

## Erion helyszínei V8.

# FÖLDRAJZ

### Előszó

Ez a kiegészítő a nagy Erion térképhez készült, kifejezetten azzal – és csak azzal – a céllal, hogy a térképen feltüntetett helyszínek ne csak egyszerű nevek legyenek, hanem könnyen megtalálható leírással is rendelkezzenek. Ez az írás nem ad választ azoknak, akik képtelenek megmagyarázni egy többmillió város létezését fantasy környezetben, és nem is fogja hosszú oldalakkal bővíteni Erion így is méretes leírását. Ellenben a szöveget stílusában és jellemzőivel – onnan kiragadott és sorba rendezett szócikkkel – végigtekinti az Erion nagytérkép összes számmal jelölt és magyarázatot igénylő helyszínét.

Mivel a térkép támogatása a cél, a szócikkek nem a megszokott ABC rendben, hanem a térképen való megjelenési sorrendjükben és csoportosítás szerint jelennek meg benne. Természetesen itt is megtartottam a forrásokat, így látható, hogy honnan jött az adott helyszín, és esetleg hol lehet jobban utánanézni.

Nem szeretnék szó nélkül elmenni amellett, hogy ez az anyag gyűjtőmunka, de nem az egyszerű fajtából. Nem csak már létező, leírt helyszíneket gyűjtöttünk – mert többen segítettek ebben is – össze,

de a több mint egy évvel ezelőtt meghirdetett lehetőségre többen is billentyűzetet ragadtak, és egy-két, de nem ritkán tucatnyi kitalált és szeretett erioni helyszínüket beírva és bejelölve tevőlegesen hozzájárultak ahhoz, hogy a nagy Erion térkép ilyen sok helyszínt mutasson meg Ynev legjelentősebb városából, és így ez a gyűjtemény is ennyi helyszínt vonultathasson fel. Ez egyfajta állomás, és a térkép létrejött, a kezdeti munka lezárult, de én azt vallom, hogy a munka még nem ért véget, hiszen továbbra is játszunk a MAGUS-sal, kalandozunk Yneven, és a jövőben szaprodnak majd a nevesített erioni helyszínek. A lehetőség továbbra is adott mindenki számára, és amint újabb adag anyag érkezik, a térkép és ez a gyűjtemény is bővül majd, remélem, sok játékos és kalandmester hasznára.

Végezetül szeretném külön megköszönni azt a nélkülözhetetlen lendületet, amit kedves barátom, Amund, és modulíró csapata adott, akik a XXI. Krónikák verseny helyszínválasztásával és aktív munkájukkal a végső, és talán legnagyobb lökést adták ahhoz, hogy végül elkészülhessen a térkép – és mellékleteként ez az írás. Hadd ajánljam nekik ezt a gyűjteményt.



## Színkódok

Az Erion helyszínei V6. változatában – a tapasztalatok és visszajelzések alapján – bevezetésre került a térképen is alkalmazott – Rúna magazinból eredő – színkódok rendszere. Ennek megfelelően a helyszínleírások a negyedüknek megfelelő színes háttérrel kerülnek közlésre, hogy az olvasó mindig, visszalapozgatás nélkül tudhassa, melyik negyedben jár éppen.

## Negyedek

### Palotanegyed (eri)

Erion városának legelőkelőbb negyede. Mindössze százkilenc kerületből áll, gyakran emlegetik belsővárosként is. A külsőhöz képest jelképes fal övezi. Itt él a nemesség nagy százaléka, de minden nagyobb rend is tart fenn egy székházat benne. Itt áll a godorai hercegi palota, avagy Felső Palota, a Godorai Függekert, és a Főnixek parkja is, de itt található a Hercegi Könyvtár, a Császárpavilonnak is nevezett Hypraebor-palota, Krad, Dreina rendháza és a szakadár dartonita irányzat rendháza, Darton Ujja, valamint az Inkvizítorok Szövetségének főrendháza is.

Erős – és legendásan diszkrét – őrséggel és jó közbiztonsággal rendelkezik, fogadói nincsenek, aki nem valaki vendége, sötétedés után el kell hagynia a negyedet. (Forrás: Első törvénykönyv,421; A sötétség szíve,380-382)

### Kereskedőnegyed (eri)

Erion városának egyik negyede, a nyugati részt uralja. Része az óriási kikötő, kilencvenkilenc hajóállásával és két tucat szárazdokkjával, itt áll az erioni Hercegi Bankház, keleti részén az Imeko-torony. Közbiztonságára elvileg – vagyonos negyed lévén – erős őrség vigyáz, ám a gorviki (és az őket támogató dzsad) és az enoszukei kolóniák harcai megkeserítik a negyed életét. (Forrás: Első törvénykönyv,423/2/3; A sötétség szíve,393/0)

### Fogadónegyed (eri)

Erion városának egyik negyede. A Kapuk Terét jobb felől öleli körül, A keleti kapu és az ebből a kikötő felé futó sugárút

nyolcadik és tizenkettedik mérföldje között fekszik, ez a város idegenek által leglátogatottabb része. Közel kétezer fogadó, menedékház, taverna és egyéb szálláshely várja az utazókat, a húsz-harminc személyes menedékházaktól a több száz férőhelyes fogadópalotákig. Itt található a Kapuk Tere, az azt őrző Szegtorony, a fogadók közül a nevezetesebb Torozon Tavernája, Rattikani fogadója, és a Régi Godorához címzett vendégház, és a kobra titkos főhadiszállása, a Shamiti kőház. (Forrás: Első törvénykönyv, 423; A sötétség szíve,386/1)

### Szórakozónegyed (eri)

Erion városának egyik negyede. A városóriás északi kapuja mellett terül el, és főként a tehetősebb külhoniak igényeit szolgálja. Számtalan Ellana-szentély, fürdő, játékbarrang és színház aréna és park mellett itt található a Rivini aréna és a Critai tábla is. Vagyonos negyed révén erős őrségekkel rendelkezik, így a közbiztonság jónak mondható. (Forrás: Első törvénykönyv,422)

### Örömnegyed (eri)

Erion egy negyed, a déli kapunál helyezkedik el. Számtalan bordélyháznak ad otthont, itt található Ellana főtemploma is. Az enoszukeiek területén áll a híres Minal kaszinó, és itt található a Szelek Tornya is. Az Örömnegyedben áll Erion legnagyobb Noir-szentélye is. A számtalan kocsmában és italmérésben szinte mindenfajta yevi ital kapható, de a bódítószerekből sincsen hiány. Kerületei közé tartozik az Arbet, a Shíren és a Korran is. (Forrás: Első törvénykönyv,426; Godorai őrszék)

### Nekropolisz (godora)

Lásd: Temetőnegyed.

### Temetőnegyed (eri)

Más néven Nekropolisz. A temetők városrészként való kiépítésének azóta feledésbe merülő hagyományát a kyrek hozták magukkal. A Nekropoliszt fal és védművek

övezik, hogy bent tartsák az oda valókat. Több templommal áll kapcsolatban, rengeteg pap is tevékenykedik itt. (Forrás: Első törvénykönyv,425/1/3)

#### **Szegénynegyed (eri)**

Erion városának egyik negyede. Elképzelhetetlen viszonyok uralkodnak itt, amit nem is gondolnánk a városok városáról. A nyomor és alvilág paradicsoma ez, jobb helyet nem is találhatna a kalandozó, ha nyom nélkül akar eltűnni... ha nem vigyáz, örökre. (Forrás: Első törvénykönyv,424)

#### **Utazónegyed (eri)**

Erion egy negyede. A keleti kapun belépve jobbra helyezkedik el, fő útja – az ordani – egyenesen a déli kapuhoz visz. A kereskedők, árusok paradicsoma ez, nevezetessége az erioni rabszolgapiac, ahol mindenféle jószág beszerezhető. (Forrás: Első törvénykönyv,425)

#### **Kikötő (eri)**

Erion kikötőjét gyakran emlegetik a források kikötőnegyed néven is, ám közigazgatásilag a Kereskedőnegyed része. A kikötő egy része még a Godorai Birodalom idején épült ki. Akadnak hatalmas dokkok, Erion kikötőjébe Ynev legnagyobb hajói is kiköthetnek, és még a hatalmas kyr óceánjárók javítása is megoldható. A kontinens legforgalmasabb kikötőjében számtalan mechanomágikus eszköz segíti a ki- és berakodást, mólószigetek, belső kompok az áru szállítását. A kikötő védműveinek tervezői és építői a hetedkor első felének legkiválóbb elméi voltak: a rossz szándékkal közeledő hajókat száz meg száz balliszta, dárdavető és tűzköpő fenyegeti, a kikötő mindegyik öble lezárható, sőt, a fövények egy része változtatható magasságú, szükség szerint akár a víz fölé emelhető mesterséges zátonyokkal. A bálák és ládák számára kialakított, mélyen fekvő hombárok és a hozzájuk vezető folyosók bármikor eláraszthatók: nem csupán az öböl, de a kikötő is halálos csapda minden vakmerőnek.

A kikötő öblöt javarészt hatalmas méretű, kőből épített falakból alakították ki.

Három fő részből áll, északi része a legrégebbi, ó- északi- vagy kyr kikötő. Középső része a középső- vagy közkikötő. A déli részét egyszerűen déli kikötőnek nevezik, ennek egy jól elhatárolt része képezi a hadikikötőt. A kikötőből falai előtt számtalan mágikus jel, hullámtörő-sziget és gát szabályozza a tenger áramlását, és csillapítja is azt, ha szükség van rá. A kikötőre külön hercegi őrság vigyáz, a bevételei pedig csak a hercegi családot illeti meg. (Forrás: Első törvénykönyv, 412/1/0, 423/2/3; MG)

### *Palotanegyed*

#### **1. Felső Palota (godora)**

A godorai helytartók, ma erioni hercegek palotája Erion palotanegyedében. Mi sem jelzi jobban a kyr hanyatlást, minthogy a palota nem a hagyományos kyr uralkodói, hanem kevert stílus szerint épült. Közkeletű elnevezése a hercegi palota. (Forrás: Első törvénykönyv,419/2/5; A sötétség szíve,379/5)

#### **2. Godorai Függekert (godora)**

Az egykori Godora – ma Erion – híressége. Nem tévesztendő össze a Pe. 850-ben épített Tiomus függekertjével. A hanyatlás szelétől meglegyintve építtette az Uriessyr-házi helytartó, XI. Myrínathan Uriessyr Psz. 850–943-ig, hogy a kyr istenek ott alászállva újrakezdhessenek mindent; elkeseredett kísérlet volt ez a Kyr Birodalom helyreállítására a hetedkor hajnalán. Elkészülte után több száz pap szertartása kezdődött, amely csak hat év múlva hozott eredményt.

Hogy pontosan mi történt s Psz. 949. év száraz évszakának azon a hajnalán, a kék holdnyugta órájában, senki nem tudja, de a mágikus katalizmat a manifesztációhoz és Orwella megelevenedéséhez hasonlítják. Erionban megrázkódott a föld, a függekertből fénypászma tört az ég felé, papok tucatjai tűntek el, a környékre alkonyi homály borult, melyben a legtöbben megőrültek. A helyszínre érkező helytartó, XI. Myrínathan is megbomlott elmével, és kyr vére ellenére fekete szemmel került elő.

