A gorviki meló

A XXIV. Kalandorkrónikák M.A.G.U.S. Szerepjáték Találkozó kalandmodulja

ÍRTA: Meran és Novan
HELYSZÍN: Erion
IDŐPONT: 3722. Uwel tercének utolsó napja

Tartalomjegyzék

Bevezető ... 4
Előzmény és Háttér ... 5
A Shíren kerület viszonyairól ... 5
Szálak ... 7
1. **A Racchini-est** (*gorviki, immorális csapat*) ... 7
2. **A meló** (*szerencsevadászoknak*) ... 7
3. **Lánymentés** (*"jó" csapat*) ... 7
Az események időrendje ... 8
A Racchini-est ... 9
Megérkezés a kalandba ... 9
Kapcsolatok ... 9
Amit a játékosok tudhatnak ... 9
Kötődések ... 9
Bemelegítés ... 10
A feladat ... 10
Felkészülés ... 12
Az est ... 12
A lány ... 13
Felbolydulás ... 14
Nyomok ... 14
Szörny a fogadáson ... 14
Végjáték ... 14
A meló ... 15
Megérkezés a kalandba ... 15
A beugró helyszíne ... 16
Üzletfelek / lehetséges ellenfelek ... 16
Tervezés ... 16
Helyzet ... 16
Helyszín ... 17
Terv ... 18
A szajré ... 18
Utolsó simítások ... 19
Akció ... 19
Behatolás ... 19
Fúrás ... 20
Gubancok ... 21
Első gubanc ... 21
A második gubanc ... 21
Normál fúrás befejezés ... 21
A titkos raktár ... 22
A végjáték ... 22
Hag Nassid Titkos Raktára ... 23
Felépítés ... 23
Csapdák ... 23
"Régi" bejárat ... 23
"Új" bejárat ... 24
Vadak ... 25
A szajré helye ... 25
Lánymentés ... 26
Háttér ... 26
Megérkezés a kalandba ... 26

Tervezés és előkészületek ... 27
Epilógus ... 30
NJK leírások ... 31
Lyaval Daia ... 31
A törpe - Bal Dabbi ... 32
A toroni - Keiron no Zalor ... 32
Homokvihar Kamélia (Lia) ... 33
Arany Karvaly ... 34
Balter cwa Enaron, a komornyik ... 35
Kriptapucoló Devrim és bandája ... 35
Bajkeverő gorvikiak ... 36
Gorviki védelem ... 37
Pyarroni behatolók ... 38
Leviuur csapata ... 38
Querdák ... 38
Nagy erioni gorviki frakciók ... 39
Akik az estélyen részt vesznek ... 39
Racchinik ... 39
Ranti Racchini ... 40
Dialmo Racchini ... 41
Sacerdon Berardo Rinaldini ... 41
Cassir Racchini ... 42
Maratti Cone ... 43
Inaiz "IZ" Racchini ... 44
A Gyülekezet ... 44
Warvik-Rokmundi érdekszövetség ... 46
Waratti Werrado ... 47
Verranna Merre ... 47
Hermoso Caulo ... 47
Ado Lomovik ... 49
Szentföldi családszövetség ... 49
Radelo con Fracastello ... 50
Derra "Jóképű" Fugatto ... 51
Ramin Fracastello ... 51
Kacagó Rankhel ... 52
Alessa Fracastello ... 52
Galiota fiai ... 53
Frado Galiota ... 53
Balladi család ... 54
Ellara an Balladi ... 55
Codo Siggarnole ... 55
Ramando Satriale ... 56
Gorvikiak táblázata ... 57
Az estélyen okkal nem résztvevők ... 58
Corione-testvérek ... 58
NJK nevek ... 59
A kaland főbb helyszínei Erionban ... 60
Avares-palota - a Kapzsi Vámos ... 60

Bevezető

Lithas Kalandmester,

Be nem tartva ígéretünket, hogy 10 évig nem írunk modult, egy újabb erioni kalandot szeretnénk bemutatni, melynek fókuszában a méltán hírhedt Shíren kerület áll. Szeretnénk megmutatni a szentföldiek, azon belül az erioni diaszpóra jelenlegi (3722-es) helyzetét Erionban - vagyis amit Mi gondolunk róluk.

A kaland három, teljesen különböző stílusú szálból áll. Ezzel az a célunk, hogy minél többféle csapat belecsöppenhessen a Kereskedőnegyed eme szegletébe. Mi ezeket a szálakat párhuzamosan futónak gondoltuk - Erionban minden megtörténhet alapon - és ki is térünk ezek kapcsolatára és egymásra való hatásukra. Azok a szálak, amiket a játékosok nem érintenek az asztalnál, a mi elképzelésünk szerint kudarccal végződnek. Mivel a legfőbb cél az, hogy a játékosok, és Te is jól érezd magad, **nyugodtan** hagyd ki bármelyik szálat, vagy gyúrd össze őket, esetleg csinálj egy újat a meglévő elemekből. Csupán egy dolgot kérünk: a játék egyik központi eleme az erioni gorvikiak legyenek, mivel a kaland kifutásának eredménye az Ő jövőjüket is befolyásolja.

Köszönettel tartozunk azoknak, akik vagy teszteléssel, vagy véleményezéssel hozzájárultak, hogy a kaland megfelelő formát öltsön: **Jan van den Boomen**, **Amund, Ensirion, Komattre, Stammheim, Hermes, Unity, Levi, Ettore, Rafin, Magyar Gergely, A dzsenn, Delqar, Belthar, Aleister, Shalafi**

Forrásjegyzék

A kaland írása során az alábbiak voltak a segítségünkre

Videók:
5 Secrets To Making an Awesome Adventure - GreatGM
The BEST Adventure Method - GM Tips
NPC dialog on the fly - GreatGM
Seth Skorkowsky: How to Run A Heist - Running RPGs
Kildar: A betörős kalandok 3 átka
Kildar: Az intrika hálójában
Más rendszerek: Kések az éjben
Modulok: https://kronikak.hu/2021/07/07/gorviki-es-uj-godoni-kalandmodulok/
Filmek, sorozatok: Sopranos, Keresztapa, Casino, Narcos, Szemtől szemben, Ronin, A Lopás művészete, Ocean's 11, Guy Ritchie: Arthur király, Úriemberek
Regények, novellák: Jan van den Boomen: *Lágy szélben, lazacszín hold alatt, Fekete vizek,* Juhász Viktor: *Varjúszárnyak*, Raoul Renier: *Acél és oroszlán*, Peter McSky: *A tizedik*, Alan O'Connor: *Kék éjszakák árnyai*, Simon R. Green: *Hawk & Fischer, Az istengyilkos*
Egyéb: MG szószedete, Kornya Zsolt bekezdése a gorviki nevekről, kalandozok.hu névgenerátor.

Előzmény és Háttér

A **Leviuur**, a három esztendeje tartott erioni **Tengercsend** ünnepének nagy vesztese, sok megpróbáltatás után leszámol egy régi riválisával, **Hag Nassid** hírhedt dzsad áfium- és varázsszer-kereskedővel, hogy visszanyerje helyét a Család erioni szervezetében. Ennek következtében gazdátlanul marad egy rejtett lerakat, benne igencsak jelentős készlet. Pontos helyéről jelen pillanatban csak a dzsad szeretője, a kétes hírű boszorkány, **Lyaval Daia** tud.

A nő, kihasználva a pár nap kavarodást, amit a gyilkosság vetette hullámok okoznak az alvilágban, szervez egy csapatot, amivel el is foglalják a **Kapzsi Vámosnak** is csúfolt **Avares**-palotát. Ennek pincerendszeréből fúrható egy bejárat a rejtekhelyre. Erre azért van szükség, mert a lerakat "főbejárata" a csatorna túloldalán rendkívül védett, és a próbálkozások **Nassid** lelkének kihallgatására kudarcba fulladtak [**Leviuur** csapdába ejtette].

Sajnos még mindezek előtt lefoglalta a palotát egy csapat gorviki a **Racchini** famíliából, hogy az itt rendezett "estélyen" egyeztessenek az **Új Godon** megalakulása után a **Városok Városába** rajzott szentföldi családokkal. Nem lehet nekik nemet mondani. Azért is választották ezt a helyszínt, mert ez van legközelebb a dzsad terület határához - vagyis innen ér legtöbbet a "fricska" a gyengülő riválissal szemben, amit erejük fitogtatására akarnak használni. Nem mellesleg itt egyik gorviki család sincs előnyben. Az alkalomra beszereztek egy dzsad / szuke félvér lányt rituális emberáldozatnak, amivel a papok fogják megpecsételni az ott elhatározottakat. Fontos számukra a mulatság, mert javítani szeretnék a pozícióikat és együttműködést kicsikarni a semleges családokból. Mivel az előző esztendőben az erioni enklávé ura, **andon Serindo an Balladi** örökösét vesztette, ezért nem kevesebb, mint az andoni cím a tét.

Viszont az áldozatnak szánt lány, **Homokvihar Kamélia,** nem csupán kalandozó, de származása okán a nagy hatalmú **Akizuki** családnak is fontos, így feláldozása újabb harcos éveket hozna a **Racchiniak** fejére - pont, ahogyan az ellenük áskálódók tervezik.

A Shíren kerület viszonyairól

Amit bármely csapat megtudhat egy kis kíváncsiskodással a megbízóktól / összekötőktől / egyéb kapcsolatoktól:

Erion Kereskedőnegyedének mindennapjai és erőviszonyai sosem voltak állandóak. Az elmúlt évtizedek **ibarai** homokviharként söpörtek végig a **Shírennek** nevezett hírhedt kerületen, amelyen szuke, gorviki és dzsad diaszpórák osztoznak.

Az első nagyobb esemény az **Imeko torony** leégése volt, ahol a lángok martaléka lett a már lassan egy emberöltője uralkodó sárkányúr. Rossz nyelvek szerint a gorvikiak keze lehetett a dologban, mivel ezzel befejeződött egy gorviki-szuke háború, de erre később nem volt bizonyíték.

Az enoszukeiek ezután hosszú belháborúba süllyedtek, aminek a végén a **Tomoya** család került ki győztesen. A család vérvonala végül a **Halál 7. Nagymestere** által ért véget. A Sárkánytrón újbóli megüresedése és a folyamatosan érkező menekültek ismét lefoglalta a szuke kolóniát.

Érdekes módon a dzsad enklávé újabb virágzása az **Ibara** emírségeinek bukásával volt párhuzamban. A **Manifesztáció** menekültáradata emberanyag, és ide mentett vagyonok képében is segítette megerősödésüket, így újra kikövetelhették helyüket a kerület alvilágában. Ez újabb árnyékháborút jelentett az itteni gorviki családokkal, bár talán nem olyan látványosat, mint a szuke-gorviki konfliktus idején. Egyik fél sem roppant bele, csupán a sérelmek száma és komolysága nőtt mindkét oldalon, az érdekszférák határai pedig végül a dzsadoknak kedvezően rendeződtek. Viszont ami könnyen jött, könnyen is megy. A **Manifesztáció** utolsó éveiben a gorviki diaszpóra is hasonló okokból növekedhetett, a háború végeztével pedig a megalakuló **Hradzs** kezdte visszaszívni az ide menekült sivatagi népeket, gyengítve ezzel az erioni pozíciókat. Ezzel szemben a szentföldiek közül jóval kevesebben vágytak vissza **Új-Godonba**.

A gorviki nép áradata akkor érkezett, amikor hírül vették, hogy a **Kosfejes Úr** hatalma még él **Erionban** és **Abasziszban**. Többen tovább álltak, de sokan itt maradtak. Az új lakók vagy új szervezetet alapítottak vagy betagozódtak. A régebben itt élő családok közül a helyzetből az eddig is a város vérkeringésébe jobban becsatornázott **Racchiniek** profitáltak a legjobban. Az erioni gorvikiak főleg a **Shíren** kerületben éltek, viszont az érkezők már jobban szétszóródtak. A gorviki diaszpóra jelenlegi vezetője, az **andon, Serindo an Balladi** „jótékonyan" rájuk is kiterjesztette felsőbbségét, számvevői mindenkinél tiszteletüket tették. Ezt minden család máshogy dolgozta fel, de a Városok Városában való tartózkodásukkal járó szükséges rosszként el tudták fogadni. Ez a rend a múlt esztendőben borult fel, mikor az **andon** fiát vesztette egy külhoni merényletben. Most leányági öröklést próbál kieszközölni, de kapálózása csak az elégedetlenek tömegét növeli.

Ramish, egy egykor kalandozó aszisz - a kerület élére a Herceg által kinevezett, hivatalos ura -, élete alkonyára új, fiatal feleséget vett maga mellé, akivel azóta csak bálozgat és utazgat, a legidősebb fia pedig, örökölve apja vérét, inkább kalandornak állt, mintsem a kerületet vezesse. **Nidima Torrast**, a gróf intézője, a számára hagyott keretből több-kevesebb sikerrel próbálja működésben tartani a kerületet.

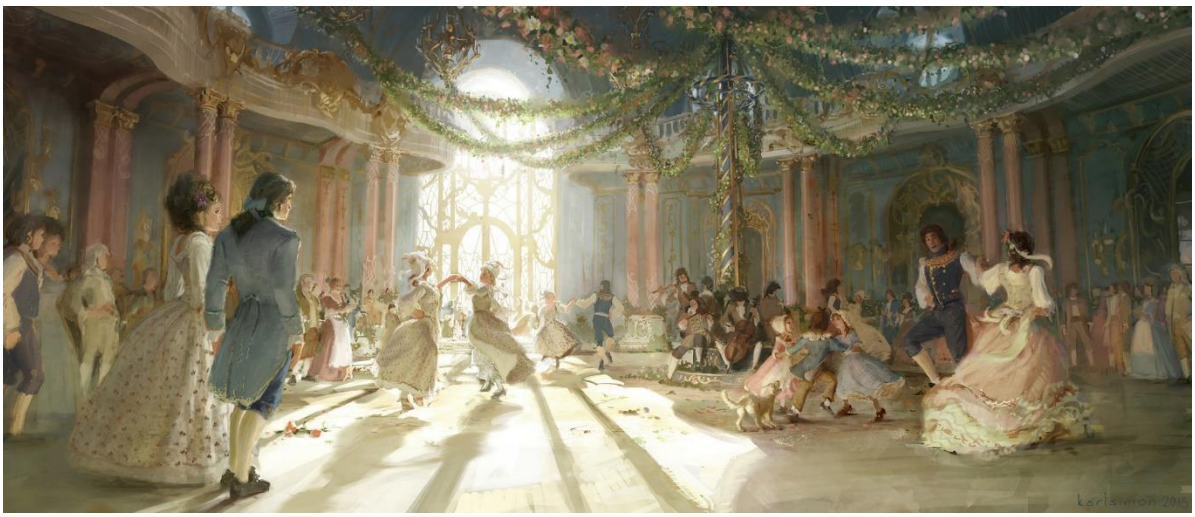
Így a **Shíren** 37 sygnumja nincs már akkora kontroll alatt, mint rég. Ez főleg az utolsó évtizedekben érkezett gorviki bevándorlók hozzáállásán látszik meg jobban. Még mindig nem *erioniak* valójában, és nincs, aki igazán erre kötelezze őket. **Ez a rész már nem mindenkinek közreadható információ, komoly Racchini- vagy alvilági kapcsolattal (kaland elején külön**

utánajárva) lehet hozzájutni: A **Racchini család** már pedzegeti **Torrast**nak, hogy a jelenlegi **andon** nem tud rendet tartani, és biztosabb kéz kell ahhoz, hogy **Ramishnak** - és ami még fontosabb: a Herceg udvartartásának - ez ne szúrjon szemet.

A helyzetet kihasználva / irányítva szeretnék kivitelezni **Dorio**, a néhai családfő tervét, hogy a családjuk elnyerje az erioni **andon** címet. A **Balladik** leváltására támogatásra van szükségük a többi családtól. Eddig a **Szent Föld**ről érkezetteket tömörítő legnagyobb szövetséget sikerült megnyerni, amit jelenleg a **Fracastello** família vezet. Ezen érdekszövetség mellé még meg kell nyerniük a semlegesek egy részét is. Hosszú előkészítés, valamint számtalan háttéralku (és persze véletlen balesetek) után egy szerződéskötésre készülnek, amit egy, a családok szempontjából aránylag semleges helyen terveznek megejteni. Jó gorviki szokás szerint az eseménynek nagy feneket is kerekítenek (hivalkodó lakoma, emberáldozat, erőfitogtatás a szukék és a dzsadok felé).

Szálak

1. **A Racchini-est** (*gorviki, immorális csapat*)
   Gorvikiak vagy a megbízottaik, akik részt vesznek a mulatságon és annak végkimenetelét szeretnék befolyásolni (szentföldi konzervatív vagy erioni haladó).
2. **A meló** (*szerencsevadászoknak*)
   Daia, a dzsad által toborzott csapat, akik a titkos raktárba akarnak bejutni a mulatság alatt.
3. **Lánymentés** (*"jó" csapat*)
   A megbízó az áldozatnak szánt lány szuke édesanyja, akit még fiatalon elszédített egy dzsad bárd. Természetesen a családja eltusolta és eltüntette a gyereket, hogy ne essen csorba a klán becsületén. Az anya viszont húsz év után sem felejtette el lányát, és most forrása is van a megkeresésére, így magánnyomozót fogad.
   A nyomozó egyedül nem tudja megszöktetni a lányt, így a kapcsolataihoz fordul (inkvizítorok szövetsége/hercegi udvar/Krad egyház), megfelelő segítőkért.



Az események időrendje (**gorvikiak**/*meló*)

Óra	Esemény
05 - A Tisztesség órája / **Kendőkötés** órája	**Találkozás Maretti Cone-nal**
06 - Az Áldozatok órája / **Orta** órája	**Leszámolás a sikátorban / Fő feladat ismertetése**, *Fúrófej üzlet*
07 - A Gazdagság órája / **Carridon** órája	Esetleges felkészülés
08 - A Béke órája / **Ramiera** órája	Esetleges felkészülés
09 - Az Igazság órája / **Abradonok** órája	Esetleges felkészülés
10 - A Szentek órája / **Ortadon** órája	Esetleges felkészülés
11 - A Törekvők órája / **Szentek** órája	*A gorvikiak átvizsgálják a fogadót / Esetleges felkészülés / Régi Ranagol-szentély újraszentelése*
12 - A Lobogók órája / **Sebrata** órája	Az est hivatalos megnyitója
13 - A Hit órája / **Árulás** órája	Állófogadás kezdete
14 - A Barátság órája / **Wiera** órája	Zene és tánc kezdete
15 - A Bűnbánat órája / **Arzobispo** órája	**Az áldozat ellenőrzése** / Lakoma kezdete
16 - Vágyak órája / **Mérgek** órája	**Az áldozat ellenőrzése** / Billogozás az alagsorban
17 - Homály órája / **Gon-corgák** órája	Az Arany Karvaly és csapata meg akarja szöktetni a lányt
18 - A Vörös Hold órája / **Ármány** órája	*A fúrás befejeződik* / **Megkezdődik a családok tárgyalása** / Querdák kiszabadulnak
19 - Álmok órája / **Ranashavik** órája	A gorvikiak lemennek a lányért
20 - Sötétség órája / **Kosfejes** órája	A lányt a gorvikiak rituálisan feláldozzák az este tiszteletére (ha megvan). Leviuur bandája bejön a Titkos raktárba a főbejáraton.

A Racchini-est

Az est, amin eldől a jövő, és amit mindenki másként képzel.

A **Fracastello** család tervei között szerepel a jelenlegi **andon** leváltása, de abban nem érdekeltek, hogy a **Racchiniak** legyenek az új vezető erő **Erionban**. Az est folyamán látszólag a semlegesek meggyőzése és az érdekszövetség mellett vannak, de már azon dolgoznak, hogy az est végére a Racchini klán gyengüljön. Fő fogásnak a félvér lányt szánják, akivel kirobbanthatnak egy belviszályt, vagy egy újabb szuke-Racchini bandaháborút. Ezt a tervet az új szereplőkként feltűnő kalandozók akadályozhatják, vagy nagyobb kiemelkedésben reménykedve segíthetik is.

A bál egyben az ütköző érdekek csatatere is, és egy ilyen háborút csak végső esetben vívnak valódi fegyverekkel. Az érdekérvényesítéshez szükséges információk megszerzése (zsarolás), az ellenfél erős emberének párbajba hajszolása, vagy az események más módon való befolyásolása kultúraismeretet, szociális készségeket és megfelelő tervezést kíván. Az egészet pedig megkeverik a hasonló megbízatású személyek, zsarolt árulók és nem várt események (amelyek alatt egyesek elveszejtése is megoldható - változó szabályok).

Megérkezés a kalandba

Kapcsolatok

A karakterek preferáltan a **Racchini**-oldalról kerülnének a bonyodalomba. Értelemszerűen a család lekötelezettjei, vagy tőlük függnek (akár zsarolják is őket). Talpraesett kalandozóként azzal bízzák meg őket, hogy tegyenek meg mindent, hogy a vigadalom, és a végén hitelesített egyezség minél jobban a **Racchinik** érdekét szolgálja (a semleges családok is a Balladik leváltása mellett döntsenek).

Amit a játékosok tudhatnak

Lásd a „A Shíren kerület viszonyairól" részt (5. oldal). Itt a gorviki belsős információkhoz értelem szerint könnyebben hozzájuthatnak.

Kötődések

A karakterek a csapat vezetőjén keresztül, vagy maguk jogán (karakterválasztás és előtörténettől függően) már a **Shíren** kerülethez és azon belül a **Racchini** családhoz kötődnek. Itt van bérelt szállásuk, nem egy megbízásuk volt „szakértelmeiknek" köszönhetően a családtól, és bár még nem tagjai a szervezetnek, lojalitásuk bizonyított és kapcsolatuk ismert a **Kővár** uraival.
Ez jobbára **Maretti Cone**-t, az egyik syandont (alvezért) jelenti. Kedvenc ivójának, a **Bódult Bak**nak füstös különtermében fogadja a karaktereket verőembereinek gyűrűjében, akiket már névről is ismernek (Pl.: Agyas Alderni, Hüvelyk Conti, Erni „Éjközép" Fielo).

„Lenne egy gyors megbízatás, egyfajta testedzés, egy ma később elvégzendő nagyobb feladathoz. Megint a környéken próbálgatja a szerencséjét **Kriptapucoló Devrim** és bandája. Régóta a bögyünkben van, főleg mióta „hozzá került" egy tőr, ami nem az övé. Szép darab, kráni mesterek munkája, és eddig egy megboldogult **sacerdon** mellett feküdt… Mutassátok meg, ki az úr a háznál és hozzátok el a tőrt. Úgy intézzétek, hogy ma reggeltől mindenki tudja, mi a sorsa az ilyen söpredéknek..."

A játékosok megkapják a túl bátor dzsad vélhető tartózkodási helyét, a többi már rajtuk áll. A címet, némi előny reményében, maga az aszisz kereskedő árulta el, akivel Devrim amúgy üzletelni szokott. Érte sem kár…

Bemelegítés

Kezdő kockadobálós harci jelenetként a dzsadok móresre tanítása az érdekszféra szélén, a bál napjának hajnalán. A nap még nem kelt fel, csípős hideg van.

Kriptapucoló Devrim és bandája rossz környéken üzletelnek, egy ládányi "talált tárgyat" akarnak éppen elpasszolni egy helyi kereskedőnek, az aszisz **Hosszú Sammal**nak. A csetepatéban az ellenfél nem igazán kihívás, maximum létszámban több. A karakterek itt kiélhetik felsőbbrendűségüket és kegyetlen természetüket, ahogy szétkergetik az ellent. Vérengzés egy sikátorban. Éreztesd a játékosokkal, akár a megbízón keresztül, hogy ennek egy ujjgyakorlatnak kell lennie.

Az ellenfelek értékeit a **„Kriptapucoló Devrim és bandája"** alatt, a 35. oldalon találod. Miután leverték a dzsadokat, **Maretti** várja őket vissza a Bakba. *A tőr áldott és minden értékére +1-et kap. Később **Sacerdon Berardo Rinaldinihez** kerül, ezzel mutatja be az áldozatot.*

A feladat

Az ivó előtt pár fekete kendős lovas társaságában egy ébenfekete hintó áll, oldalán vicsorgó kétfejű farkast ábrázoló címerrel. Ajtó előtt álló **siedonok** nem engednek be senkit, amíg uruk, **Cassir Racchini** nem végzett **Maretti**vel való megbeszélésével. **Cassir** elégedett mosollyal az arcán, sietősen távozik két testőre (egy gyönyörű macskaléptű harcosnő és egy alacsony nyílpuskás) társaságában. Ha kérdezik, **Cassir** megáll, végigméri a játékosokat, majd közli, hogy halaszthatatlan dolga van, de fordít rá időt az este, hogy beszéljenek.

