

Ahol a nap nyugszik

A IV. VÁNDORKRÓNIKÁK NYÁRI TÁBOR VERSENYMODULJA
7-8. SZINTŰ KALANDOZÓK SZÁMÁRA

ÍRTA: Gulandro

HELYSZÍN: Erion, és Nyugati városállamok

IDŐPONT: P.sz. 3710.; a Tudomány hónapjaiban, Krad kvartjának Harmadik, a Beavatottak Havában



Líthas Kalandmester,

a most következő kalandmodul egy, az utóbbi években háttérbe szorult hagyományt kíván ápolni és megőrizni: egy új világrészt bemutatni a szerepjátékosoknak Ynev világán. Bár mendemondák és „árnyképek” már sok helyen feltűntek a Nyugati városállamok emlegetése kapcsán. Ez a szokás, hogy újat nyújtsunk a játékosoknak, kiveszett, ezért feleleveníteni sem lesz könnyű. Komoly mesélői kihívásokat tartogató feladat.

A történet két nagyobb epizódból áll. Fontos, hogy az előzményekben szereplő történetet fokozatosan adagoljuk a számukra. Az első részben egy erioni szempontból lehet bemutatni az eseményeket, ahogyan a legtöbb ynevi ember is tekint nyugatra. Azok, akik egyáltalán tudnak a világrészről vagy irtózik a hallásától vagy kényszerű, de kölcsönös kereskedelmi viszonyban van vele. Kevés olyan művelt és felvilágosult lény él Erionban is, aki nagyobb rálátással bír a Városállamokra.

Gyerekmesék gonosz birodalmaként elevenedhet meg, dalokban és balladákban, mint egy út ahonnan nincs lehetőség visszatérni. Istentelen fajzatok lakhelye ahol vagy elvakít a nap egy életre, vagy évekig nem jut át fény a felhőkön. Sok esetben veszik egy kalap alá Kránnal, de az erioni bűnözők száműzetésének helyszíne is ez a sokszínű, sokarcú világ a Godorai tenger északi partján.

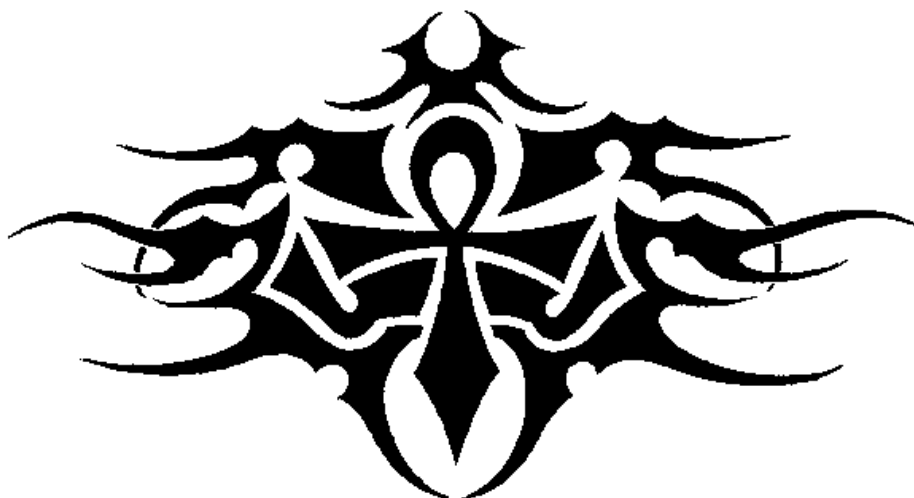
A kaland második felében a hangsúly azon van, hogy a rémmeséket és tévképzeteket megcáfolva bemutassuk a valóságot: egy ősi érzelmektől fűtött, dekadens, de mégis a legtöbb faj számára élhető közeget. Az egészet annak az apokoptikus fenyegetésnek a közelsége kell, hogy körüllegje, ami ugyan évekkel későbbre, mégis kihat az ismert világ kultúrájára és kereskedelmére is. Akármelyik útvonalról érkezzenek is, a fontos az, hogy a világ, amit megismernek majd beilleszkedjen a fehér folt helyére.

A kaland létrehozásában nagy segítségemre volt *Papp (Toxik) Mihály* és *Szabó (Phoenix) Tamás*, akiknek véleménye nagy súllyal esett latba. Az állandóan fellépő technikai nehézségek (aka géptelenség) dacára nekik köszönhető, hogy a kaland végül elkészült. Köszönöm hát nekik.

Külön köszönet *Kemény (Kemyron) Áronnak*, akivel annak idején felváltva játszani és mesélni kezdtük a Nyugati városállamokat, majd az ország különböző pontjain máshol is elcsöpögtettünk játékaink során elég információt ahhoz, hogy mostanra (alig 6 év leforgása alatt) érdemes egy teljes kalandmodul formájában bemutatni. Bármerre hajózik és bármilyen kalandokat él meg, neki is ajánlom ezt a kalandokat.

A kalandhoz jó mesélést és a játékhoz sok dupla nullát kívánok!

Tisztelettel:
Gulandro



Nagy utazás

Olyan ügy volt ez, mint az összes többi. Így nem lepett meg a kopogtatás sem az ajtómon: erőszakos, pénzes és vészjósló. Ha nem ebből élnék, akkor a környék bérlőinak nagy részéhez hasonlóan az ablakon vettem volna ki magamat vagy az asztal alá kucorodom, ameddig a remélhetőleg másnak szánt fenyegetés véget nem ér. Az ajtó azonban kitérült és odakint az óvárosi házak feletti hangulat is úgy tűnt kieresztette az eddig bent tartott levegőjét.

Az asztalon szétszórt lapokat, tervrajzok és jegyzetek kavalkádját, egy déli szélroham borzolta meg. Miközben a két felleghajtós látogatóm a szobába nyomakodott igyekeztem minél hamarabb becsukni az ablakszárnyakat, hogy a Kememet dönggyárai felől érkező szag ne lepje be a szobát is, ahogy az ilyen léghuzatok után lenni szokott.

Mivel a magaméval szemben csak egy széket találtak, így egyikük sem foglalt helyet, én azonban a kényelmesre dörzsölt fatrónusomba süppedtem, sokkal nagyobb kényelemről árulkodó arcot vágva, mint amit a helyzetem indokolt volna. Vártam, hogy a nagyfiúk közül valaki elég bátornak bizonyuljon.

- *Aga uraságot keresnénk* – zengett az ajtón belépő gyönyörű fejdámasznő feltűnően mély hangja. Az igazsághoz hozzátartozik, hogy szépségéről elvitázhatnának a pyar bölcsekkel, de nekem az izlésesség határáig tetovált és alig leplezett testfelületek nagyon vonzóak tudnak lenni. Hogy a látogatóm a gorkivi vértestvériségeket egészen a hátán keresztezett fejdámaszkardokig mímelő Szürkéek csapatába tartozott már inkább tény volt.
- *Ma reggel is őt láttam a mosdókagylóban, tehát én vagyok az* – bólintottam serényen és ezalatt egy lopott pillantást engedtem meg magamnak az asztal belső részén pihenő harci kalapácsom nyele felé. Túl váratlanul tűnt fel ez a csábító asszony az én izlésemnek is.

Nem éreztem szükségét köntörfalazni és terelni sem: a környék minden csehójában tudták ki vagyok és mivel foglalkozom és mostanában semmi olyat nem tettem amiért valaki a nyakamat akarta volna szegetni ... mostanában. Persze igazán csak Patkány tudta volna megmondani miket csinálok önkívületben, de ez legyen az ő baja. Most más üggyel néztünk farkasszemem.

