

X. Szárnyatlan Pegazus
versenymodul

Memento mori

„Emlékezz a halálra”

Hosszú körmök metszettek utat maguknak a nyirkos, fekete földben. Fáradhatatlanul rótták végeérhetetlen útjukat, hogy munkájuk gyümölcsét eltörölve, újult fájdalommal kezdhesseken mindent előlről. A föld és a kavicsok néma sercegése. Halk morgás hallatszott, melyre csupán a sötétség felelt néhány sejtelmes visszhanggal. Odakinn, förtelmes égiháború marcangolta a fák lombját, és jéggel vegyes eső kényszerített menedék alá mindent és mindenkit. Azonban a mélyben csupán néhány hulló vízcsepp hangja hallatszott és az állandó, halk neszezése a repedésekben csordogáló víznek. Itt nem volt helye az életnek.

*„Már halott mind, kinek elkerülhetetlen a vég.
S élve marad, ki szolgál.
De nem lehet legyőzni a kint,
mi a lelkeket szüntelen marcangolja.”*

A jeges eső hangosan zörgette a csukott zsalutáblákat, ám a ház urának éppen kedvére volt az ilyesfajta muzsika. A víz és a jég monoton kopogása, szinte transzba ejtette a gondolataiba merült férfit. Az időjárás kegyetlensége pedig nem hagyta, hogy megfélekedzen a rá váró nehézségekről. A jobbán álló apró tálalóról felemelt egy ezüst serleget, majd elmélyülten figyelte, ahogy a sűrű, zamatos bor színültig tölti azt. Pincéje legkiválóbb borát hozatta fel erre az estére, és ahogy belekortyolt, az italért kiadott erszény egyetlen ezüstjét sem érezte elvesztegetettnek. Ezen az estén legjobb barátját, és minden valószínűség szerint, leghatalmasabb ellenségét készült fogadni, ehhez az ellentmondásos alkalomhoz pedig kiválóan illet a választása.

Az esőáztatta udvar felől kiáltások szűrődtek be a szobába, amit nem sokkal később hatalmas vasalt kapuszárnyak éles csattanása követett. Innen már nincs visszaút, gondolta. Ma este századévekre előre biztosíthatja családjának a dicsőséges jövőt. Azonban, ha egyetlen következtetése is téves, vagy ha nem ismeri olyan jól az ellenfelét, mint azt gondolta, a dicső jövő egy csapásra keserves szolgátságba dőlhet. Ahhoz, hogy nagy ember válhasson belőle, kinek a neve ismert lesz míg emberek élnek ezen a földön, nagyot is kell kockáztatnia. Gondolatai közt tanyát vert egy pökhendi, hájas alak képe, aki bár nem volt olyan eszes, de vagyona és hatalma az istenekig nyúlt. Ő is ezen az úton indult egykor, és végül éppen a saját zsoldosainak pengéje ragadta a sötét halálba. A sötét gondolatok közül, határozott kopogás rántotta vissza a fényes valóságba.

- Hát kezdődik...- motyogta bele a borral telt kupába - Lépj beljebb drága barátom, ajtóm s lelkem mindig nyitva áll előtted.

Egy magas, ruganyos járású férfi lépett be a mívesen faragott tölgyfa ajtón. Szakálla a zord időjáráshoz idomulva, hosszan és nedvesen lógott szögletes álláról. Köpenyét ledobva, hideg kék szemét az ablak mellett álló vendéglátójára emelte.

- Én pedig, boldogan eleget is teszek hívásodnak, hiszen szívemet és átfagyott lábamat éppen úgy melengeti szobád vendégszeretete. Hadd szabadjon kérnem egy finom kupa bort, hogy olvadó külsőm mellett belsőm is megmelegedhessék.

- Foglalj helyet, kérlek, ott a tűz mellett. Mikor már nem ráz úgy a hideg, és elméd is kellően befogadó lesz a finom bortól, akkor megvitathatjuk a sürgető ügyeket, amiért e zord idő dacára magamhoz hívtalak. - nevetett a házigazda.

- Ne féltsd az én elmém, te vén malachajkurászó, sürgetésed így is éppen elég kíváncsivá tett.

- Legyen hát, igaz barátok nem rejtőznek a mellébeszélés törékeny álcája mögé. Házasságot ajánlanék neked...

A morgásból szép lassan nevetéssel vegyes hörgés lett. A számtalanszor, mantraként a földre vésett szó, szinte nyugalmat árasztva telepedett pislákoló tudatára. Még mindig van cél, amiért érdemes élnie. Nem mintha volna választása. Saját ereje köti gúzsba, és egyszersmind kárhoztatja el. Amint az önuralom e múltó hulláma ismét lecsendesedett, nem maradt más, csak a földre maró hosszú karmok.

Tartalomjegyzék

| | |
|--|----|
| A történet rövid összefoglalása | 5 |
| Lavandron múltja és jelene..... | 5 |
| A démoni paktum | 7 |
| A kaland kezdete | 7 |
| A nemeseknél | 9 |
| A továbbiak | 9 |
| A fattyú..... | 9 |
| Lavandron nemesei..... | 11 |
| din Ferrien Ház..... | 11 |
| din Kelaver Ház..... | 11 |
| din Gorron Ház..... | 12 |
| din Alveen Ház..... | 12 |
| Lavandron címerei..... | 13 |
| Helyszínek | 16 |
| A démon börtöne..... | 16 |
| A Szobor..... | 16 |
| A temető | 17 |
| Lavandron kikötője..... | 18 |
| A Vörös Medve Szálló | 18 |
| Elhagyott nemesi ház..... | 20 |
| Nem Játékos Karakterek, Szereplők..... | 25 |
| Dugron, a Rézőr | 25 |
| A din Ferrien Ház | 26 |
| A din Kelaver Ház..... | 28 |
| A bűnszervezet | 31 |
| Omak, a fattyú..... | 31 |
| Grünn Alveen | 32 |
| Raghatorduqe, a démon | 32 |
| Nem Játékos Karakterek,Szereplők statisztikái..... | 33 |
| Grünn Alveen | 38 |
| Dugron, a Rézőr | 38 |
| Térképek, Rajzok..... | 39 |
| Lavandron térképe..... | 39 |
| Lavandron madártávlatból..... | 40 |
| Nemesi házak rajzai..... | 41 |
| A boszorkány rejtekén található írás | 43 |

A történet rövid összefoglalása

Az Erion és Krán közt húzódó tengerparton áll egy város, Lavandron, melynek nemesi évszázadok óta kísértik szerencsésük. Egy démonnal paktáltak le egykoron, de megrettenve attól, hogy az erejét a másik fél kaparintja meg, bebörtönözték az ocsmány bestiát, hatalmának akkori hordozójával egyetemben. Azonban sok év elteltével újra elérkezett az idő, hogy valamelyik család magához kaparintsa az áhított hatalmat. Így történhet, hogy az eleddig békés város ármány és cselszövés színterévé válik. A nemesi családok bőszen élezik a késeiket, hogy egymás hátába márhassák, színre lép egy fattyú gyermek, akinek a kezében futnak össze a helyi alvilág szálai, valamint egy rég halottnak hitt testvér is hazatalál, hogy kiszabadítsa bátyját örök börtönéből. E viharos időkben könnyen olyan eseményekbe keveredhetnek a kalandozók, melyeket maguk is alig lesznek képesek kordában tartani.

Lavandron múltja és jelene

Ynev középvonalaiban, félúton a kráni hegyek és Erion közt, sík tengerparti területen található egy közepes népességű, kevésbé ismert város, Lavandron. Ez az erődített település fog helyszínéül szolgálni a mostani kalandnak. A városban névlegesen a tartományherceg gyakorolja az uralmat. Mivel jelen esetben ő nem több egy csekély értelmű kriplinel, így a valódi hatalom a város három vezető családjának a kezében van. Ők képviselik a herceg tanácsát, ami ha nem is nyíltan, de mindenesetre gátlástalanul befolyásolja az urat. Valaha négy nemesi család vezethette le a saját családfáját ugyanazon ősökig, mára azonban csak három maradt belőlük fenn.

Réges-régen, mikor még csupán egyetlen erős család tartotta kezében Lavandron vezetését, ismeretlen módon, olyan erők közelébe sodorta őket a mindent tudó sors, melyeknek megzabolázása még a legtapasztaltabbak számára is nagy veszélyeket rejt. Végül persze felettük is véres győzelmet aratott a kapzsiság, így a család fiatal elsőszülöttjei alkut kötöttek egy aljas démonnal. A démon halhatatlanságot és sebezhetetlenséget ígért nekik, azonban nem mindegyiküknek, csak az egyiknek. Viszont, hogy senkinek sem kelljen kimaradnia a hatalmas erőből, időről időre az erő hordozója megváltozhat. A jogot az erőre pedig a család férfi ágán lehet tovább örökíteni. A démonnak természetesen teljesen más elképzelései voltak. Nem volt egy hatalmasság, azonban létsíkja legkegyetlenebbjeinek a haragját sikerült magára vonnia. Ezért döntött úgy, hogy az anyagi sík rövid életű és meglehetősen bűzös népségének háta mögé rejtőzve próbál feledésbe merülni, vagy legalábbis eltűnni az üldözői elől. A démoni szerződés megkötésével azonban a családon belül szörnyű ármány és aljasság ütötte fel a fejét, aminek következtében az egyik testvér nem sokkal a paktum után átvágott torokkal végezte, a maradék négy pedig külön-külön megalapította saját nemesi házáat. Innentől kezdve a négy család között többé nem volt béke.

Fontos megjegyezni, hogy a családok nincsenek tudatában, hogy egy démon a szövetségük. Ők abban a hitben harcolnak hatalmáért, hogy egy nem evilági fényességes entitás meg kívánta ajándékozni városukat végtelen hatalmával, hogy így virágoztathassák fel azt. A hitük oly erős, ebben a kívülálló számára egyértelműen hátrányos helyzetben, hogy a megváltást továbbra is csak a démon ereje által képesek elképzelni.

Öt évtizeddel ezelőtt, a din Alveen ház, akinek leszármazottja birtokolta a démon erejét, kezdett a többi házzal szemben hatalmas előnyre szert tenni. Így a másik három család, a din Ferrien, a din Kelaver és a dinGorron, csapdába csalta a szerafistát, majd közösen erővel mézsárszékké változtatták a din Alveenek otthonát. A szerafista, mivel az idő nem múlt fölöttes, csak haraggal telve várta sötét börtönében, hogy a többiek vérében fürödhessen. A három család azonban nem végzett alapos munkát, egy din Alveen fiú megmenekült, és messzi földön várta a kínálkozó alkalmat, hogy megbosszulhassa halott családját. Ő az, akinek a kapcsán a játékosok belesodrónak az események áradatába.

A halálos éjszakáról megmenekült fiú, aki egyébként nem más, mint a bebörtönzött szerafista ikertestvére, minden szempontból meglepetést okoz. Messzire ment otthonról, és kalandozással kereste a kenyerét. A hosszú évek során rálelt egy flaskára, amiben nem kisebb kincs volt, mint a legendás Élet Vize. Így a testét fiatalon tartva egy új terv kezdett körvonalazódni benne bosszúja beteljesítéséhez. Néhány esztendővel ezelőtt egy új csapat tagja lett, és vérbeli kalandozók között folytatta útját. Ezek a játékosok.

Ha, eleddig nem lett volna kellőképpen bonyolult a helyzet, sok éve él a városban egy magas szintű boszorkány. Lucinda már közel sem fiatal, azonban ez magától értetődően egyáltalán nem látszik rajta. Annak idején valamilyen módon értesült a démon és a város nemes házai közti egyezségről, és azonnal tervet szőtt, hogy a kialakult patthelyzetet a saját javára fordíthassa. Türelmes nőként és az ármánykodás igazi szakértőjeként hosszú és bonyolult tervet eszelt ki. Szépségét és nem csekély mágikus hatalmát is bevetve magához láncolta a din Kelaver ház jelenlegi urának a szívét, aki vak szerelmében gyermeket nemzett neki. A boszorkány úgy intézte a dolgokat, hogy a démon ciklusváltását jelentő jelek feltűnése után az ő gyermeke előbb szülessen meg, mint a din Kelaverek elsőszülöttje. Így az ő fiából lett a démon kiválasztottja, míg a nemes család elsőszülöttje csupán közönséges gyermek. A fogantatás után sürgős ügyekre hivatkozva kimentette magát az udvarból, így rajta kívül senkinek nincs tudomása a fattyú létezéséről. A gyerekről még a családfő sem tudott, s miután megszülte, árvaházba adta, majd visszahúzódott és várt. Azokban az években testét és arcát is valós korának megfelelőnek mutatta. Ahogy a gyermek cseperedett, a háttérből segítette, ha kellett, hogy mind feljebb jusson a helyi alvilági ranglétrán, majd mikor a fiú elérte a kellő kort, ismét azzá a fiatal csábítóvá vált, aki egykoron volt, és bűbájjal őt is magához láncolta a szeretőjeként. Saját fiát hálózta be, ezzel elnyerve a gyerek lángoló szerelmét. Tette miatt a lelkiismerete teljesen tiszta, hiszen Omak csupán egy eszköz számára, amin keresztül örök élethez és fiatalsághoz juthat. Az egész tervének célja, hogy Omak, megölve a szerafistát, hatalmas életerőre tegyen szert, és ezzel neki is bőséges „táplálékot” biztosít hátralévő, tervei szerint igen hosszú életére. A nagyszabású átverésbe eddig nem csúszott hiba és a fiát is kellőképpen felkészítette a rá váró feladatra, tehát már csak a megfelelő időt kell kivárnia.

Mindeközben Omak egészen eszes fiúnak bizonyult, és anyjához hasonlóan neki sincsenek álmatlan éjszakái erkölcsi kérdések miatt, így belőle vált a helyi apró alvilág vezetője. Ez persze a boszorkány helyzetét csak tovább erősíti, mert a csel végrehajtásához megfelelő képzettségű emberek is a rendelkezésére állnak.

Jelen pillanatban a három család látszólag békében él egymás mellett. Bálokat rendeznek, amikre hivatott minden család apraja-nagyja, egymással virágzó üzletet bonyolítanak, sőt időnként még a családok egyesítése is felmerül, természetesen a házasság kötelékében. A békeidők mottója, miszerint a démon ereje csak halált és nyomorúságot hozott rájuk, körbelengi minden találkozásukat. Azonban ez a béke és barátság, csak a felszíne annak, ami

a vezetők fejében zajlik. Egymás szemébe ugyan éppen az ellenkezőjét mondják, azonban mindegyikük áhítja a hatalmat, melyet a démon erejének birtoklásával megkaparinthatnának. Mindenki feszült idegekkel várja mikor lesz teljes a jel, hogy gyors akcióval elsőként érhessen a börtönhöz. Ez a gépezet éppen akkor indul be igazán, mikor a játékosok elhozzák a negyedik ház kulcsát, ezzel lehetővé téve a börtön kinyitását.

