

„Por és Arany”

A XII. Hősök Napja Szerepjátékos Találkozó kalandmodulja

M.A.G.U.S. Versenymodul 5-8 TSZ Karakterek számára

Írta: Malustyik István (Shima)

Helyszín: Az ediomadi hegység lába, Krisel városa

Időpont: P.sz. 3718, Arel quartja, Zivatar havának 13. napja



Kedves Kalandmester! Örülök, hogy kezekben fogod első kalandmodulomat, mely a XII. Hősök Napja szerepjátéktáborra íródott. Remélem méltó lesz a rendezvényhez, és emlékezetes pillanatokot fogunk együtt átélni. Természetesen a kaland nem készülhetett volna el a Hősök Napja szervezőbrigádja nélkül, akik rettentő sok tanácscsal és segítséggel láttak el. A modul nem egy pontján visszaköszön az ő szellemi termékük (amit én szemrebbenés nélkül lenyúltam).

Szeretnék köszönetet mondani Shalafinak, Luciusnak, hogy addig kalapálták a fejem, illetve a modult, míg a kaland el nem nyerte mostani formáját. Külön köszönet Amundnak, aki emberfeletti türelemmel tűrte hülye kérdéseimet, hasznos tanácsokkal látott el, és felhívta a korábbi verziók hibáira a figyelmet. Hálás vagyok Tantinak, aki próbált mindig a M.A.G.U.S. világában tartani.

Mindenkinek jó szórakozást kívánok!

Ez történt a világban (P.sz. 3718):

1. az esztendő elején Yllinorban tűnt fel a Százhalál néven elhíresült aquir ereklye és ameddig a kalandozók meg nem állították (állítólag shadoni segítséggel) rengeteg áldozatot szedett tombolása a hordozóján keresztül.
2. a Vinisila-síkságon egy legendás kastély elevenedett meg/tűnt fel (aszerint melyik bárd énekli) és aqirok egymás közötti csatározásairól suttognak ennek kapcsán Ediomad közelsége miatt
3. Corma-dina partjainál egy aquir élő-hajóval megtámogatott élőhalott kalóz tért vissza (állítólag) ameddig az Új-Godon haditengerészete egy összetett tengeri hadicsellel elejét nem vette fosztogató hadjáratának (bár egyesek szerint még így is egy hajszálon múltott ... és az is egy kalandozóhajszál volt).
4. A Vinisila közepén, a Tuth-Lagor üllőjének nevezett területen egy rég eltűnt gonosz követői tűntek fel, hogy ősi erőket csapolhassanak meg. Hatalmak érdekei ütköztek, de kalandozók pontot tettek az események végére. Önszántukból?

A történet helyszínének Ediomad „idilli” lankáit és bérceit választottuk, így álljon itt egy kis helyzetjelentés, milyennek is képzeltem el ezt a legendákkal és rémtörténetekkel átszótt tájat.

„Hogy mi az ott a távolban? Ne is törődjenek vele! Ediomadban megszokott, hogy a tűz kénkövet köpködve tör elő a bércek mögött. Legalább meleg van nálunk! Nem panaszkodni, hanem kalandozni jöttünk ide nem? No, de látok én itt új arcokat is. Kell az utánpótlás, annyi szent. A kedvükért bemutatkozok: Dolgán a nevem, Bór fia és én leszek az útitársuk, valamint túlélésük kulcsa ezen a szívmengető tájon. Még Ezüstcsákány Graimmel érkeztem ide, ha ez így mond valamit. Látom erőst tekintgetnek a hátam mögé, méreteimből adódóan ez nem jelent maguknak gondot. Igen, arra keletre a méltán hírhedt ediomadi hegység látszik, rengeteg dicső lélek vesztőhelye. Ne aggódjanak, eljutunk majd oda is, csak egy kicsit biztonságosabb úton. Bármennyire is csalogató a hegység előtt elterülő hófehér erdő, én nem javasolnám, hogy ott akár egyszer is álomra hunyják a szemüket. Kevesen is lelik meg az utat a hegyekbe onnan. Szeretném felhívni a gyengébbek figyelmét, hogy nem minden hó, ami fehér, szóval a tájat foltokban szabdaló hamut kérem kerüljük. Sok féreglénynek ad otthont, amik nem restellnek felmászni a nemesebb nyílásokon. Maradjanak majd szorosan a nyomomban, mert az idők során hasadékok keletkeztek a földben, ahova, ha beleesnek, ott csak a dicstelen halálukat lelik. Nem egyszer szürkére száradt növények gyökerei fogják akadályozni lépéseinket. Tessék odafigyelni, mert az orra esés kínos, és nem kalandozóhoz méltó. Nyilván mindenkinek feltűnt, hogy az itteni khhm politikai helyzet kicsit zűrzavaros. Megannyi törzs és csoportosulás rejtezik a lankák között, az Ezüst-erdőtől egészen a Sárkánytaréjig. Velük seftelni, kapcsolatba lépni nem tanácsos, mert amióta a mélység népe a felszínt tapossa, azóta kissé bizalmatlanok az idegenekkel. Ahogy eddig tapasztalták, egy kisebb háború kellős közepébe cseppentek, ami már zajlik csaknem egy évtizede. Az egész a nyamvadt zászlóháborúval kezdődött. Amíg a Főhierarcha és a tábornokai tekintetüket egy pillanatra a külvilágra fordították, bumm!!! Jött az Ember, aki úrrá lett az itt uralkodó káoszon, egy csokorba szedte a jobb sorsra érdemes emberek nagy részét, meg még pár „olyat” is, tudják miről beszélek, és nyíltan szembefordult a mélység királyával. Van tőke ugye? Hogy tudta ezt megcsinálni? Ediomad tárnái, csarnokai, nagyon sok ereklyét aranyat, rejtenek, ő mégis a legnagyobb kincset ajánlotta ezeknek az embereknek. A biztonságot. Így a pipacsos zászló alatt megannyi ember, s nem ember egyesült, hogy együttműködve túléljenek ezen a helyen. Szép történet igaz? Nade a mélység urának nem igazán tetszett, hogy a zászlóháború alatt a nagy törpe vezér, Ezüstcsákány Graim az Ember segítségével jutott le a csarnokokba, továbbá az sem, hogy a háború után jelentősen megszáporodtak a mélység



kincseit kutató kalandozók, így válaszlépésre szánta el magát. Felkérte egyik hadurát, kinek a nevét kimondani sem tudom, hogy tegyen rendet a felszínen. Nos ennek a rendrakásnak a szem és fültanúi lehetek az elmúlt napokban, mi meg már lassan egy évtizede. Hogy kik azok a mi? Hát az egyetlen biztonságos város, Krisel lakói, ezen az Tyrranó-verte tájon. Hatalmas szerencsésükre azért vagyok most itt, hogy oda vigyem magukat, természetesen egy bizonyos összegért... No de a piszkos anyagiakat hagyjuk, a munkám minősége garantált, mivel a hullák ritkán fizetnek jól. Induljunk el, mert a felszín megannyi villongásnak ad otthont, és hosszú sétánk során ajánlok majd egy kerülőutat is.”

Régi cimborám Dolgán jól írta le a helyzetet. Történetünk Krisel városában és környékén, illetve az oda vezető úton fog játszódni.

Első lépések, Őszi levelek:

A karakterek egyre közelebb merészkednek Ediomad lankáihoz. Az, hogy az útjuk miért visz arra ki tudja. Híreket kaphattak a környékről, hogy létezik ez a város, hogy mennyi kincset és titkot rejthet a mélység, rengeteg kalandozócsapat lelt ott biztonságra. Egy igazi kalandozó lelkületű csapatnak ez maga a menyország. A korábbi kalandoknak köszönhetően több csapatnak egyéb oka is van a környéken tartózkodni. De tudjuk, hogy ez a környék nem a biztonságáról híres. Ezért már pár napja velük tart, a hangulatkeltőből már ismert törpe, Dolgán. A kopasz, szakáll nélküli idős törpe, már évek óta járja a vidéket. Jó pénzért bárkit átkísér a veszedelmeken, és a második hangulatkeltőben említett információkkal rendelkezik a JK-k számára. Tovább szívesen megosztja velük, mily gyönyörűségek várják a kalandozókat Krisel városában. (Krisel tömör leírása) Lássuk, merre vezet útjuk:

A nap már lassan lebukik a horizont mögött mire a hófehér erdő hatalmas megkövült fái közé érnek. Dolgán gondterhelten néz körül, és felajánlja a játékosoknak, hogy mivel nemsokára besötétedik, keressenek búvóhelyet. Tud is nem messze egy valaha lakott települést, hátaikat nekivethetik csonka falaiknak és megnyugvást találhatnak.

A környéken hatalmas megkövült fák az utolsó mementói a hajdan volt erdőségnek, illetve az erdő fái között, valamint felett tomboló mágikus háborúságoknak. A fák törzsei akár több tucat láb vastagok, így a kései ködben sokszor nem látják a másik felét. A fák legtöbbször már kidőlt, kivágták, vagy csak csonkokban található meg. A megkövült erdőség talaján pedig őszhöz mérten sárgás-barnás-vöröses színekben lehullott levelek megkövült, rideg maradványai találhatóak. A kezdő helyszín egy rég elhagyott leromlott település eleje, ahol a falak és a fák mögül vörös szemű durva arcúkkal rendelkező hátborzongató hangokat hallató társaság támad rájuk. A támadók kihasználták a köd nyújtotta előnyt. A portyázó csapat annyi főt számlál ahány játékos karakter van, illetve van velük satnyább alak, aki méterekkel lemaradva mögüjük közeledik.

A rájuk támadó szolga aqirok életerővel össze vannak kötve, ezért az őket érő sebzés is megoszlik közöttük bővebben: „Renitensek” értékeit, leírását lásd. njk-k fejezet. Ezt a harcot jegyezd meg miként zajlik, hiszen ez Morgena egy jóslata, és később mikor valóban szembe kerülnek velük, akkor sok segítséget fog jelenteni ellenük.

Mikor súlyosan megsérülnek (kb. 20%) akkor egy idős ember egy zöldes fényű fáklyával a kezében megérkezik és a lángok hatására „Renitensek” alakjai kifakulnak a valóságból. Az idős ember, akin ekkor látják, hogy félelf, érdeklődve tekint rájuk majd összeráncolt szemöldökkel kezdi el fürkészni a helyet, ahol előbb még a szörnyetegek álltak.

A harcot követően, ahogy felszáll a köd, régi épületek nyomait láthatják egy szurdok elején. Némely épület olyan jó állapotban van, hogy akár lakhatónak is nevezhető első ránézésre, és lakják is. A falakon régi idők jelképei találhatóak, a szemfülesek és a hozzáértők kiszúrhatják Morgena jeleit, sőt azt is, hogy néhány jel frissebb, mint a többi. Mikor beljebb mennek a szurdokban láthatják, hogy egyes épületeknek a gondját viselik. Az egyik ilyen épületből vékony füstcsík szállingózik felfele, ha jobb az orra valakinek akkor készülő étel illatát hozhatja a lágyszellő a játékosok irányába. Kisérőjük ruhája felett egy sebtében felvett láncinggel, egyik kezében a fáklya másikkal pedig egy súlyos két kézzel fogható fejszével vezeti őket. Látszik rajta, hogy már megette kenyere javát, de a fegyvert biztos kézzel fogja. Megkérdi a játékosoktól, hogy milyen szándékkal érkeztek a völgybe, és ha semmi ellenséges

akkor kissé torz mosolyával csak rátámaszkodik a fegyverére és úgy köszönti vendégeit. Be is invitálja a játékosokat az otthonául szolgáló épületbe. Valami fűszeres ragu fő a tűzhelyen, az asztalon pedig egy gőzölgő cipó. Az épület pedig tele van relikviákkal és emlékekkel. Hétköznapi tárgyak és fegyverek egyaránt díszítik a falakat. Az épület egy alapvetően 3 hajós nagyobb épület, aminek az egyik hajója már beomlott, de a romeltakarítás – még ha lassú is – folyamatos. Pap kasztúak érezhetik, hogy egy másik isten templomába léptek – A teljes épület Morgenának van szentelve. A jobb oldali hajót pedig függönyök zárják el, de nyugodtan bemehetnek, bent a négy sarokban olaj lángol közepűt pedig a lehullott levelek cserepeiből és nemesfém-ből készített oltár található. A kései órára való tekintettel szívesen vendégül látja a karaktereket, sőt meg is kínálja őket vacsorával és örömmel hallgatja a történeteiket. A sérüléseiket pedig segít ellátni, úgy fest ért a sebgyógyításhoz.

Az idős harcos Ata Matai néven mutatkozik be. Elmondja, hogy itt él remeteként, valaha lovag

volt, néha csereberél az erre utazókkal és elmondja, hogy a szurdok túlfelén még kb. fél napi járóföldre már található egy várost, ahol kipihenhetik az út fáradalmait és ott teljesen biztonságban lehetnek. Rengeteg kalandozó leli meg számítását azon a helyen, bár mostanában ahogy ő hallotta, kicsit rossz a közhangulat. Mostanában egyre több gyermek tűnik el a városból. Talán van valami köze annak az Alabástrom úrnőnek az egészhez, akit az ember a kegyeibe fogadott...



Másnap kipihenve indulhatnak útnak a kalandozók. Nehéz terep vár rájuk. A megkövesedett fák gyökerei keresztül-kasul szelik az útként szolgáló 20 láb széles szurdokot. Valaha patak csordogálhatott erre, de mára már semmi nyoma sincs az életnek. A fejük fölé magasadó hatalmas hamuszürke fák cserép keménységű levelein aranyszínnel tör át a keleti nap fénye, szürreális képet festve a kalandozóknak. A szurdokba csak néha-néha tör be egy-egy fuvallat, mely fölkavarja a fákra és a földre lehullott hamut. A szurdokban felvezető út komorságát és némaságát csak a kalandozók törik meg. A kalandozók a szurdokban barangolva megtalálhatják egy sorstársuk meglehetősen jól konzerválódott holttestét. Valószínűleg egy krad pap lehetett, ki halálát lelte ezen az istenek által elhagyott tájon. Hogy mit tesznek vele, csak rajtuk áll, ám holmijában értékes kincsekre bukkanhatnak. (az njk-knál részletezve lesz a felszerelése, de a legfontosabb, hogy megtalálhatják nála a modulban fellelhető Krisel helyszínleírását).

