

# *Anteryn felbolydul*

*A XXVIII. KalandorKrónikák Kalandmodulja 1. tapasztalati szintű karaktereknek*

**ÍRTA (és rajzolta):** Gulandro

**HELYSZÍN:** Északi Hármak, Anteryn

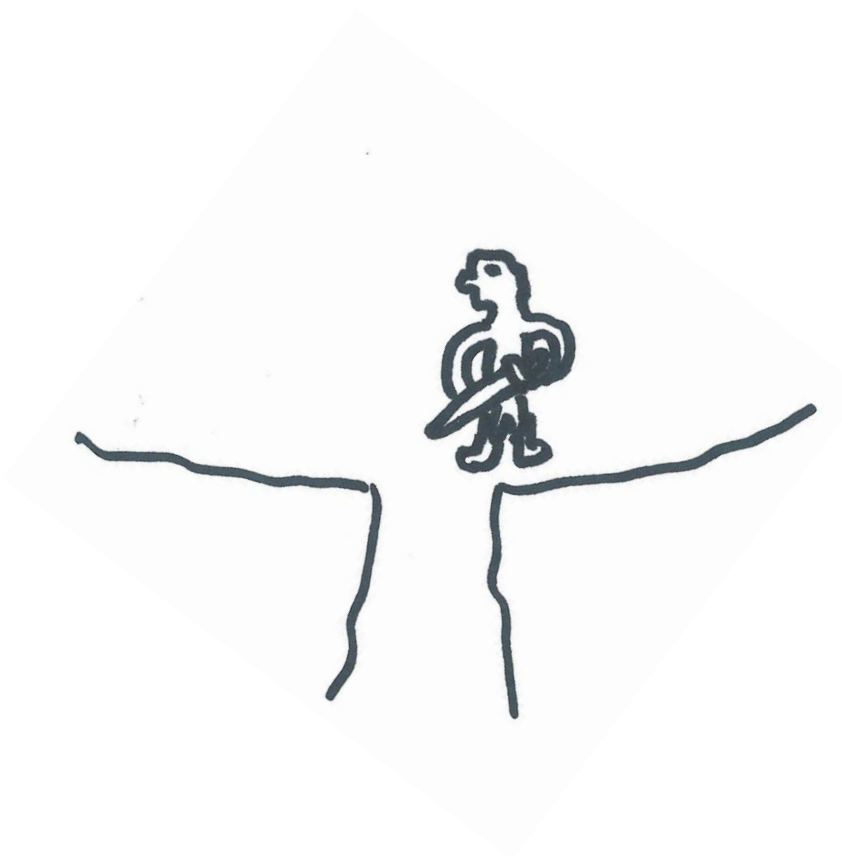
**IDŐPONT:** P.sz. 3724, Dreina második (Esküvések) Hava, 7. nap

**ILLUSZTRÁCIÓK:** Komattre (*Közhangulatkeltő*), Magyar Gergely (*címerek és várostérkép*)



## Tartalomjegyzék

Kalandmesteri köszöntő.....	2
Közhangulatkeltő novella .....	3
A kaland cselekménye vázlatosan .....	7
1. fejezet: Válaszút.....	9
2. fejezet: Anteryn.....	10
3. Fejezet: Véletlen Találkozások.....	15
4. Fejezet: Nő a baj.....	16
5. (Opcionális) Fejezet: Pecsétvadászat (Jutalomjáték - ha még túl sok idő maradna) .....	19
6. (Opcionális) Fejezet: Leszámolás az Elsüllyedt Palotában .....	19
7. Fejezet: Epilógus.....	20
FÜGGELÉK.....	21
Anteryn térképe I. ....	25
Anteryn térképe II. ....	26
A Harmatszedők rejtekhelye .....	27
A kalandmodul pontozása.....	28



## Líthas Kalandmester,

ha a szerepjátékos kiadványok (törvénykönyvek, kiegészítők, regények) bepillantást kínálnak nekünk ablak gyanánt egy másik (olykor egyszerre izgalmasabba és egyszerre érthetőbb) világba, akkor a rendezvényeink, találkozóink és versenyek kapuk, ahol lehetőség van átlépni ezekre a távoli helyekre a fantáziánk közös energiáit használva, s a közösség jelenlétét erősítőnek felfogva. S a kalandmodul egy olyan különleges kulcs, amelyet étellel megtöltve a kalandmester katalizátora ennek a folyamatnak. Csak remélni merem, hogy jó kalandot írva megkönnyítettem a dolgot ehhez.

Tudom, hogy a jelenben létezve és a hobbit művelve erre érdemes a legjobban figyelni és a jövőre gondolni nemcsak muszáj, de kötelességünk is a közösség szempontjából. Azonban abban is hiszek, hogy múlt nélkül, annak elfelejtésével nincs jövő és a jelen is gyenge lábakon áll. Szeretem a hobbit eredetét és az oda tartozó írásokat. Ennek a kalandnak háttéréül **Tanith Lee: Kék kísértetkorsó** (*Fantasy magazin; 1989*) című novellája szolgál, s ha lesz módunk folytatni a most elkezdett sorozatot színtről-szintre lépve, akkor a későbbiekben is visszautalunk rá. Ajánlom figyelmetekbe, hogy ne felejtődjön el teljesen.

**FONTOS!!!** Ennek a kalandnak a pontozása nem a rendezvény végén, a kaland után kezdődik el. Az 1. szintű karaktereket, hagyományőrző módon, Tapasztalati pontokkal jutalmazzuk a játék közben és végeztével a M.A.G.U.S. kiadványokban megfogalmazott módokon. E helyütt igyekszem összefoglalni az ezzel kapcsolatos szabályokat és tudnivalókat, hogy a végén megfelelően tudd kitölteni a pontozólapot. Ennek megfelelően háromféle kategóriában osszunk Tp-t a kitöltéskor:

1, **Kalandmodul megoldásáért, legyőzött ellenségekért osztható pontok** (csapatszinten közös) egy része felsorolásra kerül, hogy a kalandban miért osztható és adható pont, hogyha TELJESEN megvalósult. A szörnyek és ellenfelek értékei a kalandban szerepelnek majd, ezeket írd ki, hogy mit győztek le és add össze az így kapott pontokat. Fontos: az első élet-halál küzdelmükért kapott TP-nek a 200%-át számold fel és úgy szerepeltesd a pontozólapra (ha valaki csak túlélte azt a harcot, akkor is 150%-lenne jutalma „felébredve”. *Az ellenfél legyőzése magában foglalja annak elűzését, elkergetését is.* A fölöslegesen, értelmetlenül elpusztított szereplőkért a mesélő egyetlen esetben se adjon Tapasztalati pontot!

2, **Jó szerepjátékos teljesítményért adható pontok** már személyenként számolandóak és maximum fejenként annyi osztható, amennyit az előző típusú pontból (1) szerzett a csapat. Mindenkit csak a kasztja és karaktere kapcsán érdemes tevékenységéért díjazni („Harcos legyőzi ellenfeleit, a Szerencsevadász ravaszskodik, a Pap istenéhez hű módon viselkedik, a Harcművész valódi „művész” marad és nem torzul gyilkossá, a Varázshasználó ügyesen alkalmazza mágiáját a feladatok megoldására.” ETK. 30.o.) Ettől, kérlek, ne térj el. A harcban mutatott jó szerepjátékért pl. csak a Harcos főkaszt tagjainak jár a 100%-os Tp, a többieknek 50-60-70%-ban jár csak. 0 pont is adható ezért a játékosnak összesen.

Legalább egy-egy sorral igazolni kell, hogy miért lett kiosztva a pont. Azért szerepel mindez itt az Előszóban, hogy a kaland elolvasása, átgondolása és mesélése közben végig jegyezhesd a játékosokra gondolva és figyelve kitért - mikor - miért lesz érdemes jutalmaznod. Tudom, mindez nem lesz egyszerű feladat. Elszoktunk ettől az alaposságtól vagy talán sohasem vezettük az ilyesmit ilyen részletesen. S mindezek végén a legjobb, legmagasabb pontot elért karakter pontértéke lesz a csapat végső pontja. Fontos, hogy az érvelések ne hiányozzanak és az sem, hogy merre folytatódik a csapat kalandja, hová vezet a három szövetségi állam közül.

**JÓ OLVASÁST, JÓ KALANDOT ÉS JÓ MESÉLÉST KÍVÁNUNK!**

Üdvözlettel:

Gulandro

## Közhangulatkeltő novella

### Első Rész: Ziad kémura

Haonwell Második Titokkancellárja aggódva olvasta a jelentéseket és legfőképpen rajtuk a dátumokat. E rangban felelőse volt az Északi Szövetség tagjának szárazföldi-, vízi- és légi birodalmának biztonságáért. Ziadban álló palotájában ülve azonban ez még inkább nagyobb tehernek tűnt, mint az azt megelőző esztendőkből. Nem volt elég a déli hittestvérek elhúzóódó háborúja a nomádokkal, az erioni bandák hatalmas viszályai, de most úgy tűnt, hogy a fene elkezdte fogait vájni az őt közvetlenül körülvevő világba is.

Anterynben lévő ügynökei sorra tünedeztek el, s most a felkeresésükre küldött bárdnak is nyoma veszett. „Szerencsevadászokra sohase bízd gyilkosok munkáját” korholta magát némán a sirályok röptét fürkészve, de tudta, hogy meg van kötve a keze: Bár a város egyharmada Haonwellhez, s így az ő felügyelete alá tartozott, de érinthetetlen és különleges státuszának örvendett évszázadok óta. Az Erv királyság relikviája, az ősök koronavárosa, lakóival együtt csupán ereklyéi a múltnak. S most mégsem tudta elhessegetni a balsejtelmet, hogy az emberek, törpék, aunok és elfek lakta városban készül valami.


Mint általában, amikor még a maga hivatalos csatornái is csődöt mondtak ideje volt tilosban járnia. Embervadászokra volt szüksége és válaszokra. Már csak azt kellett eldönteni, hogy melyik klánt környékezze és bérelje fel vérszegény felderítéssel, hogy tisztább képet kapjon. Megkérik a maguk árát, de hűségük kifogástalan, diszkréciójuk páratlan és ha valamiképp Toron áskálódását lepleznék le munka közben, akkor számíthat rá, hogy grátisz elsikálják erejükön felül. Csupán választania kell közülük, így gyorsan számba vette a leghetségesebbeket:


– a Via Shen gyilkosai, a Fehér Tigrisek már számtalanszor bizonyították rátermettségüket Zászlóháborún innen és túl, Haonwellben is szívesen látott pengeművészek, akik sokszor büszkén viselik mesterségük jegyét és fegyvereiket, így van, hogy pusztá megjelenésük megoldja a krízist

– a Via Grom vajákosai, a Rőt Farkasok elsősorban Dorannak tettek hűségesküit és cserébe védelem mellett olyan praktikákat is kaptak a varázslóktól, ami a legkényesebb feladatok megoldására teszi őket képessé. Talán túlzásnak tűnhet hazai terepen bevetni őket, de olykor érdemes biztosra menni.

– az Erm Roncas, a gyilkosok gyilkosai, akik szemrebbenés nélkül bérelhetők fel más klánok ellenében is, de hűségük az erv dinasztiákhoz köti őket. Kivétel azokat, akikből állítólag a Halál Nagymesterei lettek valaha, de ezt nem sokan mernék a szemükbe mondani. Forrásaik kifogyhatatlanok emberanyagban és kiképzőfalvaik is a legközelebb esnek a Szövetség szívéhez.

 - Via Shen

 - Via Grom

 - Erm Roncas



### Második Rész: Rőt farkas

Egyetlen aranytallér sem mozdult meg a törpe bank kincstárában, de mégis rengeteg gazdát cserélt. A szokásos csatornákon keresztül intézték az ügyet, se a kiválasztott fejvadász csak arról lehetett bizonyos mestere komolyságából, hogy hivatalos, magas körökbe vezető, szövetségi megbízásról lehet szó. Kölyöknek nevezték, pedig már nem egy sikeres küldetést tudott a mélytarisznyájában. Az eligazítást követően kijelölt maga mellé három fiatalabb embervadászt majd hagyta, hogy mindkét szeretője a saját életerejéből a testére tetovált mágikus jelek vonalait megerősítsék. Dreina második havában indult el a négyfős raj az Arowin-hegyet körülvevő rengetegből.

Eren földjén haladtak, messziről keresve a lakott területeket és a kereskedőutakat. Bellomar alatt szétváltak, mert a Kölyök úgy ítélte meg a feladat teljesítése előtt ráfér mindannyiukra némi önállóság. A Zemel hegyvonulatai között, a Vente folyót is tápláló forrásvidéken találtak újra egy Krad kolostor romjainál. A Kölyök elégedetten vette számba a klántagok által elrejtett felszereléseket a romok mélyén. A romlás közeli ételeket magához vette és felfrissítette a menedék készleteit a majdani embervadászoknak. Egy napot veszítettek, mivel egy társuk csak késve érkezett meg: Rusenor éjszakájának öröme egy kyr nemes társaságát élvezte inkább a vadonban alvás helyett. De mentségére szólva olyan bélyegeket és mágikus jeleket helyezett el rajta, amivel később a Rőt farkasok hasznos bábja lehet majd ... akár holtában is. Így elkerülte a büntetést.

