

Bűnös éhség

A IX. *Farkasodu / Lumina* találkozó

3-4.Tsz. M.a.g.u.s. kalandja



Régmúlt

Psz. 3680. **Erion**ban, a szórakozó negyed közepén, egy névtelen, alig látogatott bűnbarlangban, a „Homály Tanyán”, egy őszi estén, egy hosszan tartó játszmaiban csak két alak maradt a kártyasztalnál a végső körben. Egyikük a reggel óta itt iszogató, enyhén spicces, jó módú, megszállott szerencsejátékos pyarroni ficsúr, **Arizma Ledora**, ki már szinte egy vagyont nyert riválisaitól aznap, és a nemrég érkezett, csendes, idős, titokzatos aszisz férfi, **Herm Les'wermen** volt. Az asztalon hatalmas tét tornyosult már ekkor. A feszültséget szinte vágni lehetett kettőjük között. És a szerencse végül elpártolt a részeg délitől. Vagy csak az öreg volt ügyesebb hamiskártyás? Az utolsó kört az idős északi nyerte, mindenétől megfosztva a fiatalabb társát, aki csalódott dühében, Noirt átkozva ugrott volna társa torkának törével, ha a helyi kidobók időben el nem kapják és tessékeli ki a helyről gyorsan. **Herm** némán besöpörte a pénzt az asztról, kifizette a helynek a régóta esedékes, jelentős tartozását, és amilyen jelentéktelenül érkezett, ugyan úgy távozott az éjszakába. A hőzöngő **Arizma**, patkány rágta tetemét pár nappal később mosta ki a víz egy csatornából a kikötőben.

Az öreg északit soha többé nem látták **Erion**-ban.

Herm Les'wermen és családját ősi átok sújtja. Nyers emberhúst kell enniük bizonyos időközönként, különben megbetegednek és meghalnak, szörnyű fájdalmak közepette. Nem tudják az okát ennek az örökletes betegségnek, ami nagy valószínűséggel mágikus eredetű. Talán a wierek eredetéhez hasonlítható, csak egyedibb annál. Ha emberhúst esznek a család tagjai, ami iránt folyton csillapíthatatlan éhséget éreznek, éhségüket rövid időre elnyomhatják, de semmi féle különleges képességet nem szereznek. Viszont ha nem esznek napokig nyers húst, egyre erősödő fájdalom lesz úrrá rajtuk, legyengülnek és meghalnak, ezért aztán elkezdtek mindent megtenni hússzerzés céljából, legyen az néha gonosz és gyalázatos tett. Hazájukba elítélték tetteiket és száműzték őket **Abaszisz**-ből. Ha megtudták volna tetteik valódi okát, biztos helyben felkoncolták volna őket. **Erion**-ba menekültek aztán, és ott bujkáltak rövid ideje már, amikor is **Herm** az említett kártyapartin sok egyéb érdekes dolog mellett, rengeteg aranyat is nyert, amiből a család új életet kezdhettek.

A nyerevények között szerepelt, a déli **Tarmon** városka határában álló, régi, elhagyatott vadászház birtoklevele is. A ház egy **Birontá**ban kihalt nemesi család tulajdona volt évszázadokig, de aztán a család halálával elárverezték a tartozásaik folytán. Így került aztán évekkel később **Lar-Dorba** a levél, **Arizma** kezébe. A család több szolgát is vett az „**Erioni Lánctaratók**”-tól magának, kit testőrnek, kit szolgának, kit élelemnek, és elindult, hogy birtokba vegye újonnan szerzett lakhelyét. Mikor a hosszú, viszontagságos út végén odaértek, szomorúan látták, hogy a ház, ami egy termálvízű tó partján áll egy hegy lábánál, milyen állapotban is van, hiszen majd ötven évig elhanyagolták. A kényyszer felújítás, és a környezeti adottságok okán új tervet eszeltek ki, és ezen a helyen létrehozták a mai „**Opálos Tükrök**” fürdőt.

A család által vezetett fürdő több épületből álló komplexummá vált az idő során. A család egy furcsa, nem túl gyakori szolgáltatást is elkezdett nyújtani a fürdőztetésen kívül, a balzsamozást. Még odahaza északon tanulták ki ezt a szakmát. Jó pénzért bárkit tartósítottak halála után, aki ezt kérte. És

szép számmal akadnak olyanok, aki élnek evvel a lehetőséggel, az év bármely szakában. Van, aki a lányát, apját balzsamoztatja itt, hogy aztán haza szállíttassa a kész testet a temetésre. De olyan is akad, aki utolsó napjait itt tölti a fürdő falai közt, és innen már csak szolgálai viszik haza testét koporsóban.

A fürdő megnyitása után pár évvel, feltűnt egy este a közeli hegycsúcson az azóta „**Lidérc Kődnek**” elnevezett jelenség is, ami mára híres látványosság lett, amit messzi földről jöttek megtekinteni az érdeklődők. Már a kezdeti roham elenyészett, már csak néhány ez iránt érdeklődő látogatója van eme neves esemény idején a fürdőnek.

Ezen kívül egyedi szórakozást nyújt a világ legkülönfélébb pontjairól érkező, vagyonos vendégek számára, legyen az egy pihentető kikapcsolódás egy nyugodt, szép helyen, vagy egy jóleső masszázs, egy kéjes ölelés, vagy egy csendes elmélkedés. De ennél jóval extrémebb vágyakat is ki tudnak itt elégíteni a szolgálak, melyek száma bőséges, és kik hűsége vak és töretlen. Mind felszabadított rabszolgálak, akik fizetségért dolgoznak, hálából. Bármikor szabadon távozhatnak, de erre még nem igen volt példa.

Ezekről a nem hivatalos szolgáltatásokról nem beszélnek, csak a beavatottak ismerik őket. Egyetlen szabálya van csak a családnak, ami mindenkire vonatkozik a fürdőben. Életet elvenni tilos, mivel félnek az eme szabályt nyíltan megszegőkre vadászó pyarroni inkvizíciótól és azok kutakodó ügynökeitől. Ha kitudódna beteges vonzalmuk a nyers hús iránt, egy haláleset miatt itt végzett vizsgálat során, biztos máglyára kerülnének. Már a balzsamozással is a határokat súrolják a szigorúbb pyarroni eszmék követőinél. De mivel enniük kell, és a szolgálakat, vendégeket nem bánthatják, mert híre menne, és újra a lebukás veszélye fenyegetné őket, kitaláltak egy módszert, hogyan jussnak húshoz.

Üzleti kapcsolatot építettek ki a közeli városban működő egyik alvilági bandával, a Hóbaglyokkal, akiktől frissen elásott hullákat vásárolnak a temetőből, szigorúan kutatási célból. A megszerzett testeket aztán a szén alá rejtve csempézik be a fürdőbe, ahol aztán titokban bekerülnek egy rejtett hullá kamrába.

Közel múlt

Az **Ifini**, **Feda Gematta**, aszisz tolvaj életét két rossz szokása uralta szakmáján kívül. A bor és a tetoválások. Mindkettőt imádta. Szinte mindig részeg volt, és ha megtetszett neki valami ábra, rajz, bármi, rögvest az első adandó alkalommal, ha tehetett, magára varratta abaszisz sikátoraiban. Így történt ez akkor is, mikor egy külhoni **Krad** lovag nyeregtáskájából meglovasított naplót olvasgatott búvóhelyén, egy árnyékszéken, és megtetszett neki egy furcsa ábra.

Estére már a hátára volt tetoválva a minta, bár fogalma nem volt róla mit jelent. Ha tudta volna, valószínűleg nem tett volna így, de hát szegény nem tudott olvasni, nem tudott a figyelmeztetésről a lap alján a naplóban. A napló ment a szeméttbe, ő pedig a dolgára.

Pár napja a klánja, a Kobra, üzleti tárgyalásokra küldte pár társával, délre, egy jelentéktelen bányászvároskába, **Syburr** mellé, hogy az egyik ottani tolvajbandát megpróbálják magukba olvasztani, mert a vezetőség így látta jónak. Sajnos már a déli Szürkecsuhások megelőzték evvel őket, de erről ők mit sem tudtak. Az eleve kudarcra ítélt tárgyalások olyan jól végződtek, hogy **Fedá**-nak és két társának örök mosolyt csalt a szájukra, meg egy fültől fülig érő metszést a torkukra is. Aztán gyorsan elföldelték őket este egy névtelen sírba, a városi temetőben. A Kobra értették az üzenetet, és többet nem próbálkoztak erre felé terjeszkedni.

Feda tetoválása egy olyan **Ediomod**-ból származó, kevesek által ismert mágikus tetoválás, amely gazdája haláláig teljesen hétköznapi ábrának tűnik. Igazából akkor „ébred” fel, mikor hordozója halála pillanatában feltölti azt élet erejével. Méghozzá igen egyedi és erős átalakított életerővel (10ép), amely a hozzáértő „ínyenceknek” ritka és mennyei eleségnek számít. A feltöltődéstől kezdve folyamatosan egy jelet sugároz, az azt érzékelni képes lényeknek, mint egy „nyomkövető”. Amíg a jel sértetlen, 1E leplezéssel rendelkezik, de ha megsérül, és szivárogni kezd belőle a mana, már elveszti ezt a képességét. Ezek a „fogékony” lények pedig eredendően gonosz teremtmények, akik a tetoválásban elraktározódott életerőre éheznek. És mert a közeli **Krán**-i hegységben rengeteg ilyen lény él, egy közülük kiszagolja azt, közel lévén a határhoz, egy „**Tylak**” aki goblin szolga seregével azonnal útnak is indult annak begyűjtésére.

Hóbaglyok

A városi „Hóbaglyok” szinte a legkisebb banda **Tarmon** utcáin. Kevesen vannak, de roppant kegyetlenek. Fő profiljuk néhány kisebb ivóban folyó szerencsejáték felügyelete, néhány lány futtatása, és a fürdőházzal folytatott hullakereskedés. Úgy tudják a testek a balzsamozási gyakorlatokra, kutatásból kellene. A bandavezér, **Alrik** szerint, ha senki nem keresi őket, miért ne lehetne eladni őket, alapon működő erkölcsébe ez simán belefér, ezért nem kérdez sokat. Innen-onnan szoktak testeket szerezni, heti rendszerességgel. Ha nincs, csinálnak, néhány magányos utazó, részeg leamortizálásával, egy sötét sikátorban. A csapat érkezése előtt pont akadt pár frissen eltemetett, külhoni félnótás, akiket a város határában találtak holtan egy elhagyatott kunyhóban. A kutya nem fog utánuk sírni. Még a sírjuk is jelöletlen volt, így az éjszaka leple alatt, némi ezüstért cserében, bezsákolva, felkerültek a **Wermon** vezette kocsik egyikére, a szén alá.

Köztük van a szegény, megboldogult **Feda** barátunk is. De **Alrik**, aki egy gazdag kereskedő özvegyével szűrte össze a levet, pénz szűkébe volt, így a nő unszolására furfangos tervet eszelt ki reggelre. Megtámadja a szállítmányt a fürdőbe menet, végez mindenkivel, és aztán, mint aki nem tud semmiről, újra eladja ugyan azokat a testeket, csak már drágábban, ismét a fürdőnek. A rajtaütéssel még több testet is tud szerezni, meg lesz oldva az anyagi gondja egy időre, gondolta lelkesen.

Tervét viszont kihallgatta egyik prostituált lánya, **Helmera**, aki ezt aztán elfecsegte némi rézpénzért **Wermonak** is. **Wermon** ezért reggel indulás előtt kényszerhelyzetbe került, és a pont jókor a képbe kerülő csapatra van hagyatkozva. Meg kell őket szereznie védelem gyanánt. Sajnos a lány elfecsegte elszólását főnökeinek is, ezért azok felhúzták a temetőben egy fára.