A karakterekkel **Maretti** ismerteti a feladatot: A lentebb felsorolt családoknál biztosítani, hogy a támogassák az **andon**, **Serindo an Balladi** „leváltását" az est végére. Ezt pontos időhöz is kötik: az **Ármány órájáig** kell mindezt véghez vinniük, akkor vonulnak el a családfők / képviselők tanácskozni, és elő sem jönnek a záró szertartásig. Maretti kérésre szívesen bemutatja a jelenlegi viszonyokat és azon szereplőket, akikről tud. Amenyiben járatlanok **Erionban,** melléjük adja egyik emberét, Agyas Aldernit, aki a csapat függvényében vagy túlagyal dolgokat, vagy csak egy erős koponyájú kidobó.
5 órájuk van a megnyitóig.

A vigadalom rendje

- **Megnyitó** - Sebrata órájában
- **Állófogadás** - Árulás órájától
- **Zene tánchoz** - Wiera órájától
- **Vacsora** - Arzobispo órája
- **A családok / követek tárgyalása megkezdődik** - Ármány órája
- **Rituális áldozat az est örömére** - Kosfejes órája

Célpontok

Főleg a **"billegő" házak** lojalitásának megszerzése fontos, mellette pedig a *másik nagy fél* felmérése/ellenőrzése. Az esten résztvevők közül a feladat szempontjából fontosabb személyek:
(Klánok leírása az NJK-knál található)

- **Gyülekezet: Gaman Braquo**
- **Warwik-Rokmund Érdekszövetség: Hermoso Caulo (a háta mögött csak a Vajszívű)**
- **Warwik-Rokmund Érdekszövetség: Waratti Werrado**
- **Warwik-Rokmund Érdekszövetség: Verranna Merre**
- **Warwik-Rokmund Érdekszövetség: Ado Lomovik**
- **Galiota fiai: Frado Galiota**
- **Galiota fiai: Gorre Derasco**
- *Szentföldi családszövetség: Ramin con Fracastello*
- *Szentföldi családszövetség: Alessa con Fracastello*
- *Szentföldi családszövetség: Kacagó Rankhel, a medve*
- *Szentföldi családszövetség: Derra con "Jóképű" Fugatto*
- Racchini család: Cassir Racchini *(amennyiben mégis a szentföldieket segítenék)*
- Racchini család: Dialmo Racchini *(amennyiben mégis a szentföldieket segítenék)*
- Racchini család: Sacerdon Berardo Rinaldini *(amennyiben mégis a szentföldieket segítenék)*
- Racchini család: Athíra Racchini *(amennyiben mégis a szentföldieket segítenék)*
- Racchini család: Maratti Cone *(amennyiben mégis a szentföldieket segítenék)*

Az est folyamán a párbajokat kivéve (ott a halálig tartót kell elkerülni) tilos a vérontás és a nyílt agresszió! A leleplezett mágikus vagy egyéb befolyásolás diplomáciai problémát, az érintett család rosszallását vonhatja maga után!

A hely semleges és mindenki kevesebb kísérettel érkezik, de pár saroknyira ugrásra készen vár az erősítés szinte minden frakcióból.

Kis idő a csapatnak a tervezésre, kiről mit lehet megtudni gyors utánajárással, erioni kapcsolatokkal a bál előtt. Eltervezni kit és hogyan közelítenek meg, mivel igyekeznek megfogni, hatástalanítani.

Felkészülés

Megbízójuk támogatása folytán kevés olyan dolog van, amihez nem juthatnak hozzá, igaz, még nincs baráti kedvezmény (ETK árai). Elmehetnek egyből a helyszínre, de elnézhetnek valamelyik célpont irányába is, hogy többet tudjanak meg róla - vagy, hogy mivel győzhető meg. A megnyitóig többet is megtudhatnak az épület mágikus védelmeiről (amik őket is korlátozzák), és beszélhetnek az **Avares**-palotában a szakáccsal, **Cassir** nyílpuskás testőrével, vagy akár **Sacerdon Berardo Rinaldinival** is…(Lásd: **Avares palota – a Kapzsi Vámos**)

Az NJK-k fogásai a leírásukban találhatóak. Főbb irány lehet: hajadonok kiházasítása, Corione-kapcsolatok felderítése (pl. Jóképű), Vajszívű megbecstelenítése és/vagy megölése, gyülekezeti tag segítése, Werrado zsarolási potenciáljának felderítése. Ez a rész kis improvizációt kíván a mesélőtől. Az információk kiadhatóak kapcsolatok, karakteralkotási ismeretek felhasználásával, esetleg képzettségekkel. Itt jó szolgálatot tehet a szerencsepróba is. Ha bedobnak egy ötletet, engedj nekik.

Példák: erioni JK-k helyismerettel pont tudnak egy bordélyházat/ivót/kaszinót, ahová a gorvikiak járnak (kiderülhet pl. "Jóképű" hajlama).

Méregkeverés mf és gorviki vagy kráni kultúraismerettel jobban ismerhetik a Gyülekezetet és hallhatták, hogy az egyik emberüket elkapták. Ugyanezt az infót egy korrupt, vagy bármivel rávett városőrtől is megtudhatják. Szakács szakmával vagy fegyverismerettel tudhatják a szakács kedvenceit. Egy Kobra-kapcsolattal kideríthető Fracastello tartozása és függősége.

A cél, hogy a karaktereknek legyen kiindulási alapja a bálon.

Az est

A vigadalom első fele az áldozatbemutatás előtt szociális esemény. Vacsora, tánc, pletykák. A tárgyalóban van lehetőség kártyázni azokkal akik bírnak a Hamiskártyázás képzettséggel. **A „Felkészüléshez" képest egy változás rögtön adódik: Megjelenik szűk kíséretével Ellara an Balladi, háza képviseletében. Ez újabb lehetőségeket nyit meg. *(Amennyiben az est előtt a Balladi családnál is vizsgálódtak, akkor erről egy kicsivel előbb is tudhatnak.)***
Az akció része a karaktereknek: Az előzőleg eltervezettek végrehajtása a kiszemelt erős emberek befolyásolására (párbaj, bódítás, csábítás és zsarolás)

Gubanc akkor lehet még, ha egy paranoiás csapat kiszagolja a Melós csapatot. Nem kell ezt a szálat erőltetni, csak akkor foglalkozz vele, ha a játékosok kimondottan erre indulnak el.

A lány

A karaktereket megkérik, hogy segédkezzenek az áldozat védelmében (értsd: Racchini-oldalról ellenőrizzék, hogy minden rendben van-e vele, lehet-e fogódzó vele kapcsolatban a melójukhoz). Két órára kell átvenni az őrzését. (**15 - A Bűnbánat órája / Arzobispo órája - 17 - Homály órája / Gon-corgák órája).** A lányt kipeckelt szájjal, esetleg elbódítva tartják fogva az épület első emeletén, de szemlátomást beszélni szeretne, megpróbálja felhívni magára figyelmet.

Két őre a **Fracastello** családból igencsak unatkozik, viccelődéssel és kártyával múlatják az időt. Óránként jön egy másik páros rájuk nézni.
Nem muszáj a teljes csapatnak a lányra vigyáznia. A Játékosok dolga, hogyan oldják meg, ez csak egy plusz púp a hátukon. Ki is szervezhetik a felvigyázást - van lelkes jelentkező ***Maratti Cone*** *emberei közül -, de értésükre adják, hogy ha baj éri a lányt, vagy nem használható áldozatnak, azt megtorolják rajtuk.*

Az első óra leteltével (**16 - A Vágyak órája / Mérgek órája**) két őr érkezik, hogy levigyék a lányt a palota alagsorába, elmondásuk szerint "felkészíteni" az áldozatra. Valóban parancsuk van rá és erősködnek, hogy nincs szükségük segítségre, ám akkor is belevágnak, ha nem tudják levakarni a kalandozókat. Az alagsor egy elhagyatottabb részén (kicsivel a borospincének használt részen túl) fognak neki a billogozásnak. Azért itt, mert a palota tűztől óvó körei itt kevésbé erősek, és nincsenek szem előtt sem. Egy lábasban izzó parazsat hoznak a konyháról, azzal hevítik fel az egyiküknél lévő kosfejes billogot. A lányt alsótesten fehérneműre vetkőztetik, hogy hozzáférhessenek a bal combjához. Ketten lefogják, mert ellenáll, de kipeckelt szájjal kiáltani sem tud. Mindeközben szóban végig veszik mit tennének vele, vagy mit fognak a még meleg holttestével a szertartás után… itt csak a KM beteg képzelete szab határt). Ám a valóságban a billogozáson kívül nem mernek hozzányúlni. *Amennyiben a karakterek nagyon szemfülesek (a billogozók igyekeznek leplezni) vagy befolyásolják az őröket akkor megtudhatják, hogy a billogot egy tetoválásra kellett rakniuk (szuke stílusú kamélia ábrázolás), de a miértjét nem tudják. (Az összeesküvő megtudta, hogy a lány a rituálén meztelen lesz, és a nyomot akarta eltüntetni, mivel Cassir rájöhet a jelből a lány kilétére).*

17 - Homály órája / Gon-corgák órája: Az Arany Karvaly és csapatának támadása
Mikor épp lejárna a feladatul kapott felvigyázás, kalandozó csapat tör be az estélyre, a lányt szeretnék elvinni. Csónakkal érkeznek az egyik hússzállítmánnyal, Satriale és fia hentes üzletének megbízásából, álruhában. Az első őrség a bárd révén átengedi őket, ezután a konyhából igyekeznek az alagsor másik felébe jutni. A csapat egy volt aszisz gladiátorból, egy erigowi számszeríjjászból, egy Krad-papból (**Arany Karvaly)**, egy bárdból és egy fejvadászból áll (5 Tsz mind). A pap varázshatalmát (Útmutatás) használják a lány helyének meghatározására. Tervük szerint csak a lányt őrzőkkel akarnak végezni, azt is csendben. Amennyiben Kamélia közben elkerült valahova (pl. a csapat más helyiségbe vitte), akkor a bárd, a Krad-pap és a fejvadász beszivárog megkeresni (álruha, illúziók). Igyekeznek ugyanazon az útvonalon kivinni, vagy, amennyiben ez nem járható, akkor a földszinti ablakok egyikén kijutva a csatorna vizébe érkezni és csónakkal tovább menni.

Sok múlik azon, mit tettek előzőleg a játékosok, miként éri őket ez a helyzet. A csetepaté végeztével vagy a lánytól vagy a haldokló **Arany Karvaly**tól (esetleg a lelkétől) megtudják, hogy Kamélia nem egyszerű tolvaj. Halála esetén újabb vérbosszút hoz a **Racchini** család fejére. Erre a bizonyíték a lányon lévő kamélia tetoválás, ami az **Akizuki klán** címere. Nem kell sok ész, hogy rájöjjenek, ezt valaki akarattal rendezte így.

Felbolydulás

Ezen a ponton kell a jétékosoknak összerakni, hogy ki akarja a **Racchiniket** gyengíteni. Valószínűleg az, aki a lányt hozta vagy ajánlotta. A helyet a **Racchinik** adták, az áldozatot a szentföldi családok, így a nyomok is hozzájuk vezetnek. (Aki az egészet kitervelte, siker és bukás esetén is feszültséget akart szítani a leendő szövetségesek között. Ez attól függően sikerülhet neki, hogy a Játékosok hogyan kezelik a szituációt.)

Nyomok

Az összeesküvő (**Ramin Fracastello**) akár idegeskedhet is a támadás hírére, ebben az esetben két emberével (5. tsz siedonok) személyesen megy ellenőrizni a leendő áldozatot. Ha már nem maradt sok idő, akkor ezzel rövidíteni a történetet, vagy stabilabb nyomokat adni.

Az áldozatot közvetlenül **Kacagó Rankhel** „szerezte", a **Fracastello** familía egyik feltörekvő titánjának, **Ramin**nak a javaslatára, látszólag azért, hogy az öreg paplovag minél jobb áldozatot mutathasson be, ezzel ötödik gyerekként jó pontokat szerezve apjánál. Persze **Rankhel** az esetet saját sikereként adta el, amiből már nehezebb visszakozni, ha szorul a hurok a lánnyal járó baj miatt.

Amennyiben mégis **Raminra** sikerül bizonyítani, úgy ő inkább a halált választja, mintsem, hogy apjához tudják vezetni a szálakat. Az apa persze tagad (mondván, a fiú magánakciója volt az egész) és a békesség érdekében beáldozza ötödszülött gyermekét.

Szörny a fogadáson

Ideje: **A Vörös Hold órája / Ármány órája / 18** (KM-től függően előrébb hozható)
Itt még bezavarhat, hogy a melós csapat minden igyekezete ellenére elszabadul pár szörnyeteg a raktárból (1K6 Querda, pontos értékeket az NJK statisztikák ***"Querdák"*** *fejezeténél találsz), a főkolompos pedig a káoszt kihasználva próbál meglépni. (Akár a titkos raktár felé is, de ez aránytalanul hosszabbítaná a kalandot és nem erőltetnénk. Viszont lehet erre is vinni a Játékosokat, ha túl gyorsan halandnának vagy a KM-nek ilyen igénye van. Lásd: "Hag Nassid titkos raktára")*

Végjáték

Az igazi felbujtó és kiséretének legyőzése (az esten vagy a titkos raktárban), majd rituális kínzása, hogy mindenki feloldozást nyerjen (megvan az új áldozat). *Akár szépen teátrálisan (párbaj a vigadalom közepén), magukat az est hőseinek beállítva. Itt is kiélheti a csapat az ilyen jellegű szerepjátékot. A gorviki családok között hírük megy, ami több megbízással és ellenséggel jár.*

Amennyiben az összeesküvést nem leplezik le, de a kapott feladatot elvégzik, akkor is megkapják a jutalmukat. A feladat elvégzettnek tekinthető, amennyiben a 3 semleges családból a többségét megnyerték az andonváltásra és/vagy a Balladi-lány és Ranti érdekházassága összejön. Jutalmuk: hely a szervezetben és 40 arany fejenként.

A meló

Daia, *a volt szerető, nagyon szeretné a titkos raktárban lévő életelixírt megszerezni, mielőtt a dzsad gyilkosa odaér, viszont a főbejáraton nem tud bemenni (**Nassid** tudta a kombinációt), a gorviki mulatság miatt pedig újabb nehézségekbe ütközik. Mivel szorít az idő, kalandozók segítségét kéri.*

Megérkezés a kalandba

A karaktereket a boszorkány megbízható alvilági embere szállítja, vagy a játékosok valamelyik alvilági szervezet felé lévő kapcsolata (**Szürkecsuklyások**, dzsad bűnbandák preferáltak, de más is jó lehet - kivéve gorvikiakat).

A felhajtó az **Illatos Lótusz**ba szervez találkát a megbízóval, aki ismerteti a főbb pontokat:

- egy földalatti rejtett lerakatba kell bejutni és onnan kihozni nagy értékű árut (zárak, csapdák, őrzők várhatóak)
- a menekülés várhatóan körülményes lesz
- álcázás vélhetően szükséges
- gorviki érintettség

Ennél több részletet csupán akkor árul el, miután megbizonyosodott a képességeikről. Beugró feladatként be kell szerezniük egy mágikus fúrófejet, amellyel könnyen és halkan lehet acélt fúrni (mágikus, ezért sokkal nehezebben csorbul, + 2 láb állandó csend aura, egy romos raktárból került elő a manifesztáció után, készítője ismeretlen).
Itt a játékosok ajánlhatnak saját ismeretséget (pl. a kidolgozott kapcsolat által) akivel leszervezik a találkozót, de ha nem: a rosszhírű **Hradzs** bár kezdő ügynökeivel kell lefolytatniuk az üzletet, akik a dupla haszonra hajtanak (pénzt elvenni és az árut is megtartani, első körben megtévesztéssel). Amennyiben saját ismeretséggel üzletelnek, akkor egy kisebb gorviki őrjárat próbálja megzavarni az üzletet (opcionálisan a gorvikiak mindkét esetben megjelennek, ezzel is éreztetve az új idők új rendjét).

A cél itt a játékosok bemelegítése (kezdeti kockacsörgetés) egy esetleges harccal vagy szociális interakcióval (megfélemlítés, meggyőzés, zsarolás…). A kapcsolat által a szervezet kis fokú védelmét is élvezik. Így, vagy úgy, ez a feladat nem jelenthet nagy kihívást. Kedves KM, *a szűkös idő miatt fontos, hogy ne húzódjék el ez a rész.*

A beugró helyszíne

Mélység teknős

Előfordulás: Ritka
Megjelenők száma: 2
Termet: N
Sebesség: 5 (Sz) 200 (V)
Támadó érték: 60
Védő érték: 130
Kezdeményező érték: 25
Célzó érték: -
Sebzés: 2k6+2
Támadás/kör: 1
Életerő pontok: 34
Fájdalomtűrés pontok: 76
Asztrál ME: -
Mentál ME: -
Méregellenállás: 5
Pszi: -
Intelligencia: Állati
Max Mp: -
Jellem: -
Max TP: 250

Egy csónakkikötő a csatorna mellett, Kis-Ibara szélénél, jelenleg vitatott területen. Zajlik az élet a csatornapiacon, sok a járókelő, viszont kalandozó vagy városőr most egy sem akad.
Az üzletet a jobb felső sarokban lévő csónakokon fogják nyélbe ütni. Itt van a bandát vezető tolvaj egy boszorkánymester társaságában. A felső szélen húzódó házsor tetején rejtőzik egy íjász. A boltos a hátuk mögött szintén az eladók embere, a közelben sajtot rakodók pedig szint nélküli pribékek. A teknősön egy ritkás szakállú, kalóz kinézetű félelf mindenféle tengeri árut (hal, rák, polip, kagyló) próbál hangosan eladni.

Üzletfelek / lehetséges ellenfelek

A dzsad ellenfelek értékeit a **„Kriptapucoló Devrim és bandája”** címszó alatt a 35. oldalon találod. A gorviki ellenfelek értékeit a **„Bajkeverő gorvikiak”** címszó alatt a 36. oldalon találod.

Tervezés

Miután beszerezték az árut, ismét találkoznak a megbízóval. A helyszín ezúttal egy tetőteraszos, elegáns ivó a **Reyhan-Cíl Amranthis úrnőről** elnevezett hídon, amit a **Fehér Gerlének** címeztek, és ahonnan csodás kilátás nyílik az **Avares**-palota környékére. Itt részletezi a feladatot. (A „Helyzet”-ben leírtakat mind elmondja a JK-knak)

Helyzet

Daia szerelmét, a hírhedt dzsad áfiumkereskedőt, **Hag Nassid**-ot meggyilkolták pár napja és valószínűleg a lelkét is csapdába ejtették. A nő a legfőbb bizalmasa volt, így tudja, hol van a rejtett lerakata és szeretné maga megszerezni az értékesebb részeket a gyilkos elől. A titkos raktár főbejárata erősen védett, a megboldogult tudása nélkül számára sem nyitható. Viszont létezik egy hátsó lezárt bejárat a **Kapzsi Vámosnak** is csúfolt **Avares**-palota alatt, ahonnan be lehet fúrni a rejtett lerakatba. Ez könnyű feladatnak tűnt, ameddig a környék egyik legnagyobb

gorviki családja, a **Racchinik** le nem foglalták egy ünnepségre a helyet. A család ajánlatait nem szokták visszautasítani, így az egész fúrást/ menekülést úgy kell megoldani, hogy felettük egy halom gorviki szórakozik. Ezért is van szükség a kalandozókra, hogy tapasztalatukkal a váratlan helyzeteket is jól kezeljék. Ő maga két emberével csatlakozik: **Keiron no Zalor - Daia** rókaképű szótlan testőre -, és **Bal Dabbi** mosolygós vörös szakállú törpe, aki a fúrást végzi.

Estére hűvös és felhős időre lehet számítani. Akár köd is előfordulhat.

Helyszín

A **Kapzsi Vámos** egy régi épület, ami majd száz esztendőn át szolgált vámos kaszárnyaként, miután visszakerült hercegi tulajdonba. Ezután birtokként kiosztva újra magánkézbe került, az **Avares** család tulajdonába. A jelenlegi családfő igencsak elszegényedett, így időről időre kiadja a hatalmas bálteremmel és jól felszerelt konyhával ellátott palotát exkluzív rendezvények lebonyolítására. Az épület a **Shíren** csatornáin átvezető legnagyobb híd mellett fekszik, a **Racchiniak** nemrégiben megszerzett területének szélén, a dzsad határterülettel szemben. A híd hercegi fennhatóság, amin egy kisebb őrposzt, üzletek, egy ivó, a hozzájuk tartozó raktárak és csónakkikötők állnak. Bár a híd széles, az épületek miatt csak a közepe járható, két oldalt szinte teljesen beépített.

A tulaj és személyzete zavartalan munkát biztosít (nincs sok választásuk, sakkban tartja őket a boszorkány), viszont érdemes előttük is titkolózni, mivel bár "hűségesek", információt egy halottól is lehet szerezni.

A fúrásra a palota pincéjében kerül sor, és előreláthatólag több órát is igénybe vesz (minden gyorsítás nélkül, ha csupán a törpe dolgozik, 6 óra). Muszáj fúrni, mivel egy nagy acéllap van a téglafal mögött, amit csak nagy erősségű mágiával lehetne eltüntetni. A pontos mágikus védművek és a helyszín leírása az **Avares palota – a Kapzsi Vámos** elérhető az 59. oldalon.

Szerencsére **Daia** rendelkezik belső információval a gorvikiak védelmi protokolljáról és riadószintjeiről (egy kurtizán barátnőjétől, akinek Maratti Cone hencegett):

0. Unatkozó őrök
1. Fokozott figyelem (- lopakodásra, rejtőzésre)
2. Egy-két őrt végig futtatnak a palotán az őrhelyeken
3. Megkettőzik az őrséget
4. Az eddig fix őröket elküldik őrjáratozni
5. Újra elvégzik a buli előtti ellenőrzést (mindenhova benéznek)
6. Egy tucat gorviki fegyveres nemesi vezetéssel megy körbe, igencsak felspannolva
7. Elit csapat, nyomolvasás, kutyák
8. Minden gyanúsra lőnek/vágnak, a Holdkost is elkezdik végigjáratni

Amennyiben a játékosok nem találnak ki semmit a szintek figyelésére, a törpe bedobja az ötletet, hogy a fogadó személyzete jelezhetné valami kódnyelven (pl. "Két Kancsó asziszt hozzanak"), ha emelkedik a szint.

A részletes statisztikákat a "**Gorviki védelem**" résznél találod a 37. oldalon.

A gorviki eseményről

Annyit tudtak meg, hogy több nagyobb gorviki család vesz részt képviselőkkel az eseményen, amit a **Racchiniak** szerveztek. Lakoma, tánc és a szokásos párbajok, közben füstös szobákban tárgyalások. Az egészet rituális emberáldozattal zárják. A konyhát gorviki szakács viszi az esemény alatt, részben a palota személyzetével, részben a sajátjával. Az ételek méregtelenségét kétszer ellenőrzik. A bálterembe való kerüléskor a fogásokat amulettel, a főbb vendégek gyűrűvel is ellenőrzik.

Terv

A fúrást egy mechanikus áttétekkel rendelkező pedálos szerkezettel végzik el, amiben csak a törpe fér el. Ez már lent van egy hordóba rejtve úgy, hogy a tárolóban egy kevés bor is van, lehet csapolni és valamennyire lötyög (bor(fúró)bor). Ehhez csak a fúrófejet kell bevinni.

A játékosok (plusz **Daia**) álcája, hogy ők a kisegítő személyzet. A törpét sajnos valahogy be kell csempészni, **Keiron** belopakodik.

Amennyiben van szuke, dzsad vagy másfajú a csapatban akkor álruha szükséges.

A tervhez természetesen a karakterek is hozzászólhatnak és alakíthatják is azt, elvégre ők is nagyvilági szerencsevadászok (ez a sava-borsa egy ilyen akciónak, egy terv, ami úgysem fog működni). A rejtett lerakatról csak hiányos adatok vannak (egy bent járt tárgyról vannak bárdmágiával felidézett képek, de ez csak a főbejáratra, onnan a raktár közepéig tartó út baljós és nem ad biztos fogódzókat).