A biztonság ábrándja, Krisel városa

A szurdokban tovább haladva 5-6 óra múlva felérnek a dombság tetejére. Egy hatalmas, kopár, sziklás fennsík terül el előttük. A távolba tekintve látszik, hogy az ediomadi hegység bércei óvóan fonják körbe ezt a tíz-tizenkét négyzetmérföldnyi sík terepet, valamint nem messze velük szembe, feltűnik egy város egekbe törő falainak és tornyainak vonalai. A majd ember magasságú sziklák közötti negyedórás barangolás után érhetik el a várost.



A város húsz láb magas sűrű falai és vaskos, zömök bástyái a kyr építészet hagyományait

méltatják. A roppant kapuház tetejére számos szörnyeteg feje van kitéve (többnyire szolga aquiróké) elrettentésül. Mindenhol büszkén ki van téve a város, és egyben a város urának címere, a sárkánykoponyából nyíló pipacsvirág. Már messziről megüti a kalandozók fülét a hatalmas zshivaj, mely csak a legnagyobb városok piactereihöz fogható. Ahogy bebocsájtás nyerne, és átérnek a kapuházon, a zsúfolásig telt, macskaköves, három szekér széles főutcára érnek...

Krisel leírása, eredete:

Kedves Kalandmester, ahhoz, hogy megismerd Krisel városát, engedd meg, hogy fölcsapjam neked Antoa Stevicius, Krad egy kutató papja által írt jegyzet erre vonatkozó részét!

„A hatalmas kőfalakkal körülvett szakadék, mely a város szívét képezi, négy mérföld hosszan két mérföld szélesen és majd háromszáz lábas mélységig lenyúlva fekszik. Eredete az itt élők között is vitatott, mint ahogy a szakadék felett húzódó, egymást keresztező két híd, és ezen hidak keresztezésére felépült főter és katedrális is. A legtöbben úgy vélik, hogy az ősi háborúk során, egy hatalmas erejű varázslat, egy eget rengető „kiáltás” szakította ki a föld testéből a most ismert szakadékot, s szórta szét szikláit a fensíkon. Valóban, a szakadék „csepp” alakja, és meredek, ám fokozatos mélyülése erre enged következtetni. Értő szemlélők azt is megállapíthatják, hogy a képződmény falán, és a fensík szikláin, hasonló fekete olvadásnyomok vannak. A szakadék felett átívelő, a fensík szintjén húzódó majd százhusz láb széles hidak, a főter és a fekete katedrális (melyet a helyiek a vágyak templomának hívnak), keletkezése már egy közelebbi időpontra tehető. Valószínűleg inhumán kultúra hagyatékai lehetnek. Illesztés nélküli építészetével azt a hatást kelti, mintha egyetlen fekete sziklából vésték volna ki. A főteret tartó, egymást keresztező két híd, és pillérei, melyek a hasadék falán támaszkodnak, koromfekete kövezetükkel szintén túlvilági hangulatot kölcsönöznek a város központjának. Páran úgy gondolják, hogy a kiriseli lakosok által csak „renitensek” -ként emlegetett Panzsela törzs szolga aquirjainak tulajdonítható a katedrális, a hidak, illetve a főter megalkotása, ám az Ember által kiűzött barbáris törzs, nem állhatott ilyen szinten, ők csak birtokba vehették ezt a helyet. Vitathatatlan azonban, hogy a szakadék falába vésett házak és barlangok, valamint az ezeket a házakat összekötő szintén körkörös, a sziklába kialakított utak az ő kezüket dicsérik. Ezeket az utakat, illetve házakat Krisel népe a mai napig is szívesen használja. Az alsóbb szinteken majd féltucatnyi barlang nyílik a mélységbe, ezek közül négy fel is van térképezve. Ezeket a járatokat az Ember elit katonái őrzik és csak a küldetésükre induló kalandozók léphetnek be. A főter alapjául szolgáló hatalmas, mintegy ötven láb magasságú, lefelé keskenyedő sziklatömb a természet törvényeit meghazudtolva függ

az alátámasztásként szolgáló karcsú hidakon. A látottak alapján, ezt a kaptár szerűre kivésett üreges sziklamonstrumot választották az Emberrel szövetséges ősi fajok lakhelyükül. Valószínűsíthető, hogy a kaptár és a katedrális között van közvetlen átjárási lehetőség. A hasadék legmélyén, a „kaptár” alatt majd kétszázötven lábbal pedig ott nyugszik Krisel legszebb ékköve. A szakadék falából előtörő földmélyi patakok, egy égszínkék, csillogó vízü tóban egyesülnek. Maga a külváros, mely a hasadék körül helyezkedik el, nem túl említésre méltó. Rengeteg kalandozó lelhet magának ezen épületek között kocsmákat, kovácsműhelyeket, valamint a városőrség lakóövezete is itt található. Akár csak a falak, az itt elterülő épületek is a kyr építészet jegyeit mutatják. A különlegességük csupán abban rejlik, hogy ezek a többnyire kétszintes kőházak, a fallal együtt körülbelül egy évtized alatt épültek fel. Figyelemre méltó teljesítmény az itt élőkötől. Tekintetünket egy pillanatra fordítsuk vissza a fekete hidakra. A helyiek elmondása szerint pár esztendeje kezdődött el a hidak beépítése is. Kisebb sorházakat húztak fel, az ide költöző, többnyire a föld mélyének ereklyéivel és talizmánokkal kereskedő kufárok családjainak.

Ha már a kufárokat említettem, érdemes szót ejteni az itt élő népesség különös összetételéről. Itt tartózkodásom röpke napjai alatt megállapítottam, hogy a Kriselt lakó csoportok diverzitása párjukat ritkítja, csak Erionéhoz hasonlíthatom. Ez betudható annak, hogy az Ember sok népcsoportot, ami a Vinisilán összefogásra hajlandó volt vele és egymással, azt ebbe a városba költöztette, illetve az is közrejátszik, hogy az itt élők egy nagy hányadát teszik ki az évek során ideérkező és letelepedő kalandozók. Megtalálhatók itt emberek, törpék, elfek, goblinok és egyéb crantai utódnépek képviselői is, továbbá nyílt titokként kezelendő, hogy az Ember bátorkodott maga köré gyűjteni nem egy ősi faj képviselőjét, s leszármazottjait. Szerencsére ezek a lények a köznéppel nem igazán, vagy csak nagyon különleges körülmények között érintkeznek. Részemről hátborzongató volt járni a város zsúfolásig telt utcáit úgy, hogy tudtam, ezek a szentségtelen hatalommal megáldott vagy megátkozott lények köztünk járnak. Az Örök Bölcs kegyelméből nem került sor a velük való találkozásra, ezt a „szerencsét” meghagyom az erre specializált hittársaimnak. Ezen csoportok társadalmi rétegződése is egészen különleges. A kalandozók kitüntetett szerepet és helyet töltenek be a város életében. A szó klasszikus értelmében vett nemesség itt nem lelhető fel. A városban szinte nincs magántulajdon, ami az ingatlanokat illeti. Mind az ember tulajdonában áll, ezeket csak bérelni lehet vagy pénzért, vagy szolgálatért. A több kalandot megélt, híresebb kalandozók természetesen a város legszebb házaiban élhetnek. A közigazgatással járó papírmunkákat az Első Árvák Rendjének szerzetesei látják el. A hitélettel kapcsolatban megdöbbenve

tapasztaltam, hogy sem a pyaroni panteonnak, sem más isteni entitásnak sem emeltek templomokat. Ennek oka az lehet, hogy az ember kifejezetten tiltja ezt, mondván a vallások megosztják az embereket, és egy ilyen helyen, nem fog előnyben részesíteni egyetlen hitet sem, csak az önmagunkba vetettet. Persze otthonában bárki fohászkodhat saját istenéhez. A viszonylagos rend fenntartásáért az Ember elitkatonái, illetve azok a kalandozók felelnek, akik nem vágnak többre annál, hogy letöltött szolgálatuk után a Vágyak Templomának édes mámorában fürdőzzenek. Az Ember különleges katonáinak erődítménye a külső városrész nyugati részén, a kapuház mellett terül el. A vaskos, erős négytornyú épületből, közvetlen átjárás van a városfal gyilokjáróira. Kell is a védelem, vagy legalább a biztonság illúziója”

Természetesen Stevicus atya elkészítette a város felskiccelt alaprajzát, illetve metszeti képét is. Szolgáljanak ezek jól titeket, ne legyen hiábavaló az idős pap áldozata!

Fontos, hogy amikor belépnek a városba, érezzék a hatalmas tömeget. Rengeteg kalandozó csapat mászkál már a külvárosban is. A levegőt betölti az emberek beszélgetése, és az egymást túlkiabálni próbáló kofák hangja. Nyugodtan döbbenjenek rá, hogy milyen faji és nemzeti diverzitás van. Goblinokkal, elfekkel, törpékkel, orkokkal, sőt pár amunddal is találkozhatnak. Ahogy a tömegem keresztül haladnak, nem igazán tudnak túl sok részletet kiragadni, ám pár furcsa alakon megakadhat a szemük, akiknek kitines bőre, csápjai, vagy akár csáprágói is elütnek az utca így is vegyes képétől. Meglepő módon a többi hétköznapiabb faj tagjai nem kerülnek el őket, nem idegenkednek tőlük.

(Ne mondd ki, hogy miről is van szó, csak egy-egy mellettük elsuhanó furcsa alakként legyenek jelen, melyek csak egy pillanatra tűnnek fel nekik a tömegben. A városban a kaland során bármerre járnak, előfordulhatnak ilyen röpké találkozások, és lesz rá lehetőség, hogy akár testközelből is találkozzanak párral az alkonyfűrdőben)

Körülbelül négy-ötszáz méter séta után érhetik el a szakadék szélét, és az az fölött átívelő hidakat. A főtéren hatalmas csődület van. Ha a hőseink közelebb mennek és átverekszik magukat a tömegem láthatják, hogy majd egy tucat kalandozó van felsorakozva a tér közepén emelt pódiumon. A pódium szélén lábát a levegőben lóbálva egy vékony fiatal férfi, az Ember ül. Látszólag nagyon közvetlen mindenkivel, a tömegem mosolyogva futtatja végig tekintetét. Több embernek biccentve köszön is. A felsorakozó kalandozók szedett-vetettek ugyan, de mindegyikük mellkasán ott díszleg egy pipacsvirágot ábrázoló kitűző. Egy darócruhát viselő szerzetes szertartásosan búcsúztatja őket, kívánva sok sikert a tárnák sötétjében rejtő iszonyatok ellen. Ezután az Ember feláll, és búcsúzásképp egyesével keblére öleli a

kalandozókat. A szertartás után a kalandorok tapsvihar közepette indulnak át az egyik hídon, majd a sziklába vájt utakon a szakadék mélye felé veszik az irányt. A kalandozók köré épülő kultusz a város dobogó szíve, ez tartja mozgásban ezt a furcsa, sokszínű gépezetet. Kitüntetett pozícióban vannak a város többi tagjához viszonyítva. Nagyon sokan hősként tisztelik őket, a legnagyobbakról még szobrokat is állítottak a főtéren. Gyakran emlegetik legvelősebb egysorosaikat, bölcs szavaik szájról szájra terjednek.

A fonal felvétele:

Alapvetően két alternatíváját nyújtjuk a kaland elkezdéséhez. Válaszd ki, hogy neked melyik a szimpatikusabb, illetve, hogy melyik illik jobban a csapathoz. Az egyik kezdés inkább kalandozó szemléletű, míg a másik inkább a kalandozók, vagy a játékosok érzelmi oldaláról közelíti meg a modult. Fontos, hogy mindkettő alapvetően ugyanoda vezet. Természetesen rád bízom, mikor dobod be a két alternatívát. Ez az idő függvénye. Az Ember, vagy Csenkesz, megkeresheti őket az után is, miután kipihenték, vagy kimulatták magukat.

I.

Mikor szétszéled a tömeg, az Ember lassú kimért léptekkel odasétál a karakterekhez és könnyed társalgási hangnemben szólítja meg őket. Először köszönti őket a városban és afelől érdeklődik, hogy mi járatban erre, illetve, hogy mi képen telt az útjuk. Úgy fest ténylegesen érdekli a karakterek hogyléte és még invitálja is őket egy sétára amíg beszélgetnek. A bemutatkozást hanyagolja, de olyan könnyedséggel veszi fel társalgást a karakterekkel mintha a világ legtermészetesebb dolga lenne. Ha mindenáron erőltetik a nevet akkor az Emberként mutatkozik be. Szívesen mesél a városról, hogy mik vannak, a város változatosságát dicséri, úgy gondolja, hogy a legjobb fejlődési irány, ha minden kultúrából kivesszük a legjobbat és ezzel egy még jobb közös eredményt tudnak elérni. Segítik egymást a kalandozókkal, például ma is egy nagy szabású mentőakció indult a mélységben rekedt hősök kiszabadítására. Egy ház előtt áll meg a karakterekkel és egy kéréssel is fordul hozzájuk. Arra hivatkozik, hogy a karakterek még újak a városban, még nem köteleződtek el senki irányában és szeretné kihasználni ezt a fajta „tisztaságukat”, hogy egy kívülálló szemével tudják kezelni a dolgot. Elmondja, hogy a házban egy hányatatott sorsú család él, akiknek eltűnt a fiú gyermeke és ez a leányra is erős kihatással van. Persze mondhatják, hogy egy gyermek eltűnése miért érdekes. De azt mondja, hogy a városban nagyon fontosak a kalandozók, mondhatni a város egy fajta mozgatórugói és az apa valaha kalandozó volt, ezért mint veteránnak kijár a tisztelet. Természetesen nem marad hálátlan sem, elsősorban felajánlja a pipacsvirágos kitűzöt nekik is amivel minden egyéb próba és kitétel nélkül a város kalandozó polgárai lehetnek, ennek minden előjogával, persze aranyat is felajánl ha kell. Az Ember bekopog az ajtón, ami lassan kitarul. Az ajtó mögött egy meggyötört, harmincas éveiben járó, szőke hajú, csontsovány asszony áll, ki először Az Emberre, majd a mögötte álló kalandozókra néz. Megköszöni a város urának, hogy így odafigyel a kisemberek gondjaira, majd mosolyogva a felsorakozó kalandozókra néz.