- *Egy eltűnt személyt kellene megtalálni a Nemesség egy tagjának.*
- *Ez több mint megtisztelő felkérés lenne ezek között a falak között.*
- *A fizetsége a megszokottnak duplája lesz, hogyha a következő holdnap előtt sikerrel jár.*
- *Illetve a szokásos, hogyha addigra sem ...*
- *Igyekszünk tiszteletben tartani a szabályait és munkamódszereit.*
- *Hálám a megidézett hurikéhoz tesz hasonlatossá.*
- *Tessék?*
- *Pontosan kinek az elveszett tulajdonát kell visszaszereznem?*
- *Ó, az elveszett személy senkinek sem a tulajdona.*
- *Akkor annál több esély van rá, hogy élve kerüljön elő.*
- *Félreért nagytiszteletű Aga. Az illető személy már napokkal ezelőtt meghalt...*

Igyekeztem mosolyt erőltetni az arcomra és nem arra gondolni, hogy az ilyen kijelentések hasonlatossá tesznek a legendák szereplőihöz, akik oroslánokkal háltak a fájdalom templomaiban. Olyan ügynek ígérkezett ez is, mint az összes többi ... és én ezekből élek.

Hyon városában másképpen telnek a napok. A kora délelőtti órák hemzsegése egy mérgezett hangyabollyá változtatják az utcákat, hogy a gyilkosan tűző délutánra már egy kihalt szellemvárosnak tűnhessen, amibe csak az enyhet adó éjszaka leszálltával térhet vissza az élet. Nos, nem is hinné az ember ez mennyire így van.

A szerencsétlen flótás egy, a Nemesség házai közé tartozó klánnál szolgálta le az életét, ahogyan a családja minden tagja generációk óta. Az emberöltőkkel korábban kötött szerződés értelmében a leszármazót a család saját soraiba emeli egy hivatalos Lélekkufár szolgálatait igénybe véve. Ezek az elvtelen boszorkánymesterek Ynev talán legiszonyosabb szertartásai révén avatták be a kiválasztottakat a Nemesség soraiba. Szolgálataikért és diszkréciójukért sokszor kisebb vagyonok cseréltek gazdát.

Ezért is jelentett gondot, hogy a hamarosan megszületendő gyermek a jelek szerint még nem rugdalózott és még csak nem is élt. A tisztos honorárium ellenében nem jött létre a „csere”, a felek azonban képesek voltak hideg fejjel dönteni és független feleket bevonni az ügybe. Itt jöttem én a képbe, a Szürkék révén felbérelt kikötői figura aki mindenkit ismert és megfelelő bérezés fejében elérhetett olyasmit amit a melldöngető fejvadászok álmlukban sem: élve visszatérni a megfelelő válaszokkal a város mélyéről.

- *Min rágódsz ennyire, Aggaga?* – az embernagyságú szőrös lény arca kitöltötte a látóteremet. Bajszának vékony szálai szinte kérdőn szegeződtek felém, de aztán hamar elvesztette az érdeklődését és figyelmét ismét a kövekre húzott hulla felé fordította. Módszeresen fordította ki a felpuffadt bőrrel egygyévált ruha rejtett zsebeit is. Karmos mancsában gyűjtötte a zöldülő rezetket.
- *Azt mondd, hogy tényleg láttad a Gataka család komornyikját erre lefolyni?*
- *Persze, elégszer zavart el az a szívtelen-májtalan-farkatlan ahhoz, hogy megjegyezzem a képét. Pedig nekem egy egész almot kell etetnem, de nem értett meg engem, nem értette meg.*
- *Azt nem értem Patkány, hogy-hogy nem te húztad ki akkor, ha tudtad ki az.*
- *Ó, az egy nagyon sűrű-kulimászos-nyúlós nap volt* – az orra hegye idegesen remegett – *nem volt időm minden szemétre, amit lecsurgott lefelé úszott.*
- *Nem úgy ismerlek, mint aki egy ilyen zsírosnak ígérkező falatot hagyna.*
- *Sűrű volt a nap Aggaga, becsszavamrabecsszavamra* – az üresnek bizonyult cipőket visszahajította a folyóba és egészen a rácsokig figyeltem, ahogy a felszínen maradnak.
- *Akkor legalább azt láttad, hogy ki kaparta ki a duzzasztónál?* – a kanális végén lévő részeken kisebb bandák vívtak sokszor közelharcot, az odáig elúszott és hordalékként felgyűlt zsákmányért. Még a Patkányhoz hasonló tapasztaltabb „halászok” sem remélhettek ott semmi jót.
- *Azt mondják, azt beszélük és rebesgetik is, hogy a Csörgösök kullózták el a romlott templomházukba. Sűrű-nyúlós nap volt, aznap egy nagyon fiatal lányt találtam én is* – sárgás, beteg szemével őszintén pislogott rám – *de nem csináltam vele semmit, visszadobtam és nem is volt nála szinte semmi.*
- *Tudom Patkány, tudom* – a zsebemből pár tiszta rezet kapartam elő és a mancsában lévőkhöz szórtam – *nagyon sokat segítettél most is.*
- *Perszehogy, hiszen a barátod vagyok neked Aggaga* – csillant fel a patkánybáró szeme és csonkolt farkát hevesen rázogatva eliramodott a környező házak irányába.

A parton fekvő férfihoz hajoltam és a felismerhetetlen arcába néztem, de nem sokáig bírtam a szagtól. Két rezet helyeztem a szemekre és én is megindultam. Visszanéztem Patkány után és mikor észrevettem a sarok mögül vizslató sárga szemeit nem voltak kétségeim, hogy amit látótávolságon kívülre érek azt is elveszi a vizes tetemtől, ami holtában megillette.

Legszívesebben őrjögtem volna mikor meghallottam a Csörgösök nevét. Ezek az embertelen fajzatok egyre több részt követeltek az Óváros düledező házrengetegéből. Kezdetben irtották őket a Nemesség katonái és felbérelt Kalandozói is, de úgy tűnik aztán elég hullát raboltak ki ahhoz, hogy megfizessék fajtájuk élethez való jogát a városfalon belül is. Az ismeretlen istenhez emelt templom romjai a Csörgösök főhadiszállása volt és annak

ellenére sem szívesen mentem oda, hogy azon kevés városi közé tartoztam, aki ezt egyáltalán megtehetette.