A szajré

A főnyeremény / A három rabló
10. szintű több komponensű méreg. Kráni eredetű, receptje a legendák szerint magától Krilehortól, a tizenharmadik kráni félistentől származik. Annyi azonban bizonyos, hogy receptje szigorúan titkos - Játékos Karakter nemigen ismerheti. Első komponense étel-, a második italméreg, a harmadik légméreg, ami gyertya füstjéből kerül a szervezetbe. A három komponens jelenlétekor a hatás lassú, de maradandó. A méreg az izomrendszerre hat (III.), és súlyos esetben teljes bénulást, enyhébb esetben mágia híján soha el nem múló gyengeséget eredményez. A méreg ára adagonként **900 arany**

Egyéb Mérgek:

- El Dodzsah Jarem (A Fekete Skorpió) / 15a / 8.szintű
- Al Bahra„kahrem (Haláltánc) / 5a / 3. szintű
- Kobramarás / 12a / 5.szintű
- Kenderfű / 1a / 2. szintű
- Nyelvoldó / 2a / 7. szintű

Egyéb, ami fellelhető, csapat függvényében változtatható:
(Szorult helyzetben meneküléskor is használhatják)

Varázsital	Ár
Gyógyital (k6, 2k6ÉP)	1 Ép/6 arany + 1 arany
Kevéssé súlyos betegséget gyógyító ital	20 arany
Súlyos betegséget gyógyító ital	29 arany
Nagyon súlyos betegséget gyógyító ital	33 arany
Bármely mérgezést gyógyító ital	73 arany
Istenek italai (+1 Tulajdonság)	15 arany + 4 arany
Bátorság itala	80 arany
Gondolatolvasás itala	95 arany
Kicsinyítés itala	121 arany
Sárkánylehellet itala - sárkányfiók	90 arany + 3 arany
Sebezhetetlenség itala	ld. Lentebb
Őselemek és tűz, Mentál, Savak	122 arany
Természetes mágia	123 arany
Asztrál 121 arany Méregellenállás	152 arany
8 SFÉ	100 arany
Szellemi frissesség itala	92 arany

Utolsó simítások

A fennmaradt dolgok beszerzése, a hely feltérképezése, kezdeti dolgok kivitelezése, álruha vagy megszemélyesítés… *Az ötletelés és beszerzés résznél a KM az NJK-kat használva gyorsíthatja ezt a fejezetet.*

Akció

Behatolás

Tényleges behatolás és a fúrás megkezdése. "Hazai" terepen vannak a bál kezdete előtt, de a gorvikiak már küldenek előre embereket, akik felületesen ugyan (ismerik a nemest), de átvizsgálnak mindent, utána pedig őröket állítanak. Ötletek a helyszín és a fúró elrejtésére / álcázására.

Lelepleződésre a Blades in the dark óráinak használata:
Kedves KM az alábbi játék mechanikát egy másik rendszerből kölcsönöztük, aminek célja hogy egy hiba miatt ne bukjanak el a JK-k. Szerintünk segít a betöréses(heist) hangulat megteremtésében, de ha túl idegennek érzed ne használd. A riadó szintek/lebukás: Egy 8 cikkelyű körrel tudjuk ábrázolni, ha emelkedik a szint be kell satírozni a cikkelyt. A szint a játékosok hibái és külső körülmények miatt emelkedhet. Fontos hogy a játékosok is lássák az órát!

Példa:
Nazir a dzsad mestertolvaj tökéletes álcában körbeszeretne nézni ki van a lakomán. A játékosa viszont elfelejti hogy a combján elrejtett mérgezett nyílvesszők beriasszák a méregvizsgáló amulettet. Ahelyett hogy halállal vagy kínzással büntetnénk, a riadószint eggyel való emelésével adunk esélyt. Ebben a helyzetben Nazir pincér álcában nem sokkal az ellenőrzés előtt megfordul, hogy valamit a konyhában hagyott, ez gyanússá válhat az őröknek… Egy riadószint emeléssel lehetőséget lehet nyújtani a játékosoknak hogy reagáljanak olyan helyzetre amire nem készültek fel. Pl. Nem felírt tolvaj felszerelés

Átvizsgálás: **A Törekvők órája / Szentek órája / 11**

Fúrás

Az alagsor borospince részében, egy zsákjárat végében megbontják a téglafalat és a mögötte lévő acéllemezen négy tucat lyukat fúrnak, hogy egy embernyi részen ki tudják venni a lemezt. Ezt a törpe lábpedálos fúrójával teszik. Sajnos a gépezet törpe méretű, csak ő tudja hajtani (ezt szóvá is teszi többször: *"Mindig a kicsi dolgozik a legtöbbet!" "Nem is baj, hogy én tekerek, szerintem itt Nekem van a legnagyobb gyakorlatom benne." "Ne csak nézzetek, hozzatok inni az egyetlen dolgozó törpének!"*). Pihenésekkel együtt a fúrás legalább 6 óra. Az utolsó gorviki ellenőrzés a bál előtt van, így éjközép előtt kettő órával fognak végezni.

Amennyiben megoldják, hogy más is tudjon fúrni, vagy éppen szünete van, a törpe folyamatosan járatja a száját, főleg ha **Daia** és **Keiron** nincs a közelben, vagy úgy véli, nem hallják. *"Szerintem több van ebben, mint a szajré, amiről beszélt a némber. Nem mondom, jó pénznek hangzik, de ekkorát kockáztatna érte?" "Mi van, ha nincs is ott a cucc? Lehet, csak bejutni kellünk aztán futhatunk a pénzünk után!"*

Normál fúrás befejezés: ***A Vörös Hold órája / Ármány órája / 18***

Gubancok

Első gubanc

A Vágyak órája / Mérgek órája / 16

Az áldozatnak fogvatartott tolvajlányt négy őr leviszi az alagsorba, kicsivel a fúrás helyén (borospince) túl, a szint egy elhagyatottabb részre. Egy lábasban izzó parazsat hoznak a konyháról, azzal hevítik fel az egyiküknél lévő kosfejes billogot. A lányt alsótesten fehérneműre vetkőztetik, hogy hozzáférhessenek a bal combjához. Ketten lefogják, mert ellenáll, de kipeckelt szájjal kiáltani sem tud. A felügyeletével megbízott gorvikiak hangoskodnak, többször szóban végigveszik, mit tennének vele, vagy mit fognak a még meleg holttestével a szertartás után… (itt csak a KM beteg képzelete szab határt). **Fontos!** Amennyiben a kalandozók nem néztek utána az est programjának, itt az őrök hangos beszélgetéseiből mindenképpen szembesüljenek vele, hogy a lány halálra van ítélve, ő lesz a rituális áldozat az oltáron. Ez jó kis feszültség a melósoknak, mert meg kell húzniuk magukat (bírja-e a lelkiismeretük, hogy ne avatkozzanak be), számolni a következményekkel.

Daia nem javasol semmiféle mentőakciót. Amennyiben mégis kimentenék, úgy a következőt tudhatják meg tőle: A lány, **Kamélia,** a szabadságáért cserébe segítséget ígér (maga is szakértő és már neki is világos, hogy nem bálozni vannak itt a karakterek) valamint későbbi háláját, és persze tetemes összeget a félrerakott tartalékaiból.

A második gubanc

Homály órája / Gon-corgák órája / 17

A gorvikiak kalandozókat fognak a palota első emeletén ahol korábban a lány volt. Ez az **Arany Karvaly** és csapata, akiket a lány kiszabadítására béreltek fel, de kisebb csetepaté után levágnak. Értelemszerűen az eddig használt óra nem egy cikkelyt ugrik a riadó felé...

Normál fúrás befejezés

A Vörös Hold órája / Ármány órája / 18

Sikeres fúrás után bejutás a folyosóra. Csapdák és egy fejtörős bejárat (lásd **"Hag Nassid titkos raktára"**). A rejtett lerakatból szörnyek kiszabadulása (6-8 querda, értékek a **"Querdák"** fejezetnél, harmadik gubanc). *Ahogy kinyitják az ajtót, az arcukba robbannak a szabadulni vágyó szörnyetegek, és csak a karaktereken múlik, sikerül-e kijutniuk. Amennyiben igen, akkor felhangzanak az ordítások a palota más részeiből is. A csapat jelentőségteljesen egymásra néz, mindenki tudja, hogy ketyeg az óra… A riadószint annyival emelkedik, amennyi querda kijutott.*

Az eddig biztosnak hitt terv megingása, a boszorkány esetleges kérdőre vonása és gyanakvás, hogy mit nem mondhatott még el… *"Mégis mi a ménkő lehet még odalent?! Miféle raktár ez?"*

Opcionálisok:
Daia mint Berkano-hívő (Morgena) meg szeretné szentségteleníteni és eltüntetni Orwella egyik ősi szentélyét. A törpe is a saját pecsenyéjét sütögeti.../Leviuurnak tartozott (utalhat rá a kaland közben, hogy nagy szerencsejátékos), persze nem rá, hanem a másik NJK-ra gyanakodtak...

Amennyiben elhozták a lányt, akkor a riadószint mindenképpen emelkedik, mert az éjközépi áldozathoz elkezdik keresni. **(Álmok órája / Ranashavik órája / 19)**

A titkos raktár

Biztosítani a menekülési útvonalat. Az eddigi eseményektől függően az is lehet, hogy már csak a B opció van: kitörünk a főbejáraton.

Harc részhez: csapdák (belül nem muszáj) + szörnyek varázsálomban (sss, csendben, nehogy felkeljenek) és a gorvikiak hátráltatása valamivel, ha már megszólalt a riadó (palotaszemélyzettel, saját csapdákkal, felterelt dögökkel). *Részleteket lásd a "Hag Nassid titkos raktára"* fejezetnél.

Kiderül a hely pontos kinézete, több van itt, mint sejtették. Az értékesebb anyagok keresése, összeszedése.

A végjáték

Megvan a **Három Rabló,** értékes varázsitalok elrakva, **Daia** mégsem hajlandó indulni, keres még valamit és egyre idegesebb, hogy nem találja. Amennyiben az emberei is itt vannak, akkor ők is nyomatékosítják, hogy még nem végeztek… (Játékosokra forduló fegyverek)

(A **Három Rabló** a központi szentélyből nyíló egyik szobában több más értékesebb cuccal van lerakva. A toroni por, amit **Daia** keres, a régi **Orwella** szentély oltármaradványa mögött az egyik járólap alatt található.)

Beállít a főbejáraton **Leviuur** csapata (4-6 fő, 5 tsz gengszter, normál esetben **Sötétség órája / Kosfejes órája / 20**, *de KM igazíthatja a kalandhoz*).

Két befejezés: Amennyiben van visszaút, vagy utat törnek maguknak, akkor menekülni is lehet előlük, vissza a fogadó irányába. Ha az előbbi opció már oda, akkor átverekedni magukat Leviuur csapatán, és ki a főbejáraton. (Vagy egyéb ötletes megoldás, nem muszáj a nyílt harc, de ez a JK-kon múlik). **Ha van eszük, akkor két kocsi várja őket két különböző sikátorban A vagy B terv alapján.**

Hag Nassid Titkos Raktára

Felépítés

Egy régi, hatodkori pincerendszer három emelet mélyen. Valaha egy *Avida Dolor*-hoz köthető romlásszekta menedéke, mely már évszázadokkal ezelőtt feledésbe merült. Valaha a bejárata a **Kapzsi Vámos** pincéjéből nyílt (vagyis egy előtte ott álló épület pincéjéből). Már a múlt ködébe vész, ki ítélte úgy, hogy jobb eltüntetni az ilyesmit, de szorgos kezek munkájából, és megfelelő összegekért cserébe a pincerendszert titkon acéllal és téglafallal zárták el, a járatok létét pedig minden ismert iratból törölték. Mikor a dzsad mégis megkaparintotta a pontos helyét egy régi térképszeleten, inkább máshonnan közelítette meg, titkon új utat ásatott hozzá, és bejáratot fúratott. Egyrészt ehhez nem kellett megvennie a palotát, másrészt a bejáratot őrző mágiáról és csapdákról is suttogtak eleget, hogy inkább ne kezdjen neki. Beérte annyival, hogy az a rész is megfelelően védve van.

A lerakat egy körfolyosó-rendszer több kisebb szobával, ami egy hétszög alapú nagyterem köré épült. A nagyterem *Avida Dalor*nak lett szentelve, de mivel nem újították meg, ezért már csak gyenge mágiát sugároz (annyit, hogy ne romoljanak meg az ételek, és az **Elátkozott Vidék** szörnyetegei otthon érezzék magukat). Ez az Élet jellemű karaktereknél alap nélküli feszültséget, libabőrös érzést eredményez.

A régi oltárkővel szemben a dzsad építtetett egy pihenőt magának (ágynyi fakeret, tele fiókokkal, rajta párnák, tetején baldachin). A térmágikus védelmet és az egyéb védőköröket már maga csinálta (be és ki teleport nem működik - 5E, tűzgyulladás - 1E és vízbehatás ellen biztosítva).

Csapdák

A raktárban nem mindegy, ki hova lép, a "kijelölt" / ismert ösvényről lelépve csúnya meglepetésben lehet része. Padlóból vagy plafonból kicsapódó dárdák (mechanikusak, a víznyomás löki ki őket), beszakadó padlórészek lábat marasztaló lefelé álló tüskékkel.
Ezeket az itt járókkal a felnyársalt szörnyetegek tetemei jelezhetik.

"Régi" bejárat

A "régi" bejárat előtt van egy kisebb folyosórész a befalazás és a kapu között. Itt bokáig ér az évezredes por, és a fénytelen alagútban koponyába botolhat vagy csont ropoghat a talpa alatt az arra járónak. Akik annak idején lezárták a helyet, nem törődtek azzal, hogy a szektából még esetleg lehet lent valaki… Az acéllemezt belülről horpadások, elvásott eszközök nyomai borítják.

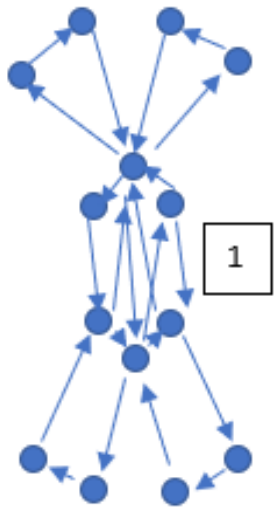
Játéktechnika: esély a maradványokkal titkokat kifürkészni a helyről (ajtó nyitásának módja, utolsó élmények, a pincerendszer felépítése és a bejárat csapdája)

A bejárat egy kétszárnyú hatalmas ajtó, rajta egy összefüggő rajzolat kiemelt pontokkal (logikai feladvány, egy úton kell végigmenni a pontokon egy mozgatható gömbbel, ami kiáll az ajtólapból)

Feladvány szövege:
"Az igaz hithez egy út vezet, s rajta sok az állomás. Bölcsen egyszer járd meg e szintek közti utat, egy kiválasztott a már járt ösvényre nem lép soha."

Kiindulás

Megoldás



Aki erővel próbálja nyitni (egynél többen állnak előtte, vagy erőkifejtés közben jobban megtámaszkodnak a kapu előtti részen) annak csúnya meglepetésben lesz része egy nagyobb kattanás után. A csatorna vize kezd beömleni több nyíláson keresztül, hogy elvegye a kedvét a további próbálkozástól. Erővel betörve az ajtót ez állandósul.

"Új" bejárat

Nassid új bejárata két tömbbel arrébb nyílik a csatorna túloldalán, egy régi raktárból. A raktárban hű őrei vigyázzák a lejáratot, amely egy lefelé lejtő alagúthoz vezet. Az alagútban azonban a csatorna vize áll, a víz elvezetésének módját (kahrei mechanika, megfelelő értékekre kell állítani az öt szabályzókereket) csak Nassid és a tervezői ismerik (ismerték…). Az alagút végét pedig egy hatalmas veretes acél ajtó zárja el, aminek kulcsa a megboldogult dzsad ékköves pecsétgyűrűje.
Belülről mindezek egyszerűbb nyitómechanikával rendelkeznek (bár víz alatt lévő ajtó nem nyitható, vízelvezetés pedig 5 perc), nem akarta a rejtett lerakatát a kriptájává tenni. Mivel a dzsad tudása kellene mindezekhez, Daia inkább a másik utat választja.

Vadak

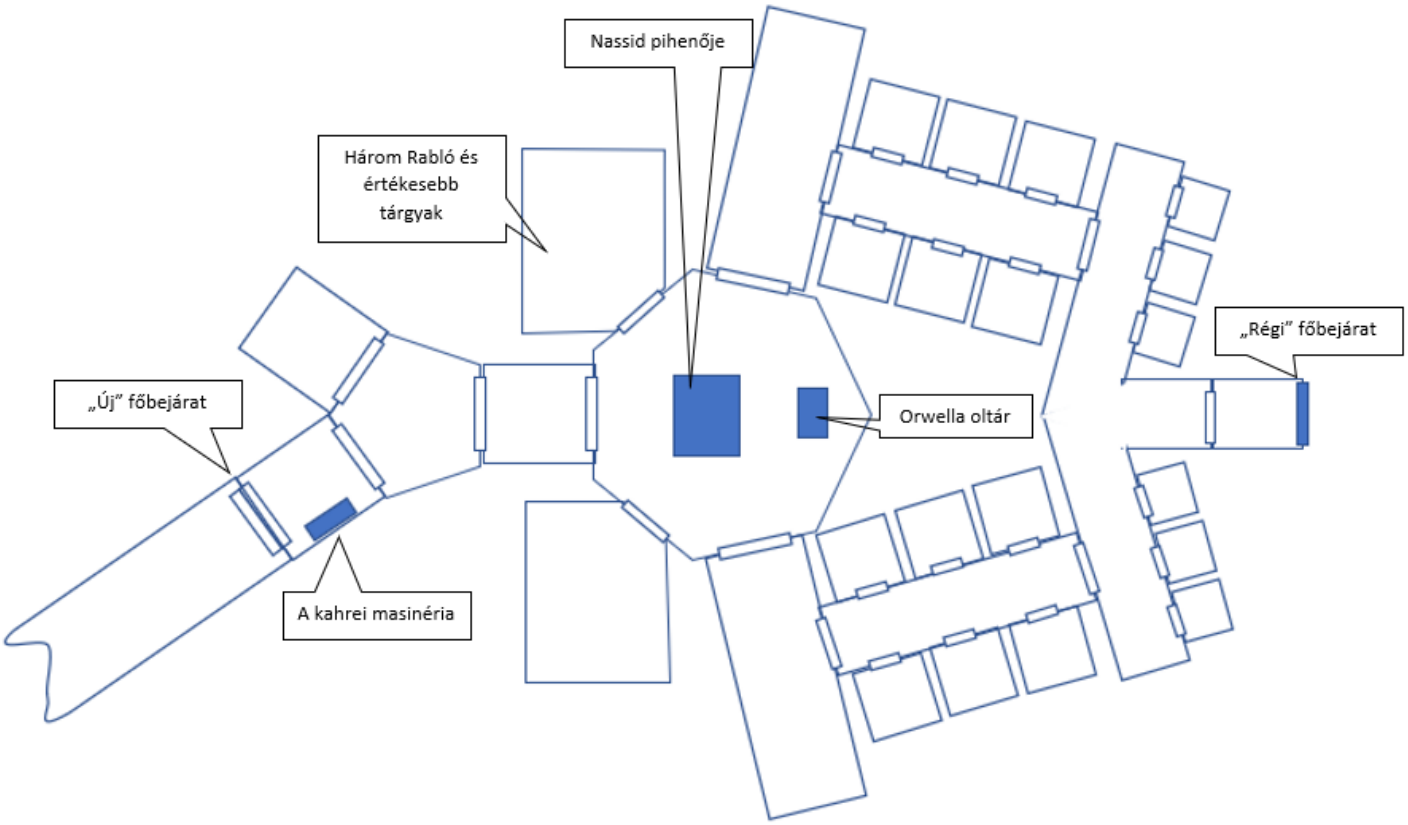
Bent, a kisebb termekben, az Elátkozott vidék teremtményei alusszák varázsálmukat. Innen kerültek jó pénzért az arénákba. A dzsad halálával szép lassan ébredeznek, bent már randalíroznak (csapdákba sétálnak bele, egymást eszik). A fúrás és a kapunyitás hangjára a bejárathoz gyűlnek, hogy kitörjenek kelepcéjükből (Érzékelés próba -3, vagy életérzékeléssel fel lehet készülni).

Játéktechnika: Ez a csapat méretétől függően 6-8 db querdát jelent, amik fő célja nem a kaput kinyitó karakterek elpusztítása, hanem a menekülés. Ha feljutnak az estélyre, annak beláthatatlan következményei lehetnek…

A raktáron belül: A félhomályban ketrecek, elfektetett szörnyetegek, néhol szétroncsolt rácsok, félig szétmarcangolt dögök. Még jó pár ébredezik vagy alszik: 5 querda, 2 döggyík, 2 mutáns ork, 1 árnyjáró.

A szajré helye

A Három Rabló és egyéb értékesebb holmik a szentélyből nyíló szobákban találhatóak. A toroni por, amit Daia keres, a régi Orwella szentély oltármaradványa mögött, az egyik járólap alatt található. **Térkép**:



Lánymentés

A gorvikiak az est fénypontjaként tervezik feláldozni a dzsad-szuke félvér lányt. A kalandozók feladata ennek megakadályozása.

Háttér

Homokvihar Kamélia, a dszad/szuke félvér mestertolvajnő hosszú kalandozás után anyja, **Akizuki no Kachiko** kérésére a **Városok Városába** utazik. Édesanyja az erioni szuke kolónia egyik nemesasszonya, és szeretné, ha a lánya abbahagyná a kalandozást és letelepedne mellette **Erionban**. A találkozó után **Kamélia** viharosan és feldúltan távozik. Lánya eltűnése után **Kachiko** egy **Kaoraku** szerzetes útmutatását követve álruhában **Shíren** egyik önjelölt igazságosztójához és nyomozójához, az **Arany Karvaly**hoz fordul. Ő, bár nem szívesen vállal munkát rejtélyes megbízóktól, a lány előélete (együttérez), és a gorviki érintettség miatt elfogadja a megbízást (ő maga gorviki/pyarr félvér).
Homokvihar feltűnő mivoltának, illetve saját jó kapcsolatainak hála a **Karvaly** hamar olyan nyomokra bukkan, amik a gorvikiak felé mutatnak. Ehhez nem rendelkezik elég erővel, így az inkvizítorok szövetségéhez fordul…

Megérkezés a kalandba

Jó, hithű csapat esetén az inkvizítorok szövetsége küldi a karaktereket a **Shíren** kerületbe, miután **Sadd cwa Riel** inkvizítor rövid eligazítást ad a helyi viszonyokról. Kevésbé jó (semleges) csapat esetén **Aranymosolyú Sammal**, megbízhatóságáról híres aszisz felhajtó verbuválja össze a karaktereket. Megbízhatóságára garancia tíz aranyfoga amit az eredetik helyére kapott az egyik általa képviselt kalandozó kompániától, miután kínzás hatására sem árulta el őket. Ő pár pohár ital mellett szintén gyors eligazítást tart a kerületről. (Háttéranyag **"Shíren kerület viszonyairól"** rész a gorviki találka nélkül.)

Ezután megkapják a találka helyét, a **Farkasvigyor** nevezetű ivót, ahol az **Arany Karvaly** várja őket a részletekkel. A kocsma a kerület egyik, a gorvikiak által újonnan védelembe vett szegletében áll. Úton az italmérés felé látszik, hogy egyre több szentföldi suhanc és szabadharcos lófrál, beszél a kufárokkal, bekopogtatnak a kézművesekhez. Erőt fitogtatnak (kiabálás, lenézés, egy két pofon, csinos lányok simogatása…), a helyieken pedig látszik, hogy nem tetszik az új úr, de nem tudják, vagy még nem akarják hátrahagyni a jelenlegi életüket. Mielőtt belépnének az ivóba, egy öregembert hajítanak ki pelyhesállú, röhögcsélő gorviki suhancok, lerepülő kalapjára az Aranykör van hímezve (nem pap, csak betűvetést oktat). *"Itt már nincs helyed büdös pyarronita!"* - majd a sasorrúak a nyomatékosítás kedvéért meg is tapossák, aztán elégedetten bemennek. *(A szentföldiek még így viselkednek, a régóta itt élők viszont már sokkal kulturáltabbak. Racchiniknél például a gengszter hozzáállás dominál inkább: szükségetek van a védelmünkre, a világ veszélyes és mi viseljük gondotokat.)*

Bent harapni lehet a füstöt (félhomály) aminek fő forrása a pipázó nyomozó, aki a megbeszéltek szerint mohazöld incognót visel és a forralt borát issza.

Amikor a csapat leül hozzá, rögtön "bekóstolják" őket a korábban említett legények (amennyiben eddig nem konfrontálódtak velük) akiknek a vezetői, pár fiatal férfi pödrött bajusszal, egy asztal mellől kedvtelve figyeli az eseményeket. Pl:

- *"Itt az a szokás, hogy az újak mindenkit meghívnak egy körre."*
- *"Remélem, nem vagytok pyarroni kutyák!"*
- *"De csinos vagy, babám, ülj ide mellém!"*
- *"Miért van rajtad kalap?"*
- *"Mifelénk nem illik csuklyában üldögélni!"*

Ha békésen nem tudják megoldani, akkor kocsmai harc kerekedik, amiben minden siheder MF-on képzett. Amennyiben a suhancok túlságosan erőhátrányban vannak, vagy eldurvulna a helyzet, akkor segítségül hívják a feletteseiket, akik az egyik sarokasztalnál iszogatnak.

Rajtuk kívül a társaság tagjai (1 TSZ tolvajok) kasztnélküliek, és csak az arcuk nagy, még kishalak. Vezetőik is csak nagyobbnak akarnak látszani. Megfutamodás esetén még visszakiáltják: "Várjátok ki, amíg a Kacagó megtudja, mit tettetek! Lesz ne mulass!" Itt **Kacagó Rankhel** ranagolita lovagra gondolnak, akinek ők a helyi sleppje. Ez később gond lehet.
A pontos értékek a **"Bajkeverő gorvikiak"** résznél megtalálható.