A helyszín



Tarmon

Psz. 3721, dél-Ynev, a **Kráni**-hegység alatt fekvő Ördögnyelv déli része, **Syburr**-tól északra, **Bironta** városállam nyugati határán álló város, **Tarmon**, ami a hegyek lábánál áll, a fenyvesek határán.

A vidékéghajlata hideg, télies hegyvidéki, zord fenyvesekkel, hosszú téli hónapokkal. A városban átlagosan a szabadban nappal 10 C. fok, éjszaka -5 C. fok van. Ez fokozatosan csökken, amint elhagyják a falait, és elindulnak a hegyek felé.(5,-10).

A fagyban, hóban, hideg szélben kb. 3 körönként (0,5perc) -1sp sebzést kapunk, ha a mezítelenek vagyunk, vagy hideg vízbe esünk. Megfelelő ruházatban ez lecsökken 30kőrré (0,5óra) -1sp re.



A rengés

A térségben évről évre előfordulnak kisebb-nagyobb földrengések. A pár napja bekövetkezett utolsó rengés két szempontból érdemel említést. Először is, mert **Tarmon** város szénbányáiban katasztrófa helyzet alakult ki, több tárna beomlott, maga alá temetve bányászok tucatjait, és az ő kimentésükre érkezők fegyveres kíséretként érkezik a csapat a városba, másrészt, az eddig megközelíthetetlen fűrdőt körül ölelő hegyláncban egy szűk szurdok keletkezett, amin keresztül fognak az északról közeledő támadók megérkezni, egy este. Napokig több, kisebb utóregés is érzékelhető a térségben. A csapat fűrdőbe érkezése után pár órával az egyik utóregést követően a rozoga fahíd a mélybe hull, meggátolva napokig a völgy elhagyását. A városból érkezik lassan segítség, de csak az időjárás enyhülésekor, a bányamentés után.

A mentőalakulat

Az **Erion**-ból térkapun **Tarmon** városba érkező mentőalakulat négytagú. **Asgwe Olpipo** vezette három tarini törpe mester és **Erten Utara** gianag-i **Gilron** pap. Évek óta együtt dolgozik, tiszteletben tartva egymás tudását és hitét. Híresek bányamentő szakértelmükről és egyedi műhelybátárjukról, ami megannyi mechanikaicsodát rejt magában, amiknek gyakran is veszik hasznát. Csak a bányászathoz értők ismerik nevüket, akik ódákat mesélnek hős tetteikről, szerte a kontinensen.



A munka

A csapat pár napja lett **Erion**-ban felbérelve egy ivóban, hogy biztonságba eljuttassa a fent említett okból indított mentőcsapatot **Tarmon**-ba. A megbízó egy bizonyos **Fertomar** gróf, **Bironta** városából, akit érdekeltségei révén, fájón érintett a bányában történt eset. A szomorú hír hallatán rögvest a legjobb szaktekintélyek segítségét kérte az ügyben. Felbérelte a mentőegységet és védelmükre a csapatot, fizetve a költségeiket, rögvest útra is indította őket. Az **Erion - Bironta** távot súlyos érméssel teli erszények árán bérelt térkapun tették meg, majd a városba érve nyomban nyugatnak indultak, **Tarmon**-ba. A közel sem veszélytelen vidéken a két napos út, **Arel**-nek hála, eseménytelenül telt.

Tarmon



A városnak körülbelül 2000 fő állandó lakosa és kb. 200 fa épülete van. A települést a városi tanács vezeti, ami a helyi céhek vezetőiből áll. Védműve tornyokból és kapubástyából álló cölöpfal. A város falait és utcáit 200 képzett fegyveres őrzi. A jelentős létszámú városőrnek köszönhetően a közbiztonság a falakon belül jó, de azon kívül gyakori a nomád, ork, vagy rabló támadás. Működik itt több, kisebb alvilági klán is, melyből valamelyik helyi érdekeltségű, de akad olyan is, amely igen szoros kapcsolatban áll más hírheldt, távoli szervezettel. A város árai átlagosak, a kovácsok drágák, de minőségi munkát végeznek, a helyi kézműves tárgyak és általános élelmiszer, ami a jelen esetben halat és vadat jelent, olcsóbbak, mint a háttas átlak vagy a külhoni hiánycikkek. A vidék veszélyei folytán a kereskedők gyakran őrzött karavánokban érkeznek a városba. Erre felé a magányos utazó ritka és bolond szerzet. A város a szénbányászatból él, a kitermelt szenet hetente, jól őrzött ökrös szekér karavánokon szállítják **Birontá**-ba. Lakói többségében **syburr**-i emberek, elvértve néhány törpe, udvari ork is akad. Elfek nincsenek. A vidékre jellemző zordság a lakosok körében is dívik. Udvarias, komor emberek vidéke. Sötét szőke, barna hajú, sötétebb árnyalatú bőr, magas, erőteljes férfiak, alacsony, telt nők. A kedvelt ruházat a bársony és brokát. Bíbor, bordó, tinta kék, méregzöld, térdig érő zubbonyok, szűk pantallók, térdcsizmák jellemzőek a férfiakra, a nőknél a világos, derékban szűk, mélyen kivágott, hosszú ruhák a gyakoriak. A hivatalos nyelv az enyhén **shadon**-i akcentussal beszélt pyarroni, a város vallása pedig pyarroni selmovita, bár ezt meglehetősen szabadosan teszik. Elsősorban **Gilron**-t és **Arel**-t imádják, de a vallás gyakorlása itt egyénileg történik a házakban, műhelyekben, bányajárat bejárataiban kialakított kis oltároknál, vagy a város határában lévő kis ligetekben, temetőben. Nem találni túl sok papot a falakon belül. A város mellett, északról dél felé haladva folyik a sebes kis hegyi folyó, a **Lisba**. A város alatt fordul kanyarogva nyugat felé, itt kicsit lelassul, és az keletkezet gázló mellé települtek anno a város alapítói. Erre felé lehet megközelíteni a keletre lévő **Biront**-át is, az egyetlen, déli kapun át.



Bemesélés

Kimerülve, átfagyva, de sértetlenül értek sötétedéskor **Tarmon** falai alá. A város főterén aztán, mivel a beígért fizetségüket a kapuban **Erten** a markukba dobta, elválnak egymástól. A batár tovább robogott a bányák irányába, a csapat pedig jól végezve dolgát, bevackolta magát a város közeli, egyszerű, de meleg fogadójába, a „**Törött Lámpás**”, ahol lehetőségeikhez és vérmérsékletükhöz képest, reggelig kidorbézolták magukat.

A történet fonalát másnap reggel vehetik fel.....

A „Törött Lámpás”



Az legközelebbi fogadó a városban, ezen kívül csak kisebb-nagyobb ívók vannak szerte széjjel a kacskaringós, apró házak között. A kétszintes, egykoron szebb napokat látott kőalapzatú, fatetős vályog épület, mára lelakott, kopottas, mocskos ablakokkal, gyertyafényes, füstszagtól bűzlő belsővel, átlagos személyzettel, ízetlen ételekkel, vizezett borral várja vendégeit, melyek száma napról

napra csökken. Nem sok átutazó jár erre, lévén a város a senki földjének határán áll, veszélyes környéken, és a bányászatot leszámítva nem is foglalkozik mással. Normál esetben, sötétedés után, törzshelye a fáradt bányászoknak, sarkai ilyenkor sörtől és trágár viccektől hangosak, de az érkezés estéjén alig lézeng itt valaki. Aki csak teheti, kint dolgozik a mentésnél a város észak-keleti határán.

Reggeli hírek

Másnap reggel hófelleges, borús idő fogadja őket. A fogadó gyér vendégszáma igencsak szembeötlő lesz, hiszen a csapaton kívül csak két másik vendég szállt meg itt, akik rágós reggelijükkel küzdve, egy távolabbi sarokban ülnek. Két marcona, fegyveres udvari ork az. Őket leszámítva csak egy részeg alak hortyog a kandalló mellett a földön, a tegnapi esti tivornyaélmény emlékeként, és a napi teendőiket végző szolgálólányok vannak az épületben.

Két féle képen juthatnak itt információkhoz:

- A) Az egyik felszolgáló lány, **Keira**, feltűnően zaklatott, arca pirosposzsgás, szeme kisírt. Ha barátságosan puhatolóznak nála, szomorúan huppan le melléjük egy sámlira, ahol is néhány kedves szóval beszédre bírhatják.
- B) A részeg vendég, felébredve, odatámaszkodik hozzájuk, és egy ingyen körért, vagy annak reményében, elmeséli nekik borszagú híreit.

- Ma reggel egy lányt holtan találtak a városban. Nemrég jött a hír. Egy városi prostituált volt az, **Helmera**, akit gyerekkora óta ismert. (valamilyik játékos még emlékezhet is rá és szolgáltatásaira előző esti, ködös emlékeiben). Ma hajnalban találták meg a temetőben egy fán felakasztva. Kicsit szeleburdi volt és szószátyár, de mindenki kedvelte, nem volt haragosa.
- Éjféli órákban érkezett egy rejtélyes utazó, észak felől, aki több felprédált favágóteleppel találkozott. Túlélőt nem talált, a nyomok alapján szerinte nem vadállatok voltak, egy kisebb nomád, vagy ork törzsre lehetett a vérengzés alapján, ami a vidéket ismerve nem lenne elképzelhetetlen, de ezek a kis létszámú, vándorló csoportok nem szoktak veszélyt jelenteni a nagyobb települések számára. Mindenesetre az őrség kiküldött néhány felderítőt a város köré. Az idegen pár óra alvás után tovább is állt, délnek. (A lovas **Syburrr**-ba tartó futár volt, aki egy titkos, északon épült régésztelepről vitt délre leleteket, iratokat, miegymást, **Krad** szolgálóinak, jó pénzért, és csak átlóval a modulon. ☺)
- A város legöregebb embere **Umar** apó. Az apóka szerint hatalmas vihar közeleg. Pár napon belül ideér, a zsigereibe érzi. És az öregnek mindig igaza van. Sosem téved. Csak akkor tette, mikor feleségül vette anno az a hárpia Marát. Na, akkor nagyot tévedett...

Ezeket közölvén a lány tovább indul dolgára, vagy a részeg újra mély álomba süllyedve, visszacsúszik az asztal alá. **Sikeres -2 Észlelés próbával látni, hogy a nekik háttal ülő udvari ork figyelmesen kihallgatta a beszélgetésüket, ami csöppet sem volt nehéz, lévén egyik hírmondó sem suttogott, és most annak végeztével visszagörnyed reggelijéhez.**

Egy újabb munka

Pár pillanattal később, még mielőtt bárki is a csapatból bármilyen okból elhagyná az asztalt, újabb látogatójuk érkezik, mégpedig a kíváncsiskodó udvari ork a szomszédból. Illedelmesen, de nyersen, engedélyt kér csatlakozni a társasághoz, és rögvest a lényegre tér. Társa némán figyeli az eseményeket a távolból.

- **Wermon**-nak hívják, és fegyvereseket keres a szállítmánya mellé, ami hamarosan innen indul nyugatra, az egyik közeli hegy lábánál álló „**Opálos Tükrök**” fürdőhöz. Ellátmányt szállít fel a helyre. Az út nem túl hosszú, estére ott is lehetnek, ha minden jól megy. Nincs konkrét fenyegetés, de a környék nem veszélytelen, jól jönne a kíséret. Tisztességesen megfizetné a munkát. (ha kell, felvázolhatja nekik a fürdő szolgáltatásait, melyek árából akár fel tud ajánlani neki némi extra kedvezményt is, csak hogy meggyőzze őket.)