Kalandozó polgárok: Bizonyos helyekre, bizonyos árukhoz csak ők férhetnek hozzá. Ezen felül a pipacsvirágos kitűző egyfajta mágikus nyomkövetőként is funkcionál, amin keresztül a bajba jutott kalandozót, jó áron persze meg tudják találni.

A kalandozók egyik esetben sem találhatják otthon az apát. (vagy iszik, vagy részegen fetreng valahol)

II.

Mikor szétszéled a tömeg, az emberkavalkádban egy piszkos arcú, szőke, tündöklő kék szemű, 9 éves forma kislány csapódik hozzájuk. Aranyszín haja csimbókokban lóg vállára, tündöklő kék szeméből félelem sugárzik, ám mégis odaszalad a kalandozókhoz és az egyikük kezébe pár nyálkás rézérme kíséretében egy izzadtságtól átázott tekeres pergament nyom. Ha a pergament kinyitják, egy gyermekrajz van rajta, amely egy szörnyeteget leszúró pálcikaharcost ábrázol. Ha a kalandozók értetlenül állnak a helyzet előtt Csenkesz remegő kézzel mutat rá a rajzon a kardos emberre, majd a kalandozókra. Semmilyen kérdésükre nem válaszol, teljes némaságba burkolózik, csak az arcán leguruló könnycseppek árulkodnak az ügy fontosságáról. A kislány nem vár sokáig, megragadja annak a kalandozónak az ujját, akinek a tekercest és a rezet odaadta és olyan erővel kezdi húzni az egyik irányba, amivel csak legyengült kis testéből kitelik. Ha a kalandozók vonakodnak akkor nagyon halk, elcsukló hangon csak annyit szól hozzájuk, hogy „Kérlek!”. Amennyiben követik a kislányt, az egészen otthonáig vezeti őket. Az apróság láthatóan repesve ront be az egyszintes kőépület ajtaján. Az ajtó mellett elhelyezkedő két ablakból gyertyalángok fénye szűrődik ki. Az ajtó mögött egy meggyötört, harmincas éveiben járó, szőke hajú, csontsovány asszony áll, ki először a lányra, majd a kislány feje fölött a kalandozókra néz. Valaha gyönyörű nő lehetett, de a körülmények megtépázták küllemét. Öltözékén látszik, hogy nincs túl sok mindene, amit a tejbe apríthatna. Szemében csak pillanatra villan fedés lánya irányába, tekintete hamar a jövevényekre emeli. Magához öleli kislányát, majd megköszöni hőseinknek, hogy hazahozták. „Már azt hittem, Ő is elveszett”.

Természetesen az anya betessékeli a kalandozókat, hogy hálája jeléül megvendégelje őket. Amint beérnek a házba, szembesülnek a család mély szegénységével. Az üresen porosodó polcot, a kiporciózott, pipacs mintás tányéron lévő gyermektenyérynyi kenyér és kisujjnyi

penészes kolbász árulkodik erről. A szürke, komor beltér méltón tükrözi az anya lelkiállapotát. Az egyszerű kőfalakat rég nem használt fegyverek (csatabárdok, kardok) díszítik, a kandalló felett egy kopott pipacsmintás szőtestet hivatott feldobni a húsz négyzetméteres szobát. A szakadt gyékényszőnyeget a nő szégyenérzettel az arcán igazgatja el a padlón. A helység egyszínűségét talán csak az ablakba kitett szirmait hullajtó pipacs, és a kandalló párkányán csillogó ezüstös vaskos pecsétgyűrű töri meg. *(a pecsétgyűrű három vízszintes egyenes vonalat ábrázol, fölötte fölcsapó lángokkal)* Hellyel kínálja a kalandozókat a jobb napokat is látott kör asztal körül, és pár rozoga széket is előhoz az ajtóval szemben elhelyezkedő tűzhely mellől. Látszik, ritkán fogadnak vendégeket. A helységből láthatóan két ajtó nyílik, egy-egy a szoba bal és jobb oldalán. A megvilágításért pár apró mécses és temérdek gyertya felel. Az asszony kisvártatva előveszi legszebbik étkészletét, majd megterít mindenkinek. A tűzhely feletti kondérban lévő kásamaradékot a tányérokra borítja. Még egy gyermek sem lakna jól vele. A hölgy, ki Lhymra néven mutatkozik be a jövevényeknek, nem sokat teketóriázik, pár illendő kérdés után, a tárgyra tér. Bemutatja lányát, Csenkeszt, aki szívesen segít neki a vendégek fogadásában. A kislány már lassan egy hónapja nem beszél senkivel, még vele sem, ez nagyon aggasztja. Most is csak a piszkos rajzait nyomogatja a kalandozók kezébe. *(Lélektan Af-al megállapítható, hogy valami trauma miatt)*. Az anya elmondja, hogy két hete eltűnt a fia Zujce és már majdnem elvesztette a reményt, de szerencse, hogy feltűntek a kalandozók. Az anya megpróbált a fiának utánajárni az Első Árvák Rendjénél, de mivel ő maga nem kalandozó ezért nem engedik be és nem is mondanak semmit, még azt sem, hogy ott van-e a fia, avagy sem. A férje pedig nem hajlandó ezzel foglalkozni, sőt elmondja a nő, hogy mikor megkérte azt mondta, hogy ezek után, ha visszajön a gyerek nem teszi zsebre, amit tőle kap. Az apa már második napja nem tért haza, biztos valahol részegen fetreng.

A város/nyomozás:

Következőkben felsoroljuk a város fontosabb helyszíneit és a megszerezhető információkat, információ morzsákat, amiket a játékosok összeszedhetnek. Ettől függetlenül, ha úgy érzed, hogy van egy olyan helyszín ötleted, ami beleillik a városba, arra kérlek, hogy ne fogd vissza magad, ettől lesz a város nekünk is neked is élőbb.

A főtér:

A már említett a külső város magasságában húzódó, a szakadék felett egymást keresztező koromfekete hidak találkozásánál terül el a város 800 láb átmérőjű főtere, mely kriseli lakosság „kulturális” eseményeinek ad színteret. Itt található a vágyak templomának katedrálisa, valamint a katedrálishoz közvetlenül csatlakozó (láthatóan később hozzáépített) épület, az „Első árvák” rendjének háza. A téren található a hősi szintre magasztosult hat kalandozó háromláb magas, megkoszorúzott márványszobrai. (*Gul-Valgest* egy hatalmas ork harcosként, *Andu Hur Davion-t* egy középkorú varázslóként, *Tyen con Radgon-t* egy kóbor lovagként, *Lauwathor Kil-t* egy tizenéves tolvajként, *Lyssa Nu Kyrrem-et* egy gyönyörű fiatal nőként, *Tolmus-t* pedig egy 170 kilós dagadt alkoholistaként, egy hordón trónolva ábrázolnak.) Ők voltak az első kalandozócsapat tagjai, kik többször is sikert arattak a tárnák mélyén. A szobrok környékén sokszor előfordulnak a kalandozó létről, illetve kalandozólet fontosságáról, a történelem kerekének előre mozdításáról és a szükséges áldozat fontosságáról prédikáló daróc ruhás szerzetesek, valamint az egyszerű gondozási feladatokat ellátó egységes, egyszerű vászonruhás szerzetesnők.

Ahhoz, hogy a városban tevékenykedő szerzetesrend működését megértsük álljon itt egy prédikáció Raun Qius testvér, a szerzetesrend egyik alapítójának tollából.

„A sors kegyetlen játékos gyermekeim, s mint a kerekeit forgató dicső kalandozókkal különös odafigyeléssel bánik el. Rendünk létezését a szükség, a jóság és s gondoskodás hívta életre, hisz nem hunyhatjuk be szemünket az otthon magányában szenvedő árvák és özvegyek előtt, nem foghatjuk be fülünket, hogy ne halljuk jajveszékeléseiket. Hisz zokogásuk hangosabb számunkra, mint a tárnákból feltörő sziklát rengető kacaj, mely oly sok kalandozót elveszejtett. Emlékezzünk hát meg róluk gyermekeim, hisz hősiességük, mártírságuk nem volt hiábavaló, élünk és túlélünk ezen a vidéken, dacolva az ősi népek fattyainak gyűlöletével. Mi, akik itt maradtunk mi, akik még fürdözhetnek a nap fényében mi, akik elveszítettük hitvesünket, szülőatyánkat, fivéreinket összefogunk és összefogjuk a hozzánk hasonló árván maradt gyermekeket, megözvegyült asszonyokat. Összefogjuk azokat kiknek kezében nincs annyi erő, szívében nincs annyi bátorság, hogy az Emberiség nemes célját lent a mélység tárnáinak sötétségében vérükkel szolgálják. Egyedül maradt asszonyok, kik kalandozó urukat elvesztették, jöjjetek hozzánk, jöjjetek rendünkbe, szolgáljátok a még élőket, gyermekeitekről pedig atyai szívvel, végtelen óvással gondoskodunk.

Kalandozók most hozzátok szólok, legyen veletek Gul-Valgest ereje, ki pusztá kézzel szakított sziklát odalent, legyen veletek Andu Hur Davion fénye, ki egyszer saját akaratából napot teremtett a sötét tárnákba. Vigyázzon rátok Tyen Radgon oltalmazó pajzsa, mely oly sok

szörnyeteg csapásának ellenállt a halál mezején. Kísérjen utatokon Lauwathor Kil tudása és ravaszsága, ki furfangos módon csalta ki a kazamaták kulcsát az Iszonyattól. S mikor visszatértek odalentről forrósítsa fel szíveteket Lyssa Nu Kyrrem végtelen szerelme, ki szépségével még az isteneket is elcsábította, torkotokat pedig nedvesítse Tolmus a nagy és dicső nedűje, ki egyszer hat pint sörítalt hörpintett fel egymaga.

Teli erszényeket és jó vadászatot!”

Mint ahogy a testvér leírásában láthatjuk, ez a szervezet gondoskodik Krisel kiszolgáltatottabb lakóinak gyámolításáról, ám a valóság több annál, mint amit a kedves szerzetesünk elénk tárt. Az első árvák rend elsődleges célja a városban, hogy az itt élő és lélegző társadalom számára már vagy még haszontalan személyeit a közösség számára hasznos célokra használják fel. Így a megözvegyült asszonyok zárdába kerülnek, itt különféle munkákra kényszerítik rá őket (ők végzik el a főtér takarítását, a szobrok tisztogatását, a kocsmákban és így a vágyak templomában is, mint takarítók, szobalányok, mosónők, a fiatalabbak és szebbek felszolgálóként és prostituáltként látnak el feladatokat), cserébe a rend gondoskodik ezen nők gyermekeiről. A gyermekekből nemtől és fizikumtól függően a rend harcosokat, vérbeli kalandozókat nevel. Alap érvényű szabálynak tekinti a rend, hogy az, aki a közösség számára semmi hasznot nem termel, az nem érdemli meg a falak biztonságát, nem szolgálja meg a kalandozók áldozatát, így kivetendő a városból. Az egész szervezet, és kultusz alapjait még évekkel ezelőtt Csechipé ültette el, ám sosem szólt közvetlenül bele a rendszer működésébe. Inkább csak gyermeteg örömmel figyeli, ahogy az emberek saját magukat szorítják keretek közé.

Az „Első árvák” rendháza:

Az „Első árvák” rendháza a főtér bal szélén, a katedrálisból lépcsőitől mintegy 30 lábnyira található. A három szintes „L” alakban elterülő kőépítmény szimbolikusan a női tenyérben pipacsvirágot választotta jelképül. A figyelmes szemlélők kiszúrhatják, hogy a legfelső szint ablakaiban olykor megjelenik egy-egy gyermek kíváncsi arca, ám amint tekintetük valakiével kereszteződik hamar eltűnik a vörös brokád függöny mögött. Az épület hátsó udvara a katedrális mögé nyúlik, ahol az ifjoncok kiképzését háromláb magas kőfalak rejtik el a kíváncsi tekintetek elől. A rendház előtti márvány cserepekbe ültetett fákat és virágokat lankadatlan szorgalommal gondozzák a rend női tagjai. Kalandozók bebocsájtást az épület kétszárnyú fő ajtaján nyerhetnek. Az épület belsejében a fogadóteremből ballra és jobbra a

ház egész hosszát végig kísérő folyosók nyílnak, valamint itt található a felső és alsó szintekre vezető lépcső is. A berendezés puritán, ugyanez jellemző a folyosókra nyíló, cellaszerű imaszobákra is. A fogadóteremből a bejáratnál szemben pedig egy rövidke átjáró vezet a szürke függönnyel elszeparált ispotályba. A fogadótér felett az első emeleten található a rendház vezetőjének cellája, mely közvetlenül a nagy közös imateremmel van összekapcsolva.



Ahogy belépnek a kétszárnyú ajtón a fogadótérbe, kalandozók egyből megérik, hogy valaki valahonnan figyeli őket. A membránnal rendelkezők még azt is érzékelhetik, hogy mágiával hatottak rájuk. Ha utánajárnak mentál és asztrál mágiával ellenőrizték, hogy milyen szándékkal érkeznek. Ezzel nem kapnak pontos információkat, csak annyit, hogy ellenséges e vagy sem, illetve ami fontos, hogy a kalandozók-e vagy sima polgárok.