A nyomozó természetesen direkt választotta ezt a helyet, hogy megbizonyosodjon a csapat képességeiről és gorvikiakhoz való hozzáállásukról, esetleg mélyebbre húzza őket a helyzetbe. (A karakterek szóvá tehetik, hogy ez nem igazán hithű viselkedés Krad papjától, de ezen a morális kérdésen már túl van a nyomozó. Továbbá a fenti helyzet, főleg, ha gorviki halállal végződik, egy **Erionban** élő kalandozónak több, mint kellemetlen is lehet.)

Tervezés és előkészületek

A kis intermezzo után **Karvaly** egy nagyobb ponyvával fedett batárba invitálja őket, amit az egyik megbízható embere hajt. Itt részletezi a feladatot, amihez a segítséget kéri a csapattól.

Karvalynak erős gyanúja van, hogy **Kaméliát** a **Kapzsi Vámosnak** is csúfolt **Avares-**palotába viszik, mert tudomása szerint ott fognak a Racchinik egy nagy bált rendezni, de erről meg kell bizonyosodni. Jelenleg nem tudják, hol van a tolvajnő, de az estélyre biztos ott lesz. Bárhogyan is, a palota még így is kevésbé őrzött lesz, mint egy gorviki családi fészek, főleg, ha semlegesnek kell maradnia. A Krad pap úgy sejti, hogy rejtve viszik be a nőt, és csak bent mutatják meg a közönségnek - közvetlenül az est végén, ahol valószínűleg feláldozzák.

A feladat első része, hogy a kalandozók saját vagy bérelt megfigyeléssel feltérképezzék a **Vámost** és valahogy megbizonyosodjanak arról, hogy **Kamélia** ott lesz (megfigyelés, túszejtés,

kapcsolatok felhajtása…) Erre nagyjából egy napjuk van az éjszakát is beleértve. Így tudnak tervezni, előkészülni.

Az **Arany Karvaly** mindezért 40 aranyat ajánl fejenként, esetleg információt valamiről, amit a karakterek az előtörténetben írtak szerint keresnek, vagy a kocsmában történtek elsimítását. Amennyiben minden kötél szakad, bedob még egy jövőbeni szívességet (kapcsolatait és képességeit felhasználva).

A Krad-pap eléggé beépült már a Városok Városában, így rendelkezik bizonyos kapcsolatokkal, amit szívesen felajánl a játékosoknak:

> **Enmarr**, udvari ork krán-szakértő (Krad-pap)
> Vele egy kisebb, Kradnak szentelt kápolnában találkozhatnak, ami egyben egy alkimista labor pár alvóhellyel, nem messze a **Csapzott Herceg**től. Jelenleg azt kutatja, hogy milyen hatással voltak a **Khosanán** történtek **Erionra**. A játékosokat segítheti egy teljesen felszerelt alkímia laborral (lásd Rúna) és AF-on elkészíthető alkimista szerekkel. Cserébe, ha úgy alakul, szeretne többet megtudni a **Gyülekezet** nevű gorviki klánról.
>
> **Yvenne**
> Az álcázásban segítheti őket egy félelf haonwelli nő, aki jelenleg a **Rotunda** egyik sminkmestere (MF Álruha/MF Sminkmester szakma). Della-hívő, vagy papnő, ahogyan jobban fekszik a csapatnak. Jó kapcsolatot ápol az erioni elf kolóniával, és ki nem állhatja a gorvikiakat, mióta letámadták egy ködös éjszakán, ahonnan **Karvaly** mentette ki.
>
> **Lakman**
> Noir-pap, aki egy droglabort üzemeltet a dzsadok támogatását élvezve, ami kell is, mert egy elvarázsolt figura. Tud összeköttetést a dzsad tolvajklánhoz, és ha szimpatikusak, mérgekkel és ajzószerrel segíthet a csapatnak.

Beszerzésnél/Infószerzésnél is lehet egy külön "akció" a karaktereknek, hogy ne üljön le a kaland.

1. Gorviki őr elrablása és kivallatása (Itt kijöhet, hogy **Karvaly** él a "cél szentesíti az eszközt" elvvel)
    a) Ez adhat információkat a védelemről (riadószintek - az elfogott embertől függ hogy csak az első 3 szint vagy több is -, a gorviki erők felszereltsége és helye)
    b) Az eseményről (est időrendje, az áldozat leírása - megerősítés a lány ottlétéről)
    c) A fontosabb dolgokhoz már tisztet kell faggatni (elit osztag, erősítések milyen messze, lány helye)
2. A palota mindenre kiterjedő tervrajzát elhozni az egyik tolvajbandától
3. Amennyiben valami segítséget/támogatást akarnak behúzni, annak eljátszása is plusz akció (pl.: szuke vagy dzsad körökből). Itt fontos megkötni a kezüket azzal, hogy nincs

idejük leszervezni egy újabb városrészre kiterjedő bandaháborút, vagy berántani egy komplett sereget…
Viszont kaphatnak valami specialistát vagy egy sokadrangú bandát esetleg füstbombát a szukéktól vagy más eszközt…

4. Plusz NJK kerítése a tervhez (pap, varázsló, profi betörő)
5. Amennyiben a lányra az odaúton akarnak lecsapni, úgy a nyomozó hamar elveszi a kedvüket tőle. Nem tudják, melyik kísérettel jön, és mindegyik család sejti, hogy az odaúton a legsebezhetőbbek, ezért erőteljes kísérettel utaznak, amit a hely semlegessége ellenére is csak pár háztömbbel parancsolnak odébb.
6. A **Karvaly** ismeri:
    a) a gorviki családok viszonyait nagy vonalakban, ha szükségük van erre
    b) az időrend tekintetében csak azt tudja, hogy az áldozat éjközépkor lesz

Amennyiben nagyon nincs ihlet, a Krad-pap is bedobhat egy ötletet (nem szívesen, mert sok munkája van benne, és másra tervezte elhasználni): álruhában már egy éve egy gorviki hentesnél (Satriale és fia) dolgozik, mint takarító és daraboló. Ez **Erion** egyik hagyományos gorviki hentese, remek kolbászokat csinálnak, és vállalnak eseményeket is. A kimenő árut vizsgálják (áldják), de az embereket azért nem nézik át tüzetesen. Ez lehetőséget adhat a karaktereknek, hogy a húsáru szállítójaként, vagy a rakomány közt megbújva bekerüljenek a helyszínre.

<u>A **Vámosba** több bejutási lehetőség is van:</u>

- alapanyaggal a személyzeti bejárón álruhában (itt viszont van ellenőrzés).
- a szomszédos épületről a tetőkön keresztül az egyik emeleti szobába (őrökkel vigyázni)
- a csónakbejárón keresztül a csatorna vizén beúszva / csónakkal
- a tolvajok térképét felhasználva a csatornajáratokon át a vizeldében felbukkanni
- a régi csempész útvonalat használni (szintén tolvajoktól), ami a híd alól nyílik, és a fürdőbe vezet

Persze amennyiben bármi más használható ötlettel áll elő a csapat, az is bevethető.

<u>Mi van, ha csak tank csapat jön?</u>

A KM **Karvalyon** keresztül bedobott szerencsevadász meglátásokkal bármikor terelgetheti a tervezést, de persze a saját ötletek a lényeg a parti részéről.

- Figyelemelvonás az egyik részről, és betörés a másikról. Persze ez egy hentelősebb ki-be utat takar, és ha bent ragadnak, akkor végük. Ezért kell jelentősebb erőket elvonniuk valamivel.
- A kerület eléggé beépített, a palota támadható a vízről a híd felől, a tetőkön keresztül, vagy a térről. Tolvajtérképeken régi bejárat a csatornából.

<u>Kiderül, hogy nem is a kaland/gubanc</u>

- Terv végrehajtása, behatolás. Gorviki őrök kardélre hányása
    a. Amennyiben csak tank csapat van akkor vagy végighentelés, vagy elterelés, láthatatlanság biztosítása nekik, vagy külső segítség kérése.

b. A lány nincs ott, ahol eredetileg keresnék (az emeletről váratlanul a pincébe vitték).
c. A lánymentésig eljutnak, de az nem akar jönni. Túl sokat hallott/látott a melós csapatról, hogy inkább arra menne, amerre ők. Ha kell, tesz is érte (riadó kiprovokálása, visszaút lezárása). Bár lehet eddigre szorul már annyira a hurok, hogy könnyen belemegy a csapat egy ismeretlen B tervbe, ami nem a gorvikiak felé visz. *Itt a csapat dönthet úgy, hogy egyszerűen csak leüti a lányt és viszi.*
d. Az **Arany Karvaly** morális válsága: a lányt kérdezgetve/faggatva, vagy amennyiben a billogozás előtt érkeznek (**A Vágyak órája / Mérgek órája / 16**), úgy a tetoválását látva a nyomozó rájön miért pont a lány kellett áldozatnak. Ezen egy kicsit felhúzza magát, halkan motyog magában, zavartan téblából. Közelebb lépve vagy jobb hallással kivehetőek egy ima foszlányai, de erőltetett, akadozik. A papot kikérdezve lassan megnyílik, és tisztul a tekintete. Nem tud dűlőre jutni: ha sorsára hagyja a lányt, akkor az erioni szentföldieknek komoly problémát okoz (komolyabbat, mint valaha), de ha a halálba taszítja, azt már **Krad** nem bocsátja meg neki. *(Itt a játékosok alakíthatják mit válasszon végül)*

- Ráfordulás az új küldetésre
  a. Leereszkedés a rejtett lerakatba: Előttük a Melósok, utánuk a gorvikiak. Plusz szörnyek és csapdák.
  b. A Melósokkal vagy harc, vagy megegyezés (többen könnyebb lesz kitörni a másik oldalon, de osztozkodni nem akarnak, plusz a riadó is az újonnan jöttek miatt van...).
- Végjáték
  a. <u>Ha a Melósokkal együtt jöttek:</u> Megvan a Három Rabló, **Daia** mégsem hajlandó indulni, keres még valamit, és egyre idegesebb, hogy nem találja. Amennyiben az emberei is itt vannak, akkor ők is nyomatékosítják, hogy még nem végeztek… **Homokvihar Kamélia** pedig még fokozza is a feszültséget.
  b. <u>Ha a Melósok már kikerültek a képből:</u> Körülnézni és kifosztani a titkos raktárat, keresni a kijáratot. A gorvikiak hátráltatásáért tenni.
  c. Beállít a főbejáraton **Leviuur** csapata (órát lehet vezetni az érkezésükre). Átverekedni magukat rajtuk és ki a főbejáraton (vagy megegyezni).

Epilógus

A <u>Melós</u> szál esetén: Leviuur max egy csapatot és a drága árut veszti, és szerez pár kényelmetlenebb pillanatot, de a gorvikiakkal kiegyezik. Pénzügyileg így is nyer az egészen, de a karakterek helyében egy ideig meghúznám magam, és nem dicsekednék a jól sikerült rablással. Amennyiben **Homokvihar Kaméliát** kiszabadítják, úgy a **Racchini**k is megmenekülnek a bajtól, és az andoni cím várományosai. Ha a lány meghal, akkor a lenti rossz forgatókönyv lép életbe a gorvikiakra.

A <u>gorviki</u> szál esetén: Leviuur max egy csapatot és a drága árut veszti. Pénzügyileg így is nyer az egészen. Ha a csapat az összeesküvést is leleplezte, akkor a **Racchinik** is megmenekülnek a bajtól, és - ha a **Balladi** lánnyal való eljegyzést elrendezték, vagy a semleges

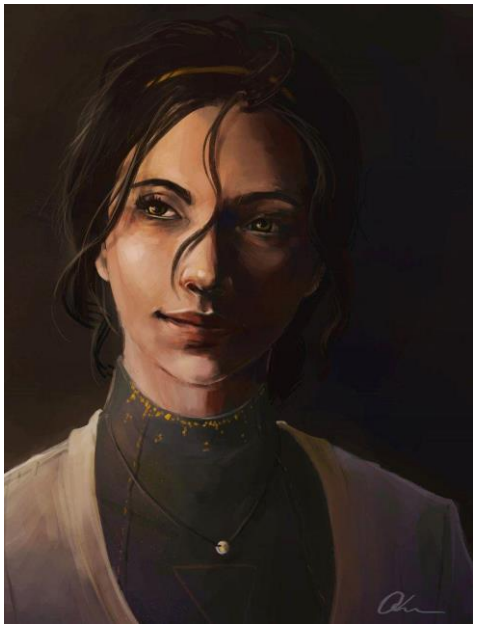
családok is támogatják őket - az andoni cím várományosai. Amennyiben csupán a vigadalmon szerepeltek jól, és az eredeti céljukat végezték el, **Kamélia** pedig áldozat lett, akkor a **Racchinik** az andoni cím várományosai, de heteken belül rejtélyes támadások érik őket, több családtag odavész. A baj forrását a lányra vezetik vissza, akit a **Fracastellók** hoztak. Ez szétrobbantja a vigadalmon összehozott szövetséget, és belháborúba taszítja a gorviki diaszpórát.

Lánymentés esetén: Leviuur max egy csapatot és a drága árut veszti. Pénzügyileg így is nyer az egészen. Amennyiben **Kamélia** meghal, akkor a fenti rossz forgatókönyv lép életbe a gorvikiakra. Siker esetén kellemetlenség a vigadalmon, de a **Racchinik** az andoni cím várományosai.

NJK leírások

Lyaval Daia

8 TSZ Boszorkány / Jellem: Rend / Hit: Berkano (Oltalom aspektus)



Már negyvenes évei felé közelítő aszisz boszorkány, akin az idő nem igazán fogott, és ezt továbbra is így tervezi. Nem tartozik rendhez, és más megkötést sem vett magára, gyerekkora óta a maga ura. Ebben csupán a **Nassid** mellett töltött évek voltak kivételek. A dölyfös dzsad kurafi valósággal elvarázsolta, és közös terveket adott neki… ám a közös haláltól csak az óvta meg, hogy azon az átkozott napon mégsem vitte magával. Az óvatlan dzsadot már megsiratta azóta, most a jussát igyekszik megkapni a hagyatékból. Persze a pénz is számít (nem boldogít, de biztonságot ad), viszont az erioni gengszter ettől többet ígért neki: közös hosszú éveket. Ehhez pedig már rátette a kezét egy élethosszabbító elixírre, amihez a szerelmes bolond már csak egy második adagot hajtott. Most már viszont elég egy is...

Képzettségek(Mf): Etikett, Szexuális kultúra, Méregkeverés, Herbalizmus, Értékbecslés, Tánc, Sebgyógítás, Emberismeret

Ép: 12 **FP:** 96 **ψp:** 38 (Mf) **MME/AME:** 44 **MP: 64**

Fegyver	Tám/kör	KÉ	TÉ/CÉ	VÉ	Sebzés
Fegyver nélkül	2	19	37	92	k3
Kézi nyílpuska	2	27	46	92	k3 (mérgezett)
Tőr	2	34	55	104	1k6

A törpe - Bal Dabbi

5 TSZ kasszafúró (tolvaj)
Jellem: Káosz

Riegoyból valónak hazudja magát, pedig ott csak pár évet töltött eddigi bujdosásából. Valójában tarini száműzött, lopáson kapták, ahogy az ősök tudását akarta kicsenni. Nem bánt meg semmit, csupán még jobban elmélyedt a homálytestvérével való kapcsolatában. Már akkor az súgta neki a bajos gondolatokat, és ez azóta csak rosszabb lett. Szerencsejáték-függő és szeret inni. Tetemes számlája van a Vicsorgó Hastinban…

Jellemvonások: Jó kedélyű, csipkelődős figura, olyannak tűnik, akivel bármikor megiszik az ember vagy törpe fia egy jó sört. Viszont a homálytestvérének köszönhetően nem igazán kötődik, lehet, hogy egy este örök barátságot fogad, a másik nap meg, hogy pénzhez jusson, elad rabszolgának.

Célja: Minél hamarabb minél több pénzt szerezni, mert a behajtók, akik a vérével is rendelkeznek, már a nyakán vannak.

Ép: 9 **FP:** 59 **MME/AME:** 10

Fegyver	Tám/kör	KÉ	TÉ/CÉ	VÉ	Sebzés
Fegyver nélkül	2	30	55	89	k3
Hajítóbárd	2	39	75	93	k6
Kés	2	40	59	89	k5

Csapdafelf.	Kötéltánc	Lopózás	Mászás	Rejtőzködés	Titkos ajt.	Zárnyitás	Zsebmetszés
100	25	80	80	40	100	140	35

A toroni - Keiron no Zalor

5 TSZ halottnak hitt iker fejvadász

Jellem: Rend, Halál

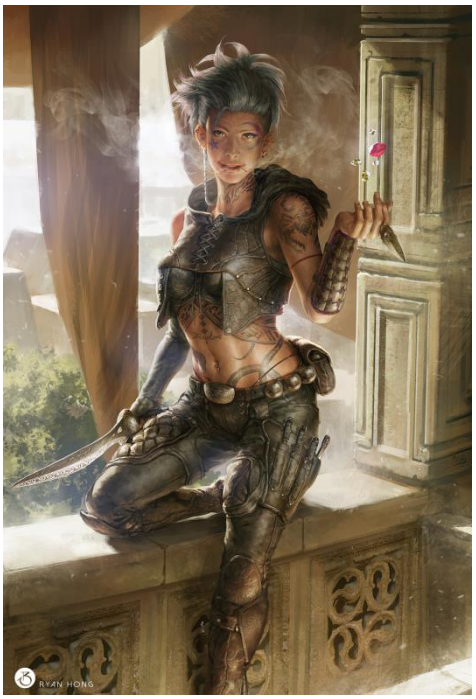
Annak idején a Sikló fedőnéven futott, de egy félresikerült erioni akció után a tengervíz hideg ölelésében ébredt, miközben két másik társának holttestével együtt a **Godorai öbölbe** dobták. Mire kikecmergett a vízből, és ellátta a sebeit, a célszeméllyel végzett a másodlagos terv, vagy más szervezet. Leesett számára, hogy senki nem keresi. A varázslat, ami végzett társaival, egy jó darabig deformációt okozott a mentál és asztrál testén, életét az anyjától kapott **Berkano**-szobrocska mentette meg. Erre lett figyelmes **Daia** is, aki jelként értelmezte a szobrot, és felfogadta **Keiront,** mint személyes testőrét, aki azóta is hálás ezért…

Jellemvonások: Mogorva, rókaképű alak, aki **Daián** kívül senkit nem tisztel. Úrnője kérésére próbálkozik jó képet vágni a rögtönzött csapathoz, kevés sikerrel.
Célja: Minden körülmények között megvédeni a boszorkányt, akár az élete árán is.
Képzettségek(Mf): Álcázás/Álruha, Nyomolvasás
Ép: 10 **FP:** 70 **ψp:** 15(Mf) **MME/AME:** 20
Lopózás: 97, Mászás 74, Rejtőzködés: 91, Ugrás: 40

Fegyver	Tám/kör	KÉ	TÉ/CÉ	VÉ	Sebzés
Fegyver nélkül	2	34	60	107	k3
Tőr	2	44	68	109	k6
Rövidkard	1	43	72	121	1k6+1

Homokvihar Kamélia (Lia)

6. Szintű szürkecsuklyás mestertolvaj
Jellem: Káosz, Élet



Édesanyját, **Kachikót,** a rangos erioni **Akizuki** klán első és egyben legszebb lányát, 15 évesen teljesen elszédítette egy dzsad bárd. Sikerült titokban letudni a találkozásokat, így **Kachikó** várandóssága későn derült ki. Megszakítani a lány veszélyeztetése nélkül már lehetetlen volt, így az **Akizuki** klán megtett mindent, hogy a félvér fattyú titokban születhessen meg. A család a becsületén esett foltot ezután tervezte letakarítani. Erre a feladatra a lány testőrét kérték fel, hogy törlesszen a hibáiért, de ő nem tudta végrehajtani a feladatot. Rátetováltа a klán jelképét a lányra, elhelyezte egy véletlen választott bordély ajtajában, majd rituális öngyilkosságot követett el, hogy **Kaorakura** bízza a lány sorsát. A gyermeket inkább **Doldzsah** segítette, így hamar utat is talált a **Szürkecsuklyások** erioni szervezetébe. Tetoválása miatt **Kaméliának** keresztelték el az anyái, a **Homokvihar** nevet viszont lobbanékony és kiállhatatlan természete miatt ragasztották rá a tolvajklánban.

Vér szerinti anyja sosem adta fel a reményt, hogy újra láthassa, és amint megözvegyült, a lány keresésére indult egy azóta őrzött hajtincs segítségével (ebből is tudta, hogy még él). Első találkozásukra 5 éve került sor, és nem sikerült fényesen, de az évek során **Kachiko** próbálkozása utat talált, és anyja **Kamélia** viharos életének szinte egyetlen biztos pontjává vált.

Anyjával találkozott akkor is, amikor elfogták. Az **Akizuki** úrnő alkut ajánlott, helyet a családban (erioni letelepedés, férj). Ettől Lia megijedt, és az asztal alá itta magát a szórakozó negyedben… ekkor csaptak le rá a gorvikiak, akik azt hitték, védtelen, és túlerőben is voltak… mire elfogták, 4 szentföldivel is végzett.

Célja: Mindenáron kiszabadulni, másodsorban a legtöbb hasznot húzni a helyzetből.
Jellemvonások: Lobbanékony, heves természet, viszont vág az esze, és be nem áll a szája…
Képzettségek(Mf): Kötelekből szabadulás, Mellébeszélés
Ép: 8 **FP:** 67 **ψp:** 25 (Af) **MME/AME:** 30

Fegyver	Tám/kör	KÉ	Té	Vé	Sebzés
Fegyver nélkül	2	22	57	88	k3
Tőr Mf	2	37	75	100	k6
Dobótőr Mf	2	32	78	90	1k6

Csapdafelf.	Kötéltánc	Lopózás	Mászás	Rejtőzködés	Ugrás	Titkos ajt.	Zárnyitás	Zsebmetszés
96	71	96	96	96	80	96	92	90

Arany Karvaly

Jellem: Rend

Krad felszentelt papja, akinek szakterülete a gorviki diaszpórák helyzete és hatásai a befogadó kultúrkörre. Első kézből van hozzá forrása, mivel anyját egy kocsiút során gorviki rablók fosztották ki, és erőszakolták meg. Egy sokszor nehéz, de kalandos út során tolvajból **Krad** felkent papja lett. Rendtársai aggatták rá az **Arany Karvaly** nevet, látván, hogy a gorviki külső alatt Krad hite lobog.

A külseje miatt ért atrocitások miatt nem az a barátkozós típus, a gorviki kultúra iránti gyűlölete a megismerése utáni vágyát táplálja. Erre **Erion** szolgál a legjobb kutatási helynek, ahol fizimiskájával könnyen beépül, ha információra van szüksége. Tudását a Kosfejű szolgáinak ilyen-olyan módon áldozatul esettek segítésére használja. Az ilyen hivatás nem ad könnyű életet, mégis hívogató a megkeseredett lelkeknek, amennyiben látható eredménye is van. Pár évig társa is akadt a kerületben végzett munkájában, egy lelkes fiatal utcagyerek képében. *Mor* sokban hasonlított rá, falta a tudást, és tenni akart az itteniekért. A **Karvaly** mentorként terelgette az útját. Annyi érzelemmel fűtött energiát fektettek a bűnözés elleni küzdelembe, hogy az már a **Racchinik** köreit is zavarni kezdte, ezért **Maratti Cone** feladatként kapta, hogy ne rontsák többet a kerület levegőjét. Ennek csak *Mor* esett áldozatul, de a *syandon* gondoskodott róla, hogy az üzenet mesteréhez is elérjen… Az **Arany Karvaly** ezután mogorvább lett, de már bosszútól is fűtve végzi tovább a munkáját.

Kalandban a célja: Elsősorban a lány megmentése, másodsorban a gorviki mulatság céljának megismerése
Jellemvonások: Kitartó, makacs
Képzettségek(Mf): Gorviki és godorai kultúra, Aquir nyelv, Legendaismeret, Történelemismeret, Építészet, Emberismeret

Képzettségek (Af): Alkímia, Hentes szakma,Szájról olvasás, Ranagol mágia ismeret
p: 11 **FP:** 64 **ψp:** 38 (Mf) **MME/AME:** 35 **MP: 54**

Fegyver	Tám/kör	KÉ	Té	Vé	Sebzés
Fegyver nélkül	2	15	60	102	k3
Hosszúkard	2	21	74	118	1k10
Tőr	2	25	68	104	1k6

Balter cwa Enaron, a komornyik

Valaha mindig éber szolga volt, aki a palotát kicsit magáénak is érezte. Most, immár több, mint 20 esztendőt lehúzva, és látva, hogy ura egyre mélyebbre süllyed a maga okozta nyomorba (ital, szerencsejáték), már csupán az érdekli, hogy legalább a palota fénye maradjon meg a réginek. Legalább kívülre ezt sugározza, míg a színfalak mögött már az enyészet rágja az elmismásolt javítások, az elmaradt felújítások miatt. Próbálja inkább az időről időre betoppanó eseményeken kiélni magát, a háttérből irányítani a működést, hogy a ház újra régi pompáját adja, a személyzet pedig olajozottan működjön. Nem tud a fúrásról, csak, hogy **Daiá**ékra van bízva a pince rendben tartása. Sejti, hogy valami stikli van a helyzettel, de inkább a vigadalommal foglalkozik.