A döntés

A)

Jó esetben a csapat elvállalja a munkát. Ebben az esetben **Wermon** közli a csapattal, hogy 30 perc múlva indulásra készen legyenek a fogadó istállójánál. A kocsik közben megpakolva, készen várakoznak egy szolgál felügyelete alatt. Onnan indulnak majd együtt, reggeli után. Odakint az égen sötét hófellegek várnak rájuk végig a horizonton. Egy közelgő vihar előjele. A szél is feltámad kicsit.

A szállítmány három szekérből áll majd. A **Wermon** vezette szeneskocsiból, egy szolgál vezette nagy, zárt batár, amiben három csendes, félénk fiatal utazik (új fürdő szolgálak), és élelmiszer utánpótlás a konyhára (fél disznó, sajt, kolbász, burgonya, liszt, hagyma, bor, miegymás.) és **Loss** zárja a sort még egy szeneskocsival.

B)

A csapat nem vállalja a munkát. Nos, akkor kedves mesélő, szabad kezet kapsz, mesélj nekik, amit csak szeretnél. A várost és környékét, a beomlott bányákat, az alvilági bandák leszámolásait, ork vadászatot a környékre, bármit. Itt nincs más motivációja a csapatoknak a fizetésen felül. Ma ez egy ilyen modul.

A majdnem eseménytelen út



A várost elhagyva nyugtra fordulnak. Kisvártatva gyenge havazásba kerülnek, amit enyhén hord a szél is. A látás viszonyok így jócskán csökkenek. A bokáig érő hóban a számukra észrevehetetlen út kanyarogva vezet a fenyvesben, alattomosan egyre feljebb és feljebb. A szél távoli farkasüvöltést hoz magával.

A híd

Dél körül, az egyre erősödő havazásban, egy fedett fahídhöz érnek, ami egy szélesebb, megkerülhetetlen szakadékon (18m mély) vezet át. A híd öreg, rozoga, nem túl bizalomgerjesztő, egy emlék a múltból. szinte csak a lélek tartja össze. Még akkor épült, mikor a vadászkúriába utaztak rendszeresen az első tulajdonosok, pár száz éve. Bejárata sötétben ásít a csapatra. A híd 4m széles és 25m hosszú.



Wermon a híd előtt jó néhány méterrel megállítja a kocsikat, és feszülten tekintget körbe. A híd túloldalán egy mozdulatlan alak áll a távolban, kezében pajzs és valami fémtárgy, de a rossz látási viszonyok miatt alig kivehető. (hőlátással alig látni, hideg, mint a környezete, mert egy bábu)

A „**Hóbaglyok**” rejtőznek a közelben, akik kora reggel indultak ide rajtaütést szervezni. A közeli, rögtönzött táborhelyükön várakoztak, míg fel nem tűnt a karaván egy kanyarban. Aztán elfoglalták helyüket, és türelmesen vártak. Fehér lepedők alatt, a vékony hóréteggel fedve észrevétlenül bújnak az út két oldalán. Egy íjász őrszem, egy közeli fa tetejéről figyel az eseményeket, és bagolyhuhogással jelez társainak. Ha eljön a megfelelő pillanat, lerohanják a kocsikat. Nem kegyelmeznek senkinek, gyorsan akarnak végezni, rég óta itt várnak már, alaposan átfagytak. Mindkét oldalon 4-4 fő bújik pár méterre az úttól, és még 2 ember, plusz **Arik**, a híd első lábai alatt. Kis pajzsos, hosszú kardos, lemezelt vértben lévő, szőrmepalástos alakok, kik hangos üvöltéssel vetik rájuk magukat. A két udvari ork és a szolga az árut és a lányokat védi. Csak annyira avatkozna közbe, amennyire szükséges a túléléshez.

Hóbaglyok (12fő)

KÉ: 18/25

TÉ: 39/55

VÉ:88/104/124

CÉ: 15/21



SFÉ:3 FP: 25 ÉP: 9

Tám/k: 1

Seb: k10/k6

Méreg ell.: 3Ame/Mme: 3/3 Bátorság: 5

Arik, a vezér harcértékei +5-5 jár, és +10fp.

A rajtaütés során a lányok batárját hajtó szolga halálos sebet kap, testét lepelbe tekerve szállítják tovább. Óvatosan átmennek a recsegő-nyikorgó hídon, és sötétedésre érik el a fürdő örbódés kerítését, délután öt-re. A havazás, és szeles idő tart végig az útjuk során, de a kerítéshez közel abbamarad a havazás, szél, és a zárt felhőréteg mögül előbukkannak a csillagok.

Fáradtak, éhesek, átfagytak. Gyorsan betessékelik őket a recepcióra, mint újonnan érkezett vendégeket, és a két udvari ork pedig nekilát a szénraktár feltöltésének, és az ellátmány elpakolásához.



Az „Opálos Tükrök” fürdő



A fürdő egy zárt hatalmas, kaptatón áll, egy fenyőerdő szélén. Az egyetlen hivatalosan ide vezető út évtizedekig csak kis fahídon át vezetett, de a rengéskor keletkezett északon egy újabb, szűk repedés a sziklafalban, amin át fog megérkezni egyik este a goblin horda. A környező vadonban vannak alig járható, ismeretlen vadcsapások, ösvények, amin a vadak és orkok járnak, de vagy nem ismerik, vagy nem használják az itt élők. A fürdő területe, amely kb. 150*90m², enyhén lejt dél felé (5%), ami 5m-es eltérést jelent az északi és déli kerítés szintjénél. Északról egy közeli, meredek, öt – tíz méteres sziklafal öleli körbe, pár méterre a kerítés vonalától. A kerítés zárt, vékony, két méteres lécekből áll, ami nem képes megállítani egy támadást, inkább a vadak ellen szolgál. A térképen látható szabadtéri medrekben (kék pacák) a termálvíz általában gőzölög, mert 30 fokos, hajnalra pedig

vastag ködréteget képez a főépület körül. Árai magasak és mindenért fizetni kell. 70 szobás a szálló része és most kb. a fele üres az utószezonban.

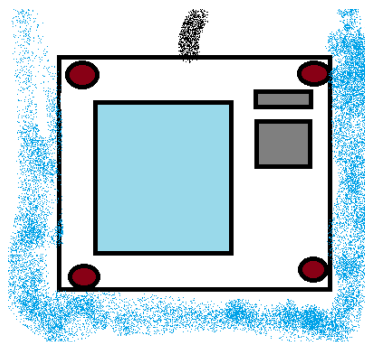
A kerítésen belül szobánként, területenként nappal 50%, éjszaka 33% az esélye, hogy találkozunk dolgát végző, barna csuhás, szerzetes kinézetű szolgálóval. Havat takarítanak, sepregetnek, parazsat hordanak, tisztítószereket szállítanak, pakolnak, élnek. Illedelmes, segítőkész, csendes, szégyenlős mind. Nagy többségében fiatal lányok, kevés a fiú köztük. Bárminemű erőszak, fájdalom hatására elmenekülnek, és jelentik azt vezetőjüknek, hacsak nem egy fizetett szolgáltatás része az.

A fürdő területén hat különálló épület van. Mind kőalapra épült faház, melyekre pár kőlépcsőfokon lehet feljutni. A házak között lévő hóban ösvény van kilapátolva, kétlapátnyi nyomon. Öt méterenként, bal oldalon, kovácsoltvas parázstartók állnak, melyekben a parázs óránként cserélődik, az ügyeletes szolgáló által. Ez 1-4db tartót jelent útszakaszonként. Az épületek szobái, termei nagyok, szellősek. Általánosságban a kihelyezett kovácsoltvas parázstartók adnak meleget és fényt mindenhol. A nagyobb tereket kandallók fűtik fel. A vendégszobákban is kis kandallók vannak. A padlók kőlapokból és fapallókból vannak, a külső falak fa gerendákból, a belsők vályogból és deszkákból állnak.



1. Déli terasz.

12x10m nagy, nyitott pavilon, minek közepén egy 80cm mély, meleg vizes, rácsos aljú medence (5x6m) áll, melynek alját apró gejzír fűti, és ami így folyton bugyborékoló vízfelszint eredményez. A helyiség szélein parázstartók állnak, van egy kőből rakott kis pad, és egy kis asztal, amin törölközők vannak. A pavilon körül délről, U alakban, opálkék, egy másfél méter mély, 35 fokos termásvíz várja a fürdőzőket, 3-8m széles sávban.

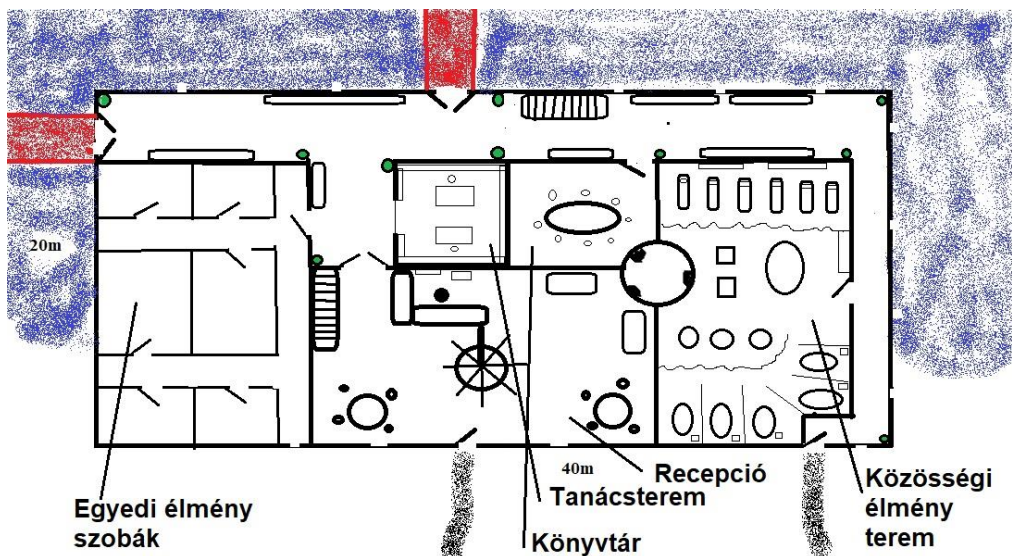


2. Főépület déli szárny

40x20m nagy épületszárny.

Földszint: itt található a hatalmas csillárral, kisebb asztalokkal díszesen felszerelt központi recepció, ahol éjjel-nappal van egy szolgálólány a vendégek megsegítésére, a kisméretű, szegényesen felszerelt könyvtár és az ovális asztalos tanácssterem, a közösségi élmény terem, ahol rengeteg kád, dézsa és masszórágy van, éjjel-nappal masszőr szolgáltatással, és az egyedi, ablaktalan élmény szobák, különböző felszereltségben /bordély, ópium tanya, kínzó terem, stb./, amikhez kulcsot a recepción lehet igényelni. Mindkét szinten, a folyosókon végig vörös szőnyeg van, vékony, hosszú kis padok vannak elhelyezve az ablakok alatt, és rengeteg másfélméteres díszcserje áll cserepekben. A világítást olajlámpások adják és gyertyatartó állványok.