A hagyomány szerint az istenek egymásnak estek, és Tharr átvette az uralmat. Az épület is megrogyott, és nemcsak a függőkert, de Godora sorsa is megpecsételődött. A kudarc megerősítette Tharr egyházát, az emberek azonban visszafordultak a pyarroni valláshoz.

A függőkertet egy hatalmas alabástrompiramis rejtí, mely Erion Palotanegyedében áll. Bejáratát immár három évezrede varázspecst védi, melyet eddig nem sikerült feltörni. (Forrás: Első törvénykönyv,419/2/5; Szürkecsuklyás,Északföldre; Godora története2,Ynev.hu)

### 3. Főnixek Parkja (godora)

Erion Palotanegyedében, a Felső Palotához vezető sugárút jobb oldalán található híres park. A kontinens talán legkülönösebb fűvészkertje, feketelunír kerítésén belül szabadon tenyésznek a letűnt korok és más létsikok növényei is. Nevét a főnixekről kapta, a hat lényt a Psz. XVII. században Ediomad főhierarchája ajándékozta Vidiorta Da Tiomusnak, Erion hercegének. Más források szerint a madarakat XIX. Cyinandar helytartó kapta. Kettő közülük még manapság is él. A főnixek évente egyszer, a kettős hold ünnepén lángokba burkolódzva riogatják-szórakoztatják Erion lakóit, ugyanis ezen a napon a parkot megnyitják a nagyközönség előtt is. (Forrás: A halál havában (1.kiad.),160/2; Első törvénykönyv, Geofrámia,166/4; A sötétség szíve,380/3)

### 4. Hercegi Könyvtár (godora)

Nevezik levéltárnak is, Erion Palotanegyedében, a Főnixek Parkja és a Hypraebor-palota mellett álló csontszínű épület. Az egyedülálló gyűjtemény különösen a történelmi és heraldikai munkákban gazdag. (Forrás: Első törvénykönyv,421/2/2; A sötétség szíve,381/3)

### 5. Inkvizítorok Szövetségének erioni rendháza (godora)

Erion Palotanegyedében, a palotákon és templomokon túli tölgyesben álló, tíz emelet magas gránitépület. Abbit-acél főkapuján kívül számos egyéb, titkos bejárat is rendelkezik, hogy a szövetség

ügynökei mindenkor titokban járhassanak. Bevehetetlennek mondják. (Forrás: A sötétség szíve,382/1)

### 6. Famoría (godora)

Erion toroni nagykövetsége, amely a város Palotanegyedében található, a császár-pavilonnak is nevezett, vagy Hypraebor Palotában található. A palotához egy park is tartozik, ösvényei hatalmas, nyolcszögletű hatalmasbélyeget rajzolnak ki. Itt szórják szét a hazájuktól távol elhalt toroni előkelők hamvait, szívurnájukat pedig elföldelik. A hagyomány szerint a park földjében bárki visszanyerheti elvesztett becsületét, ezért a birodalomtól távol élő kyr származékok utolsó útja többnyire ide vezet. A legenda szerint csak azok emléktábláját nyeli el a föld, akik holtukban sem érdemesek az ősök kegyére. (Forrás: A sötétség szíve,381/1)

### 7. Dreina erioni főtemploma (eri)

A Dreina egyház pyarroni irányzatának erioni főtemploma, a Palotanegyedben. (Forrás: Rúna I/4, Erion térkép)

### 8. Krad lovagrendjének erioni székháza (eri)

A Krad Lovagrend erioni székháza, a város Palotanegyedében áll. (Forrás: Rúna I/4, Erion térkép)

### 9. Fekete Torony rendház (eri)

A szakadár Dartonita Lovagrend erioni rendháza. Psz. 3687-ben építették fel, és a jog megszerzése jelentős politikai győzelemnek számított Pyarron ellenében. A legendák szerint Airun kártyán nyert birtokot és jogot az építkezésre Erion Palotanegyedében Viniel hercegtől.

A torony, melyet a köznyelv Darton Ujjának is nevez, jó százhusz láb magas, és ötven láb átmérőjű. (Forrás: Első törvénykönyv; Szabó Péter, a maremita lovagrend története - 3687; A sötétség szíve,381/4)

### 10. Égszínkék Pegazus (eri)

Fogadó Erion Palotanegyedének szélén. A Tharkas család lakja. A

különleges fogadó – ami tulajdonképpen palota – csak meghívott vendégek számára áll nyitva. (Forrás: RedSign – A medalion kalandmodul)

## ***Kereskedőnegyed***

### **1. Északi kikötő (eri)**

Erion kikötőjének északi harmada. Nevezik ó- vagy kyr kikötőnek is. Külön kapuval védett, fallal határolt hatalmas öböl, a legrégebb – és legnagyobb – dokkokkal, két hatalmas mólószigettel és számtalan kisebb és nagyobb mólóval. Délről az északi mólóváros határolja. (Forrás: MG)

### **2. Közép kikötő (eri)**

Erion kikötőjének középső harmada. Nevezik közkikötőnek is. Fallal határolt, zárható vízikapuval rendelkező kikötőből, rengeteg kisebb-nagyobb mólóval. A tengeri kereskedelem fő kiindulópontja. Északi és déli határát a kikötő két óriási móló-városa alkotja. (Forrás: MG)

### **3. Déli kikötő (eri)**

Erion kikötőjének déli harmada. Falakkal határolt, óriási kikötőből, zárható forgókapukkal és mólók, dokkok százaival. Magában foglalja a hadikikötőt is. Északi határát a déli móló-város alkotja.

### **4. Hadikikötő (eri)**

Erion déli kikötőjének része, azon belül alkot zárt, kiválóan védhető egységet. Külön fegyvertoronnyal rendelkezik, több száz mólót tartalmaz, az erioni hercegi flotta és a kikötőt őrző több száz katona állomáshelye. (Forrás: MG)

### **5. Ékes Tegzek Háza (eri)**

Erioni kocsmá és vendégház a város Kereskedőnegyedében, a kikötőben. Tulajdonosa és törzs-alkalmazottai sokat próbált kalandozók, tevékenységük messze túlmutat egy egyszerű vendéglátóhely üzemeltetésén. (Forrás: Átkozott esküvések, Odalent; A halál hét arca, Holtszezon)

### **6. Hercegi kikötő és vámpalota (eri)**

Erion Kikötőnegyedének jelentős épülete. A hercegi hivatalnokok,

kikötőtisztek központja. (Forrás: Erion térkép, ismeretlen)

### **7. Matrózok Öröme (eri)**

Erioni kocsmá a Kereskedőnegyed szélén, a dokkokhoz közel. Verekedéseiről híres, amit rendszerint egy Tret nevű asztalos provokál, aki egyébként az újjáépítések haszonélvezője. (Forrás: Váli Viktor, Matrózok Öröme, Facebook)

### **8. Lélekvesztő (eri)**

Erion kikötőnegyedének hírhedt kocsmája. Egy partra vont galeasszból alakították ki. (Forrás: Della bábjai,23/1)

### **9. Félszemű Mala Ivója (eri)**

Erioni ivó a Kereskedőnegyed kikötői részén. A kiöregedett hajóskapitány a kikötőöbölben elsüllyedt egykori hajójával szemben hozta létre nem túl igényes, de békés szórakozóhelyét, ahol szobákat is kínálnak. A hangulat miatt állítólag az ide betérő matrózokat előszeretettel toborozzák más hajókra. (Forrás: Miracor – Erioni helyek)

### **10. Szent Celestius bazilika (eri)**

Domvik főtemploma Erion shadoniak által lakott városrészében, Erion Kereskedőnegyedének északi részén. (Forrás: Térkép, Shadoni negyed)

### **11. erioni elf kolónia (eri)**

Erionban az elfek, ha kis létszámmal is, de korok óta jelen vannak. Kolóniájuk területét állítólag hercegi támogatással szereztek, és természetesen fokozatosan igényeikhez alakították. Az emberekkel együtt, és főleg békében igyekeznek élni. Erion elfjeit szabados gondolkodás jellemzi, mely lehetővé teszi, hogy félig zárkózott, félig nyílt életüket a lehető legkevesebb szorongás közepette éljék. A külvilág számára titokzatosak, mint minden északi elf, szinte megközelíthetetlenek. A Városok Városának elf kolóniájában a hagyományos elf családok – tulajdonképpen nemzetségek – elvesztették jelentőségüket, a pragmatikus gondolkodásmód egyetlen közösséggé formálta őket. Vezetőjük egy luminatar, a herceg, a jelenkorban Ifar Rauminen, helyette, tanácsadója pedig a genna (a családfő tisztségből módosult). Titokzatos életvitelükkel mindent megteremtene

maguknak, amire szükségük lehet. Az erioni elfek főként az elf nyelv ragadashi változatának úgynevezett városi dialektusát beszélik, ám egyes csoportjaiknál előfordul az elf nyelv tyssoni változatának szürke dialektusa is. Erion polgárainak számítanak és a városi őrség védelmét is élvezik. Imádják kalahoráinkat, de ki tudják használni az emberek isteneit, hagyománytisztelők, de más elfek számára szentségtörésnek hat minden szavuk. Ismerik és zömmel betartják a legnagyobb északi elf közösség, Sirenar törvényet, de létrehozták közben a maguk szabályait is. Többen közülük keveredtek az emberekkel, és az elf kolónia jelentős számú félelmet is többé-kevésbé befogadott. (Forrás: Summarium; Karnevál1,308; Hőseposz,291/7; RúnaVI/2,Az elf nyelvekről, 19/2/1, 20/1/0)

#### 12. Surann (eri)

Erion kereskedőnegyedének egyik kerülete. (Forrás: Godorai őrjárat,245)

#### 13. Wilman Kedvencei (eri)

Erioni, különleges lényekre szakosodott üzlet a Kereskedőnegyedben. A tulajdonos, Wilman Nerron, lényvadász és kereskedő álljtása szerint bármilyen állatot és szörnyet be tud szerezni. A földszinten az átlagos, házikedvencnek való különlegességeket, míg a pincében a ritka bestiákat tartja. (Forrás: Miracor – Erioni helyek)

#### 14. Erioni Hercegi Bankház (erion)

Erion kereskedőnegyedének leghíresebb bankháza. Biztonsága közismert Yneven. Több része is ismert, ilyen a drágakövek terme, az aranykamrák, illetve a titkok szobája, ahol a létbe tett tárgyakat őrzik. (Forrás: Első törvénykönyv,424/1/0; A sötétség szíve,118/0)

#### 15. Kard Testvériségének erioni rendháza (eri)

A Kard Testvérisége Lovagrend Erionban, a Kereskedőnegyed északkeleti részén álló központja. A kisebb erődnyi rendházat állítólag bonyolult politikai manővereknek köszönhetően sikerült Erionban megtelepíteni, és a történelem során hol törvényesen, hol illegálisan működött. Állítólag a lovagrend bukáshoz közeli állapotba jutásával az erioni rendház

jelentősége és hatalma is csökkent – talán ezért tűrik meg a Városok Városában. (Forrás: Rúna I/4, Erion térkép; MG)

#### 16. Vasmarok kovácsat (eri)

Erion nagyobb kovácsműhelyeinek egyike, a Kereskedőnegyedben. Birron Vazus tulajdona. (Forrás: Miracor – Erioni helyek)