Kriptapucoló Devrim és bandája

Kriptapucoló Devrim, 4 TSZ tolvaj, nyílpuska mérgezett (gyengeség /rosszullét, 3. szint)
Dörzsölt sivatagi róka, hírhedt sírrabló. Sok mindent elő tud keríteni a Manifesztációs Háború martalékából. Taba el Ibarában nem lehet kifogni rajta, viszont a Városok Városán nem tud kiigazodni, amit a hatalmas egója nem tud megemészteni…

Skorpió 3 TSZ mérgezett nyílpuskás harcos (méreg: 3k6 SP / görcs, 4 szint)
3 Ujjú Kregor 3 TSZ BM, egyszerű varázseszközök, magas pszi pajzs
Lepcses Omar 3 TSZ kivágott nyelvű harcos
Szint nélküli pribékek (ha több a játékos, lehet dupla a tolvaj és számszeríjas)

NJK	Fegyver	Tám/kör	KÉ	TÉ	CÉ	VÉ	Sebzés	Táv	ÉP	FP	ME
Kriptapucoló	Kézi nyílpuska	2	30		34	82	1k3	30	7	37	10
	Tőr	2	37	38		84	1k6				
Skorpió	Könnyű nyílpuska	1	22		44	90	1k6+1	50	9	35	10
	Tőr		30	46		92	1k6				
Lepcses	Szablya + pajzs	1	27	72		123	1k6+2		10	34	10
3 ujjú (21 MP)	Villámvarázs I.	2	16	32	50	81	1k10 / 7MP	20	6	24	19
	Tőr	2	26	40		83	1k6				
Hosszú Sammal	Lándzsa	1	28	65		105	1k10		12	48	12
Pribékek	Rövidkard	1	20	30		60	1k6+1		4	20	3
8-as bátorság	Nyílpuska	1	18		20	60	1k6+1				

Bajkeverő gorvikiak

2 nyílpuskás, 2 ramierás, 3 TSZ harcosok + pár pribék. Az egyik nyílpuskás egy rosszabb minőségű Vérizzítót használ (4 szint, 3k6/6k6 SP, mindkét esetben UGY és GY 10 alá esik)
Nevek: Vasfogú Rankhel, Vérizzító Amiro, Ragyás Radovik, Kicsi Terra

NJK	Fegyver	Tám/kör	KÉ	TÉ	CÉ	VÉ	Sebzés	Táv	ÉP	FP	ME
Kriptapucoló	Kézi nyílpuska	2	30		34	82	1k3	30	7	37	10
	Tőr	2	37	38		84	1k6				
Skorpió	Könnyű nyílpuska	1	22		44	90	1k6+1	50	9	35	10
	Tőr		30	46		92	1k6				
Lepcses	Szablya + pajzs	1	27	72		123	1k6+2		10	34	10
3 ujjú	Villámvarázs I.	2	16	32	50	81	1k10 / 7MP	20	6	24	19
	Tőr	2	26	40		83	1k6				
Gorvikiak	Ramiera	2	36	72		114	1k6+1		10	37	10
	Könnyű nyílpuska	1	22		34	90	1k6+1	50	7	34	10
Pribékek	Rövidkard	1	20	30		60	1k6+1		4	20	3
8-as bátorság	Nyílpuska	1	18		20	60	1k6+1				3

Gorviki védelem

Egyszerű őrök, SFÉ: 3, sodronying

NJK	Fegyver	Tám/kör	KÉ	TÉ	CÉ	VÉ	Sebzés	Táv	ÉP	FP	ME
3 TSZ Siedon	Ramiera	2	36	72		114	1k6+1		10	37	10
	Könnyű nyílpuska	1	22		44	90	1k6+1	50	7	34	10
4 TSZ Siedon	Ramiera	2	32	76		112	1k6+1		11	46	14
	Lándzsa	1	28	70		110	1k10		12	48	14
	Ökül	1	34	62		99	1k2		8	50	14
	Dobótőr	2	34	69		100	1k6		9	44	14
Íjászok	Könnyű nyílpuska	1	24		35	95	1k6+1	50	10	44	14
	Nehéz nyílpuska	1/3	22		34	95	1k10+2	60	7	48	14
	Nyílpuska szurony	1k6	25	54		105	1k6		9	44	14

Elit alakulat SFÉ: lovag: 5, , BM: 1, többiek 3

NJK	Fegyver	Tám/kör	KÉ	TÉ/CÉ	VÉ	Sebzés	Táv	ÉP	FP	ME
Ranagol lovag	Lovagi kard	1	22	84	127	2k6+2		13	83	35
	Közepes pajzs	1	15	64	145	1k6				
MP:54	Együtt	1	22	84	162	2k6+2				
Harcos	Ramiera	2	42	79	123	1k6+3		10	76	12
	Tőr	2	44	70	109	1k6+2				
Számszerí jász	Könnyű nyílpuska	1	36	58	103	1k6+1	50	10	76	11
	Nyílpuska szurony	1	32	71	113	1k6				
BM MP:42	Tőr	1	43	60	90	1k6		8	56	36
	Villámvarázs I. 7MP	2	3 szeg	51	88	1k10 / 7MP	20			
	Villámvarázs II. 20 MP	2	4 szeg	86	88	1k10 / 7MP				
Fejvadász	Fejvadász kard	1	41	80	109	1k6+2		11	83	25
	Dobótőr	2	43	75	111	1k6				
	Ramiera	2	41	81	123	1k6+1				

Gorviki vérebek

Bestia	TERMET	SEBESSÉG	KÉ	TÉ	VÉ	SEBZÉS	Tám/kör	ÉP	FP	ME	MÉREG ELL.	INT
Gorviki véreb	E	90(SZ)	8	45	60	k6+2	1	20	40	nincs	5	Állati

Gorvikban évszázadok óta nagy gonddal tenyésztett, robosztus felépítésû, nagytermetû, eredetileg medvevadászatra használt kutyafajta (masztiff). Állkapcsai rendkívüli erőkifejtésre képesek. Különleges kiképzésben részesítve (embervadászatra, õrzõ-védõ feladatra nevelve) ellenáll bizonyos fajta mérgeknek, s csendben, a vér szagától megrészegülve gyilkol. Áldozata torkának ugorva támad, súlyával leverve azt lábáról.

Szaglás:
1 órásnál frissebb nyomot automatikusa képesek követni /- 4 órásnál frissebbet 70% eséllyel, 8 órásnál nem régebbit 45% eséllyel / 12 óránál frissebbet 25%-ban követnek

Gorviki mérgek:

Vérizzító 6 szint, azonnali, véráramba, 3k6/6k6 SP, mindkét esetben UGY és GY 10 alá esik 5 körre

Sárga tűz 6.szint azonnali hatású, idegrendszerre ható 1k10/3k6 FP+ látászavar (10E Tompítás)

Pyarroni behatolók

NJK	Fegyver	Tám/kör	KÉ	TÉ/CÉ	VÉ	Sebzés	Táv	ÉP	FP	ME
Gladiátor	Szigony	1	28	102	135	1k10+1		12	83	10
Bárd MP:36	Könnyű nyílpuska	1	32	31	115	1k6+1	50	9	70	27
	Tőrkard	2	39	75	103	1k6+2				
	Dobótőr	2	40	74	103	1k6				
Számszerí jász	Könnyű nyílpuska	1	36	58	103	1k6+1	50	10	76	11
	Nyílpuska szurony	1	32	71	113	1k6				
Fejvadász	Fejvadász kard	1	43	93	135	1k6+2		11	83	25
	Dobótőr	2	40	88	111	1k6				

Leviuur csapata

NJK	Fegyver	Tám/kör	KÉ	TÉ/CÉ	VÉ	Sebzés	Táv	ÉP	FP	ME
Gladiátor	Szigony	1	28	102	135	1k10+1		12	83	10
Harcos	Láncos buzogány	1	38	31	92	1k6+3		10	76	12
	Szablya	1	36	75	84	1k6+2				
Számszerí jász	Könnyű nyílpuska	1	36	58	103	1k6+1	50	10	76	11
	Nyílpuska szurony	1	32	71	113	1k6				
BM MP:42	Tőr	1	43	60	90	1k6		8	56	36
	Villámvarázs I. 7MP	2	3 szeg	51	88	1k10 / 7MP	20			
	Villámvarázs II. 20 MP	2	4 szeg	86	88	1k10 / 7MP				

Querdák

Querda (Khrii'de)

Előfordulás: ritka
Megjelenők száma: 1k6
Termet: N (marmagassága 7 arasz)
Sebesség: 140 (SZ)
Támadó Érték: 105
Védő Érték: 145
Kezdeményező Érték: 40
Célzó Érték: -
Sebzés: 1k10/1k10/2k6
Támadás/kör: 3
Életerő pontok: 14
Fájdalomtűrés pontok: 85
Asztrál ME: 3
Mentál ME: -
Méregellenállás: 8
Pszi Képzettség: -
Intelligencia: állati
Max Mp.: -
Jellem: -
Max. Tp.: 320

Ha harcra kerül sor, megpróbálnak felugrani ellenfelükre, így két mellső lábukat és harapásukat is használhatják a viadalban. A karmok 1k 10 Sp elvesztését okozzák, a harapás pedig 2k6 Sp nagyságú sebet ejt. Rendkívül mozgékonyak és gyorsak, ennek köszönhető magas Védőértékük is. A querdák családokban élnek, a

családot pedig a legerősebb hím, a családfő vezeti. Ezek a jól megtermett vezérek erősebbek, kitartóbbak, jobban tápláltak és egészségesebbek társaiknál, ezért harci értékeik is módosulnak: KÉ: +5 TÉ: + 15 VÉ: + 10; továbbá sebzésükhöz sebenként 1 Sp adandó. Ép-jük 3-mal, Fp-jük 8-cal több, mint a közönséges querdáknak, marmagasságuk 9 arasz körül mozog.

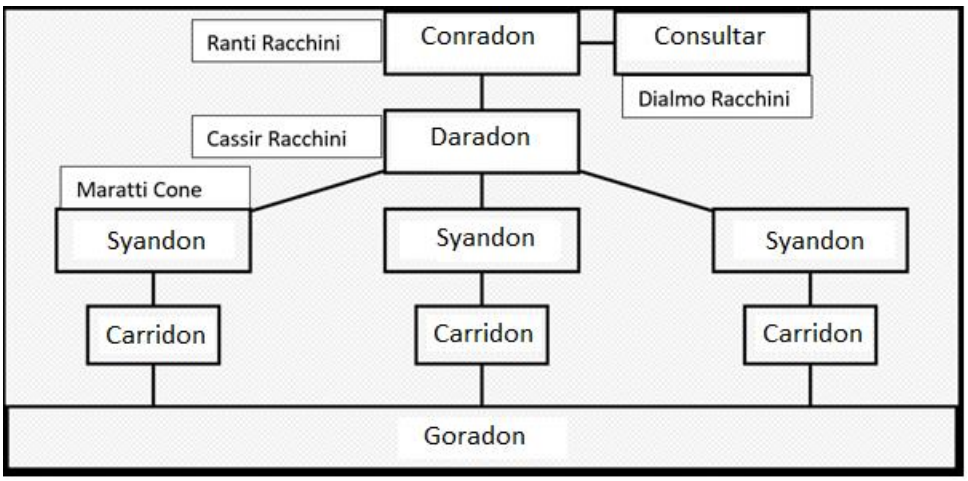
Nagy erioni gorviki frakciók

Akik az estélyen részt vesznek

Racchinik

Hely: Kereskedőnegyed
Bevételi forrás: védelmi pénzek
Gorviki származás: Warvik, Carroda
Kapcsolat a többi frakcióval: jó üzleti kapcsolat a Gyülekezettel, semleges kapcsolat a Vértestvériséggel és a szentföldi Családszövetséggel
Pártállás: n/a
Leírás: *A sacerdon Shirappa talán még megvan, de inkább a növendéke viszi a papi részt. Secchi a nagybácsi, Erinna és Dorio már rég elhunyt. Doria még él, bölcs öregasszonyként még tanácsot ad - akkor is, ha nem kérik -, de a Kővárat már nemigen hagyja el. Cassir felépült, de így sem szép látvány. A család szolgálatában találta meg az életcélját, gyakorlatban nagyrészt ő vezeti. Dialmo, a negyedszülött volt sokáig a család arca. Vére lenyugodott, hivatalos gyermeke nem lett. Az elmúlt években vonult hátrébb, korára és köszvényére hivatkozva. Ranti, Dorio kedvenc unokája sem forróvérű nemes ifjú már, felkészülten vette át a család vezetését, de még így is van mit tanulnia.*

Szervezeti felépítés: Hiearchikus, hadseregszerű



Megkülönböztető jelzések: Fekete kendő, Racchini címer: kétfejű farkas vicsorog egy öt sávval osztott pajzson. Majd' egy évszázaddal ezelőtt érkeztek Erionba.

Nevezetes NJK-k:

- **Ranti Racchini:** Conradon (gróf)
- **Dialmo Racchini:** Consultar (tanácsadó)
- **Cassir Racchini:** Donradon (báró)
- **Maratti Cone:** Syandon (tiszt)
- **Berardo Rinaldini:** Sacerdon (pap)
- **Inaiz Racchini:** Hajadon
- **Codo Siggarnole:** Holdkos varázsló (csak az este erejéig)

Céljaik a vigasságon: Nyílt: a szentföldi és az erioni frakciók békítése. Titkos: érdekszövetség létrehozása, hogy többségi támogatásuk legyen az andonnal szemben.
Ellenségek: Imeko-torony, dzsadok

Ranti Racchini (Conradon)

Jellem: Rend, Halál. 30 éves és jóképű, Dorio Racchini legkedvesebb és rangidős unokája. A család jelenlegi vezetője. Nagyapja tanítása jó alanyra talált az éles eszű Rantiban. A hajdani családfő 14 évvel ezelőtt tért meg Ranagolhoz a kiújult dzsad-gorviki konfliktus egyik áldozataként, ekkor veszett oda Ranti forróvérű ex-goncorga kedvese is (*Dialmo örömére*). Azóta nem talált magának Athriához fogható nőt, pedig ideje lenne örökösöket csinálni, és kapcsolatot erősíteni valamelyik másik családdal.
Fogás: Ki nem állhatja a dzsadokat, Cassir testőrnőjével viszonyt folytat, mert Athriára emlékezteti. A játékosok nyomokat tudnak szerezni Cassir másik testőrétől, aki megjegyzi, hogy munkatársa sokszor van felderítésen vagy edzésen a **Kőváron** belül, ahelyett hogy tényleg az urát őrizné.
Jellemvonások: Intelligens, higgadt és magabiztos, ami belülről fakad. Nem vár külső megerősítésre. Nem szeret előtérben lenni, inkább a háttérből irányítja a szálakat.
Célja: Beteljesíteni nagyapja álmát, és andonná tenni a Racchini családot.
Ép: 12 **FP:** 96 **ψp:** 30 (Af) **MME/AME:** 35
Képzettségek(Mf):,Heraldika, Tánc, Etikett, Hátbaszúrás, Emberismeret, Kínzás, Szájról olvasás,

Fegyver	Tám/kör	KÉ	Té	Vé	Sebzés
Fegyver nélkül	2	35	72	120	k3
Ramiera Mf	2	48	99	144	k6+1
Tőr	2	50	90	132	1k6

Dialmo Racchini (Consultar)

Jellem: Halál, Rend.

44 éves. Almazöld szem, ívelt orr, középhosszú fekete haj, arca fiatalkorában barátságos lehetett, de szája szegletében megerősödtek azok a ráncok, amelyek igazán kegyetlenné teszik. Dorio halála után ő volt, aki régensként sikerrel egyengette a család útjait. Terveiben szerepelt, hogy elveszejti Rantit, de ő is meglátta benne azt, amit apja is. Jelenleg tanácsadóként segíti unokaöccse munkáját. Nem lehet gyermeke, pedig feleségénél és ágyasánál is erőteljesen próbálkozik. Ranagol csapása, vagy egy régi késelés rossz hegesedése, nem tudni.
Fogás: Régebben fontolgatta, hogy Rantit eltüntetve a helyére lép (konkrét terve volt rá), viszont ez tanúk hiányában csak szerrel vagy mágiával szedhető ki belőle.

Jellemvonások: Hirtelen haragú, érzéketlen és lekezelő. Elvárja, hogy tiszteljék, másoknak viszont csak akkor adja meg a tiszteletet, ha azok már bizonyítottak. Amint ezt elérték nála, onnantól korrekt üzletfél. Szeret kártyázni, van úgy, hogy a partin köt jó üzletet.
Célja: Ranti Racchini andonná segítése, és egy politikailag megfelelő asszony kiválasztása számára, amivel erősebbé lehet tenni a Racchini családot
Ép: 11 **FP:** 82 **ψp:** 26 (Af) **MME/AME:** 30

Képzettségek (Mf): Heraldika, Etikett, Hátbaszúrás, Emberismeret, Hamiskártya

Fegyver	Tám/kör	KÉ	Té	Vé	Sebzés
Fegyver nélkül	2	35	72	120	k3
Ramiera Mf	2	48	96	136	k6+1
Tőr	2	50	87	124	1k6

Sacerdon Berardo Rinaldini

35 éves, izmos testalkat, borotvált arc, fekete szem, vastag szemöldök, homlokon kosfej tetoválás.
Mielőtt a Corione fivérek lefejezték a Rinaldini családot, és átvették a területeiket az Örömnegyedben, Rinaldini abradonja (*Gioro a Godorai Őrjáratból*) legkisebb fiát elküldte tanulni a nagy tudású Shirappához a Racchiniak Sacerdonjához. A Kővár amúgy is jó viszonyt ápolt a Rinaldiniakkal, mivel ők is Warvikiak voltak (nem mellesleg gyümölcsöző közös üzletük is működött). Mikor a Corionék követelték a gyerek kiadását, megtagadták, mivel Berardo a vendégük volt, akit Ranagol áldásával pappá szenteltek. Shirappa ígéretesnek látja a jövőjét. Múltjából fakadóan gyűlöli a Corione-fivéreket, nem szeretne családfő lenni, viszont Ranagol hite mentén meg szeretné mutatni nekik, hogy ő kiemelkedettebb, ha pedig lehetőség

van rá, elpusztítani őket, hogy megszűnjön a tilalmas bosszúvágya. Ha a játékosok jó viszonyt építenek ki vele, segíthet egy szereplő meggyőzésében.

Fogás: Elsősorban a Bosszúvágya a Corione-fivérek ellen, amit ki lehet aknázni. Másodsorban ő pap, ami kötelességekkel jár (pl. Erős érzelmek esetén korbácsolás).
Jellemvonások: Kimért, érzelemmentes és művelt - nem csak Gorvikkal, de Erionnal kapcsolatban is (vallások, nagyobb szervezetek, kalandozók).
Célja: Ranti Racchini andonná segítése, és annak biztosítása, hogy a Corione-fivérek ne járjanak jól.

Ép: 7 **FP:** 70 **ψp:** 32 (Mf) **MME/AME:** 37 **MP**: 54
Képzettségek (Mf):,Vallásimeret, Lélektan, Hátbaszúrás, Kínzás, Fegyverismeret, Történelem és legenda ismeret (gorviki)

Fegyver	Tám/kör	KÉ	Té	Vé	Sebzés
Fegyver nélkül	2	35	72	120	k3
Áldozó tőr	2	37	69	112	1k6+2

Cassir Racchini (Daradon)

Jellem: Halál, Káosz

Még fiatalon szuke támadás érte (lásd: *Lágy szélben lazacszín hold alatt*) ahol elvesztette jobb szemét és bal kezét. Mivel életét a kocsin lévő kahrei nehéz számszeríj mentette meg, a keze pótlását is rájuk bízta, az eredményt pedig büszkén viseli. Ezzel harcolni is tud, ami egy tőr (rejtett) és egy kis pajzs értékeivel bír. Az alkar ébenfekete acéllemezén a kétfejű farkas vicsorog. Egy kézre emlékeztető fogó van a végén, ami cserélhető harci helyzetben hosszabb pengére, báli környezetben nyitottabb kézre. Ekkor sem fegyvertelen, a mechanikával kiegészített alkar rövid tőrt rejt, valamint három lövéses tűvetőt. Daradonként neki felelnek a tisztek (syandonok) ő tartja kezében a tényleges gyakorlati feladatokat.

Fogás: Szemének elvesztését szégyelli. Szukéket gyűlöli. Úgy érzi, nélküle nem működne a Racchini-gépezet. Testőrnőjére vágyakozik, nem érti, miért nem kaphatja meg (a nő azzal hárít, hogy nem kever érzelmeket a munkába, de közben Ranti fűti).
Jellemvonások: Empátia hiánya és kontrollálatlan dührohamok jellemzik, a családjáért viszont bármit megtesz - mármint, amit ő jónak gondol. Mondhatnánk, hogy a

Fegyver	Tám/kör	KÉ	Té	Vé	Sebzés
Fegyver nélkül	2	26	65	117	k3
Ramiera Mf	2	39	92	141	k6+1
Tőr	2	41	83	129	1k6
Ramiera +fémkéz	2	39	92	161	k6+1

családján kívülieket nem veszi emberszámba, ha nem lenne igazi állatbarát. Mióta ő az utcai főnök, a stressz miatt egyre inkább önzővé válik, és úgy érzi, csak ő tudja, melyik a helyes irány.
Célja: Ranti Racchini andonná segítése és ezzel magasabb pozícióba jutás.

Ép: 10 **FP:** 104 **ψp:** 26 (Af) **MME/AME:** 30
Képzettségek (Mf): Hátbaszúrás, Lélektan, Hamiskártya, Pajhasználat (fémkar), Vakharc, Szuke kultúra
Képzettségek (Af): Mechanika

Testőrei

Darana Gon-corga. **Jellemvonások:** Távolságtartó, közönyös **Fogás:** Titokban Ranti szeretője. Szeretné, hogy erre ne derüljön fény - amúgy sincs a kapcsolatban semmi érzelem. **Célja:** Cassir és Ranti védelme, titkának megtartása.
Garkver a Darázs. Mesterlövész. **Jellemvonások:** Nagyszájú, műveletlen és beképzelt - bár van mire, mert nagyon jól lő. **Fogás:** Kisebbségi komplexus. **Célja:** Cassir védelme, megmutatni kiemelkedettségét alacsony termete és fizikuma ellenére.
(Értékeiket lásd a gorviki elitalakulatnál)

Maratti Cone (Syandon)

40+ erioni siedon a Racchinik szolgálatában. Nem a család vérszerinti tagja, de a mozgósítható fegyveresek között rangban elég magas (kapitány/syandon), és az egyik legjobb. A palota biztonságát részben rá is bízzák. Pont ezért választotta **Daia** is, hogy megtudja tőle a gorvikiak tervezett védelmét. Ehhez elég volt egy éjszakát cserélnie **Maratti** kedvenc kurtizánjával. Rossz nyelvek emlegethetik, hogy a külhoni szoknyák után jár, mostanában is látták eggyel többször...
Fogás: Azt híresztelik, külországi nőkkel hempereg - ami igaz is, mert az aszisz nők a gyengéi. Jelenleg is van kitartottja, viszont a héten mással látták… Nagyobb bűn, hogy a riadó szinteket is kifecsegte.
Jellemvonások: Magát jóságos atyának beállító viselkedés, de ez csak addig tart, amíg a kedvében jársz.
Célja: A bál biztonságának és zavartalanságának biztosítása. Ha kudarcot vall, nem lesz alkalma vezekelni…
Ép: 12 **FP:** 72 **MME/AME:** 14

Fegyver	Tám/kör	KÉ	Té	Vé	Sebzés
Fegyver nélkül	2	29	67	103	k3
Ramiera	2	37	84	117	k6+1
Tőr	2	39	75	105	1k6

Inaiz "IZ" Racchini (Hajadon eladható lány)

Jellem: Káosz

Secchi Racchini (Cassir néhai nagybátyja) öregkorára ki akarta magát szórakozni. Ennek eredménye Inaiz, egy nevesincs goriviki nőtől. Apját bántotta a lelkiismerete és magához vette a gyermeket, mert úgy gondolta, így mindenképp jobb sora lesz majd, mint az anyjánál. Az öreg meghalt, így a rokonok gondoskodtak róla a végakarata szerint. Szülői példa és iránymutatás híján jelleme inkább szétszórt, szórakozott, kaotikus lett. A család eredetileg úgy akarta nevelni, hogy engedelmes lány legyen belőle, és így majd kiházasítják valahova, ahova az érdekeik fűzik, de a lány az apja természetét örökölte: furfangos, pimasz és bajkeverő, de alapvetően jószándékú hajadonná serdült. Hiába fogadtak tanítókat, illetve küldték különféle iskolákba, a lányt sokkal inkább foglalkoztatta a város felfedezése és a falakon kívüli világ. Nem érdeklik a család ügyei, és alapvetően sem az a tipikus hölgy (lovagol, vadászni jár), ezért bonyolultabb lesz kiházasítani, mint gondolták. Igazából egy megfelelően higgadt, józan gondolkodású, de ugyanakkor hasonlóan aktív, és vagyonban is passzoló partnerre van szüksége, aki képes ellensúlyozni a könnyelműségeit. Ha ilyet talál, akkor feltámad benne a vonzalom, és jobb belátásra lehet bírni.