Emelet: idefent csak a vendégszobák találhatók. Mind egyforma, kis ablakos, egyszerűen, praktikusan berendezett szobák, minimális díszítéssel. A kisebb szobák egy ágyas, a nagyobb lakosztályok két ágyas elrendezésűek. (5*4 és 6*7m)

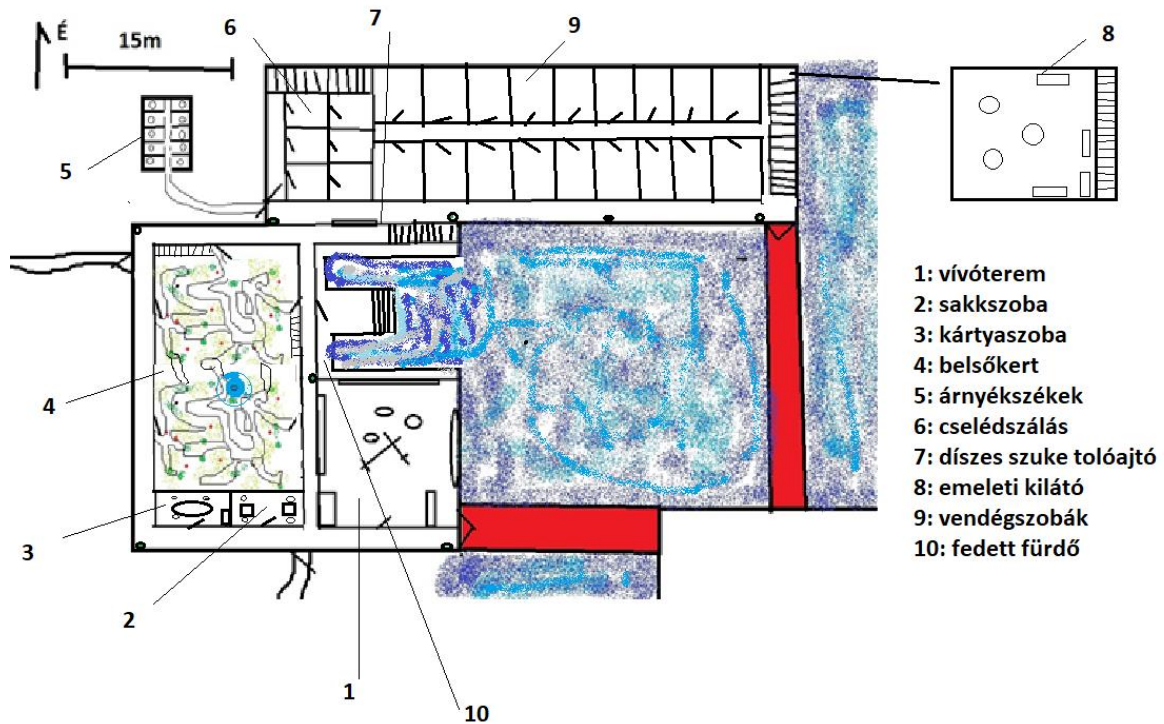




3. Főépület északi szárny

Földszint: van itt egy nagyobb fedett fürdő csarnok (13*15m) ami kivezet az udvari nagymedencébe (25*30m), egy vívó/bálszoba (13*17m), egy több asztalos sakkszoba (3*7m), egy kerekasztalos kártyaszoba (3*7m), egy kétszintes, talajba süllyesztett, sok beugrós, árnyas, szökőkút, pados, belső kert (6m magas, 13*25m), tele növényekkel, madarakkal, kisállatokkal, több bejárattal, ami miatt simán elmehet két ember egymás mellett észrevétlen, egyazon időben, mint egy erdőben, és néhány cselédszoba és rengeteg vendégszoba (3*4m).

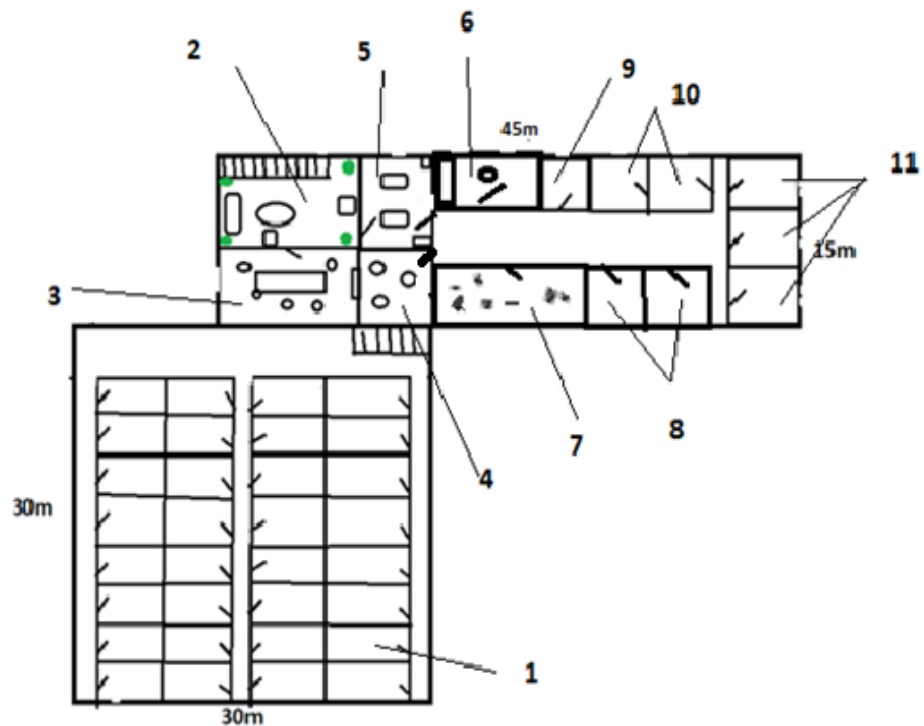




Emelet: az északi szárny északi emeletén lakik a család. A tányalónál beljebb még sosem járt senki. Saját pihenő, étkező, fürdő, tányaló sorakozik egymás mögött a felfelé vezető lépcsőn túl. Mögöttük egy széles folyosóról nyílik a családtagok szobái, dolgozószoba (benne a festmény mögé rejtett családi széffel, ami magában rejt 300 aranyat, melynek kulcsa **Lessa** úrhölgy nyakában pihen), merengő, és egy méretes műterem, megannyi drága szoborral, festménnyel, műkincsekkel.

A déli emeleten csak egyforma, ablaktalan, egyágyas vendégszobák (7*3m) sorakoznak.

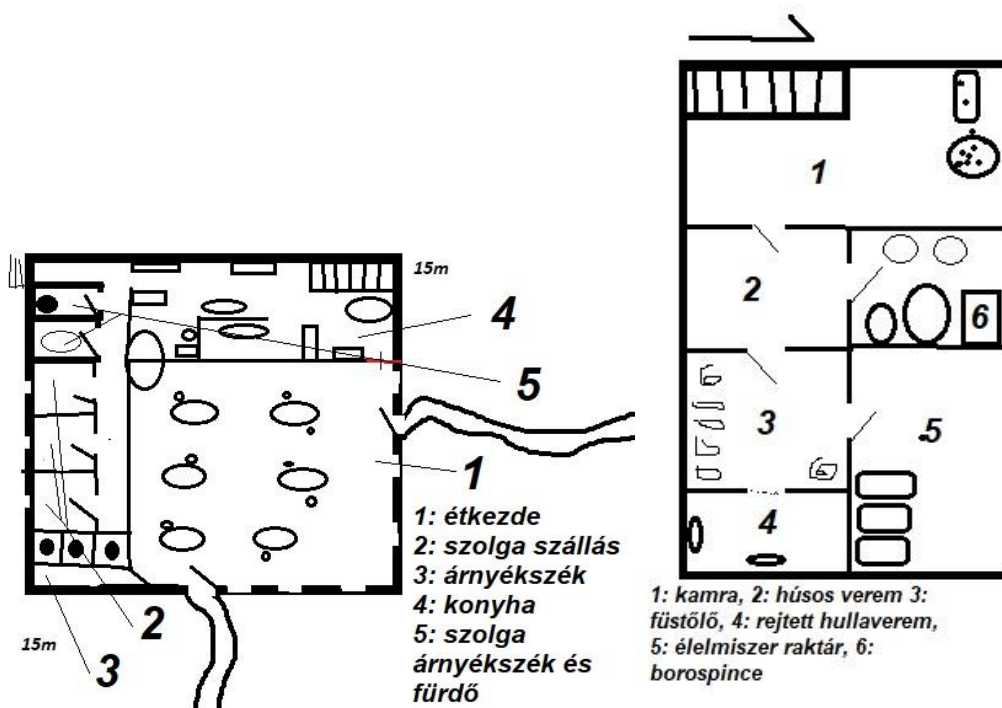
Az emeleti és földszinti folyosókon itt is végig vörös szőnyeg van, vékony, hosszú kis padok vannak elhelyezve az ablakok alatt, és rengeteg másfélméteres díszcserje áll cserepekben. A világitást olajlámpások adják és gyertyatartó állványok.



- 1: egyforma, ablaktalan, egyágyas vendégszobák (7*3m)
- 2: pihenő (társalkodó)(8*11m)
- 3: étkező (11*6m)
- 4: fürdő (5*5)
- 5: tárgyaló (6*5m)
- 6: merengő
- 7: műcsarnok (5*12m)
- 8: üres szobák (5*6m)
- 9: dolgozószoba (5*4m)
- 10: szülői lak (2*(6*5m))
- 11: a három lány díszes szobája (5*6m)

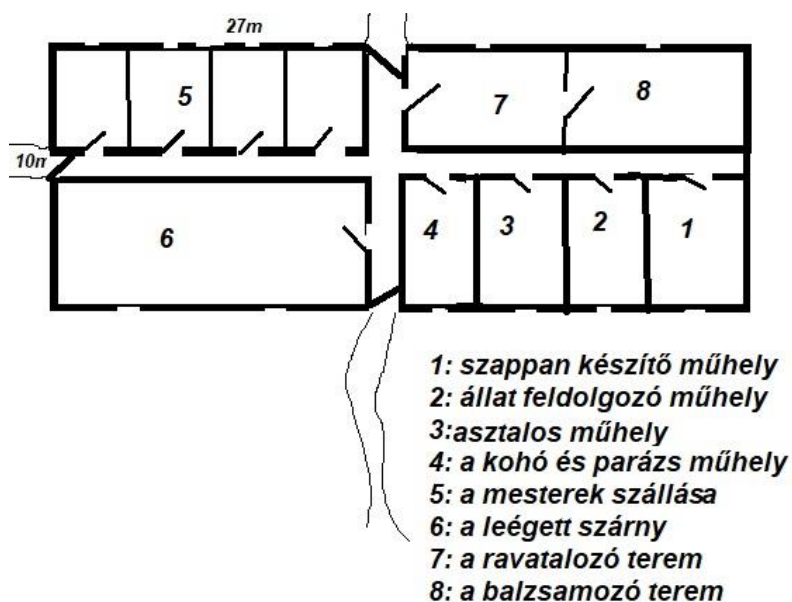
4. Étterem

15x15m épület, amiben helyet kapott egy állati prémekkel, trófeákkal, tájképekkel díszített 10x10m nagy étteremből, aminek észak-nyugati sarkában hatalmas kandalló áll, amit közösen használnak a konyhával. Az étterem kőpadlós, nagy ablakokkal rendelkezik. Két nagy bejárati ajtaja van. A kandalló mellett áll mindig egy-két pincérlány, kezükben étlappal. Innen nyílik dél-nyugatra a vendég árnyékszék szobája, amik felet van három egyszerű 3x4m nagyszoba a szakácsoknak, pincérmőknak. Ezek felett van a saját kis fürdő és árnyékszék termük. Legészakabbra van egy kis gazdasági bejárat is. Az étkezde felett van a nagy konyha tér, ami 10x5m nagy. Itt egész nap folyik a munka, szinte még éjjel is van itt valaki, aki még nem végzett, vagy már készül a másnapra. Itt mindig finom illatok terjengenek, és mindig rotyog valami a tűzön. Ide az étteremből az észak-keleti sarki kis lengőajtón lehet jutni. Itt történik az ételek felszolgálása is. A konyha sarkában van a pincébe vezető lépcső is. Boros pince (2x3), élelmiszer raktárak, jégverem (2x3) a húsoknak, és egy rejtett kamra (3x2) a tetemeknek, ami a füstölő (3x3) mögött rejtőzik, alkotja részét az alagsornak, ami 8x12m nagy. A hátsó gazdasági bejáratot csak a szolgák használják. Körbe fut az ösvény a ház körül nyugatról, dél-nyugatról északnak. A telep mesterei is itt étkeznek a sarokban, külön asztalnál.