#### 17. Vasmarok fegyverbolt (eri)

Fegyverbolt Erionban, a Kereskedőnegyedben. A Vasmarok kovácsattal szemben áll, azzal szorosan együttműködik, mindig a Vazus család vezeti. A kétszintes épületben felül lakrész, alul több helyiséges bolt található, átlagos és jobb fegyverekkel. (Forrás: Miracor – Erioni helyek)

#### 18. Bagor Kalandozók Boltja (eri)

Erioni bolt a Kereskedőnegyedben, tulajdonosa Bagor Mag Ogg, egy kiöregedett ork kalandozó. Boltjában csupa különleges, átlagember számára ritkán kellő, ám kalandorok számára keresett eszközöket halmozott fel. (Forrás: Miracor – Erioni helyek)

#### 19. Nagy Bazár (eri)

Az erioni dzsad kolónia legnagyobb piaca, a város Kereskedőnegyedében. Errefelé állítólag minden beszerezhető, ami nem, még azt is megszerzik. Alkudni kötelező, az értékekre figyelni még inkább. A sivatagi dzsadak szerint kevésbé hasonlít egy igazi ibarai bazárhoz, az erioniak szerint mindenben jobb annál. Tény, hogy mérete megközelíti a híres sobirai bazárét, nem számítva a közeli környék kisebb piacait, boltjait. A dzsad sivatagjárók nyelvjárásában Szúkh néven emlegetik. (Forrás: Erion térkép, ismeretlen; Kék éjszakák árnyai,62/1)

#### 20. Salim szerája (eri)

A dzsad kolónia egyik szerája Erion Kereskedőnegyedében. (Forrás: Erion térkép, ismeretlen)

**21. Tharr-szentély** - nem igényel magyarázatot.

**22. Csapzott Herceg** (eri)

Erioni fogadó a város Kereskedőnegyedében. Gianagi tulajdonos üzemelteti, jgy stílusa, mentalitásai is hasonló az északi országéhoz. A kőépülethez fa felső szint és istálló is tartozik. Középkategóriás, közönsége, berendezése és hangulata is vegyes. (Forrás: Ünnepre készülve kalandmodul)

**23. Ghulám** (dzsad)

Dzsad nagymecset Erionban. Vallási központ és iskola, mindenki számára nyitott. Az elismerten magas színvonalú oktatást nyújtó intézményt bárki látogathatja, aki elsajátítja a dzsádok nyelvét, nem vét vallásuk ellen, valamint bírja fizetni a tanulás költségeit. Jó ötezer fős diákságának majdnem a fele nem a dzsád területekről érkezik.

A manifesztációs háború kitörésekor ide menekítették a hit tételeit tartalmazó aranytáblákat a Kuf'Raad mecsetből. (Forrás: Papok, paplovagok 1,130/2/3, 134/1/1; RúnaV/1,Kígyófészek)

**24. Kődös Tengerek Háza** (eri)

Toroni stílusú épület Erion Kereskedőnegyedében. Sokáig toroni nagykövetségként szolgált, és Tharr egyik legnagyobb erioni templomát rendezték be az épületben. (Forrás: Erion térkép, ismeretlen)

**25. Kővár** (eri)

A Racchini család erioni székhelye, a gorkviki kolónia egyik központjának számít. (Forrás: Erioni regék; Erion térkép, ismeretlen)

**26. Maszkok háza** (eri)

Játékterem Erion enoszukei negyedének peremén, jellegzetessége, hogy a játékosok egymás személyazonosságának ismerete nélkül, végig maszkokat viselve ülnek asztalhoz. (Forrás: A sötétség szíve,163/3)

**27. Imeko torony** (godora)

Erion enoszukei bevándorlóinak központi épülete, a Zöld Hullám Vándorai klán székhelye. (Forrás: Első

törvénykönyv,424/1/0;  
Szürkecsuklyás,Északföldre)

**28. Vig Macskához fogadó** (eri)

Régi fogadó Erionban, a Kereskedőnegyed északi részén. A háromszintes kőépület ivóval, fürdővel és erva konyhával várja vendégeit. Cégére egy ágaskodó macskát ábrázol. (Forrás: Novan)

**29. Thallmar Üllője** (eri)

Erioni kovácsműhely és öntöde, a Kereskedőnegyed keleti felén. Egy dwoon kovács-család üzemelteti. (Forrás: Novan)

**30. Zofort Dalak fogadója** (eri)

Fogadó Erionban, a város Kereskedőnegyedének déli részén, a városfal szomszédságában. Tulajdonosa törpe, és a fogadó is ilyen stílusú, tarini ételkülönlegességeiről híres. Nem ismert, hogy a háromszintes épületet földalatti járat köti össze a fallal, aminek mélyén a különleges alapanyagokat termesztik. A fogadó az egykori Mithrillpikkelysek kalandozócsapat túlélőinek székhelye is, ők mára csak információkkal kereskednek. (Forrás: Novan)

**31. Falánk Koi fogadó** (eri)

Erioni kifőzde a város Kereskedőnegyedének keleti részén. Az enoszukei diaszpóra tulajdonában van, és a távoli sziget egyszerű ételeit kínálja. (Forrás: Novan)

**32. Fehér Holló fogadó** (eri)

Erioni hely, fogadó a Kereskedőnegyed északi részén. Elsősorban kereskedőket szolgál ki, diszkrét személyzetével és tárgyalásokra alkalmas helyeivel. A régi palotában kialakított, háromszintes, zegzugos fogadó eredetileg italmérés volt, Holló néven, Psz. 3701-ben fejlesztették fogadóvá. Pincéjében egy titkos Morgena-szentély működik, ami a Lidércnővérek szektához köthető. A fogadó Psz. 3705-ben leégett, ám gazdag támogatóinak köszönhetően még azévből újjáépült. (Forrás: Liliom a tövisék közt kalandmodul)

**34. Miracor boltja** (eri)

Erioni épület a város Kereskedőnegyedének déli részén. Igazi mindenes bolt. (Forrás: Liliom a tövisék közt kalandmodul)

**35. Pajkos Póni fogadó (eri)**

Erioni fogadó, a Kereskedőnegyed szívében áll. (Forrás: A Pajkos Póni átka kalandmodul)

**36. Sárga Tenger kereskedőház (dzsad)**

El Hamed-i dzsad kereskedőház, erioni érdekeltiségekkel. Palotájuk a Kereskedőnegyedben áll. (Forrás: Szabó Zoltán – Kristálycsarnok kalandmodul; MG)

**37. Ut-Ász (eri)**

Fogadó Erion Kereskedőnegyedének kikötő részében. Háromszintes fogadó, külön gőzfürdővel. (Forrás: Út-Ász)

**38. Dzserrak (eri)**

Kisebb erioni dzsad kerület, a Kereskedőnegyed dzsaddock lakta részén. Korábbi ura a Miyrazá-ház volt, akik a gorvikiakkal folytatott konfliktusban vesztek oda. Helyüket az Al Abadanából menekült Haresa-ház vette át, akik Psz. 3496-ban megvásárolták a kerületet Erion hercegétől. A Dzserrak kerületben áll a Haresa-ház fényűző palotája. (Forrás: Daru és MG – A csillogás titka kalandmodul)

**39. Haresa-ház (eri)**

Dzsad származású erioni kereskedőcsalád. A Psz. 3425-ös gorviki támadás után menekültek el Al Abadanából, ahol szinte mindenük odaveszett. Kereskedelmi kapcsolataik révén megerősödtek, és átvették a gorviki konfliktusban kiirtott Miyrazá-ház helyét Erionban. Psz. 3496-ban megvásárolták Dzserrak kerületét, ahol fényűző palotát emeltek. Főleg drágakövek megmunkálásával és kereskedelmével foglalkoznak, a szóbeszéd szerint több bányájuk is van a Sharal csúcsai között. Palotájuk, ami a 3600-as évek elején épült fel Erion általuk birtokolt Dzserrak kerületében, a dzsad negyedben, kevert stílusú, fényűző, négy kupolás épületegyüttes. Politikájukra a kiválás, a békés gyarapodás a jellemző. Vezető tagja a Lailath Vándorai kereskedelmi szövetségnek. A család vallásként a dzsiah-gatot követi. Állítólag jó a viszonya, mitöbb, a család pénzeli a Szürke Kuttyák nevű erioni orgyilkosklánt. Viszonyuk csak a Dzsakarrha klánnal rossz, ők a Miyrazák közeli szövetségesei voltak. A

család tagjai nevükben az el nemesi előtagot alkalmazzák. Vörös és zöld címerükben szablyára szúrt, vérző ezüst kígyó tekereg, arany pálmafák között. (Forrás: Daru és MG – A csillogás titka kalandmodul)

**40. Sinfen fejedelemség (eri)**

Erioni fejedelemség, amit három kalandozó, egy Ydal nevű Anat-Akhan fejedelemség, egy Ronderfon nevű boszorkánymester és egy Gaberius nevű yllinori Arel-pap alapított és tart fenn. A klán az Al-Haszid nevű dzsad orgyilkosklán kiirtásával vetette meg a lábát Erionban, mára állítólag a hercegi udvarban is rendelkeznek összeköttetésekkel, a rendszeres adó fejében állítólag megtűrték a kalandozók városában. Titkos központjuk a dzsad negyed szélén áll, ám kiképzésüket egy, a Godorai-tenger névtelen, apró szigetén tartják. A klán Erionban és környékén tevékenykedik, munkáik bevételeiből tartja fenn magát. (Forrás: Sinfen fejedelemség)

**41. Tyrán-ház (tor)**

Toroni kalmárház, sedulari rangban. Könyvek és írott szövegek külkereskedelmével foglalkozik, nem ritkán indexre tett, valamely hatalom által tiltott iratok és művek is beszerezhetők tőlük. A Déli Magános-házzal állnak szigorú kontraktusban. Erionban is jelentős érdekeltséggel rendelkeznek, raktárerődjük (khoórjuk) a Kereskedőnegyedben áll. Sedularcímerükön egy pergamenen a bölcsesség kyr rúnája látható. A ház erioni vezetője a Psz. 3698. esztendőben Derimar Tyrán. (Forrás: Andal – Uwel nevében kalandmodul; MG)

**42. Kalvert emporiuma (eri)**

Erioni hely Erion Kereskedőnegyedében, kereskedelmi központ, az értelmiségiek egyik gyülekezőhelye. (Forrás: A halál hét arca, Holszezon,19/0)

**43. Khet kán teaháza (eri)**



Teaház Erion Kereskedőnegyedének enoszukeiek lakta részén. Cégérét arany madárnyomokkal festették tele. Enoszukei stílusú, hagyománytisztelő és elegáns teaház, ahol a lakkfa asztalkák elég távol vannak egymástól ahhoz, hogy a vendégek bizalmas beszélgetések helyszíneként is felkeressék. (Forrás: A halál hét arca, Holszezon,24/1, 26/4)

#### 44. Sárkányfi taverna (eri)

Erioni fogadó a város Kereskedőnegyedében, látótávolságra a Khet kán teaházától. (Forrás: A halál hét arca, Holszezon,25/5)

#### 45. Ayashi-klán (eno, eri)

Jelentős Erionba vándorolt enoszukei klán, a három legbefolyásosabb egyike. (Forrás: Szilágyi János – Veszett vad)

#### 46. Bunraku-klán (eno, eri)

Jelentős Erionba vándorolt enoszukei klán, a három legbefolyásosabb egyike. (Forrás: Szilágyi János – Veszett vad)