Bent sürgölődő szolgálát látnak. Fiatal gyermekeket, akik takarítják az épületet, küzdve a náluknál néha kétszer akkora takarító eszközökkel. Tizenéves fiatalok, akik bábukon, vagy egymáson gyakorolnak különböző fából készült késekkel, kardokkal, buzogányokkal, dárdákkal és egyéb különböző fegyverekkel. Az épület hátsó része felől, savanykás illat tolokodik az orrokba, valamiféle étel készülhet, de nem feltétlen jön meg tőle a jó ízlésű utazó étvágya.

Rövid nézelődést követően egy darócruhás idős, szálkás nő köszönti őket és invitálja a társaságot egy belső udvar felé, ahol egy már korábban kiszáradt szökőkút peremére ülve kérdezi a játékosokat, hogy mi járatban, illetve, hogy milyen módon lehet a segítségükre a rend. Ufis néven mutatkozik be.

A nő szívesen válaszol a kérdésekre, közben kérdezi, a játékosokat, hogy mikor érkeztek a városba, illetve, hogy szeretnének-e maradni. Terveznek-e letelepedni, vagy polgári jogokat szerezni. Emellett szívesen beszélget velük bármiről, a stílusa gondoskodó. Aggódik a gyermekek miatt, meg is említi, hogy több gyermekét elrabolta egy pernahajder és a bandája, illetve rendszeresen bosszúságot okoznak a Rendnek ezek a raktárnegyedekben bujkáló

csirkefogók. Pedig most nagyobb szükség van a Rend védelmére, mint bármikor, most, hogy egyre több fiatal tűnik el a városban, még afelől is kételkedik, hogy jó döntés volt összebútorozni néhány szerzettel. Aggasztja az is, hogy „Százkezű Burgo” nagyon sok gyermeket foglalkoztat, hisz nekik kevesebbet kell fizetni. A szegényebb körülmények között élők gyakran küldik oda gyermeküket, vagy azok önszántukból mennek oda. Hallott rémtörténeteket kannibálokról, vagy legalábbis olyanokról, akik embereket esznek. Ha érdeklődnek érdekes helyek iránt, elmondja, hogy a szomszédban van a vágyak temploma, fiatalabb korában ő is ott dolgozott és az intézmény neve nem hazudik, ott valóban teljesülhet a betérő minden vágya. Még picit csillog is a szeme ahogy visszagondol fiatalabb éveire.

Fekete „katedrális”, avagy a Vágyak temploma:

A főtér nyüzsgése fölé, komoran és végelethetetlenül emelkedik, az egykor vallásos életnek helyet adó Fekete katedrális, melynek cirádás, néhol groteszk tornyainak olajos csillogását már a város falaihoz közeledve kiszúrhatja az utazó. Színes tömeg tölti meg a templom körüli térnek helyet adó, építészeti anomáliaként ívelő hidakat, melyen Krisel mindennapjait élő tömegek húzták fel árusító bódéikat azon kereskedők és szolgáltatók, akik a katedrálisba már nem fértek be, vagy erre jogot nem szereztek. Mikor az irdatlan méretű sötét épület már közelinek tűnik, akkor érzük el az ősi, óriásokra méretezett kapuihoz vezető lépcső udvart, mely hat oldalról vezet be az épületbe. Ennek 3 szintjén próbálják túlharsogni a sokaságot mindenféle kikiáltók, térítő, esetleg próféták, és itt foglalnak helyet a szabadtéri teraszok és pavilonok.

Belépvén egyértelművé válik miért is nevezik a vágyak templomának, ezen ősi “katedrális”. Krisel első szintjének központi épületét, arra rendezték be, hogy minden kíváncsi kielégítsen, bármire vágyik, vagy bármi is a célja a betérőnek, itt megtalálja amire szüksége van hozzá.

A belső tér nyüzsgését groteszk zsibogássá erősíti a falak akusztikája, már-már a mulatozó, és sürgő népek zsolozsmázására hasonlítanak a zajok. Építészetének stílusa, az emberek előtti kultúrák ízlését mutatja. A falak építési technikáját és anyagát csak találgatni lehet, mert ma élő elfszabású népek nem használják egyiket sem. Kövei úgy illeszkednek mintha egybefüggő faragvány lenne a katedrális, melynek fekete anyaga, természetesen tökéletesen árnyékol a bántó napsugaraktól, ám a külvilág fénye átszivárog vastag falain, s az égi jelenségek egyfajta fantom alakja is átlátszik. Így a természetes világítást csak éjszaka szükséges pótolni, ha a

csillagok, és holdak ragyogása nem lenne elég. A falakból szinte lüktet a mágia, nyomasztó terhet róva az itt tartózkodó varázshasználókra. Az épület szemképráztató díszítettsége néhol már zavaróan részletes, s a fények játékában szinte mozogni látszanak a végtelenül túlbonyolított faragások, s kinyúló csipkézett tornyok. Földszintje egy kisebb falu méreteivel vetekszik, itt foglalnak helyet a mindenféle óhajt kiszolgáló pultok és boltok. Hat sarkában egy-egy hatalmas szobor magasodik, melyek egyes ediomadi népek, egykor tisztelt szörny isteneit ábrázolják, kiknek hitét, a hatalmasok már rég levedlették, és odadobták alattvalóiknak. Alakjuk azon entitásokat idézik melyeknek sikerült átlényegülniük fajtársaik hite által. Ezen entítások neveit már rég elfeledték, ám némelyek alakja még kivehető. Egyikük, groteszk szépségű, csontos arcú nőalak kinek hátából tucatnyi csáp nő ki. Van köztük megnyúlt koponyájú, ragadozó rovar, és egy kéjné karcsúságából keresztezett százlábú. Másik sarokban nyúlánk emberi alak, a hátából fél testnyi tüskék merednek előre, amikre arany gyűrűk vannak erősítve díszként. Arcának vonásai túl simák, szája pedig vastag, mintha nem faragták, hanem megkövült volna. Csontig soványodott felsőtestű, alak díszít egy másik sarkot melynek feje csupasz koponya túhegyes fogakkal, s szemei a tarkójából két oldalra kinyúló lapos csonttaréj végéből nőnek, teste pedig csípőjétől szalagokra foszlik mintha szétrobbant volna, maga a szobor pedig a kezeiben tartott palloson áll. Alapvetően tehát emberszerűek, melyen kiütözköznek az ősi faj iszonyatos jegyei, csupán egyetlen szobor mintáz eltérések nélküli emberi testet, ennek viszont hiányzik a feje. E szobrok egykor oltárokként is funkcionáltak. Némelyik tövében el is van színeződve az egykoron ráfolyt nedvektől, ám mára szándékosan, néhol gyerekesen, gúnyolják ki alakjukat azok, akik még tudják mit is ábrázolnak. Van amelyikből darabokat törtek le és lefejeztek, a másikat tetőtől talpig obszcén feliratok díszítik, vagy éppen fehérművel és egyéb „díszítő” dolgokkal

akasztgatták tele. A csarnok talaját szürke és vörös márványból kirakott padlózat borítja. Feljebb három szintnyi, széles karzatok veszik körbe a falakat, itt kaptak helyet a privát szobák és páholyok, ahova elvonulhatnak a vendégek. Azok számára, akik pihenni vagy mulatni a tűz mellett szeretnek, a csarnok közepén egy 10 méter hosszú gránit vályú húzódik, ami tűzhelyként szolgál, de tüzet rakni akárhol lehet, mint semmiből, ebből sem csinálnak problémát, hiszen itt minden vágy teljesül, így nem meglepő látvány egy tűz körül veszekedő goblin csapat sem. A karzaton is több helyen lelhetünk tűztartókra.

A katedrális elrendezésének ez csak egy általános leírása, hisz a berendezés úgy változik ahogy az igények, szokások.

A vágyak templomának egyik fő feladata a megannyi kalandozó, és utazó kiszolgálása, ennek



megfelelően több pult is kínálja különböző minőségű árukat, melyek pultosai őriznek minden titkot, mely megfordult itt. A kínálat persze nem annyira sokszínű még, mint Erionban, de a város egyre gyarapodó kapcsolatainak köszönhetően szinte minden vidék sajátosságai megtalálhatók, bár főképp észak Ynev termékei. A felszolgálat és szórakoztatást, egytől egyig gyönyörű nők és férfiak végzik, kiket az első árvák rendje biztosít. Sokféle árustól és mesterembertől vásárolhatnak a vendégek, a falba épített boltokban és műhelyekben. Néhány különlegesebb bolt az emeleten is helyet kapott. Megtalálható itt kovácstól kezdve varázsezköz árus, vajakos, avagy alkimista is, de szabók és mindenféle mester kínálják a termékeiket.

Az itt megforduló kalandozó szinte bármihez hozzájuthat, amire csak szüksége lehet a mélységben. Az alapvető élelmiszerek és kellékeken kívül, a mélység kincsei is asztalra

kerülnek és nem egy varázshasználó váltja aranyra tudását standja mögött.

A szórakozást szolgálja egy kisebb aréna is, amit az egyik isten szobor darabjaiból raktak ki. Ha nem a vendégek harcolnak az aktuális bajnok ellen akkor mindenféle foglyul ejtett mélységi szörnyet eresztenek egymásnak. Talán a groteszk szörnyek fölött aratott győzelem érzése, talán csak a viadalok különlegessége miatt, nagy népszerűség övezi e viadalokat. A különböző torz alkatú, rovar szerű, néha satnya emberi jegyeket mutató szörnyek szemeiből meglepő értelem, és főként megalázottsággal vegyes rettegés sugárzik. Az itt mulatók persze nem tudják, de ezen korcs aquirokat valamilyen bűnük, vagy csak legyőzetésük miatt csonkították meg a ceremóniamester parancsára, hogy az emberekben rejlő szörnyet hozza felszínre, ezen szerencsétlenek, hegyes ösztökékkel kényszerített viadalaikkal. Persze sok felszíni bestiát is elfognak, hogy eme ringben hasznosítsák vadságukat, ezek közül a legkedveltebb a környékbeli árterületeken fogott illouquidek.

Azonban a legfőbb látványosság természetesen, maguk a kalandozók.

Megannyi küldetést, és megbízást lehet felvenni a hirdetőményekről, és még több hős meséli el az emelvényeken élményeiket, kalandjaikról vagy a tárnákból megtérve. Az asztalok és heverők csoportjai, egy-egy lépcsős mélyedés, vagy pódium köré rendeződnek, ahol rendszerint egy mutatványos medítál, vagy ahogy a helyiek nevezik, “Laorgor-nak”. Ezek a tarka harlekin bohóc ruhájú trükkmesterek, illúzióval vetítik ki az asztalok mellett a falakra felfüggesztett tükrökre ahogy a kalandozók járnak a tárnákat, vagy teljesítik vállalt küldetésüket, melyet a katedrális ceremóniamestere kiált ki. Rendszerint nagy érdeklődés és megannyi “fogadás” kíséri ezen vetítéseket. És itt érkeztünk el a Vágyak templomának másik jelentős funkciójához, mely nem más, mint a kalandozókultusz felmagasztolása.

Vágyak szentélye:

A katedrális egyik szeglete egy faltól falig, padlótól plafonig, jellegtelen ám vastag vasalt tölgyfallal leválasztott szoba, mely előtt aranyozott selyem rekamién pihen a Ceremóniamester, Csachipe. Ez a cifra küllemű, színpadias stílusú lény harangozza be, és vezeti fel, minden kalandozócsapat küldetésének kivetítését, illetve a fontosabb eseményeket, mint például a város vezetőjének az Embernek, nyilvános beszédét. Az ő feladata őrizni azt, ami a fa ajtó mögött van, és egy cseppnyi vérrel végzett szertartás után beengedni az arra vállalkozót. Eme ajtó őrzésében segítségére van egy zavaróan emberszerű arccal rendelkező kutya, akit, ha más síkokon néznek egy alakatlan folyton formálódó masszát láthatnak, mely a

korcs-aquirok, morf fajába tartozik, s állandóan átalakuló teste karmos csillóiból időnként egy arc emelkedik ki, mely vagy a ceremóniamestert, vagy az arra haladó legérdekesebb személyt utánozza le. A vágyak szentélyét maga a ceremóniamester hozta létre, mint ahogy a Laorgorokat is. Aki belép ide, a körülötte lévő sötétség letapogatja elmélyét, majd megelevenedő látomásként élheti meg legfőbb vágyát, céljának beteljesülését, ami oly kielégítően hat, hogy valódi hatást hagy az érdeklődő testén és lelkén egyaránt. Egy renegáttá vált fejvadász átélheti ahogy legyőzi és megegyezik volt rendjének vezetőjével, a kóbor lovag saját erejéből szerzi vissza családjá dicsőségét, és a művész, vagy tudós végre megérti az összefüggéseket életútjában, melyből megihletődik a nagy alkotás.

Aki be szeretne lépni ide, annak le kell mesélni a karaktere koncepciójából kikövetkeztethető, vagy éppen az előtörténetében leírt legfőbb vágyát, célját. Te is adhatsz neki egyet, ami illik a karakterhez. Ezzel a jelenettel akár még útmutatást is adhatsz a játékosoknak.

Amit hallhatnak különböző asztaltársaságoknál, azok a következő információk:

- Állítólag több alkalommal is Ember ellenes megmozdulások voltak a városban. Őrök támadtak meg, fiatal kölykök, azok a szerencsétlenek meg nem akarták bántani őket, de ha kövel dobnak meg lekeversz nekik 1-2 pofont. Épületeket, táblákat, zászlókat rongáltak meg.
- Ha a város aquir lakossága felől érdeklődnek akkor elmondják, hogy ők nem igazán járnak ide, hiszen ez elsősorban a kalandozók kedvelt helye, ők inkább az Alkonyfürdőt szokták használni, ha rájuk kíváncsiak akkor oda menjenek
- Ha beszélnek Csachipevel, szívesen segít a kalandozóknak, cserébe csak annyit kér, látogassák meg a Vágyak szentélyét. Ha ezt megtették elmondja azt is, hogy ha lenne náluk valami, amihez, vagy akihez a gyermek a legjobban kötődik (bármi, ami tárgy vagy társ szimpátiában áll vele) akkor egy barátja biztos tudna segíteni megtalálni, hiszen ez a specialitása. Engedi, hogy kicsit belelovalják magukat, majd mondja, hogy az a baj, hogy ez a barátja eltűnt és nem tudja már napok óta, hogy merre van, ez nem vall rá.