- *El szem hiszem Aga, hogy száját hajlékban látogatsz meg!*
- *Tudod S'revin hogy mondják, tartsd közel a barátaidat – a földalatti verem szauna hőisége ellenére is igyekeztem bizalomgerjesztő mosolyt erőltetni az arcomra.*
- *De az ellenségeidet a még közelebb – ahogy nevetett a gőzterem falai visszaverték gesztusát és láttam, hogy a párafelhő ködén túl alakok mozognak az oszlopok tövében – a kérdész cakaz, te melyik isz vagy pontoszan a számomra.*
- *Rosszul akarod ezt felfogni. Ha nekem segítesz azzal elkerülsz egy kellemetlenséget a Nemességgel és azokkal akik nem kopognak mikor ide jönnek.*
- *Az én birodalmamba nem vezetnek kapuk Aga, nem félek a Nemességtől.*
- *Nem is félned kell őket, hanem támogatni, amikor gyengék és behajtsd az adósságot ha eljön az ideje.*
- *Jajj, te. Csak azért mert ugyanolyan vagy mint ők még nem tartozol közéjük – a rongyos ágyékkötőben parádézó gyíkember elemében volt, de tudtam ha nem szabadulok innen hamarosan, akkor megfulladok a katlan gőzétől. Szenvedésem mulattatta S'revint.*
- *Nézd, csak bizonyítékot akarok arra nézve, hogy a testben még benne volt a lélek vagy sem nem. Én békésen kérdezem, de ha a Szürkének eleget fizetnek, akkor a tojásaitokkal fognak labdázni a fejdázásaik a fejetek jelölte kapuk között.*
- *Szápadt vagy Aga. Innod kellene valamit – a gyík tekintete a plafon bazaltmennyezetébe vésett kalapács domborműjén pihent meg – a kérdészedre a válasz pedig az, hogy egyik szem: az ember még élt, amikor idehozták a templomba.*
- *A szavadat adod erre S'revin? A Gataka komornyikja élt és lélegzett?*
- *Amit csak akarsz Aga, de tudod, hogy ez nem jelent szokat a számomra.*
- *De hát miért nem ölte volna meg a Lélekkufár a szertartás rendje szerint?*
- *Ki tudhatja azt. A fajtátokban szoszem volt meg az ilyesmihez a hidegvér.*

Amikor elhagytam a templomot éreztem, hogy baj lesz. A nap túl magasra hágott és a házak tövéből egyre sóvárabban méregettek a fiatalabb gyíkok. Azonban csak egyikük volt elég bátor, hogy egy ponyva magasából orvul rám is vesse magát ... vesztére. Éreztem a közelségét és a szándékát, így az övemről lecsatolt pörölyt meglengetve még a levegőben egy csontrepesztő ütést mértem rá, ami mellkasánál érte a lényt és a téglafalnak lökte. Az árnyak közül érkező két társa már meg sem lepett, azonban a gőzteremben töltött idő rendesen kikezdett.

A négykézláb rohamozó hulló levért a lábamról és a szemben lévő árus kerámiái közé zuhantunk dulakodva. Agyagdarabok robbantak körülöttünk és savanyú bor szaga terjengett. Karmok téptek a kabátomba és a húsomat keresték veszetten, száz tüéles fog csapkodott az arcom előtt, de sikerült rámarkolnom a harci kalapácsomra. Megritkítottam a fiatal gyíkhím pofáját amire az aléltan egy pózna tövébe kushadt én pedig felegyenesedhettem, hogy fogadjam a harmadik támadómat.

A nap magasra hágott, pont félúton járt keletről nyugatra tartó rohanásán. Egy pillanatra úgy tűnt pont az utca felett áll és minden árnyat kiűzött az ablakok réseiből, a szárnyként lobbanó kabátom alól, a gyík előrelóduló teste körül és a lendülő fegyverem elől. Előbb a hóhullám csapott le az agyamra, minden kontúr elmosódni látszott és mielőtt üvölthettem volna vakító fehérség csapott le ránk a szférák réseiből. Elvesztettem az eszméletemet.

A lány jelenléte az ágyban legalább akkora meglepetés volt, mint a tény, hogy a szobámban voltam. A hirtelen hűlő verejték érintésére ébredtem fel és krákoló nyögésemmel felfigyelt a kabátomat a székre hajtogató lány is. A becsukott ablaktáblákon átszűrő fényben is

sápadtnak tűnt, nem minden büntudat nélkül gondoltam ennek az okára. Az ágyam szélére ült és vékony karját a mellkasomra helyezte.

- *Mióta nem ittál Age?*
- *Ne nevezd így Nada – feddéselem erőtlen suttogás lett csupán – senki sem hív így.*
- *Patkány szólt, hogy összeestél az utcán az Óvárosban. Ő is hozott ide téged.*
- *Most hol van? – megnyugvást leltem az ágyam végébe támasztott pöröly nyele láttán.*
- *Azt mondta, hogy még vennie kell valamit a gyerekeinek és elrohant.*
- *Már nem is emlékszem, hogy hány éve fulladtak a csatornába.*
- *Ő pedig láthatóan arra sem, hogy ez egyáltalán megtörtént.*
- *Miért vagy itt? Már jó ideje nem jöttél mikor érted küldtem.*
- *Nem éreztem, hogy valóban szükséged volt rám.*
- *Pedig nagyon is.*
- *Nem azt éreztem, hogy rám lenne szükséged.*
- *Te mindig jó voltál hozzám, Nada.*
- *Az életem megváltozott Age és minden más.*
- *Ilyet már hallottam.*
- *Holnap hajnalban gyere el a Zarándok-kapuhoz. Mutatni akarok neked valamit.*
- *Köszönök mindent, amit ma tettél értem.*
- *Még nem tettem meg mindent – elfordult tőlem és az ablak felé nézve a vállára hajtotta a fejét. Hófehér nyakán az ér lágyan, természetesen lüktetett. Nem tudtam ellenállni neki és rávetni magamat, addig szívva a keserű életerejét, ameddig kimossa belőlem ezt a hőhullámtól megőrült világot.*

A Lélekkufár egy fogadóban szállt meg a város szélén. Tiszta, rendezett szobák, tetőablakok és örök a bejáratoknál. Minden alkalmazottat a rendjük fizetett a szakácsoktól a folyosón cirkáló orgyilkosokig. Tipikusan az az épület, amiben egy öngyilkossággal ér fel bejutni olyasvalamiért, amiért én készültem ezt megtenni. Hyonban a népek igyekeznek mindenre felkészülni pénzzel és emberanyaggal. Mindenre azonban a gyakorlat szerint nem lehet.

Arra például, hogy egy örült a szomszédos toronyból leugorva rombolja szilánkokra az egyik emeleti szoba tetőablakát kevesen fogadtak volna. A boszorkánymester egészen addig bámult megdöbbenően a halottnak tetsző testemre ameddig a Nada testéből elorzott életerővel pótoltam a zuhanásban elvesztett vért és felegyenesedve már a nyílt sérüléseim is kezdtek gyógyulni. Igaz, ettől még átkozottul fájtak, ami ádáz vigyort kényszerített az arcomra.

Tudtam, hogy bár az ajtókat arra képezték ki, hogy minden behatolási szándékot elhárítsanak a személyzet így is meg fogja találni a módját, hogy bejusson végül. Kevés időm volt, amit tovább készült rontani a mágiaforgató azzal, hogy kántálni és bonyolult jeleket kezdett a levegőbe írni. Első csapásommal eltörtem az ujjait és a bal kezét is, másodikkal pedig az oldalablak felé taszítottam.

Az üvegnek kenődött, de nem adta fel: az övéről valamilyen fiolát emelt a szájához, hogy megigya, de ezt nem hagyhattam. Nekifutásból tapostam rajta akkorát, hogy a ház oldalában várakozó szénásszekérbe ólomüveg darabokkal együtt érkezett. A kordé körül álló Szürkék elismerően intettek felém és én is utána vettem magamat. Szó nem érhetette a ház elejét: a Lélekkufárt egy kikötői verőlegény rabolta el a fogadóból.

- *Tudja, amikor először ajánlották magát hezitáltam. Talán megérte, de bizalmatlanok vagyunk olyasvalakivel szemben, aki hozzánk hasonló, de mégsem tartozik köztünk.*

A Gataka ház feje pont olyan volt, mint amilyennek egy, a fajnesítésnek ezen a pontján lévő személynek lennie kellett. Nem minden undor nélkül gondoltam arra, hogy ahogyan a testét a másoktól elorzott életerő, úgy lelkét a démoni mágia éppúgy örökre tartósítja. Persze bagoly mondja.