#### 47. Oboro-klán (eno, eri)

Jelentős Erionba vándorolt enoszukei klán, a három legbefolyásosabb egyike. (Forrás: Szilágyi János – Veszett vad)

#### 48. Crezana értékház (eri)

Erionban álló, dzsad kézen lévő értékház, afféle kisebb bank, a város Kereskedőnegyedben. Noha mindenféle egyéb pénzügyekkel is foglalkozik. (Forrás: A bárd és a démonok, Rejtőző hold, éji szem,304/3; MG)

#### 49. Al Mahira bankház (eri)

Erioni dzsad bankház, a város Kereskedőnegyedében áll. Teaház is üzemel benne. Közvetlenségéről, rugalmasságáról és diszkréciójáról híres, leginkább a kevésbé tehetősek és a kis tételben üzletelők látogatják. A bankház elsősorban az Ibarán kívül, Godorában és a déli Városállamok északi területein bír kirendeltségekkel, bankházakkal. Biztonságáról a Vörös Sakálok gondoskodnak. (Forrás: Négykapu – Idegen földön kalandmodul)

#### 50. Holdkeselyű tere (eri)

Tér Erion Kereskedőnegyedében. (Forrás: Kék éjszakák árnyai,77/1)

#### 51. Permen-piac (eri)

Kisebb piac Erion gorvikiak által uralt részén, a város Kereskedőnegyedében. (Forrás: Erioni regék, Lágy szélben, lazacszín hold alatt,180/0)

#### 52. Sedrit-piac (eri)

Kisebb piac Erion gorvikiak által uralt részén, a város Kereskedőnegyedében. (Forrás: Erioni regék, Lágy szélben, lazacszín hold alatt,180/0)

#### 53. Északnyugati piac (eri)

Kisebb piac Erion gorvikiak által uralt részén, a város Kereskedőnegyedében. (Forrás: Erioni regék, Lágy szélben, lazacszín hold alatt,180/0)

#### 54. Senko palota (eri)

Enoszukei palota Erion Kereskedőnegyedében. (Forrás: Erioni regék, Lágy szélben, lazacszín hold alatt,300/3)

#### 55. Tomó-ház (eri)

Enoszukei származású erioni család. Házuk az Imeko torony környékén áll. (Forrás: Erioni regék, Lágy szélben, lazacszín hold alatt,300/4)

#### 56. Semin kolostor (eri)

Enoszukei kolostor és központ Erionban, az Imeko torony közelében. (Forrás: Erioni regék, Lágy szélben, lazacszín hold alatt,301/1)

#### 57. Kapzsi Vámoshoz fogadó (eri)

Palota Erion Kereskedőnegyedében, a Shíren kerületben, egy híd Reyhan-Cíl Amranthisról elnevezett híd déli végében. Régebben vámépület és laktanya, később az Avarés-ház tulajdonába került. A tulajdonos rendszeresen bérbbe adja a palotát különleges rendezvények lebonyolításához. A narvani építész által tervezett épület kicsit kilóg a környező épületek stílusából. A négyszintes épület egyik oldalát a csatorna szegélyezi, hatalmas bálteremmel és szerteágazó pincerendszerrel bír. Az átépítéseknek hála akadnak elzárt részei, amit még a tulajdonos sem ismer. (Forrás: Meran és Novan – A gorviki melő kalandmodul)

#### 58. Fehér Gerle ivó (eri)

Ivó Erion Kereskedőnegyedének Shíren kerületében, a Reyhan-Cíl Amranthis hídon. A teraszos ivót szép kilátás jellemzi. (Forrás: Meran és Novan – A gorviki melő kalandmodul)

**59. Bódult Bak kocsmá (eri)**

Kocsmá Erionban, a Kereskedőnegyed Shíren kerületében. Gorviki befolyás alatt áll. (Forrás: Meran és Novan – A gorviki melő kalandmodul)

**60. Farkasvicsor (eri)**

Kocsmá Erionban, a Kereskedőnegyed Shíren kerületében. Gorviki befolyás alatt áll. (Forrás: Meran és Novan – A gorviki melő kalandmodul)

**61. Satriale és fia hentes (eri)**

Erioni hentesüzlet a város Kereskedőnegyedének Shíren kerületében. A gorviki konyha hagyományait őrzik, különösen a kolbászaik kedveltek. (Forrás: Meran és Novan – A gorviki melő kalandmodul)

**62. Al Ratta Bankház (dzsad)**

Al Abadana-i eredetű dzsad bankház. Az elsőként kezdte meg vagyona kimenekítését a manifesztáció elől, és sokáig erioni központtal próbált túlélni. Erionban a Kereskedőnegyedben építették fel bankházuk épületét. A Psz. 3700-as évek eleji sikeres terjeszkedésük, szétágazó kapcsolataik és kalandozók alkalmazása mára jelentős tényezővé emelte őket az ynevi bankok között. Menekülésük óta a bankház feje Estelle Al Ratta, mára a fontosabb tisztségeket nők látják el. (Forrás: Tetemre hívás kalandmodul; Ökoljog kalandmodul; Koszt és kvártély kalandmodul; MG)

**63. Ezerféle halál (eri)**

Erioni vállalkozás, ami kötődik a hetedkor végi erioni Örtálló Nagyokhoz is. A legmagasabb minőségű halálosztó fegyverekkel és kiegészítők kereskedelmével foglalkozik. Épülete a Kereskedőnegyedben áll. (Forrás: Szindikátus1,15/3/3; MG)

**64. Sánta Róka fogadó (eri)**

Fogadó Erionban, a város Kereskedőnegyedének keleti részén, a Kapuk Terétől északnyugatra. Négyszintes, középkategóriás fogadó, közepén körteremmel, pincével és a felső két szinten szobákkal. A hely árai magasabbak, mint az indokolt lenne, ezt használják a vendégek megszűrésére. A Sánta Róka tulajdonosa Sánta Arisztin, egy tapasztalt erioni felhajtó, aki maga is a fogadóban lakik. (Forrás: Lord

Nova; Nova – Baldus Sebranor előtörténet, 23. Kalandorkrónikák)

**65. Szabad tudományok és művészetek egyeteme (eri)**

Erioni tanoda a város mai Kereskedőnegyedében, amit I. Haressyr alapított Psz. 1031-ben, személyesen hozva el Erigowból egykori mesterének, Bertlan Sigranomonak maradványait, hogy végakarátának megfelelően az új tanoda alapzatában helyezték örök nyugalomra. (Forrás: Godora története2, Ynev.hu; MG)

**Fogadónegyed****1. Lanen Kifőzdéje (eri)**

Egy idős Krad-pap apró fogadója és iskolája Erion Fogadónegyedében. A tudós szakterülete a kyr konyhaművészet, könyvéért, a *Godorai konyha a hatodkorban* című művéért kapott jutalmul egy telket Erion korábbi hercegnőjétől. Lanen Kiman mellett, hogy üzemelteti a kizárólag étékülönlegességeket kínáló kifőzdéjét és a helyet eltartandó, ritka növényeket is termeszt és árul, még oktatással is foglalkozik, ígéretesnek látszó tanítványait neveli mindenféle bölcsességre. (Forrás: Meran)

**2. Fogadó a Három Sárkányfihoz (eri)**

Híres erioni fogadó a város Fogadónegyedének északnyugati sarkában. (Forrás: Rúna I/4, Erion térkép)

**3. Gyógygödör borozó (eri)**

Egy évszázados pinvében működő borozó Erion Fogadónegyedében. A mindenféle borokkal, és persze egyéb italokkal rendelkező helyről titokzatos gyógyulások legendái terjednek. Az italok mellett ilanori ételeket kínálnak. (Forrás: komattre – Timotheus kedvenc helyei Erionban)

**4. Welle Tavernája (eri)**

Erioni taverna, a város Fogadónegyedében. (Forrás: Rúna I/4, Erion térkép)

#### 5. Kert (eri)

Kisebb erioni szórakozóhely a város Fogadónegyedében, ami egy ligetben kapott helyet. A Kerthelyiség – ami éjszaka színes lámpásfüzérékkel világítanak meg – tavasztól ősziig várja vendégeit, zenével, a szabad ég alatt. (Forrás: komattre – Timotheus kedvenc helyei Erionban)

#### 6. Ekharon Kilenc Levele (eri)

Erioni fogadó a Fogadónegyed északkeleti részének egyik eldugott zsákutcájában. Valójában az Ikrek egyik helyi központja. (Forrás: MesterV – Koldus sor)

#### 7. Toranaka Hamaido Selyemvánkossai (eri)

Különleges erioni fogadó a Fogadónegyed északi részén. A magas falak mögött négyszintes, niarei stílusú pagoda és gyönyörű kert várja vendégeit. Egyik különlegessége a minden újévkor megtartott Halállal Szóló Pengék Viadala, ami Ynev kardművészeinek rangos – és zártkörű – összecsapása, ami neve ellenére csak ritkán halálos. Az intézmény tulajdonosa Toranaka Hamaido. (Forrás: MesterV – Koldus sor)

#### 8. Borok Palotája (eri)

Erioni borház, az Arkante Den Shadlek család egyik befektetése Erion Fogadónegyedében. Négyszintes, patinás épület, szintenként más-más tájegységek boraival, minőségi kiszolgálással és a borokhoz megfelelő árakkal. (Forrás: MesterV – Koldus sor)

#### 9. Szegetorony (godora)

Nevezik Kapuk Tornyaként is. Toronyépület az erioni Fogadónegyedben, a Kapuk Terén, a Tydmarr emlékkő árnyékában. A térkapukat felügyelő Őrzők rendje lakja. Állítólag a föld alá is nyúlik, sokkal mélyebbre, mint amekkora az épület a föld felett. (Forrás: A sötétség szíve, 387-388; Della bábjai, 68/2)

#### 10. Theroman Syn Krives Szökőkútja (eri)

Híres, száz lábnyi átmérőjű szökőkút Erion Fogadónegyedében. Egy kerület

grófja, Theroman Syn Krives építtette Psz. 3520-ban Kahrei mesterekkel. Azóta is kedvelt látványosság. A szerencse megváltására beléhejített érméket bonyolult szivattyúrendszer gyűjti, tekintélyes bevételt hozva a kerület urának. (Forrás: MesterV – Koldus sor)

#### 11. Virigil park (eri)

Különleges park Erion Fogadónegyedében. Sokak számára gyógyulást hoz, ezért számosan látogatják, köré pedig fogadók egész sora települt. A környék kiváló közbiztonságnak örvend, noha a szóbeszéd szerint a parkból nem minden gyógyulni vágyó kerül elő. (Forrás: MesterV – Koldus sor)

#### 12. Halott Hangok Háza (eri)

Sötét múltú fogadó Erion Fogadónegyedében, a Virigil park közelében. Állítólag egy néhai boszorkánymester-szekta központja fölé épült. A tulajdonosa egy Serianthon Wellarai nevű, művészeteket kedvelő haonweilli gróf, aki színházat is üzemeltet az intézményben. Állítólag mindenféle trükkökkel igyekszik fenntartani az épület félelmetes hírét, mert sokakat vonzanak oda a mélyből felszűrődő hangok, az ősi titkok keltette borzongás. (Forrás: MesterV – Koldus sor)

#### 13. Ahmet Abu Sharja mecset (eri)

Erion egyik híres és sokat látogatott mecsetje a Fogadónegyed keleti végében. Az intézmény folyamatosan nyitva áll – Galradzsa hitelveit ismerve a Szegénynegyed lakóinak zöme számára is. A mecset területén a dervisek látnak el rendfenntartói feladatot. A mecset legismertebb látványossága a mecset külső fala, melyen nappal és éjszaka is ezüst fényben izzanak Galradzsa szent igéi. Varázserejű rajzolatok ezek, mert bármely nyelvet is ismerjen a néző, azonnal megérti a delejes fényvel izzó szöveget. (Forrás: MesterV – Koldus sor)

#### 14. Kapuk tere (godora)

Erion Fogadónegyedének egyik nevezetessége, a fehérrel mintázott kőszürke nyolcszögön két félkaréjban elhelyezkedő boltívsor rejti a térkapukat, melyek Ynev számos távoli pontjával kötik össze a Kalandozók Városát. Itt áll I. Haessir

legkülönösebb emlékműve, a Tydmarr emlékkő. A téren lévő egyedüli további építmény a kapuk őrzőinek, az Őrző rend mágusainak karcsú tornya, a Kapuk tornya, más néven Szegtorony. (Forrás: Első törvénykönyv,423/1/0; A sötétség szíve,386/2; Della bábjai,68/2)

#### 14. Tydmarr emlékkő (godora)

Erion Fogadónegyedében, a Kapuk Terén álló emlékmű, melyet I. Haressyrnek, a tydmarr-i csata emlékére ajánlottak. Ynevre kerülése különleges, Psz. 1139-ben a helyi termágusok tisztázatlan balfogása okán tört fel a tér kövezete alól, egy kapuövet is lerombolva.