A démoni paktum

A démon terve az volt, hogy erejének egy részét, halandó testbe táplálva megzavarja az üldözőit, és mikor a test kezd hasonlítani a benne lakozó erőhöz, egyszerűen új embert választ rejtekül, hogy elrejtse saját lényének kisugárzását. Cserébe a testért, hatalmának nagy részét ajánlotta, ami a hordozót szinte legyőzhetlenné teszi, és életének hosszát is képes megnyújtani, ameddig csak szükség van rá. Játéktechnikailag ez annyit tesz, hogy bár a szerafista nem válik elpusztíthatatlanná, mivel még egy démon erejének is vannak korlátai, de közönséges eszközökkel szinte lehetetlen megölni. A hordozó életereje az természetesnél tízszer nagyobb, és teste is ellenállóbb az anyagi sík tárgyaival szemben. Bőre fegyverekkel majdhogynem sérthetetlen (10 SFÉ), és ha mégis megsebesül, kellemetlenül gyors regenerációval bír. Valamint amíg használható a test, addig nem öregszik. A démonok előrelátó bestiák, így amikor már érzi a halandó test gyengülését, megkezdí a következő ciklusváltás előkészületeit. Ennek egyértelmű jele a főtéren álló körülbelül két ember nagyságú angyalszobor szárnya színének változása. Ezt követően a nemesi házak következőnek születő gyermekei lesznek a kiválasztottak, akik majd képesek lesznek új rejteket biztosítani számára. Mikor már szorít az idő, és a kiválasztottak is elérték a kívánt kort (20-30 év), megvonja ereje egy részét hordozójától, így annak halála már könnyebben bekövetkezhet. Bár így már bárki ember fia megölheti az aktuális hordozót, mégis csak akkor öröklődik tovább a démoni erő, ha ezt valamely kiválasztott gyermek vérével szennyezett fegyverrel teszik meg. Ekkor a vér eredeti gazdájába áramlik a démon minden ereje, és a ciklus kezdődik előlről. Azonban, hogy megakadályozza a paktum felbontását, egy kitétel köttetett. Ha valaki megöli a hordozót, de egyik nemes ifjú vére sincs a pengén, a démon átnyomakodik az anyagi síkra. Ez ugyan neki sem érdeke, mégis azt reméli, hogy ezt a veszélyt nem vállalja senki. Ha viszont az ő elpusztítása a céljuk, akkor eredeti alakjában és ereje teljében téphesse szét őket. Évszázadokon keresztül bujkált így síkjának lakói elől, azonban nem számított rá, hogy a halandó elmét oly kicsinyes dolgokkal lehet befolyásolni, mint a többi ember iránti érzelmei. A hordozót csapdába csalták pondró fajtársai, és vele együtt ő is fájdalmasan hosszú rabságba kényszerült.

A kaland kezdete

Fontos: a mesélőnek tilos kiejtenie a következő szavakat: *démon, halhatatlan, kiválasztott.*

A játékosok számára a kaland történetileg a jelen eseményeknél régebbre nyúlik vissza. Évekkel ezelőtt csatlakozott bátor csapatukhoz egy déli származású fiatal harcos. Sok csatát vívtak meg válllvetve, és még több szorult helyzetben voltak egymás segítségére. Fontos alaposan elmesélni a csapatnak, hogy igazán jó baráti viszony alakult ki közöttük. A fiatal harcost *Dugron, a Rézőr* néven ismerték meg, és bár sosem beszélt sokat magáról vagy, hogy

mely isten szeszélye sodorta őt melljük, szüksézsavóságát bőségesen ellensúlyozta, a remek hangulat és a bajtársi tisztelet, amit kaptak tőle. Dugron teljes odaadással vált a csapatuk tagjává, és ők tiszteletben tartották, hogy sötét út állhat mögötte és minden titokra fény derül mikor az ő lelke is készen áll rá. Így azzal a kevés tudással is beérték, amit teljesen őszintén eléjük tárt. Azonban az ifjú harcos sosem árulta el nekik, hogy valójában Lavandron kiirtott nemesi családjának utolsó sarja, aki mögött jócskán több esztendő áll, mint azt kisimult arca alapján bárki feltételezné. Több mint százhusz esztendőt élt már le e kontinensen, és fiatalságát csak a méltán híres Élet Víznek köszönheti, melyet hosszú évek kemény munkájával lelt meg. Arról sem adott számot továbbá, hogy a Lavandron városának mélyén megbúvó börtönben szeretett bátyja raboskodik, harcolva lelkéért egy gaz démonnal, míg teste sosem hanyatlik el. A kaland előtti hónapokban titkos üzenetet kap szülővárosából, amiről természetesen nem értesítette a kalandozókat, mely üzenet arról hoz hírt, miszerint közeleg az idő, mikor kinyílik az örök börtön. Azonnal elkezd megvalósítani már sok éve kiesztelt tervét, hogy a bátyját kiszabadítsa, és ebben komoly szerepet szán a játékosoknak is. Mindenek előtt végrendeletet ír, viaszpecsételt pergamenre, amelyben megkéri a csapatot, hogy halála esetén vigyék haza a holttestét, és temessék el a helyi szokások szerint. Ezen felül arra kéri a társait, hogy becses kardját, a Mortust, ami harcos mesterének végső ajándéka, adják át a város legerősebb nemesi családjának. Családnév nem áll a pergamenen, így a játékosokon múlik, hogy melyik család kezébe kerül a míves fegyver. A végrendeletet azzal az utasítással adja át neki, hogy csak akkor nyissák fel, mikor a lelke már messze jár a porhüvelyétől. A gyanakvó kérdésekre viccelődve feleli, hogy az ember sosem tudhatja mikor éri a baj. Eltelik egy bő hónap mire csúnya harcba keverednek, és Dugron megsérül. A sebe nem súlyos, azonban a pengét méregbe mártották, így hát telnek a napok és nem javul az állapota. Természetesen ez már a színjáték kezdete, amivel titokban akar visszatérni Lavandronba. A mérég hatása közel sem halálos, azonban minden nap tovább mérgezi magát egy narancssárga lötytyel, aminek hatására az szervei szépen lassan leállnak, és az életfunkciók is szinte teljesen megszűnnek. Ezt a tetszhalott állapotot, lehetetlen felismerni természetes úton, és egy bajtárs felől senki nem számít ilyen átverésre. A kalandozók fájó szívvel ugyan, de beletörődnek társuk szerencsétlen halálába, és a végrendelet felnyitása után elindulnak, hogy teljesítsék az abban foglaltakat.

A játékosok Lavandron kapujában állva kapcsolódnak bele a játékba. Egy jeges szekéren fekszik korábbi bajtársuk holtteste. Az ide vezető út csupán néhány napig tartott, így a kellemetlen szagok hiánya nem kelt gyanút bennük. Ezek után valószínűleg elsőként a temetés szertartását végzik el. A helyi szokások, meglehetősen puritánok, különös tekintettel arra, hogy nem tudnak a halott nemesi származásáról. Egyszerű fa koporsóba helyezik a testet, majd különböző színes virágok szirmaival szórják be. A koporsót hálóba csavarva engedik le a gödörbe, jelezve ezzel a város szoros kapcsolatát a tengerrel. Itt bármilyen más temetési szertartás is lejátszható (hamvasztás, tengerésztemetés stb.). Fél évszázadig dolgozott a tervén, hosszú évek óta ismeri csapattársait, ezért a JK csapat bármiféle váratlan fondorlatára „felkészült”. Ha tüzre vetik, ha a kikötőben a vízbe taszítják, ha próbálják feltámasztani, jól nevelt holttestként viselkedik. Ebben segítségére lehetnek varázstárgyak, esetleg saját képességei. A temetésen vallási jelenlét nincs, de a parti tagjai mondhatnak búcsúbeszédet. A szertartás után, egyetlen feladatuk van még elvinni Dugron kardját a leghatalmasabbnak vélt nemesi házba.

A nemeseknél

A kard, amit el kell vinniük, egyike a négy kulcsnak, ami a démon börtönének ajtaját nyitja. Ezért minden család érdeke, hogy megszerezze azt. A volt kalandozó-társ motivációja pedig az volt, hogy ha eljut valamelyik családhoz az ő kulcsa, akkor azzal is gyorsítja a börtön ajtajának kinyitását. A tárgyalások során szembeüthet nekik, hogy a kard markolata sokban hasonlít a város nemesi házainak címeréhez. E tudás vezetheti el őket a romos birtokra.

A leghatalmasabb család kilétére nem lesz könnyű fényt deríteni, mert a város lakóinak más és más véleménye van erről. A kikötőben, például a din Gorronokat tekintik úrnak, a város piacán és kereskedőinél a din Ferrienek tartanak mindent kézben, azonban ha a fogadóknak és kocsmákban keresgélnek, akkor a din Kelaverek nevét hallják a legtöbbet, bár ők szinte sosem mutatkoznak, éppen ez a titokzatosság indítja be nép fantáziáját. Végül valamely módon a játékosok eldöntik, hogy kihez menjenek. Bármelyiket is választják, a családok hasonlóképpen reagálnak. Egyikőjük sem szeretné elárulni, hogy miért is van szükségük a kardra, viszont mindegyikük szeretné megszerezni, mert ezzel hatalmas előnyhöz jutnának. Ha valamilyen módon sikerül a választott családdal egyezsége jutni, akkor az óvatosan megkönyékezi a kalandozókat, hogy szerezzék meg a maradék két kulcsot is. Amennyiben nem sikerül üzletet kötni, az adott család feje bevethet burkolt fenyegetést, könyörgést, illetve, hogy a várost le fogják zárni, és ha segítenek, előbb mehetnek. Akárhogyan is alakul, az a család, aki előtt felfedték magukat, de megegyezésre nem jutottak, követtetni kezdi a játékosokat, majd a haláluk árán elvarrt szálakat és megszerzett kulcsot próbál kieszközölni. Minél több család tud a jelenlétükről, annál nagyobbá válik a káosz a városban. Ha a csendes próbálkozások nem vezetnek sikerre, egyre agresszívabb és nyíltabb lépésekbe kezdenek, hogy kiugrasszák a kalandozókat. Egy idő után valóban nem engedik ki őket a városból, de nem zárt kapukkal, hanem fegyveres csapatokkal igyekeznek ezt megtenni. Valamint sem a város népét, sem egymást nem kímélik.

A továbbiak

A fent leírt események remélhetőleg kiteszik a kaland egy részét. Azonban mikor már a játékosok körül dúl a káosz, és a helyzet kezelése reménytelenné válik, új nyomot kaphatnak.

A felfordulást használja ki halottnak hitt társuk, és felkeresi őket bárhol is legyenek. Elmeséli, hogy azért tért vissza titokban a városba, mert egykori házának népét kiirtották, és testvérét börtönbe vetették. Beszél továbbá a kard és a többi kulcs jelentőségéről, viszont a démoni paktumot nem említi. Megkéri a játékosokat, hogy tartsanak vele és legyenek a segítségére. Azt titokban tartja, hogy birtokában van a tudás, amivel testvérét megszabadíthatja a lény mentális rabságából. Nem számít, hogy náluk van-e még a kard, hiszen éppen elég, hogyha egy időben érkeznek azzal, aki kinyitja a börtön kapuját.

A fattyú

A fattyú Omak sem tétlenkedik ez idő alatt. Ha náluk van még a kard, mert egyik ház ajánlata sem volt kellőképpen kecsegtető, akkor embereivel azt megpróbálja megszerezni a játékosoktól. Az ő bandájába másképpen is belefuthat a party. A nemesekkel folytatott tárgyaláson feltűnhet nekik, a kard markolatán és a nemesi házak címerén lévő szimbólumok

hasonlósága. Amennyiben ez iránt érdeklődést mutatnak, könnyedén eljuthatnak a lerombolt din Alveen kastélyba a város délnyugati részén. Itt pedig belefutnak, a helyi alvilágba.

Lavandron nemesei

din Ferrien Ház

Ahogy a többi család, ez a dinasztia sem szenved hiányt a befolyásos kapcsolatokban és az anyagi javakban. Vagyonuk jelentős részét a várostól északra fekvő közephegységben tenyésztett hatalmas birkanyájaiknak köszönhetik. De nem csak az állatok gyapjúja az egyetlen bevételi forrás. A családfő apja sok évvel ezelőtt egy kiterjedt barlangrendszert fedezett fel a tengerpart egyik megbúvó csendes kis öblében. A barlang klímája teljesen tájidegen, hiszen majdhogynem szubtrópusi. Ennek okát azóta sem tudják kideríteni, pedig hívtak már messzi földről is tudósokat. Azok csak az állukat dörzsölték és a fejüket csóválták. Talán valamilyen elsinkófált varázslat eredménye ez a mesés barlang. De különlegessége nem merül ki a buja növényzetben és kellemes trópusi klímában! A dédszülő talált ugyanis egy egzotikus gombát, melynek különleges erőt tulajdonítanak. Aki valamilyen formában elfogyasztja a gombát, kipihentnek és sokkal frissebbnek érzi magát. Sajnálatos módon azonban a túlzott fogyasztása könnyen függőséget okozhat. A barlangot különösen őrzi a család, oda halandó be nem léphet! Mivel a család jelentős vagyonnal rendelkezik, megengedheti magának, hogy patronáljon egy erioni árvaházat. Ennek a kapcsolatnak köszönhetően minden évben 20-30 nincstelen árva érkezik a család hegyekben található birokára. Ezen a birtokon a már említett birkanyájak őrzése és gondozása mellett egy külhoni zsoldos végzi az ifjak harci felkészítését. Megtanítja őket a lándzsa és a rövidkard használatára. Ezen ifjak látják el barlang és az udvarház őrzését. Számuk 100-150 fő között mozog. Harci értékeik megegyeznek a másik család öreinek értékeivel. Befolyásának és az egzotikus gombából készített szellemi frissítnek köszönhetően komoly testőrök tudott a családfő felbérelni arra a célra, hogy a kulcsot őrizzék. Apja udvarház padlásának egészét átalakította és a barlanghoz hasonló klímát alakított ki horribilis összegekért cserébe. Célja az volt, hogy a felbérelt kulcsőrök ideális körülmények között őrizzék a kulcsot. A két őr ugyanis két messzi földről származó elf. Egészen pontosan egy tisztavérű elf nő és gyermeke egy félelf férfi. Ebben az épület részben trópusi növények buja rengetege fogadja az ide belépőt. Pálmafák, indák és kúszónövények, hatalmas orchideák. A szobára elhelyezett illúzióknak köszönhetően olyan érzése van az ide belépőnek, mintha a dzsungelben lenne. Madarak csivitelnek, majmok rikoltoznak, és néha felordít egy tigris (ha odafigyel a karakter akkor rájöhet, hogy szabályos időközönként bög a tigris).

din Kelaver Ház

A család elsődleges bevételi forrása a régiségkereskedelem. Elsődlegesen olyan csecsebecséket vásárolnak, amik legalább 100 évesek. Legyen bár giccses, ízléstelen vagy akár rozsdás vasdarabok, ha bármi utal annak valós korára, akkor találnak egy-két pozórt akinek el tudják adni. Persze azért a régi mágikus tárgyakat is előszeretettel vásárolják meg. Nagyobb zálogházuk üzemel a város kereskedelmi és kikötő negyedében. A család jelenleg a legkisebb a városi életben mivel 15 évvel ezelőtt egy idegen tárgy megfertőzte pestissel a felét, akiket el is temettek. Állítólag valamilyen másik család direkt csinálta

din Gorrón Ház

A család meglehetősen nagy befolyással bír a kereskedelemben. A tenger közelségének köszönhetően hatalmas kagylótelepeket hoztak létre a várostól nem messze. Nemcsak étkezési, de gyöngykagylókat is tenyésztenek. A különösen ritka feketegyöngyöt is nagy számban exportálják. A kagylótelepeket fizetett őrök őrzik, akik megbízhatóak és tisztességet kapnak, így nem érdekük a család megrövidítése. Ezeknek a csecsebecséknek köszönhető, hogy a család feje tekintélyes karavánokat szervez a messzi Taba el Ibara hercegségeibe, exportálva a különösen szép gyöngyöket. Kapcsolatainak köszönhetően különleges barátságot kötött egy emírral, aki két páratlanul nagy képességű szolgálóval ajándékozta meg a családfőt. Két különlegesen képzett gladiátornót bízott meg azzal, hogy szolgálják és védjék a család fejét és a többi családtagot.

din Alveen Ház

A din Alveen ház valaha Lavandron egyik vezető családja volt. Sokan hittek benne, hogy kiemelkedve a többiek közül idővel átvehetik a város vezetését. Mikor a démon ereje az ő kiválasztott gyermekükbe költözött, még inkább megerősödött a hatalmuk. Ezt a másik három család nem szívlelhette, így közös erővel lépre csalták a démoni erő birtokosát, és egyetlen éjszaka alatt szinte teljesen eltüntették az egykori hatalmas családot a város életéből. Lerombolt kúriájuk romjaiban most a csekély létszámú alvilág tanyázik Omak, a Kelaver fattyú vezetésével.