- *Utána nézettünk magának, mélyen tisztelt Age Argonar úr – a szeme sem rebbent mikor a valódi nevémet kimondta, szinte láttam a lelki szemeim előtt ahogyan közösen szivarozunk a nagy kandalló előtt – és meglepetten akadtunk rá erioni körözüvények között egy, önhöz hasonló személy leírására. Még érdekesebb persze, hogy ez az illető az ottani tűzőrség egy tisztje volt és megbecsült tagja a közösségnek – aztán valami égetett szeszt iszunk és a karát aktuális értékéről beszélünk a piacon – említettem, hogy ezek a körözüvények milyen régiak?*
- *Nézze tisztelt Gataka úr – elszorult a torkom, amikor a bejáratnál leadott fegyveremre gondoltam – részemről a megtiszteltetés, hogy egy ilyen nagy múltú ház segítségére lehettem. Azonban későre jár és nekem még lenne dolgom a városban.*
- *Nem is kíváncsi, hogy a vagyonokért felbérelt Lélekkufár miért nem végezte el a feladatát? Bevallotta a szürkék kímestereinek és felettébb ... egyedi indokai voltak.*
- *Máskor nagyon szívesen folytatnám ezt a csevelyt.*
- *Köszönöm, hogy a problémánkra szánta az idejét.*
- *Semmiség volt – el akartam tűnni innen, ki a kapun át a falakon, csak ki innen.*
- *A város nem is tudja, hogy az ön személyében milyen minőség rója az utcákat – a ház urának a hangja hirtelen változott fagyossá – én azonban igen.*

A Zarándok-kapuja a város legkeletibb végében volt, hosszú piacterével már a sivatagba nyúlt. A térképeken a város úgy festett miatta mint egy, a homokos partra vetett hajótörött. A hajnal fényeiben nyüzsgő ércszárnyak nyitva álltak és nem messze az öröspostoktól egy csapat csuhás között várt rá a lány.

- *Nada, mit jelentsen ez a ruha?*
- *El akartam mondani már régen.*
- *Mégis mit, hogy megbolondultál?*
- *Hogy csatlakozom a porzarándokokhoz. Keletre megyünk.*
- *Ez örültség, nincsen ott más csak vadak és szomjúság.*
- *Viszont sok minden olyan sincs ott, ami itt lassan megölne – a szemei elkerekedtek, azt hitte ezzel jobban megbántott, mint akart – de nem rád gondolok.*
- *A porzarándokok útja soha nem ér véget és nem is térnek vissza.*
- *Ezt én is tudom, soha többé nem találkozunk – olyan érzés volt az örült lánnyal beszélnem, mintha fiatal kölyökként egy kéretlen udvarló lettem volna – ezért akarom ezt neked adni.*
- *Ez micsoda? – a kezemben forgattam az apró bebugyolált csomagot.*
- *Ez a maroksárkány még az apámé volt, az egyetlen emlékem tőle.*
- *Nem fogadhatom el – motyogtam, de a szövet alól előkerülő sárkánymintás ezüst fémdoboz nagyon értékesnek tűnt.*
- *De el fogod fogadni. Sokminden van amit nem is tudatosan teszel magadévá az évek során.*
- *Nem értelek Nada.*
- *Remélem, hogy egyszer meg fogsz.*

A lakásomba visszatérve becsuktam az ablaktáblákat és az asztalnak támasztottam a pörölyt. A székre rogytam és a kezemben tartott maroksárkánnyal apró lángot fújattam, miközben az asztalon sodort dohányért tapogatóztam. Mélyet szívtam belőle és hátradőltem. A sápadt lányra gondoltam, aki valahol a sivatagban jár mostanra. A vérivó nemesre gondoltam, aki várja, hogy örökösé holtan szülessen meg. Patkányra gondoltam, aki minden nap a kanálisból kifogott halottak pénzén vesz a régen halott családjának ennielót. Ez egy bűnös város. Arra gondoltam, hogy a szekrényben lévő italokat szétlocsolom a szobában és magamra gyújtom, hogy megegyszer utoljára érezzem igazán a tűz érintését a bőrömmön, de ekkor eszembe jutott amit S'revin mondott: „*A fajtátokban szoszem volt meg az ilyesmihez a hidegvér.*” Kacagni kezdtem.

Háttér és az előzmények

Nyugati Városállamok

Az Eriontól északnyugatra fekvő puszták mindig is a tiltott vidéknek számítottak sok pyar hitű számára. Elsősorban vad nomádjai és a terméketlen, régi romokat rejtő földjei okán. Hogy ezeket konkrétan szektáknak és démonkutaknak nevezzék nem volt példátlan sosem és így sokak gyermekmeséiben jelenik meg ez a vidék barbár és az Elátkozott Vidékhez hasonló helynek.

Ez az állapot és megítélés azonban legalább annyira köszönhető az Erion és a helyi városállamok közötti rossz viszonyoknak, mint a valóban veszélyes vadonnak és látszólag értéktelen földnek. Azonban a sivatagok, erdőségek és puszták különböző részein igenis fellelhető a civilizáció és kisebb nagyobb települések. Három nagyobb „államalakulat” emelkedett ki az elmúlt évezredekben itt: A Drake királyság; a Salamboo kereskedelmi szövetség és az Emlékező kánság.

A **Drake királyság** az Anuria hegység déli lejtőin, felkapaszkodva a magas kőfalban hozta létre katonai alapokra helyezett királyságát. A kalandozó alapítóról elnevezett királyság élén a monda szerint a sárkány vére által halhatatlanná tett lovag, Drake uralkodik mind a mai napig. A godoni kóborlovagból lett király a hegység abbit kovácsműhelyei feletti hatalmát rettegett lovagjaival és az azok élén álló tíz fehér páncélos vitézzel őrizteti.

A **Salamboo kereskedelmi szövetség** egyedülálló a kontinensen. Alapítói még azok a menekültek voltak, akiket a Káoszkor legzivatárosabb évtizedeiben nem engedtek Erion falai közé és megtagadták tőlük a túlélést. Dacból és az emberi faj túlélési ösztöneitől hajtva átkeltek a halálcsapdává vált vadonon, a káoszlényektől hemzsegő pusztákon, majd átkelte az Ekbir sivatagon levetkeztek magukról azt a keveset is, ami emberi lényükből megmaradt addigra. Akik elérték a nyugati óceánt már egy új faj első hírnökei voltak Yneven, vérivók vagy ahogyan a hetedkorban emlegették őket: *wierek*.

Az **Emlékező kánság** magát az emberiség bölcsőjének védelmezőinek tekintik. Az elmúlt évtizedekben felbolydult nomád törzsek alaposan kivéztették egymást megvadult sámánjaik akarata szerint és végül az Emlékező törzs vajákosai ragadták magukhoz a hatalmat a megmaradt nagycsaládok felett. Portyázóik rendszeresen járják a vadont és a pusztákat, sámánjaik egyre erősödnek és a hatalmuk nő, azonban váltig hangoztatják, hogy az emberiség következő nagy erőpróbájára készülnek és hogy megvédjék a múltat.