A fél száz láb magas, fémes tulajdonságokat mutató sziklaujjat túl kockázatosnak ítélték eltávolítani, ezért III. Auriol herceg a Psz. II. évezred közepén megmintáztatta belőle I. Haressyr szobrát, akit kalandozói hordoznak vállukon. A kő kedvelt találkozási pont és erős mana-fókusz is.

A körülötte tenyésző mohasziget önálló nevezetesség, a benne gyökerező fák még télen sem hullajtják el levelüket. (Forrás: A sötétség szíve,386/3)

#### 15. Godorához fogadó (godora)

Erion Godorához címzett fogadója arról vált nevezetessé, hogy sok kalandozó állandó szobát tart fenn, hogy legyen hova hazatérnie. A szobát a kalandozók évek múltán is úgy találják, ahogy hátrahagyták. (Forrás: Első törvénykönyv,423/1/2)

#### 16. Tuskólábú fogadója (eri)

Erioni fogadó a Fogadónegyed keleti felében. Kötőrő Garogg, becenevén a Tuskólábú, veterán udvari ork katona alapította, s noha egy shadoni kalandozócsapat pénzbeli támogatásának hatására jelentősen felfuttatták az intézményt, azt továbbra is a dörzsölt ork és fia vezeti. A biztonságos, kiváló konyhájáról és olcsó árairól híres fogadó szobákkal és minőségi kurtizánokkal is a vendégek rendelkezésére áll. (Forrás: MesterV – Koldus sor)

#### 17. Shamiti kőház (god)

Erion fogadónegyedének híres épülete, kobratanyaként is emlegetik, mivel a kobrák erioni főhadiszállása. Egyszerű

karavánszeráj, ám csak a jelszót ismerők léphetnek be. (Forrás: Első törvénykönyv,423/2/1)

#### 18. Felejtés tere (eri)

Erioni, macskaköves tér a Fogadónegyedben. Innen nyílik Ank'Moor Tavernája, a Milos Ispotály és az Ank'Moor kocsiszin. (Forrás: Miracor – Erioni helyek)

##### • Ank'Moor Tavernája (eri)

Erioni, a Felejtés teréről nyíló taverna a Fogadónegyedben. A háromszintes, törpe kezek munkáját dícsérő hatalmas kőépület első színté az ivó, a másodikat a tehetősebb vendégek számára alakították ki, széles galériával, ahonnan jól láthatók a lenti verekedések, amikre fogadosokat is rendszeresen kötnek. Legfelül Taratuf Ank'Moor, a tulajdonos és egykori törpe kalandozó, valamint a személyzet szállása található. (Forrás: Miracor – Erioni helyek)

##### • Milosz ispotály (eri)

Erioni ispotály a Fogadónegyedben, a Felejtés terén. A kétszintes épület tetején ritka gyógynövényeket természetnek, a földszinten a sérültek ellátása folyik, minimális ellenszolgáltatásért. (Forrás: Miracor – Erioni helyek)

##### • Ank'Moor kocsiszin (eri)

Erioni istálló, kocsiszin és javítóműhely, a Fogadónegyedben, elsősorban a tulajdonos fogadójának vendégei számára. (Forrás: Miracor – Erioni helyek)

#### 19. Staverni labdaház (eri)

Erioni létesítmény a Fogadónegyed nyugati részén. Az épületben több érdekes sportolási lehetőség várja a látogatókat, többek között a fallabda is. (Forrás: Karnevál)

#### 20. Rágcsa Falatozó (eri)

Egy ősi kyr ispotály melletti falatozó Erion Fogadónegyedében. Jellemzője, hogy elsősorban a városban termő, és olcsó alapanyagokat használ, egyik nevezetessége a sült patkány. Noha az étel jó és hihetetlen bár, de nem ártalmas, italmérése nincs. (Forrás: Meran)

### 21. Shangaron Anyó Óvó Karja (eri)

Kisebb falu méretű fogadókomplexum Erion Fogadónegyedében. A saját kiszolgálóépületekkel, fürdőházzal, kovácműhellyel, játékházzal is rendelkező fogadó minden igényt kielégít. Az intézményt titokban Orwella egyházának erioni szárnya üzemelteti, és a föld alatt valóságos labirintust építettek ki a szekta számára. Természetesen rendre a vendégek közül szedik áldozataikat – megfelelő körültekintéssel. (Forrás: MesterV – Koldus sor)

### 22. Ignatius vendéglő (eri)

Erion Fogadónegyedének egy kisebb vendéglője. Amellett, hogy a városban kedvelt ételekkel várja a betévedőket, esténként kulturális rendezvényeknek ad otthont. A családi vállalkozásban üzemeltetett intézmény szoros kapcsolatban áll Krad egyházával, és a bevétel egy részét is neki juttatja. (Forrás: komattre – Timotheus kedvenc helyei Erionban)

### 23. Torozon Tavernája (godora)

Erion Fogadónegyedének híres és hatalmas fogadója; Ynev leghíresebb ilyen intézménye – a kalandozók közötti szóbeszéd szerint Erion közepe. Egy kis, szintén a családról elnevezett téren áll. Megépítésétől kezdve a Torozon család birtokában van, alapítója Ghell Torozon, aki a Psz. 1747-ben nyerte el a jogot létrehozására az akkori godorai hercegtől, XXI. Tiomastól. Egyes, minden bizonnyal túlzó források szerint már a Pe. XVIII. század óta áll. Azóta többször leégett, és más módokon is elpusztult, de újra meg újra – és mindig ugyanazon a helyen – ismét felépítették, több évszázadon át fejlesztve. Rendkívüli státusa miatt nevezik Békeszigetnek és Erekljetartónak, sőt Farkaslaknak is; tény, hogy fedele alatt a

hetedkor dereka óta megritkultak a vérre menő összecsapások, s hogy a kontinens nevesebb kalandozói kivétel nélkül megfordultak és megfordulnak falai közt.

Roppant kaszárnnyára emlékeztető, homokszínű kőlapok burkolta tömb, sötét bazaltkeretes ablakokkal, falfaragványos erkélyekkel, több tucat tornyocskával. A négyemeletes épület szobái megbízhatóak, olykor több évre is bérbe adják őket, mágikus védelme ma már kiemelkedő. Személyzete magasan képzett és gondosan válogatott, szolgáltatásai között szinte minden megtalálható. Saját kerttel és temetővel, több melléképülettel rendelkezik, tanácsstermet, pénzváltót és fürdőt is magába foglal. Bejárata különösen erős fémötvözetből készült, hatalmas, kétszárnyú ajtó, ami közvetlenül a nagyterembe nyílik.

A nagyterem hatalmas, egybe nyíló belterét körfolyosók tarkítják. Három részre osztott, a sötét előtt hitvány alkalmatosságok vannak, míg belül, kis emelvényen a különösen gazdag vagy híres vendégek tönthetik ki magukat, a kettő között kisebb-nagyobb asztalok sorakoznak. Itt található az a híres faasztal, amelybe ismeretlen kezek vésték: A világ közepe. A tapasztaltabb kalandozók ide járnak, és szinte mindenki, akinek munka kell, mivel a legkeresettebb felhajtók székhelye is. (Forrás: A halál havában (1.kiad.),24/3, 183/2; Első törvénykönyv,423/1/2; A világ közepe,32/1; Ifni éjszakák 2,39/6)

### 24. Rattikani fogadója (godora)

Erion fogadónegyedének egyik híres fogadója. Tulajdonosa egy kiszolgált gorkivi zsoldos. A tornyos fogadót, ami valóságos sziklaerődnek terpeszkedik a kisebb fogadók gyűrűjében, bíbor és kék lobogók ékítik. (Forrás: Első törvénykönyv,423/1/2; Della bábjai,65/1)

### 25. Háromfejű Oroszlán (eri)

Fogadó Erion Fogadónegyedében, a Fakóliget közelében. Egyszerű, főleg átutazóknak szánt fogadó, a vele szemben álló Ázott Kobold régi vetélytársa. (Forrás: A sötétség átka kalandmodul)

### 26. Ázott Kobold (eri)

Fogadó Erion Fogadónegyedében, a Fakóliget közelében. Nevével ellentétben nívós fogadó, régi vetélytársa a vele szemben álló Háromfejű Oroszlán. (Forrás: A sötétség átka kalandmodul)

### 27. Fakóliget (eri)

Különleges park Erion Fogadónegyedében. Fakó, üvegszerű fái sok kérdést vetnek fel. Többen próbálták már meg mshova is telepíteni, azonban a növények a liget szívéből távolodva egyszerűen szétmállanak. Ugyanakkor a liget lassan terjed, a környék utcáiból rendre kiirtják a követ feltörő üvegszerű kristálynövényeket, ám magát a ligetet nem lehet – eddig nem sikerült – elpusztítani. A lakosok számára a pihenés hona, és rengeteg embert von, mint látnivaló. Éjszaka a liget még különlegesebb, fái halvány derengésben úsznak, amit gyakran mágikus jelenségek is kísérnek – hasonlítva bizonyos védelmező papi varázslatokhoz. Sőt, egyes elbeszélések szerint az éjszakai erdőt farkasok és esetenként egyéb lények is védelmezik. Sokan próbálták már kisajátítani az erdőt, ám eddig ez senkinek sem sikerült, hol a fogadósok, hol a helyiek, hol maga a herceg közbeavatkozása révén. (Forrás: A sötétség átka kalandmodul)

### 28. Víg Orgyilkos fogadó (eri)

Kisebb fogadó Erion Fogadónegyedében. A felhajtók és munkát kereső kalandozók egyik bevált találkahelye. (Forrás: Hajnalvár kalandmodul)

