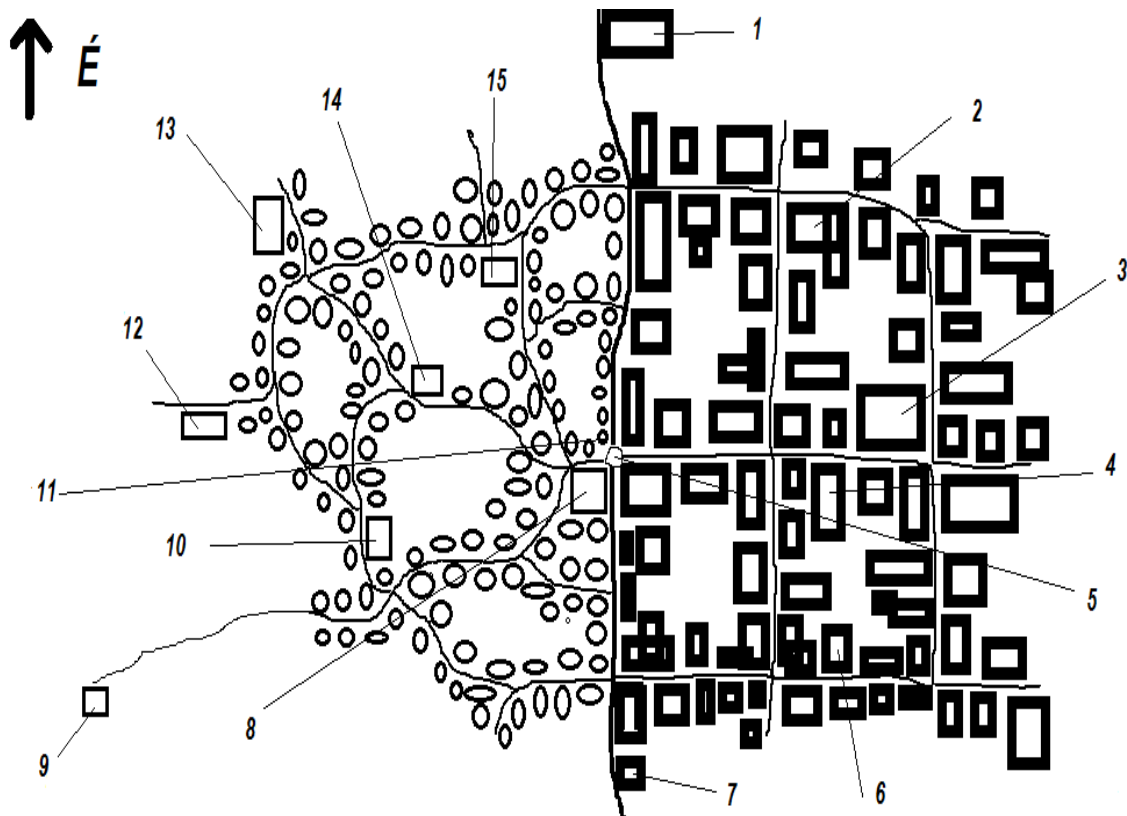
Az ajtófélfából tűzrobbanás csap ki (alkimista tűzijáték por, mint Jerosyánál): **5k6 Sp**.

4.Terem:

15 láb X 25 láb méretű nagy harangterem.

Teljesen üres helyiség, csak a harang lóg a végében egy állványnak a gerendáján.

Kétváros térképe:



- 1: Dzsad ház
- 2: „Törött pajzs” kocsmá
- 3: Lemoster városháza
- 4: „Rojtos Gallér” fogadó
- 5: Piactér/Órtorony
- 6: Weng ház
- 7: Kovácműhely
- 8: Rawenwood kaszárnya
- 9: Lovász tanyája
- 10: Rawenwood ház
- 11: Vajákos háza
- 12: A leégett „Arany Csákány” kocsmá
- 13: Rawenwood céh műhelye/raktára
- 14: Fogadó a „Görbe Kandúrhoz”
- 15: Gnóm fürdőház

Bestiárium:

Vad orkok a környékről/csatacsillagokkal/:4-8 fős csoportokban

KÉ: 20/25 TÉ: 60/70 VÉ: 95/105 Seb: k6+4
Tám/kör: 1
FP: 35, ÉP: 12
Méreg ell.: 4
Mme: 2
Ame: 1



Káoszlények (csak túlütéssel sebezhetőek)

Tigrisfejű, krokodiltestű rémség skorpiófarokkal:
KÉ: 10, TÉ: 70, VÉ: 50/100, Seb: 3k6+2/ k10+2
Tám/kör: 2x (Farok/Harapás)
ÉP: 55
Sfé: 3 /Pikkely/
Méreg ell.: imm.
Mme: imm.
Ame: imm.



Elefántfejű, medvetestű rémség vaskos póklábakkal:
KÉ: 10, TÉ: 70, VÉ: 50/100, Seb: 2k10+2
Tám/kör: 2x (Mancsok)
ÉP: 55
Sfé: 1 /Bunda/
Méreg ell.: imm.
Mme: imm.
Ame: imm.

Köszönöm a szakmai támogatást és tanácsokat Con Salamandernek, Gulandronak és M. G-nek, ill. a szíves közreműködést Lozartan barátomnak, akiknek hála ilyen alakba manifesztálódott eme modul.

-valheru-

Budapest, 2015. április 26.