A Gyülekezet

Hely: Kikötőnegyed
Bevételi forrás: tengeri csempészet, kráni áruk, romlás szekták mindennel való ellátása, mérgek
Gorviki származás: Abradó (a kráni hagyományok miatt)
Kapcsolat a többi frakcióval: Racchinik ügyfeleket szereznek, és találkahelyet biztosítanak
Pártállás: Semleges. Saját belharcaik mozgatják őket, nem érdekeltek az andon címben. Csupán nyugalmat akarnak. A jelenlegi andon több kontrollt szeretne, ezért sodródnak az ellentétes oldalra.
Leírás: A Gyülekezetnek hívják, mivel tulajdonképpen **Káosz-Sraddhu**, a kínzómesterek és méregkeverők káoszangyalának szektája, amit száműztek a szentföldről és **Erion**ban vert tanyát. A Gyülekezet tagjainak nézetei **Krán**-közeliek. Ez a mentalitás áthatja a mindennapi működésüket is, a feljebb jutás a ranglétrán a rátermettségtől és a hatalomszerzéstől függ.
Káosz-Sraddhu hitéből fakadóan **Erionban** a legjobb kínzómérgek náluk találhatóak.
Jó üzleti kapcsolatot ápolnak **Kránnal,** és a Birodalmon kívül tevékenykedő Köteles Rendek tagjai bátran fordulhatnak hozzájuk.
Üzleti profiljuk a csempészet, valamint a legmocskosabb szekták és egyének kiszolgálása, szerektől a szűz lányokig.

Megkülönböztető jelzések: sequor/mara sequor, méregzöld csuklya, káosz-Sraddhu szimbólum, méreggel kapcsolatos varázstetoválások, nem használnak kendőket, mint a többi gorviki.

Nevezetes NJK-k:

Jelenlegi szektavezér - **Trevero Sabbeda**
Kapcsolattartó - **Gaman Braquo**

Céljaik a vigasságon: Megőrizni a nyugalmat és a távolságot, amilyük eddig megvolt.
Ellenségek: Inkvizítorok Szövetsége, Ékes Tegzek Háza, Kikötői Őrség

Gaman Braquo (Gyülekezet kapcsolattartója)

7 tsz BM + új hit Jellem: Káosz, Halál

Ő a Gyülekezet arca, ő tárgyal, és köti az üzleteket. Először azért került erre a posztra, mivel neki volt a legkevesebb beavatkozás az arcán, de meg is szerette a munkáját. Egyrészt kevesebben áhítoznak a helyére, másrészt szereti **Erion** forgalmas utcáit, ahol a **Városok Városának** káoszba hajló építészetének csodálata közben számos alanyt találhat a művészetének. Az ilyenfajta remekek nem egy nő halálát okozták félreeső sikátorokban, akik a kín minden fokát megjárva lehelték ki lelküket. Az estélyre okkal jön: segítséget szeretne kérni a Racchiniaktól, hogy szabadítsák ki az egyik szektatársát a városőrség börtönéből, vagy intézzék el, mielőtt az inkvizíció is rátalál.

Fogás: Nem tud róla, de már elkésett: az inkvizítorok szövetsége kivallatta társát. Az ő információja alapján bemérték Gamant, és egy fejvadászlányt használva csalinak elfogták, majd egy kémjel rúnát raktak rá. Mivel az emlékeit úgy írták át, hogy azt higgye, tényleg megkínozta a lányt, így nem gyanakszik, a nyakán lévő jel pedig beolvad a tetoválásainak káoszába. Ezt a karakterek megfelelő ismeretekkel kiszúrhatják, és a Holdkos varázslóval eltüntethetik (jelenleg amúgy túl távol van hogy használatban legyen a jel).
Jellemvonások: Érzelemmentes és gyakorlatias nagyobbrészt. Ha kínzásról van szó, vallási áhitattal és buzgósággal cselekszik.
Célja: A fogvatartott szektatag ügyének elintézése, ha pedig kiderül a kémjel, a minél diszkrétebb megoldásában érdekelt.
Képzettségek(Mf): Hátbaszúrás, Kínzás, Kínzás elviselése, Méregkeverés, Herbalizmus, Élettan
Ép: 7 **FP:** 61 **ψp:** 33 (Mf) **MME/AME:** 37 **MP**:49

Fegyver	Tám/kör	KÉ	Té	Vé	Sebzés
Fegyver nélkül	2	30	55	95	k3
Sequor	2	38	68	111	k6+2
Mara-Sequor	1	37	71	109	2k6+2

Warvik-Rokmundi érdekszövetség

Hely: Utazónegyed
Bevételi forrás: rabszolgák, orgazdaság, útszéli rablás, váltságdíjak
Gorviki származás: Warvik és Rokmund
Kapcsolat a többi frakcióval:
Pártállás:
Leírás: Egy rokmundi diaszpóra régebb óta jelen volt Erionban, és a Szentföld elvesztése után ehhez egy warviki rablóklán is csatlakozott, akik Új-Godon létrejötte után már nem portyázhattak a megszokott területeiken.
Fő bevételi forrásuk a váltságdíj-szedés és a nepperkedés (hírhedten rossz piacon, szinte feltűnés nélkül lehet elpasszolni a forró árut), de a hamisításban is járatosak.
Kitűnő lovasok, és sikerült nekik pár ménest Gorvikból átmenekíteni. Szívesen használják ki a falon kívüli telepen lévőket. Főleg uzsorakamattal, amit aztán behajtanak - vagy családtaggal is ki lehet fizetni.

Szórakozónegyedbeli családnak is szállítanak fiatal és még formálható lányokat.
A szerveződése egy rablóbandára hasonlít, generációváltásonként az érdemes ifjakat szélnek eresztik a világban, és aki 2 év alatt a legtöbb zsákmánnyal tér haza, elnyeri a vezér helyét (ha a régi vezér még él, tanácsadó lesz).

Tilos egymást megölni, de lopni, vagy keresztbetenni a másik jelöltnek szabad, sőt, ajánlott.
Jó kapcsolatot ápolnak a Déli városállamokban lévő gorvikiakkal rablótevékenységük miatt, amit a várostól kicsit távolabb végeznek. A Láncbarátokkal korrekt üzleti viszony áll fenn, a gianagi rabszolgaszabadítók viszont sok borsot törnek az orruk alá.
Jelenlegi legnagyobb problémájuk, hogy az andon fia az ő kapcsolataikkal jutott ki Abasziszba, ahol végül életét vesztette. Ez nem jó pont az aktuális vezetésnél.
Megkülönböztető jelzések: szablya, lovas harcmodor, sodronying, pajzs és pajzsdobás, paplovagok is vannak köreikben. Sárga kendő vörös csíkokkal.

Nevezetes NJK-k:

- Jelenlegi erős kutya: **Waratti Werrado**
- Szélnek eresztett (1): **Wachini Werrado**
- Szélnek eresztett (2): **Werdo Merre**
- Szélnek eresztett (2) szülője: **Verranna Merre**
- Régi jobb kéz: **Ado Lomovik** a nagy visszatérő

Céljaik a vigasságon:
Ellenségek: csendbiztosok (pagonyosok)

Waratti Werrado (Jelenlegi vezető, egyik szélnek eresztett apja)

Fogás: Kicsit többet tett a fia útjának egyengetéséért, mint illendő lenne. Nem csak a lehető legjobb felszereléssel látta el, de egy bérvarázsló segítségével havonta kisegíti. (Odateleportáltat dolgokat, infókat, tippeket ad). Nem hagyhatja, hogy a generációváltással vezetőváltás is legyen. Ezt viszont Cortía, az Orwella papnő tudja, igaz, használni nem használta ellene…
Jellemvonások: Megnyerő modorú, jó emberismerő. Művelt és illemtudó, aki a hamis biztonság illúziójába ringatja üzletfeleit, majd kiforgatja őket mindenükből.
Célja: A jelenlegi kutyaszorítóból nyugodtabb körülményeket teremteni a klánnak. Erre két út kínálkozik: vagy megbékíteni Balladit vagy lecserélni…
Képzettségek(Mf): Értékbecslés, Lovaglás, Emberismeret, Hadvezetés
Ép: 10 FP: 61 MME/AME: 20

Fegyver	Tám/kör	KÉ	Té	Vé	Sebzés
Fegyver nélkül	2	26	62	101	k3
Ramiera	2	34	79	115	k6+1
Szablya	1	33	77	118	k6+2

Verranna Merre (Egyik esélyes szélnek eresztett anyja)

Fogás: Nem véletlenül özvegy. A Gyülekezettől szerzett titokzatos méreggel tette el láb alól semmirekellő férjét, hogy végre valaki hozzáértő vegye át a család vezetését. Ez olyannyira jól sikerült, hogy három fia közül az egyik versenyben van a Próbán. Amennyiben a játékosok segítenek a Gyülekezet-tagnak, az megosztja velük Verrana titkát.
Jellemvonások: Visszahúzódó, udvarias, ritkán szólal meg, de ha igen, az fontos, és hatása van - nem ritkán életekre. Nyugalma csak álca. Nem nyugodt, mérlegel, szemlélődik, keresi, hol tud a legkisebb erőbefektetéssel a legnagyobb előnyhöz jutni.
Célja: A fiát előnyhöz juttatni, hogy rajta keresztül irányíthassa a klánt. Amennyiben ehhez külső segítség is szükséges, ám legyen…

Hermoso Caulo (háta mögött csak a Vajszívű)

Jellem: Rend, Élet
"Ranagol összes angyalára mondom, elegem van már, hogy mindig bizonyítanom kell"
Kívülről egy bamba óriásnak tűnik, viselkedése elüt az átlagos gorvikiétól (nem szeret kínozni és gyilkolni - sőt, csak akkor csinálja, ha muszáj), ami miatt sokáig minden élcelődés céltáblája volt - igaz csak a

háta mögött, mert jól forgatja a kardot, és párbajban már sokak száját elkente. A család számára megbízható és lojális katona volt mindig is, apja pedig legendás bérgyilkos, aki még az öregkort is megérte.
Hermoso akkor indult meg a ranglétrán, amikor elvette a család fejének egyik kedves unokahúgát. Igaz, a nőnek csak egy befolyásolható egyén kellett, akit használva ő is előre juthat…
Fogás: Két gyermeke közül az egyik nem tőle van. Az asszony többször félrement. Egy ekkora bikának, ha felszarvazzák, már csak irányt kell adni… Játékosoknak csak kitartóan kell udvarolni a feleségének, vagy alázni őt, és párbajra hívható.
Jellemvonások: Jámbor óriás, alapjában véve jóindulatú, de jóhiszeműségében megvezethető. Apja tanítása miatt maradt meg mégis ebben a közegben, mert ha kell, kiáll magáért. Az, hogy nem szeret ölni, még nem jelenti azt, hogy nem is tud…
Célja: Segíteni Waratti Werrado céljait, szórakoztatni kedvesét.
Képzettségek(Mf): Kétkezes harc, Lovaglás, Lefegyverzés, Bírkózás
Ép: 12 **FP:** 72 **MME/AME:** 14

Fegyver	Tám/kör	KÉ	Té	Vé	Sebzés
Fegyver nélkül	2	27	70	108	k3
2x Ramiera	2	40	97	132	k6+1
Szablya	1	34	85	125	1k6+2

Cortía Caulo (Hermoso hatalméhes "kedvese")

Arc nélküli Hatalom követője - Orwella papnő

Még kicsi volt, de az emlékeibe égett, ahogy Ranagol magára hagyja családja papjait. Csak sok emberélet árán menekültek meg. Egy ideig nem találta a helyét, de a Városok Városában az erre nyitott, megtört lelkek hamar megtalálják a Kitaszítottat. A káosz járta át gyerekkorát, hát most tovább sugározza ő maga is. Kihasználva, hogy jó származással született, erős, de irányítható férjet választhatott magának.
Célja: Kitaszított hitének terjesztése, káosz szítása a családok között, majd ennek farvizén urát, és közvetve magát előrébb juttatni. Persze, ha van jobb lehetőség, özvegy is lesz boldogan.
Fogás: Orwella-hívő, két gyermeke közül az egyik nem a férjétől van, egy külhoni bárddal látták mostanában (hittárs). A JK-k Orwella vallásimeretet emberismeret Mf-kal kombinálva sejthetik hovatartozását. Azt, hogy külhonival volt, "Jóképű" látta, mikor az örömnegyedben a Corione-fivéreknél szórakozott.
Jellemvonások: Törtető, irányító alkat, akinek a hanghordozása is parancsláshoz szokott. Jaj annak, aki ellenszegül.

Fegyver	Tám/kör	KÉ	Té	Vé	Sebzés
Fegyver nélkül	2	15	58	104	k3
Áldozótőr	2	13	68	112	k6
Rövidkard	1	24	70	118	k6+1

Képzettségek(Mf): Etikett, Szexuális kultúra, Hamisítás, Orwella és Ranagol vallás, Történelemismeret, Színészet
Ép: 11 **FP:** 64 **ψp:** 30 (Mf) **MME/AME:** 35 **MP**:54

Ado Lomovik

Jellem: Halál Kaszt: Fejvadász

"Ami az enyém volt, az nem a tiéd, hogy nekem felajánld."
Régi nagykutya, aki a családfő egyik jobbkeze volt, viszont egy balul elsült abasziszi kiküldetés során a Láncbarátok jóvoltából 10+ évet töltött fogságban a Quiron-tengeren. Végül egy gorviki kalandozócsapat mentette meg. Erionban viszont nem állt meg az élet, a volt családfő is Ranagol mellett szolgál, viszont az előtte sem jó természetét a gályarabsága csak fokozta. Amikor megérkezett, már bajba került, mert nyomorékká tette a család egyik közeli bizalmasát/üzletfelét. Ezzel elvesztette az esélyét, hogy nagyobb szerepet töltsön be a klánban, jelenleg uzsorásként dolgozik.
Fogás: Sokáig lojális volt, de a Racchiniak ígéretére (syandon pozíció saját üzlettel), nem tudott nemet mondani, és segített a jelenlegi andon egyetlen örököse elveszejtésében, amivel csorba esett a jelenlegi főnök becsületén. Jelenleg türelmetlenül várja hogy a Racchiniak beváltsák ígéretüket. Többször próbál Dialmoval vagy Cassirral beszélni, ami feltűnhet a játékosoknak.
Jellemvonások: Mindenkit kioktat és emlékeztet, hogy mennyire mások voltak azok a 90-es évek. Makacs és szadista, nem tudja felfogni, hogy változott a status quo.
Célja: Kevés súrlódással elérni, hogy átigazoljon a Racchiniakoz.
Képzettségek (Mf): Hátbaszúrás, Kínzás, Kínzás elviselése, Álcázás/Álruha
Ép: 10 **FP:** 81 **ψp:** 19 (Mf) **MME/AME:** 25

Fegyver	Tám/kör	KÉ	Té	Vé	Sebzés
Fegyver nélkül	2	33	61	100	k3
Dobótőr	2	43	72	102	k6
Ramiera	2	41	81	123	k6+1

Szentföldi családszövetség

Hely: Kereskedőnegyed
Bevételi forrás: kereskedelem, kapcsolatok Új-Godonnal ("otthonmaradottak")
Gorviki származás: több tartomány
Kapcsolat a többi frakcióval: jelenleg mindenkivel semleges

Pártállás: jelenlegi andont ők sem szeretnék, és jobban örülnének, ha körükből érkezne a következő
Leírás: Az Erionba a **Manifesztáció** alatt menekült, és itt maradt tucatnyi nemesi család képviselői, akiket jelenleg a Fracastello família vezet. Az átmentett vagyont és megmaradt kapcsolatokat használva vásárolták be magukat céhekbe, és alapítottak új kereskedelmi utakat Új-Godon és Erion között. Üzelmeik legtöbbször nem kétesek, nem a helyi alvilágba tagozódtak be, de fontos szereplői/alakítói a gorviki enklávé életének. Egyrészt a házak és kíséreteik emberanyagban nagyon megdobták a kerület gorviki erejét, másrészt rengeteg egyházi (papok, paplovagok) és világi (ghibrichi mechanikák, dalnokok, divat) hatás érkezett velük.

Az az eszme köti őket össze, hogy erőt gyűjtve visszatérnek Gorvikba, amikor esély nyílik rá. Emiatt az egységpárti szellemet viszik tovább, mivel azt vallják, hogy az egység hiánya vezetett oda, hogy Gorvikot leradírozták a térképről.
Megkülönböztető jelzések: Inkább világiak, mint alvilágiak, több szolga és nagyobb csindratta, külön kendőjük nincs, de mind hordják az egységes gorvik jelét.

Nevezetes NJK-k:

- **Radelo Fracastello:** családfő
- **Ramin Fracastello:** ötödszülött fiú, bizonyítási vággyal
- **Alessa Fracastello:** Radelo hajadon lánya
- **Kacagó Rankhel**, a medve: Ranagol lovag
- **Derra con "Jóképű" Fugatto**

Céljaik a vigasságon: az andonhoz nekik sem fűlik a foguk, de ők a váltást a saját vezetésükkel képzelik el
Ellenségek:

Radelo con Fracastello

Családfő Jellem: Rend, Halál. Karizmatikus vezető, aki el tudta érni, hogy a különböző tartományokból származó menekültek összefogjanak a Szent Cél (Gorvik visszahódítása) érdekében. Amióta elhagyta hazáját, nem nyugszik, egyre csak dolgozik. A feszített tempót egy idő után már nem bírta, és segítséghez nyúlt…
Fogás: Toroni ajszószer-függő, amire sajnos adósságot is halmozott fel a Kobráknál. Szerhasználat jeleit a játékosok méregkeverés Mf-al láthatják, vagy ha rajtakapják. Szolgálói is sejthetnek valamit.
Jellemvonások: Korához képest energikus. Intelligens és kimért. Mivel teljes erőbedobással dolgozik azt elvárja a többiektől is, dicséret ritkán hagyja el a száját.

Célja: Szövetségesek keresése Gorvik visszafoglalásához
Képzettségek(Mf): Etikett, Pénzügyek, Politika/Diplomácia, Történelemismeret, Heraldika
Ép: 9 **FP:** 57 **MME/AME:** 35

Fegyver	Tám/kör	KÉ	Té	Vé	Sebzés
Fegyver nélkül	2	33	61	100	k3
Ramiera	2	41	78	114	k6+1
Tőr	2	43	69	102	1k6

Derra "Jóképű" Fugatto

30-as, jóképű, és jó természetű, az embereivel jól bánik. Állandóan viccelődik, de sokszor nem tudja, mikor kell vele megállni. Jó üzletember, és általa erős család lett a Fugatto család Erionban is. Viszont furcsa szexuális szokásai vannak, fojtogatja nőket, és ő is hasonlókat igényel. Nem egy értékes lány halt meg a kezei közt a Corione-fivérek istállójában.
Fogás: Nagyobb tartozása (200a) van a Corione-fivérek felé a halott örömlányok miatt. Ha a kalandozók az esemény előtt nyomoznak, a bordélyházakban kiderülhet, hogy már sok helyről ki van tiltva, és szerencsepróbával az is, hogy csak a Corione-fivérek tűrik meg.
Jellemvonások: Beképzelt, nárcisztikus, szoknyapecér
Célja: Összehozni egy üzletet, vagy bármit, amivel a tartozását letudhatja.
Képzettségek(Mf): Értékbecslés, Szexuális kultúra, Mellébeszélés Pénzügyek
Ép: 10 **FP:** 60 **MME/AME:** 20

Fegyver	Tám/kör	KÉ	Té	Vé	Sebzés
Fegyver nélkül	2	24	63	101	k3
Ramiera	2	32	80	115	k6+1
Tőr	2	34	71	103	1k6

Ramin Fracastello

Feltörekvő ifjú az Fracastello családban. Mindent bevállal, hogy a családfő kegyében járjon, és javítson az ötödszülött fiúgyermekként kapott esélyein.
Fogás: Nagyon messze van az a határ, amit ne lépne át, hogy apja figyelmére méltó lehessen. Ő az összeesküvő, aki az áldozatot szerezte. A lány egyik megsértett Szürkecsuklyás vetélytársa árulta el csengő aranyakért, hogy ki is az anyja Homokvihar Kaméliának.

Jellemvonások: Megfelelési kényszer és önbizalomhiány, amit minél harsányabb kiállással palástol.
Célja: Minél jobban bevágódni apjánál, a családfőnél.
Képzettségek(Mf): Hátbaszúrás, Méregkeverés, Kínzás, Kultúra: Erioni alvilág
Ép: 12 **FP:** 72 **MME/AME:** 20

Fegyver	Tám/kör	KÉ	Té	Vé	Sebzés
Fegyver nélkül	2	26	65	103	k3
Ramiera	2	34	82	117	k6+1
Tőr	2	36	73	105	1k6

Kacagó Rankhel, a medve

Ranagol-lovag

Fogás: Ranagol egyszer már elhagyta a Manifesztációs csatamezőkön. Egy hosszú év bűnbocsánatával nyerte vissza kegyét, már északon. Ezt nem hangoztatja, és kevesen tudják. Ölt már kevesebbért is (Racchini sacerdon és az idős Fracastello tudja).
Jellemvonások: Robbanékony természetű, hatalmas ember, akinek emiatt rengeteg fájdalommal kéne vezekelni. Az elmúlt években inkább mentális gyakorlatokkal (számol, vagy Gorvik tartományait sorolja, esetenként fohászt mormol) próbál gátat vetni dühének. Nevét a gonosz kacajáról kapta ami előtör belőle, ahogy a hadi tetteiről mesél.
Célja: Alessa védelme.

Képzettségek(Mf): Fegyvertörés, Kínzás, Kínokozás, Pajzshasználat, Nehézvértviselet
Ép: 13 **FP:** 83 **ψp:** 30 (Mf) **MME/AME:** 35 **MP**:54

Fegyver	Tám/kör	KÉ	Té	Vé	Sebzés
Fegyver nélkül	2	15	64	110	k3
Lovagi kard(+pajzs) Mf	1	22	84	127(162)	2k6+2
Közepes pajzs	1	15	64	102	k6

Alessa Fracastello (Radelo hajadon lánya)

Fogás: Egy férfival látták találkozgatni titkon, esti órákban (Frado leveleit vette át), és az a vád érheti, hogy már nem "tiszta". Apja inkább Rantinak adná oda.
Jellemvonások: Lázadó tinédzser, aki már nem szeretné foggal-körömmel követni a szentföldi hagyományokat. Inkább erioni, mint gorviki. Úgy gondolja, sok mindent látott és tapasztalt. Idegenekkel szemben is nyitott a beszélgetésre.
Célja: Frado Galiotával minél többet együtt lenni, és elérni az apjánál, hogy inkább hozzá adja.

Galiota fiai

Hely: Kereskedőnegyed
Bevételi forrás: zsoldosok, bérelt acél
Gorviki származás: Abrado
Kapcsolat a többi frakcióval: semleges
Leírás: Frado Galiota hírhedt zsoldoscsapata főleg Erion környékén dolgozik, és csupa gorvikiakból áll. Igyekeztek úgy lavírozni a családok között, hogy ne legyen maradandó sérelem egyik részről sem. Jelenleg két tucat harcedzett fegyveres és egyéb jártasságot használó egyén tartozik a falkájukhoz.
Megkülönböztető jelzések: Külhoni viseletek, kevesebb ragaszkodás a hagyományokhoz. Pl. a vezetők ramiera helyett tőrkardot viselnek

Nevezetes NJK-k:

Frado Galiota: alapító és vezér
Gorre Derasco: Frado jobbkeze

Céljaik a vigasságon: Házasság útján ténylegesen belépni egy családba

Frado Galiota (alapító és vezér, bárd)

Leírás: Kívülállóként érkezett a városba, nevenincs kardforgatóként a Szentföldről. Erionban az új életet látta, az otthoni befagyott körülményektől eltérően itt sokkal több lehetősége volt. Nem volt könnyű, de nem érdekelt senkit, hogy nem nemes. Előbb kardját adta bérbe, aztán már csapatot toborzott a hasonló sorsúakból. Megpróbálták elűzni, csapdába csalni, kihasználni, csupán azért, mert nem tartozott szorosan egyik családhoz sem. Szerzett pár maradandó heget, de talpon maradt egy olyan csapattal, aminek végül a kegyét keresték az ügyfelek, ha valamit el akartak végeztetni. Kiismerte a viszonyokat. Tudta, kitől ne vállaljon munkát, hogy mikor mennyi rizikót engedhet meg magának és, hogy mikor nem bonyolódik túl mélyre az itteni árnyékháborúkban. Szállása a gorviki kerületeken kívül van, sok külhoni szokást vett fel. A szervezete ott tart, hogy előre lépni Ranagol áldásából csak akkor tud, ha a következő kenyértörésen (andon vs Racchini) oldalt választ, de az elköteleződést be akarja biztosítani. Nem csak tiszteletbeli családtag akar lenni, hanem igazi, házasság útján.
Fogás: Titkon szerelmes Alessa Fracostelloba, akinek már leveleket is juttatott. Reméli, elnyerheti kezét, de tudja, erre nem sok esély van**.** A bálon kerülgetik is egymást, próbálnak titkon együtt lenni.