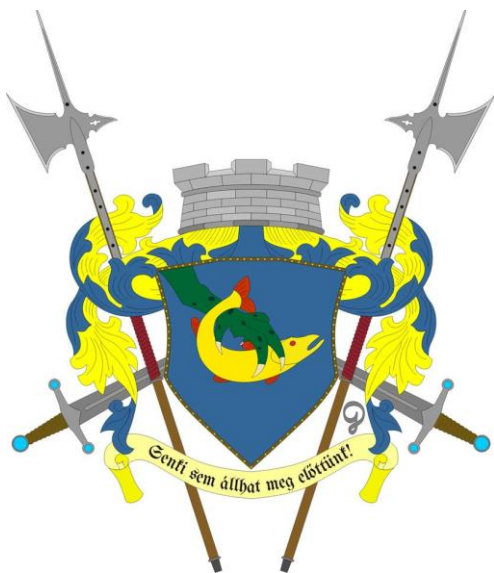
Lavandron címerei

A lavandroni heraldika a Városállamok szokásainak megfelelően egyszerre több kultúrkör hagyományából is táplálkozik, noha legközelebb állónak a godoni eredetű pyarronhoz tekinthető. Lavandronban a családok rendelkeznek címerrel, a családtagok az egész címert, míg a szolgálók a kiegészítők nélküli kiscímert viselik. Az okiratok pecsétjein, érméken, pajzsokon úgyszintén a nagycímert alkalmazzák.

Hegyes talpú, a godorai pajzshoz képest karcsúbb, két oldalán ívesen könnyített pajzsot használ, amit bronzkerettel látnak el. A Házakra két szín, ez öröklődik, illetve egy címerkép jellemző. A történelemben jelentős szerepet játszó várakra visszavezethetően a pajzs fölé vár kerül. A címer köré palást kerül, a családok jelmondata szalagon olvasható. A lavandroni címereket legalább egy fegyverpárral is mindig díszítik, ezek általában szintén jellemzőek a családokra.

Színhasználatában a pyarroni szokásokat követi, noha egyáltalán nem követik a színek és fémek kötelező viszonyát. Színei a vörös, a kék, a zöld, a bíbor és ritkán a fekete, fémek a réz, az ezüst és az arany. A címerképeken előszeretettel alkalmazzák a fémszíneket, azok szinte mindig réz, ezüst vagy aranyszínűek. A mezőket gyakran hullámvonallal választják el, a lavandroni heraldika ebből négy félért ismer, és a tenger állapotára használt kifejezésekkel különbözteti meg őket. Gyakori a kettős hullámvonal övezte vastag elválasztó mező, a „folyó” alkalmazása is.

din Ferren Ház



Lavandron városának alapító családjának címerében bronzkeretes, arany szegecsű kék lavandroni pajzsos ezüsttel fegyverezett, balra nyúló zöld szörnykézfogta arany hal, vörössel fegyverezve. A pajzsos háromfogas, szürke kőfal, kék-arany palásttal, keresztben alabárdal és karddal. A címer alatt, arany szalagon a család jelmondata olvasható: Senki nem állhat meg előttünk!

din Ferrien Ház



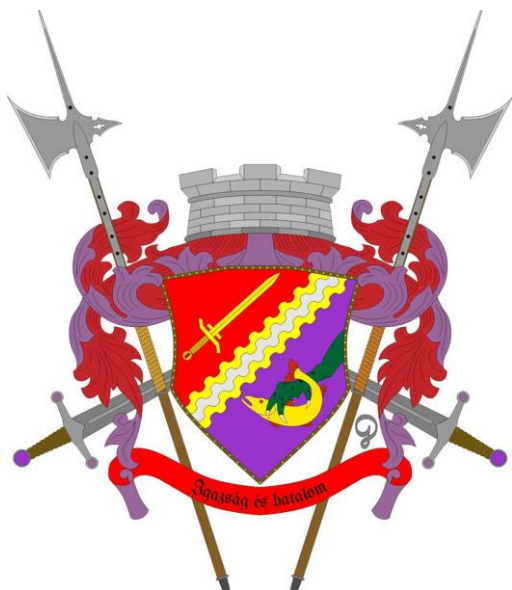
A Ferrienek címerében bronzkeretes, arany szegecsű, haragos ezüst folyóval vágott vörös és arany lavandroni pajzson a vörös mezőben ezüsttel fegyverzett, balra nyúló zöld szörnykéz fogta arany hal, vörössel fegyverezve, míg az arany mezőben hatszögletű, díszes ezüst pajzs. A pajzson háromfogas, szürke kőfal, vörös-arany palástartal, keresztben alabárrdal és karddal. A címer alatt, arany szalagon a család az őс családra leginkább hasonlító jelmondata olvasható: Ne állj az utunkba!

din Kelaver Ház



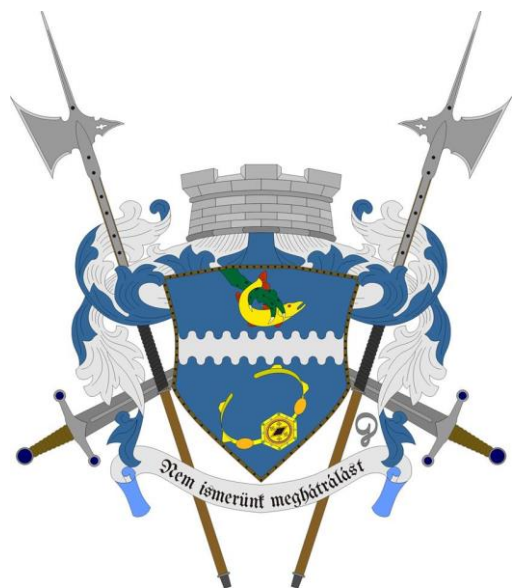
A Kelaver Ház címerében bronzkeretes, arany szegecsű zölddel és vörössel négyelt lavandroni pajzson a zöld mezőben ezüsttel fegyverzett, balra nyúló zöld szörnykéz fogta arany hal, vörössel fegyverezve, míg a vörös mezőben bonyolult keresztvasú, ezüst tőr. A pajzson háromfogas, szürke kőfal, zöld-vörös palástartal, keresztben alabárrdal és karddal. A címer alatt, zöld-vörös szalagon a család jelmondata olvasható: Végtelem habokon túl vár a győzelem.

din Alveen Ház



Az Avleen Ház címerében bronzkeretes, arany szegecsű, arany-ezüst hármas haragos folyóval balharántolt vörös és bíbor lavandroni pajzson a bíbor mezőben ezüstitel fegyverzett, jobbra nyúló zöld szörnykéz fogta arany hal, vörössel fegyverezve, míg a vörös mezőben arany kard. A pajzson háromfogas, szürke kőfal, vörös-bíbor paláttal, keresztben alabárdal és karrdal. A címer alatt, vörös-bíbor szalagon a család jelmondata olvasható: Igazság és hatalom.

din Gorrón Ház



A Gorrón Ház címerében bronzkeretes, fekete szegecsű, széles, haragos ezüst folyóval vágott kék lavandroni pajzson felül ezüstitel fegyverzett, balra nyúló zöld szörnykéz fogta arany hal, vörössel fegyverezve, az alsó mezőben díszes, hatszögletű díszkorongú, arany karkötő. A pajzson háromfogas, szürke kőfal, kék-ezüst paláttal, keresztben alabárdal és karrdal. A címer alatt, ezüst-kék szalagon a család jelmondata olvasható: Nem ismerünk meghátrálást.

Helyszínek

A démon börtöne

A városban évszázadokkal ezelőtt elveszett minden ismert nagy istenség imádata, így kisebb, mendemondákból ismertes entitásokhoz imádkozik a nép. Már senki sem emlékszik, hogy a város főterének közelében emelt nagyobbacska szentély mely hit számára szolgált kegyhelyül, azonban funkcióját veszítve, mégis gondosan rendben tartva a mai napig ott áll. A templom alagsorában, a démon érkezését várva, egy börtönt épített az akkor még egyetlen nemesi család, aminek nyitja az öt nemes fiú egy-egy kedves tárgya lett. Azonban az ötödik fiú halálával módosították az ajtó zárját, négy tárgyra. A börtönt a démon számára építették, hogyha bármi rosszul sikerülne, az ne tudjon kiszabadulni és mindent elpusztítani. Így kézenfekvő megoldásnak tűnt, hogy később a szerafistát is ide börtönözzék. A börtön a szentély alagsorában van, a legmélyebb részen. A kapu mögött egy szögletes ablaktalan, bútortalan szobában ott ül a démon hordozója. A bronzkapu, mely elválasztja a szabadságtól, már teljesen zöldé lett, az idők során. A kapu előtt egy méretes, faragott monolit oszlop áll, melynek négy oldalán a négy család címerét ábrázoló dombormű látható. A címereken lévő „kulcs-tárgyak helyén azonban csupán bemélyedések vannak, amibe éppen illenek a kulcsok. Ezek behelyezésével nyílik ki a kapu.

A Szobor

A város főterén, egy közel két ember magas angyalszobor áll, melyet hajdanán a démonnak, mint megváltó angyalnak emeltek. A szobor emelését valójában a démon követelte, mert azon keresztül tudja jelezni a ciklusváltás idejét. Amikor elérkezettnek látja az időt, a szobor szárnyain bíbor színű moha kezd nőni. A folyamat nagyon lassú évtizedekbe telik mire teljesen befedí a szárnyakat. Két különös viselkedést tanúsít, ha megpróbálják lekaparni, leégetni vagy más módon eltávolítani, másnapra ismét ott pompázik, illetve csak a szárnyakon nő, sehol máshol. Mire eléri a szárnyak csúcsát, a kiválasztottak felnőnek. Ekkor egyetlen éjszaka alatt megfeketedik, ezzel jelezvén, hogy elérkezett az idő, hogy hatalmát immáron más kezébe adja. Ez a játékosok ittlétének második napján történik meg. A fekete száradt moha, magához vonzza a környék összes varját. Elárasztják a főteret, majd elkezdik lecsipegetni a mohát.



A főtér

A temető

A város ősrégi temetője a várnak otthont adó szirtfal tövében helyezkedik el. Az ősök 3 láb magas fallal vették körbe, egyetlen bejárata a déli oldalon valaha nehéz vaskapuvval volt lezárva, mára azonban karbantartás híján a falakat alkotó kő elmorzsolódott, a kapu szárnyainak rég nyoma veszett, a falat pedig gazdagon benőtte a moha. A temetőbe így egy egyszerű kőboltív alatt lépnek be a gyászolók, csak a szakértő szem rekonstruálhatja magában a védmű valaha volt kinézetét. Építészet képzettség mesterfokkal arra is rájöhetnek, hogy a kapu befelé nyílt - a babonás városlakók inkább a bentiek kijövetelétől aggódtak - alaptalanul.

Befelé tartva először üres parcellákon vándorolhat keresztül az ember, amit előrelátóan a jövő holtainak tartanak szabadon. A „betelepített” terület szélére visz a kalandozók útja: itt helyezik örök nyugalomra társuk földi maradványait. A sírkövek közül kiemelkedve egy kisebb épülecsoporthat látható: négy apró kőépület, melyek körben helyezkednek el, bejárataik egymással néznek szembe. A vasalt ajtók mögött mélybe vezető lépcsők, majd kiterjedt katakombarendszerek helyezkednek el: a holtak világa ez, ahol a várost alapító négy család holtai nyugszanak. Egy különös dolog tűnhet fel a kalandozóknak: ugyan a négyből, három kőépület szépen karban van tartva (a fehér kő, és a családok nevét őrző fémtábla rendszeresen tisztítva van, az aljnövényzetet pedig gondosan rendben tartják), de a negyedik teljesen az enyészet martaléka lett. A falak elhanyagoltak, és mindenhol vastag szárú növények hálózák be, az ajtaja pedig lánccal van lezárva. Ez a sírhely nem más, mint a din

Alveenek családi kriptája. Ha valaki mélyebbre merészkedne, több száz éves sírokra találhat, melyeket hatalmas kövek takarnak. A város lakói régen így bizonyosodtak meg arról, hogy aki egyszer a földre tért, ott is maradjon. Ez a szokás mára már kihalt, lévén az emberek rájöttek, hogy nem minden halott ad okot az aggodalomra.

A temetőben két ember teljesít szolgálatot: egy magának való, öreg sírásó, ahogyan mindenki szólítja, Kaparó, és fiatal segédje. Az öreg már negyvenes éveiben jár, hajlott hátú, ám rendkívül szívós. Nem szívesen hagyja el a temetőt, ezt tartja otthonának. Betéve ismeri az összes sírt, hiszen évtizedek óta ő tartja karban a területet. Nem szívesen áll szóba senkivel, ha kérdegetni kezdik, kerüli a szemkontaktust, a feltett kérdésekre pedig rövid, tartalmatlan válaszokat ad, miközben pótcselekvéseket keres. Tud a család kiirtásáról, ha okairól nem is pontosan, hiszen fiatalkorában elődeitől hallotta a történetet arról, mikor lezárták a kriptát, de magától nem meséli el.

A segéd húszas éveiben jár, magas, izmos, kedélyes ember. Nem szívesen végzi ezt a munkát, de hűséget érez az öreg iránt, és nem is ért semmi máshoz. Mióta az öreg egyre gyengébb, ő ássa a sírokat, ezen kívül ő intézi az öreg ügyeit a temetőn kívül. Amennyire teheti, a városban tölti idejét, jól ismerik a különböző csehókban.

Lakhelyük egy apró kunyhó a bejárattól nem messze a fal tövébe építve. A kunyhó mögött szerszámoskamra, mellette a kézikocsi.

Lavandron kikötője

A kikötőben hat móló található. Az északi két stég kis hajók számára van fenntartva. Jelenleg a legészakibbat nem használják. A második kilenc kis halászhajónak ad otthont a történet idejében. A harmadiknál jelenleg kikötve tartózkodik egy méretes szkúner. Ez a móló áll legközelebb a városba bevezető úthoz. A hatodik stégig nem található több kikötött hajó, ám a hatodiknál ott állomásozik a Din Gorrón család kereskedőhajója.

A városba a bekötő úton haladva először egy kis térbe futunk, melynek közepén található egy édesvízű kút. Ha kereszteződésben előre haladunk tovább, a következő kereszteződés jobb oldali sarkán találhatjuk a méltán híres Vörös Medve Szállót. Ezen úton tovább haladva egy szerpentin megmászását követően jutunk el Lavandron nyugati kapujához. Amennyiben a szökőkút kereszteződésén déli irányba haladunk tovább, a lakóházakat elhagyva egy kis villát találunk, ahol a kikötő mindenkori irányításáért felelős család lakik. A központi kereszteződésből északi irányba haladva az út végén találunk egy nagy raktárházat mely mögött a városszéli lovarda található. Innen földúton haladva eljuthatunk a világító toronyig melyhez, nem vezet kiépített út.

A Vörös Medve Szálló

Nem ez Lavandron egyetlen helye, ahol a fáradt utazó álomra hajthatja fejét, vagy megtöltheti hosszú úttól üres gyomrát, azonban mindenképpen a leginkább kiemelkedő. A Belső városban is akad néhány kocsmá és fogadó, azonban egyik sem oly híres és kellemes, mint a Vörös medve.

Midőn az ember végigjárja a keskeny, szerpentes utat Lavandron városától a kikötő negyedig, számára az első szembetűnő látvány, a tenger végtelen kéksége. Amint elméláztunk

a látványon, a második szembetűnő dolog az első sarkon álló, méltán híres Vörös Medve Szálló.

Kívülről egy igencsak hatalmas, régi épületet szemlél meg az arra járó. Kéménye nyugodt, fekete füstöt ereget. Ablakait vastagon átszötte a vörös vadszőlő levele, azok mögül csak egy halvány fénysugár szökik ki. A bent tartózkodóknak nem kell félniük a leselkedő szempároktól.