A három fenti államalakulaton kívül persze több kisebb állam és település létezik elszórva ezen a vad területen. Pyar missziós telepek, erioni börtönvárosok éppúgy, mint a Krad lovagrend egy fennsíkon kiépített erődje, mely a civilizált világ végét jelenti a hétköznapi emberek számára. Két titokzatos társaság tevékenysége lehet még fontos és említésre méltó a vidéken.

A magukat **Bíráknak** nevező nagyhatalmú lények csoportja hivatott fenntartani a békét a városállamok teljes területén. Ez kevésbé a kisebb csetepatékat, mint a háborúskodást jelenti. Elsősorban a kánság radikális vezetőit tartják sakkban és rémisztgetik a érvonaluk megszakadásával. Tudni, hogy a Drake királyság városainak utcáit éjjel a Bírák tartják felügyeletük alatt és a Salamboo szövetség városai között is ők az első számú közvetítő csatorna. Kevesen találtak már olyannal, aki bizonyítottan tagja a csoportnak és alakjuk világ monda- és mesevilágának szerves részévé vált.

A Tiane hegység csúcsain több szerzetesrend is befészkelte magát az idők során. Azonban egy, a demilitarizált övezetben tart fent egy harcművészeti iskolát. Az Ekbir északi részét nem ok nélkül nevei a hagyomány „Rozsdatemetőnek”, a hagyomány szerint az istenek nem engedik, hogy itt halandók fegyvert emeljenek egymásra. Az itt székelő slan iskola pedig kizárólag pusztakezes harcban járatos zsoldosokat és testőröket ad a vidéken áthaladók mellé, megfelelő anyagi hozzájárulásért cserébe. A 'muay' stílus képviselői különös kapcsolatban vannak a vidékkel és ezért sohasem hagynák el a városállamok területét.

A városállamok elsősorban a Salambo tevékenysége révén ismeretesek yneven a nyitott gondolkodású kereskedők körében. Riegoy éppúgy kereskedelmi kapcsolatban áll vele, mint Erion hercegellenes céhei és családjai, de tudni vélik sokan, hogy Kránnal is aktív kereskedelmi kapcsolatban van. A pyar államokban érthetően az innen származó személyek nem kívánatosak és általában nem is igen fedik fel kilétüket, hogyha nem feltétlenül szükséges. Saját pénzüik, nyelvük és fegyvereik vannak, amelyeket a godoraitól eltérő fejlődéstörténetük hozott létre és az inhumán gyökereik újraértelmezései.

Az itteni fizetőeszköz faragott és fémmel töltött csontkocka, és mint ilyen, elsősorban a Drake királyságból származik. Értéke megközelítőleg egy ilyen pénznek fél ezüst. A hamisítást halálbüntetés terhe sújtja a kánság területén is. A fémpénzek a papi áldáshoz hasonló mágikus kisugárással rendelkeznek, amelyet adott esetben a városi váltókban ellenőrizhetnek. Alapvetően azonban kevés ilyen van forgalomba így nagyobb tételek esetén váltókkal fizetnek a kereskedők egymás között, de ezeket már akár a Bírák is felügyelhetik.

A helyi nyelv különös keveréke a hatodikori ember által beszélt *crantai* utódszavaknak, a *sníl* és más értelmes káoszlények hatásának, illetve az *ó-godoni* mondatszerkesztésnek. Így aki valamelyik nyelvet beszéli, a hetedikoriak közül pedig a shadonit vagy a gorkvikt, az konyhanyelven megértetheti magát a helyi lakosokkal vagy elég hamar el is sajátíthatja a lényegre törő és praktikus nyelvet. Sok helyen persze beszélnek dzsadul vagy közös nyelven is, a Salambo városokban pedig nem ritka a kráni, elf és sníl nyelv tiszta alkalmazása sem.

A vidék megosztottsága alapvetően rányomja a bélyegét a helyi múlt felé forduló kultúrára. Ameddig a nomádok minden kezük ügyébe kerülő eszökből fegyvert igyekeznek kovácsolni (beleértve a háziasított káoszlények egy részét is), addig a Salambo városokban a művészetek dekadens burjánzásban leledzenek. Felfoghatatlan pénzel és életek cserélnek gazdát (létezik a rabszolgaság) egy-egy a homok alól előkerült antik szobor vagy ereklye birtoklásáért, különösen az utóbbi időben élénkült meg ez. A Drake királyság is különös gyűjtésben van, évente küldenek ki kóbor lovagokat, hogy a külvilág haditechnikáit ellesve készülhessenek fel bányaik védelmére bármivel szemben.

Fontos megjegyezni, hogy a vidék vegyes lakossága ellenére a túlsúlyban itt is emberek élnek. Csak a Salambo városokban előny, hogyha valaki egy wier dinasztia tagja és persze sokan próbálnak meg közéjük tartozónak látszani. Drake királyságában éjjel senki sem mer az utcákon maradni és ha igen, nagyon vigyáz, hogy ne vonjon fegyvert vagy ne okozzon galibát, a Bírakat rettegi a gonosz. A kánság alapvetően megveti a két másik birodalmat és bár korábban folyamatos harcban álltak a bányáért, az utóbbi időben megbékéltek és más felé fordították figyelmüket. A kánságból megtért misszionáriusok egy jóslat közelgő beteljesüléséről suttoznak.

Ez a színes kavalkád várja a gyanútlan hetedikori utazót, aki azt hinné, hogy a Városok Városából érkezve már mindent látott az istenek ege alatt. És ez is lehet csupán a felszín.

Seb az égen

A teremtés hajnalán Satralis világát a halhatatlanok olyan varázssal övezték fel, amelyek megvédték azt a külső úr és más dimenziók támadásaitól. Kristályszférák. A mana-háló fölötti légben úszó láthatatlan mágikus burok a Korok folyamán többször is kiállta az idő próbáját ... azonban egy alkalom is elég volt, hogy a pajzson egy betömheterlen rés keletkezzen. A Hatodikor folyamán olyan mágikus energiák szabadultak el amelyek a tizenötezer éves Kyria mellett az ég békéjét is szétzilálta. A történetírók által Káoszorként emlegetett időszakban naptüzek perzselték a földet, aquir lények lepték el a felszínt és irreálmágia tépázta a több tűz közé sorolt és menekülő embertömeget.

Annak ellenére, hogy a korfordulón hatalmas energiák felemésztésével az utolsó kyr Hatalmas helyreállította a szférák rendjét munkája nem lett tökéletes. Egy komoly rés maradt a pajzson, amelyről azonban pontos leírások és feljegyzések maradtak a Nyugati városállamok, magukat az

emberiség fejlődésének új lépcsőfokának tartó, urainak a birtokában. A számok ideje könyörtelenül elközeleg, hogy a rés visszatérjen Ynev fölé.

A Salamboo kereskedelmi szövetség urai az elmúlt évtizedekben nagy kutatásba és gyűjtésbe kezdtek: régi iratokat és mágiát megkötő varázstárgyakat halmoztak fel, hogy az emberi civilizációt megóvják egy újabb és korábbi Káoszskortól. Az Emlékezők nomádjaival szövetségre lépve gyűjtik össze a hatodikori ereklyéket és ezzel feltűntek az erioni nagykutya térképein is igényeikkel. Ügynökeik rendszeresen vesznek részt aukciókon a Városok Városában és rongyrazásukkal jócskán magukra vonták a mindig borotvaélen egyensúlyozó hatalmi pólusok különböző oldalait.