### 29. Jégpalota (eri)

Erion fogadónegyedében álló híres épület. A jégből készült palotát egy bizonyos Isirio Fonaron építette, és máig varázslók felügyelik az állapotét és felelősek a körülötte lévő hőmérsékletért. A palota szabadon látogatható – noha a belépő kifejezetten drága – és akár bérbe is vehető. (Forrás: MesterV – Koldus sor)

### 30. Bőségszaru játékterem (eri)

Erioni szerencseház a Fogadónegyed déli részén. A Szürkecsuklyások egyik erioni központja. Biztonságos helynek számít, egészen addig, amíg a vendég szépen veszít. (Forrás: MesterV – Koldus sor)

### 31. Holdlevél teaház (eri)

Erion Fogadónegyedének délkeleti részén álló dzsad teaház. Egész kis dzsad negyed bontakozott ki körülötte, a dzsenn tulajdonos menedéket kínált fajtársai számára a manifesztációs háború idején. Titokban számos dzsenn lakja, és a Hirokin Birodalom elleni szervezkedések egyik központja lett. (Forrás: MesterV – Koldus sor)

### 32. Egy kalandmodul helyszíne volt.

### 33. Aranyszárnyú Denevér fogadó (eri)

Népszerű és drága erioni fogadó, a város Fogadónegyedében. (Forrás: Szabó Zoltán – Kristálycsarnok kalandmodul; MG)

### 34. Könyvesház (eri)

Az Onadori Varázslórend központja Erionban a város Fogadónegyedének nyugati felén, ez a rend egyetlen, saját városon kívül álló rendháza. Godora fővárosa mindig is bővelkedett a kyr eredetű könyvekben, így vonzotta Onador varázslóit is, a sorozatos konfliktusok feloldására Psz. 935-ben, a herceg – természetesen bizonyos szívességek fejében – hivatalosan engedélyezte jelenlétüket Erionban. Székhelyük a könyvesház lett, ahol látszólag könyvek resataurálásával, másolásával foglalkoznak, valójában a rend kinyújtott karjaként mindent megtesznek az egykor elvesztett tudásuk darabkáinak összegyűjtéséért. (Forrás: Onador, az energiamágusok rendje)

### 35. Shadne ivó (eri)

Kellemes hangulatú, háromszintes ivó Erion Fogadónegyedében. (Forrás: A'frad – Szökésben kalandmodul)

### 36. Cicafülű Búbájüst (eri)

Erionban, a Pyarroni Inkvizíció felügyelete alatt működő kis boszorkányiparos cég. Alapítása Psz. 3714-ben egy Tylllyel Ukuyala nevű félelf Ellana-papnőhöz kötődik. A cég egyfajta javító- és átnevelő intézet azon boszorkányok számára, akik még

menthetőek a jó értékeket valló világ számára. A viadomói fenntartású Éber Strázsa rendház felügyelete és védelme alatt működő, néhány fős céh mindenféle boszorkánykellékekkel segíti az inkvizíció munkáját. A céhház Erion Fogadónegyedében, a Fakóliget északi peremén helyezkedik el. A környéken a rendet Rőtzubonyosok látják el, velük szintén jó a kapcsolatuk. (Forrás: A Cicafülű Búbájüst)

### 37. Éber Strázsa rendház (eri)

Erioni, viadomói fenntartású rendház. A város Fogadónegyedében áll, és amellett, hogy a militáns Dreina-irányzat erioni képviselőjét is jelenti, több helyen vállal rendfenntartói feladatot, főleg pyarroni és a viadomói Oroszlánszív Lovagrend érdekeltségeinél. (Forrás: A Cicafülű Búbájüst)

### 38. Róterőd (eri)

A Rőtzubonyosok zsoldoscsapatának központként szolgáló udvarháza Erion Fogadónegyedének déli részén. (Forrás: A Rőtzubonyosokról)

### 39. Vörös Kiméra teaház (eri)

Teaház Erionban, a város Fogadónegyedében. (Forrás: Szilágyi János – Veszett vad)

### 40. Krad-templom - nem igényel magyarázatot.

### 41. Öreg Üllő fogadó (eri)

Kocsma és fogadó Erion Fogadónegyedének déli részén. A háromszintes épület tágas belső térrel és galériás első emelettel rendelkező ívő, különösen biztonságos, botránymentes fogadó. Az alvilági körökben is ismert és kedvelt hely, egyfajta semleges területnek számít. Tulajdonosa, de vendégek is kiemelten ügyel arra, hogy falain belül ne legyenek konfliktusok. Kevesen tudják, hogy tulajdonosa műtárgykereskedőként is működött. (Forrás: Nagy Tibor)

### 42. Három Gyöngy fogadó (eri)

Fogadó Erionban, a város Fogadónegyedében. (Forrás: Erioni regék, Varjúszárnyak, 74/5; MG)

### 43. Khah'katum (eri)

Alacsony minőségű, ám nyugalmas fogadó Erion Fogadónegyedében. (Forrás: Erioni regék, Fekete vér, 311/1; MG)

### 44. Aranyszárnyú Denevér fogadó (eri)

Népszerű és drága erioni fogadó, a város Fogadónegyedében. (Forrás: Szabó Zoltán – Kristálycsarnok kalandmodul; MG)

### 45. Három Pajzs taverna (eri)

Fogadó Erionban, a város Fogadónegyedében, a keleti kaput és a Kapuk terét összekötő út mentén. Jókora, tiszteletet parancsoló épület. (Forrás: Rúna I/9, Jutalomjáték, 45/1/10)

### 46. Körfogadó (godora)

Híres, már Godora idejében is létezett fogadó Erionban, a város Fogadónegyedében. (Forrás: Lobogók hajnala, 180/4)

## Szórakozónegyed

### 1. Simenes Aréna (eri)

Erioni aréna a város Szórakozónegyedében, a hajócsatá szerelmesei számára. Feltöltése csatornákon keresztül történik, és hetente legalább egyszer rendeznek benne viadalt, amire hajókkal, legénységgel is lehet nevezni. (Forrás: Miracor – Erioni helyek)

### 2. Tér Színház (erion)

Erioni színház. Egykor Weila temploma volt. (Forrás: Rúna V/3, Ynevi építészet, 13/1/2)

### 3. Atwarik Geraldini panoptikuma (eri)

Egy gorgviki származású kalandor által alapított intézmény Erion Szórakozónegyedében. Az élettan tudományának megszállotta állítólag azt a célt tűzte ki maga elé, hogy Ynev minden létező lényéből felboncoljonegyet. Jegyzeteit minden évben megküldte ide, ahol tanítványai pontos viaszszobrokat készítettek, amik azótai s megtekinthetők. A panoptikumot az alapító ükunokája üzemelteti, állítólag hasonló megszállottsággal. A groteszk kiállítás egyben komoly élettannal foglalkozó iskolává is vált. (Forrás: Mester V – Koldus sor)

#### 4. Critai tábla (godora)

Jelenleg Erion Szórakozónegyedében megszemlélhető ismeretlen eredetű, mágikus-misztikus sorsjáték és látványosság. A Critai tábla P.sz. 1934-ben egyik napról a másikra jelent meg azon a terecskén, ahol ma is áll. Nem tudni, miképpen került oda, és azt sem, kik állították. A tábla százkilenc alabástrom- és ugyanannyi smaragdmezőt számlál, közepén a kezdőkörnek nevezett, húsz hüvelyk átmérőjű rubinlap csillog, melybe kyr betűkkel vésték a „Critai” szót. A táblán harmincegy-harmincegy zafir- és alexandritfigura foglal helyet. Ezek naponta – minden délben – lépnek egyet-egyét – némelykor közülük több is –, de a játszma szabályaira mindmáig nem jött rá senki. Tanulmányozásának bölcsék egész nemzedékei szentelték életüket az utóbbi kétezer évben, de egy elmélet sem tartotta magát tíz hónapnál tovább. A figurákat erővel elmozdítani senkinek sem sikerült, és I. Haessyr óta nem is próbálkozhatnak, a herceg ugyanis kristálypavilont építtetett a látványosság köré, amely bár többször leromboltatott, a hagyománytisztelő erioniak mindig újra emelték. A pavilon köré fogadóirodák egész sora épült, ám a következő lépést csak nagyon ritkán sikerül eltalálni. A fogadóhelyek úgy elszaporodtak, hogy képtelenség nyilvántartani őket, a megadóztatásukra rendelt számvevők között büntetés ha valakit ide osztanak be.

A táblát látszólag nem védi semmi, ám akár erővel, akár mágikusan próbálkoztak, mindeddig nem sikerült elmozdítani egyetlen figurát sem. (Forrás: Első törvénykönyv,422/1/3; A sötétség szíve,382/1)

#### 5. Ankmari Aréna (eri)

Különleges aréna Erion Szórakozónegyedében, ahol a nevezők élőhalottakkal küzdenek meg. (Forrás: Miracor – Erioni helyek)

#### 6. Rotunda (erion)

Híres erioni színház. (Forrás: Papok, paplovagok 1,156/1/3)

#### 7. Rivini Aréna (godora)

Erion leghíresebb és legnagyobb arénája, mely a város Szórakozónegyedében

található. Fél millió nézőt is képes befogadni, a belépésre mindig az alkalomra gyártott agyagkorongok jogosítanak. A helyek ára a pár réztől akár egy aranyig is változik, és nem telik el nap gladiátorviadal nélkül. Az aréna alkalmas a toroni rendszerű viadatok megtartására is. Az arénát a Játékmesterek Céhe üzemelteti. (Forrás: Első törvénykönyv,422/1/3; A sötétség szíve,384/2)

#### 8. Nagyúr Ékköve játékbarlang (eri)

Erion Szórakozónegyedében álló szerencsejáték-barlang. (Forrás: Erion térkép, ismeretlen)

#### 9. Tűztorony (eri)

Erioni, egykori ör- és tűzvédelmi toronyból kialakított fogadó a város Szórakozónegyedében. Különleges, minden tájról válogató mégis úttörő konyhájáról híresült el. (Forrás: Ünnepre készülve kalandmodul)

#### 9. Vicsorgó Hastin (eri)

Fogadóiroda, játékbarlang és mágikus tárgyakkal foglalkozó zálogház Erion Szórakozónegyedében. Földszintjén található a zálogház – jól védett pincével – második szintjén a névadó italkiméréssel egybekötött fogadóiroda. Cégére egy vicsorgó kutyafej. (Forrás: Ünnepre készülve kalandmodul)

#### 10. Vanaveri Küzdőtér (eri)

Erion egyik kisebb arénája a Szórakozónegyedben. Egy nagy épület földszintjén zajlik a küzdelem, egy kör alakú, vízzel körülvett küzdőtéren. Hagyományosan az a fél győz, amelyik a vízbe taszítja ellenfelét. A nézők az emeleten, nagy galériákon foglalnak helyet. (Forrás: Miracor – Erioni helyek)

#### 11. Szelek Tornya (godora)

Erion szórakozónegyedének híres épülete, ahol messze földön híres táncosokkal és kéjművészekkel találkozhat az utazó. Az épület az enoszukei bevándorlók felügyelete alatt áll. (Forrás: Summarium,426/1/7)



**12. Zeloner Fogadóház (eri)**

Erioni szerencseház a város Szórakozónegyedében. A játéktér mellett fogadásokkal is foglalkoznak, itt szinte mindenre lehet fogadásokat kötni. A szóbeszéd szerint a háttérben egy, az Árnyjárók klánja által szervezett titkos, és halálos játék is folyik. (Forrás: Miracor – Erioni helyek)