5. Műhelyek, kamrák.

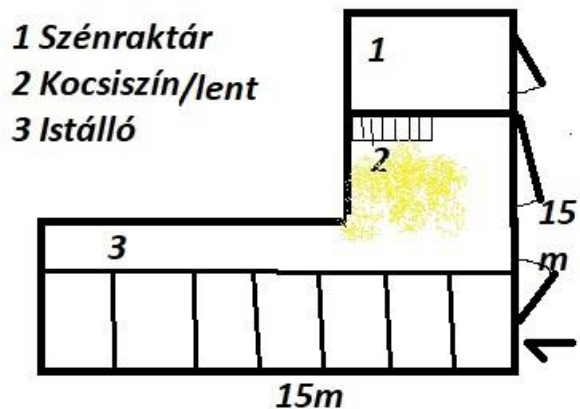
10x27m nagy ház. Több műhely kapott itt helyet, melyek átlagosan felszerelt, de üzemképes, 6x4m nagy termek. A mesteremberek is itt vannak elszállásolva. Egy-egy mester egy-egy inassal él itt. Vadász, szappanfőző, balzsamozó és törpe kovácsmester. A délnyugati szárnyon lévő terem (4x12m) elhagyatott, poros, hideg, néhol még álló közfalai kormosak, régebbi tűzről árulkodnak. A törpe kovács a kohó mellett alszik.



6. Istálló, szénraktár

15x15m L alakú, sziklabarlangi alagsorral rendelkező épület. Fent a lovak istállója és a 10x5 m szén- és fa raktár van, és végig alatta a mélyben, egy több szekérhelyes kocsiszín, amit egy barlangból alakítottak ki. Az istálló jobb kapuszárnyából vezet ide egy rövid járat. A bal a felszíni istállóba nyílik. Levezet még a mélybe egy létra is az istálló jobb sarkából is.

Az istállóban lakik egy szolgáló, vigyáz a lovakra és a parázstartókra.



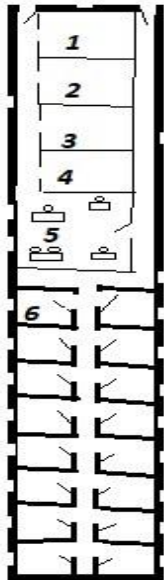
7. Szolga szállás

60x10m hosszú, deszkapadlós ház.

Az északi részén négy 6x7m szoba áll. Ezek fentről lefelé:

- mosókonyha (mosóteknők és szappanok, tisztítószerek, szárítók terme, stb.)
- árnyékszékek (a fal mentén, vékony deszkás kabinok sorakoznak, melyek árnyékszékeket rejtenek, stb.)
- fürdő kamra (függönyökkel elválasztott dézsák, vödrök, tálak, stb.)
- raktár (szolgák ruhái, eszközei polcokon, szekrényekben, stb.)
- valamint egy 7x9m nagyobb étkező helyiség (asztalok, székek, söntéspult, hordók, stb.)

A déli részén 4x4m szobák (16db) sorakoznak, melyek egy 2m széles, közös folyosóról nyílnak. A szobák zárhatóak, takarosak, egyszerűek, két személyesek, de némelyik üres, vagy csak egy lakója van. Egyszerű, olcsó fogadói szobának tekinthetők. Lányok csak lányokkal lakhatnak együtt.



- 1: mosókonyha
- 2: árnyékszékek
- 3: fürdő kamra
- 4: raktár helyiség
- 5: étkező terem
- 6: szolgák szobái

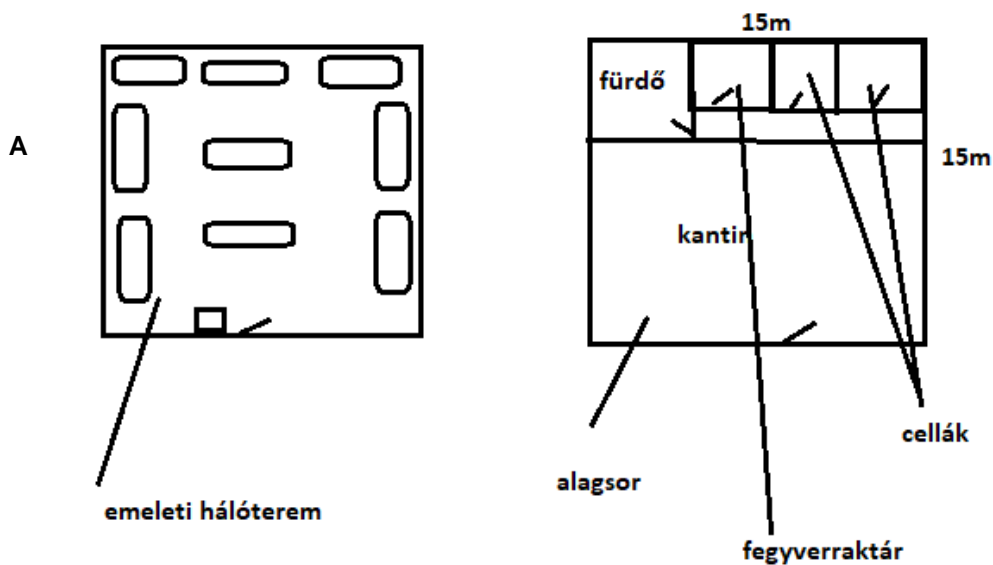


2. Árnyékszékek

Egy tucat kis, fagyos illemhelységet tartalmazó faépület.

9. Kaszárnya

15*15m nagy, kétszintes épület. Felső emeleten van a hálóterem, ahol háromszintes emeleteságyakon vannak elszállásolva a katonák, alatta az alagsorban van egy kis fürdőhelyiség, két cellás kis fogda, egy apró fegyverraktár és egy kávéház is, ahol napközben töltik az idejüket nagy részét kockázással, miegymás.



„Lidércköd”



Az „**Arash fénye**” gomba mező fent van egy magányos, kopár, magas, kietlen csúcson az **Arash** hegyen, a komplexum tözsomszédtségában (pár óra gyaloglás). Nem tudni, mikor és hogyan kerültek ide a spórái először, **Ynev**-en csak itt található ez a titokzatos pöfeteggomba. Tíz éve észlelték először a gombák okozta jelenséget a környéken, egy tiszta tavaszi éjszakán. A gombák évente többször kidurrannak, és a különleges spóráikkal betérítik a hegy levegőjét, ami ettől rövid ideig zöld, lidérces fényben dereng a távolból. Az évek alatt a látvány egyre erősebb, megkapóbb, lévén a gombamező évről évre gyarapodik. A helyiek „**Lidércköd**” néven nevezik.

Bár a jelenség nem új, eddig csak egy bizonyos **Agaron Hamton** végzett rövid kutatásokat róla egyedül, aki a lar-dor-i egyetem híres tudósa. Az ő városi egyetemben tartott feljegyzéseiből kitűnik, hogy ez a gomba mágikus eredetű, és nagy valószínűséggel egy másik síkról került ide. Ő is nevezte el a gombát evvel a névvel, az otthonául szolgáló csúcs neve alapján. A gomba egész élete során erős, halálosan mérgező, savas párát (**8. szintű, idegrendszerre ható, azonnali, hosszan tartó, kábulás/bénulás + a sav miatt belélegzéskor és bőrre -2fp/kör**) áraszt magából, és eme képessége és nehezen megközelíthető lakhelye okán nem is folytatódott a további vizsgálata.

A modul ideje alatt, mikor tiszta az idő, minden este látható a jelenség.

Vendégek

Név: **S'hoja Lamas'sa**

Kor: 21

Faj: Ember

Származás: Erion

Vallás: Ellena

Jellem: Élet



Motiváció: A világhírű és gyönyörű erion-i énekesnő, díva, aki a hírhedt „**Lidércfényt**” jött megnézni, és kipihenni magát két turnéja között. Elbűvölő, incselkedő lány, aki tudatában van annak milyen, híres és szép. Imádja, ha körbe rajongják. Nemrég örökölt egy kisebb vagyont, bácsikája tragikus elhalálózása okán, és rögvest beleszerelmesedett egy shadon-i nemesbe.

Név: **Adur Con Qverba**

Kor: 35

Faj: Ember

Származás: Gorvik

Vallás: Ranagol

Jellem: Halál



Motiváció: A Gályák-tengerének egykori rettegett félszemű kalózkapitánya. Mára „visszavonult”, mert kis flottáját elsüllyesztették a pyarroni hajók pár hónapja. Azóta magányosan utazgat és keresi a helyét. Új hajók vásárlásán töri a fejét, és az ehhez szükséges pénz megszerzésén agyal a fürdőben, többnyire a kinti medencék valamelyikében. A férfiakat szereti, de ezt titkolja. Zárkózott, életunt, dőlyfös.

Név: **Arturo Jori atya**

Kor: 58

Faj: Ember

Származás: Új-pyarron

Vallás: Pyarroni

Jellem: Rend, Élet



Motiváció: Ő a két titkos szerelmest összeadni érkezett ide. Sosem látni a közelükben, a közeli esketésig kerülnek egymást. Mindig harsány, sosem szomjas. Kövérkés, alacsony szerzetes.

Név: **Leon Disperon**

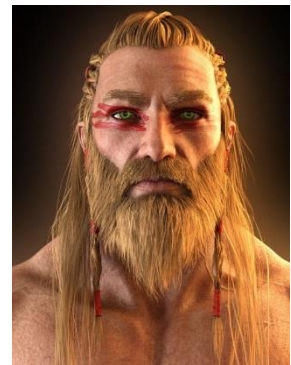
Kor: 36

Faj: Ember

Származás: Haonwell

Vallás: Arel

Jellem: Káosz, Élet



Motiváció: Hírneves gladiátor, aki az arénák porát áztatja le itt. Barátságos, jókedélyű, nőimádó. Nagydarab, mélyhangú, szőke szakállas férfi, teste hegekkel tele. Fegyvert nem hord, bízik a hely biztonságában és önön tudásában. Sokat jár masszórhöz, imádja.

Név: **Oler Genora**

Kor: 75

Faj: Ember

Származás: Predoc

Vallás: Kyel

Jellem: Rend



Motiváció: Haldokló öreg borkereskedő, aki meghalni jött ide, hogy aztán emberei balzsamozva szállítsák majd haza a családi kriptába. Lassan jár, keveset mozog. Itt-ott feltűnik, többnyire a könyvtárban és kilátóban, vastagon felöltözve.

Név: **Hexa Sera's**

Kor: 26

Faj: ember

Származás: Kereskedő Hercegségek

Vallás: Arel

Jellem: Rend



Motiváció: Az északi klán küldte egyezkedni a déli tolvajlánnyal. Nem ismerik egymást, csak a találka helyét, idejét. Rideg, távolságtartó erv szépség. Itt, a fürdőben lesz a találkozója a délivel, akit nem ismer, csak az időpontot és helyet.

Név: **Lien Amela**

Kor: 14

Faj: ember

Származás: Syburr

Vallás: Noir

Jellem: Káosz, Élet



Motiváció: Kezdő, 16 éves renegát tolvajlány. Itt rejtőzik a szolgák között pár hete a Szürkecsuhások elől. Lepaktált egy északi alvilági klánnal, hogy védelemért cserében, átad nekik a volt klántól ellopott értékes leveleket. Itt, a fürdőben lesz a találkozója a küldöttel, akit nem ismer, csak az időpontot és helyet.