„Más volt a por íze is amit a lovuk patája vert fel, a fiú önfeledten rohant utánuk. Még hallotta az anyja sikítózását a háta mögött. De nem számított most, hogy a délutánt és az estét is házimunkával tölti majd: távolról érkezett idegenek nyomában járt, fej-fej mellett haladt a lovaikkal.

Köpenyük varrása könnyed volt, kackiás mintákkal, amikhez hasonlót ő soha nem látott. Arany és ezüst sújtásaik holdakat, barbár isteneket mintáztak. Fegyverzetük minden ízében eltért a kikötő felől érkező sokféle kalandozó felszerelésétől.

A fél karját adta volna, hogyha az egyik lovas hátára szíjazott, háromhúros lantot megzendülni hallja. A lovas észrevette, hogy a fiú őt nézi és embertelenül nyájias mosollyal viszonzta a srác tekintetét. Egy pillanatra néztek csak egymás szemébe és a fiú soha nem felejtette el ezt a pillanatot.

Mikor az anyja kiáltására érkező testvérei beérték és a földre tiporták még mindig azon erőlködött, hogy szemét a távolodókon tarthassa. Mikor együttes erővel húzni kezdték már nem tudott megfordulni és csak a poros utcát látta. A távolban azonban felzengett egy egzotikus hangszer, amilyennek a hangját még sohasem visszhangozták a város falai és éppolyan idegen volt a lovasok, akik Torozon tavernája felé igyekeztek.”

A nép körében ez a különös feltűnésük és hogy valamit ennyire terveznek a démonimádó nomádokkal az a szóbeszéd terjedt el, hogy egy olyan hatalmas varázslatra készülnek amivel egyszer és mindenkorra elpusztíthatják a Kalandozók Városát. Ügynökeikkel bizalmatlanok, akik ezért még inkább idegen zsoldosokkal dolgoztatnak és ezzel még tovább növelik a személyük körül misztériumot.

Ennek megfelelően a játékosok három „oldalról” közelíthetik meg a kalandot. Az első, a semleges útvonal az, hogy Erion hercege megbízásából kerülnek közel a nyugatiakhoz és az ügyleteikhez, megbizonyosodva, hogy mik azok céljai és ha valóban ellenségesek akkor kezeljék őket. (korábban a **Lába kelt dézsma** című kalandban egyszer már tettek személyes szívességet a kyr nemesnek vagy hírük igazolja ezt a fajta viszonyt)

„Torozon asszonyság elhúltan nézte a taverna körül álló kocsisort. Tudta, hogy nem ez lesz az első eset ilyesmire, azonban az első az ő ideje alatt. Emlékezett, hogy apja is milyen döbönt volt a hercegi harminc abbitszékér láttán. Sokan rebesgették, hogy egész udvartartása utazik ilyenkor vele, a nagyságos kékvérű kompánia.

Az igazság azonban döbbenetesebb volt. A mozgó rúnaterem a hercegi família egyik legősibb védekezése volt azok ellen, akiből a város élt és akik gyakran a vérüket hullajtották érte. A kalandozók és más vándor mágiaforgatók ellen nyújtott mindezidáig áthatolhatatlan védelmet.

Erre gondolt amikor a nagyterembe lépett, ahonnan már előre kivitték a bútorokat. Most csak az ismerős mágusdiplomata tevékenykedett az egyik fal tövében, ecsettel kenetve egy, látszólag sehová sem vezető ajtó fakeretét. Nem látta, de érezte a plafonon csimpaszkodó orgyilkosokat. Övé volt a ház, ilyenkor mégis idegennek érezte magát ezért a lépcsőfeljáró felé indult.

A szobájába zárkózott, még a függönyt is behúzta. Azokra a kalandozókra gondolt, akik ezidőtájt ébredhetnek a hercegi megbízottak diszkrét kopogására. A falra aggatott festményre nézett amelynek elfakult vásznán már csak ő ismerte fel az arcokat régről. Arra gondolt, hogy amikor majd elmegy le kell vennie.”

A jó jellemű csapatok egy dzsád varázstárgykereskedő dinasztia segítségére lehetnek az aukciók lerendezése kapcsán vagy a varázsszer szállításában is. Adott esetben a nyugatiak zsoldjába is állhatnak, hogyha annyira elütnek a megszokott kalandozóktól. Ekkor fontos, hogy konfliktusba ne kerüljenek közvetlenül az ügynökkel. (sok inhumán karaktert tartalmazó csapat esetén vagy papok szerepvállalása lehet ilyesmi)

A bajkeverő stílusú csapatok számára a legjárhatóbb út a nyugatiak szemtelen ajánlatának elfogadása, illetve az alvilág megbízása az aukció előtt a raktár kifosztása. Hogy a Kóbrák vagy a Szürkecsuklyások lesznek azok, csak a mesélő vérmérsékletétől függenek. Könnyebb lenne azonban a káosz csapatokat a nyugatiak hatalma alá vonni, akik nem fukarkodnak a felhasznált eszközökkel. (ranagolita vagy kivált inhumán csapatok számára ajánlott ez, akik nehezen illeszkednek be még Erion forgatagába is)