**13. Semmitérők Kompániája (eri)**

Kisebb, Psz. 3680-ban alapított erioni zsoldosszervezet, tagjait kiöregedett – és nem sokra jutott – kalandozókból, leszerelt fegyveresekből toborozza. Székhelyük egy erősen leromlott kastély Erion Szórakozónegyedében, nem messze a Rivini Arénától. A kompánia szakterülete a bestiák levadásása, elsősorban az erioni és dzsád arénáknak szállítanak. Szinte bármit elvállalnak, hajlandóságukat leginkább a megrendelő pénztárcája határozza meg. A szervezet vezetője Psz. 3690-ig egy Kóborló nevű kalandozó volt, vele és utódjával is titokzatos belső leszámolás végzett, azóta a kompániát egy Lirian nevű erv fattyú-leány vezeti. A kompánia létszáma ötven fő körül mozog, veszélyes feladataiknak köszönhetően gyakran változik. (Forrás: Farkas Ervin, A Semmitérők Kompániája, Facebook)

**14. Illatos Lótusz (eri)**

Erioni szórakozóhely a város Szórakozónegyedében. Főként hölgyek közvetítésével foglalkoznak, a Pillangók nevű szervezet központja. Biztonsága és diszkréciója okán a magasabb körökből is látogatják, noha vezetője, Cara Gelindorra egy, a képességeit áruba bocsájtó hölgy – sokak szerint boszorkány – a jól értesültek szerint egykori kém. (Forrás: Meran)

**15. Felhőbirodalom (eri)**

Erion Szórakozónegyedének egy bordélynegyede, mely az enoszukei bevándorlók, a Zöld Hullám Vándorainak kezében van. (Forrás: Szürkecsuklyás,Északföldre)

**16. Torogan Aréna (eri)**

Erioni aréna a város Szórakozónegyedében, kifejezetten toroni

stílusú viadalok számára alakították ki. (Forrás: Miracor – Erioni helyek)

**17. Malagor gladiátoriskola (eri)**

Erioni gladiátorképző a város Szórakozónegyedében. A fallal körbevett iskolát egyszintes épületek alkotják, saját gyakorlótere és fürdője is van. (Forrás: Liliom a tövisék közt kalandmodul)

**18. Gólemek tere (eri)**

Erioni tér, itt áll az egyetlen – egy ryeki – ostromgólem, aminek sikerült átverekednie magát a városfalon. (Forrás: Új Bestiárium,199/2/2)

**19. Nimfák Háza (eri)**

Erioni épület, a Szórakozónegyed egyik legnagyobb fürdője. Hóféhér márványfalaival és üvegkupoláival impozáns látványt nyújt. Ellana papnőihez kötődik. Az épületet két, szinte szimmetrikus részre osztották, a férfiak és a hölgyek számára. (Forrás: Új Bestiárium,202/1/2)

**20. Sellők Kertje (eri)**

Erioni hely, a Szórakozónegyed legnagyobb közparkja. Apró, mesterséges tó, és a köré telepített, csodaszép liget, tele pavilonokkal, szökőkutakkal. Eredetileg a Sellők Háza nevű fürdő- és bordélyházhoz tartozott, ám az leégett. A park népszerű hely, több ünnepély, díszmenet helyeül szolgál. (Forrás: Új Bestiárium,202/2/3)

**21. Arkattas-ház (eri)**

Erioni kismemesi család. Sygmenjük és udvarházuk a város Szórakozónegyedében található, a ház több kisebb színház, fürdő és könyvtár tulajdonosa. A ház feje a Psz. 3689. esztendőben Ereddin Arkattas. A család medvék tartotta négyelt címerében kék alapon ezüst harántkereszt előtt arany levél, vörös alapon Erion csillaga illetve arany könyv. A ház jelmondata: Tedd, mielőtt késő lesz! (Forrás: Andal – Uwel nevében klandmodul; MG)

**22. Élőholt kocsmá (eri)**

Kocsmá Erion Szórakozónegyedének peremén. (Forrás: Erioni regék, Varjúszárnyak,101/4)

**23. Fekete Fészek fogadó (eri)**

Fogadó Erionban, a város Szórakozónegyedében. (Forrás: Rúna I/9, Jutalomjáték,43/2/1)

**24. Homálytanya (eri)**

Kisebb bünbarlang Erionban, a város Szórakozónegyedének közepén. (Forrás: Valheru és SenDelor – Bűnös éhség kalandmodul)

**25. Vöröslő Hold fogadó (eri)**

Erioni fogadó, a város Szórakozónegyedében. (Forrás: Kalendárium Psz.3720; Gulandro)

## Örömnegyed

**1. Csillagtorony (eri)**

Erion egyik nagy, házak fölé magasodó épülete. Az Örömnegyed Arbet kerületének és a Fogadónegyed határán áll, nem messze a Minal kaszinótól (Shíren kerület). A torony kupolává szélesedő teteje elforgatható, és óriási teleszkópokat, azok mozgató mechanizmusait rejt, amiken keresztül az eget fürkészik a hozzáértők. A csillagászok igazi paradicsoma ez a belső térkapukkal rendelkező, hatalmas épület. Egy harangot is rejt tornya, amit minden órában megkondítanak. (Forrás: Godorai őrjárat,28,33)

**2. Minal kaszinó (godora)**

Az erioni enoszukei bevándorlók híres szerencsejáték „barlangja”, ahol a tehetős ember Ynev majd minden szerencsejátékával próbát tehet. Erion Örömnegyedében, a shíren kerületben áll. Teteje hagymakupolás. (Forrás: Első törvénykönyv,426/1/7; Della bábjai,56/1; Godorai őrjárat,43)

**3. Arbet (eri)**

Erion Örömnegyedének egyik kerülete, gúnynevén a Katlan. Ezt a nevet felépítésének köszönheti, mivel utcái egyre lejtnek és az Álmodók terén érik el mélypontjukat. (Forrás: Godorai őrjárat,9)

**4. Próféciák tere (eri)**

Apró tér Erion Fogadónegyedében. Jellegzetessége, hogy szinte mindig szónokol rajta egy vagy több önjelölt – ésnéha igazi – próféta is. (Forrás: A sötétség átka kalandmodul; Sixy –Erion fogadónegyede térkép)

**5. Vörös Szajha (eri)**

Kisebb örömtanya Erion Örömnegyedében. Válogtott, sokféle lányairól és udvari ork testőreiről híres. (Forrás: Miracor – Erioni helyek)

**6. Tharr-szentély - nem igényel magyarázatot.****7. Orkvár (eri)**

Erioni telep, afféle kerület az Örömnegyed déli tájékán, a fal tövében. Egy gnóm dinasztia irányítja – legalábbis hivatalosan – de mindenféle szerzet menedékének számít ez a kaotikus és sötét hely. A szóbeszéd szerint annak idején egy csodálatos varázstárgy elkészítésével vásárolták meg a jogot a területhez. Állítólag mindent elkészítenek és lemásolnak, amit a vevő meg tud fizetni, az egyetlen alapelv, hogy pénzt vissza nem adnak. (Forrás: A sötétség átka kalandmodul)

**8. Shidtiri menedék (eri)**

Erion egy kisebb jelentőségű épülete, talán fogadója. A város Örömnegyedében áll. (Forrás: Rúna I/4, Erion térkép)

**9. Baldus torony (eri)**

Alkimista műhely és herbalista üzlet Erion Örömnegyedében, egy, a tulajdonosról elnevezett téren. Tulajdonosa Baldus, a bűvszeres, egy kiöregedett boszorkánymester. (Forrás: Miracor – Erioni helyek)

**10. Ellana erioni főtemploma (eri)**

Ellana egyházának elnagyobb erioni temploma, a város Örömnegyedének északkeleti csücskében. (Forrás: Rúna I/4, Erion térkép)

**11. Noir erioni nagytemploma (eri)**

Noir kevés temploma közül az egyik, kétségkívül a legjelentősebb. (Forrás: Papok, paplovagok 1, 101-102)

**12. Al Saraze szeráj (eri)**

Erioni, dzsad stílusú vendéglátó hely, természetesen dzsad fennhatóság alatt. A város Örömnegyedében áll. (Forrás: Rúna I/4, Erion térkép)

**13. Veremhez fogadó (eri)**

Erioni fogadó, a város Örömnegyedében. Olcsó lőrét, hasonló lányokat és szórakozást is kínál, a

nagyterem közepén ázott veremben ökölpárbajokat szoktak vívni. (Forrás: Négykapu – In medias res kalandmodul)

#### 14. Gyertyalánghoz fogadó (eri)

Erioni bordélyház. A Belsőváros közelében, az Örömnegyedben áll, biztonságos és egzotikus lányairól híres. (Forrás: Négykapu – In medias res kalandmodul)

#### 15. Karamacchini fogadója (eri)

Fogadó Erionban, a város Örömnegyedében. Méretes, háromszintes épület. Drága és elegáns fogadó, külön kerttel és fürdőházzal. Elsősorban gazdag utazók látogatják. Méretes pincével is rendelkezik. (Forrás: Négykapu – In medias res kalandmodul)

#### 16. Ezüstrókához fogadó (eri)

Fogadó Erionban, a város Örömnegyedében. (Forrás: Négykapu – In medias res kalandmodul)

#### 17. Párnák és Baldachin (eri)

Erioni fogadó, színház és bordély, a város Örömnegyedében. Tulajdonosa és alapítója Ronel Vres Giadlar, aki a Rattikanik segítségével hozta létre. Neves kalandozók is látogatják. (Forrás: Szindikátus1,27/3/0; MG)

## Nekropolisz

#### 1. Feneketlen kút (eri)

Ismeretlen eredetű, mára használhatatlanná romlott kút Erion Nekropolisz negyedében. A legenda szerint, ha valaki saját véreben áztatott pénzérmét vet belé és elmondja a verászigét, a kút – némelyek szerint egy megjelenő öregember – a segítségére lesz. Persze a crantai nyelvű varázsige nem közismert – bár Erionban több helyről is megszerezhető – ahogy az sem, hogy cserébe egyszer a kút is kér majd valamit. (Forrás: Miracor – Erioni helyek)

**2. Darton főtemplom** - nem igényel magyarázatot.

#### 3. Enyl-völgy (eri)

Erion Nekropolisz negyedébe eső, a Neszező-folyó által vágott kanyon, ami néhány helyen a száz láb mélységet is

elérheti. Ezt a nehezen megközelíthető helyet választották annak idején a kyrek halottaik nyughelyéül, a partfal kiszögelléseibe, szikláiba vájt sírokban háborítatlanul nyugodhattak a holtak. Ez a vidék tekinthető a mai Nekropolisz őseül. A Neszező az Árny-zuhataggal lép a völgybe, és fokozatosan teljesen eltűnik a Nekropoliszban. Egyes vélekedések szerint a völgy a forrása annak a romlásnak, ami mégsem engedi nyugodni a városnyi temetőnegyed halottait. Ugyanakkor a völgy buja növényzetével, évezredek vízmosásaival, barlangjaival és sziklapézódményeivel, ősi kriptáival, romjaival és szobraival a Nekropolisz legszebb helyének számít. (Forrás: Négykapu – Túl a falon kalandmodul)