Név: **Lora Ulinsa**

Kor: 22

Faj: ember

Származás: erv

Vallás: Morgena

Jellem: Élet



Motiváció: Egy tüdőbeteg nemesi lány egy északi, nevenincs hercegségből. Törékeny testalkatú, gyönyörű fiatal lány, telt, vérvörös ajkakkal és fakó hófehér bőrrel, akit valami szomorú, gyászos hangulat leng körbe. Csendes, visszafogott. Sokat köhög, ilyenkor szájára szorított kendőjén néhány vércsepp is megjelenik. A friss hegyi levegő miatt utazott ide hetekkel ezelőtt, mikor hírért vette a helynek.

Név: **Baran Halwion**

Kor: 155

Faj: Törpe

Származás: Erion

Vallás: Kadal

Jellem: Rend, Élet



Motiváció: Tudós-felfedező, aki a „**Lidércköd**” vizsgálatára érkezett a helyre napokkal ezelőtt. Kerül mindenkit, alig látni, ha teheti, a szobájában marad, ott étkezik is. Csak a kilátóba lehet találkozni vele néha alkonyatkor, a nagy, falábakon álló látcső mögött, amit a vállán hordoz, vagy néha a törpe kováccsal beszélget egy sör mellett, esténként.

Név: **Teodor Selass**

Kor: 33

Faj: Ember

Származás: Erion

Vallás: -



Jellem: Rend, Halál

Motiváció: Híres kincsvadász erion-ból. A dívával partikról ismerik egymást. Ő egy bérgyilkos, aki szintén a tolvajlányt keresi a Szürkecsuhások megbízásából. Az átadásra szánt papírok kellene neki, minden áron. Ő csak annyit tud, hogy itt lesz a fürdőben a találkozó, hát idejött és figyel. Harsány, vidám fickó, mint egy bohóc. Szeret mindenkivel jóban lenni, és mindent tudni, de ártalmatlannak tűnik.

Név: **Leasar Rosaro**

Kor: 25

Faj: Ember

Származás: Shadon

Vallás: Donvik

Jellem: Élet

Motiváció: Fiatal, jóképű, tehetséges, de tapasztalatlan, pénztelenbajvívó ficsúr. Beképzelt, pökhendi, bosszúálló, kötekedő, bajkeverő. Ok nélkül teng-leng itt, épp ide fújta a szél. Igazából az erion-i díva hős szerelem, akik titokban itt akarnak összeházasodni. Nem szereti a lányt, egy csaló, csak a vagyonát akarja megszerezni.



Név: **Harten Con Derion / Netrah**

Kaszt: 4.tsz lovag /6.tsz fejevadász

Kor: 32

Faj: Ember

Származás: Lar-Dor

Vallás: Dreina

Jellem: Rend (Halál)

Motiváció: A Pyarroni titkosszolgálat lovagja, aki nemrég egy kicsit körbe szimatolni érkezett ide, egy gyilkos után kutatva, akinek nyomát vesztette **Tarmon-ba**. Kíváncsi, fontoskodó, illedelmes, művelt.

Harten egy évvel ezelőtt segédkezett az erioni necropolisban rejtőzködő kráni boszorkánymester elfogásában és kivégzésében. A férfiban két lélek lakozott. A máglyán a boszorkánymester utolsó



erejével egy ősi, alig ismert varázslattal megátkozta a lovagot és második énjét, tovább költöztetve a lovagba, titokban. A gonosz lélek, melynek neve **Netrah**, egy egykori fejevadász volt, és most néha éjszaka, álmában átveszi **Harten** teste felett az uralmat, és ölni indul, pusztán gyilkos éhségét csillapítva. A lovag nem is sejti másik énjének létezését, a közelében történő rejtélyes halálesetek csak megerősítik benne a tudatot, hogy a gonosz létezik, és ott bújuk mindenfelé, és szükség van rá az ellen való harcban. Ez technikailag olyan, mint ha két ember élne egy testben. **Netrah** az erősebb tudat, egyre jobban uralja **Hartent**, és idővel véglegesen el is fogja törölni azt. A lovag nem is mellékszik, ismeri, mit tesz a másik, mikor ő háttérbe szorul. A rövid, 1 körös átalakulás a testét is érinti, más lesz a testtartása, viselkedése, arca durvábbakká válik. Ha úgy érzi szükségét, bármikor áttudja venni az irányítást, de csak rövid időre. Ő végig aktív, figyeli **Hartent**.

Netrah véletlenszerűen választja ki áldozatait, csak a gyilkolás örömét keresi, de minden alkalommal csak egy gyilkosságot követ el. Az áldozatokat mindig egy kötélrabbal fojtja meg.

A gonosz harcértékei:

Ké: 30 Té: 70 Vé: 120 Tám/k: 2 Seb: fegyver+3 Fp: 75 Ép: 13 Méreg.: 7 Ame: 50 Mme: 50

A főbb szolgák, mesterek

Név: **Gero Zatar**

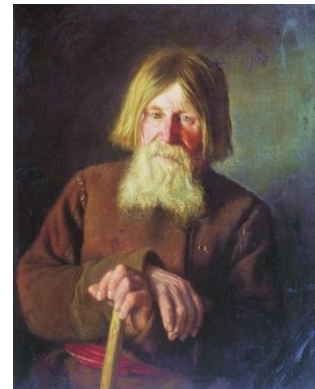
Kor: 51

Faj: Ember

Származás: Syburr

Vallás: Arel

Jellem: Rend



Motiváció: A telep szikár vadásza. Tapasztalt, mogorva, magának való hegyiember. Napokra elszokott túlni a környező vadonba, hogy aztán egy leterített őzzel a hátán jelenje meg. Nem sokat tud a fürdő működéséről, titkairól. Egyetlen barátja a balzsamozó mester, és a több mint barát konyhafőnök nő, Gilda.

Név: **Gimrak Levtinger**

Kor: 311

Faj: törpe

Származás: Tarin

Vallás: Kadal

Jellem: Rend



Motiváció: Az apró, idős törpe kovács, aki évtizedek óta él itt. Nagy becsben tartják a munkáit. Ő felel a parázsellátmányért is. Esténként pár sörre beül az étkezdébe és meséket mond a szolgáknak.

Név: **Algusto mester**

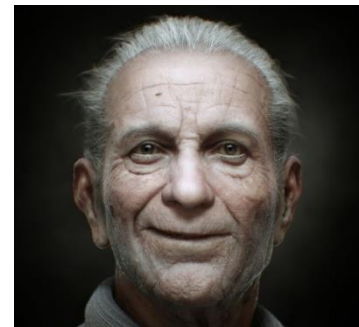
Kor: 65

Faj: ember

Származás: Eren

Vallás: Alborne

Jellem: Élet, Káosz



Motiváció: Az apró, idős, mindig vidám, viccelődő szappankészítő. Világhírű mestere szakmájának. Sokat van a műhelyében, ami mindig virágillatú. Mikor a család felkérte a munkára, örömmel elvállalta, mert szeretett volna elvonulni a világ elől, és itt szabad kezet kapott újfajta szappanvariánsok készítéséhez.

Név: **Sila Tarkon**

Kor: 48

Faj: ember

Származás: Abaszisz

Vallás: Darton

Jellem: Rend



Motiváció: Ő a telep balzsamozómestere. Ismeri a család titkát, de hűséges, nem beszél. Megsajnálta őket átkuk miatt, nem tartja őket gonosznak. Segítsége és empátiája miatt tiszteli a családot. A saját szabályai szerint él, szigorúan. Csendes, rendszerető ember.

Név: **Wermon** 4. tsz harcos

Kor: 181

Faj: Udvari ork

Származás: Erigow

Vallás: Darton

Jellem: Halál



Motiváció: A család Erionban vásárolta őket a Lánctól anno. A rabszolgákat szolgáskorba emelték, akik ezért évtizedek óta hűségesen szolgálják őket. Vértestvéreknek tartják egymást, a családnál csak egymást szeretik jobban.

Wermon savóbarna szeme ravasz, okos elmét rejt. Körbe lengi valami természetes vadság, gonoszság. Az udvari orkok között jóképűnek, de vékonynak számít, de magas, szálkás teste még mindig erősebb az átlagembereknél. Ő vezeti a városba járó karavánt és ő felel ezért is, hogy a komplexum gördülékenyen üzemeljen. Mindent tud gazdájáról. Ő a problémamegoldója a családnak. Sokszor morbid, harcban kíméletlen, veszélyes harcos. Szeret flörtölni az új női ismerőseivel, a férfakkal viszont néha lekezelő. Mindig jól öltözött, illatozó. A sötét színek dominálnak ruhatárában. A nagy hideg ellen is fekete medvebundával védekezik.

Harcban másfélkezes kardot forgat alkarvédővel.

Ké: 20/29 Té: 75/98 Vé: 135/150 Tám/k:2 Seb: 2k6+4 Sfé: 2 ÉP: 14 FP: 70 Ame/Mme: 4/4 M.Ell.: 7

Név: **Loss** 4. tsz harcos

Kor: 161

Faj: Udvari Ork

Származás: Gianag

Vallás: -

Jellem: Káosz, Élet



Motiváció: **Lossh** egyszerűbb lélek, alig éri el egy átlagos ember intelligenciaszintjét, és ráadásul teljesen néma is, egy a hangszálait ért sérülés miatt. Hatalmas testi ereje ellensúlyozza szellemi hiányosságait. Olcsóbb, össze nem illő, véletlenszerűen felkapkodott, toldozott-foltozott, egyszerű ruházatot hord „bátyánál”, de azt sokáig, ami így sokszor még testszagú is. Hirtelen haragú, ösztönös lélek, de nem gonosz, nem öl, ha nem szükséges. Nehezen barátkozik, bizalmatlan, mogorva mindenkivel. Viszont betegesen vonzódik a patkányok iránt, tart is belőlük párat a szállásán. Bátyát mindennél jobban szereti, vakon követi.

Télikabátja alatt láncinget hord, vállán pedig mindig ott pihen kétkezes buzogánynak minősülő bunkója.

Ké: 20/26 Té: 70/85 Vé: 110/122 Tám/k:11 Seb: 3k6+8 Sfé: 2 ÉP: 15 FP: 60Ame/Mme: 2/2 M.EII.: 8

Név: **Gilda mama**

Kor: 48

Faj: Ember

Származás: Syburr

Vallás: Della

Jellem: Rend, Élet



Motiváció: A fürdőkomplex konyhafőnöke. Ő felel mindenért a konyhában és az étkezdében. Mindig sűrög-forog, és be nem áll a szája. Átlagos, kövérkés asszonyság, a vadász titkos szeretője.

A család

Beteges torzulásukat, a hullaevést titokban tartják, csak néhány hűséges beavatott ismeri. Alapvetően nem gonoszak, de ha külhoniak rájönnek erre, a túlélés okán végeznek velük. Finoman, méreggel, de ha máshogy nem lehet, akkor mesterkélt indokkal, erővel, fegyveresekkel. Persze a plusz hús mindig jól jön. A beteges étkezési szokásukat mindig éjszaka végzik, együtt az étkezőbe, ami persze ránézésre átlagos vacsorának tűnhet. A húst a szakácsnő készíti speciálisan nekik. Ő is megye le érte a titkos kamrába, és aztán felküldeti azt, a mit sem sejtő szolgálkkal.

Aki tudnak erről: a két udvari ork, a szakácsnő, és a balzsamozó mester.

Név: **Herm Les'wermen**

Kor: 68

Faj: Ember

Származás: Aszisz

Vallás: -

Jellem: Rend



Motiváció: A családfő. Betegesen remegő, önkéntelenül vihogó, össze-vissza beszélő, aszott öregember. Napközben a családi merengőben üldögél a bőrfotelében pipázgatva és a tájat bámulja motyogva.