Az ajtóhoz érve hatalmas, faragásokkal teli fekete fa ajtót szemlélhetünk meg. Közvetlenül mellette egy hirdető táblát, telis tele különböző felkérésekkel. Az ajtó felett egy barátságatlan fekete táblán egy vörös medve rajza található.

A küszöböt átlépve félhomály, és dohányfüst fogadja az ide betérőt. Amint belépünk, egy keresztfallal találjuk magunkat szemben. A falon trófea, egy vörös bundájú medve feje, felette pedig a következő aranybetűkkel írt felirat:

„Íme a hírhedt vörös medve, és a balta mi elhozta számára a megnyugvás idejét”

Ám jobban megvizsgálva észre vehetjük, hogy baltának nyoma sincs.

A falat megkerülve baloldalt egy hatalmas, fekete, fa asztalba ütközik az ember. A régi, már-már ősi fa padlózat keservesen nyikorog a rajta lépkedő súlyától. Az asztal mellett elhaladva meglátja az ember a keresztfal értelmét egy hatalmas, vörös kövekből kirakott tűzhely formájában.

A túloldalon a kerek asztalok felett áttekintve megláthatjuk a hatalmas pultot, előtte kis 3 és 4 lábú székekkel, tömérdek korsóval. Mögötte egy öreg, zord pultos várja a betévedőt. A pult mögül juthatunk a pincébe, ám ide idegenek nem juthatnak be. Ki tudja, milyen sötét ármányokba ütköznénk odalent. Még az is megeshet, hogy belebotlunk egy szerencsejátékkal foglalkozó bünbarlangba? Nem tudhatjuk meg, míg a megfelelő árat meg nem fizetjük érte. Ám ha a nemes látogató kellően pénzesnek tűnik, a pultos arca is meglágyul. Megtudhatjuk, hogy az épületet megkerülve a hátsó bejáraton is lejuthatunk a pincébe.

A bejáratától jobbra található egy hatalmas kő lépcső, mely az első emeletre juttatja a betévedőt. Az emeleten jobbra asztalokat találhatunk, pontosabban 4 párt, cikcakkosan elrendezve. Külső fény ide sem szűrődhet be, így mindent a hely már-már védjegyét képző, vörös színű gyertyák halvány fénye világít meg. A szintet középen elválasztja a legfelső emeletre vezető lépcső.

Tovább haladva a lépcsőkön feljuthatunk a tetőtérbe, ahol 6 szobát találhatunk. Szerény szobákat szemlélhetünk meg. Egy ágy, szekrény, íróasztal, és semmi több. Mindezek ellenére a tulaj borsos árat követel a szállóban eltöltendő éjszakákért, több mint háromszorosát a városi fogadóéna.

Vörös Medve fogadó pincéje.

Ha pénzünknek szívesebben keresnénk más helyet, a megfelelő árért értékes információkhoz juthatunk. Például hogy mi módon juthatunk el a Vörös Medve pincéjébe. A Szálló melletti keskeny sikátoron végig haladva két megtermett udvari orkba botlunk. Ha tudjuk a megfelelő szavakat, nem lesz velük gondunk, és utunkra engednek a pince bejáratához.

A pincébe leérve hasonló látvány tárul elénk, mint a szálló földszintjén. Halvány fény, borgőz és dohányfüst. A hely sokkal nagyobb, mint az épület sugalmazná, hiszen egy boros pince és egy szórakozó hely is megtalálható egy légtérben. A hordók és üvegek hatalmas fém ráccsal

vannak elválasztva a kéretlen kezektől. A pult mögötti lépcső ide juttatja az embert, ám a kiszolgálás szükségessége miatt egy hatalmas fém ajtó is található itt, szintén egy ork örrel. Elvégre nem származhat semmi jó abból, ha valaki lopni próbálna.

A hely berendezése szegényes, az emeleten megszokott kör alakú asztalokból tevődik össze, és kivétel nélkül mindnél valamely hazardjáték élvezetének szentelheti magát az ember.

Elhagyott nemesi ház

A kis dombtetőn elhagyatottan álló kúrián még most, évtizedek elmúltával is jól látszanak az egykori dűlős nyomai. Az egykor büszke falakat itt-ott erőszakkal ejtett rések csipkéztek, azt hogy ezeket a réseket belülről immár gondos kezek lezárták, még a kutakodó tekintet sem lett volna képes felfedezni, mivel a tűztől megfeketedett falakat mindenütt benőtte a folyondár. Az épület fő része két emeletből és egy toronyból állott. A szép ívű, egykoron drága, művészien festett üveggel kirakott ablakbeugrók, most mind bedeszkázva, vak szemeként néznek a világra. Az ódon pántolt kapuszárnyakon valamikor akár egész szekerek is befértek volna, most viszont csak megereszkedve lógnak, megrozsdásodott sarokvasaikon. A földszinti ablakokat gondosan befalazták, bár ezt is jótékonyan takarta a sűrű folyondár. Az épület oldalszárnya egyszerű földszintes lak. Valamikor a szolgálók, cselédek lakhelye lehetett, mostanra azonban magának követelte az enyészet. De az idő vas fogának munkásságát elfedte az egykor gyönyörűen metszett fák és bokrok, a legendásan gyönyörű kert mostanra elvadult növényzete. A ház külseje, dűlősről, halálról, s örök elhagyatottságról mesél.

A földszint még hordozza magán a pusztítás ecsetvonásait. Belépve szanaszét heverő bútorok és berendezési tárgyakat látni. Az ajtók mögött hatalmas fogadó- és bálterem nyílik. Szemben széles lépcsősor vezet fel az emeleti balkon folyosóra, ahonnan mindkét irányba hosszú folyosók nyílnak. Az első emelet a lakószobák helye, azonban az idáig merészkedő azzal szembesülhet, hogy ez a szint már korántsem olyan elhagyatott. Az épület jobb szárnya az alsó részhez hasonlóan elhagyatott, azonban a bal oldalt már szépen helyreállították. Itt kezdődik a helyi alvilág birodalma. Ez az emelet ad otthont, a zsebeseeknek, verőlegényeknek, és egyéb kétes alakoknak, akik az itteni szobákban rendezkedtek be többedmagukkal. A folyosó végén található az emeletre vezető lépcső. A második emelet még az előzőnél is népesebb, ezt igyekeznek minél kevésbe mutatni a külvilág felé. A lépcsőhöz közel itt is lakószobák sorakoznak, a távolabbi szobák pedig már Omak birodalmához tartoznak. Itt lakik jobb keze, egy sötét lelkű alkimista, szeretője, a „fiatal” boszorkány és természetesen ő maga. Középről vastag csigalépcső ível a harmadik emelet toronyszobájába. Az itteni hatalmas tér, a boszorkány magánrészének lett kialakítva, még Omak is csak az ő meghívására jöhet be. Persze egy szerelmes fiúnak ez aligha gyanús. Ha a fattyúnak sikerült megszereznie valamely kulcsot, azt bizonyosan ide rejtik el. Valamint egy tálban találnak a karakterek egy másolatot a démoni paktumról, a démon gondolataival kiegészítve. Az elolvasásához azonban két akadály is áll előttük. A jegyzet apró darabokra van szaggatva, így előbb ki kell rakniuk. Ezt fizikailag meg fogják kapni a játékosok és ahhoz, hogy megfejthessék, össze kell előbb illeszteniük a darabokat. Az ez után következő akadály, nem más, mint hogy a jegyzet démoni nyelven íródott, és bár elég egyszerű a nyelvezete a boszorkánynak mindössze annyit sikerült lefordítania belőle, amiből rájött a hordozó váltás folyamatára, és a démontól kapott erő természetére. Amennyiben rendelkeznek démonológiával, meg tudják fejteni az egészet, így a kalandmester a teljes szöveget is átadhatja. Ha nem akkor csak a kaland végén kapják meg, hiszen utána lesz idejük avatott mestert keresni a fordításhoz. Ha a volt kalandozó társuknak

adják oda, az elolvassa, de amíg ki nincs szabadítva a bátyja, addig nem árul el belőle semmit, csak ha az érdekei megkívánják. Egyébiránt az egész épületet behálózzák a titkos folyosók, lépcsők és jártok, így a tolvaj beállítottságú karakterek számára igazi paradicsomi helyszín.

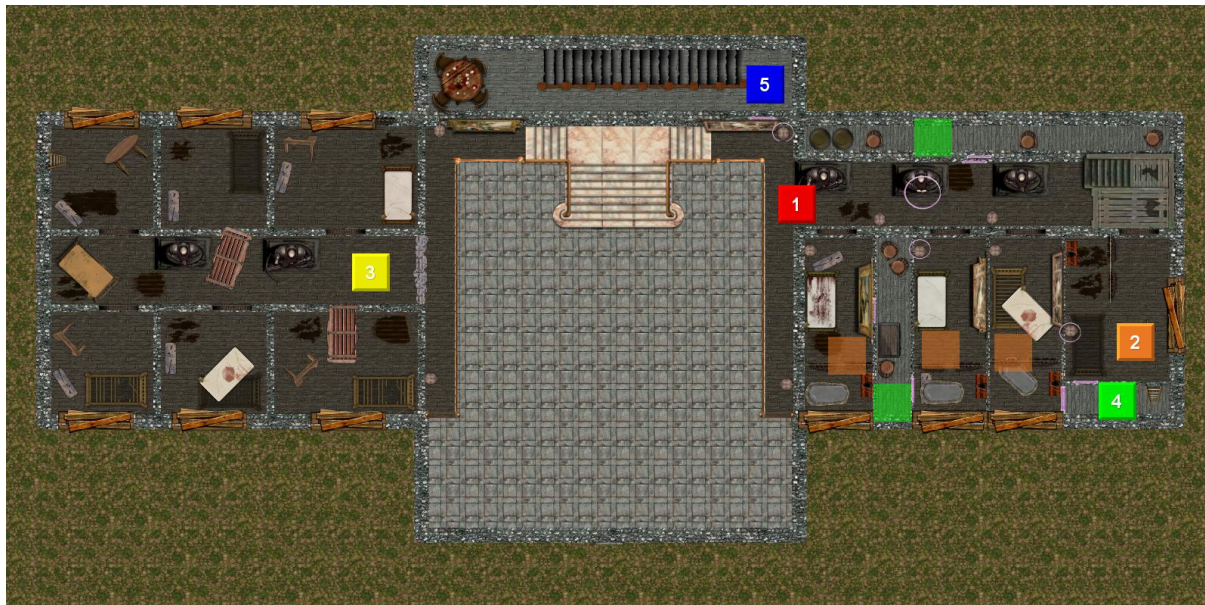
Az elhagyatott ház alaprajza:



Földszint

- 1) Nagy bálterem, közepén méretes lépcsővel.
- 2) Tálalókonyha.
- 3) Inas-szoba. A plafon be van szakadva, így fel lehet látni egy üres, koromfekete, elhagyott szobába.
- 4) Mellékhelyiségek.
- 5) Hátsó lépcsőház, lejárát a borospincébe. A lépcsőháznak van egy elbarikádózott része is, ott a felsőbb emeletekre lehetne eljutni.

Az elhagyatott ház első emelete:



Első emelet

- 1) Folyosó. Le lehet látni a nagy bálterembe is... Az elérhető vendégszobák felé indulva, a folyosó végén egy lépcső vezet a második emeletre.
- 2) Normál szobák, négy darab vendégszoba.
- 3) Az elfalazott rész, itt hat vendégszoba volt. A lépcső felőli oldalon lévő legtávolabbi vendégszobába lehet jutni a fattyú tárgyalójából. Innen tovább lehet jutni az inas-szobába, a beszakadt padlón keresztül.
- 4) Titkos folyosók. A két beljebb lévő szoba közti csak kihallgató/rejtekfolyosó, máshová nem visz belőle út. Az épület sarkában lévő felvisz a második emeletre. Ez egy titkos menekülőút lehet az ebben a szobában, vagy eggyel feljebb rekedtek számára. A lépcső mellett lévő folyosó is főként kihallgatásra használható, de egy kényelmetlen létrán, szűk helyen le lehet jutni a pince egy elhagyatott részére.
- 5) Hátsó lépcsőház, ide már csak titkos ajtón keresztül lehet jutni. Az emeletek közt lehet közlekedni rajta, de a földszint és a feljebb lévő emeletek szakasza jelenleg el van barikádózva.

Az elhagyatott ház második emelete:



Második emelet

- 1) Nagy folyosó, innen elérhető minden szoba. A hátsó titkos lépcsőházba is innen nyílik a titkos ajtó. Csigalépcső vezet fel a toronyba.
- 2) 4 db vendégszoba, a fattyú emberei lakják.
- 3) 2 db vendégszoba, a fattyú elit emberei lakják. Titkos ajtó nyílik a rejtekfolyosóra.
- 4) A fattyú jobb kezének lakosztálya. Három szobás, egy előtér-nappali, innen nyílik a háló és a fürdő. A hálóból és a fürdőből is nyílik titkos ajtó a rejtekfolyosóra.
- 5) Hátsó lépcsőház, ide már csak titkos ajtón keresztül lehet jutni. Az emeletek közt lehet közlekedni rajta, de a földszint és a feljebb lévő emeletek szakasza jelenleg el van barikádózva.
- 6) A fattyú előszobája, három ajtó nyílik innen
- 7) A fattyú hálósobája.
- 8) A fattyú tárgyalója, méretes, tágas szoba. Innen is nyílik egy titkos ajtó, mely az első emelet lezárt részének egy szobájába visz.
- 9) A fattyú fürdőszobája
- 10) Rejtekfolyosó, melynek végében lépcső vezet egy alsóbb szintre, ahonnan eljuthatunk két első emeleti szobába is.

Az elhagyatott ház harmadik emeleti toronyszobája:



Toronyszint

1) Toronyszoba, melyet most a boszorkány lakott be.

Nem Játékos Karakterek, Szereplők

Dugron, a Rézór - Lirgadis din Alveen, az egykori csapatárs

Bárdként élt és kalandozott életének első szakaszában, majd 50 éven át, miután elhagyta Lavandront. A nevét hamar maga mögött hagyta, majd az Élet Vizének hála, részben a múltját és üldözőit is. Az öreg bárd helyét pedig egy fiatal harcos vette át. Azoknak a csapatoknak, ahol egy efféle jobb-szándékú harcos, mint csapattag, erőltetett, egy magának való tolvaj alteregó jut. A karakter tulajdonképpeni ereje nem a második kasztjának köszönhető!

Mivel a tapasztalata messze nagyobb egy átlagos embernél, kiismerte a saját fajtáját és hajlamos volt morózus hallgatásba burkolózni, pusztán azért, mert értette vagy érteni vélte a másik ember indítékait. A nem-ember fajokkal könnyebben megtalálta a közös hangot, bár nyitottabban velük sem beszélgetett viselt dolgairól.

A kalandozói éveinek második szakaszában nem vesződött hazugságokkal, ha a múltját firtatták, csak elutasította a közeledést.

Ért a testbeszédhez, a lélektanhoz, foglalkozott hasznos mesterségekkel, felkészült a releváns képzettségekből (démonológia), kiismeri magát a harctéren és meglepően nagyhatalmú, mint bárd, hála az eszének.

Az énekhangja jellegzetes, esetleg egy ismert dallal a feltámadását követően borzolhatja a játékosok kedélyeit.

Jóvágású, keskeny arcú férfi volt, a negyvenes éveiben. Rövidre nyírt, olajozott haja egy bajvívó igényességét tükrözte, borostás arcát kissé mogorva arckifejezés jellemezte, öltözékének éke egy jobb napokat is látott díszes kardhüvely volt, benne a sokra becsült Mortus-szal, a „címeres” hosszúkarddal.

Halálakor, a sebet egyenesen a szíve fölé kapta, a mérég jól láthatóan megmarta az öltözetét, a seb ocsmány volt, de nem bűzös. Tekintettel a tervére, önmagát is mérgezte, amit a megfelelő alakítással (a hősies „semmiség!” morgásoktól a „túl késő, hagyjatok elmenni”-ig) egészített ki. A tetszhalál állapotát ismeri, felkészült rá.