A kaland vázlatja

1. fejezet: Erion, a Kalandozók Városa

- Torozon tavernája: a megbízás

- a Kóceráj raktárkerülete

- a, őrzése

- b, kirablása

- c, felderítése

- a Finetoll aukciósházban

- megbízás a dzsadtól vagy a nyugatiaktól

2. fejezet: Az Út, mindenén át

- a, szárazföldön: - a civilizáció peremén

- a nomádok földjén

- a porzarándokoknál

- b, vízi út a tengeren át: - kikötő

- a Godorai tenger

- Vörös Testvériség

- c, térkapuval és teleporton: - a, régen járt dimenzió

- b, alternatív dimenzió

- c, Antiss óceánján

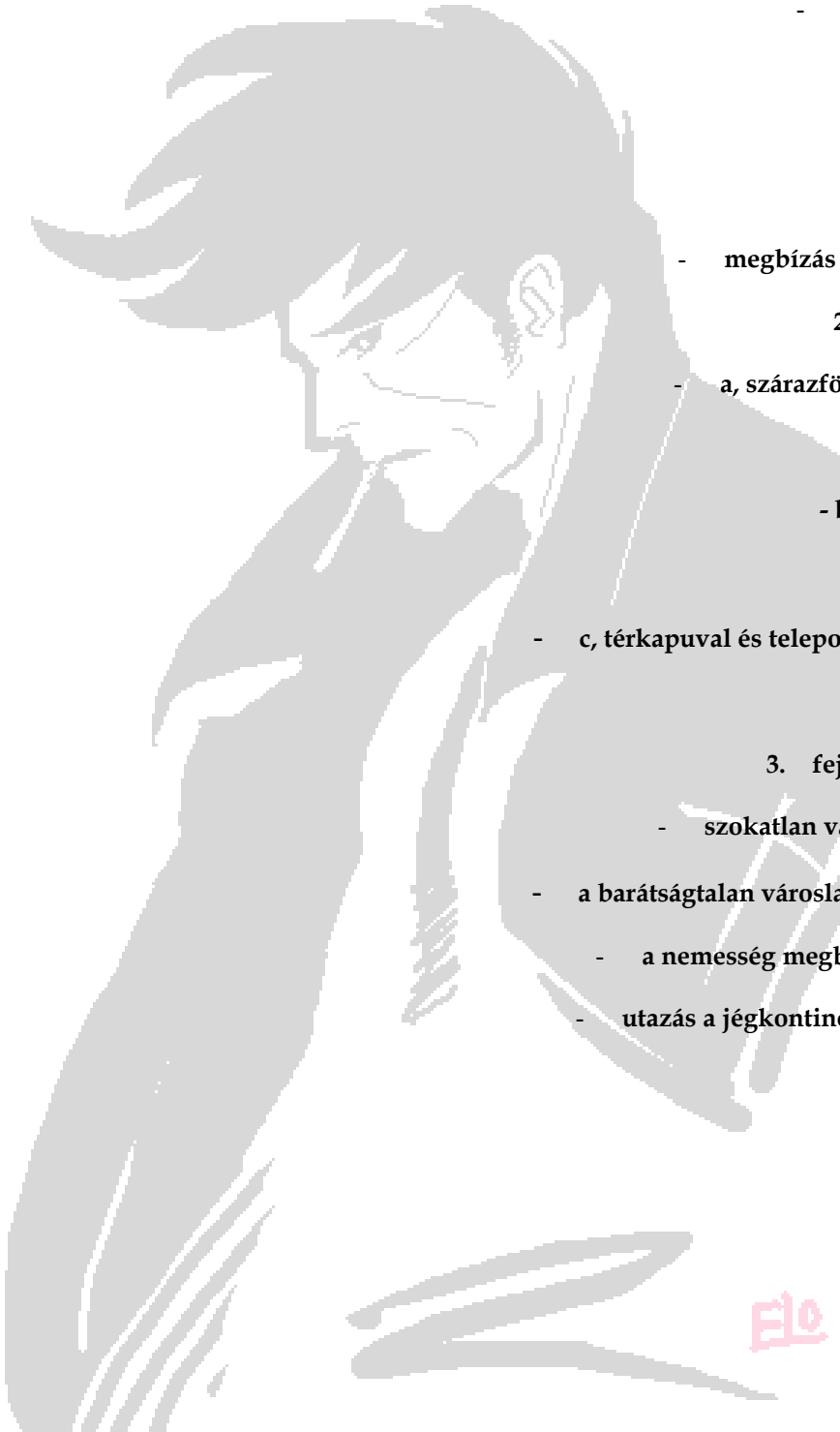
3. fejezet: Hyon, az alkonyat városa

- szokatlan városkép: megérkezés a városba

- a barátságtalan városlakók: találkozás a városi élettel

- a nemesség megbízása, a nyomozó színrelépése

- utazás a jégkontinensre és remélhetőleg út vissza



1. fejezet: Erion, a Kalandozók városa

Sokféle város van ahol megfordulnak Kalandozók a világon, de egy van amibe mind visszatérnek egyszer, ha csak meghalni is. A bukott godorai birodalom fennmaradt ékköve és székvárosa emberöltők óta uralja a tenger és a hegyek ölelésében az észak és dél között utazók álmait és erszényét. Megszokni vagy megszökni ... ebben az esetben egyiket sem lehet végleg.

A játékosok a legikonikusabb helyen, Torozon tavernájában szálltak meg éppen, személyes ismeretségben is lehetnek már a taverna aktuális tulajdonosjével. Ez egyébként nem egyedi eset: többször fordult már elő, hogy a vendégvárót éppen a család egy nőtagja vezette az idők során. Itt szálltak hát meg és itt környékezi meg őket valamely fél (ld. Előzmények).



A fogadó egy hat emeletes monstrum, több melléképülettel és szárnyal. A kiszolgáló személyzet és az őrseg nagyon tapasztalt, ez utóbbiak azonban inkább a vendégsereg közé vegyülve vigyázzák a ház nyugalmát, feltűnésmentesen. Az ivó rész meglepően puritánnak tűnhet, azonban annál lakályosabb. Az egyik falon vésetek és kifüggesztések adják hírül a frissebb és egyszerűbbnek tűnő munkákat, az asztalok fájába egymásnak hagyott üzenetekkel kommunikálnak a maradi kalandozók. Egyik ilyen asztalba ismeretlen kezek a „Világ Középe” kifejezést vésték, egy másikba egy komplett menzini saktáblát.



A dzsad varázstárgykereskedő dinasztia egy bukán eunuch révén veszi fel a kapcsolatot a játékosokkal. Ő egy mókás figura, **Bumako fia Bumba**. Az apja még kalózkodással kereste kenyerét, de ő már egy tehetős családnál helyezkedett el. Oldalán hatalmas arany handzsárt hord, forgatni persze nem tudná. Könnyű prédának tűnhet a városi haszonlesők számára, azonban pár lépéssel lemaradva a dinasztia orgyilkosai szokták volt követni, akik viszont már a látásukkal elijesztik az „érdeklődőket”. Bumba megbízása a városba érkező értékes varázsszer

megóvásáról szól és adott esetben annak szállításáról az aukció győzteséhez. A fizetség napi 5 aranyról indul, de módja van azt felemelni 10re is, kivételesen jó érvelés mellett 15re is.

A nyugatiak megbízója egy hatalmas, hegynyi figura köpenyben és csuklyában. Közvetítőjük egy khál, aki csak este jön elő még ilyen öltözetben is. Azon kevés tagja fajtájának aki bejáratos a Torozonba. Ha valamilyen módon megbizonyosodott a karakterek képességeiről (nem rest orgyilkosokat bérelni fel rájuk és távolabbról figyelni az eredmény) akkor egy külön szobát bérel és odahivatja a játékosokat, fajtát azonban ekkor is vonakodva tárja fel. **Shirear** a neve, egy szabad törzs fia és neveltje, akik korábban a nyugat pusztaságain vándoroltak és véreztek el, ameddig a Gataka család pártfogásába nem vette őket.

A hercegi megbízás sokkal látványosabb és minden korábbi megkeresést megelőz. A taverna tulajdonosán keresztül történik, aki értesíti a játékosokat. A bizonyos napon kiűrik hajnalban az

ivórészt (a többi vendégnek a szobájában tálalnak és a hátsó ajtók egyikén távozhatnak). Előbb a hercegi fejedelmek lépik el a folyosókat, majd az udvari varázsló jelét helyezik el a fontosabb pontokon. Eztán a taverna köré érkezik a harminchárom abbitszeker és a varázsló az épület egy kiválasztott ajtaját átalakítja egy közvetlen térkapuvá, ami a nemesi negyedbe nyílik a Herceg rezidenciájára.



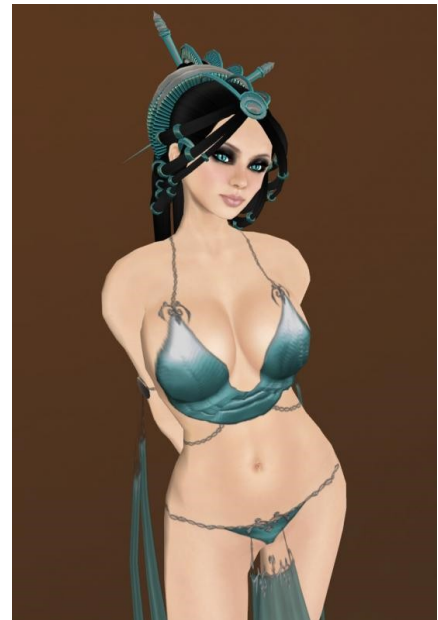
A **Herceg** maga egy fiatal, kortalan arcú kyr, aki karizmájával és intelligenciájával kelt jó benyomást. Az előzmények dacára nagyon közvetlen és őszinte félelmeit osztja meg a nyugatiakkal kapcsolatban. Elmondja, hogy több alkalommal is próbáltak már kémeket bejuttatni a berkjeikbe, de a vad vidék és még inkább a célállomás kikezdte az ügynökök szívósságát. Most kivételes alkalom van arra, hogy érdeklődésüket kihasználva juthassanak egy városállami Nemes közelébe és a köpönyege alatt jussanak el Hyonba. A fizetségük busás lenne, azonban a hercegi kérés önmagában elég lehet sok esetben.