Az országúton átvágva a Selva folyama mentén követték keletre a gianagi határ vonalát. Raveen magasságában egy vándortáborba botlottak, akik a Maszkok ünnepére indultak keletre. Magukat hasonló utazóknak adták ki, s ez majdnem sikerült is. De a csavargók között akadt egy, a Kóborlók Rendjéből, aki már a kezdet kezdetén átlátott a szitán. Úgy tűnt védelmébe vette a csapatot, így hajnalban erélyesen ébresztette a vadászokat, hogy takarodjanak minél messzebbre, ahol dolguk van. A Kölyök parancsnoki képességeiről árulkodik, hogy magát és egy ridegebb kedvű társát is megtartóztatta, hogy a nyakas erenit ellenségként vagy akadályként kezelje.

Napközép utánra a sűrűből megpillantották Anteryn városát, mely az Északi Hármak közös határán trónolt. Gianagi részéről kovácsműhelyek füstje szállt fel, haonwelli oldalán fák zöldelltek és az ereni kerületben egy hatalmas búraszerű épület tövében nőttek ki a házak, mint gombok a fa törzse körül. A város szíve, a legendás Elsüllyedt Palota nem látszódott onnan, ahol voltak. A tőlük nem sokkal északabbra futó úton azonban lovasok és szekerek igyekeztek a város felé, sietve. A Kölyök parancsára fél mérfölddel feljebb vettek fel megfigyelőállást, hogy alaposabban megvizsgálják a csapatot. A masgarita lovagrend tagjai voltak, jól felszerelve, címerekkel és fegyverekkel. S, ami fontos jó okkal tartottak Anterynbe. A Kölyök jó helyzetben volt, de gyorsan kellett megtennie a következő lépést.



sietni Anterynbe



kérdezni a csapattól



átvenni a csapat helyét



óvatosan Anterynbe

- a lovagok előtt érni a városba, s kideríteni, hogy mi dolga a városban Masgar hírhedten az ősi, rejtelmes tudást kutató nehézlovasainak

- megállítani a csapatot és megtudni a vezetőtől, mindent, ami hasznos lehet a küldetés teljesítéséhez

- megtámadni a csapatot, levétköztetni őket és a páncéljukat felöltve érkezni a városba, hogy bármi is várta őket a falakon belül, azt a Rőt farkasok fordíthassák a maguk hasznára

- hagyni, hogy a csapat tovább haladjon és más úton, észrevétlenül bejutni a városba napszállta után

### Harmadik rész: A Masgariták

A lovas megkönnyebbülve toltá vissza kardját a hüvelyébe, jelzett a többi páncélosnak, hogy ugyanígy tehetnek. Csak ezután igazította meg a fél szemét takaró kötést. Bizonytalan volt, kéretlen árnyaik a városból is jöhettek, hiszen arrafelé is távoztak. De egészen másféle indítékaik is lehetnek. Nem számított, hamarosan úgyis eléri a várost, harccal vagy anélkül, s kezdetét veheti küldetésük következő szakasza.

„A titok a fegyverünk!” – mormolta magában a rend jelmondatát. Ebben azt is beleértették, hogy tiszteletben tartják másokét ... ameddig azok nem keresztezik vagy akadályozzák az ő kutatásukat. Jól emlékezett a számtalan összetűzésre Krad lovagjaival, mikor egyazon prédára vadásztak. Ujjával végigsimított a vak szemének oldalvonalán. Aranykőr lovagokat nem minden lelkiismeret-furdalás nélkül ölt. Szerencsére erre nem gyakran került sor. Sokkal keményebb ellenfelek, mint ahogy Uwel vagy Kyel hívei gondolják.

Az elől haladó lovas füttyszóval jelzett és biccentésére az oldalán léptető is visszaszólt, hogy értették. Anteryn már látótávolságba került. Féloldalasan hátrafordult, hogy ellenőrizze a hordókat és a két hátvédet. A masgarita lovagnő engedelmesen bólintott felé, hogy szerinte is távoztak az árnyékaik. A mellette ügető páncélos csak színlelte hetykeségét: alabárdját mindig a keze ügyében tartva zárta a sorukat. Amph cwa Hamor lovagmester mindent rendben talált és előrerúgtatott, hogy az ereni erdőség peremén kezdődő város falának tövében álló kapunál elsőként válthasson szót az őrség tagjaival.

Szokatlanak találta azok fegyverzetét. Könnyű ruházat, monokróm színek, bőrvértmellények. Ha nem lógott volna mindegyikük oldalán kézi számszerű inkább déli párbajhősök gyülekezetének tűntek volna. Azonban tudta, hogy a város urától különleges felhatalmazásuk van és a kisebb rendű ügyekben maguk hozhatnak ítéletet, amit maguk is foganatosíthatnak. Azt pedig, hogy mi számít a hatáskörükbe tartozó ügynek, nos, ők maguk dönthetik el. A Patrícus kopóinak veszett híre volt észak városőrei között.

Egy nyalka brigadéros állt menetük elébe, s mikor felismerte a lovak felett kibomló fekete ölyvöt ábrázoló címet nem élt vissza hatalmával, megadta a lovagmesternek és a masgarita rendnek kijáró tiszteletet. Ugyanakkor szomorú hírral fogadta: a városi rendházuk épületét fél esztendeje egy tűz pusztította el, s mivel azóta nem érkezett új lovag még senki sem igyekezett újjáépíteni. Amph rezzentelenül fogadta a

hírt és mintha sűgnia akarna valamit a brigadérosnak, lehajolt a nyeregből és pár ezüstöt csúsztatott a bőrmellényvértje zsebébe. A városőr halkán viszonzta a szívességet és azt tanácsolta fojtott hangon, hogy óvakodjanak a Harmatszedők bandájától. Cwa Hamor elraktározta ezt a tudást és átvezette csapatát Anteryn ereni kapuján.

**- ha az ereni kerületben maradnak és felderítik az elpusztult rendházat és környékét**

- ha a gianagi városrészen próbálnak jól védhető, törpék által üzemeltetett vendégházban megszállni

- ha a haonwelliek területén az elfeknél keresnek szállást és információkat a Harmatszedőkről

- hogyha a rendház pusztulása rossz ómennek tűnik és inkább feladják küldetésüket, hogy az életüket megmenték



#### **Negyedik Rész: Hóhajú bárd**

Ranó átlépett a földön heverő nyomorulton, a Kristályfény egy újabb áldozatán. Nem egy ilyet látott már a város sikátoraiban az elmúlt pár napban mióta érkezett. Úgy tűnt a kábítószer alaposan elragadta a helyeket, kellett, hogy legyen forrása valahol. Kibukkant a nehéz levegőjű szűk utcából és a házak felett feltűnt az Auna, a márványból emelt valóságos dóm az ereni kerületben, amiről az a nevé is kapta.

A tér ahová kiért szokatlanul csendes volt, egyik oldalán egy fekete, üszkös gerendákkal az ég felé nyúló telekkel. Nem tűnt friss esetnek, egy éven belül történhetett. Megigézve közelítette meg, kezével a csonka fát érintette. Már egy varázslatba kezdett volna, amikor a háta mögül lódobogást hallott, és egyszerre többet is. Megfordult és szembetalálta magát a masgarita különítménnyel. A vezetőjük lovagmesterként mutatkozott be, olyan rangúként, aki a rend teljes jogú tagjainak parancsokat adhat társadalmi rangjuk figyelembe vétele nélkül.

A lovagok szállás után érdeklődtek tőle és ebben igazán a segítségükre tudott lenni: a gianagi kerületben álló Rackla odú és a haonwelli Pegazusfészek, mind jó választás lehet a hozzájuk hasonló nemes uraknak és a hölgynek. Másodszor azt kérdezte a félszemű lovag, hogy mit tud a Harmatszedőkről ... nos, eddig ő is csak hallott a titkos rendről, ami a város elveszejtésén munkálkodik, egy szekta, egy kult. Remélte minél kevesebb köze lesz hozzájuk itt tartózkodás során.

A harmadik kérdése jobban meglepte: mint a hátán lantot viselő bárd, aki kyrek örökségét őrzi ereiben, mit tud nekik mondani a Káosz kardjáról? Ranó elmosolyodott: a Káosz kardja egyike volt a vidék legendáriumának, amelyek mind az ősmágushoz, a Tíz Mechanika Mesteréhez kötődnek. Ha igaz is belőle valami, azt csak az ősi családok könyvtáraiban, az elfek és törpék emlékezetében találják meg ... de nem lepődne meg, ha csak mesének bizonyulna.

A lovagmester elégedetten bólintott és pár ezüstöt vetette a bárd lába elé, aki alázatosan eltette őket és végignézte, ahogy a gyászmenetszerű lovascsapatuk eltűnik az Auna utcáinak egyikében. Nagyot fűjt, az eddig bent tartott levegő sípolva távozott a tüdejéből. Ideje volt neki is valami éjszakai szálláshely után néznie ... az a pékné kifejezetten ígéretesen kacintott rá reggel. Mielőtt újra elmerülhetett volna gondolataiban ...

... emberek ereszkedtek le körülötte a házak faláról, védekezően maga elé kapta mágikus lantját és félig kivonta kardját is. Ha a Harmatszedők végre kiszúrták maguknak és el akarják tenni láb alól nem fogja könnyen adni a bőrét. Négyen voltak, ám öltözetük nem vallott városi orgyilkosra. Ettől még megvolt bennük az embervadászok fenyegető, nagymacska-szerű jellege. „Elhagytad a posztod, ügynök. A kancellárod velünk kerestetett a haonwell-i Lorenben, hiába. A rendszeres jelentkezéssel is elmaradtál ... Mi a megmentés?” Ranónak döntenie kell ...



## Ötödik Rész: Ziad kémura 2

Minden előkészületet megtett, s úgy ítélte meg már nem kell sokáig várnia sem. Elégedetten helyezkedett el a pegazusszárnyakat mintázó faszékben és mikor a boros serlegért nyúlt érezte elméjében a visszafogottan kopogtató kérekedéseket. Előbb ivott és csak utána nyitotta meg érzékeit a mérföldszázakra lévő mentalistái előtt.

A Rőt Farkasok jelentése szerint sikeresen felhajtották az elveszett ügynököt és tőle további instrukciókat kaptak a terv végrehajtásához. A kyr vérű bárd úgy látszik rá akadt egy Harmatszedő sejtire, akik toroni bődtószerral akarják a hatalmukat kiterjeszteni Anterynre ... és onnan ki tudja még hová. Földrajzi elhelyezkedésük miatt az Északi Hármak bármelyik Hercegségét elérhetik. Ez veszedelem ugyan, de nem az ő dolga: azt kell csupán elérnie, hogy ne Haonwell felé terjeszkedjenek. Aztán az már legyen Sieden Tob, Haonwell Első Titokkancellárjának a gondja.

Persze, a Rőt Farkasok huzamosabb zsoldban tartása is ... kockázatos lehet. Ezért is tett előkészületeket ugye ... S a jelentésben szerepelnek a Masgariták. Istentelen, felfuvalkodott, de befolyásos hullarablók. Talán a maremitákkal egy szinten lehetnének, ha nem volnának olyan kevesen. További megfigyelést rendelt el és amennyiben lehetséges egy külsős csapat felbérletét a szektával való leszámoláshoz. Jobb ha ilyen terepen a számok törvénye mindig nekik kedvez.

Már éppen fogalmazta magában a személyes üzenetet Sieden Tobnak, amikor az asztalon az egyik lávalámpás megzavarodott. Tarini holmi, ami még bűvölés nélkül is a megbízhatóságáról híres. Na persze, jelen formájában tervezett volt, hogy így viselkedjen a talpába rovatott mágikus jelek miatt. Két másikban is megzavarodtak a lágy viasz alakzatok, mielőtt a terem közepén álló dzsenneri szőnyeg alatti pentagramma vonalai fellobbantak és közöttük megjelent egy ismerős alak. A Második Titokkancellár dühös volt magára: gondolnia kellett volna az értékes szőnyegre.

Az érkező akadálytalanul lépett ki az ötszögű hamuból és ajkán barátságos mosollyal, szemében fenyegetéssel az asztal felé indult. Ám kevesen ezeket figyelték volna előbb, mint azt a tényt, hogy az érkező a szépek népéhez tartozó volt, vállát súlyos zöld köpeny húzta, nyakában Darton szimbóluma lógott és kezében egy unikornis szarvat formázó varázslóbotot tartott. „Elvetted a sulykot” zizegte az őszi avar hangján „a Rőt Farkasok az enyéim nyájába tartoznak és a megkérdésem nélkül ... nem is ... az engedélyem nélkül aranyért sem bízhatod meg őket semmivel.”