Fél évszázadig dolgozott a tervén, hosszú évek óta ismeri csapatársait, ezért a Játékosok bármiféle váratlan fondorlatára „felkészült”. Ha tűzre vetik, ha a kikötőben a vízbe taszítják, ha próbálják feltámasztani, jól nevelt holttestként viselkedik. Ebben segítségére lehetnek varázstárgyak, esetleg saját képességei.

Bár az évek alatt, amit a kalandozó csapatban töltött, megismerték egymást és valóban kibontakozott a személyisége, rögeszmésnek tekinthető, aki mindent a cél érdekében tesz. Nem alávaló alak, életében sok nagyszerű tettet hajtott végre, sokszor meghazudtolva egy harcos, de akár egy bajvívó képzettségeit is – azonban „holtában” már értékítéletét elhomályosítaná a testvére közelsége, a kiszabadítás vágya. Mikor a történetben újra összetalálkozik a hajdani társaival, számít a segítségükre és akár kérleli is őket, hogy járjanak a dolog végére együtt. Ha ráállnak az együttműködésre, eloszlatja a helyzetről a homályos foltokat, persze a démoni erő említését gondosan elkerülve. És arra kéri a játékosokat, hogy segítsenek neki kiszabadítani, bebörtönzött bátyját.

A birtokában lévő tudás sokrétű, a pontok sorrendjében tekinti megoldásnak őket:

- 1) A megszálló démont kiűzheti a testvére testéből, amibe belehal a szerafista, de a lelke megszabadul a sötét praktika nyomaitól. Lassú folyamat, zsolozsmázni kell, amit a testvérenek hallania kell. (A démon elszabadulhat.)
- 2) Úgyszólván átköltöztetheti valamelyik kiválasztott ifjúba a démont, amihez egy megvérzett fegyverrel ütött seb kell, ekkor a haldokló testet hátrahagyja a démon, és az újat veszi birtokba (regeneráció, SFÉ, opcionális menekülés minden részről). Az előző zsolozsma kell hozzá, a lélek nem tisztul meg, viszont a test sem porlad el, ezért ő menekülőre fogná.
- 3) Valódi megszállottá változik, ha minden kútba esik. Magát használja fel eszközként (már a cél se szent), hisz az ő vére is egy kiválasztotté. Ekkor a testvére elkárhozik, ő pedig a zsolozsmával visszataszíttja a démont a saját síkjára. Tomboló örületének csak a halála vethet véget...

A din Ferrien Ház

Michael Ferrien, a családfő

60 éves, erős testalkatú férfiú átlagos testmagassággal. Őszes haja még mindig dúsan omlik vállára. Előkelő helyi divat szerint öltözködik. Előszeretettel csatol oldalára egy családi örökségből származó lovagkardot. Viselkedését tekintve meglehetősen kiegyensúlyozottnak és határozottnak tűnik, mivel rendszeresen fogyasztja a gombát. Emiatt azonban függőség alakult ki nála. Ha napi egy alkalommal nem fogyaszt a gombából valamilyen formában, akkor rosszullet és delíriumos állapot uralkodik el rajta. Ennek az elmét stimuláló szernek köszönhetően különleges pszi pajzsokkal rendelkezik. Játéktechnikailag ez annyit jelent, mintha 3. szintű alapfokú pszi használó lenne. Mivel a Pszit, mint képzettséget sosem tanulta, így nem használja a diszciplínákat. Azonban mégis kialakult nála az évek alatt néhány pszionikus képesség. Ezek a következők: Ébredés, Hatodik érzék, és a Pszi lökés. Ez utóbbit csak egyszer tudja alkalmazni, és akkor is csak olyan pillanatában, amikor nagyon feldühítik, vagy ha nagy veszélyben érzi magát. Ilyenkor irányítani nem tudja, egyszerre süti ki az összes pszi pontot, és egyetlen lökésbe sűríti azokat.

Nina Ferrien

A családfő meglehetősen csinos felesége. A harmincas évei végén járó sötétvörös hajú atletikus testalkatú kék szemű hölgy. Lapockájáig érő haját többnyire lófarokban összefogva viseli. Ruházata elegáns, és nem utolsósorban meggyőző. Egészen pontosan meggyőzi a rá tekintő férfiakat, hogy bizony ilyen szépséget nem láttak még a nap alatt ebben a városban! Bizony nem is! Ugyanis a család feje az északi városállamokban esett rabul az akkor alig 18 éves lánynak. A tiadlani származású lány kapva kapott az alkalmon, és felhagyott az addigi kóborló szerencsevadász életmóddal, s igent mondott a sármos férfinak. Különösebben nem intrikál a városban, mint más hozzá hasonló matrónák. Ő szépen csendben és titokban jár külön utakon. Természetesen ez a különös figyelem csak és kizárólag az őrség kiképzéséért felelős zsoldos kapitányt illeti meg. Rendszeresen találkoznak, és közben titkos terveket szőnek arra, hogy ha sikeresen a nő gyermeke lesz a kiválasztott, hogyan teszik el láb alól a ház urát, és veszik át gyorsan a család feletti irányítást.

Zorica Ferrien, kiválasztott

A család egy szem leány gyermeke. A 17 éves hajdon fekete haját rövidre nyírva viseli, kedves arcán vidáman csillognak a hatalmas barna szemek. Mindenkihez kedves, és szinte megállás nélkül csacsog. Az édesanyját mindennél jobban szereti, és bármire hajlandó érte. Bár olykor, a kamaszkornak köszönhetően, rendszeres közöttük a veszekedések. A dackorszak miatt gyakran megszökik otthonról, és a városban lófrál felelőtlenül. Többnyire Esbern, a zsoldos kapitány szokta előkeríteni. A lány inkább tekinti apjának a zsoldost, mint a család fejét. A tanácsokat, amiket a szerencsefitől kap, mindig megfogadja, hogy aztán rendre megszegje a neki tett ígéreteket. Teljesen gyermeteg lélek, aki élvezi az élet és a család adta előnyöket. Anyja tanításainak köszönhetően 1. szintű harcművésznek számít, de nem minden téren. Ez a képzés nem vonatkozik a fegyveres képzettségekre. Szigorúan csak a pusztakezes technikákra. Pszivel is csak a pyarroni módszer alapjaival rendelkezik. A hagyományos Slan diszciplínákat nem ismeri. Megemlítené, hogy nem rajong ezekért a külön órákért, amiket édesanyja titkon tanít neki.

Esbern, a zsoldos

Vagy ahogyan a városban hívják a Medve.

Közel két méter magas óriás. Rőt szakállát gondosan ápolja, amelynek bal oldalán egy kis copffal díszíti, ezüst csattal fogja össze. Haját ne is keressük, mert az biza egy banya jótékony munkájának köszönhetően örökre kihullott. Gleccser kék szemei örökösen huncut mosolyt kölcsönöznek arca zord külsejének. Bal fülében apró obszidián fülbevaló csillan a nap fényében. Elegánsan öltözik, de előtérbe helyezi a praktikus ruhákat. Felső ruházata alól a jó megfigyelőnek kivillanhat az abbitacél sodronying. Hátára erősített tokokban két jatagán található, s ezeket egyszerre használja, ha a sors úgy kívánja. Viselkedését tekintve teljesen elkötelezett a család felé, de ha teheti, a feleség érdekeit helyezi előtérbe. Hatalmas türelemmel rendelkezik, nehéz a sodrából kihozni és felbosszantani. Ha sikerül, akkor elég komoly bajban lesz a provokátor! Határozott és eltökélt, ha a helyzet úgy kívánja. Szigorú tekintetének egyetlen pillantásával utasítja az alárendelt öröket. Zoricát saját gyermekeként kedveli.

Felszereléséhez tartozik egy apró szerencse amulett. A jatagánok mágikusak. Nem fog rajtuk a sav, és nem vezetik az elektromosságot.

Testőrök

4 marcona férfi jó minőségű lánccingben és hosszúkardokkal. Fő feladatuk az elsőszülött védelme. A gomba-barlang őrei is hozzájuk hasonlóak, csak az ő fegyverzetük lándzsa és rövidkard valamint egységesen bőrvért.

Az elf és a fél elf

Még a családfő apja bérelte fel a két furcsa és különc szerzetet. Az elf nőt Symilla névvel illetik. Symilla szakított hagyományainkkal, és ahogyan a mesékben és a legendákban az lenni szokott, szerelmével megajándékozott egy ember férfit sok-sok évtizeddel ezelőtt. Szerelmük gyümölcse lett Dotarien. A fiú kamaszkorának küszöbén elvesztette édesapját, s így ketten

maradtak anyjával. Michael (a jelenlegi din Ferrien családfő) apja egyik kereskedelmi útja során komoly rablótámadás áldozatává vált. Azaz csak vált volna, ha anya és fia nem siet a segítségükre. Legyűrve a haramiákat a család egykori feje lehetőséget kínált a két vándornak. Felajánlotta, hogy tartsanak vele és éljenek az elvarázsolt emeleten, ahol nem fognak hiányt szenvedni semmiben sem. Symilla és Dotarien éltek a lehetőséggel, s most a Ferrien család kulcsának őrei. Jellemüket tekintve nem lettek gonosszá, és ha használni kellett íjaikat, akkor is arra törekedtek, hogy ne oltsák ki a támadók életét. Ezért ha csak lehet, nem okoznak halálos sebeket ellenfeleiknek. Céljuk a harc képtelenné tétel. Azonban nem örültek, és ha szorul a hurok, felhagynak az óvatossággal. A szobát, kihasználva az adottságait, csapdák tömkelegével látták el. A KM véres fantáziájára bízva, hogy milyen ravasz szerkezeteket alkottak. **Elsősorban a harc képtelenné tétel a mérvadó és nem a karakterek legyilkolása!** Kihhasználják a lehetőségeket. Rejtőzködnek és orvul támadnak hátulról, lesből. Lőnek és elbűjnek. A szoba méreteit tekintve erre lehetőségük van.

A din Kelaver Ház

Irina Kelaver, a családfő

40-es évei közepén járó matróna, erős arcvonásokkal őszülő fekete hajjal és sötét szemmel. Testalkata átlagosnak mondható. Ruházatát általában a sötét színek jellemzik, a nyakában egy fekete obszidián tört formáló nyakéket hord, mint családi címere. Férjét a pestis vitte el, ekkor vette át a család felett a hatalmat, mivel az apósa is halálát lelta. Általában 2-3 ifjú kíséretében jelenik meg a Madame.

Leon Kelaver, a majdnem kiválasztott

Húszas évei elején járó ifjú, sötétbarna hajjal és hideg kék szemmel. Hetente kijár a helyi kikötőbe néhány örrel és a polgári baráti társaságával balhét keresni és párbajt provokálni, ami ha kedvezőtlenül alakul közbeavatkoznak a katonák. Persze erről a helyiek tudnak, így vagy kihátrálnak a harcból, vagy hagyják gyorsan nyerni az ifjút. Arrogáns, gonosz, flegma és nagyon magasan hordja az orrát, mivel azt hiszi, sérthetetlen a családja védelme miatt. Persze a másik két család tagjaitól tart. Mániákus fogadó, veszíteni persze nem tud, és ilyenkor nem is fizet, mert csalással vádolja a másik felet. Kasztja bajvívó. Oldalán egy mágikus fekete penge van, amely 1k3 ép-t szív ki ellenfeléből bármilyen sikeres támadás során.

A kulcs őrzői

A kulcsörök napi szinten cserélik a kulcsot egymás közötti pszi üzenetben megbeszélve, hogy hol és hogyan, de lehetőleg valami trükkel, hogy nagyobb távolság legyen köztük, és ne legyenek egyszerre mindketten elkaphatóak. Amennyiben a party nem figyel ki, akkor a másik félnél volt a kulcs, aki felszívódik az alvilágban. Ugyanez történik, ha rajtaütés van a kulcsátadáskor, automatikusan menekül a kulcs tulajdonos. Alvilágban rejtőzködik, majd a boszorkányunkhoz kerül a kulcs, és ő el is hallgattatja a túlélőt...

Harla "Elza Kelaver " Wallor

20-as évei végén járó kiemelkedően szép hölgy. Bár a tanulmányai inkább a kecsességet és gyorsaságot részesítették előnyben, mivel a fejdász iskolában nem annyira a barátság és az úri viselkedés az elsődleges. A kulcs őrzése mellett jelenleg ellátja Irina őrzését is. Elsődleges

fegyverzete egy garott, ami az övébe van rejtve, illetve egy a kulcs-tórról készült hamisítvány van az oldalán. Mindkettő 4. szintű kíméreggel van ellátva, de ha gyanús helyzetet észlel, akkor ételmérgeket használ az ellenfelei legyengítésére.

Erinusz Voldar

A zálogház pincéjében tengeti napjait, és általában kísérletezik egy régi dulás előtti, 12 üvegcsét tartalmazó ládával. 35 év körüli erősen kopaszodó borostás személy. Az utcán egy egyszerű bandataggal összekeverhető nem is véletlenül. Próbál visszahúzódní a tömegtől, csak akkor mozdul meg, ha Harla-tól üzenetet kap. Amikor a kulcs nála van, akkor láthatatlanul lelopakodik a dokkok alá. Szerencsére van nála egy meleg zeke...

A din Gorrón ház

Samael Gorrón, a családfő

Ötvenkét éves, a feje búbján kopaszodó, összes haját hátrafésülő, kissé pocakos, tömpe orrú férfi. Átlagos magassággal és kiváló egészséggel rendelkezik. Ruházata változó. Hol a dzsad emírekhez hasonló ruhákban tetszeleg, hol pedig a legújabb erioni divat szerint öltözik. A dzsad ruhákat akkor ölti magára, ha vendégei vannak és fel akar vági előttük. Ilyenkor a ház egy ilyen stílusban kialakított részében fogadja őket. Ha éppen a város hercegét látja vendégül, akkor természetesen az erioni öltözet dukál, s ehhez mérten a berendezés is ilyen. Viselkedését tekintve szigorú, de igazságos családfő. Mindig magán visel egy igazág amulettjét. Erre különösen a kagylótelepen van szüksége. Többször előfordult már, hogy az ott dolgozó munkások meg akarták rövidíteni. A karakterekkel való beszélgetések alatt úgy tűnhet, hogy lassan kezd belefáradni az örökös feszültségbe, amit a halhatatlan titka okoz. Titkon elvágynk a városból a messzi Ibarába. Tervezi is, hogy a következő kiválasztáskor kihasználja a zűrzavart, és kereket old a családi vagyonnal.

Magdalena Gorrón

A 40-es éveinek közepén járó, hosszú fekete hajú, zöld szemű hölgy. Testtartása csupa előkelő báj. Jól begyakorolt mozdulatoknak köszönhetően bármelyik északi udvarban megállja a helyét. Ruhái a család vagyonának köszönhetően többnyire az erioni és az erigowi divat szerint készültek. Nem hiányozhatnak róla a legszebb gyöngyök sem. Haját éppen a napi hangulatának megfelelően hordja. Stílusa kifinomult és egyenes. Sokszor talán túlzottan is őszinte és szókimondó. Tudatosan készíti fel gyermeküket a kiválasztottság szerepére. A gazdagságának és régi kapcsolatainak köszönhetően nem csak az elfoglaltság köti le a hétköznapijait. Kihhasználva az igazgyöngy afrodisziákumként hasznosítható tulajdonságát, szinte minden előkelő család megtalálható a vevői között. Magdalena ugyanis ajzó és bódító szereket árul a város előkelőségeinek. Persze a legnagyobb titokban! Kihhasználva a rendszeresen induló ibarai karavánok nyújtotta lehetőségeket, különlegességeket is be tud szerezni. Emellett az úri elfoglaltság mellett rendszeresen mérgezi férjét. A kiválasztás éjszákját követően ugyanis át akarja venni a család irányítását. A gladiátorokkal a kapcsolata felszínes, gyűlöli őket.