Jellemvonások: Nagyhangú zsoldosvezér, aki élvezi az életet és embereit kiválóan motiválja. Úri körökben is jól mozog, munkákban, politikában sem ostoba, de néha annak mutatja magát, hogy ezzel kovácsoljon előnyt.
Célja: Házasság útján csatlakozni valamelyik nagyobb házhoz, a Fracostellót preferálná, de mint Kosfejes hívő, a szerelméről le tud mondani.
Hangszer: dormon (lantszerű gorviki hangszer)
Képzettségek (Mf): Legendaismeret, Fegyverdobás, Kocsmai verekedés, Tánc, Etikett, Hamiskártya, Hátbaszúrás
Ép: 10 **FP:** 70 **ψp:** 24 (Mf) **MME/AME:** 25 **MP**:42

Fegyver	Tám/kör	KÉ	Té	Vé	Sebzés
Fegyver nélkül	2	33	61	100	k3
Tőrkard MF	2	47	83	124	k6+2
Tőr	2	43	69	102	k6

Gorre Derasco (Frado jobbkeze, bajvívó)

Fogás: Eléggé fecseg, ha eleget ivott - most éppen ura gyengéd érzelmeit árulhatja el Alessa iránt.
Jellemvonások: Felvágós párbajhős, de van is mire. Kötekszik, ha iszik, és párbajban a megszégyenítést preferálja. Mindemellett jó szervező és stratéga, ha alkoholproblémája nem szól közbe.
Célja: Lehetőleg nem inni a bálon, csak azt, amit az illendőség kedvéért muszáj.

Halálos szúrás 90-nél (túlütés esetén +2k6 ÉP)
Képzettségek (Mf): Vakharc, Lefegyverzés, Fegyverismeret (tőrkard), Heraldika, Tánc, Etikett

Fegyver	Tám/kör	KÉ	Té	Vé	Sebzés
Fegyver nélkül	2	45	74	116	k3
Tőrkard MF	2	59	96	140	k6+2

Balladi család

Hely: Kereskedőnegyed
Bevételi forrás: kereskedelem, kapcsolatok az erioni nemesség körében, sáp a többi klántól
Gorviki származás: Warwik
Leírás: családja már negyedik generációban adja Erion andonját, ami vele fog megszakadni, mivel örököse, Északon, Abasziszban lett merénylet áldozata. Jelenleg a nőági öröklést próbálja biztosítani, valamint lányát ezzel felvértezve kiházasítani.

Megkülönböztető jelzések: almazöld kendő, drága, jól szabott ruhák, ékszerek

Nevezetes NJK-k:

- **Serindo an Balladi**: Andon (Jelenlegi)
- **Ellara an Balladi**

Ellara an Balladi (Legidősebb Balladi lány)

Jellem: Rend, Halál

Leírás: 20-as évei végén járó, határozott, gyönyörű nő, átható tekintettel, lélekbe látó világoskék szempárral. Anyja nemesasszony volt, aki kijárta számára a megfelelő taníttatást. Neveltetése révén tudta, egy jó ház úgy működik, ha hozzáértő asszony igazgatja. Ez a gondolat mélyen gyökeret ver Ellarában és mindent megtett, hogy megfeleljen neki. Születése révén nem lehet családfő, de a szervezet működését, a hosszú távú teendőket és szükséges lépéseket ő látta át legjobban apja gyermekei közül. Arra készült, hogy ha más nem is, legalább fivére mellett lesz tanácsadó. Az örökös halálával, és apja megtörésével rászakadt a család vezetése, amiben hiába remekelt egy esztendőn át, most épp összeomlani látszik a Balladi-jövőkép. Érzi, tennie kell valami drasztikusat, különben mindent elveszíthet.
Fogás: Apja már nem alkalmas a vezetésre, Ellara hozza a döntéseket már egy éve. Ranti és Radelo meggyilkolására is készült "B" tervvel (nyakékében beépített méregfiola).
Jellemvonások: Tanult, ravasz. Kíméletlen, ha kell. Zárkózott, eddig mindig csak önmagára számíthatott.
Célja: Bármi áron megmenteni a Balladi család jövőjét.

Codo Siggarnole (A Holdkos varázsló)

Holdkos varázsló 6 TSZ

Nagy tudású és veszélyes mágiahasználó, akit nem köt a mezei varázslók etikai kódexe.
Racchiniak bérelték fel a bálra, a munkáját viszont nem végzi lelkiismeretesen, mivel szereti a társasági életet, villogtatni éles elméjét viták során vagy tanácsokat osztani. Emellett nagy szoknyavadász (szexfüggő), kiszemeltjeit akár mágiával is befolyásolja, ha szükséges, de a bálon kihívásnak érzi, hogy nem teheti meg, így csapja a szelet a hajadonoknak. A ház védműveit a rúnaszobában óránként ellenőrzi.

Egy kráni származású familiáris mágiát is használ, az "irányított szem"-et, ami egy féregtest végén lévő szem, amit a nyakában hord. Amennyiben ez hátrafele néz, akkor nem lehet őt hátba szúrni.

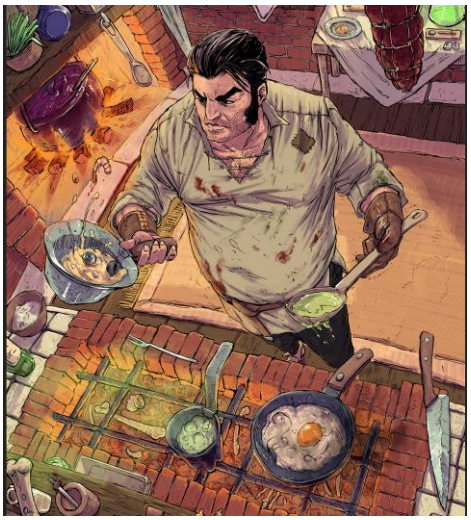
Alkalmazott varázslatok szükség esetén:
Épületen belül támadásra (folyosósöprés) lángcsóvát tud csinálni.
20 Mp = 5E = 5 lábas csóva, lábanként -1E. 1 kör. (2 s varázslási idő) A fogadó a védelem miatt nem gyullad ki - Elemi erő aurával védekezik ha rászorul, 20 Mp = 5E = 5 SFE két körre (2 s varázslási idő) vagy ugyan ez egy 2×2 lábas 3E-s falban - Szivatásra: Vízszőnyeg (fél láb magasságban) 12 Mp = 1E = 3 láb sugarú kör + Fagy kitörés 12E (környezetihez képest -120 Celsius, -40 Celsius alatt 2 Sp 10 fokonként). A kettő együtt 4s és helyhez köt 3 láb sugarú körben, láthatatlanná tudja tenni magát 9 Mp / kör, 1s Asztrál: - Undor a fegyver iránt: 1 Mp / E. E + 1k10. az asztrál mágiaellenállás ellen, 6 körig tart, 3s - Félelem: 2 Mp / E. E + 1k10. az asztrál mágiaellenállás ellen, 6 körig tart, 3s Mentál: - Bénítás: 3 Mp / E. E + 1k10. az mentál mágiaellenállás ellen, 1 körig tart, 1s. Test megdermed, a tudat éber marad.

Destrukció: Le tud állítani egy működő varázslatot ha azonos vagy több manát használ rá, mint amibe került. Viszont Mp / s a varázslási idő

Ép: 8 **FP:** 48 **ψp:** 42(Kyr) **MME/AME:** 48 **MP**:60

Fegyver	Tám/kör	KÉ	Té	Vé	Sebzés
Fegyver nélkül	2	12	44	90	k3
Tőr	2	22	52	92	k6

Ramando Satriale (Hentes és séf)



Ramando apjával viszi Erion egyik felkapott gorviki hentesüzletét, a Satriale és fiát. Ramando eseményeket is vállal, amire előszeretettel hívják, mivel minden tartomány konyhájában otthon van, és áldott hozzávalókkal dolgozik. Úgy érzi, ő őrzi kultúrája konyháját, amelyre szent feladatként tekint. A politika nem érdekli, csak nyugodt munkakörülmény kell neki. Az alatta dolgozókat munka közben hajtja, de utána velük mulat. Több családról is tud mesélni, mivel dolgozott nekik, persze ehhez össze kell barátkozni vele. Él-hal a késekért és a warviki karmazsin borért (félédes gorviki vörösbor 1e/palack).

Gorvikiak táblázata

Név	Rövid leírás	Célja a bálon	Fogás	Elérhető eredmény
Racchiniak	**Egyik legerősebb Erioni család**	**Andoni cím elnyerése**		
Ranti Racchini (Conradon)	Racchini család feje	Saját erejéből előrelépni	Daranával titkos viszony	Cassirral feszültség
Dialmo Racchini (Consultar)	Racchini család tanácsadója	Ranti kiházasítása	Régebbi komplett terv Ranti eltételére	Rantival feszültség
Sacerdon Berardo Rinaldini	Racchiniak Ranagol papja	Corione ellenesség	Bosszúvágy, papi kötelességek	Infó arról, hogy a Kacagót egyszer már elhagyta Ranagol
Cassir Racchini (Daradon)	Az utcák ura a Syandonok (kapitányok) neki jelentenek	Ranti andonná segítése	Félszamű amit szégyell, Daranához vonzalom	Rantival feszültség
Darana	Gon-corga, Cassir testőre Ranti szeretője	Ura védelme,titka őrzése	Rantival való viszonya	Cassir folyamatosan udvarol neki
Garkver a Darázs	Cassir alacsonytermetű mesterlövész testőre	Ura védelme, bizonyítás	Kisebbségi komplexus	Darana el-eltűnik
Maratti Cone (Syandon)	Legerősebb kapitány, játékosok kapcsolata	Bál biztosítása	Kifecsegte a riadószinteket	Lomovikot el kell hallgattatni
Inaiz Racchini	Egy Hajadon Racchini lány	Jól szórakozni		
Gyülekezet	**Káosz-Sraddhu szekta, kráni kapcsolatok**			
Gaman Braquo	Gyülekezet kapcsolattartója	Segítség kérése Rantitól - Ez teljesül akkor támogat	Kémjel rúna, amiről nem is tud	Verranna a tőlük vásárolt méreggel tette el láb alól a férjét
Warvik-Rokmundi érdekszövetség	**Utazónegyedve áttelepült rablók és shaftesek**			
Waratti Werrado	Jelenlegi vezető, egyik szélnek eresztett apja	Jó pozíció Racchiniaknál	Segíti a próbán lévő fiát ami tilos	Ha ez titokban marad támogat
Verranna Merre	Másik esélyes szélnek eresztett anyja	Próbán lévő fia segítése	Megmérgezte az urát a hatalomért	Ha Waratti bukik támogat
Hermoso Caulo (Háta mögött csak a Vajszívű)	Magasabbrangú tiszt az érdekszövetségben, párpajhős	Vezető segítése, asszonya szórakoztatás	Féltékeny, könnyen párbajra hívható. Egyik gyermeke nem az övé	Infó a támogatásról
Cortía Caulo	Hermoso hatalméhes "kedvese", Orwella papnő	Hatalom és káosz	Orwella papnő. Azt akarja ura párbajozzon érte.	Tudja, hogy Waratti segíti a fiát. Az ura szállítja az támogatást.
Ado Lomovik	A nagy visszatérő, volt családfő jobbkeze	Átigazolni Racchiniekhez	Segített a Racchiniknek megszervezni a Balladi fiú merényletét	Az információ boríthat bármi Balladi/Racchini egyezséget
Szentföldi családszövetség	**Gorvik visszahódítását az egységben látják**			
Radelo con Fracastello	Szentföldiek vezetője	Szövetségesek keresése	Ajzószer függőség, toroni tartozás	
Derra ab "Jóképű" Fugatto	Legjobban kereső és kedvelt szentföldi nemes	Adósságához pénz	Adósság a Corione fivéreknél	Radelo toroni tartozása
Ramin Fracastello	Ötödszülött aki mindent megtenne apja elismerésért	Homoki Kamélia áldozattá tétele	Kamélia halála vérbosszút hoz	Veszély elhárítása
Kacagó Rankhel, a medve	Ranagol paplovag	Alessa védelme	Egyszer már elhagyta Ranagol	Ramin ragaszkodott Kaméliához mint áldozat
Alessa Fracastello	A vezető gyönyörű hajadon lánya, lázadó tinédzser	Galiotaval összejönni	Titkos találkák Galiotával	"Jóképű" mostanában ideges
Galiota fiai	**Erős gorviki zsoldoscsapat, újhullámosak**			
Frado Galiota	Zsoldosvezér, karizmatikus bárd, Alessának udvarol	Beházasodni egy családhoz	Alessával szeretné ezt leginkább	
Gorre Derasco	Frado jobbkeze, bajvívó az egyik legjobb ha nem iszik	Nem inni, ura segítése	Ha iszik, fecseg, és vív is	Elárulja ura Alessát akarja
Balladi család	**Erős gorviki zsoldoscsapat, újhullámosak**			
Ellara an Balladi	Leányágon lenne örökös, Őket akarja leváltani a gyűlés, Erővel hívatta meg magát	Megmenteni a Balladi család jövőjét, bármi áron	Apja már nem alkalmas a vezetésre, Ő hozza a döntéseket már egy éve. Ranti és Fracastello meggyilkolására is készült "B" tervvel (nyakékjében beépített méregfiola).	Rantihoz hozzáadni, esetleg eltenni láb alól

Az estélyen okkal nem résztvevők

Corione-testvérek

Hely: Örömnegyed
Bevételi forrás: kurvák, honeypot (zsarolás) és mákony készítés és árusítás
Gorviki származás: Kis-Gorvik, Corione
Kapcsolat a többi frakcióval: Jó kapcsolatban vannak a jelenlegi andonnal, segítik egymást. Üzleti kapcsolatot ápolnak a Warvik-Rokmundi vértestvériséggel.
Leírás: Kis-Gorvikból érkeztek még a Manifesztációs Háború idején, és csellel lefejezték az eddig itt sápot szedő Rinaldini családot. Mivel ezzel megmutatták kiemelkedésüket, az andon is rábólintott a cserére (a nagyobb rendszeres ajándékok is segítettek). A leggazdagabb gorviki családdá nőtték ki magukat Erionban. Harcedzettek, mert az Örömnegyedben lévő szukékkal (nem Imekosok) folyamatos a területharc.
Első körben örömmel fogadják az Óhazából érkezőket, felhasználható katonákat/kurvákat látnak bennük. Rendkívül férfiközpontúak, asszonyaiknak nincs beleszólása a család életébe (ellentétben pl. a Racchini családdal) és lenézik őket. Ez a hímsovinizmut a jelenlegi gyengülésüket is okozza: egy inkvizíciótól megtépázott, elmenekült boszorkányszekta belülről bomlasztja a klánt. A szektának távoli kötődése van a Racchiiniakhoz.
A klánt két testvér irányítja. Egy eltanácsolt goncorga és egy Ranagol-pap. A fejvadász előszeretettel töri be a lányokat. Boszorkányok ellen amulettje van. Viszont ezt egy eladósodott Holdkos-varázsló segítségével hatástalanították (a boszik). A következő lépés a pap eltüntetése.

Megkülönböztető jelzések: rapír és mérgezett kézi nyílpuska, lazacszín kendő, sok fülbevaló és piercing

Nevezetes NJK-k:

- **Conti Corione & Verra Corione**: a két főnök fivéri vezetésben
- **Ramano Alardowik**: droglabor-vezető

Céljaik a vigasságon: *nem hivatalosak*

NJK nevek

Gorviki férfi nevek

- *Ichetti* Labrarr
- Codovik Riconto
- Arde Derdowick
- Jovik Quvik
- Ernatt Diferto
- Darrasavik Coriomo
- Ruban Roalgardo
- Veridovik *Coelo*
- Gorrasavik Cortortar
- Werre Raquis
- Marvik Ordar

Gorviki női nevek

- Girro Alranna
- Vertelo Riaraene
- Dara Irra
- Merranatt Querresa
- Troza Erralkina
- Xamranollo Erria
- Marrano Allaina
- Dar *Reqana*
- Mezcara Irranna
- Kyercora Alranza
- Galloraquo Irreznoa

Enoszukei Férfi nevek

- Gokkan Sasashue
- Ógei Shoshi
- Agore Taroda
- Jaedasite Yiguro
- Rogoroda Kogai
- Agoreda Togai

Enoszukei női nevek

- Matsutani Ioko
- Ida Hitomi
- Gomi Iyo
- Uesugi Mitsu
- Kanagi Yae
- Koyanagi Ayao

Pyar férfi nevek

- Atheos Astan
- Bris Raf
- Kirkhons Hequas
- Elda Derthemius
- Cas *Ubar*
- Hanormish Norgeron
- Torras Selowogre

Pyar női nevek

- Harmon *Lyssa*
- Harganis *Acyra*
- Orell Tia
- Merkhon *Anhia*
- Amern Sybella
- Mon Arah
- C'Demonpar Niora

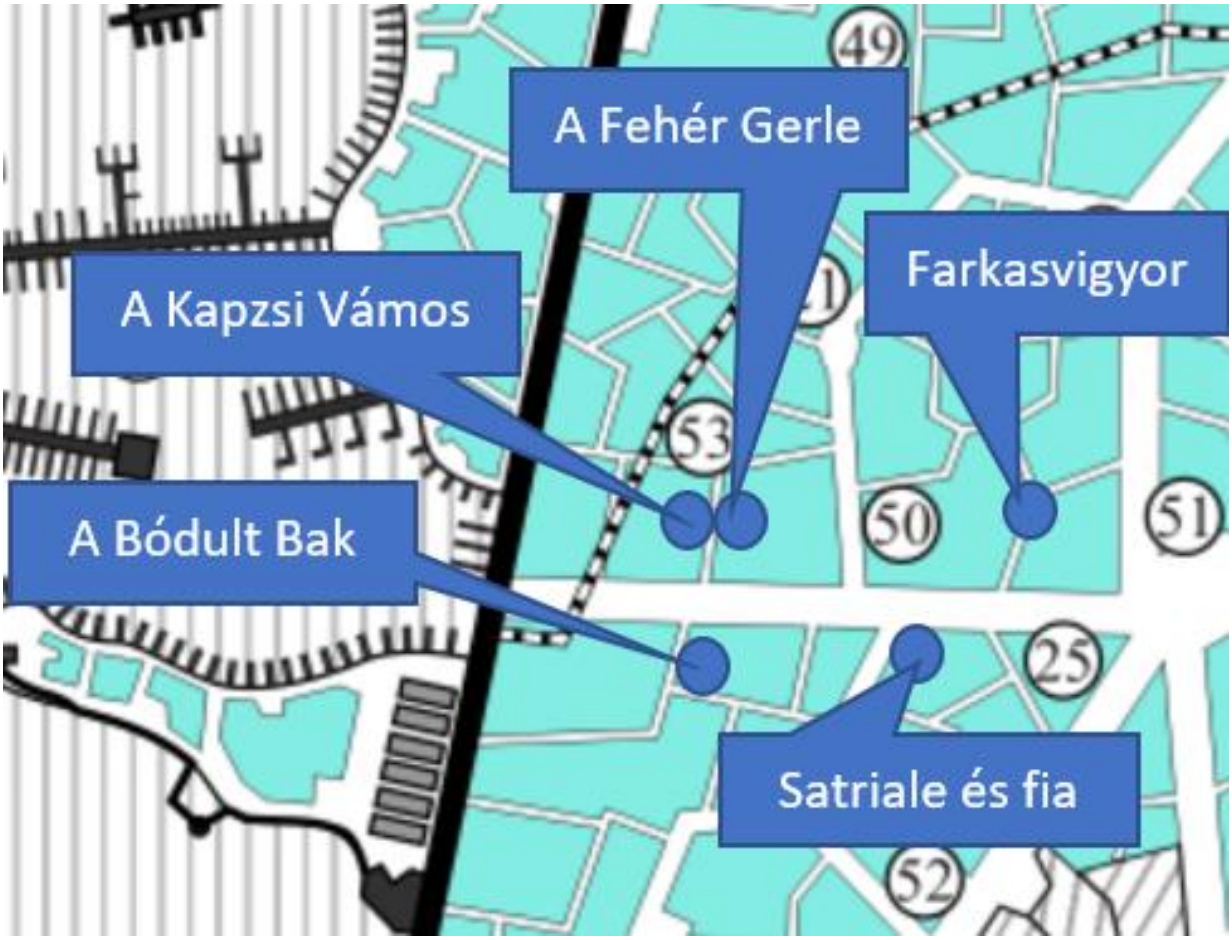
Dzsad férfi nevek

- *Beda* Adassil
- Assenne *Nadzsa*
- Har Derf
- Gar Huszabib
- Sah Huszein
- Dzsahad *Huddi*
- Kebzsderah Dimal
- Szi Haszilaf

Dzsad női nevek

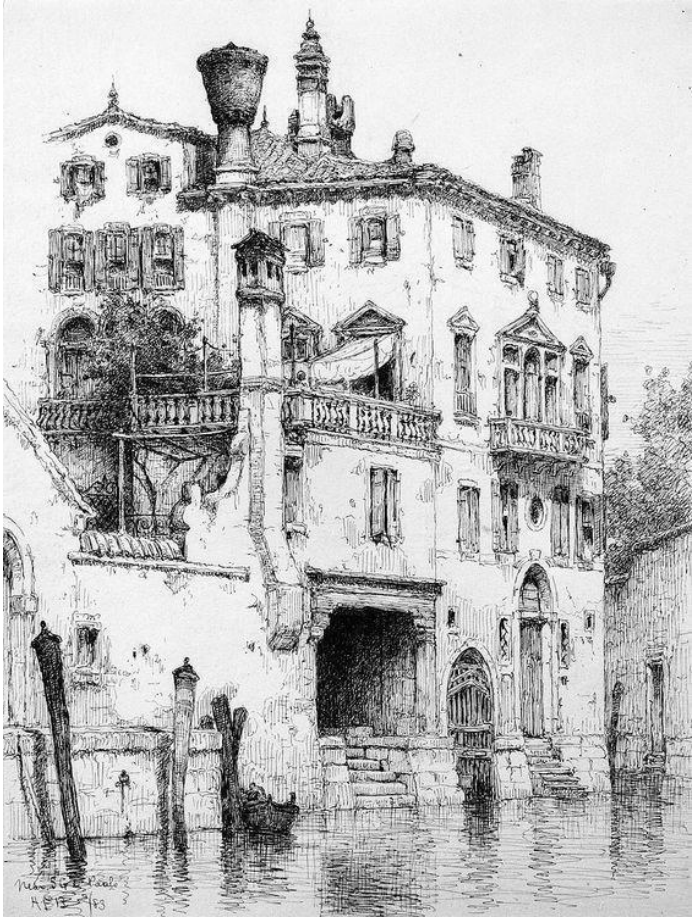
- Hir Lirdzsan
- Shar Zsah
- Hrisza Ailana
- Dzse *Ezmela*
- Asszah Tirzela
- Ifrissah Kia
- Niadunib Arda

A kaland főbb helyszínei Erionban



Avares-palota - a Kapzsi Vámos

A Shíren csatornáin a Reyhan-Cíl Amranthis úrnőről elnevezett híd a legnagyobb mind közül, s nyugati végében áll az Avares-palota, amit Kapzsi Vámosnak is csúfolnak a helyiek. Stílusa kicsit eltér a környező épületekétől, amiről a tervezésével megbízott narvani építész is tehet, de a Városok Városának kaotikus épülettömege megtűri az ilyesmit. Miután visszaszállt hercegi tulajdonba, az épület a kerület rosszhírű vámosainak laktanyája volt századokon át, innen a csúfnév. Volt mit tenniük az idáig felúsztatott árukkal és a fizetést elkerülni vágyó bevándorlókkal. Ám mint minden, ez is múlandó. Egy átszervezéssel és egy hercegi rendelettel megritkították a laktanyák számát és ez az épület is eladósorba került. Ezután került újra nemesi tulajdonba birtokként kiosztva, az Avares családhoz. A jelenlegi családfő igencsak elszegényedett, így időről időre kiadja a hatalmas bálteremmel és jól felszerelt konyhával ellátott palotát exkluzív rendezvények lebonyolítására. A palota hatalmas, négyszintes épület, aminek egyik oldalát a csatorna szegélyezi, míg elől az utca fölé is kinyújtózik. Bár egyre kevésbé fedezhető fel rajta, hogy egykor laktanyának használták, de a kapzsi vámosok múltjából még megmaradhatott egy-két dolog az átépítések után is. Nem



biztos, hogy minden rejtett járatot megtalált az új tulaj... (például a híd alól titkos járat vezet fel az épület egyik fürdőjébe).
A híd hercegi fennhatóság, amin egy kisebb őrposzt, üzletek, egy ivó, a hozzájuk tartozó raktárak és csónakkikötők állnak. Bár a híd széles, az épületek miatt csak a közepe járható, két oldalt szinte teljesen beépített.