Név: **Lessa Les'wermen**

Kor: 55

Faj: Ember

Származás:

Vallás: -

Jellem: Rend



Motiváció: Ő a telep igazi vezetője, férje betegsége óta. Keze enyhén remeg. Csinos, méltóságos asszony, vasmarokkal vezeti a fürdőt. Nem jár a vendégek közé, csak megkeresésre találkozhatnak vele. A balkeze, **Wermon**, intézi többnyire az ügyeit. Többnyire a családi dolgozószobában található az iratokba temetkezve.

Név: **Sofia Les'wermen**

Kor: 26

Faj: Ember

Származás: Aszisz

Vallás: -

Jellem: Rend



Motiváció: A legidősebb lány. Céltudatos, határozott, okos, szép. Az anyja jobb keze, amiben tud, segít neki. Vele már találkozhatnak a vendégek néha, mikor ügyeit intézi a telepen. Ő a telep örököse szülei halála után.

Név: **Timarilla Les'wermen**

Kor: 24

Faj: Ember

Származás: Aszisz

Vallás: -

Jellem: Káosz



Motiváció: A középső lány. Nem túl okos, de szép. Hisztis, parancsolgató, gonoszkodó.

Szeret a jóképű vendégek közelében lenni. Kezei enyhén remegnek.

Név: **Wenna Les'wermen**

Kor: 19

Faj: Ember

Származás: Aszisz

Vallás: -

Jellem: Rend, Élet



Motiváció: A legkisebb lány. Szép, okos, de lelkiileg instabil, gyenge. Nehezen fogadta el sorsát és a családi átkot. Irtózik az emberhústól, de nincs választása. Többször próbált öngyilkos lenni, ezért szobájába zárva tartják, ahonnan sokszor szűrődik ki zokogása hangjai. Ha tehetné, eltitkolva átkát, de egy új élet reményében elszökne innen. Kezei enyhén remegnek.

Őrség

Volt katonákból bérelt, komor, szakállas, félnomád egység a **Sybur**-i határőrök közül, akik a fürdő külső peremét, a falakat védik belülről. 30 méterenként áll egy őr, plusz 2 a kapunál, két váltásban. Épületen belülré csak baj esetén lépnek, mert a családot feszélyezi a fegyveresek látványa.

Alabárdos katonák vastag szőrmeváltban (50fő):

Ké: 17/ 22

Té: 45/ 60

Vé: 95/ 110

Tám/k: 1/2

Seb: 2k6+4

Sfé: 1

Fp: 35 Ép: 11

Méreg ell.: 5 Ame: 3 Mme: 3 Bátorság: 6

Az idős őrkapitány, **Kasim**, bíbor köpenyben van, de másban mindenben megegyezik velük, csak plusz harcérték +7 mindenre és +20fp



Bestiárium

A véletlenszerű találkozás a térségben, ha elhagyják a fürdő falait (napi 1x): (d6)

1: Farkasok (d6+4) Ké:10 Té:35 Vé:60 T/k:1 Seb: k6

Fp:38 Ép:18 M.ell: 4 Ame/Mme: 0/0

2: Szürke Medve (1) Ké:20 Té:70 Vé:90 T/k:3 Seb: k6+2/k6+2/k6 Fp:90 Ép:45 M.ell: 8
Ame/Mme: 0/0

3: Fehér tigris (1) Ké:30 Té:50 Vé:70 T/k:3 Seb: k6+2/k6+2/k10+2Fp:40 Ép:25 M.ell: 7
Ame/Mme: 0/0

4: Orkok (k6+2): Ké:25 Té:65 Vé:95 T/k:1 Seb: k10+2(csatabárd)Fp:30 Ép:12 M.ell: 3 Ame/Mme: 0/0

5: Nomádok (k6+2): Ké:25 Té:55 Vé:90 Cé: 25 T/k:1 Seb: k6+1(dárda)/k10(nomád íj) Fp:30 Ép:12
M.ell: 3 Ame/Mme: 0/0

6: újra dobás

Jég goblinok (kb. 150 fő)

Ké: 15/20

Té: 40/50

Vé: 75/85

Cé: 5/35 (v)

T/k:1

Seb: k6 (dárda)

Fp:15 Ép:7

M.ell: 5

Ame/Mme: 15/15

Sfé: 1(Szörmék)

Imm. a hidegra, fagyra, de a tűz, hó, duplán sebzi őket.

Ultralátás 20m

2 körönként 1x képesek jég nyilat is lőni tenyerükből, saját manna felhasználása nélkül, pusztán a környező hidegből merítve a mannáat ehhez. Cé: 30 (már fent számolva), Seb: k6, 15m max. Meleg, fedett helyen erre nem képesek, csak a szabadban. Harcban kisebb csoportokra válnak (k3+3) és minden felé szétszélednek.

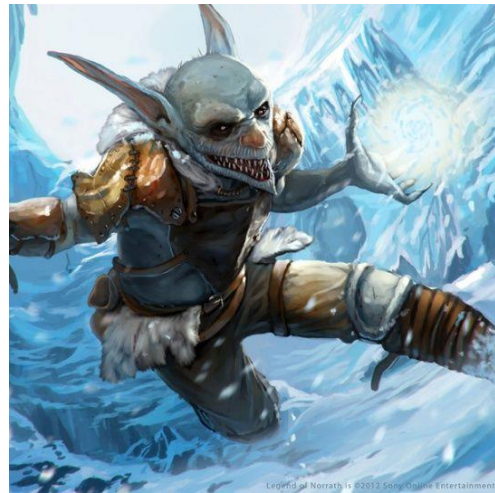
Tylak

A goblinok vezetője, egy ritka élőholt, akráni bércekből, a „**Tylak**”.

2m magas, kék bőrű, groteszk lény, melynek testét félszáz, 10 centis csáp borítja.

Nincs fegyvere, varázslattal támad és érintése életerőt szív el. Gondolai úton irányítja a goblinokat, akik halálukig

hűek hozzá. Életerővel táplálkozik, igazi ínycsésznek ígérkezik neki, a még a varázsjel miatt a holttestben leledző életerő. A csapat megérkezésekor már közel jár a telephez, ha esetleg érkezése előtt megszüntetik a jel forrását, méregbe gurul, és bosszúból támadja meg azt.



Ké: 30

Té: 65

Vé: 110/160

Cé:30

T/k: 2

Seb: érintés k10sp

Ép: 30

M.el: imm.

Ame/Mme: imm./imm.

Sfé: 2 (Megkeményedett, rücskös bőr)

Mp: 35 (Bmvillám mágia szerint jeget lő) Ha hidegbe, hóban van, a hidegből mannát tölt vissza, 10/kör.Csak túlütéssel sebezhető.Imm. a hidegra, fagyra, de a tűz, hő, duplán sebz. Ultralátása van 20m.

Idővonal

Hétfő:

17:00 – Késő délutánra a csapat megérkezik a fürdőbe és a vacsora alatt találkozva, összeismerkednek a fontosabb vendégekkel, lakókkal, majd jó eséllyel bevackolja magát éjszakára.

23:00 - A két udvari ork behordja a testeket a titkos húsraktárba, a kiürült konyha pincéjébe.

0:00 - Éjfélkor megölnek egy nevesincs vendéget a szobájában a csapattól legmesszebbi szobában.

Kedd:

4:00 - Hajnalban jön egy utóregés a térségben, ami megrázza a fürdőt is, és ami miatt leszakad a kis híd, elzárva a visszaútat. Ekkor nyílik meg, válik járhatóvá a régi északi átjáró is a sziklafalban.

5:00 - A szobalány megtalálja a holttestet. Ment éjjeliedényt üríteni, de nyitva találta az ajtót, így bement. Hangos sikítására odasereglettek a szomszédok is, ezért nem marad rejtve a dolog. A holttestet hátulról megfojtották egy egyszerű kötélraddal. Profi munka, speciális képzést igényel.

5:30 - **Lessa** megijed, azonnali segítséget keres, és pont kapóra jönnek neki az itt tartózkodó kalandozók, bár megfordul az is a fejébe, mivel most érkeztek, nem-e ők az elkövetők. Mostantól a családi szárnyban, a lépcsőfeljáró előtt, 2 ór teljesít szolgálatot éjjel-nappal.

7:00 - Reggeli közben a csapat hallhatja a halálhírt. Itt próbál **Lien** először a csapat közelébe kerülni, mint pincérnő, és ráhajt egy játékosra.

7:30 - A csapatot hívhatja a **Lessa** a tárgyalójába, és megpróbálja őket felbérelni jó pénzért (40a), hogy megtalálják a gyilkost. Minél előbb meg akarja oldani az ügyet, és nem szeretné, hogy a Pyarroni Titkosszolgálat szimatolni kezdjen a helyen, érthető okokból. Persze ezt nem közli velük. Ha nem vállalják, szabadon távozhatnak.

9:00 – **Harten** megkeresi őket, és felajánlja nekik a segítségét a nyomozásba, mint az Inkvizíció lovagja. Ha nem kell, magányosan nyomoz tovább.

12:00 - A vadász visszatér zsákmányával, és közli az illetékesekkel a híd állapotát.

13:00 - **Tarkon** mester pszi útján ezt jelzi a városi barátjának, akitől ígéretet kap, hogy pár nap múlva jön a segítség.

14:00 – Az ebéd alatt/után **Lien** megint bedobja magát. Bár fiatal, de nagyon nőies és vonzó lány.

14:00 - 15:00 - Az egyik játékos szobájából ellopnak egy személyes tárgyat, amíg üres a szoba.

20:00 - Estefelé borús viharfellegek közelednek a távolból, északról.

22:00 – **Lien**, a szolgák között bujkáló tolvajlány megpróbál a kiszemelt játékos ágyába bújni, és annak bizalmába kerülni, mint odaadó, szerelmes szolgálólány. Védelmet keres a játékosok között, a későbbiekre, de magáról semmit nem árul el. Aztán csendben, sietve távozik, **23:00** után, hogy le ne bukjon.

0:00 - Újabb gyilkosság történik, távol a csapattól, a komplexum eldugott helyén. Az egyik masszázsgyón fekszik megfojtva a gladiátor, **Disperon**. A masször leakarta mosni őt alaposan a gyúrás után, ezért kiment friss hóért a közelbe, és ez alatt történt a dolog. Már itt kellett rejtőznie az elkövetőnek a teremben, egy függöny mögött. Az áldozat kezében ott a játékos eltűnt tárgya, amit egy szolga fel is ismer hamar.

Szerda

0:30 - A család/örség ezért számon kéri a csapatot, erősen rájuk terelődik a gyanú, de remélhetőleg lesz alibiük, látják őket távolabb a vendégek, szolgálak, szoba szomszédok. Ha eddig nem vállalták a munkát, most újra megpróbálják őket felbérelni. Most már talán személyes motivációjuk is lesz, mivel valaki beakarja mártani őket.

6:00 - Reggelre ideér az ítéletidő. Erős hóvihár támad, ami egész nap kitart, nem akar csillapodni.

7:00 - A fürdő vendégei, szolgálai között elkezd felütni a fejét a bizalmatlanság, a félelem a gyilkosságok miatt, ami már a reggelinél érezhető, kisebb viták, veszekedések formájában.

14:00 - A belső kertben a szerelmes párocska, **Rosaro** és **Lama'ssa**, találkozik az öreg **Jori** atyával, hogy az diszkrétan összeadja őket, de az eddig a bokrokban rejtőzködő féltékeny szerelmes rájuk veti magát. Ha nem akadályozzák meg ebben, elborult elmével a heves támadása során kegyetlenül (több tucat késszúrással) végez mindhárom személlyel, majd tettét felfogva, összeomlik annak súlya alatt, és zokogva a vértócsákban, a földön kuporogva, várja a sorsát. Az egyik kertész szolga szalad oda a dulakodás és sikoltás hangjára, és ő jelenti is egyből az esetet a kinti örségnek. A fickót elfogják és azonnal az egyik cellába zárják, későbbi kihallgatásig. Ha valahogy meghalna közben, vagy utána, akkor is mindenki azt hiszi, megvan a sorozat gyilkos, és csillapodnak a kedélyek.