Előszeretettel hord a hajában mérgezett hajtűket. Illetve a kezén egy tüvető gyűrűt visel, de csak végső esetben használja közvetlen közletről. Ezen a Toroni Pokol néven elhíresült mérég található. A hajtűit egy 5. szintű azonnal ható idegméreggel preparálja. A próba elvételkor rosszulletet, hányingert és egyre romló látást okoz. 1k6 körön belül elveszti az áldozat a látását. Ha záros határidőn belül nem kerül ellátásra az áldozat, akkor maradandó vaktságot okoz. Sikeres próba esetén émelygés, múltó rosszullet, gyomorgörccs.

Ferdinand Gorrón, a kiválasztott

Huszonéves siheder. Arcát simára borotválja, és csak egy hetyke kis bajuszt hagy az orra alatt. Válg érő mogyoróbarna haját illatos olajjal keni, és egy gyöngydíszes hajcsattal fogja össze hátul. A családban ő egy igazi kis piperkőc. Tudja, hogy a családnak hatalma van és vagyona. Ezt sokszor nem is veti véka alá. Kihívóan öltözködik, és minden alkalmat megtalál arra, hogy a bálokon, estéjeken felfordulást okozzon. Persze képességeit tekintve nincsen a helyzet magaslatán, és mindig a testőrök húzzák ki a slamasztikából. Szereti a finom italokat és a csinos lányokat. Testi adottságai azonban nem teszik lehetővé, hogy csupán szép szóval és igéző tekintettel hódítson. Alacsony, alig 160 cm magas és hatalmas pocakkal rendelkező fiatal. Termetéhez és italfogyasztási szokásaihoz méltón arca pufók és pirospszgás. Szinte semmihez sem ért, mivel mindent megtesznek helyette a szolgák. Édesanyja már kisgyermek kora óta készíti fel a hallhatatlanságra, hiszen akkor övé lesz a világ. Akárhová is megy, mindig kísérik testőrök. Mivel azért a szülei megpróbálták tanítatni (nem sok sikerrel), a külhoni lovagoknak köszönhetően 1. Tsz.-ű lovagnak minősül. Oldalán egy díszes hosszúkartot hord, de még sosem húzta ki hüvelyéből.

Testőrök

4 marcona férfiú jó minőségű lánclingben és hosszúkartokkal. Fő feladatuk a fiú védelme. A kagylótelep őrei is hasonlóak, de fegyverzetük változó.

Bahradák

Két elragadóan szemrevaló, barna bőrű dzsad leányzó. Szinte a megszólalásig hasonlítanak egymásra. Különbséget csupán hajuk viselésében mutatkozik meg köztük. Bőszárú, kék nadrágot és tunikát viselnek, a dzsad hagyományokhoz méltón. A tunika alatt abbitacél sodronyinget viselnek. Kecsesen ívelt szablyát használnak és élezett peremű kis pajzsokat. A hagyományos Bahradákkal ellentétben nem az állatok elleni harcban jeleskedtek elsősorban. Korábbi gazdájuk különös gondot fordított képzésükre, ezért mesterfokon képzettek a páros harcmódban. Ha pedig túlerővel néznek szembe, akkor érvényesülnek a gladiátorokra vonatkozó különleges képességek. Tehát megkapják a plusz harcérték módosítókat. A családfő irányában hűségük megkérdőjelezhetetlen. Felszerelésük részét képezi egy-egy tudatvédő amulett ami +10-et ad elméjük védelméhez. Feladatuk elsősorban a gazda védelme, de abban az esetben, ha bonyodalmak adódnak megpróbálják a családfőt egy kis hajón kimenekíteni a városból a kulccsal együtt. Tehát a kulcsot legkésőbb, a hajó fedélzetén tudják megszerezni a kikötőben a karakterek. A kalandmester adjon lehetőséget erre az epikus küzdelemre! Az, hogy a családfőnek ilyen vészforgatókönyve van, kiderülhet a történet során.

A búnszervezet

Omak, a fattyú

Parancsoláshoz szokott. Alapvetően nem gonosz, de ha céljai úgy kívánják, nem riad vissza akár egy kis kínzástól sem. Élete során, ha valami nagyon balul ütött ki, valami csoda folytán mindig megúsza a dolgot. /A boszorkány segítette, de ő ezt nem tudja./ Emiatt nagyon vakmerő, szinte bármibe hajlandó belefogni, még akkor is ha az esélyek nem az ő oldalára billentenék a mérleg nyelvét.

Szökés barna haja van, barna szeme és kisfiús vonásai. Alkataszikár, izmos. Mozgása ruganyos. Bár pozíciójából adódóan már ritkán ugrál háztetőkön, sosem hanyagolja a gyakorlást, az edzéseket. Általában bőrnadrágot visel, buggyos inggel, széles bőrövel, amiben nem egy titkos zseb található. Bőrmellénnyel, s bőrcsizmával kiegészítve.

Amióta megismerte kedvesét /a boszorkányt/, mindent ő érte tesz. Ha valaminek szükségét érzi, vagy valamitől rosszkedve van, már ugrik is, hogy megoldja a dolgokat. Élete célja, hogy boldoggá tegye. A boszorkány elültette a gondolataiban, hogy a legjobb, amit tehet, ha ő lesz a kiválasztott.

Lucinda, a boszorkány

Mindent a maga érdekében cselekszik. Vannak nagyratörő álmai, de türelme is van hozzá. Meg tudja szerezni az Élet Vizét, így nem fél az elmúlástól, tervei sokszor több generáción ívelnek át. Türelme rendkívüli. Végső célja a minél nagyobb hatalom.

Látványra, 165 cm, fekete haj, fekete szem, telt, de nem kövér idomok. Szépsége inkább játékos, mint szoborszerű. Bő, lebegős, minőségi anyagból készült ruhákat hord, általában az egyszínű összeállításokat kedveli. Bokaláncokkal, karkötőkkel, nyakláncokkal és gyűrűkkel alaposan fel van ékszerezve.

Ezt a várost szemelte ki, hogy egy viszonylag eldugott helyen gyűjtögesse hatalmát. Annak érdekében, hogy a megfelelő erőforrásai is meglegyenek, bűbájjal elcsábította a várost uraló négy családfő egyikét. Ennek nem várt ámde szerencsés következményeként tudomására jutott a családi titok. Mikor rájött, hogy ennek segítségével kifogyhatatlan életerő utánpótlásra tehet szert, úgy döntött szül egy gyereket, aki jó eséllyel kiválasztott lehet. A gyermekről még a családfő sem tudott, s azt árvaházba adta. Ahogy cseperedett, a háttérből segítette, ha kellett, hogy mind feljebb jusson a helyi alvilági ranglétrán, majd mikor elérte a kellő kort, bűbájjal őt is magához láncolta a szeretőjeként, s azóta várja, hogy eljőjön a megfelelő pillanat. Vigyáz, hogy ne keveredjen közvetlen konfliktusba, inkább csak a háttérből irányít. Szükség esetén azonban nem rest használni nem csekély mágikus erejét.

Cadalym, az alkimista

A fattyú jobb keze. Hihetetlen dolgokra képes pusztán az anyagok összekeverésével. Savbombáktól a tűztől óvó kenőcsökön át a mérgekig bármit el tud készíteni. Nem ritkán füstbombákat, vagy villanó golyókat készít a fattyú embereinek. Célja, hogy a létező anyagok mesterévé váljon. Ne tudjon olyat kitalálni, amit ne tudna elkészíteni. Fegyvert nem használ, de ha meg kell magát védenie, mindig kéznél van egy savbomba, vagy egy kis öngyulladó olaj.

A sok tanulástól meggörnyedt a háta. A rengeteg vegyszer gőzétől kopaszodik, s meglazultak a fogai, némelyik már ki is esett. Legszívesebben tunikában van. A laborjából, hacsak nem muszáj, nem bújik elő.

Bandatagok

Éppen mint egy bandatag. Egyedül gyáva, de ha a bandatagok társaságában van, akkor sebezhetetlennek érzi magát. Igen ritkán van egyedül. Tagbaszakadt. Rosszarcú. Nevetése nem őszinte, inkább amolyan röhögés. Ruházata szedett vetett. A bandát tekinti a családjának. Egyéb társadalmi kapcsolatait rég megszakította. A családért akár az életét is adná, gondolkodás nélkül. Ha kap egy feladatot, azt mindenáron teljesíti. Persze nem érdemes túl bonyolult feladatot rábízni, mert nem épp intelligenciájáról híres, számára a legjobb, legcélravezetőbb meg oldás a csonttörés, persze másoké.

Grünn Alveen, a bebörtönzött din Alveen

Fekete bárd. Egy szájharmonika hangját lehet hallani néha a város csatornáiból. Mentális képességei a végét járják, a 150 évnyi rabság során megviselte az elméjét, hogy nem volt kivel beszélgetnie. Haja hófehér. Kora 40 év körülnek látszik, ruházata szakadozott és eléggé elnyűtt mivel unalmában ezzel szórakozott. A falakon végig írások és krikszkrakszok láthatók, látszik rajta, hogy egy elborult elme műve, értelme nincs. Vágyja a halált. Az első jelöltet, akit meglát, megkéri, hogy ölje meg, szinte könyörög érte, sír és nyüszít. Amennyiben nem tudják megtenni, felmegy, feltölti magát manával az este folyamán, eljátszik egy halál dalát a fogadó nyílt közönsége előtt, majd felakasztja magát... legalábbis megpróbálja.

Raghatorduqe, a démon

Nem ez az első látogatása az anyagi síkon, azonban legutóbb igazán fájó emlékeket szerzett. Egy varázsló idézte meg, hogy alkut ajánljon neki, azonban annak halálával ő börtönébe zárva maradt. Az alku szerint az Arquazar nevű démonherceg igaz nevéért cserébe teljesített szolgálatot, viszont mikor siker nélkül tért vissza saját síkjára, hatalmas erők haragjával kellett szembenéznie. A testét szétszaggatták és egy manaörvénybe hajították, majd új, alantasabb testbe kényszerítették lényének gonosz szikráját. Egy pegazus alakját vette fel, azonban ez a lény, csak távolról hasonlít a mitikus szárnyas lóra. Hat vérlucskos lábával, éjfékete durva szőrével, és a pofájából előmeredő hatalmas agyarakkal inkább volt a szárnyas paripa megcsúfolása, mint annak méltó mása. Hogy elhagyhassa Arquazar börtönét, és véget vessen végtelen megaláztatásának, letépte saját szárnyait, és ismét az anyagi sík felé vette az irányt. Szárnyainak csonkján, még most is ott éktelenkednek a démoni rabláncok vörös-fekete rúnás bilincsei.

Nem Játékos Karakterek, Szereplők statisztikái

A din Ferrien Ház

| Michael Ferrien, a családfő | | | | | |
|-----------------------------|-------|---------|-------|--------|------|
| Jellem | Rend | | Ember | | |
| Faj | Ember | | Nemes | | |
| Kaszt | Nemes | | Nemes | | |
| Ép | 11 | Nyelvek | fok | | |
| Fp | 64 | Közös | 4 | | |
| Mp | - | | | | |
| ψp | 14 | | | | |
| Harcértékek | | | | | |
| Fegyver | T/K | Ké | Té/Cé | Vé/táv | Sp |
| Hosszúkard | 1 | 35 | 64 | 99 | 1k10 |
| Mágiaellenállás | | | | | |
| AME | 10 | MME | 10 | | |

Nina Ferrien

| Jellem | Rend | | Ember | | |
|-----------------|-------|---------|-------|--------|----|
| Faj | Ember | | Nemes | | |
| Kaszt | Nemes | | Nemes | | |
| Ép | 11 | Nyelvek | fok | | |
| Fp | 37 | Közös | 4 | | |
| Mp | - | | | | |
| ψp | 31 | | | | |
| Harcértékek | | | | | |
| Fegyver | T/K | Ké | Té/Cé | Vé/táv | Sp |
| Tőr | 2 | 17 | 56 | 59 | k6 |
| Mágiaellenállás | | | | | |
| AME | 7 | MME | 6 | | |

Zorica Ferrien

| Jellem | Káosz | | Ember | | |
|-----------------|-------------------|---------|-------------------|--------|------|
| Faj | Ember | | Harcos/harcművész | | |
| Kaszt | Harcos/harcművész | | Harcos/harcművész | | |
| Ép | 15 | Nyelvek | fok | | |
| Fp | 64 | Közös | 4 | | |
| Mp | - | | | | |
| ψp | 21 | | | | |
| Harcértékek | | | | | |
| Fegyver | T/K | Ké | Té/Cé | Vé/táv | Sp |
| Tőr | 2 | 35 | 71 | 101 | k6+3 |
| Mágiaellenállás | | | | | |
| AME | 8 | MME | 5 | | |

Esbern, a zsoldos

| Jellem | Halál | | Ember | | |
|-----------------|--------|---------|--------|--------|------|
| Faj | Ember | | Harcos | | |
| Kaszt | Harcos | | Harcos | | |
| Ép | 12 | Nyelvek | fok | | |
| Fp | 77 | Közös | 4 | | |
| Mp | - | | | | |
| ψp | - | SFÉ | 3 | | |
| Harcértékek | | | | | |
| Fegyver | T/K | Ké | Té/Cé | Vé/táv | Sp |
| Jatagán | 1 | 51 | 87 | 115 | k6+4 |
| Mágiaellenállás | | | | | |
| AME | 4 | MME | 6 | | |

Testőrök

| | |
|--------|--------|
| Jellem | Rend |
| Faj | Ember |
| Kaszt | Harcos |

| | | | |
|----|----|---------|-----|
| Ép | 12 | Nyelvek | fok |
| Fp | 56 | Közös | 4 |
| Mp | - | | |
| ψp | - | SFÉ | 3 |

Harcértékek

| | | | | | |
|------------|-----|----|-------|--------|-------|
| Fegyver | T/K | Ké | Té/Cé | Vé/táv | Sp |
| Hosszúkard | 1 | 34 | 65 | 102 | k10+1 |

Mágiaellenállás

| | | | |
|-----|---|-----|---|
| AME | 6 | MME | 6 |
|-----|---|-----|---|

Az elf és a félelf

| | |
|--------|------------|
| Jellem | Rend-élet |
| Faj | Elf/félelf |
| Kaszt | Harcos |

| | | | |
|----|----|---------|-----|
| Ép | 13 | Nyelvek | fok |
| Fp | 81 | Közös | 4 |
| Mp | - | Elf | 5 |
| ψp | - | | |

Harcértékek

| | | | | | |
|----------|-----|----|-------|--------|------|
| Fegyver | T/K | Ké | Té/Cé | Vé/táv | Sp |
| Saját íj | 2 | 47 | 83 | 140m | k6+3 |

Mágiaellenállás

| | | | |
|-----|---|-----|---|
| AME | 4 | MME | 6 |
|-----|---|-----|---|

A din Kelaver Ház

Irina Kelaver, a családfő

| | | | |
|--------|----|---------|-----|
| Jellem | | Rend | |
| Faj | | Ember | |
| Kaszt | | Nemes | |
| Ép | 11 | Nyelvek | fok |
| Fp | 37 | Közös | 4 |
| Mp | - | | |
| ψp | - | | |

| | | | | | |
|-------------|-----|----|-------|--------|----|
| Harcértékek | | | | | |
| Fegyver | T/K | Ké | Té/Cé | Vé/táv | Sp |
| Tőr | 2 | 17 | 56 | 59 | k6 |

| | | | |
|-----------------|---|-----|---|
| Mágiaellenállás | | | |
| AME | 5 | MME | 6 |

Leon Kelaver

| | | | |
|--------|----|---------------|-----|
| Jellem | | Káosz | |
| Faj | | Ember | |
| Kaszt | | Bajvívó Nemes | |
| Ép | 10 | Nyelvek | fok |
| Fp | 47 | Közös | 4 |
| Mp | - | | |
| ψp | - | | |

| | | | | | |
|-------------|-----|----|-------|--------|------|
| Harcértékek | | | | | |
| Fegyver | T/K | Ké | Té/Cé | Vé/táv | Sp |
| Törkard | 2 | 34 | 97 | 103 | k6+2 |

| | | | |
|-----------------|---|-----|---|
| Mágiaellenállás | | | |
| AME | 2 | MME | 2 |