„Köszöntelek, kedves Alyr Arkhon” bólintott a Második Titokkancellár, de fel nem állt (mert a Sárkánybot az asztal lapja alá volt felerősítve) „bízta benne, hogy ezt az italt segítesz nekem meginni, mint kolléga ... a tiszteletreméltó dorani titkosszolgálat vezetője” A varázsló hezitált, előbb számba vett minden leplezetlen varázstárgyat, aminek célpontja lehetett a teremben, majd ereje egy részéig a leplezettek is. Már akkor gyanakodott, hogy a kancellár VALÓBAN számított rá, mikor a térmágiája nem oda hozta ahová ő tervezte, hanem a terem közepére terelte egy védővarázs.

„Elfogadom a meghívásodat” döntötte el és valóban leült a haonwellivel szemben. „Ha jól sejtem mondandód van az Anterynben folyó eseményekről”. A kancellár elmosolyodott és töltött egy másik kupába, majd a vendége elé tolta előzékenyen. „Gondom lesz rá, hogy a rakoncátlan ügynököm vigyázzon a dorani négy lábúakra, nem kell aggódnod.” Alyr Arkhon felemelte a kupát koccintáshoz „Ha jól tudom, néhány pályakezdő kalandozó is tart a város felé. Az ő útjukat ez esetben én fogom egyengetni ...”



## A kaland cselekménye vázlatosan



A játékos karakterek előtörténetének és döntéseinek függvényében eltérhetsz a bemeséléstől és a vázlattól is, természetesen.



**Az Erv királyság** A Triadlan-medencébe érkezett irlav (~később erv) harcos nemzetség második hullámban foglalt hont az erigowiak után. Törzseik hol egymással, hol az őslakos fajokkal és Dawa utódaival marakodtak a Hetedkor hajnalán ezért a földért. Írásbeliség híján első évezredük pontos krónikája legendák, szájhagyomány és mítoszok tengerébe fúlt. Annyi bizonyos, hogy a P.sz. 8. században már egy egyesített királyságot osztott szét az uralkodója fiai között létrehozva a ma ismert Gianag, Haonwell és Eren hercegségeket.

Ezeknek a bizonytalan időknek mesés alakja maga a **Tíz Mechanika Mestere**. Bár Doran már létezett, ekkor még nem foglalt állást a későbbi Szövetség tagjai mellett. A Mester egyformán lehetett irlavokkal érkezett sámán, renegát dorani, akár Gilron korai híve, aképpen, hogy ki milyen történetet hall éppen róla. Az bizonyos, hogy alakja megjelenik a honfoglalóktól az első Zászlóháborúig, mint az ervek védelmezője és hatalmas erejű lény.

**Anteryn** eme múltba és a majdani pyar hit terjedésébe vesztett idők egyik utolsó hagyatéka, az egykori királyság koronavárosa, melyet ma 15 000 lélek és ezen belül félszáz ősi dinasztia lakja. Marakodásaikat és belső háborúik fékezendő, az Északi Hármak időről időre egyhangú döntéssel választ az élére egy **Patrícium**, aki az országoktól független közigazgatási területen élet és halál ura. A jelenlegi (*LayHall Mathor, egy elf*) 500 éve tölti be a posztot, mivel azóta nem sikerült egyhangúlag mást választani.

Kétezer esztendeje a várost egy mágikus kataklizma majdnem teljesen eltüntette. Ennek nyoma az Elsüllyedt Palota, melynek immár csak a legmagasabb szintjei látszódnak ki, a várost majdnem elpusztító hatalmas Elemi Víz gömbből. A dinasztiai és a város makacsságát jelzi, hogy nem mentek el, újra építkezni kezdtek és a Patrícium elfoglalta a mesterséges tóból kimeredő épületet, példáját mind követték és innen, az elemi ködöt árasztó mélységek fölül, igazgatja a város életét rendeleteivel.

Egyetlen Zászlóháború vihara érte el a várost több mint ezer éve, amire felkészülve megépült a város déli fala és néhány nemes a maga dicsőségére máshol is épített falszakaszokat birtokai védelmére. Persze minden családnak megvan a maga hősi története, hogy ki-hol-mit tett hozzá a védelemhez és miképpen verték vissza a Fekete Hadurak hordáit. Azóta a város viszonylagos békébe él, elkerülték a történelemformáló események, a nagyobb kereskedelmi utak és a kalandozók is. Utóbbiakat emiatt ferde szemmel nézik, mert az elsősorban faszénnel foglalkozó fekete arcú kereskedők sokféle rossz történetet hallottak ténykedésükről.

Nemrég azonban a város eddig gyenge tolvajklánja, a **Harmatszedők** szert tett egy „toroni szakácsra”. A tamarik vezette szervezetben ez hatalmi átrendeződést jelentett, ahogy egyre többen estek áldozatul a **Kristályfénynek**. A belső harcok felkeltették a városőrök figyelmét is, főleg miután felgyulladt a Masgariták központja (s lakója a tolvajok foglya lett). Több kéme is áldozatul esett a ziadi kémúrnak, a Smaragdköd függetlenedett a bandától. Haonwell Második Titokkancellárja egy Erigowból származó ügynökét vetette be, hogy tisztábban lásson, de nem tudhatta, hogy Ranó, a bárd már egy ideje a Kobráknak dolgozik és nagy lehetőséget lát az Anterynben kialakult helyzetben ...

Tovább nehezíti a helyzetet, hogy az alvilág kicsapongásaiban a **város két alkimistája** komoly személyes veszteségeket szenvedett el. Látszólag megtartva ellenszenvüket egy tervet eszeltek ki, hogy elpusztítsák a várost és vele a gyilkos tolvajokat és a közönyös nemeseket. Össze akarják ugrasztani az elf és törpe lakosságot, majd feldühíteni az **aun királynőt**, akinek gyermekeinek kiáradása bizton eltörlí a várost a föld színéről.

A **masgaritákat** egy ősi titok miatt küldték ide. A Titokkancellár a Rőt Farkasokat bízza meg, hogy találják meg Ranót, ő azonban átverve őket a maga oldalára állította. Ayr Arkhon pedig a magányos tolvajnőt, **Smaragdködöt** bízza meg, hogy tartsa nyitva a szemét, hátha lát egy csapat kalandozót.

## 1. fejezet: Válaszút

Összemeselés 1: ha a csapat tagjai nem ismerik egymást, külön-külön kóborolnak a Komor-erdőben Gianag és Eren határán. Akármilyen jó erdőjárónak hitték magukat eltévedtek, a délmutatójukat (~iránytű, tájoló) megzavarta a közeli hegyek érc tartalma és rájuk sötétedett. A felhőtlen éjszakában az ég csillagai fényesen ragyognak, s jól látszik, hogy a Rusenor trónusának (~koronájának) csillagképe erőteljesebben ragyog a többinél. A távolban furulyaszót hallhatnak, s közeledve egy tábortűz fényeit pillanthatják meg egymás után. A tűznél egy vak vándor zenél, aki **Mondó**ként mutatkozik be nekik, ahogy kisorjáznak a rengetegből. Barátságos, de kicsit cinikus figura, aki sejtelmes utalásokat tesz arra, hogy nem véletlenül vannak itt és a közeli Anterynben, további bizonyosságot szerezhetnek erről. El tudja mondani merre találják majd reggel a biztos utat (kelet, majd észak), ahol nem kell tartaniuk rablóktól. Látszólag csak egy hátizsákkal utazik, amiben pokróc és egy üveg bor van. Reggelre eltűnik, nyomtalanul. Az út valóban arra lesz, amerre éjszaka mondta.

Mondó a **Kóborlók Rendjének** a tagjai. Egy csapatot kísért Raveenba a Maszkok Ünnepeire, ahol elérte Alyr Arkhon üzenete, hogy forduljon vissza ide és igazítsa útba azokat a kalandozókat, akiket az erdőben talál a város felé. Többet nem árult el neki sem.



Összemeselés 2: ha a csapat tagjai már legalább együtt utaznak, a várostól délre egy útelágazásnál is összetorlódhatnak. Aki el tudja olvasni (*Írás/Olvadás Af; ero-közös nyelv*) láthatja, hogy balra (nyugat) **Valkumkő** található, míg jobbra **Anteryn** (északkelet). Az útjelzőn ezen felül egy körösvény is található, amin egy **Smaragdköd** nevű tolvajt keresnek, a fantomkép kifakult az időjárásból (1 hónapos), de alapos vizsgálattal biztos, hogy nőt ábrázol és *20 ezüstöt* ígér annak, aki élve a városőrség kezére adja. Itt van módjuk tanakodni, hogy merre menjenek és mit csináljanak. Jó alkalom bemutatkozniuk és elmondani egymásnak ki hogyan is néz ki anélkül, hogy lenne rajtuk kívül NJK.

*Ha egyik irány sem tetszik nekik vagy bármi más miatt úgy érzed nem folytatható a csapattal a kaland, akkor bármerre haladva a Dreonnár küldetésének rajtaütés helyszínét meséld nekik a törvénykönyvből és onnan azt a kalandot. Minden egyéb esetben ...*

**Valkumkő** egy kis falu, ami Anterynhez tartozik. Több tucat hasonló kis település van a környéken, ahol a környék legjellemzőbb termékét, a faszenet állítják elő, hogy a piacon eladhassák majd abból befizessék a Patrícusnak az adót. Cserébe függetlenséget és szabadságot kapnak, de nem minden esetben biztonságot. Ahogy közelednek az alacsony vályogházakhoz észrevehetik, hogy itt szinte csak törpék laknak. A Sóg klán távoli rokonai, kivetettek, száműzöttek, akik szuterén mélységű viskókban élnek. Fogadó és ivó helyett a főtéren találnak egy nagyobb épületet (~hosszúház), ahol a **Vén Olph** székel.

Ő még bányászott fiatalabb korában, így nagy tiszteletnek örvend. Egy középkorú törpe asszony a szolgálója, akivel a kétszobás épületben él. Amikor megérkeznek gyér ebéddel kínálja meg őket, sipító, magas hangon beszél a közöst és ha az ételt elfogyasztották addigra a törpe nő összehívta a közelben lévő férfiakat, hogy Olph szavainak súlyt adhasson. Szemérmetlenül meg akarják bízni a csapatot, hogy ölje meg a Szörnyet, ami utóbbi időben a munkájukat nehezíti. Előbb a rengetegben támadta a kitermelőket, aztán Hollódombokon az egyik boksára vigyázó őrt ragadta el, majd a faluból ebédet vivő asszonyt. Egyik sem élte túl, nem tudtak róla beszélni, de megcsócsálta őket.

Ocsányokról tudtak, kerülték is őket, azokat a városból kijövő örök olykor ritkították is. Ez valami más. Minden aprópénzüket összeszedve (az ebéden felül) 5 aranyat tudnak összekuporgatni, hogy ha elhozzák a rém fejét és véget vetnek a gyilkosságoknak. Ha kimennek a vadonba, akkor pár órányi

sétával elérik a **Hollódombokat** (nyugodtan használhassák képzettségeiket a vadonban). Kicsivel túl a félkész faszénboksáktól feketéllő három dombon (ami felett valóban hollók köröznek) találkozhatnak a Szörnyel.

**3X Vaddisznó** KÉ: 20 TÉ: 40 VÉ: 60 Tám/kör:1 Sp: 2k6 Sebesség:  
100(sz) Ép: 22 Fp: 35 TP: 5

Belharc Mf-uk van, mint minden állatnak. Három természetellenesen felpuffadt vaddisznó ront rájuk vérben forgó szemekkel. Veszettek, harcértékeik átlagosak, de az első sérülés után lehajtott fejjel roharnak a célpontjukra, aki legközelebb van. Távolsági fegyverekkel szemben a Távolsági VÉ-jük +6-os, ha elveszítik az Fp-iket, sem ájulnak el. Halálig harcolnak.



A két városi alkimista próbálta ki a szerük legújabb verzióját. Az a céljuk, hogy csak állatokra hasson, de elfszabásúakra ne. Így, hogy a törpék nem fertőződtek meg a gombáktól (amiből a játékosok is ehettek) a kísérlet teljes sikerrel járt. A mágia ezért nem mutatná ki nekik. Ha megvizsgálják magukat bennük van az anyag, de ártalmatlan és kiürül 2 napon belül.