17:00 - Az öt órai kihallgatáson meg sem szólal.

19:00 - Este hét órára felkötöti magát a nadrágjával a rácsra.

23:00 – **Lien** újra jön, és távozik **1:00** után.

0:00 - Éjfélkor újabb gyilkosság történik. **Tarkon** mesterrel végez a gyilkos, a balzsamozó termében. Itt a munkájára koncentráló mestert, az ajtó zárját csendben feltörő **Netrah**, szintén hátulról lepte meg a kötéllel.

Csütörtök

0:20 – **Lien** éjszaka belebotlik **Netrah**-ba a folyosón, és észrevétlen követi a belső kertig, ahol elveszti szem elől. Ha járkál ilyenkor játékos, akkor ő is észreveheti a gyilkost maga előtt osonni, de ő is szem elől téveszti a kertnél.

1:20 - **Tarkon** öreg barátja, a mindig vidám **Augusto** mester, aki már nem vidám, találja meg a testet, mikor az éjszakai szükség végeztével elsétált az ajtó előtt és még fény szűrődött ki alatta, hát benyit.

5:00 – Véget ér a vihar, kitisztul az ég.

6:00 – **Lien** becsúsztat egy cetlit szeretője ajtaja alatt, és távozik.

(„*Találkozzunk a reggeli után a könyvtárba 8:00-kor. Fontos. L.*”)

6:15 – **Lien** és **Hexa** találkozája fent a kilátóban. **Selass** rájuk talál és megkínozza őket, majd végez velük, de a leveleket nem találja, így átkutatja mindkét lány szobáját, feltúrva azokat. **Lien** szállásán megtalálja a kereset papírokat, és reggeli alatt észrevétlen elszökik a fürdőből. Többé nem látni. A vadak, vagy a vadon végez vele, ki tudja.

7:00 – A reggelinél nincs jelen **Lien**, és sok vendég is a szobájában marad. Végleg eluralkodik a rettegés a fürdő falai között.

8:00 – **Lien** nem jelenik meg a találkozón sem.

8:15– Az öreg törpe tudós megtalálja a két lány holttestét a kilátóba menet. Megkötözték, megkínozták őket és végül elvágta a torkukat.

Ezek után:

Ha átkutatják **Lien** szobáját látják, hogy megölték őket és feltúrtak mindent. De feltűnik nekik egy rejtett papírlap, ami a párnahuzat alól kandikál ki.

„*Szerelmem*”

Ezt azért írtam, mert félek, történi fog velem valami. Valami, amiről nem beszélhetek neked. Viszont van valami, amiről tudnod kell, ami talán segíthet a gyilkos megtalálásába. Ma éjjel láttam egy furcsa alakot a folyosón járkálni. A belső kertig tudtam követni, ott nyoma veszett. Szolga ruhában volt, és az arcát árnyék takarta, nem tudtam felismerni. Viszont kissé görnyedten, furcsán mozgott, mint egy ragadozó nagymacska a sötétben. Szerencsére nem vett észre. Lehet ő a gyilkos. Sajnos csak ennyit tudok segíteni. Most mennem kell, vár rám a saját sorsom. De remélem, hamarosan találkozunk. Csókollak szeretően, Lien.”

Ha ezek után átkutatják a belső kertet, hamarosan rálehetnek egy sötét, bokros sarokban a csuhára és a kötelekre is. Itt megtalálják a lovag leszakadt medalionját a fűbe. Ha szembesítik **Harten**-t, tagad minden, és ő tényleg ártatlan. Szerinte csak bele akarják keverni a gyilkosságokba a nyakláncsal, mint

a kalandozót anno. Biztos ellopták tőle is. Ha életveszélybe kerül, átveszi az uralmat gonosz énje és a csapatra támad, lesből, váratlanul, kihasználva minden helyzeti előnyt.

21:00 - A konyhai raktárból ellopnak egy nagy adag élelmet, a szakácsnő legnagyobb bánatára. A nyomok szerint az ór éberségét kijátszva, a léckerítésen át mászott be a tettes, és a közeli erdőbe vitte a zsákmányt. Kisméret nyomok. Vagy a csapat indul utánuk, vagy az őrség.

A nyomok az erdőbe vezetnek, ahol három menekült bujkál egy tábortűz körül, és az ő gyerekük volt a tettes. A közelben nemrég felgyújtott, kifosztott északi falu túlélői ők. Mesélnek a támadóikról, a temérdek jégdobáló goblinról és vezetőjükről, a lidércről, akik elől menekülnek. Talán 1 napnyira lehetnek lemaradva, és erre tartanak. Az örök behozzák őket és az istállóban szállásolják el őket.

22:00 – Az őrség és a család tudomást szerez a támadók érkezéséről, bár céljukat nem ismerik, az eddig megtudott információk alapján veszélyben vannak mind, akár csak a fürdő maga. Kiküldenek felderítőket, hogy jelezzék, ha ideérnek a támadók, és a csapat segítségét kéri a védelem kiépítésébe, szervezésében. A család felajánl nekik 100 aranyat, ha védik őket és a fürdőt. A leszakadt híd miatt képtelenség a menekülés

(**0:00** - Ha nem tettek a lovaggal semmit, és szabadon kóricálhat, folytatja a gyilkolást éjjel, de már a játékosok közül a legveszélyesebbet, leggyanakovábbat szemeli ki. Kinyitja a zárat, és úgy lepi meg alvás közben.)

Péntek

8:00 – Más ötlet híján minden mozdítható értéket, élelmet, minden élő személyt a főépület északi részébe menekítenek, és fegyvereket osztanak ki nekik, mert egy épületet könnyebb védeni, mint az egész telepet. A teljes őrség kivonul a kerítés védelmére.

14:00 – A goblinok végeznek a felderítőkkal, így váratlanul támadják majd a fal minden oldalát, és nagy valószínűséggel meglepik a védőket.

16:00 – Megérkezik a támadó sereg. Az őrség legalább a goblinok harmadával végez, mire legyűrik őket. A keresett holttest felé halad a maradék sereg fele, tántoríthatatlanul, a többi szétszéled rabolni, pusztítani. Végül felgyújtanak mindent, és távoznak.

Ha túlélük a támadást, két nap múlva a városi csapat újjáépíti a hidat, és távozhatnak.

Ha elmenekülnek, a sötétben visszanézve még láthatják a fürdő lángoló épületeit, és hallhatják a távolban a túlélők halálsikolyait.

Vége!

Tanácsok/segédlet a mesélőnek:

A fürdőben az alábbi njk-on kívül van/lehet még pár vendég (utószezon van), akik a modul szempontjából érdektelenek, jelentéktelenek, csak kitöltik, benépesítik a helyet. / kb.15 fő. kereskedők, nemesek, utazók stb. /

Az étkezések mindig ugyan abban az időben kezdődnek és egy órások. Csengővel jelzik ezek eljövetelét a szolgálk, szerte a vendégek által használt területeken.

Reggeli: 7-8, Ebéd: 14-15 Vacsora 18-19

A szoba leosztást kedved szerint variálhatod. A szobák a főépületben vannak. Egyforma kinézetűek, felszereltségűek, csak méretbelüli eltérések vannak (1-2 ágyas). A belső, kisebb (olcsóbb) szobák ablaktalanok.

A térképek és leírások csak irányadók, néhol felületesek, mert nem láttam szükségét a túlzott részletezésnek, nem befolyásolják a modul menetét. Például egy sakkszobát/kártyaszobát biztos minden mesélő le tud írni saját kútfejből. A méretek, elosztások is szabadon variálhatók.

Adott a zárt helyszín, ami elég nagy és sokszínű, hogy a karakterek kiéljék szociális éhségüket, de végig lengje őket körbe a hely különleges hangulata, a fürdő megannyi félhomályos terme, ahol gyakran találkozhatnak mással, de könnyen előfordul, hogy órákig nincs senki a közelünkben. Olyan, mint egy elzárt kolostor, ahol rengeteg a hely és alig van szerzetes, de azok álló nap vándorolnak. Ha keresnek valakit, hamar egy arra járó, dolgát végző szolgálba botolhatnak, de ha a kaland miatt szükséges, vagy csak magányra vágnak, simán találnak elhagyatott sarkokat, helyeket, szobákat bárhol.

A gyilkosságok, helyszínek, személyek esetleges mágikus vizsgálatánál vedd figyelembe, hogy **Harten** sosem tud arról, mit tesz **Netrah**, de nem így fordítva. Sem emlékolvasásnál, sem igazságvizsgálatnál nem fog lebukni a lovag, amikor lovag. Ahogyan **Netrah** sem a helyszínek mágikus vizsgálatánál, mert az áldozatok nem ismerik az elkövetőt, csak egy csuklya árnyékába rejtőzködő szolgálval találkoznak, aki hátulról végez velük.

A holttesteket mindig lepedőbe csavarva az istállóban a hideg kocsiszín végében, egy üres sarokba rakják.

Netrah lopott egy szolgál csuhát a ruharaktárból pár napja (egy leltárnál egyből kiderül a hiány), és abban követi el a gyilkosságokat. A kámzsáját mélyre húzva áldozat közelébe megy, mint dolgát végző szolgál (frissítőt visz, takarít, stb.) majd hátulról a kötélrakkal megfojtja azt. A kötelet mindig ott hagyja a helyszínen. A csuha a belső kertben van egy bokor alá rejtve egy sarokban, a kötélrakkok mellé. Mindig ott kezdi, és ott fejezi be akcióit.

A végén a támadásnál nyugodtan változtathatsz az erőviszonyokon, az erőteljesebb hatás érdekében. Legyen gyors, majdnem halálos a támadás. Ha kell, csökkentsd / növeld a goblinok számát, csapatból függően. Ha nem bírnak az ellenféllel, opcionálisan megérkezhet egy városi határőrsz lovass csapat is, akik a horda pusztításának nyomában járnak, hogy besegítsen a végső harcban.

Melléküldetések

A modulban fellelhető/megszerezhető plusz küldetések listája, amiket az idővonalra bárhová beilleszthetsz, ha szükségét érzed, ha nagyon unatkozna a csapat, több harcot szeretnének, vagy csak felfedeznék a környéket, vagy szimplán lassítanád őket, stb.

- A törpe kovács egy nemrég itt megszállt utazótól megvett térképen szereplő közeli patakparti érclelőhelyről szeretne mintákat kapni. Szerencsétlenégükre, amiről sejtelmük sincs, ez a hely pont egy fehér farkas falka fészkeénél van. Ha megteszik neki, hálából másnapra kovácsol nekik egy egyegykezes fegyvert, egy részéből. (Mágikusnak számít +2Ké,+5Té,Vé,+1 sebzés.)
- A törpe tudós szeretne az **Arash** gombából mintát, ha hoznak neki, 10a fizet érte.
- A szakácsnő kéri a segítségüket, mert kedvese, a vadász, nem tért vissza estig. Ha megkeresitek, hálából ingyen étkezhetnek a konyhán, amíg a fürdőben tartózkodtok. A vadászt könnyen meglelitek a nyomok alapján, szerencsére aznap nem esik a hó. Egy szürke medve elől menekülve belezuhant egy hasadékba és a lábát törte. A mérge, éhes medve még mindig ott köröz felette.
- Veszélyes ork harcosokat látott egy közeli barlangban a vadász, és az őrsparancsnok kéri, füstöljétek ki őket onnan, nehogy ideszokjanak. Feltud nekik ajánlani érte egy mágikusan lepecsételt, eredeti négyfürtös predoc-i óbort.
- Az örök barakkjánál minden délután, az időjárás függvényében hóban/teremben rendezett, félmeztelen öklözés/birkózás megy fogadásokkal, stb.