Bizonyos italokat, mint pl. a 4 vagy 5 fürtös borokat csak azoknak hoznak, akiknek van kitűzőjük. Ha nagyon nem értik egy ember, egy pohár borért szívesen elmagyarázza, hogy a város egyes szolgálataihoz csak azok férnek hozzá, akik kalandozó polgárok, mint ő maga, mondja büszkén, miközben majd leesik a székről.

A Könnycsepp:

A hasadék alján elterülő tó tengerkéek csillogó vize rengeteg igríct megihletett már, így nem csoda, hogy a partja a város művészeinek egy kedvelt pihenőhelye. A sötétzöld fűvel borított part kiváló kényelmet biztosít a természet kedvelőinek, s tekintetük elől a város búskomor sziklarengetegét borostyánfák takarják el. Az ide látogató kalandozók a hangok és színek Kánaánjával találkozhatnak, ahogy az egymással versengő zenészek a hasadék akusztikáját kihasználva előadják szerzeményeiket. A tavat a föld mélyéből, a szakadék falából előtörő két patak táplálja, ám a helyi kultusz hamar új eredetet adott neki. Szerintük a tó azok lehulló könnycseppjéből gyűlt össze, kik elveszítettek valakit a mélységgel folytatott háborúban. Az ő gyászuk és a hősök áldozata tiszta csakúgy, mint a hasadék aljában lévő víz.

Tó hölgye:

Könnycsepp mellett található teraszos kávézó, ahol mindig sűrögnek forognak az emberek. A helyi művész lelkületű lakosok kedvelt pihenője. Esténként gyakran vannak zenés-táncos mulatságok. A felszolgáló hölgyek ruházata kevés helyet hagy a fantáziának, de rafináltan úgy van kialakítva, hogy ne mutasson a kellenél többet, csak annyit, hogy vérbőséget okozhasson a betérő vendégeknek. A helyiek legfontosabb aktuális témája a Kapuőrnek nevezett egyén eltűnése, hiszen már napok óta üresen áll a pódiuma, amire az elmúlt években sosem volt példa. Minden nap kint volt és az aktuális számával mulattatta a város tömegét.

Al Ratta építkezés:

Akik játszották Az Ököljogot, ők találkozhatnak ismerős emberekkel itt. A helyi fehér márványból folyik az építkezés, egy hagyományos hagymakupolás kisebb kastélynak is beillő épületet húznak éppen fel. Az építkezés még az első negyedében jár. A munkásokat nem a



bankház fizeti, ők csak a szakértelmet adják. Az építésvezető sokat morgolódik, ha beszédbe

elegyednek vele, akkor nagyon fut és kevés az ideje, de ha dolgozni akarnak azt mondja hajlandó fizetni. Kevés a munkaerő, mindenki kalandozni akar vagy a bánya szívja fel a munkásokat.

Ha kísérték a különítményt az ököljogban, akkor megörülnek nekik és szívesen vendégül látják őket egy jó kávéra, még Gyros a kutya is megismerheti őket. A beszélgetés alatt is elpanaszolhatják a kevés munkást. Elmesélik, hogy nagyon megörültek, hogy van fürdő a városban, de az már kissé zavarja őket, hogy ősi fajzatok mindig ott lebzselnek, ezért hátborzongató a hely, viszont az a jó, hogy vannak különálló helységek és ott nem kell velük közösködni.

„Százkezű” Burgo bányászkompániája:

A szakadék keleti falának közepén elhelyezkedő kőfejtés nem máshoz, mint Százkezű Burgo kezéhez kötődik. A vele dolgozó törpék szorgosságához semmi sem fogható, semmi sem példázza ezt jobban, mint az a 30 méter széles és többszáz méter mély barlang, melyet ők véstek ki. Az itteni kőzet ritka mithrill telléreket rejt, melyet Burgo ötven fős kompániája lelkesen termel ki. A keleti fal sziklájába vésett utakon járó kalandozók gyakran hallhatják a mély, öblös hangzatú törp munkadalokat és az ütemre járó csákányok csendülő szonátáját.

Az Ember, évekkel ezelőtt talált rá erre a vándorló, kítaszított törpe kompániára, kiknek gazdagságot, és biztos megélhetést kínált. Mindez meg is adatott nekik, a mithrill bányászatához csak ők értenek, és csak is ők foglalkozhatnak vele. Így viszonylagos autonómiájuk van, védelmet kapnak, cserébe pedig a termelésük egy részét a város vezetőjének kell beszo

lgtatnia.
A bányászok egy kisebb várost képeznek a városon belül. Nem könnyű kibányászni a mithrillt és nem mindegy, hogy azt miképpen teszik. Így fokozottan figyelnek, hogy nem mehet be akárki és ki sem



mehetnek csak úgy a munkások. Munkájukért fejébe megtarthatják a 30% át az itt kibányászott fémnek.

Valóban sok tizenéves gyerek dolgozik itt, de mind csak kiegészítő munkákat végez hiszen a Mitrhill telérek közelébe nem engednek holmi kölyköket. Szívesen sorba állnak az itt járó játékosokkal, sőt próbálnak bevágódni náluk azzal, hogy érdekesebbnél érdekesebb történeteket mesélnek nekik. Azt is elmondhatják, hogy ismernek olyanokat még a Rendből, akik harcolni akartak a rendszer és maga a Rend ellen és ezért elmentek a Megtorlók Bandájához, hogy velük harcolhassanak.

Nem csak bányászok, de kovácsok is működnek a területen, akik azonnal fel tudják dolgozni a frissen kibányászott anyagot. Ha szeretnének a karakterek vásárolhatnak felszerelést, az ára a normál ár 100 szorosa, viszont a fegyverek 63 MP - os rúnafegyverekként funkcionálnak.

(csak akkor hajlandók a törpék kereskedni velük, ha a város kalandozó polgárai)

Az alkonyfürdő:

A hasadék déli falába, a tó szintje fölé vájták Krisel városának legkétesebb hírű bordélyát, mely a sziklafalból kitörő patak vizét használja fel a látogatók kényeztetésére. Kétes híre onnan ered, hogy a pletykák szerint a városban élő ősi fajok képviselői sokszor választják ezt a fürdőt találkozóhelyként. Ezt a helyet kevés ember látogatja az itt élők közül. Az itt dolgozó Első árvák szerzetesnői soha nem hagyhatják el a fürdő területét. Ha a kalandozók betérnek kedves ám meggyötört személyzet fogadja őket. A patak vize négy egymás mellett félkörívesen elhelyezkedő medencét táplál, ezekkel szemben található emelvényen szebbnél szebb hölgyek gondoskodnak a vendégek szórakoztatásáról. Ám nem csupán ez nyújt egyedül kikapcsolódást a fáradt kalandozók számára kik betérnek, a szépen megmunkált, igencsak díszes környezet is az idelátogatók kényelmét szolgálja. A falakat obszcén domborművek tarkítják, a székek és asztalok megformálása mind az aktusnak vannak alárendelve. A központi terem szélén lévő polcokon művészien megmunkált segédeszközök találhatóak. Azoknak, akik óckodnak a nyilvánosságtól a teremből jobbra és balra kettő-kettő privát szoba

áll

rendelkezésükre.



Játéktechnikailag: Az itt töltött fürdőzés után a játékosoknak 1 pontnyi passzív Od védelmük lesz három teljes napig.

Bizonyos szobákhoz és a szolgáltatásokhoz, lányokhoz (pl. egy gyönyörű vörösesszőke elf nő) csak azok férhetnek hozzá, akik bírják a pipacsvirágos kitűzöt tehát a kalandozó polgárai a városnak.

Az itt fürdőző aqirok szinte rá sem hederítenek a kalandozókra. Mindegyiküknek saját emberszolgája van, aki a kiemelkedésért cserébe mindent megtesz, hogy a lény kedvére tegyen, jelen helyzetben szörnyű nyelvüket fordítja a kalandozók számára érthetővé. Az itteni aqirok nagyon különbözők lehetnek, rovarszerű, vagy akár ammorf lények. Kinézetüket rád bízom kalandmester.

Ha szoba elegyednek, vagy kihallgatnak néhány beszélgetést az alábbi információkat tudják összerakni:

- A helyi Aquir lakosság sértőnek találja a becsületére nézve, hogy ők rabolnának el gyerekeket, nem is értik, hogy a többiek miért feltételeznek ilyet, hiszen már évtizedek óta nem is kóstitak embert. Amúgy sem tartják őket kielégítő tápláléknak.
- Az eltűnt gyermekek valószínűleg vagy a magukat Megtorlóknak nevező kölyökbandába álltak, vagy a bányába mentek ahhoz a törpéhez dolgozni, mert őt nem merik háborgatni a Rend szenteskedő emberei.
- Egy művész ismerősük eltűnt, pedig mennyire kiváló előadásokat tartott lent a könnycsepp északi partján.

- Az Ember egy új jövevényt fogadott be, akit „Alabástrom úrnőként” emlegetnek. Nem rég érkezett a mélységből, szándékai még tisztázatlanok.

Ezrek

A raktárnegyedekben található kétes hírű és szagú füstös kocsmá. Az az igazi lehasznált, szegényebb néprétegek által látogatott italkimérésről van szó. Szobát itt nem nagyon talál az utazó, de mindig találni pár mindenre kapható férfit, akiket bármilyen munkára meg lehet bízni, feltéve, ha nem becsületes kétkezi munkáról van szó. Vigyázni kell az értékekre, az ital pedig kifejezetten savanykás, kellemetlen ízű, de úgy fest a helyiek élvezik. Többen panaszkodnak, hogy ez a sok kölyök, aki az utóbbi időben megjelent a raktárnegyedekben sokat ártnak a tisztességes zsebtolvajok üzletének. Miattuk egyre több errefelé a „városőr”, akiknek nem igazán szeretik a jelenlétét, sőt nemrégiben egy kalandozócsapat dúlta fel a kocsmát, valami eltűnt kölyök után kutakodva.

A raktárnegyed

A szakadékot körülvevő külső város északi részén található a raktárnegyed. A szorosan egymáshoz közel épített fa raktárakban több kereskedőnek, és a mélységet járó kalandozóknak is van lerakata. Furán néznek az idetévedő kalandozókra az itt lakók, látszik ez talán a város legrosszabb környéke, bűzös utcákon sok helyütt szennylé folyik és elkerülik a játékosokat. Nem egy ház és raktárépület falát közös nyelven „ékesítenek” ehhez hasonló feliratok.

„Szörnyekkel szövetkezik az Ember, hogy gyermekeit etesse velük”

„Hány ártatlannak kell még meghalnia az Ember játékában?”

„A legjobb rablánc az, amit észre sem vesztek, hogy rajtatok van.”

Ahogy beljebb érnek, és elhaladnak az „Ezrek” nevű kocsmá mellett, láthatnak egy középkorú, megviselt arcú, sápadt embert, aki egy rozoga hordón állva terjeszti saját igazságát. Szónoklatot tart az emberek kihasználásáról, hogy nem más a szerepük, ebben a városban, mint hogy a tárnákban szörnyet haljanak olyan szörnyetegek ellen, akik a város utcáit tapossák. Kizsákmányolják a város lakóit, miközben arany kupából szürcsölgetik a legkiválóbb nedüket. Furcsán, nagyon rekedt hangon beszél, egy két szót mintha rosszul is formálna, de ez nem veszi el a kedvét a nyilvános beszédétől.

A szónokot hallgatva, néhány gyerek kezd el körülöttük játszani és mire észbe kapnak már meg is lovasítanak valamit tőlük. Nehéz üldözni a sráccokat, hiszen nem csak a méretük van az



előnyükre, de a mozgékonyosságuk és helyismeretük is. Az egyik leomlott raktárban eltűnnek a kölykök, a szemfülesebb játékosok kiszúrhatnak egy elrejtett csapóajtót. Ha követik őket akkor egy ember készítette, de már ritkán használt alagútba találják magukat, itt a felgyült por

miatt nem okoz nagy nehézséget követni a kis tolvajokat. A nyomok egy nagyobb központi terembe vezetnek, ahol már pár ismerős figura várja őket.

A kaland elején, Morgena látomásában találkozhattak a Renitensek kompániájával. Néhány renitens, mint valami elhasznált szakadt bőrt úgy szedi le magáról a gyermek álcáját és támadnak a karakterekre, miközben a karakterek mögött megjelenik az utcán látott hordószónok, aki szintén megszabadul álcájától, és felszínre hozza szörnyű valóját.

Emlékezz a Kaland elején lemesélt harcra. Az ellenfelek ugyan azon mozdulatokkal támadnak, így a játékosok kihasználhatják azt, hogy ezt a harcot már átélték, és a saját javukra fordíthatják a helyzetet. Morgena ezzel a jóslattal segített őket.

Ha körbe néznek láthatják, hogy egy húsból és csontból készült kalitkában van egy vékony magas figura, aki megegyezik a leírással, amit Csachipe adott barátjáról, aki eltűnt.

A pantomimes hálálkodik, hogy kiszabadították és elmutogatja, mi is történt a gyermekekkel, akikre rátaláltak ezek a szörnyetegek. (a csontból készült rácsra, és a földön elterülő bőrdarabkákra, csontdarabokra mutat, majd evést imitál) A kérdésre, hogy látta-e Zujce-t fejét rázva reagál, de szívesen segít megkeresni. A teremben az emberi maradványokon kívül, rengeteg gyermek személyes tárgya hever. Kis réznyakláncok, fakardok, rongybabák. Azonban kell valami, ami az övé volt, ha sikerült szerezni, jöjjenek el a törzshelyére, a Könnycsepp elé.