Ez azért is fontos, mert itt állomásozik egy állandó őrjárat a Hercegi Gárdából (2 nyílpuskás, 2 alabárdos, 1 bérvarázsló), akik percek alatt ott tudnak teremni bármilyen tett helyszínén. Plusz több gorviki már erioni polgár is, akik védelmet élveznek a kalandozókkal szemben.
Az utca fölé nyúló erkély egy korábbi "rosszemlékű eset" miatt az évek folyamán kovácsoltvas búrát kapott, mely indás futónövényt mímel és egy varázsjelnek köszönhetően mágikus.

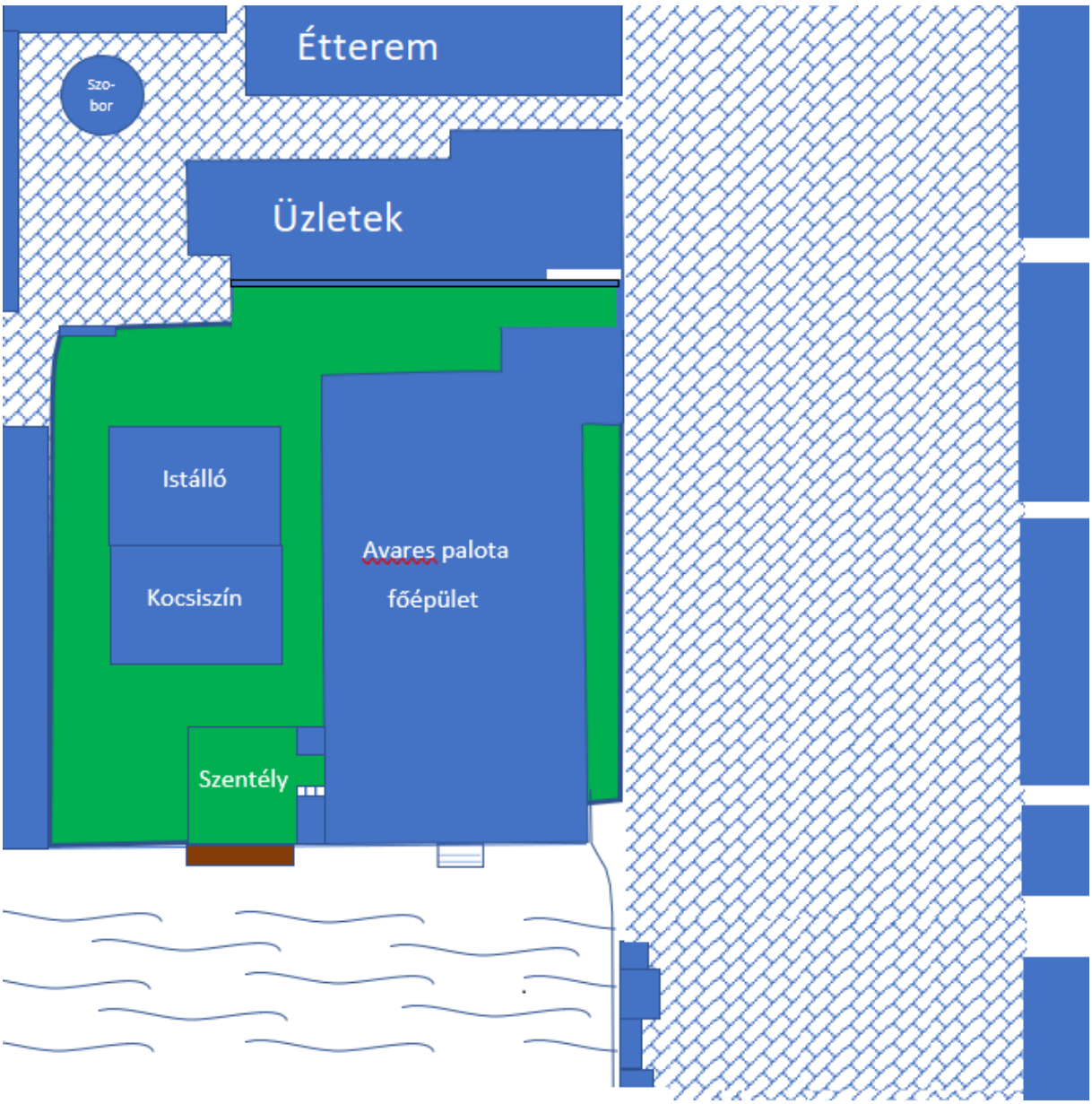
A palota a csatorna felőli oldalon csónakok fogadására is alkalmas, itt van a konyha egyik lerakata is. Ez nem kapcsolódik közvetlenül a pincével, az csak a konyhán keresztül érhető el (további raktárak, kiterjedt, nem teljesen kihasznált borospince).
A környező épületekhez képest kiterjedt, magas fallal elkerített udvara is van, kapuval a közeli térre. Melléképületében kapott helyet az istálló és a kocsiszín.

A kert part felé eső mélyedésében belső kert is helyet kapott, amelyet egy oldalról további emeletek vagy falak takarnak a kíváncsi szemek elől, ami nem is baj, mert a szabad ég alatt álló Ranagol-kápolnának ad otthont. A régi tulajok egyike emelte, a vámos időszakban már babonából sem háborgatták. Ezt szeretnék a gorvikiak újra szentelni és az éjközepi áldozathoz felhasználni.
A második szinten a könyvtárszoba mellett, egy zárható személyzeti ajtó mögött található az épület apró rúnaszobája, mely az alábbi védelmeket adja a számára:

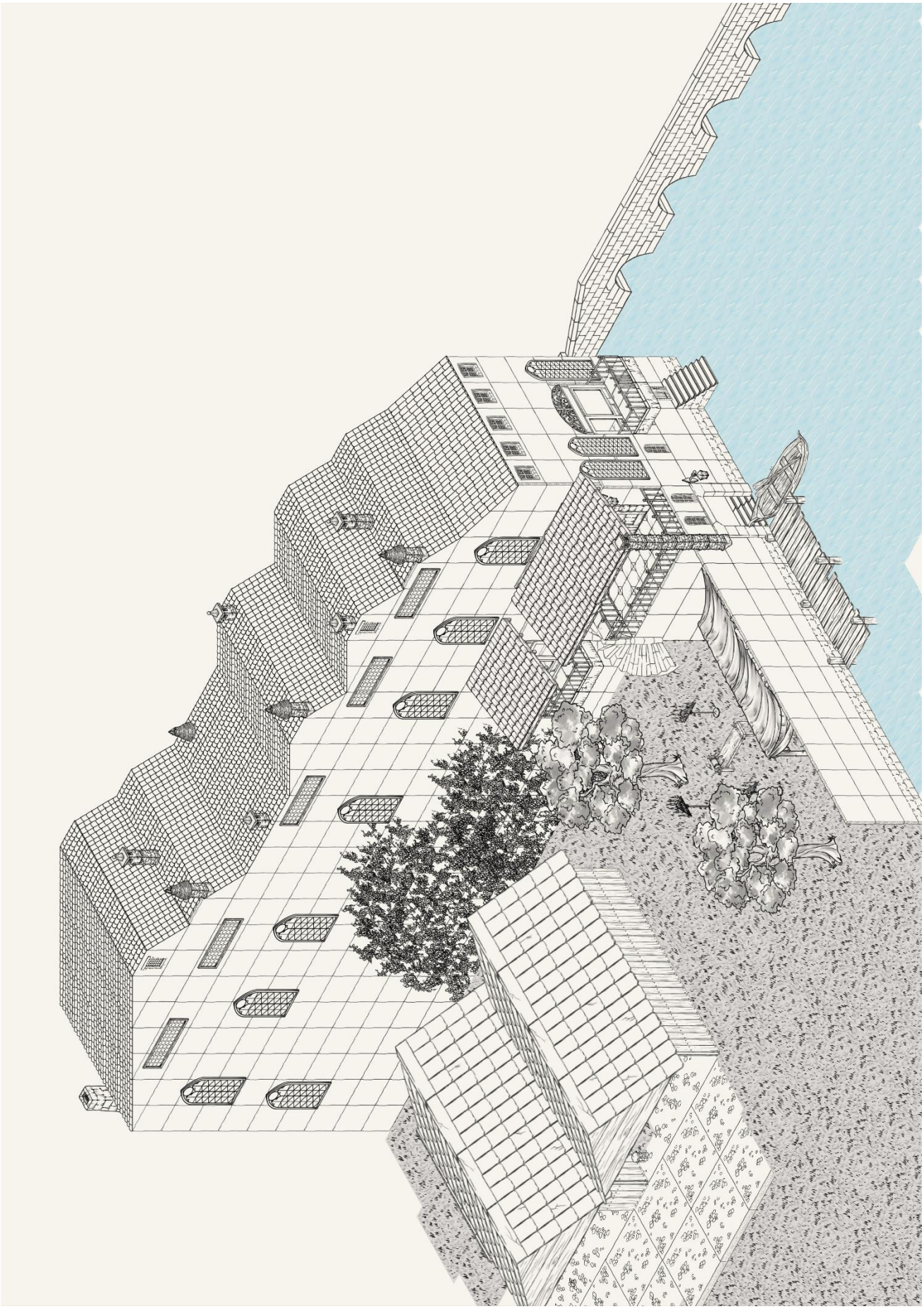
- Természetes anyagok mágiája 1E
- Térmágia 2E
- Szimpatikus mágia 5E
- Elemi mágia 2E

Emellett az említett hatalmas bálterem és egy tárgyalásra alkalmas különterem.

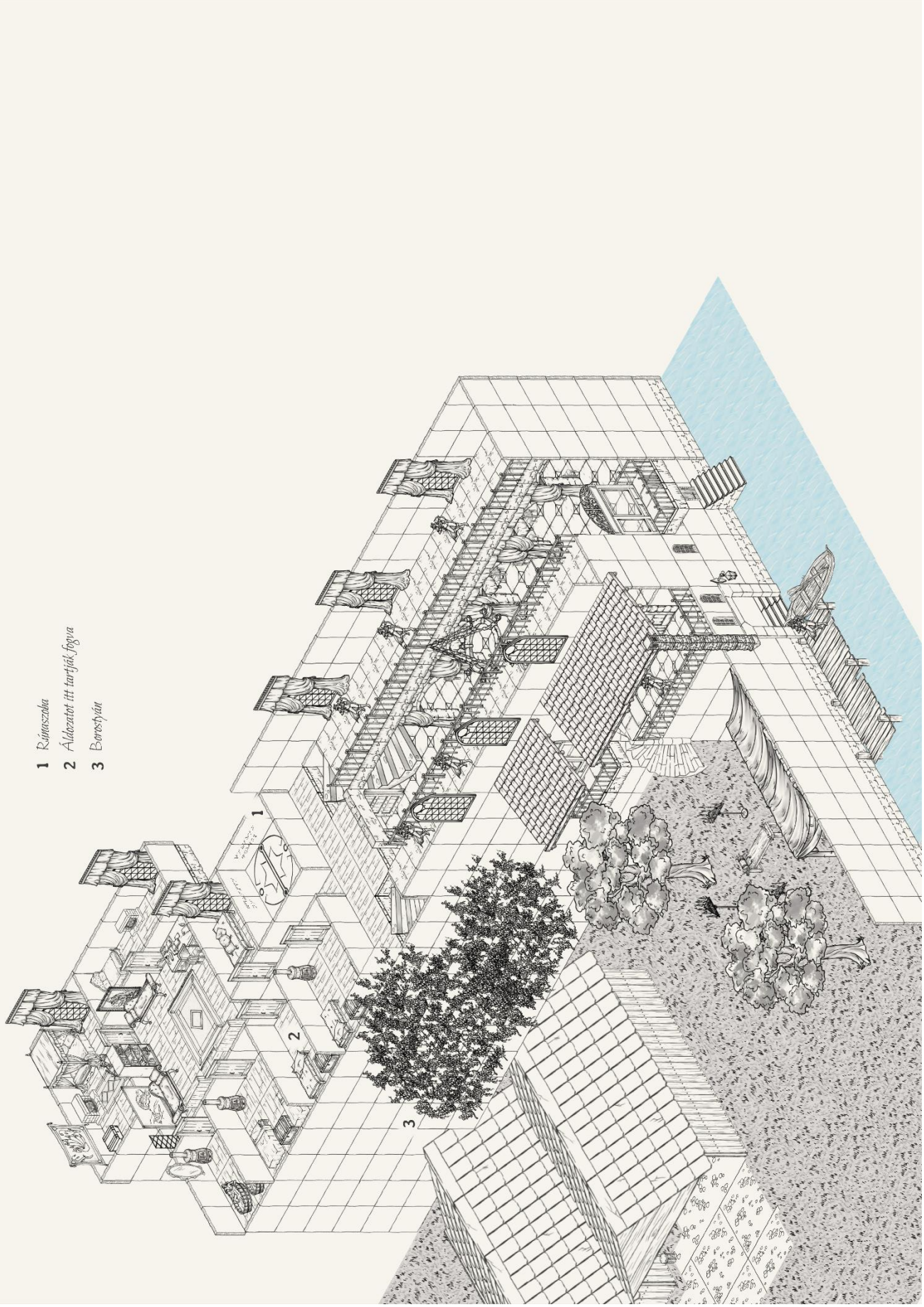
Utcakép


Étterem
Szo-
bor
Üzletek
Istálló
Kocsiszín
Avares palota
főépület
Szentély

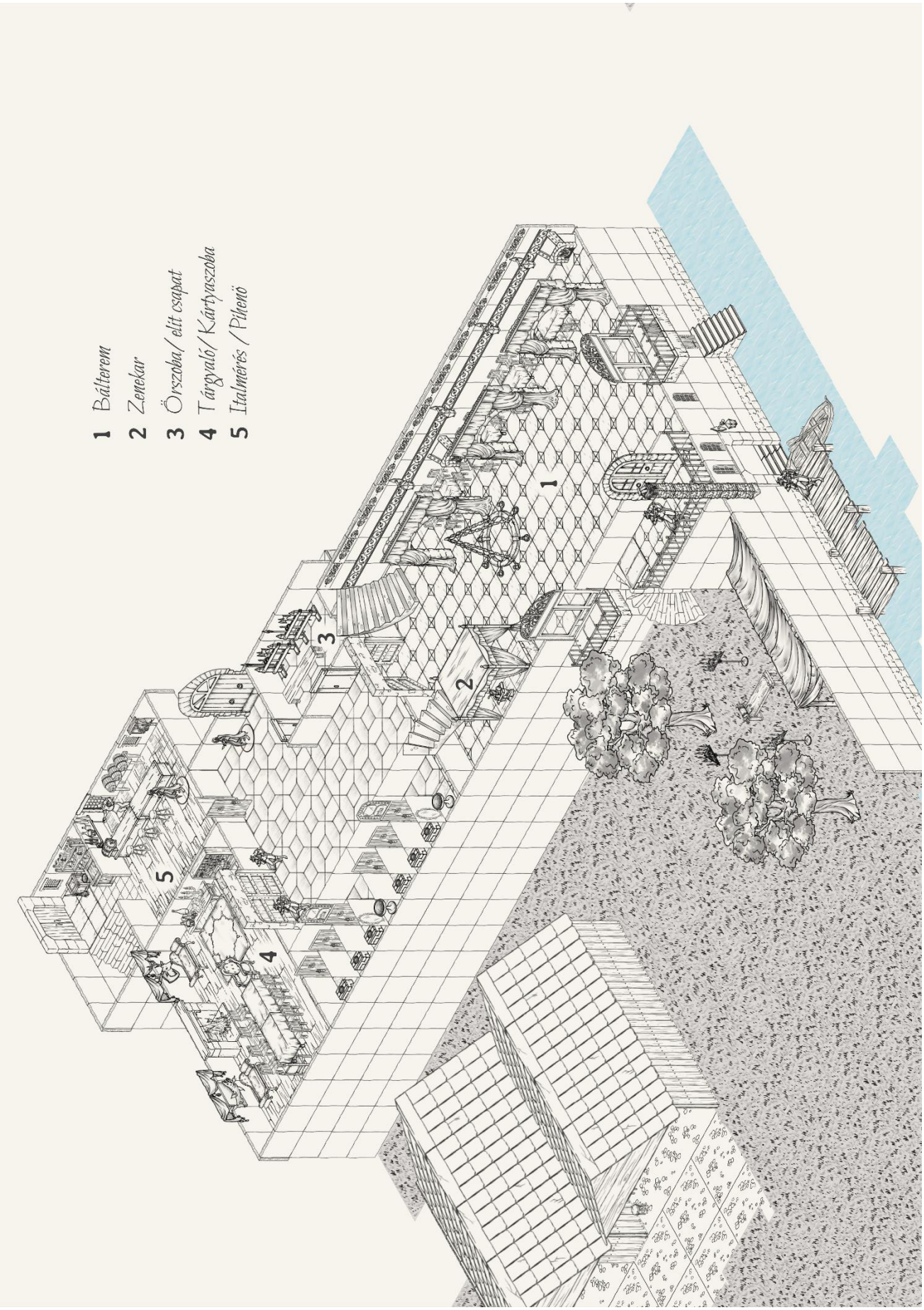
Tető



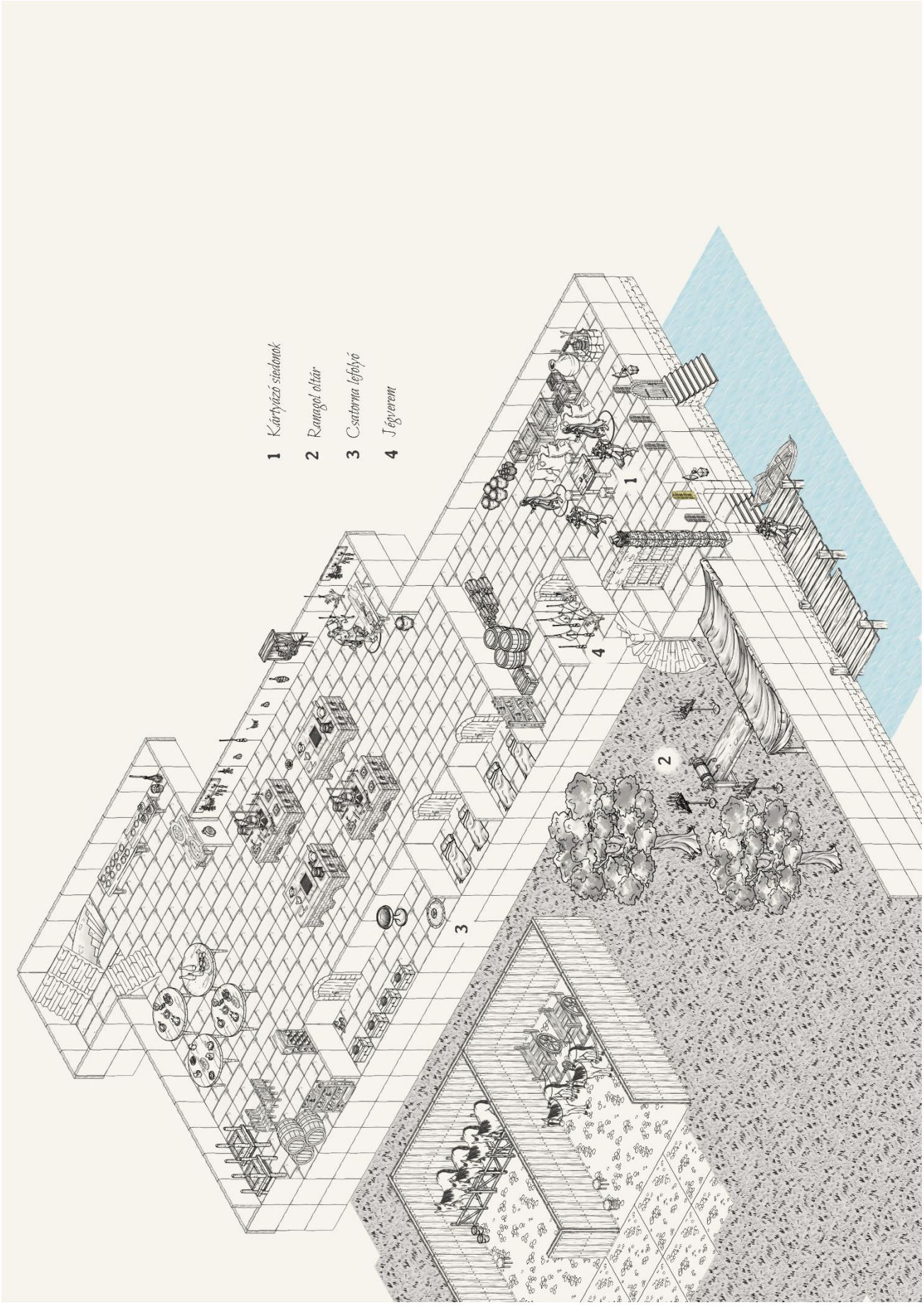
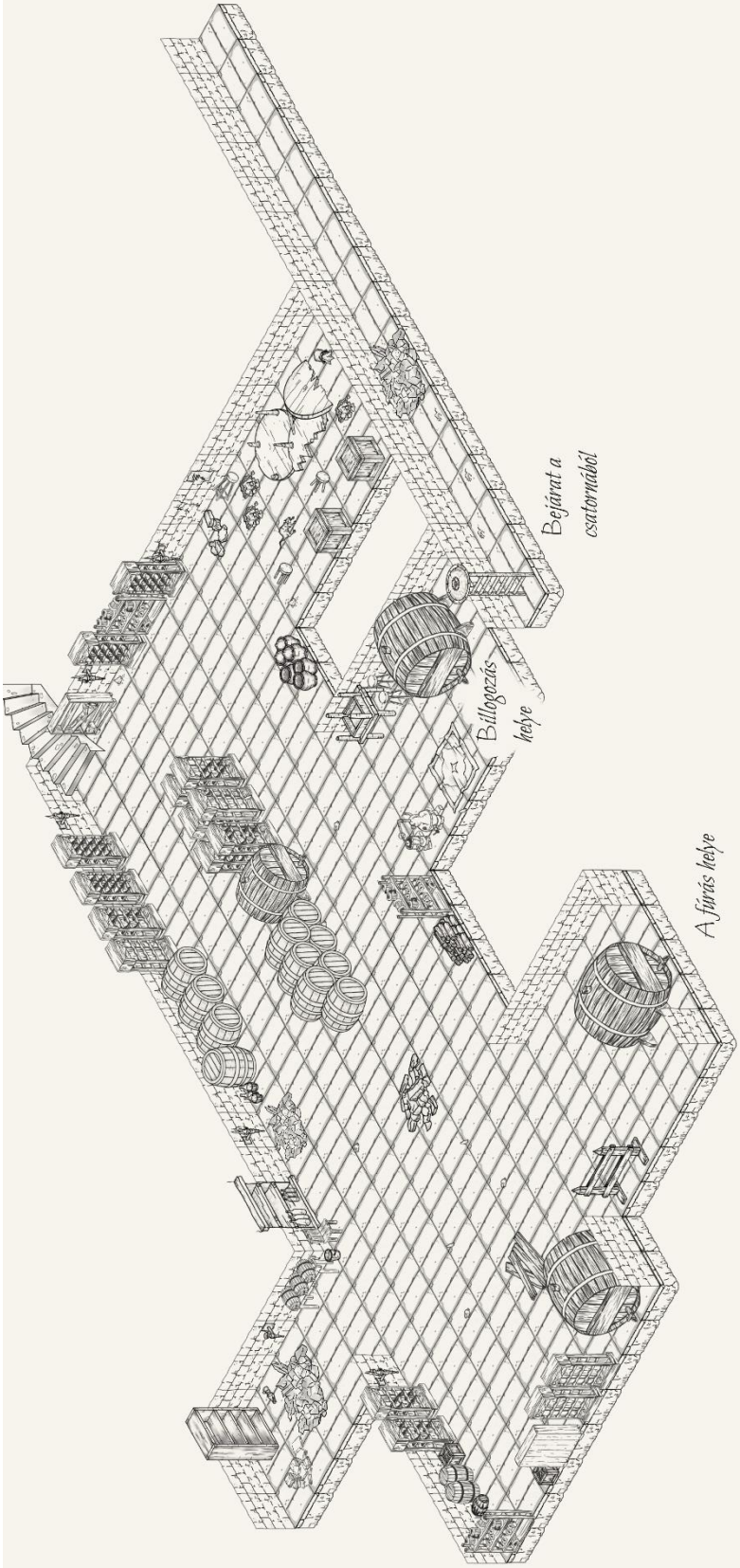
Első emelet



Földszint


1 Bálterem
2 Zenekar
3 Őrszoba/ elit csapat
4 Tárgyaló/ Kártyaszoba
5 Italmérés / Pihenő
1
2
3
4
5

Alagsor


1 Kártyázó sziklonok
2 Ramagol oltár
3 Csatorna lefolyó
4 Tégyerem
1
2
3
4

Pince