A testeken egyértelműen látszik kapcsolódó képzettségekkel (pl. *Herbalizmus, Méregkeverés*), hogy valaminek a hatása alatt vannak. Próbadobások és mágia bevetésével az is kiderülhet, hogy valamilyen ételméreg nyomai is megtalálhatóak. A nyomaikat visszakövetve megtalálhatják a konda többi részét, ahol más halott egyedek között kis malacokat találnak életben (kettőt), akiken azonban hasonlóan látszanak a jelek (fekete bevézés a szemben, helyenként kihullott szőr). Bizonyos, hogy idővel gondot jelenthetnek a Valkumkőieknek (ez egy remek alkalom a karakterek jellemének kijátszására). A törpék fizetnek.



## 2. fejezet: Anteryn

Hosszabb sor áll a kapu előtt, a Rusenor éjszakája (4-e) már elmúlt és pár nap múlva jön a Maszkok Ünnepe (11-e). A legtöbb kereskedő sietne a városban túladni a portékáin (főleg luxuscikkek, borok, sörök, dzsadvíz) hogy a Szabad Piacon szént vehessenek és mezőgazdasági terményt, majd azzal valami közeli nagyvárosba iszkolhassanak, ahol az Ünnep közeledtével jó áron és haszonnal megszabadulhassanak tőle. A városőrök azonban szigorúan átnézik a kocsikat és mindenkit, akinek nincs esze lefizetni őket (1 ezüstért már egy lovas nyugodtan bejuthat).

Alaposan kikérdezik mindenkit milyen istent tisztel, a gyanúsabbakat átkutatják szent szimbólumok után is (emberáldozó, gonosz istenek híveit a helyszínen lelövik), s megkérdezik, hogy először jár e itt. Ha igen, röviden közlik velük a legfontosabb szabályokat: **a városőrök szava törvény, az aunokhoz nem szólhatnak hacsak nem szólnak hozzájuk azok, az Elsüllyedt Palota vize tiltott mindenki számára, itt Dreina és Kyel törvényei nem érvényesek.** Ha gond nélkül átjutnak rajtuk 50 réz kapupénzt kérnek a poggyásztól függetlenül mindenkitől (lovastól 100, szekér/hintó 200). Ha gond nélkül megkapják, akkor kérdezik mi céljuk van és aszerint szívesen útba igazítják őket: szállást a Pegazusfészekben, Racklaodúban és Sásaptárban kaphatnak. Munkát a Szabad- és Lópiacon található. Ha gondot okoznak a hat számszeríjas lelövi őket, ha sikerül harcot elkerülni csak továbbengedik őket. 2 ezüstért jótanácsként mondja a brigadéros nekik, hogy óvakodjanak a Harmatszedők bandájától.

A **Pegazusfészek** a város északi részén, a haonwell-i Loren kerületben található. Csak itt tapasztalhatják, hogy ünnepi készülődés van, mert a városi elfek egy rituális eljegyzésre készülnek. Feldíszítik a házak közötti tereket és a magas fákon futó fletek útjait. A másik két kerületben ehhez képest sokkal nyomottabb a hangulat. Az elfek zárt közösségébe és szállásterületére ugyan nem léphetnek, de az Örömház I. (szerencsejáték és örömlányok, - fiúk) a másfajúak és a messziről érkezett elfvérűek előtt is nyitva áll. Félúton a fészek és a ház között láthatják az Alkimista I. kirakatát és az ajtóban álló szomorú tekintetű félelfit (főleg növények neveléséhez és gyomok irtásához tart eszközöket).

Az **ElAmne Mathor** (*Súlyomtölgy védelmezői*) család /ginn/ valaha a Gianag-Eren között álló fát védelmezte, de folyamatosan szorult vissza Haonwell határára. Nemathiel Ariaven, a Tűzhelyre Vigyázó kalahorát tisztelik, de a fiatalokat utóbbi időben egy áthaladt Noir szekta megtérítette. Azóta úgy hiszik létezésük egy másik világban alvó személyek álma csupán, így tetteiknek nincs és nem is lehet következménye. Ha meghalnak csak felébrednek odaát.

A Pegazusfészek egy haonwelli építészethez illően fából készült, emeletes, íves tetejű épület frissen festve és rengeteg szárnyas ló faragással. A helyi elf „ifjúság” találkozóhelye, ahol lázadozhatnak. Itt szállt meg **Ranó, a bárd** is, aki a közeli fletek egyikét is bérlí a Rőt Farkasok számára, akik immár neki dolgoznak. Ő kicsit külön foglal helyet az elfektől, azok ügyet sem vetnek rá, de ha meglátja a csapat kalandozót, akkor nagyon barátságosan int nekik, hogy üljenek az asztalához, máshol úgyszintén hely. *Ő valójában az emeleti szobájában van végig, de illúzióval „levetíti” magát s ameddig nem érnek hozzá, addig nem is igen derül ki a trükkje a félhomály miatt.* A saját számlájára kér a csapatnak enni-inni (így nem fizet fizikailag), udvariasan tartja a távolságot és a csillár melletti résen keresztül figyel, hogy hogyan mozgassa a képmását és áthelyezett hangját. Aktív mágiát sugároz annak, aki érzékeli.

Ő elmondja, hogy régóta vár egy ilyen remek kompániát, mivelhogy ő a Szövetség ügyeit egyengeti itt, de egyedül kevés. Elmondja, hogy átkos toroniak telepedtek meg a városban, s a Harmatszedők bandája néven fenyegetik a békét. Veszélyes kábítószer terjesztenek és ki kellene füstölni őket, amiért természetesen jól fizetne is (fejenként másfél-2 aranyat). Akár lebukik a trükkjével, akár nem az ajánlata áll és a veszély valós. Ha elfajulnak a dolgok, akkor a közeli fa tetején lévő fejevadászokat is idehívja és a játékosokra eresztí. De ameddig lehet, mindent megtesz, hogy elvállalják a feladatot.

Kiindulásnak a város három szórakozóhelyét javasolja, amelyekből ő sajnos közszeméremérsértés, csalás, tartozás miatt már ki lett tiltva információgyűjtés közben. **LEGYEN IGAZA:** bármelyik helyet felkeresve és ott játszva, befizetve valaki környékezze meg a játékosokat, hogy nem kell e Kristályfény nekik és azt a valakit vallatva/követve akadhassanak rá a Harmatszedők város alatti járatainak egyik bejáratára, ahonnan elosztják a szert DE közben a három véletlenszerű esemény (ld. vázlat) valamelyikével találkozzanak út közben (ld. később).

A **Racklaodú** a város gianagi kerületében, **Gianna**, található a kovácműhelyek és a füstölő faszénboksák tövében, a feketéllő Korom-erdő háttere előtt. Ez a félig földbe vájt épület már kő alapokkal rendelkezik és alapos hozzáértéssel (pl. Építészet képzettség) megállapítható, hogy egy betemetett bányakürtőre épült. Emelete már vastag fából épült. Árai összhangban vannak egyszerű kínálatukkal, amivel a gianagi munkásoknak és törpék hasának kedveznek (bár ervek a tulajok). Bányászok és szénégetők ülnek az asztaloknál főleg, de ha nincs elf az érkezők között barátságosak velük. Az idevezető úton többször is említsd meg nekik, hogy törpe múltat éltető

Ha este járkálnak a városrészben és rendelkeznek infralátással, akkor feltűnhet nekik, hogy a korábbi falrajzok egészen más tartalommal bírnak. Az „infra-graffiti” kiegészítéssel mindegyik uszító, elfellenes üzenet arról, hogy a bányákat a haonwelliek záratták be, hogy saját nyelvükön dalaikban szidják a törpék isteneit. A toldalékok nem mágikusak, de valódi, szabad szemmel és nappal átlátszó anyaggal lettek felvíve, amiből vehetnek mintát. Az alkimisták műve az anyag és a felirat is.

falfestmények és hősöket, isteneket ábrázoló falfirkák kísérik útjukat, sokszor ezek gyakorlatiasak és valóban elvezetnek különböző műhelyekhez, boltokhoz és így megkönnyítik az idejutást is. Ha azért jöttek ide, hogy munkát keressenek, akkor elmondják, hogy a városiak elég bizalmatlanok a fegyverforgatókkal és a legjobb munkát, a bányászatot, most a hegyekben történt baleset miatt (a 400-as feletti vajatokban gond adódott és omlások) sokan el is veszítik. De ha komolyan gondolják, akkor a **Lópiacon** próbálkozzanak **Gonzaga Versh** úrnál, aki a karavánok kísérése és kupeckedésen felül szokott tudni munkát adni híresebb zsoldosoknak (és bármit mond a városőr, a Szabad Piacon csak napestig pakolhatnak és álldogálhatnak). De ha már ott vannak menjenek egyenesen az **Üllőbe** és csapjanak fel városőrnek.



A **Sáskaptár** az ereni részen, az Aunában található, a névadó márványkupola dóm látótávolságában. Az utcákon nagy a rend, a legtöbb kikövezett út és macskakő itt található. A városőrök mellett sáskaharcosok is járőröznek az Auna körül és az Aunában általvetőjükön az úrnőjük címerével, amit az emberektől kaptak és fém sisakban, ami az emberek szakállát mintázva fémfonatban hullik alá csilingelve. Maga az épület és elnevezése is jól példázza az ervek tudatlanságát szomszédjukról: méhnek, daráznak, hangyának is gondolják őket, mivel olyan keveset tudnak róluk, így nehezen tudják kimutatni tiszteletüket feléjük. A kerek alapterületű, lassan szűkülő falú gombatetes épület ablakai kívülről valóban egy kaptárra emlékeztetnek, két emelete is van szűk, de nagyon tiszta és drága szobákkal. A helyi menü nagy része vadhúsból és erdei gyümölcsökből áll, kétnaponta érkezik egy torzonborz vadász friss zsákmánnyal, a többi napon egy szőke kislány csuprokkal és kosárral.

Az aun királynő az ervektől a Kalamaia úrnő nevet és helyet kapott társadalmukban. Valójában sokkal régebben élt itt népével, mint bárki gondolná. Még az irlav törzsek VS. dawa utódállamok harcban (megdöbbenve hogy egy faj tagjai egymás ellen harcolnak) besegített saját érdekében az irlav-embereknek. Azok hadura egy győztes csata utáni elragadtatásában audienciát kért a váratlan szövetségéstől és a királynő előtt állva lánya kezét kérte, hogy a két faj szövetségét megerősítse. Az aunok nem értették, de a királynő egyik lánya kilépett (a sokszázból) és vállalta ezt anyjáért, hogyha ez békét hoz közöttük, majd lerágta a (6 közül egyik) ízelt végtagját és átnyújtotta a hadúrnak. Az önfeláldozást nagyra tartó proto-ervek hadura megrészegült a gesztustól és bár a nász elmaradt, de a szövetség fennmaradt és az ízelt tagot sokáig nagy becsben őrizték. Majd egy három évig tartó fegyveres határvitában, melyet „csápháborúnak” neveztek elveszett a nyoma. Eligor (ki testőreit is innen válogatta) személyesen kért elnézést a királynőtől, aki azt mondta rá: „kár”. A királynőt egyébként csak a Patrícus, Eren hercege, s a városi főpapok látogathatják. Az Uwel szentély főravatora jár hozzá a legtöbbet mert szerinte nagyon jó a humorérzéke.

Itt szálltak meg a *Masgariták*. Pontosabban **Amph cwa Hamor lovagmester** és két lovagja (a másik kettőt váltásban a rendház romjaihoz küldte ásni és őrködni). Zord, kevély ember, de ha tiszteletet kap, viszonozza is azt nemtől-vallástól függetlenül. Fél szemével ha észreveszi a kalandozókat az ivórészben, akkor udvariasan biccent nekik és a fogadósnál állja a számlájukat (az első italkörig) és egy szomszédos sarokasztalhoz ül le várva, hogy viszonozzák vagy odaülnek e.

Ő is szívesen megbízná a kalandozókat, s megosztja velük (ami nyílt titok), hogy a rendházukat fél éve leégették. Ő egy másik feladat miatt érkezett ide, ám a romok között még nem találtak holttestet. Pedig a rendházban volt egy idős fegyvernök (**Block**), aki ha nem halt meg, most valahol lennie kell és ő szeretné tudni hol. Rangon aluli számára és lovagjainak, hogy a városi piacokat, boltokat járja, de biztos benne, hogy valahol, ahol árusítanak a rendházból eltulajdonított tárgyakat tudniuk kell hol van az

öreg. Keressék meg neki. Pénzt nem említ magától (fukar) de az eredményük függvényében természetesen hajlandó fizetni. Hozzáteszi, hogy az öreg feltétlenül élve kell, holtan nem veszi semmi hasznát.

**LEGYEN IGAZA:** a város többféle boltját és piacát bejárva végül (a Szabad Piac labirintusának végében) egy kifényesített gyertyatartón fedezzék fel a masgarita lovagrend címerét és elegendő pénzért (~áron felül, 100 réz) megvásárolva azt is tudják meg, hogy melyik tolvaj/verőember adta el neki pár hónapja. Őt becserkészve valahol a városban hasonlóképpen juthassanak el a Harmatszedők alvilágához, s a rosszfiú árulja el, hogy valóban volt egy öreg a házban, de magukkal vitték és mikor utoljára látta **még élt** ... valahol a mélyben. A mászkálás közben valamelyik véletlenszerű esemény a háromból keresztesze az útjukat.