Ha a maradványok köz talált személyes tárgyakat ezeket elviszik az Első Rendhez, jópárat be is tudnak azonosítani (Ha a maradványok közti személyes tárgyakat az anyának viszik el, ő azt mondja, hogy nincs közötté olyan, ami a fiúé volt, ám otthon nyilván tudnak valamit keresni)

Véjáték:

Ha a kalandozóknak sikerült szerezniük egy, a fiúhoz kötődő tárgyat, vagy személyt, A Pantomimes szívesen segít nekik, amiért megmentették.

Amennyiben átadják a pantomimesnek a kért tárgyat, vagy elhosszák az anyát vagy a gyermek leánytestvérét, ő tiszteletteljesen meghajol majd egy csak számára hallható zenére lasú táncot

kezd el lejtteni. Hipnotizáló hatása van a játékosokra, akik először azt veszik észre, hogy mintha elkezdene leolvadni felülről a külvilág egy fal mentén, hogy a helyét egy tömlőc szoba fala veszik át. Ahogy eltűnik a külvilág lesz egyre élesebb a szoba és szép lassan a kapuőr is eltűnik, kifakul, igaz örömtől mosolyogva és integetve a játékosoknak. A kapu őrzője pontosan oda vitte őket, ahová ki akartak lyukadni.

A karakterek egy hófehér márványból rakott szobában találják magukat. A szoba mintha egy gyermek játékszobájának lenne berendezve, elszórva szalmabábuk, építőkockák, fakardok, a falakon pedig különböző színű krétával rajzolt gyermekképek. A kaland elején a kislánytól kapott képről visszatér a szörny motívuma, egyértelműsítve, hogy valószínűleg a kisfiú készítette azt is. A képek világosan leírják a gyermek történetét. A rajzok sorozatán láthatják a kalandozók, ahogy a családot nem szokványos módon ábrázolja. A négy tagú család tagjai mind ábrázolva vannak, az egyetlen kirívó dolog, hogy az apa helyén a már ismert szörnyeteg rajza van. A szobában kellemes meleg uralkodik, mintha a falak sugároznának valami lágy hőt. Egy ujjnyira nyitott fehér fából készült ajtó vezet kifelé, hasonló fából készült, mint amilyenekkel a kalandozók találkozhattak a szurdokban.

A résnyire kinyitott ajtón kinézve félhomályba burkolt folyosót pillanthatnak meg, melynek falában ezernyi apró kristály pislákol halványvörös fénnel. Ahogy a folyosóra érnek, a kristályok először lassú, majd egyre gyorsabb rezgésbe kezdenek a foglalatukban. A csilingelés egyre hangosabb lesz, majd egy torz reszelős női hanggá alakul. A túlvilági jelenség kérdéseket szegez a kalandozóknak, ahogy haladnak át a folyosón. Mit akartok tőlem? Mit kerestek a városnak ezen a pontján Emberlények? Úgy tudtam a kultúrátkban illetlenség kopogás nélkül bejönni.

Az út végén egy fekete vasajtó fogadja őket, ami rátschal van megerősítve. Szerencsére a kilincs lenyomására nyikorogva kitarthatják azt. Egy szintén vörös fényű szobába érkeznek. A hatalmas szoba berendezése, gazdagon díszített, groteszk módon ötvözi a kényelmet és szörnyűséget. Négy sarkában ökölnyi vörösén izzó kristályok szinte ontják magukból a meleget (és a manát). A falakon lenyúzott lények kitines bőrei vannak kifesztve, a bútorok kalandozók számára ismeretlen állatok csontjaiból vannak kifaragva. A terem túloldalán egy kétszárnyú ajtó van. A terem közepén, egy furcsa, fekete kitinízekből összevert, testhezálló ruhát viselő, külsőleg emberi nőt imitáló lény van. Bőre áttetsző, fehér, magzatmázszerű nyálka borítja foltokban. Szemei bogárszerűek, orrüregei teljesen nyitottak, szája ajak nélküli résként éktelenkedik torz arcán. Az álláról két rövidke csökevényes csáp lóg le. Testét sem haj, sem semmilyen szőrzet nem borítja. Előtte egy szőnyegen pedig jól kivehető egy kilenc

éves forma fiúgyermek, furcsa nem emberi bőrökbe bugyolálva. A gyermek teljesen szabad, semmilyen kötelék nem akadályozza a mozgásában. Körülötte játékok, és mágiaelméleti könyvek vannak szétszórva. A szőnyegen törökülésben ülve fakockákkal játszi. A kalandozók érkezésére föláll, és mosolyogva integet nekik. Látszólag jól táplált a húgához képest, még ebben az emberi szemnek szörnyű szobában is jól érzni magát. Arcának bal felét egy csepp alakú aranymaszk takarja el. A lény óvóan a gyermek vállára teszi a kezét. Majd megkéri a jövevényeket, hogy ne bántsák a gyermeket. A szörnyeteg „Alabástrom úrnöként” mutatkozik be. Elmondja a kalandozóknak, hogy egyik éjjel talált rá a gyermekre, ahogy a raktárok fele igyekezett. Úgy hallotta az rossz környék, látta, hogy nagyon le van soványodva, így magához vette. Itt mindent megad neki, még küllemét is hajlandó volt megváltoztatni a gyermek kedvéért. Nem akarja visszaengedni a bántalmazó apjához (*a gyermek arcán az apja pecsétgyűrűjének égetett nyoma van, melyen tisztán kivehető a gyűrű szimbóluma*), egy olyan helyre, ahol csak éheznek. Itt legalább jó sora van, és gyakorolhatja rajta az „emberséget”, ami feltétele volt annak, hogy befogadja őt az Ember.

Ha a kalandozók vissza akarják vinni a gyermeket, akkor az Alabástrom úrnő ellenkezni fog. *Nem akarja megölni őket, hatalomszavaival csak védekezik, mindeközben óvóan fonja át karjaival a gyermeket, és fogja be annak füleit. Az utolsó lélegzetvételéig a fiút védi, aki közé és a kalandozók közé akar állni. Az Alabástrom úrnő értékei az NJK-k között)*

A kalandozók eldönthetik, nála hagyják a gyermeket, és az anyának elmondják a küldetés kudarcát, vagy megfosztják a szintén anyai ösztöneit bontogató szörnyet, hogy hazavigyék a fiút a családhoz. *Bárhogy is alakul:* A kétszárnyú ajtót kinyitva, egy körkörös felfelé vezető folyosóra érkeznek. A folyosóról a városra nyíló hatalmas ablakok, már támpontot adnak hollétükről. A főtér alapjául szolgáló hatalmas „függő” szilatömbbe kialakított „kaptár” szerű képződmény külső folyosóján állnak, amiről belátják szinte az egész alsóvárost. Ahogy a folyosón haladnak felfelé, annak legtetején egy márványlépcső vezet fel a főtér forgatagába. Innentől már abszolút a kalandozókon múlik merre tovább. Hazavihetik vagy magukhoz vehetik a gyermeket, megbüntethetik az apát, aki addigra már otthon várja őket, felvehetik a vágyat diplomában az Embertől a pipacsos kitűzőiket, vagy dönthetnek úgy, hogy egy jó „Tolmus” féle sörrel kísérik le a kaland végét torkukon.

Vége.

Szívesen várom véleményeiteket, ötleteiteket, kritikátokat, hogy lehetne jobbá tenni a várost, mire figyeljek oda legközelebb a kalandírással kapcsolatban. Mint modulíró, ez az első próbálkozásom, NE bánjatok velem kesztyűskézzelek!!! Szeretnék tanulni belőle.

Köszönöm, hogy velem játszottál!

„Eseményhorizont”

- **Megérkezés az elhagyott településhez.**
- **Morgena segítsége**
- **Egy jó éjszaka Atai Matai-al**
- **Út a városba a szurdokon keresztül**
- **Megérkezés, akklimatizálódás**
- **Küldetés felvétele I./II.**
- **Nyomozás, kérdezősködés a helyszíneken keresztül**
- **A brigád és gyermekek sorsa a raktárnegyedben, harc, a kapuőr kiszabadítása**
- **A kapuőr segítségével az elveszett gyermek megtalálása**
- **Döntés. Harc a gyermekért, vagy visszatérés üres kézzel**

NJK leírások, ellenfelek:

Csachipé a Ceremóniamester

Csachipé több ezer éves, korábban Morgena egyik leghatalmasabb szolgálója volt, de ahogy az istennő hatalma megcsappant, úgy az övé is és más hatalomforrás felé kezdett el tekingetni, ekkor találkozott az Emberrel. Nem veri nagy dobra, de mai napig imádkozik az istennőhöz és tartja a kapcsolatot szolgálóival, ha tudja. Rettentően izgatott a ténytől, hogy újra felemelkedni látszik Morgena csillaga.

Hosszú évekig tanulmányozta a különböző fajokat, míg végül rájött, hogy a testük nyújtotta korlátok mindig visszarántják őket az állati élet körforgásába ezért, hogy learathassa a végső bölcsességet egy-egy életútból, az ösztönzésükre tette fel az életét, ezért mindig a kitekert ellentettjét mutatta, és a kétséget ültette el bennük, hogy ezzel fejlessze őket s próbára tegye a bennük rejlő igazságot. Mikor az Emberrel futott össze, személyében a legnagyobb kihívást látta meg, hisz egy ekkora feladat, mint az övé, és a mögötte rejtőző cél sok alapvető igazságot tartalmaz, tőle kapta nevét is mely igazságot jelent aquir nyelven. Jelenleg az ember ellenpólusaként viselkedik, és próbál rámutatni tervei hibáira, miközben jót szórakozik a kalandozókon. Ám az Embertől kapott feladata, a kalandozó kultusz fenntartása s titkaik kifürkészése. Mindennek érdekében, végzi a ceremóniamesteri feladatot a vágyak templomában. Eredeti alakját már sokkal emberibbé formálta ám még így is kissé abszurdnak hat, két és fél méteres vékony alakjával. Bőre krétafehér, haja csillogó aranyszínű. Vértörös ajkai, természetellenesen nagy mosolyra húzódnak mely inkább tűnik egy ragadozó éhes vicсорának, ám ez valódi mosoly, ami a nép áradat nevetséges és reménnyel teli lelkének szól, hisz látván mindenki auráját, mindig tisztában van az igazsággal. Viselete a lehető legnemesebb anyagokból áll, s mint az igazság maga feltűnő. Állandó társa, a hűséges morf, kinek neve Phumb. Ata Mataival rendszeresen beszélgetnek és terveznek, így kapcsolatban áll az árnyvadászok rendjével. Úgy véli, hogy a vágyak templomán rajta van úrnőjének áldása és ezért is tudja olyan könnyen



elérni az ide látogatók álmait.

A Renitens Szolgák: A Pandzsela törzs

Ezek az Idan Va'Dreeth-ek valaha az Embert szolgálták, annak legvitézesebb, legtisztább vérű közkatonái voltak, ám a grandiózus terv hallatán - Ediomadban eddig példátlan módon - hátat fordítottak uruknak. A hígvérű, nyomorult utódfajok iránti feneketlen gyűlöletük túl erősnek bizonyult, az Ember pedig nyíltan dacolt a hegyek mélyén tisztelt aquir szörnyistenek dogmaival. Azóta gyilkos gerillaháborút folytatnak ellene. Mára már megcsappant a számuk, de a hegyeket járók számára még mindig véresen komoly veszélyt jelentenek. Két láb magas, erős testalkatú alakok rohamozzák meg őket, gonosz kinézetű kétkezes bárdokat, kardokat lóbálva. Hosszú sörényük és szakálluk hófehér, testüket kiterjedt, szörnyű hegtetoválások borítják, darabos arcukban ülő éjfékete szemeikben gyűlölet lángol, éles agyarakkal teli szájaikból pedig morgás kél. Az ősi, obszcén vértjeik felett viselt minden egyes ruhadarabjuk durván cserzett emberbőrből készült. Öveiken emberi csont-trófeák zörögnek. Külsőjük nagyjából egységes, bár mindegyikük testén van valami torzulás: hiányzó orrnyílások, több ujj, több szem, hegyes fül, ezüstsín bunda, kinövések stb. Nőneműnek tűnő lények is vannak köztük. Foglyot csak időnként ejtenek, amikor sötét patrónusaiknak egy lélekkel bíró lény kimetszett szívével akarnak kedveskedni.

Jelen helyzetben beszivároghat a városba próbálják aláásni a törékeny szövetséget az emberek és az aquirok között. A gyermekek elrablásával rombolják a közhangulatot, azt az érzést keltik, hogy hogyan tudná megvédeni az Ember az itt élőket a mélység szörnyetegeitől, ha a gyermekeket sem tudja megvédeni a város aquir lakosságától. Erre kiváló eszközt nyújt „alakváltó” képességeik, mellyel be tudnak olvadni a z emberi társadalomba belülről züllesztve azt.

KÉ: 35	AME, MME: 12
TÉ: 85	Op: 5
VÉ: 130	Kétkezes fegyverek (Tám/kör: 1, Sp:
CÉ: 40	2k6+12)
Ép: 15	Aquir nehéz nyílpuska (Tám/kör: 2, Sp:
Fp: 60 (aquir vértben)	1k10+2)

Különleges képesség: A pandzsela törzs tagjai egy szertartás során életerejüket összekapcsolják. Ép-jük egységesen számolandó, pl. 5 tag esetén 75 ép. Minden sebzés ebből az összértékből vonódik, így harcoló tagjaik tovább életben maradnak.

Egy szertartás keretein belül föltudják venni annak az alakját, akinek a húsából ettek.

Bőrüket díszítő mágikus hegtetoválásaik révén, mind a természetes, mind az elemi tűz ellen 20-as sfe-jük van.