#### 4. Neszező (eri)

Az Eriont tápláló Artadros-folyam egy mellékfolyója, ami a Nekropoliszba ömlik. A mai temetőnegyed falán belül található az Árny-zuhatag, amivel a folyó belép az általa vágott Enyl-völgybe. A zuhatag mellett több szentély és egykori szentély romja is áll. A mérföldeken át kígyózó folyó szép lassan eltűnik, a Nekropolisz barlangjai teljesen elnyelik a mára egyébként szabályozott, akár lezárható vizű Neszezőt. (Forrás: Négykapu – Túl a falon kalandmodul; MG)

#### 5. Árny-zuhatag (eri)

Száz láb magas vízesés Erion Nekropoliszában, a Neszező-folyó vágta Enyl-völgy elején. Állítólag ezen a helyen létesítették az első sírhelyet a kyrek annak idején. A zuhatag mellett több szentély, régi templomromok, előkelő kripták és sírhelyek, szobrok állnak, amik a víz közelében burjánzó növényekkel a Nekropolisz legszebb helyét alkotják. (Forrás: Négykapu – Túl a falon kalandmodul)

#### 6. Sirám-hegy (eri)

Erion Nekropoliszában található domb. Nevét a Psz. 3753 tavaszán vívott csata tette ismertté. (Forrás: Négykapu – Halálos tánc kalandmodul)

#### 7. Varjúerőd (eri)

Erion Nekropoliszának nyugati kapuerődjének közkeletű elnevezése. Nevét onnan kapta, hogy a dartoniták az egyik

toronyban csapdát hoztak létre, ahová beengedik az élőholtakat, majd elpusztítják őket. Mivel ők maguk sem nagyon tudnak lemenni, a holtak ott maradnak, amire azután nagy számban járnak rá a varjak. (Forrás: Négykapu – In medias res kalandmodul; Négykapu – Az első pecsét kalandmodul)

#### 8. Lefejezett torony (eri)

Dartonita erőd a Nekropolisz déli falának keleti oldalán. Nevét onnan kapta, hogy a torony felső szintjét a dartoniták elbontották és torlasznak használták. (Forrás: Négykapu – Az első pecsét kalandmodul)

#### 9. Úri kapu (eri)

Dartonita kapuerőd Erion Nekropoliszának falán. (Forrás: Négykapu – Fény a sírok felett kalandmodul)

### Szegénynegyed

#### 1. Lepratelepe (eri)

Erioni kocsmakerőd, a Nekropolisz közelében áll. (Forrás: A sötétség szíve, 192/1)

#### 2. Skirava Hannu mindenesboltja (eri)

Skirava Hannu, egy enoszukei származású kereskedő boltkomplexuma Erion Szegénynegyedének észak-nyugati fertályán. A nagyméretű épület bolt és raktár is egyben, ahol állítólag minden beszerezhető. A tulajdonos persze Erion egyik legnagyobb orgazdája is egyben, ezért a klánok védelme alatt áll, egyfajta semleges terület. Számos máshol beszerezhetetlen tolvajfelszerelést is árusít. (Forrás: MesterV – Koldus sor)

#### 3. Kicsi Rakesh mindenesműhelye (eri)

Egy letelepedett gnóm kalandozó által üzemeltetett műhely Erion szegénynegyedében, ahol a mester a híresztelések szerint mindent képes megjavítani. (Forrás: MesterV – Koldus sor)

#### 4. Ivó a Tikkadtt Kocsishoz (eri)

Erioni fogadó a Szegénynegyed déli szélénél, nevezetességét az adja, hogy az egyébként eléggé biztonságos fogadót kovácműhellyel építették egybe. Évtizedek óta a Stepperon kovács dinasztia üzemelteti. (Forrás: MesterV – Koldus sor)

#### 5. Gyógyító Fény kápolnája (eri)

Erioni Domvik-szentély a Szegénynegyed szívében. Papjai mindenkit és szinte bármiből felgyógyít, módszereit azonban gyakran nem néznék jó szemmel hazájában. (Forrás: MesterV – Koldus sor)

#### 6. Fellieni Remény park (eri)

Fellien, egy megözvegyült nemesasszony által üzemeltetett segélyhely, gazdaság és piac a Szegénynegyedben, ahol a negyed tisztességes életre vágyó lakói találnak menedéket Fellien asszony óvó szárnyai alatt, aki fejébe vette, hogy megváltoztatja a város ezen förtelmes részét. (Forrás: Miracor – Erioni helyek)

#### 7. Törött Fal (eri)

Erioni kocsmá a város Szegénynegyedében. Falán egy aquir-ütötte lyuk tátong, amit azóta sem foltoztak be, és a tulajdonos előszeretettel mutogat, híres, szörny-ölő bunkójával együtt. (Forrás: MesterV – Koldus sor)

#### 8. Evilági Csodák (eri)

Siriol Argentholl különleges, erioni cirkusza a Szegénynegyed északkeleti részében. Több fajú előadóművészei sajátos képességeikre támaszkodva szórakoztatják közönségüket – mágia nélkül. Emellett a békés egymás mellett élésből is leckét adnak az ide látogatóknak. (Forrás: MesterV – Koldus sor)

#### 9. Acélgárda laktanya (eri)

Az Acélgárda nevű erioni zsoldoscsapat központja, ami a Szegénynegyedben áll. (Forrás: MesterV – Koldus sor)

#### 10. Angyalkönyv árvaház (eri)

Erioni épület a város Szegénynegyedében. A lepusztult, háromszintes épület, zsúfolásig telve az árvákkal és gondozóikkal. (Forrás: Liliom a tövisek közt kalandmodul)

#### 11. Dögverem (eri)

Vágóhíd Erion Szegénynegyedében. Amellett, hogy mindenféle állatot nagy mennyiségben

vágnak – a szóbeszéd szerint még nem állatot is – és számos helyre szállítanak Erionban, tulajdonosai titokban kráni ügynökök, akik Erionon belül hoztak létre központot, és a föld alatt sorakozó, ostromgólemekből, fércvényekből álló sereget is. (Forrás: MesterV – Koldus sor)

#### 12. Namirina vendégház (eri)

Kétes hírű vendégház Erionban, a Szegénynegyed északi részén, a Nekropolisz falával szemben. Kiváló éjszakai menedék, árai olcsók, bár állítólag a magányos utazók közül sok tűnik el benne. (Forrás: MesterV – Koldus sor)

#### 13. Zöld Mesék Háza (eri)

Erioni könyvtár, a város Szegénynegyedének nyugati szélén áll. Ynev hetedkor végi legkiterjedtebb Zöld Vadász meséinek gyűjteménye, ahol több tízezer Zöld Vadász-mese megszámlálhatatlan variációját böngészheti az érdeklődő olvasó egy jelképes belépti díj ellenében, amely egy szabadon választott mese másolási költségét is tartalmazza. (Forrás: Komisz mesék,386/0)

#### 14. Vastemplom (eri)

Uwel erioni rendházának neve. A keleti kapu mellett áll, a Szegénynegyed szélén. Állítólag legnagyobb része a föld alatt található, és akár ezer hívőnek is menedéket nyújthat. Állítólag itt őrzik az Uwel Ujja nevű ereklyét. (Forrás: Alapkönyv,57/2/8)

### Utazónegyed

#### 1. Ereni Felső Lovagrend rendháza (eri)

Az Ereni Felső lovagrend erionban, az Utazónegyed nyugati szélén álló rendháza. (Forrás: Rúna I/4, Erion térkép)

#### 2. Uwel rendház - nem igényel magyarázatot.

#### 3. Harmadik Hold fogadó (eri)

Fogadó Erion Utazónegyedében. Az átlagos vendégváró hely valójában a Néma Hang fejedelmének fedetten működő transobsesi (kontraktus kötő) háza. (Forrás: A Néma Hang fejedelmének)

#### 4. Nagy Ház (eri)

Erion szívében álló több szintes bérház, a város Utazónegyedében. Felső szintjén nemzedékek óta a Malachisa család él. (Forrás: A bárd és a démonok, Rejtőző hold, éji szem,294/4, 296/1; MG)

#### 5. Taverna a Táncoló Medvéhez (eri)

Kocsma és fogadó Erion Utazónegyedében, a Psz. 3600-as évek végén alapította egy mutatványos csapat, nevezetessége azóta is a táncoló medve. A fogadóban szobát lehet kapni, de ételért máshová kell menni. Főként a hangulatot kedvelő tőzsvendégek látogatják. (Forrás: Con Salamander)

#### 6. Vittadora utazóház (eri)

A Vittadora Postakocsiszolgálat erioni központja, a város Utazónegyedének keleti felén, közel a keleti kapuhoz. (Forrás: Rúna I/4, Erion térkép)

#### 7. Betérő a nagy E-be (eri)

Erion Utazónegyedének egy kisebb, de ismert ivója, ami információiról híresült el. Igyekeznek mindent összeszedni az újonnan érkezettek számára. Az utazó értesülhet a szálláshelyekről, jeles eseményekről, munkalehetőségről vagy az induló karavánokról is, sőt, térképet is biztosítanak részére, természetesen szép árért. Mondani sem kell, hogy sokan biztos befektetésnek tekintik az információk nekikötés alakítását. (Forrás: Miracor – Erioni helyek)

#### 8. Förgeteg Futárszolgálat (eri)

Erioni, a városra és Közép-Ynevre szakosodott futárszolgálat. Gyorsak és pontosak, állítólag fennállásuk harminc alatt egyetlen üzenet, csomag sem veszett el. Akár a futárok – és testőrök – élete árán is célba érnek, az elesett bajtársak neveit felsoroló bronz emléktábla előtt minden útnak induló tiszteleg. Áraik egységesek, csak az idő és a távolság szabja meg. Erionban jó tucat istállójuk áll, központjuk Erion Utazónegyedében, a Keleti kapuja mellett található. (Forrás: MesterV – Koldus sor)

#### 9. Manah Gyalogkocsi Szolgálat (eri)

Erion egyik nagyobb bérkocsi szolgálata, központja az Utazónegyedben áll, de rendelkezik állomással minden negyedben. A bérelhető gyalogkocsik a városban belül bárhová elszállítják utasaikat,

akiknek így nem kell lovaikkal bajlódni, és a kocsik bárki számára szabadon igénybe vehetőek, a meghatározott ellenszolgáltatásért cserébe. (Forrás: Miracor – Erioni helyek)

#### **10. Fung Shu harci sikola (eri)**

Erioni harcművésziskola a város Utazónegyedében. A fallak körülvelt, bentlakásos, több épületből álló parkszerű iskolában a psztakezes és a botos harc önvédelmi fogásai sajátíthatók el, állítólag niarei ismeretek alapján. A már erioni születésű mester nem csak technikákat, de harcművész filozófiát is oktat, a béke jegyében. (Forrás: Miracor – Erioni helyek)

#### **11. Rabszolgapiac - nem igényel magyarázatot.**

#### **12. Álmos Orchidea virágüzlet (eri)**

Erioni épület, virágokat és különleges növényeket áruló bolt a város Utazónegyedének északnyugati sarkában. A párás levegőjű kétszintes épületben sokféle különleges növény, nem egy mérgező is

található. (Forrás: Liliom a tövisek közt kalandmodul)

2019.03.18.

Frissítve: 2023.12.22. (V8.)

Szerző: Magyar Gergely

Forrás: Kronikak.hu