A kulcs őrzői

Harla "Elza Kelaver " Wallor

| | | | |
|--------|----|-----------|-----|
| Jellem | | Halál | |
| Faj | | Ember | |
| Kaszt | | Fejvadász | |
| Ép | 15 | Nyelvek | fok |
| Fp | 87 | Közös | 4 |
| Mp | - | | |
| ψp | 38 | | |

| | | | | | |
|-------------|-----|----|-------|--------|------|
| Harcértékek | | | | | |
| Fegyver | T/K | Ké | Té/Cé | Vé/táv | Sp |
| Tőr | 2 | 45 | 95 | 110 | k6+1 |

| | | | |
|-----------------|----|-----|----|
| Mágiaellenállás | | | |
| AME | 35 | MME | 35 |

Erinusz Voldar

| | | | |
|--------|----|------------------|-----|
| Jellem | | Káosz | |
| Faj | | Ember | |
| Kaszt | | Boszorkánymester | |
| Ép | 12 | Nyelvek | fok |
| Fp | 65 | Közös | 4 |
| Mp | 49 | | |
| ψp | 42 | | |

| | | | | | |
|-------------|-----|----|-------|--------|----|
| Harcértékek | | | | | |
| Fegyver | T/K | Ké | Té/Cé | Vé/táv | Sp |
| Tőr | 2 | 37 | 45 | 117 | k6 |

| | | | |
|-----------------|----|-----|----|
| Mágiaellenállás | | | |
| AME | 40 | MME | 40 |

A din Gorrón ház

Magdalena Gorrón

| | | | |
|--------|----|---------|-----|
| Jellem | | Rend | |
| Faj | | Ember | |
| Kaszt | | Nemes | |
| Ép | 9 | Nyelvek | fok |
| Fp | 43 | Közös | 4 |
| Mp | - | | |
| ψp | - | | |

| | | | | | |
|-------------|-----|----|-------|--------|----|
| Harcértékek | | | | | |
| Fegyver | T/K | Ké | Té/Cé | Vé/táv | Sp |
| Túk | 3 | 35 | 74 | 71 | 1 |

| | | | |
|-----------------|---|-----|---|
| Mágiaellenállás | | | |
| AME | 3 | MME | 5 |

Testőrök

| | | | |
|--------|----|---------|-----|
| Jellem | | Rend | |
| Faj | | Ember | |
| Kaszt | | Harcos | |
| Ép | 12 | Nyelvek | fok |
| Fp | 56 | Közös | 4 |
| Mp | - | | |
| ψp | - | SFÉ | 3 |

| | | | | | |
|-------------|-----|----|-------|--------|-------|
| Harcértékek | | | | | |
| Fegyver | T/K | Ké | Té/Cé | Vé/táv | Sp |
| Hosszúkard | 1 | 34 | 65 | 102 | k10+1 |

| | | | |
|-----------------|---|-----|---|
| Mágiaellenállás | | | |
| AME | 6 | MME | 6 |

Ferdinand Gorrón

| | | | |
|--------|----|---------|-----|
| Jellem | | Rend | |
| Faj | | Ember | |
| Kaszt | | Nemes | |
| Ép | 14 | Nyelvek | fok |
| Fp | 48 | Közös | 4 |
| Mp | - | | |
| ψp | - | | |

| | | | | | |
|-------------|-----|----|-------|--------|------|
| Harcértékek | | | | | |
| Fegyver | T/K | Ké | Té/Cé | Vé/táv | Sp |
| Törkard | 2 | 32 | 87 | 103 | k6+2 |

| | | | |
|-----------------|---|-----|---|
| Mágiaellenállás | | | |
| AME | 6 | MME | 8 |

Bahradák

| | | | |
|--------|----|-----------|-----|
| Jellem | | Rend | |
| Faj | | Ember | |
| Kaszt | | Gladiátor | |
| Ép | 16 | Nyelvek | fok |
| Fp | 95 | Közös | 4 |
| Mp | - | | |
| ψp | - | SFÉ | 1 |

| | | | | | |
|--------------|-----|----|-------|--------|------|
| Harcértékek | | | | | |
| Fegyver | T/K | Ké | Té/Cé | Vé/táv | Sp |
| Spec.szablya | 1 | 58 | 100 | 142 | k6+3 |

| | | | |
|-----------------|----|-----|----|
| Mágiaellenállás | | | |
| AME | 14 | MME | 17 |

A bűnszervezet

Omak, a fattyú

| | | | |
|--------|----|---------|-----|
| Jellem | | Káosz | |
| Faj | | Ember | |
| Kaszt | | Tolvaj | |
| Ép | 14 | Nyelvek | fok |
| Fp | 63 | Közös | 4 |
| Mp | - | | |
| ψp | - | SFÉ | 1 |

Harcértékek

| | | | | | |
|---------|-----|----|-------|--------|------|
| Fegyver | T/K | Ké | Té/Cé | Vé/táv | Sp |
| Tőr | 2 | 37 | 86 | 122 | k6+1 |

Mágiaellenállás

| | | | |
|-----|---|-----|---|
| AME | 2 | MME | 4 |
|-----|---|-----|---|

Cadalym, az alkimista

| | | | |
|--------|----|-------------|-----|
| Jellem | | Káosz-halál | |
| Faj | | Ember | |
| Kaszt | | Alkimista | |
| Ép | 7 | Nyelvek | fok |
| Fp | 32 | Közös | 4 |
| Mp | - | | |
| ψp | - | SFÉ | 0 |

Harcértékek

| | | | | | |
|---------|-----|----|-------|--------|----|
| Fegyver | T/K | Ké | Té/Cé | Vé/táv | Sp |
| Tőr | 2 | 52 | 41 | 96 | k6 |

Mágiaellenállás

| | | | |
|-----|----|-----|----|
| AME | 15 | MME | 15 |
|-----|----|-----|----|

Lucinda, a boszorkány

| | | | |
|--------|----|-------------|-----|
| Jellem | | Káosz-halál | |
| Faj | | Ember | |
| Kaszt | | Boszorkány | |
| Ép | 9 | Nyelvek | fok |
| Fp | 77 | Közös | 4 |
| Mp | 96 | | |
| ψp | - | SFÉ | 0 |

Harcértékek

| | | | | | |
|-----------|-----|----|-------|--------|----|
| Fegyver | T/K | Ké | Té/Cé | Vé/táv | Sp |
| Kígyó tőr | 2 | 45 | 39 | 88 | k6 |

Mágiaellenállás

| | | | |
|-----|---|-----|---|
| AME | 7 | MME | 7 |
|-----|---|-----|---|

Bandatagok

| | | | |
|--------|----|---------|-----|
| Jellem | | Káosz | |
| Faj | | Ember | |
| Kaszt | | Harcos | |
| Ép | 19 | Nyelvek | fok |
| Fp | 81 | Közös | 4 |
| Mp | - | | |
| ψp | - | SFÉ | 1 |

Harcértékek

| | | | | | |
|------------|-----|----|-------|--------|----|
| Fegyver | T/K | Ké | Té/Cé | Vé/táv | Sp |
| Furkós bot | 1 | 30 | 62 | 111 | k6 |

Mágiaellenállás

| | | | |
|-----|---|-----|---|
| AME | 1 | MME | 1 |
|-----|---|-----|---|

Grünn Alveen

| | |
|--------|-------|
| Jellem | Káosz |
| Faj | Ember |
| Kaszt | Bárd |

| | | | |
|----|----|---------|-----|
| Ép | 43 | Nyelvek | fok |
| Fp | 61 | Közös | 4 |
| Mp | 0 | | |
| ψp | - | SFÉ | 4 |

Harcértékek

| | | | | | |
|---------|-----|----|-------|--------|----|
| Fegyver | T/K | Ké | Té/Cé | Vé/táv | Sp |
| Ököl | 2 | 25 | 53 | 94 | k3 |

Mágiaellenállás

| | | | |
|-----|----|-----|----|
| AME | 40 | MME | 40 |
|-----|----|-----|----|

Körönként 10 Épt regenerálódik.

Dugron, a Rézőr

Raghatorduqe, a démon

| | |
|--------|-------|
| Jellem | Káosz |
| Faj | Démon |
| Kaszt | - |

| | | | |
|----|----|---------|-----|
| Ép | 42 | Nyelvek | fok |
| Fp | 88 | Közös | 4 |
| Mp | 70 | Démoni | 5 |
| ψp | 26 | SFÉ | 4 |

Harcértékek

| | | | | | |
|---------------|-----|----|-------|--------|------|
| Fegyver | T/K | Ké | Té/Cé | Vé/táv | Sp |
| Paták,harapás | 3 | 40 | 100 | 127 | k6+6 |

Mágiaellenállás

| | | | |
|-----|----|-----|----|
| AME | 60 | MME | 60 |
|-----|----|-----|----|

Manapontjaiból a varázslói mozaikmágia mentál és asztrál varázslatait alkalmazza.

| | |
|--------|--------------------|
| Jellem | Káosz |
| Faj | Ember |
| Kaszt | Bárd/tolvaj/harcos |

| | | | |
|----|----|---------|-----|
| Ép | 14 | Nyelvek | fok |
| Fp | 74 | Közös | 4 |
| Mp | 32 | | |
| ψp | 45 | | |

Harcértékek

| | | | | | |
|-------------------|-----|----|-------|--------|------|
| Fegyver | T/K | Ké | Té/Cé | Vé/táv | Sp |
| Másfél kezes kard | 1 | 31 | 73 | 121 | 2k10 |
| Tör | 2 | 39 | 84 | 134 | k6 |

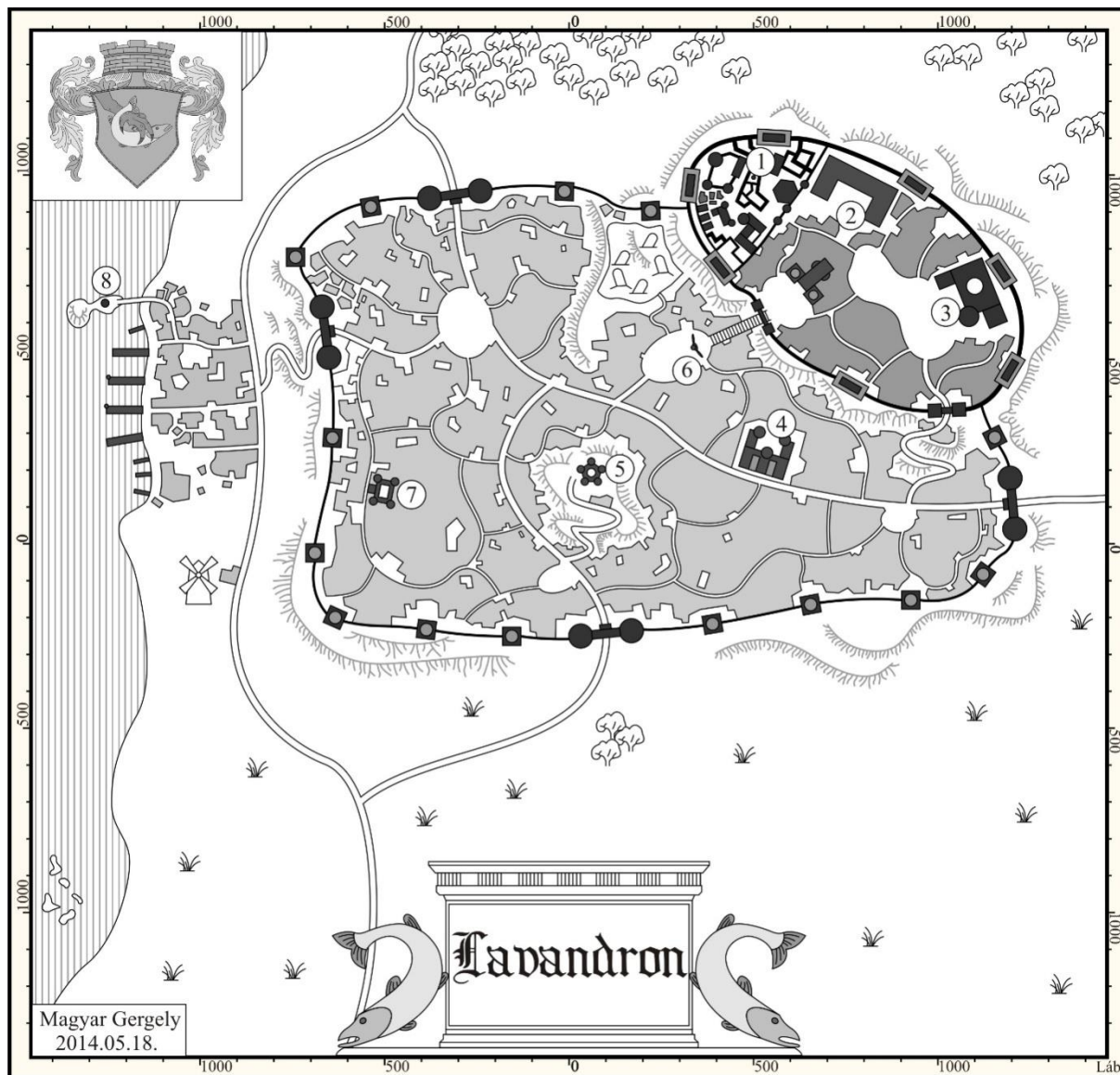
Mágiaellenállás

| | | | |
|-----|----|-----|----|
| AME | 15 | MME | 15 |
|-----|----|-----|----|

Ha tolvajként illik bele a partiba, akkor tört forgat, ha pedig harcosként, akkor másfél kezes kardot.