**Pletykák mindhárom fogadóban (k10/2 dobással):** 1. pár hónapja áthaladt a városon egy Noir közösség, akik Tarinba tartottak. Megvásároltak ott egy felszíni-partmenti ingatlant és Világfény néven álom-kommunát hoztak létre (cserébe kezelik a tornyot és segítik a hajók haladását). 2. A Smaragdköd nevű tolvaj több nemes házába tört be és már 30 ezüstöt ér élve. A bűncselekmények helyén zöldes port találnak utána. 3. A törpe és a félelf alkimista olyannyira gyűlöli egymást, hogyha megtudják valaki vásárolt a másiktól kitiltja a boltból örökre. 4. A Napfolyosón álló börtönben lázadás volt és sok toroni fogoly megszökött. 5. A Lunaria Vaimian hegység bányái körül egyre több a baleset, omlás. Szabotázs lehet.

Fogadók árlistája (réz)	Racklaodú	Pegazusfészek	Sáskaptár
<i>ebéd, vacsora</i>	2	10	5
<i>istálló</i>	x	4	2
<i>szoba, közös háló</i>	1	x	2
<i>szoba, külön ágy</i>	x	7	5
<i>szoba, egyszemélyes</i>	4	9	7
<i>szoba, díszes</i>	6	10	x
<i>szoba, lakosztály</i>	x	45	30
<i>fürdő</i>	1 (esővízes hordó)	5 (meleg víz)	3

**Lópiacon** érdekes látvány tárulhat eléjük. Tulajdonképpen több a város falán kívüli raktár között felállított futtató, karavánközpont, Vittadora postakocsiállomás és lóversenypálya, melyeknek mind egyetlen ura van: **Gonzaga Versh**. Ez a minden hájjal megkent erv kereskedő szégyenbe hozná a dzsadokat mind a (lovak) szépsége iránti rajongással, mind üzleti érzékével. Több testőrrel veszi magát körbe, de ha elég jó rangokat, tetteket mondanak az intézőjének hajlandó fogadni őket a lelátón. Nem hisz az emberi minőségben és a nagy tettekben, csak a hírnévben és ajánlólevelekben. Elmondja, hogy istállótakarításra is csak elfeket alkalmaz szívesen, így kalandozóként is csak olyanokat, akik már bizonyítottak és így valaki a városból, akit tart valamire jót áll értük. A kalandozók felhajtása neki sokadrangú üzleti érdek. Akiről úgy gondolja, hogy leereszkedne hozzájuk és ő is tartja valamire az a városi őrség parancsnoka (*Ernstrand*). Ha leszolgálnak nála pár napot és jót hall tőle róluk, akkor lehet róla szó, hogy érdemi munkát bizzon rájuk karavánkísérés helyett. Tények sem győzik meg, akárhogy is fenyítik meg őt vagy a harcosait. Maximum megjegyzi, hogy kár, hogy nincs arénája a városnak, hogy ezt pénzért mutogathassa.

**Üllő** a piac déli részén a városfal egyik megerősített erődítménye mely a városőrség központja. Pincéjéből rabok sikongatnak, emeletén bürokraták ordítanak tintáért és üres lapért, de a földszinten értelmesebben lehet társalogni a városőrökkel. Van tagtoborzás és próbaidő is, az egyik feltétele a munka végleges betöltésének (s nem a próbaidőnek) az Írás/Olvasással való rendelkezés. A városban fent kell tartani a rendet és szívesen veszik a kalandozók segítségét (jobban állnak hozzájuk, mint a városiak). Ernstrand parancsnok Hotch brigadérost adja melléjük, de nem ugráltatni őket, hanem hogy passzívan  $\Psi$ -vel elérhesse őket (egy ponton túl a Pszi képzettség is kötelező náluk). *Emlékeztető: a  $\Psi$  üzenet küldéséhez hosszabb idő alatt kialakuló szimpatikus viszony szükséges, ami nincs meg a karakterek és a városőrség között.* A **Véletlen Találkozások** a csapat számára kötelező „ügyek” lesznek, amikkel meg kell „küzdenniük” egymás után a jó értékelésért.

**Boltok** az egyik vegyesboltban az ETK felszerelések közül azokat lehet megvenni amelyek magánhangzóval kezdődnek, a másikban a mássalhangzókat. Továbbá a fegyverkovácsok, műhelyek jobbikaiban kaphatóak a híres gianagi **Tafear** kardok is. Ezek a pengék a „legalább a súlyukat érik aranyban”, amit egyszerűen a választott fegyver maximális sebzés (pl. hosszú kard  $k10=10$ ) és Súly (pl. 1,5) és Tám/kör (pl.1) értékeinek szorzatával megegyező aranyba kerül (pl. 15 arany). Ezek a legendás műrecek nem mágikusak, de k3-al dobható ezután egy különleges tulajdonság nekik (amiről maga a karakter nem tud, csak kitapasztalhatja): 1 – a fegyverrel dobott 01 nem lesz balsiker, 2 – a fegyvert csak nagyobb és magasabb kategóriájú fegyverrel lehet eltörni harcban, 3 – a 00-ás dobás a fegyverrel mindig találatot (ha nem talált volna) vagy túlütést (ha csak talált volna) okoz.

Kivételes a **Varázsbolt**, ahol [profánmágikus varázstárgyak](#) (by MagicHorse) mellett [új varázstárgyak](#) (by Nova) is vásárolhatóak és néhány különleges darab is:

Varázstárgy	Ár	Megjegyzés
Erő bandázsa	96 arany	+ 2 Erő
Rohanó surranó	125 arany	30 mérföld/óra sebesség; + 2 Gyorsaság
Vitalitás pirszingje	100 arany	+ 2 Egészség, melyből származó Ép nem lehet tárgya nekromanciának, életerő befolyásolásnak és más vérmágiának (pl. életerő csapolás, wier)

Ezek csak vásárolhatóak (tehát nem készíthetőek JK által olcsóbban). A hasonló képességű varázstárgyak nyújtotta bónuszok nem adódnak össze, mindig a magasabb értékű számít (pl. egy Erő kesztyűje és Erő bandázsa esetén, csak a kesztyű képessége számít). A boltos maga is varázsló (5.szint) érzékelhető Zónával és nem érdemes lopni műhelyéből, mert ha az érvényes vásárlás után nem olvassa rá a tárgyakra az „oldóbűbáját” (amivel végképp a manahálóhoz kapcsolódhat) egy nap elteltével/egy alkalom használat után/a bolttól 20 lábnyira elveszítik képességeiket. Továbbá ő (is) árulja (újonnan) a városban elérhető Mechanikákat, az elsőt (gép rézvarangy) 40 arany, harmadikat (kandalló tüzét asztrálisan befolyásoló porok hogy más színe és illata legyen) 2 arany, ötödiket (fekete szemű vasmadarat amivel üzeni lehet) 5 arany és a kilencediket (a hozzá kötött személy halálakor megkonduló órát) 10 arany. **Ha eladnák a város pecsétjeit, akkor darabját 50 aranyért tudják értékesíteni.**

**Örömtanyák** mindhárom egy-egy kerületben található és hasonló szolgáltatásokat nyújtanak: kártya és kockajátékok, kábítószerek és szolgáltatások a masszázstól a tea szertartáson át a közösülésig. Minőségük sok mindenben elmarad az Ellana szentélyekben megszokottaktól, de legalább árakban is. Az egyik örömtanya tetején egy Kristályfénytől túltöltött polgár álldogál és leugrani készül. Már küldtek a városőrökért, de még idő ameddig ideérnek. Addig a játékosoknak van módjuk lehozni.

### 3. Fejezet: Véletlen Találkozások

Eddig eljutva jó eséllyel már valahol megszállhattak és pihenhettek. Ezt az alkalmat használja ki a Smaragdköd (3. szintű tolvajnö), hogy **Alyr Arkhon** megbízására az egyikük felszerelésébe rejtessen egy Zóna varázsjelet. Természetesen ezt egy másik varázsló azonnal kiszúrhatja, így érdemes olyan időpontot választani, amikor a csapat tagjai egymástól 20 lábnál távolabb vannak. Ezt követően is tovább figyeli a csapatot biztos távolról, de ha van közöttük nagyon szép, de még értelmezhető (16-17) akkor annak távolról egy szemezésre megmutatja magát egy mosollyal. A dorani varázsló ezután legalább egy (maximum 2) alkalommal a Varázsjelet keresztül megvédelheti a csapatot az őket ért halálos csapásoktól (pl. egy túlütés elől levegő csóvával félrelöki). Különböző képzettségekkel (pl. Legendaismeret) rájöhetnek kinek az egyszarvúcsontból faragott tenyérszárny jel került hozzájuk.

**Zavargás Lorenben** az ünnepre készülés közben egy csapat munkátlanná vált törpe józanul elkezdte leszaggatni a díszeket az utcán és dologtalan csákányokkal fenyegetik a békét. Az ElAmne Mathor ginn vadászokat (~harcosokat) küldött ellenük, hogy sorfalat álljanak, viszont fenyegetőzésen kívül nincs más kommunikáció. A pattanásig feszült helyzetben ha a játékos-városőrök nem avatkoznak közbe egy közeli ivóban (Pegazusfészek) kipattanó részeg verekedés hatására egymásnak rohannak az elfek és a törpék is. Remélhetőleg ez még nem jár vérontással, a túlélő törpék beszélhetnek a falfirkákról a kerületükben, amik között már feltűntek a kőfiakat gyalázó is.

**Peterablás Aunában** két bolond a Harmatszedők bandájából megtámadott egy elesett aun szolgánót, mert azt hitték hatalmas igazgyöngyöket cipel. Most a zsákmányukkal menekülnének, amikor a kalandozó-városőrök egy pólyát és kendőt viselő aun szólítja meg az utcán segítségért. Hangja, mint az egymást keresztező fűrészek lapjainak zúgása, erősen tört közös nyelven magyaráz és mutogat a rohanók után. Akár itt egy üldözés során érik be a két rablót vagy az egyik lejárattal vezetetheti el őket a nyomuk (pl. szaglás). Érdemes sietniük, mert ha a tolvajok felfedezik tévedésüket dühükben széttapossák a számukra értéktelen lárvapetéket. Ha sikerül visszazerezni őket az aun nőstény (sokkal nagyobb a hímeknél) köszönetet kerreg nekik és elsiet, azonban egy koldus kilép a közeli sikátorból és fennakadt szemekkel köszönetet mond nekik. Királynőként mutatkozik be és jó tettükért ő is jó lesz, szállásukra küld nekik egy ajándékot. Egy kéttenyérszárnyú kőlapot küld, amely egy sárkányt formáz fémlapokból (az a város Első Pecsétje). Tovább így találhatnak egy újabb utat a mélybe a Harmatszedők felé.

**Giderek támadása Giannában** ez már biztosan  $\Psi$ -n keresztül érkezik Hotch brigadéroszhoz, hogy több szakaszt is a gianagi kerületbe küldtek, ahol repülő szörnyek tűntek fel. Ha bármikor visszatérnének másodszer a Racklaodúba maguk is tapasztalhatják, hogy mérföldes körzetében szőrös denevérszerű lények rajzanak. A fogadóból szabadultak ki, pontosabban a pincéjéből, ahol valaki a legdrágább bort kérve egy pókhálós butéliát megmozgatva a régi körtőben élő gider kolóniát felzavarták. Az utcán 8 ilyen lény, az ivóban újabb 5, a pincében 7 várja őket, ameddig a falon tátongó rést valaki bátran el

nem torlaszolja. Az ijedelmükön lassan úrrá levő törpék végül kést-villát ragadva írtják ki a még szabadban repülőket és egy ideig a ritkaságnak számító tétel, amit eddig a hegyekből kellett hozni, akciós lesz a Racklaodúban. *(A gider barlang újabb ösvény lehet a mélybe opcionálisan a Harmatszedők felé.)*

**Gider Ké:** 10 **Té:** 25 **Vé:** 55 **Tám/kör.:** 1 **Sp:** 1k6  
**Sebesség:** 50(L) **Ép:** 4 **Fp:** 12 **Méregellenállás:** 3 **Tp:** 2





#### 4. Fejezet: Nő a baj

A pecsétet megvizsgálva vagy a masgaritához visszatérve megtudhatják, hogy ameddig ők a várost járták, addig ő a nemesi várótermeket koptatta, de annyit megtudott, hogy három pecsétje van a városnak, amelyeket az Elsüllyedt Palota tava körüli domborművekben elhelyezve megnyílik az út Anteryn egyik titkához, amely újabb lépcsőfok a Tíz Mechanika Mesteréhez vezető ösvényen. Ez a Káosz kardja. Egy nagyhatalmú penge, ami elátkozott. Ez a lovagok fő feladata itt. Ha már náluk van az Első akkor **Smaragdköd** megpróbálja ellopni tőlük, de ha van akivel szimpatizál direkt amatőr módon teszi. Mint kiugrott Harmatszedő tudja, hogy legalább egy pecsét a banda vezetőinél van, akik három csuklyás alak a mélyben. Ő csak eladta volna a pecsétet, hogy legyen kezdővagyon a végére ezt a nyavalyás várost.