Szolganyelvet használnak, mentalitásuk miatt azokból is kiváltképp kedves számukra azok a hatalomszavak, melyekkel harci tudományukat, illetve testüket formálhatják. pl.: a sarjpáncél illetve a végtagburjánzás. (bármit használhatnának, de ne haljanak meg a játékosok)

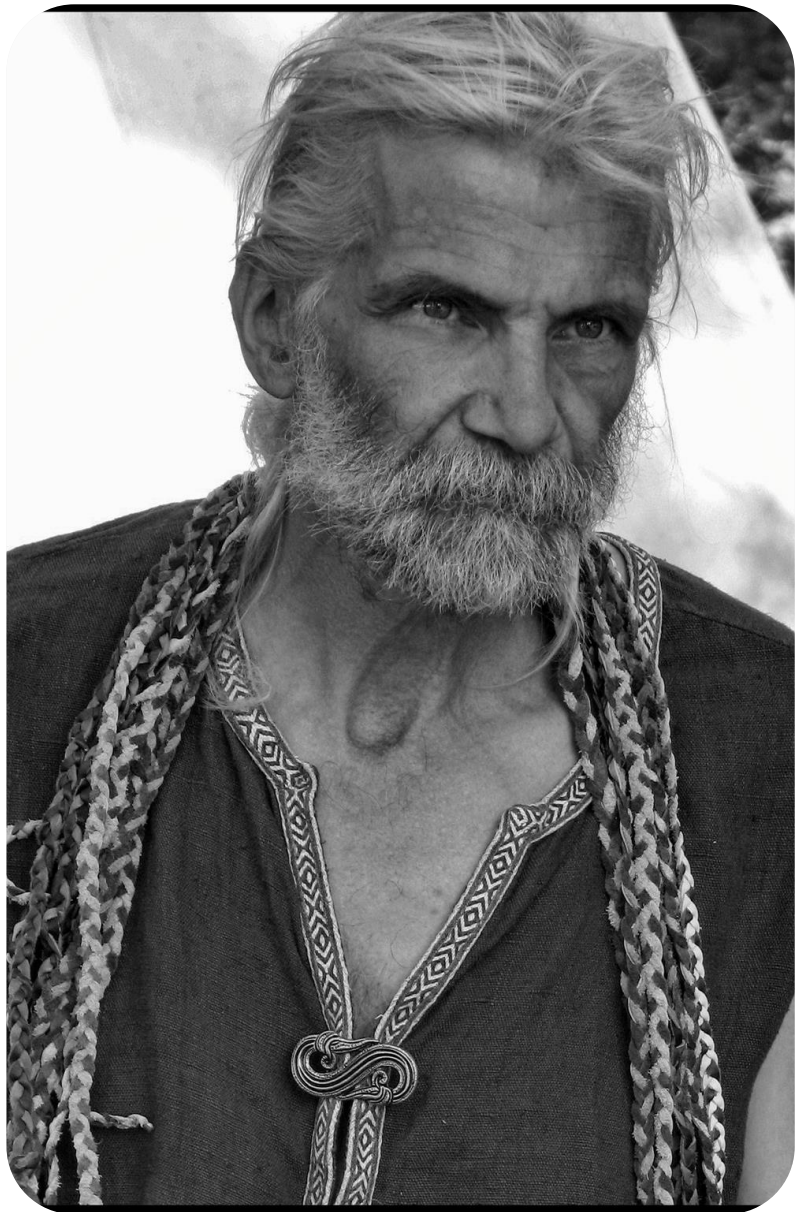
Ata Matai:

Kóbor lovag volt, akit megmentettek a biztos haláltól Morgena emberei, így elsőként csatlakozott az árnyvadászok rendjéhez. Először nem akarták befogadni, de olyan kitartóan kereste és követte megmentőit, hogy végül beadták a derekukat és megtanították az istennő misztériumára. Manapság csupán az árnyvadászok kommunikációs hálózatának helyi fentartójaként van jelen. Első sorban azért küldték ide, hogy gócpontként funkcionáljon a kommunikációs hálóba, a véletlen (ha lehet Morgena esetében véletlenről beszélni) hozta úgy, hogy Chachipe is itt telepedett meg és hogy találkoztak, de havonta legalább egyszer kijön a bohóc, hogy meglátogassa.



Fehéracél Borghest, az Apa:

Fehéracél Borghest már ifjú korában is kiemelkedett a törzstársai közül. Erős volt, mint egy bika, heves, mint a hegy legperzselőbb tüze. Csataüvöltése félelmet keltett mindenkiben, ki útjába mert állni. A szellemek kiválasztottja volt, és kegyelte maga Tomatis is. Kiváló kovács is volt, az övénél jobb gyilokeszközöket senki sem készített. Ám a hatalmas erő és tudás nem vészhet el hiába... A sok-sok éves démoni átok mely a keleti barbárok törzseit folytonos marakodásra, egymás között háborúskodásra kényszerítette súlyos béklyóként nehezedett az itt élőkre. Maga Borghest is egy ilyen rajtaütésen vesztette el bátyját, kit magánál sokkal erősebbnek tartott, és szülőanyját, ki a kisöccsét hordta a szíve alatt. Fortyogó haragjában Tomatistól kért segítséget. A mérhetetlenül hatalmas entitás pedig válaszolt neki. A tűz pattogása egy legendát súgott a fülébe. A történet szerint, csak egy valami törheti meg az átkot. Csak egy harcos az, ki egyesítheti a törzseket, ki mögött fősorakozhat e balsorstól gyötört nép. A legendák szerint fegyverét Tomatis tüzében kovácsolják törhetetlenné, ősi fajok vérében edzik mindennél hatalmasabbá. Hogy Fehéracél Borghest magára vállalta ennek a harcosnak a szerepét? Szó sincs róla. Ő „csak” a fegyvert akarta megkovácsolni hisz, ha a fegyver kész, akkor előbb utóbb feltűnik a kiválasztott harcos, ki méltó forgatni azt. Így indult útnak, hogy a megkeresse a legforróbb kohót, a legnemesebb fémet, és azokat az ősi fajokat, kiknek vérükbe meg kell



majd fűröszténie a pengét. Kalandozásai során rengeteg kompánia tagja volt, és megannyi helyre jutott el. Gro-Ugonban csalódott az orkok harci tudományában, a Quiron-tengeren átvészelt számtalan hajóütközetet, és ezek kapcsán egy toroni rabszolgapiacot is. A szellemek kegyesek voltak hozzá, hisz csodálatos módon mindig megmenekült, ám rengetegszer kellett végig néznie, ahogy dicső jövőképeket, ambiciózus célokat dédelgető társai elhullottak mellőle. Nem érhet mindenki révbe. Kalandozásának évei keményre és könyörtelenné edzették lelkét, ám akaratát lassan megtörték. Ha ily kiszolgáltatott a sors szeszélyeinek, tán nincs is akkora befolyása a világra, hogy a változás kerekét megforgassa... Sokat tűnődött ezeken a dolgokon, miközben útja a Quiron patján egyenesen Abasziszba vezette. Már hónapok óta kerülte a lehetséges útitársakat, nem csatlakozott semmilyen kompániához. A magány lassan az utolsó erőt is kiszívta belőle, úgy érezte Tomatis sem beszél hozzá a tűzből. Egyedül maradt a világon, és szinte üres elmével, lelketlenül érkezett Ifin városába. Célta nélkül bolyongott az ifini rabszolgapiac fergetegébe, üveges tekintetét a rabszolgákkal zsúfolt pódiumokra emelte. Ekkor látott meg egy fiatal, kötelékét szaggató szőke sörényű lányt, ki mérhetetlen gyűlölettel viseltetett az őt méltató kufár iránt. Volt a nőben valami vadság, valami forró indulat, ami hősünket ismét emlékeztette otthonára, és arra miért járja a világot. Borghest útja során nem kis vagyont gyűjtött össze, így erszényét kinyitva hamar társaságot, és ágyast vásárolt magának a piacon. Igazi kihívás volt számára megszelídíteni a lányt, kit Lhymra-nak nevezett el. Végre újra fiatalnak érezhette magát. Közös útjuk során a férfi megtalálta azokat a nemes anyagokat melyek méltók voltak a penge megkovácsolásához, már csak a vér hiányzott, mely vörösre edzi a fegyvert. Teltek a hónapok, és mire a legendás ediomadi hegység keleti oldalához értek, a lány kezéről lekerült a kötel, már nem volt szükség rá. Kialakult egyfajta kötődés közöttük. A lány a korosodó férfiben az erőt és biztonságot lelte meg, Borghest a lányban rég letűnt fiatalságát. A legendák sok veszélyről ősi fajokról, rengeteg kincsről szóltak, melyek a hegy mélyén rejteznek. Semmi sem tántoríthatta el a két fős kompániát, attól, hogy bele vessék magukat a kalandba, kivéve egy valamit... A tény, hogy már nem ketten, hanem hárman voltak, mire a bércek között ráleltek a tárnák bejáratára. A felelősség mely hősünk vállára nehezedett megtörte akaratát, elterelte gondolatait. Most már leendő utódjáról is gondoskodnia kellett. Hetek teltek el mire ráakadtak egy biztonságos helyre, ahol nem kell minden percben a hátuk mögé lesniük. Ez volt Krisel városa. Az épp szárnyait bontogató város csordultig tele volt kalandozókkal, minden féle náció és faj képviselőivel, így gond nélkül elvegyülhettek. Fehéracél minden vagyonát feláldozta, hogy vásárolhasson ezen a helyen egy házat, ahol Lhymra világra hozhatja gyermekét. Az első gyermek, Csenkesz után, egy esztendőre megérkezett a pár következő jövevénye, Zujce is.

Bohrgest ez idő alatt alkalmi kovácsmunkákból tartotta fent a családot, és egyre távolabbinak érezte magában a célt, amiért útnak indult. A pengét, pusztító lángokban megkovácsolta, de csak az ősi fajok vére „szentelhette” naggyá. Ám nem hagyhatta itt a családját. Az erő kiveszőben volt már belőle, egyre kevesebb munkát vállalt, érezte, és szégyellte, hogy nem tud már az a férfi lenni, aki volt évekkkel előtte. Ahogy teltek az évek, az alkohol lassan, de biztosan befészkelődött a család életébe, és Lhymraban sem lelte már örömét. Bele kellett törődnie, hogy Tomatistól eltávolodva, büntetésétől rettegve, alkohalmámorban fogja érni a vég. Könyörgött, esdekelt a Hegy Szelleméhez, hogy bocsásson meg, hogy adjon vissza valamit a régi tűzből, melyet akkor érzett, amikor Lhymrára nézett, adjon vissza abból az erőből, amit még kalandozóként élt át. Ám ezt a kegyet sohasem kaphatta vissza, így lassan, de biztosan folytatta önpusztító útját, ami jelen helyzetben a család szétesésével fenyeget.

KÉ: 21

Egykezes csatabárd: Sp: k10+4

TÉ: 103

VÉ: 134

ÉP: 16

FP: 93

Képzettségek:

Fegyverhasználat: Mf

Erdőjárás: Mf

Vallásismeret: (Tomatis) Mf

Harci láz: Mf

Pusztítás: Mf

Vadászat: Mf

Kovácsolás Mf

Herbalizmus: Mf

Futás: Mf

Lovaglás: Af

Idomítás: Af

Úszás: Af

Írás/Olvasás: Af

Legendaismeret: Mf

Történelem: Af

Kíntúrás: Af

Időjósítás: MF

Lhymra, az Anya:

A rabságból aszisi leány egy elszegényedett adórszolgátságba került család sarja. Apja fiatal korában adta el rabszolgának, hogy kiválthassa adósságának egy részét. Azóta több kézen is megfordult, ám szabadság iránti vágya mindig is töretlen maradt. Találkozása Fehéracél Borghestel fordulópont volt az életében. Először csak egy újabb rabszolgatartót, egy újabb tulajdonost látott benne, aki örömet leli testében. De az együtt töltök évek során, az együtt átélt utazás alatt kettejük kapcsolata megváltozott. Erőt látott az idősödő férfiban és ugyan sok helyen fordult már meg, de ilyen izgalmakat még sosem élt át. A világ legveszedelmesebb helyén is biztonságban érezhette magát mellette. A rablancok idővel lekerültek róla, és azon kapta magát, hogy nem akar egyedül szembenézni a világgal. Túl gyengének tartotta magát. Így Borghest karjai között bár a pokol kénköves bugyrába készültek leereszkedni, nem félt az ott reá váró förtelmektől. Egészen addig, amíg ki nem derült, hogy gyermeket vár. Nem tehetett kockára gyermeke életét, így megkérte Borghest, hogy keressenek egy biztonságos helyet, ahol világra hozhatja a kisdedit. Ekkor akadtak rá Krisel városára. A hatalmas kavalkádban sikeresen elvegyülve, és nem kis összeget rááldozva sikerült egy otthont teremteniük magunka. Az első gyermek, Csenkesz után egy esztendővel fiúnak adott életet, kit Borghest Zujce-nak nevezett el. Ám a gyermekek nem fűzték még szorosabbra kapcsolatukat. Érezte, hogy Borghest feszült, éjszakánként még mindig a kalandozó létről álmodik. Ereje már nincs hozzá, küldetése kudarcot vallott. Próbálta támogatni párját, de az Apa lezüllése elkerülhetetlenné vált. Az alkohol pénznyelő gépezete lassan, de biztosan élte föl a család utolsó tartalékait, és a helyzetet az koronázta meg, hogy az apa az utóbbi egy évben minden feszültségét, agresszióját a család tagjain élte ki. Gyakoriak voltak a verekedések, nem egyszer verte véresre Lymra-t a gyerekek szeme láttára. Az asszony nem tud elszakadni a családtól, az utolsó csepp erejével is össze akarja tartani azt.



Csenkesz, a kislány:

Csenkesz már Krisel szülöttje, s mint ilyen, az első generáció képviselője, ki belenevelődött a kultuszba. 9 éves lévén, még nincsenek nagy elképzelése a világról, ám azt már most felfogta, hogy a kalandozók a legbátrabb vitézek a világon. Apja már rég óta tartó agresszivitását nehezen viseli. Egy nap szemtanúja volt, hogy Borghest részegen kegyetlenül elbánik az édesanyjával. A törő csontok hangjai mai napig kísértik, és nem tudja feldolgozni a történeteket. Azóta nem hagyta el szó a száját, örök némaságba burkolózott. Nagyon szereti testvérét, és hiányzik neki, hisz egyedül kell szembenéznie nap mint nap apja szörnyűségével.