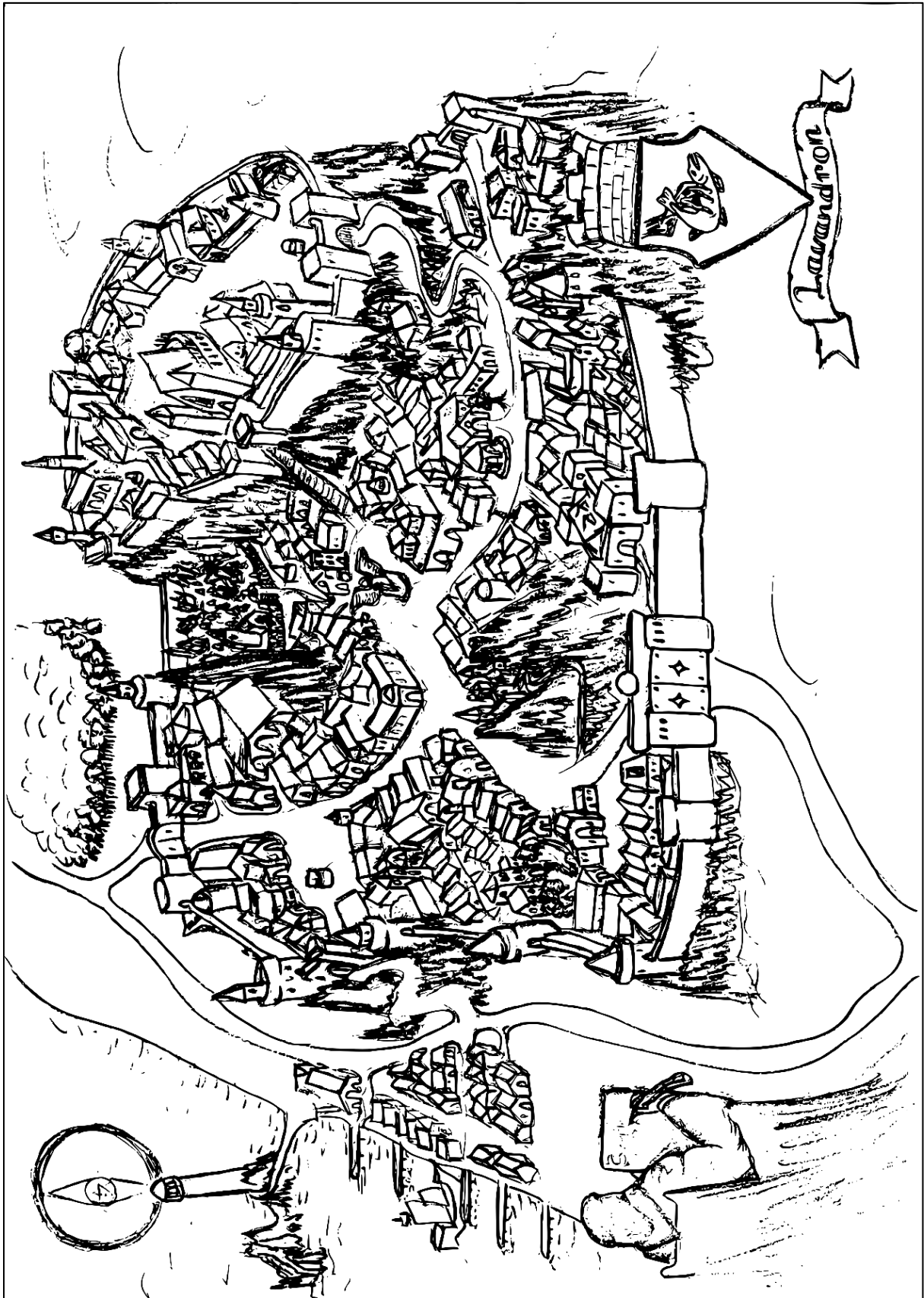
Térképek, Rajzok

Lavandron térképe



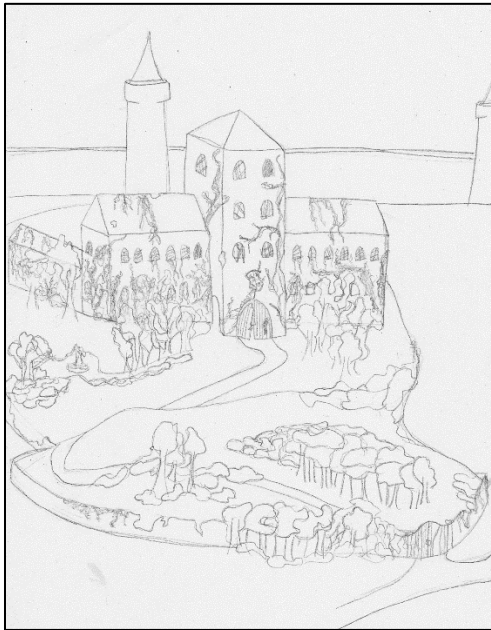
- | | |
|------------------------|-------------------------------|
| 1 - Belső vár | 5 - Kolostor |
| 2 - din Ferrien palota | 6 - Szobor |
| 3 - din Kelaver palota | 7 - Elhagyott palota (Alveen) |
| 4 - din Gorrón palota | 8 - Világítótorony |

Lavandron madártávlatból

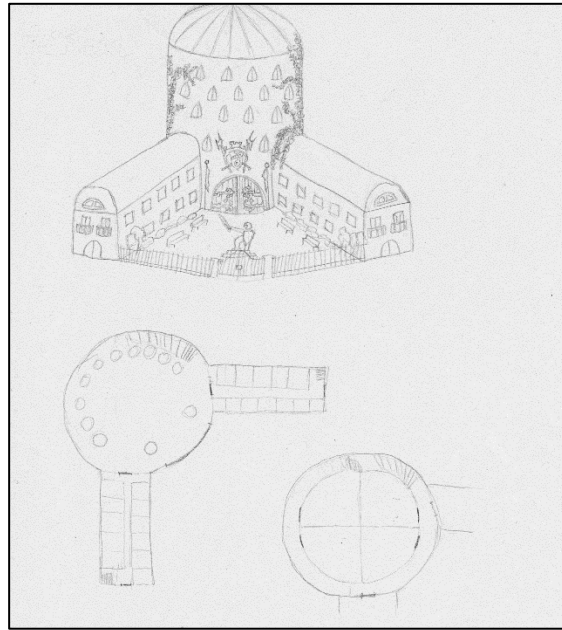


Nemesi házak rajzai

din Alveen



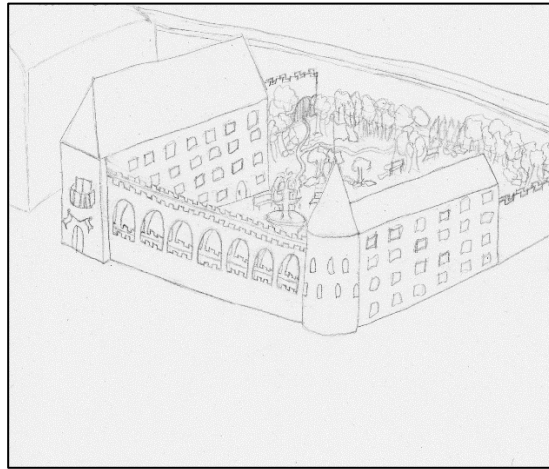
din Ferrien



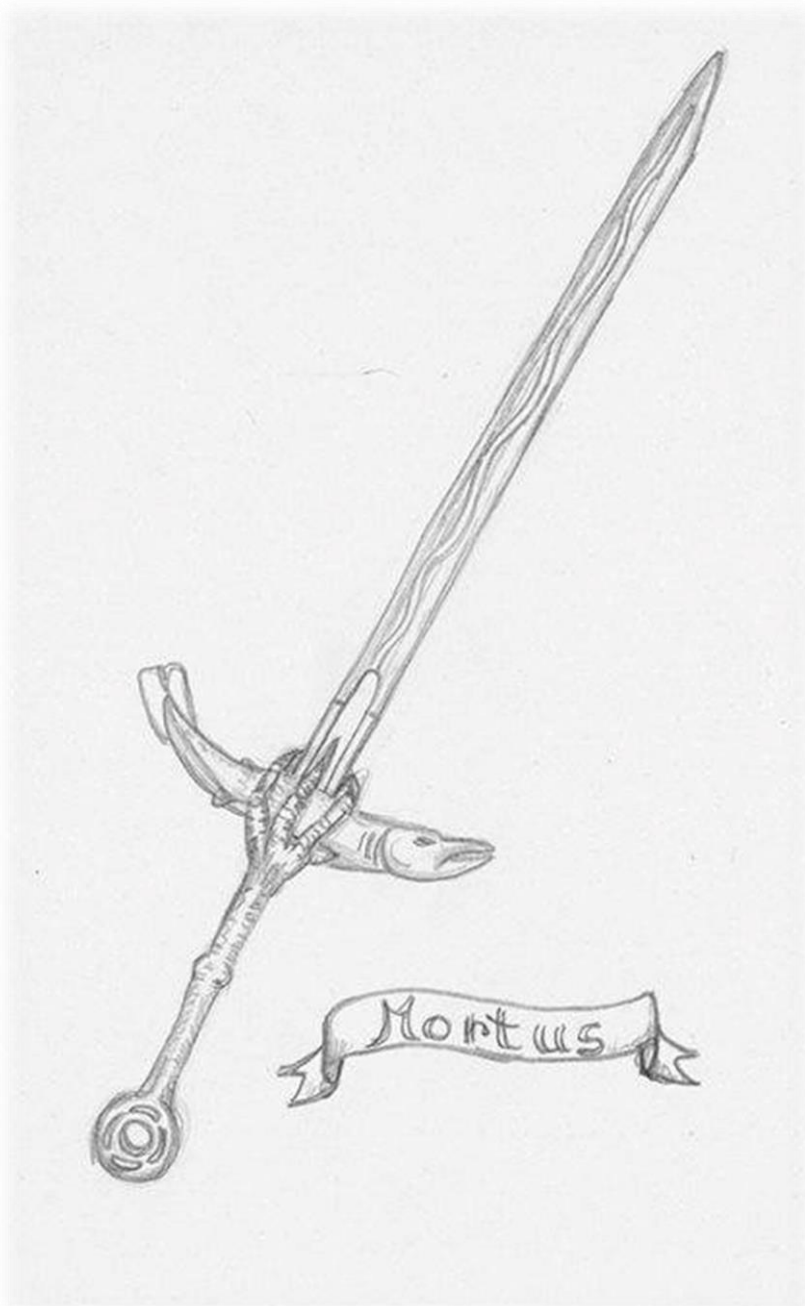
din Gorrón



din Kelaver



A kalandozó társ kardja, a Mortus:



A boszorkány rejtekén található írás

Alig telt el idő midőn visszatértem csodálatos borzalmakkal teli világomba, hol örök fekete tűz marcangolja rabszolgáink testét. Már is újabb megpróbáltatások elé kellett állítanom csúf fekete essenciám. **Sikertelen volt gyönyörtől csöpögő aljas tervem, mi arra irányult, hogy Arquazar herceg** öröknek látszó hatalmát megingathassam és magam lépjek helyére trónján. Az árulókat mifelénk nem a lelkük elveszejtésével büntetik, mint ahogyan más síkokat lakó pondró népségek, az igazán csekély kín. A végtelen tüzek honában bizony a test válik az örök manna martalékává. Ez lett hát velem is félelmet keltő testem alkotóira esett ahogyan a fortyogó energia hosszan szabdalta. Kínzóim, hogy még inkább a megalázottság sötét mezeire üzzenek egy új testet választottak mely csupán karikatúrája hajdani fényességem mivoltomnak. **Egy korcs pegazus képébe lettem immár kényszerítve, mi leginkább taszító a mi fajtánk számára.** Azonban kik ezt művelték velem, még ezzel sem elégedtek meg és lelték elég örömeiket. **Rablánkra vertek, hogy idegen síkok idehurcolt rabszolgái** közt töltssem a soron következő évezredek. A láncok viszont újabb tüzet ébresztettek bennem. Immáron nem volt céлом bárki helyét átvenni kényes hierarchiánkban, csupán a megváltást kezdtem keresni. Minden erőmet összehordva **sikerült letörnöm láncaim vaskos szorítását, és menekülni kezdtem síkokon és világokon keresztül. S bár láncaimmal együtt foszladozó szárnyaim is hátramaradtak, ez sem tudott rávenni,** hogy tekintetem magam mögé vessem. Bár tudtam hogy Arquazar haragja sosem csitul, és kereséssel sem hagy föl, míg más nem köti le figyelmét. Mégis tudtam ha kellő fondorlat búvik bennem, talán oly soká tűnök el szeme elől hogy végül ráun eredménytelen üldözésemmre. **Visszatértem hát az anyagi világ határára, mely vesztémet okozta, s lám most rejtekhelyem kulcsát leltem benne** meg. Üldözőim megtévesztésére oly cselet eszeltem ki, mely még azokat az agyaras kopókat is tévútra vezetheti. Ráleltem egy helyre, hol sok rövidlétű pondró kúszik mászik egymás hátán, és vastag kőkerítéssel vonják körbe maguk. Az itteni lények világa számomra taszító és idegen, gondolkodásukat is csak hosszú tanulmányozás után voltam képes előre kiszámítani. Végül találtam egy társulást melyet ők a család névvel illetnek, ki céljaimhoz elegendő hatalommal bírt e jelentéktelen társadalomban. **Erőm szeleteiért cserébe örökké biztosítják majd nekem a megfelelő testeket, melyek elfedik dicső lényegem.** Férgék testébe kényszerülök, hogy megtévesszem vadászebek hadát, kik orrukat leszegve kutatnak utánam. **Paktumot kötöttem így már köttem és kötöttük,** kitudja mért, de rajongnak érte hogy **rövid s jelentéktelen életüket egy csöppnyivel hosszabbá tegyem.** Még arról is sikerült gondoskodnom, hogy mikor ezen hanyatló rovar testek kezdik megadni magukat én magam csodálatosságának, új testhez juthatok így álcám tökéletes maradhat. Azonban ezen lények is szabtak nekem feltételt, s bár fontosságukat fel nem foghatom, szégyenteljesen de ezeket is elfogadtam. Mikor **közeleg a hanyatlás ideje, tudtukra adom, s kik ezután elsők születnek rövid kis életükbe, belőlük lésszen majd újabb lakhelyem.** S hogy versengni tudjanak hatalmam forrásáért, **kinek vére keveredik azéval kibem benne lakozom, s ez utóbbi lelkét kileheli, azé lesz csodás erőm** immár. Ha jól számítottam magam kellő ideig úzhetem e kisdéd játékot, és még szórakozásomra is szolgál. De csak egyszer merjenek életemre törni úgy **hogy vér nem éri a testet, azonnal áttöröm béklyóim,** s a kárhozatba tiprom őket hitvány kőrákásukkal egyetemben.

Alább, az írás megtalálható példánya van, aminek egy részét már le tudta fordítani a boszorkány. Azonban a teljes szöveget, csak akkor kaphatják meg, ha valamelyiküknek van démonológia képzettsége, vagy keresnek valakit, aki rendelkezik vele.

ர் பயங்கரத்தை எனக்கு முழு அற்புதமான உலக திரும்பிய

போது சிறிது நேரம் கடந்து அங்கு கருப்பு அடிமைகள் உடல்

*Sikertelen volt gyönyörtől csöpögő aljas tervem,
mí arra irányult, hogy Arqauzar herceg*

நச்சரித்துக்கொண்டிருக்கிறது நித்திய தீ . ஏற்கனவே மேலும்

சிரமங்களை அசிங்கமான கருப்பு சாரங்கள் நிறுத்த வேண்டும் .

*Egy korcs pegazus képébe lettem immár kényszerítve, mí leginkább taszító a mí fajtánk számára
Rabláncra vertek, hogy idegen síkok idehurcolt rabszolgái közt*

கொடிய திட்டத்தை சொட்டாக தோல்வி மகிழ்ச்சி , நாம் நான்

சிம்மாசனத்தில் என்னை வைக்க வேண்டும் நித்திய சக்தி மற்றும்

தேடும் பிரின்ஸ் முயன்றார். மற்ற விமானங்கள் புழு வாழும்

*sikerült letörnöm láncaim vaskos szorítását, és menekülni kezdtem síkokon és világokon keresztül. S
bár láncaimmal együtt foszladozó szárnyaim is hátramaradtak, ez sem tudott rávenni*

வேண்டாம் , வலி மிகவும் குறைவாக இருக்கிறது . வீடுகளில்

முடிவற்ற தீ ; நிச்சயமாக உடல் மன்னா நித்திய இரையை

*Visszatértem hát az anyagi világ határára, mely vesztemet okozta, s lám most rejtekhelyem kulcsát
lettem benne*

ஆகிறது . என் உடல் துண்டு துண்டாக வெட்டி நீண்ட

கொதித்துக்கொண்டிருந்த சக்தி படைப்பாளிகள் விழுந்து அது

*Erőm szeleteiért cserébe örökké biztosítják majd nekem a megfelelő testeket, melyek
elfedik dicső lényegem*

என்னை மிகவும் அச்சுறுத்தலான மாறிவிட்டது . சித்திரவதை

Paktumot kötöttem így már köztem és közöttük

rövid s jelentéktelen életüket

egy csöppnyíval hosszabbá tegyem

மேலும் என் முன்னாள் பிரகாசமான இருந்தது என்ன தான்

közeleg a hanyatlás ideje, tudtukra adom, s

kinek vére

kik ezután első nek születnek rövid kis

keveredik azével kibem benne lakozom, s ez utóbbi

életükbe, belőlük leszzen majd újabb lakhelyem

lelkét kilehelí, azé lesz csodás erőm

மோசம் சித்திரம் என்று ஒரு புதிய தேர்ந்தெடுக்கப்பட்ட உடல்

மக்கள் இருக்கும் நாம் ஆத்மா தவறியவர்கள், தண்டிக்க

hogy vér nem éri a testet, azonnal áttöröm béklyóim