Nyíltan fel is keresheti őket (*akár a vasmadarával üzenve, 5. Mechanika*), akár mert megvan a szimpátia vagy mert a csapat tanácstalanul áll, és ajánlatot tesz: azért cserébe, hogy kijuthasson a városból és se a patkánybárók se a városőrök ne üldözzék hajlandó a segítségükre lenni a Harmatszedők ellen, mert mióta figyeli őket a városba érkezésük óta (*akár Arkhon megbízásáról is beszélhet nekik*) úgy látta, hogy közös az ellenségük. Ő el tudja vezetni őket az egyik bejáratához (*amely a Gianna kerületben, a Rózsakert ároaházából vezet*) és le tudja fegyverezni az első szoba őreit ... ha akarják.

A **Rózsakert árvaház** kertészének, aki általában a Kristályfénytől kiütve gereblyézik, sufniájából is vezet le út a mélybe, a banda által csak Féregjáratoknak vagy Forrásnak nevezett mélységbe. **A klán ~60 fője közül maximum a fele van éppen jelen a lenti járatokban összesen.** Több le- és bejáratot is találhattak a kaland során: az elosztók a 6-os pontok közelében lévő nyilakkal jelölt járatok lehetnek a város bármely pontján, ahol a történet szerint rátaláltak, a Racklaodú fogadó pincéjének vékony válaszfala az 5-ös gíder barlangba vezet, s egyes csatornafedők a városban (ahol a patkánybárók mozoghatnak) a 11-es pont barlangcsarnok plafonjába vannak vájva (nem közvetlenül, de szűk járatok vezetnek ki innen, ahol végső esetben a tolvajok is távozhatnak csáklyás kötelekkel). Egyszerűség kedvéért a Rózsakert sufniájából vezető csapóajtó lépcsőjétől számoztuk a térképet.

Amennyiben a karakterek végigcsinálva a városőri feladatokat akadnak rá a Harmatszedők rejték helyére természetesen számíthatnak két másik teljes szakasz támogatására is. Így bár könnyebb dolguk lehet, de elveszíthetik a meglepetés erejét, mert a felső szinten a falak mentén álcázott zsinog és csengő láncolat húzódik végig, ami a mélyben lévőknek is azonnal jelzi a behatolást és így lehet a klán „emberi” felét sikerül kifüstölni. Persze, ez is elegendő lehet ahhoz, hogy a városőrök és a városlakók jó véleménnyel legyenek róluk. Ernstrand parancsnok nem erőlteti, hogy ők is részt vegyenek a rajtaütésen, de hogy kivívják a Lópiac urának elismerését erre is szükségük lesz.

**1, örposzt** max. két tolvajjal, akik kártyáznak, de egyikük kíváncsian a csapóajtó nyílásra a kertészt várva a lépcső felé fordul, ha ráébred, hogy nem ő érkezik egyszerűen az A csapda felé rohan.

**A csapda** – egy gyanús padlólapokkal fedett folyosó végén T elágazás több régi mozaikkal a padlón. Ha valaki óvatlanul ([szerencsepróba](#)) lép rá vagy szándékosan a mögötte lévő folyosó teljes hosszán a falakból gyúlékony gáz spriccel, majd pár szegmens múlva egy mechanikához kapcsolt szikravető begyűjtja. Mindenki, aki nem reagált úgy, hogy kimenekül és elvétí Ügyesség vagy Ugrás próbáját (és logikusan van is helye kijutni) k6 égési sérülést szerez és meg is gyullad.

**2,** egy kék színben fürdő terem, aminek egyik oldalán a város közepén lebegő Elemi Víz gömb türemkedik be és állandó vízesést képez. *Valami mozog a vízben így is, ha túl közel mennék vagy éppen belelépnek Siramorok (részletesen ld. Bestiárium) támadják meg őket.* Innen Úszás képzettséggel elérhető a 9-es jelzésű terem is.

**2X Siramor** KÉ: 10 TÉ: 55 VÉ: 75 SFÉ: 2 Tám/kör: 1 Sp: 2k6 Ép: 18 Fp: 42 Méregellen: 7 Tp: 75

**3,** ebédlő és megbeszélések helye, ahol éppen max. három tolvaj tartózkodik, kettő eszik. Fegyvereik kéznél.



**B titkosajtó** - egy mélybe vezető csigalépcsőt és az oda tartó régi folyosót rejt. Egy régi festmény rejtí az első Patrícusról, aki lábainál a város címerét is szimbolizáló három pecsét hever (sárkány,

oroszlán, köpenyes alak). A festmény arca be van kenve korommal. Ha valaki mögé nézne, mozgatná vagy csak bejelentené, hogy Titkosajtót keres +20-at adhat a próbához, mert gyakran használják és ritkán takarítanak. Smaragdköd, ha velük van, azonnal elárulja nekik, hogy itt van.

**4, konyha** és közösségi tér, ahol elsöre talán észre sem veszik őket a sűrű gőzöktől (egy kéményt használnak a Racklaodúval), de így is max. öten vannak bent, egyikük viszont csak az ételek épségével foglalkozik.

**5, a raktár** hordói étel alapanyagokat és egyszerű felszerelési tárgyakat tartalmaznak. Az egyik hordó mögül friss huzat fűtyül a rosszul befalazott kövek közül, amik a giderek barlangjába vezetnek, aminek nincs padlója, csak egy mélybe vezető sötét körtő a város alá.

**6, tömegszálláshelyek** emeletes - és függőágyakkal. Mindegyiket egy-egy őrsoszt választja el a felfelé vezető utakkal. Veszedelmes lenne itt behatolni, ha az itt összesen jelen lévő max. 30 tolvaj közül legalább a fele nem volna a Kristályfény hatása alatt aktívan.

**7, börtöncellák** és az azt védő max. háromfős váltott, mindig éber és tiszta elméjű tolvajok. A cellákban találnak egy városit, akit zsarolásra használnak éppen, egyet akiért fizetnek, hogy kivonják egy időre az üzletből, egyet, aki tartozik a klánnak. Elmondhatják, hogy van még egy rab, akit kínoznak valahol.

**8, a labor** bejáratát egy rácsos ajtós őrsoszt választja el a külvilágtól, amin túl két patkánybáró várakozik a sötétben (így cellának is nézhetik és kinyithatják óvatlanul a cincogás dacára). *Harc félhomályban: TÉ -5 VÉ -5 CÉ -40.* A bárók semmilyen emberi nyelven nem beszélnek, csak a kő-papír-olló hatott rájuk az emberek világából. Az általuk védett cellából újabb titkosajtó nyílik a toroni méregmester szobájába (gyanús lehet, hogy nem volt zárva a cella és fegyveres lények voltak bent).

**2X Patkánybáró** KÉ: 15 TÉ: 45 VÉ: 85 CÉ: 5 Tám/kör: 1 Sp: k6 (rövidkard), k3 (karom, 2 Tám/kör) Ép: 5 Fp: 20 AME: 1 MME: 1 Méregellen: 3 TP: 13

A labor egy fedetlen csatornafolyam mentén található (rács zárja el a víz útját befele és kifelé), ahol a toroni (aki semmilyen más nyelven nem beszél) fekete köpenyben a veszedelmesnek tűnő üvegcsék között kísérletezik. Boszorkánymesternek tűnik, de nem az. Itt kísérletezik éppen (a Kristályfény egy újabb vegyületével) a masgarita rendház eltűnt idős fegyvernök intézőjén (**Block**), aki nagyon-nagyon rossz bőrben van és ha nem kap gyógyítást, ellátást nem éli túl a menekítést sem. A testén a kínszatás nyomai között Siramor harapásokat is találhatnak, járt a lenti barlangokban és mindent elmondott a tamariknak, amit tudni akartak.

**9, természetes falú barlangrendszerbe** juthatnak, hogyha lemennek a csigalépcsőn s az első teremben mindent elnyom a közepén szabályos oszlopként „csobogó” elemi víz. Ez elrejtí a lépteik zaját, de őket is megsüketíti. Itt már teljes a sötétség. *Valami mozog a vízben és a plafonon is, ha túl közel mennek vagy éppen belelépnek Siramorok (ld. Bestiárium) támadják meg őket.* Innen Úszás képzettséggel elérhető a 2-es jelzésű terem is.



**4X Siramor** KÉ: 10 TÉ: 55 VÉ: 75 SFÉ: 2 Tám/kör: 1 Sp:  
2k6 Ép: 18 Fp: 42 Méregellen: 7 Tp: 75

**10, a tolvajklán** valódi vezetői, a 3 tamari itt szokott találkozni az emberekkel és adja át nekik utasításait és Kristályfény adagjukat, mint valami ősi szertartás. Körben a város történelmének különböző szakaszaiból származó szóttések, rongyos lobogók lógnak le (egyik rejtí a C titkosajtót). Max. három tolvaj és két tamari tartózkodik itt éppen.

**2X Tamari** KÉ: 35 TÉ: 75 VÉ: 115 CÉ: 25 Tám/kör: 1 Sp: k6+2 Ép: 12 Fp: 55 AME: 20 MME: 15  
Méregellen: 5 jellem: Káosz Tp: 175

*Egyikük varázshasználó 30 Manaponttal, de különleges módon Pszi diszciplínákat használ belőlük (pyarroni és kyr), amelyekkel igyekszik gyengíteni a támadókat. 100 lányira hat el, 6-os Erősségű minden varázslata: sorban, amiket használ: Kínokozás, Képességrontás, Ψ lökés, Kisajtolás. AME/MME +10. Őt legyőzve megtalálhatják a város Második Pecsétjét, ami mechanikus oroszlánt mintáz. Érte 250 Tp adható.*

**11, földalatti csarnok**, a 20 patkánybáró szállása, amiből elsöre nem látható, de a plafonon végigmászva is vezetnek ki járatok az Auna felé és egy ősi, mozdíthatatlan rácsos kapu is tovább a város megközelíthetetlen mélyébe. 10+k5 patkánybáró mindig van itt a tamarik parancsára várva, harcra készen.

**10+k5X Patkánybáró** KÉ: 15 TÉ: 45 VÉ: 85 CÉ: 5 Tám/kör: 1 Sp: k6 (rövidkard), k3 (karom, 2 Tám/kör) Ép: 5 Fp: 20 AME: 1 MME: 1 Méregellen: 3 TP: 13

**12, a tamarik kincstára**, valójában csapda. A szoba túlsó végében felhalmozott ládák ugyan több ezer rezet tartalmaznak, de a tamarik mágiája nélkül a terem negyedét elérve az egész padló meglódul és kincsestül, kalandozóstul a barlang alatti ciszternák mélyére süllyed, ahonnan nincs kiút. Gyanús lehet, hogy nincs jobban védve az ajtó (csak zárva), de a billenést követően pár próbadozással megmenthető a karakter mielőtt vízbe merül. *Ha velük van Smaragdköd őt megrészegítheti a látvány és sutba dobova óvatosságát maga aktiválhatja és példát mutató elpusztulhat kapzsísága miatt, de jó lehetőség lehet a karaktereknek, hogy jellemüket kijátszva megmentseik.*

A két szoba között a padlón **egy mágikus rajzolat** van a padlóban. Alapos vizsgálattal megállapítható, hogy nem ismert mágikus hagyomány gyümölcse, de termágikus lehet és jelenleg inaktív (de ettől még bölcsebb elkerülni vonalait).

**13, a tamarik szállása**, dzsad uralkodókhöz illő gazdagságban élnek itt, rengeteg értékes ékszer és csecsebecse található itt, mindhármuknak külön fülkével, de egy légtérben. Itt is található egy tamarit, aki éppen magára próbál aggatni annyi kincset, amennyit tud (társai halálát megérezte). A szobában 70 aranynyi zsákmány gyűjthető össze.