Zujce, az eltűnt kisleány:

Zujce, Csenkesz kisöccse, egy évvel nővére után látta meg a napvilágot. A család akkor még, megadott mindent a gyermeknek, ami a cseperedéséhez szükséges volt. Biztonságot, szerető szülőket és egy testvért, kire vigyázhatott. Gyermeteg rajongással hallgatta az utcán elhaladó kalandozók történeteit, és már korán elhatározta, hogy ha felnőtt, ő is kardot fog majd a kezébe.



Apjában eleinte példaképet látott, ám az utóbbi időkben szinte teljesen megváltozott. Apjának agresszív viselkedése, a nyomor, a kiszolgáltatottság, és a tehetetlenség, melyet akkor érzett mikor nem tudta megvédeni édesanyját és kishúgát, cselekvésre készítette. Magához vette legélesebb fakardját, egy maréknyi rezet, és elmenekült otthonról.

Otthonában csak rajzait hagyta, melyeken „lefestette” a falak között rejtőző szörnyeteket.

Titkon ábrándozik róla, hogy egyszer, mikor majd nagy harcos lesz, hazatér, összecsap apjával, és kardpárbajban legyőzi. Vagy varázslattal... Ki tudja merre sodorja az élet.

A Pantomimes/Kapuőr:

Ő egy olyan aquir, aki már több száz éve az ember szolgálatában áll és rendkívüli érzéssel hangolódik rá a szimpatikus viszonyban lévő tárgyra, valamint lényekre, és fájának különös tehetségének köszönhetően képes kaput nyitni a valóságon át a viszony két fele között. A problémát egyedül bohókás természete és a művészetekért való rajongása jelentette. Így amikor beleveti magát egy művészeti ágba akkor az kitölti élete és jelleme minden pillanatát, így őt nem is lehet a pantomimes szerepből kibillenteni, így kell “szót” érteni vele. A kapuőr arcbőre fekete, ami nyomokban kikopott volna a pigment hiánytól. Ha a karakterek olvassák az ősi rúnákat (rúnamágia AF) felismerhetik a Kapu szót a fehér foltban. Ruhája több színben pompázik, harmonizál a természet színeivel így sárga és vörös színek váltják egymást, és mintha ezüst szálakat szőttek volna közéjük úgy csillog.

Az Ember:

Ez a kortalan Aquir aki csak nemes egyszerűséggel “Az Ember” -nek nevezte magát, egyidős a hajdan volt kyriával. Kyrekkal jó viszonyt ápolt, sokukat tartott szövetségesnek,

barátnak, sőt a szerelem is megtalálta soraikból (lásd. Zenedoboz) Gyorsan indult felfelé az Ediomadi ranglétrán, és néhány ezer évvel később már a hatalmasok között tartották számon. Mára egész Ediomad társadalma nagyon erősen betagozódott, az erőviszonyok állandók és csak nagyon nehezen mozíthatóak ki. Néhány száz éve egy merész ötletet eszelt ki. Korábban is hasznos szövetségesek voltak az embernépek, és úgy gondolja nem csak szaporaságuknak köszönhető az elterjedésük kontinens szerte. Másképp látja az embereket (elfeket, törpéket) mint vetélytársai, nem csak ezközt hanem szövetségest, sőt hasznos társakat is lát bennük. Immár több száz éve dolgozik azon, hogy az erejüket felhasználva, tudjon

előnyre szert tenni a többi hatalmassággal szemben.



Az Alabástrom úrnő:

A város aquir társadalmának legújabb tagjáról igen keveset tudunk. Eredeti alakja is a homályba vész, testét teljesen átformálja, hogy Zujce-nek „barátságosabb” legyen. Nemrégiben a Főhiearcha egyik tanácsadójaként tevékenykedett, ám belátta azt, amit sokan gögből, fensőbbiségtudatból odalent nem tudtak. Azt, hogy az aquirók ideje már rég leáldozott, az utódnépek lassan, de biztosan veszik majd be magukat a tárnák belsejébe. Hogy miért? Azért, mert az Ember és a Főhiearcha közötti háború annak oldalára fog eldőlni, ki a kifogyhatatlan erőforrást birtokolja. Ezen erőforrás nem mások, mint az utódnép, melyet téves ideológiákkal, küldetésstudattal kiválóan lehet irányítani. Az úrnő, a maga részéről a győztes oldalon akar állni, és ha ehhez az kell, hogy megismerje és értékelje az utódnépeket, akkor minden tőle telhetőt megtesz. Nem akarja megölni a kalandozókat, és nem akarja a gyermeket visszaadni a nyomorba az apjához, ez szerinte vét az emberiség ellen. Ráadásul a gyermek sem akar visszamenni.

Ismeri a nemesnyelvet, de csak védekezni próbál. Nem akar a gyermek szeme láttára megölni senkit, ráadásul az Ember számára oly nagyra becsült kalandozókat.

Op: 70 Ép:8 FP: 35

Harcértékei nem számottevőek, pláne a számára még ismeretlen testfelépítéssel. VÉ-je 80.

Bór fia Dolgán:

Mint ahogy a kaland elején elmondta, Ezüstcsákány Graimmal érkezett még a zászlóháború alatt a városba. Ez nem teljesen állja meg így a helyét, hiszen már a Kriselbe tartó mocsaras úton elveszejtette egységét. Napokra maradt le tőlük, mire átküzdötte magát a Vinisila síkságon. Mire a városba ért meggyötörten, kifáradva, szomorúan tapasztalhatta, hogy a dicső különítmény már rég leereszkedett, hátrahagyva őt. Megpróbált utánuk menni, de az Ember katonái már nem engedték le. A szégyen, hogy nem vehetett részt a dicső küzdelemben, és pláne az, hogy a küldetés sikerrel járt nélküle, túl hatalmas volt, hogy újra visszatérjen hazájába. Levágta szakállát, és az Ember pártfogásában itt telepedett le a városban. Azóta megannyiszor járta be a Vinisilát, olykor egyedül, olykor kalandozókat kísérve. Bárhogy is alakult, sosem volt magányos, hisz valaki mindig szólt hozzá belülről, nyugtatva, hogy a jó utat választotta. Küldetéseire kifejezetten büszke, és az évek során összegyűjtött tapasztalatok miatt, kevés olyan személy van a városban, aki jobban ismerné a környező vidéket...



Az Ember elit őrsege:

Az Ember fenntart egy olyan volt kalandozókból álló csapatot, akik közvetlen felelősök a városban fenntartani a rendet illetve, ha szükséges az ő személyes biztonságáról is tudnak gondoskodni. Soraikban megtalálhatóak harcosok, boszorkánymesterek, tolvajok egyaránt. Bárki, aki alkalmasnak bizonyult a feladatra és vállalta is. Természetesen mivel létfontosságú szerepet töltenek be a városban ezért erejük sem elhanyagolható. Felszereléseiket Burgó szakemberei készítették. Tagjaik mind könnyű és kényelmes vörös selyem ruházatot hordanak, szabásuk a szakértőt a toroni viseletekre emlékezteti. Ruhájuk alatt mindannyian mithrill sodronyt hordanak, se könnyebb, se nehezebb vértet hivatalosan nem kapnak, ettől független vannak, akik saját költségen készítették. Fegyvereik szintén helyi mithrill fegyverek. Mindezek ellenére nem ettől a legveszélyesebbek hanem, hogy testük - a szervezetük részét képező aquir szerveknek hála - folyamatosan termel 2-4 Od pontot amit korcs nyelvű hatalomszavakra, vagy hatalomszavak illetve más mágiák elleni védelemre tudnak felhasználni. Ha harcra kerül sor átlagosan 10-12. Szintűek.

Harcos

KÉ: 46+fegyver

TÉ: 114+fegyver

VÉ: 148+fegyver

SP: fegyver szerint (16-18-as erő)

Mithril sodronyinge (93 MP): MGT: 0 SFÉ: 7

Ne feledjük fegyvereik Mithrilből készültek, ezen felül 93 mana pontos rúnákkal van ellátva (KÉ: +6 TÉ,VÉ,CÉ: +15 SP+3).

Varázshasználó Manapontja kaszt szerint, 10. Szintűnek számold őket. Mindegyiknél van egy varázstárgy amivel 1 kör alatt újratöltheti a mana pontjait.

A kriseli vásár „különleges” javai:

Tündérfog nyaklánc: messzi földről szerzett különleges darab, viselőjére minden tekintet magára vonz, legalábbis egy kis időre. Ha valaki csillogni akar, ennél jobb darabot keresve se találhat. ára: 38a

Borostyántej: eme különleges ital megoldást nyújt elfogyasztójának minden bújára, bánatára, a problémát nem oldja meg, ám kitörli emlékezetéből. ára: 67 a

Pokoltűzlárva: összenyomva tűz csap fel zsigereiből (2E), mely éghető anyagok hiányába is egy percen keresztül folyamatosan ég, eloltani közönséges vízzel ehetetlen. ára: 70 r

Aquir pikkely morzsalék: a csalódott hölgyek és megszegyenült férfiak jó barátja. Ettől a portól garantáltan harcra kész lesz az úr, egy teljes hétig. Vagy tovább... ára 3 e

Láthatóvá tevő por: ezt a csillogó port ellenfelünkre rászórva láthatóvá tehetjük azt, így könnyebben elbánhatunk vele. ára: 5e

Széppé tevő főzet: magunk akarunk szépek lenni? Az már a múlté. Itt a gyógyír minden házastársnak! Igya meg, és szerelmének rég letűnt szépsége újra visszatér! Persze, csak a maga szemében. Használható görbe estéken is, mikor a moslékból kell ízletes étket teremteni, ha értik mire gondolok.... ára: 1 a

Az erőnyerő: ez a gyönyörű csontgyűrűpár a legcsodálatosabb dolog a világon! Vegye fel ön és kedves barátja! Bármikor, amikor megszorul valamelyikük, a gyűrű másik felét viselőtől egy kis időre erőt vehetnek kölcsön. Ez természetesen visszafele is működik. De tessék figyelni a gyakori használata elpuhíthatja viselőjét. (max 6 pont viheto át egyik karakterről a másikra, 10 percre cserébe minden második használat után az aquir gyűrű lemetszi mindkettőjüknek azt az ujját, amin éppen viselték) ára: 316 a

A megmondó pálca: ez a pálca mindig megmondja az igazat. Legalábbis azt az igazságot, ami épp gazdája fejében jár. Nagyon hasznos tárgy, de bánjanak vele finoman, kellemetlen helyzetekbe lehet kerülni otthon. (tapasztalat). (A pálca teljesen véletlen időközönként mondja ki gazdája gondolatait. Hasznos lehet, ha valakit ki akarnak vallasni, egyéb körülmények között inkább kellemetlen) ára: 378 a

Aquir riasztó ital: ha ezt az italt megissza, garantáltan elkerüli a mélység népe. A minősége garantált, én is reggel megittam egy üvegcsével a biztonság kedvéért és lám, nincs is a közelemben egyetlen átokfajzat sem. ára: 1 a

Kitin tányér: ebből a tányérból elfogyasztott étkek akár háromszor táplálóbbak az átlagnál. Így akár a kalandozóknak ajánlott napi háromszori étkezést, egyben is megoldhatják. ára: 50 r

„Tolmus féle” sörítal/bor: a nagy Tolmus kedvenc sörítala/bora a legjobb alapanyagokból van összeválogatva. Fogyasztása függőséget okoz, ám minden cseppjében benne van az öreg szeszakán minden tapasztalata. (a játékosok időeiglenesen megkaphatják a szakma borász/sörfőző Af-ot. Ha valaki birtokolja ezen képzettségek valamelyikét, annak Mf-ra emelkedik 1 napig) ára: 2 arany/kupa

Emésztő tarisznya: Orwella poklára vele, ez még MINDIG ÉL áÁÁÁÁÁÁÁÁÁÁÁ!!!

Szakácsaink ajánlata:

Krisel városában ugyan szűkén vagyunk a változatos alapanyagoknak, de ez nem von le ételünk minőségéből. A legelterjedtebb nálunk a kecskehús, és sajt, valamint alapanyagként használunk fel bármilyen vadat, és ehető növényt, melyet a Vinisila mocsaras vidékén ejtenek el/gyűjtenek be vadászaink. Továbbá nem egyszer ínycsapatok kerülhetnek felszínre a mélységből. A mai napon:

- Sült kecskehús, gyíktojás omlettel, vadsóska ágyon.** 70 réz
- Barlangi rák, kecskesajtszósban, vegyesfűszerekkel** 1 e 40 réz
- Mélyégi angolna élve, hatalmas önbizalommal, cseppnyi virtussal** 50 réz
- Tárnapörkölt ahogy Tolmus szerette** jelképes 10 réz
- Sajtszósba mártott denevér, savanyúkáposztával** 20 r
- „Magasból pottyant” kövikobra, kalandozó módra, pároltgombával** 30 réz
- Vízbe ölt vándorrozomák fej nélkül, vegyes salátaágyon, finoman fűszerezve** 1e

Antoa Stevicius felszerelése:

- Krad szimbólum
- egy tarisznya kenyeres penész

- 6 aranyérme
- szürke, vastag, szakadt, megperzselt utazó ruházat
- Krisel leírása, rajza
- rövid kard
- egy tucat olvasógyertya
- tűzszerszám
- szárított hús
- összetört lámpa
- összetört lámpaolajtartó (körülötte égés nyomok, és jegyzetfüzet szenes maradványai)
- írószerszámok
- használható tömlő, benne vízzel

Idegen nevek és jelentéseik:

Pandzsela: „ezer”

Csachipé: „igazság”

Krisel: „kiáltás”