**Tamari** KÉ: 35 TÉ: 75 VÉ: 115 CÉ: 25 Tám/kör: 1 Sp: k6+2 Ép: 12 Fp: 55 AME: 20 MME: 15  
Méregellen: 5 jellem: Káosz Tp: 175

Ha a toronit sikerül kifaggtatni vagy csak átkutatják a laborját feltűnhet nekik (megfelelő képzettségek használatával) hogy sok olyan eszközt és szert használ, amiket **a törpe és a félelf alkimista** forgalmaz. Látták őket együtt is, amikor egy cellába rakták őket a börtönbe, majd később beszélt is velük, hogy pontosan mikre lesz szüksége a munkához. Ő maga a dwoon börtönlázadás után került ide csöbörböl-vödörbe, mikor sem Toronba nem térhetett vissza, sem az Unióban nem maradhatott. Elmondja, hogy fizettek is az összeesküvő alkimistáknak a tolvajok, méghozzá valami régi kőlappal, amin egy csuklyás alak látszott (a Város Harmadik pecsétje).

**FONTOS**, hogy az eddig megszerzett információikkal és/vagy kapcsolataikkal összerakhassák, hogy mire is készülnek a város ellen. Valkumkőből is jöhet egy törpe, hogy rájöttek a vaddisznók örületének okára, Ranónak sem érdeke, hogy a frissen megszerzett alvilága fölül kipusztítsák a várost és az elf kerületben hallhatott eleget a félelf alkimistáról és a törpéről, szeretteik elvesztéséről. Akár a városőrök is kihallgathatják a toronit és keresik fel őket a tőle megszerzett információkkal, aminek érdekes utána járniuk (akár a próbaidő teljesítéséhez is).

Ha akár az infra-graffiti, akár más okból gyanús lett volna nekik eddigre a két alak megfigyelve, követve vagy letámadva őket felgyorsítják a tervüket. A Lópiac egyik raktárába sietnek, ahol az aunok elfektől megvásárolt friss zöldség- és gyümölcskészletei találhatóak. Ezeket hosszú időn keresztül permetezve a saját készítésű szerükkel (ld. vaddisznók) mérgeznék meg a sáskaharcosokat és a királynőjüket. Ez az **Alkimista összeesküvés**. Ha rajtuk ütnek, akkor alkimista módszerekkel (gáz és tűzgránátok) védekeznek halálig, nem menekülnek. Ez már a tulajdonképpeni **FINÁLÉ**, ami után, ha még marad a csapatnak ideje következhetnek az opcionális részek, ellenkező esetben a **7. Fejezetet, az Epilógust** meséld le. Az egyikük holttesténél megtalálhatják a hiányzó Harmadik Pecsétet.

### 5. (Opcionális) Fejezet: Pecsétvadászat (Jutalomjáték - ha még túl sok idő maradna)

Mostanra legalább egyik főküldetés soron végighaladva hallhattak már a pecsétékről. Ezeket átadhatják természetesen a saját megbízóiknak is, vagy maguk is nyomába eredhetnek a hiányzóaknak. Legyen nyomuk, ha valakit kérdeznek, aki prominens szereplő a városban/történetben, akkor ezen a ponton adhat nekik tanácsot azzal kapcsolatban, hogy hogyan szerezhetnék meg a hiányzókat (az Alkimisták Összeesküvése után megjelenhet a koldus vagy bárki más fennakadt szemekkel és ugyanúgy megkaphatják az ajándékot, de ha már csak egy hiányzik és jó kapcsolatba kerültek akkor a Smaragdködnél is lehet a hiányzó „mágikus” módon vagy Alyr Zónajele változhat át valóban mágikusan a hiányzóvá (megszűnve ezzel Zónajelnek lenni).

### 6. (Opcionális) Fejezet: Leszámolás az Elsüllyedt Palotában

Amennyiben a ködöt öklendező tó partján álló három szobor (dél, északnyugat és -kelet) vésetei között megtalálják a mágikus üregeket és berakják a pecsétet a víztömeg meglódul és egy rövid időre (1 óra) ismét feltárja azt, amit egykor elnyelt. A pecsétet behelyezése után mindegyiknél kattogó, ketyegő hang figyelmeztethet arra a szobrok mélyéből, hogy ez a varázslat nem végleges. A három szobor lábától három járható elemi víz híd vezet lefelé a nedves csarnokokig. Az egyik hídon valószínűleg a csapat megy, a másik kettőn (ha életben vannak) Ranó és a fejevadászok, illetve a Masgariták. Ha az egyik fél esetleg már ki lenne irtva ekkorra, akkor a hiányzó teret a városőrség elitje foglalja el (mert a tó vize tiltott). Mindannyian elindulnak a mélybe, versenyt futva a Palota kincseiért.

A zsákmányban csalódnuk kell. Ahogy bejutnak az idővel és víztömeggel dacoló épületegyüttesbe kibontakozik előttük egy elkeseredett csata emléke. Egymásba kapaszkodó ostromlók és védők csontváza elrozsdált páncélokban, törött fegyverek és bezúzott fehérítő koponyák kísérik útjukat, míg elérnek a Palota udvarára, ahol jól láthatóan a leghevesebben folyt az utolsó küzdelem. Névtelen, ismeretlen hősök temetetlen sírja ez, aminek közepén két hatalmas páncélos harcos párviadalának időbe fagyott vége látszik, amint egyik a másikat az udvar kövéhez szegezi egy fekete füsttel lángoló ágas-bogas pengével, a Káosz-kardjával.

Attól függően, hogy kivel milyen viszonyba kerültek a karakterek vívhatnak meg vagy hagyhatják a zsákmányt másnak is. Akármilyen viszonyba is volt a két másik fél, azok mindent megtesznek, hogy megkaparintsák a kardot, mintha nem is saját akaratukból tennék (aki azzal a szándékkal van jelen, hogy a kardot megszerezze még egy 20E-s Vágy mozaiknak megfelelő átkot is kap, hogy ne térjen el tőle (a kard tudja, hogy csak egy ideig szabadult meg a víztől és nem akarja a véletlenre bízni a szabadulást).

#### A Káosz-kardja (elátkozott varázstárgy)

Tám/kör: 1 Ké: 10 Té: 30 (speciális) Vé: 8



Naponta háromszor félelmet képes gerjeszteni egy kijelölt célpontban. Ezt akkora E-vel teszi, amennyit feláldoz a fegyver mágikusan megnövelt Té értékéből. Például képes naponta 3X10E félelem gerjesztésére vagy 1X15E, 1X10E és 1X5E. Ekkor azonban az adott napra a fegyver Té-je is lecsökken. A félelem hatása a célponton: -10 Ké, -30 Té, -10 Vé k6 körig. Hosszú-, másfélkezes kard és pallos fegyverhasználatlaltal forgatható.

Aki a kezébe fogja elsőnek a kardot kényszerít érez, hogy mágiáját a körülötte állók felé fordítsa (akkor is, ha azok szövetségesei, ami tovább bonyolítja a helyzetet). A Káosz-kardjának három töltetének elhasználása után a penge megváltozik és a füst eloszlik (egy napra) majd kékes színt felvéve önálló akarattal körbeforgatja hordozóját és Fürkészként mutat egy adott irányba, a Tíz Mechanika Mesterét övező titok egy másik

darabja és/vagy a következő kalandok felé (mert a kardot valóban elátkozták). Ekkor az alapján, hogy melyik hercegség tagjaival kerültek jobb viszonyba a játékosok VAGY őket megkérdezve, hogy merre kalandoznának legközelebb VAGY kidobva k3-al jegyezd fel, hogy Gianag, Haonwell vagy Eren felé mutat végül is a víztől és átoktól is egy időre megszabadított penge.

## 7. Fejezet: Epilógus

A harc(?) végeztével mindenki megkapja a maga jussát. A masgariták továbbindulnak a megadott irányba (de előbb intézkednek a rendház újjáépítéséről), Ranó szélnek ereszti a fejevadászokat, akik úgy gondolják sikeres küldetést hajtottak végre, majd behívja Kobrákat a Harmatszedők helyére. Smaragdköd (ha nem adták városőrök kezére) elbúcsúzik a csapattól és akármennyire szimpatizált velük, túl bonyolultnak és veszélyesnek érzi a velük töltött időt, de jó barátjuk maradna. Amennyiben az aunok nem rohanták le a várost úgy a béke fennmarad, az Elsüllyedt Palota vize megnyugszik, lakói tovább alusszák álmukat. A Patrícus nem kommentálja az eseményeket, a Lópiac ura szívesen ad nekik megbízásokat, s hogyha megmaradt a Zónajel, a várost elhagyva **(jegyezd fel, hogy merre indulnak tovább)** egy mérföldkövön ülve Alyr Arkhon várja a csapatot, hogy bemutatkozzon nekik.

## FÜGGELÉK

**Kristályfény** – 4. szintű / gyors hatású (k6 kör)

Porrá tört, kristályos anyag, amelyet italba keverve juttatnak a szervezetbe, akár az áldozat tudta nélkül is. Szintén hallucinogén hatású, ám hatása kizárólag a felhasználó pillanatnyi lelkiállapotától függ. A rémes látomásoktól kezdve, a kellemes tunya álomképekig bármit kihozhat áldozatából.

Hatására a felhasználó 4 óra időtartamra bódulatba zuhan - jobbára magatehetetlenül fekszik. Gyakori használata (hetente kétszer) függőséget válthat ki, minden 15. alkalom után 1-gyel maradandóan csökkenti az illető Akaraterejét. Egy adag ára 18 ezüst.

**Városőrök**

Fizikai tulajdonságaik mindegyike 14, szellemi tulajdonságaik értéke 15. Műveltség: 13, Bátorság: 16

KÉ: 8 TÉ: 19 VÉ: 68 CÉ:6 SFÉ: 2 Fp:9 Ép:6 AME: 2 MME: 1 Tp: 8

Fegyver	Tám/kör	KÉ	TÉ/CÉ	VÉ/Táv	Sebzés
Rövid karddal	1	17	31	82	1k6+1
Kézi számszeríjjal	2	11	20	30	1k3

Fegyverük rövid kard és kézi nyílpuska. Egy különleges, címeres bőrmellényvértet viselnek, amin látszik, hogy a Patrícus emberei. Hogyha komoly harcra készülnek, pl rajtaütöni Harmatszedőkön sisakot is vesznek fel.

**Ella, a Smaragdköd** (3. szintű tolvaj)

E: 12 Ügy: 16 Gy: 17 Áll: 14 Eg: 13 Aka: 15 Int: 16 Sz: 14 Ész: 17 Asz: 13 Műv: 11 Bát: 15

KÉ: 23 TÉ: 43 VÉ: 90 Ép: 8 Fp: 28 AME: 3(amulett +3) MME: 6 Méregellen: 3 Tp: 66

Fegyver	Tám/kör	KÉ	TÉ/CÉ	VÉ/Táv	Sebzés
Tőr	2	33	51	92	1k6
Dobótőr	2	33	54	92	1k6



A Harmatszedők volt tagja besokallt az új vezetéstől és a kábítószerrel. Többedmagával el akarta hagyni a klánt. Mára csak ő él. Tudja, hogy a városőrök is keresik és patkánybárók hamar megtalálnák a vadonban mire elérne másik várost, így egyetlen esélye ha annyit lop, amennyiből új életet kezdhet valahol és megválthatja a biztonságát. Fegyverei különböző méretű és minőségű török, amiket jobbára hajítani is tud és könnyű altatóméréggel (3.szintű) preparál. Ezen kívül vassulyom is akad nála üldözők ellen, továbbá a Harmadik (illatos felhő) és Ötödik Mechanikát (üzenő vasmadár). Előbbit a levegőben szórja szét maga után, ami elnyeli minden nyomát (zöld, fenyőillatot hagyva), utóbbival pedig akár üzenhet is a kiválasztott karakternek messziről és követve a nyomára is bukkanhatnak. **Fontosabb Képzettségek:** Lopózás 54% Rejtőzés 70% Kétkézes harc Af, Tánc Af, Éneklés/zenélés Af, Hangutánzás Mf, Zsebmetszés 56%

**Harmatszedők**

Fizikai tulajdonságaik 15, szellemiek átlagosan 13, Műveltségük: 7, Bátorságuk: 13. A statisztikák nem tartalmazzák a fegyverekét.

**talpasok** (60 fő) KÉ: 12 TÉ: 23 VÉ: 76 CÉ: 8 Ép:7 Fp: 10 SfÉ: 1 (posztó- és bőrvért) AME/MME: 2 Tp: 11 (fegyverek kés, tör, rövid íj)

**börtönőrök** (10 fő) KÉ: 15 TÉ: 36 VÉ: 88 CÉ: 19 Ép:8 Fp: 19 SfÉ: 2 (kivert bőrvért) AME: 3 MME:4 Tp: 22 (fegyverek husáng, ostor, könnyű számszeríj)

**vezetők** (3 fő) KÉ: 14 TÉ: 42 VÉ: 87 CÉ: 14 Ép: 11 Fp: 23 SFÉ: 3 (lánging) AME: 3 MME: 1 Tp: 23 (fegyverek hosszú kard, hosszú íj és dobótör)

**A két sarlatán alkimista**

Egyikük törpe (Korsz), másikuk félelf (Thanzas). Előbbi a családját vesztette el a városi tolvajklán egy harca során tűzben, utóbbi a kedvesét egy Kristályfény függő támadta meg és a közeledő ünnep az övék is lehetett volna. Megtagadták, hogy a Harmatszedőknek dolgozzanak, ezért a két egymást gyűlölő alkimistát egy cellába zárták gondolkodni. Az eredmény más lett mint remélték: mindketten élve távoztak, de készségesen szállítottak a klánnak így sikernek könyvelték el. Korsz és Thanzas úgy érezte a város maga a gonosz és mivel magukban nem kockáztattak egy frontális támadást a Harmatszedőkkel szemben: mindent és mindenkit el akarnak pusztítani. Mindkettő megszállott (ld. Besti).

**Korsz** - Fizikai tulajdonságok 14, szellemiek 12. Műveltség: 13. KÉ: 5 TÉ: 24 VÉ: 65 Ép: 7 Fp: 18 Tp: 4

**Thanzas** - Fizikai tulajdonságai 12, szellemiek 14. Műv.: 13. KÉ: 2 TÉ: 17 VÉ: 60 CÉ: 29 Ép: 4 Fp: 22 Tp: 6

Korsz üvegcséket hajít az ellenség tagjai közé, melyek között van, ami 5 ynevi lábón belül tűzszőnyeget (piros) hoz létre kő sebzéssel (nafta), amely 8 lábón belül fullasztó gázzal (kék) tölti meg a levegőt (5. szintű légiméreg (Azonnal hatású Semmi/Gyengeség), 2 lábón belül bőrt égető savas permettel (zöld) telíti be a levegőt (k6+1). Ezenkívül apró gyurma szerű golyókat tud a támadók elé vetni, amelyekbe lépve bokáig beborítja őket egy megszilárduló bilincshab, amiből csak egy kör alatt, tulajdonságpróbával és a lábbeli elvesztésével tudnak csak kiszabadulni a JK-k. Thanzas eközben a legyengült és elvakult ellenfeleket sorozza egy hosszú íjjal. Ha egyikük előbb meghal a másik öngyilkos módon a támadókra rohan (mindketten olajjal öntik le magukat) és meggyújtva magukat Korsz egy üvegcséjével igyekeznek magukkal vinni még valakit.



Masgariták**Amph cwa Hamor** (5. szintű lovagmester)

Eredeti küldetése a Tíz Mechanika Mesterének nyomára találni, de ... a rendház öreg fegyvernöke (**Block**) még őt is képezte ifjúkorában. Apaként is gondol rá. Azonban tudnia kell, hogy mit árult el az ellenségeiknek a rend titkaiból és ha kell személyesen akarja a büntetését foganatosítani ... a régi idők emlékére. Zord figura, a fél szeme nélkül is az volna és kegyetlen is. Kétkezes harcban forgatja a két mágikus lovagkardját. A masgariták speciális küldetésekkor használt protokollvertjét viselik mind, amihez nem tartozik sisak vagy pajzs.

E: 17 Gy: 16 Ügy: 17 Áll: 16 Aka: 18 Int: 17 Eg: 16 Ész: 15 Asz: 16 Sz: 12  
Műv.: 17 Bátorság: 18

KÉ: 20 TÉ: 70 VÉ: 120 Ép: 10 Fp: 60 AME: 26 MME: 27 Ψp: 20 SFÉ: 7 Tp:  
101

Fegyver	Tám/kör	KÉ	TÉ/CÉ	VÉ/Táv	Sebzés
Lovagkard +1	4	27	85	135	2k6+6

**4X Lovagkísérők** (4. szintű masgariták) minden tulajdonságuk 15-ös

KÉ: 11 TÉ: 55 VÉ: 102 Ép: 9 Fp: 45 AME: 20 MME: 20 Ψp: 15 SFÉ: 7 Tp: 75

Fegyver	Tám/kör	KÉ	TÉ/CÉ	VÉ/Táv	Sebzés
Lovagkard	1	18	75	119	2k6+3
Alabárd	1/2	17	79	127	2k6+2
Lándzsa	1	20	77	124	1k10
Hajítódárda	1	18	76	117	1k6+1





**A kettősügynök csapata****Ranó** (5. szintű bárd)

Erigowi születésű kyr fattyú, aki igen hamar megtanulta beudvarolni magát egyre magasabb helyekre. Nemtelen származása dacára egy időben a bálterem ünnepelt résztvevője volt, de rájött, hogy a gazdagok annál közelebb sohasem engedik magukhoz, minthogy szórakoztass őket zenéjével és történeteivel. Szerencséjére ekkor ismerkedett össze az északi titkosszolgálat prominens szereplőivel, amin keresztül egyre közelebb került a komoly vezetőkhez. Kalandozócsapatok mellé állt megbízatásai során, de azok egy idő után mintha átláttak volna rajta és nélküle folytatták útjukat. Ekkor kezdett a Kobráknak is dolgozni, akik hatalmat és befolyást ígértek neki mert tudja, hogy örökké nem dolgozhat másoknak. Az Anteryn-i megbízás (mindkét oldalról) a nagy lehetősége, hogy önállóbb lehessen és más munkájáért, szenvedéséért szedhesse a pénzt. Kristályfülbevalót visel az egyik oldalon.



E: 11 Gy: 17 Ügy: 16 Aka: 17 Áll: 16 Sz: 16 Eg: 15 Asz: 14 Int: 18 Ész: 16 Műv: 18 Bát: 15

KÉ: 27 TÉ: 64 VÉ: 109 CÉ: 16 Ép: 10 Fp: 64 Mp: 40 Ψp: 45 AME: 49 MME: 52 Tp: 111

Fegyver	Tám/kör	KÉ	TÉ/CÉ	VÉ/Táv	Sebzés
<b>Törkard +1</b>	2	43	91	138	k6+2

Harcban bajvívóként viselkedik kezdetben, de törkardja (dacára minden etikának) rúnázott a Kobrák által. Sőt, ezt a mágikus fegyvert nem áttal hajítani sem, hogyha nem látja senki és gyakran mérgezi is (Nyelvoldóval). Ezek bármelyik elegendő egy igazi bajvívónak, hogyha a fülébe jut már csak ezekért felkutatná és párbajban megölné. Emellett mágiáját is előszeretettel használja, s bár Lombhullás Árvájának szereti kiadni magát, ennek dacára inkább a fénymágiákat használja. Azonban éppen ezért, hogyha egy bárd karaktert kell meggyőznie szívesen ígéri meg neki, hogy repeortárja egy varázslatát megtanítja neki, ami hiányzik a másiktól.

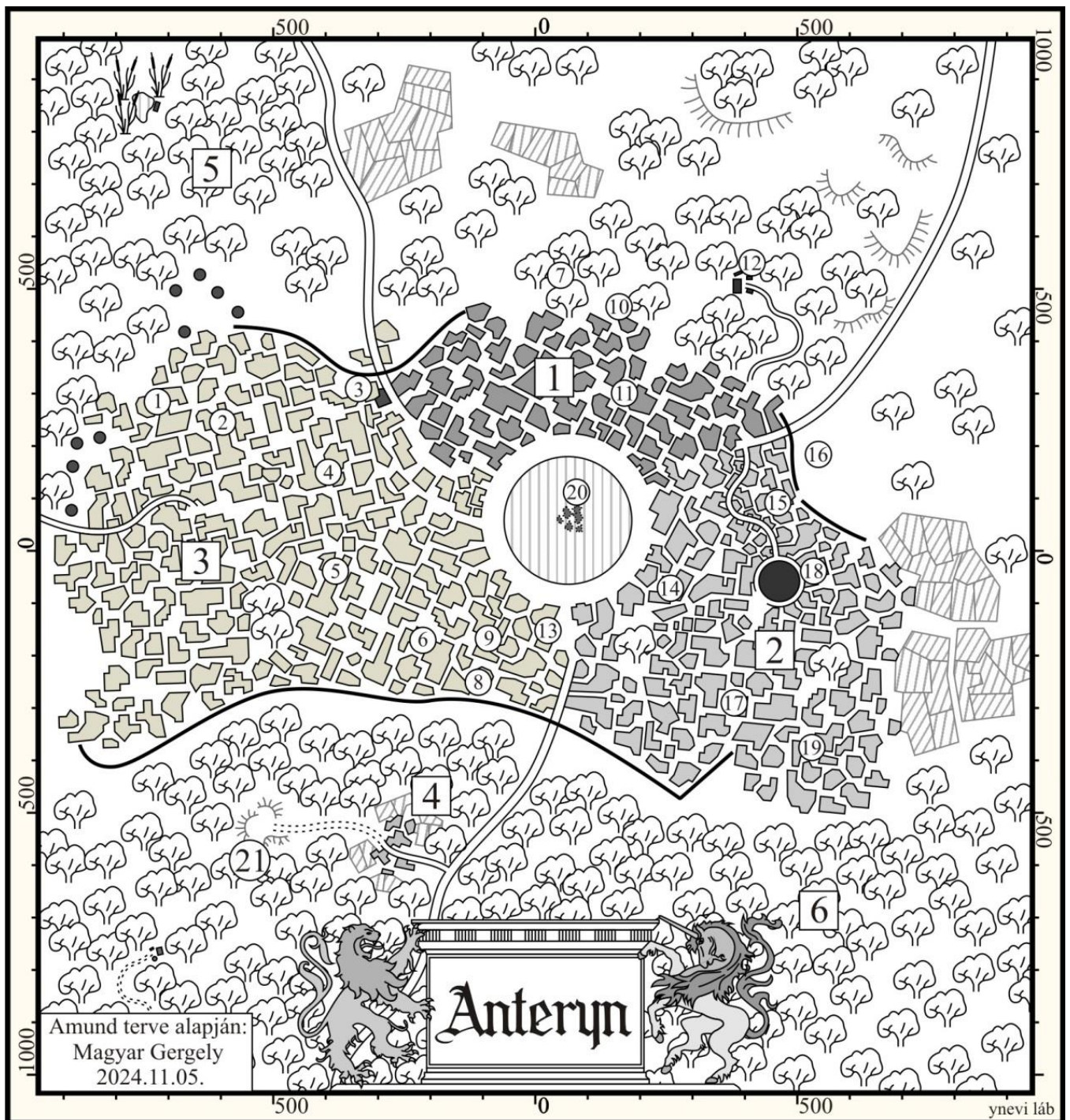
**4X Via Grom, a Rőt Farkasok** (3. szintű) fejedelmének

Különleges kiképzésük és felkészülésük hatására ők nem a pszi mesterei, de megkapják a Mágiahasználat Af-át, s Dorantól minden olyan védelmet, amire szükségük lehet egy-egy küldetésben. Testük mágikus tetoválásai egy-egy alkalommal elhasználható varázslatot rejt aszerint, hogy milyen tapasztaltak és ezeket csak küldetéseik között tudják megújítani, feltölteni (hacsak önfeláldozó módon egymásnak nem adnak életerejükből). *Kész varázslói varázslatok közül (ld. ETK) használhassanak kettőt fejenként, egyenként 30 Mp értékig (pl. Tűzkard, Lökés).* Abban a hitben vannak, hogy Ranó parancsait követve a Szövetségtől kapott küldetésüknek tesznek eleget, ha ennek ellenkezőjére rámutat valaki, akkor ellene fordulnak.

Tulajdonságaik mindegyike 16-os, Műveltségük: 12, Bátorságuk 18.

KÉ: 25 TÉ: 68 VÉ: 127 CÉ: 6 Ép: 12 Fp: 52 AME: 30 MME: 30 (épített pajzsok) Tp: 70

Fegyver	Tám/kör	KÉ	TÉ/CÉ	VÉ/Táv	Sebzés
<b>Egyélű, hegyetlen, egyenes kard</b>	2	35	78	148	k6+3



- |                     |                            |                        |
|---------------------|----------------------------|------------------------|
| □ 1 - Loren         | ○ 1 - Gilron, Kadal, Tooma | 11 - Pegazusfészek     |
| 2 - Auna            | 2 - Szenvedélybarlang II.  | 12 - Örömház I.        |
| 3 - Gianna          | 3 - Rózsakert árvaház      | 13 - Varázsbolt        |
| 4 - Valkumkő (falu) | 4 - Rackla odú             | 14 - Sáskaptár         |
| 5 - Korom erdő      | 5 - Alkimista II.          | 15 - Vegyesbolt II.    |
| 6 - Komor erdő      | 6 - Vegyesbolt I.          | 16 - Lópiac            |
|                     | 7 - Arel-liget             | 17 - Uwel-szentély     |
|                     | 8 - Üllő                   | 18 - Masgarita rendház |
|                     | 9 - Szabad piac            | 19 - Gyönyörverem III. |
|                     | 10 - Alkimista I.          | 20 - Elsüllyedt palota |
|                     |                            | 21 - Holló-dombok      |