Akárhogyan is, több helyszínen folytatódhat a történet ettől a ponttól: vagy a megbízók szállására mennek, hogy ott személyesen ismerkedjenek meg a felekkel vagy azonnal a feladatokhoz látnak. A nyugati küldöttség egy szuke teaházban székel, közel a kikötőnegyedhez és távolabb az Ikamo toronytól. A dzsad nemes (bizonyos **Aladin**) mindenképpen beszélni akar velük, hiszen a fontos és értékes varázstárgy egészen különös módon van őrizve: egy rabszolganő testére tetovált mágikus rúna az. A raktárban tartják, meglepő kényelemben.

A következő helyszín a város raktárkerülete, ami egy kockaépületekkel teli labirintus, pár kilométerre a kikötőtől. A helyiek csak **Kóceráj**nak nevezik ezt a fiatal bandákkal és veszedelmes mágikus védelemmel teli útvesztőt. Az őrség kifejezetten kerüli ezt a részt, hiszen nem tudnák felvenni a versenyt a nagyszámú és szervezett fosztogatóval, illetve az említett védelmek melletti személyes seregek is védik a raktárakat.

Ilyen személyes védelem lesznek majd a játékosok is vagy éppen ilyenekkel szemben kell áskálódniuk. A raktárt egyaránt védik mágikus csapdák és mechanikusak is, ezért az őrség nem akkora mint nagyobb helyi kereskedőházaknál. Három-négy harcos és egy mágiaforgató (a csapat milyenségétől függően pap vagy boszorkánymester) jelenti a védelmet a kettős kapuk belső és külső oldalán váltásban. Odabent egy aranyozott ketreccben él a rabszolgalány, fedetlen hátán a Kasai jelével. A neve **Jadeda** és nem beszél közös nyelven.

Az aukció helyszíne a **Finetoll** család rezidenciája a nemesi negyed peremén. A ház ugyan a fal innenső oldalán van, de kivételes építési engedéllyel a fölé magasodik, így kivételes rálátás nyílik a tulsó, parkos részre. Tíz emeletes, múzeumként is üzemelő fészük magán viseli az északról elszármazott, gianagi kultúra múltját. Ez azonban könnyen a háttérbe szorul a házat megtöltő egzotikus és értékes kincsek látványától. Az őrség az utca két végétől kezdve biztosítja az aukció helyszínét ahová rengetegen igyekeznek, sokan meghívó nélkül, de őket általában likvidálják még mielőtt elérnék a kaput.



Finetollék semmit nem bíznak a véletlenre: egy teljes erioni harcos iskolát béreltek fel a ház és az esemény biztosítására. Ez harminc félvértés, másfélkezes fattyúkartot vagy könnyű számszerjót forgató összeszokott fegyverest jelent. Mivel azonban az iskola elsősorban közelharcra képez, ezért a

tetőkön posztoló íjászok a ház védelmének relatív gyenge pontja. A múzeum az alsó három emeletet foglalja el, a nyediken tartják az aukciót.



A Finetoll család vezetője jelenleg egy tizennyolc éves albínó lány, **Hagana**, aki szépsége dacára ijesztő benyomást kelt hófehér ruhájában és vörös szemeivel. Csupán egy lélektanban avatott személy tudná komoly lelki torzulását felfedezni, amely örület és gyilkosvágy együttesen, de ez a probléma nem a kaland szorosán vett jelenére vonatkozik. Megjelenése királynői, kizárólag ervül szólal meg, ami az aktuális „közös” a nemesség soraiban, érteni azonban vagy féltucat emberi nyelven ért kiválóan.

Az aukció folyamán sok izgalmas dolog történik, persze csak a licitálás keretein belül. Végül azonban 8000 arany magasságában a nyugati ügynök veszi meg a dzsád portékáját. Addig a mesélő fantáziájára lehet bízva milyen cikkek milyen áron kelnek el (akár a játékosok is vehetnek valamit). Jade árverezésénél fedik fel azt a képességét a hátán lévő rúnának, hogy láthatóvá tesz közelben lévő holt lelkeket és amennyiben rákoncentrál vonzza is őket bizonyos mértékben. A rúnát az árverező szerint maga a nagy Abdul al Shared rajzolta le évekkel korábban és csak egyenes leszármazója volt képes ezt egy elevenen testre helyezni el (fontos, hogy nem mint rabszolgát, hanem mint tárgyat adják-veszik).

A licitálás után a karakterek megbízása nem ér véget, ugyanis Aladin nem hajlandó a ketrec kulcsait egy megbízottnak átadni. Az éjszakán keresztül tartó feszített vitában kiürül a ház, hajnaltájban Hagana is nyugodni tér, csak a délig bérelt harcosok virrasztanak ameddig megtörténik a kiegyezés. A karakterek el is vonulhatnak adott esetben, de még visszaverhetnek egy tolvajklán támadást hajnalig, hogy menjen az idő. ☺

A végső megegyezés szerint Aladin maga szállítja tengeri úton a ketreccel együtt a portékáját Hyonba, ameddig az ügynök szárazföldön indul haza. A játékosok aszerint, hogy kinek az oldalán vették fel a küldetést erednek neki, hogyha sikerül a megbízás hosszabbításáról tárgyalniuk. Amennyiben a herceg megbízásából vannak és valamiképpen mindkét félről lemaradtak (vagy részek, magatehetetlenek induláskor) akkor a harmadik, mágikus, azonban veszedelmes út lehetősége áll előttük. Ez azonban már egy másik történet...

2. fejezet: Az Út, mindenén át

A szárazföldi út viszontagságai

A szárazföldi út még annak ellenére is viszontagságos lehet, hogy a vidéken ismerős csapattal vonulnak a kalandozók. Az út korai szakaszán például rangrejtve és szinte titkon kell a kisebb, maradibb településekre elvakult pyar hívei előtt utaznia a nyugati csapatnak, északi nemesnek és kíséretének adva ki magukat. A lehető legrövidebb úton haladva három falvat és egy kisvárost érintenek, mielőtt a civilizáció peremeként ismert **Villámdúc** erődjét elérik.

Bár a magas sziklatetőre emelt erőd elsősorban azért felel, hogy a pusztáról semmi se jusson be a védett területekre, rendszeren vizsgálják már messziről térítő papjaikkal az idegeneket és a gyanús jelre lovasok indulnak ki az elfogásra. Ez igen könnyen alakulhat vesszőfutássá a barátságtalan terepen, mindenképpen érdemes jó iramodású hátasokkal nekivágni. A papok ezenfelül villámokkal is nehezíthetik a menekülőket, hiszen a Dúc magasából könnyen bekeríthetik az alant rohanókat saját seregükkel.

Remélve, hogy az incidens a kalandozók győzelmével zárul (lehet néhány veszteség a nyugati kíséretében persze) az üldözést néhány mérföld után befejezik. Itt, az egyesült törzsek vidékén



veszettebb környezet vár mindenkire. A kék gyíkok hátán lovagló vad, tetovált bennszülöttek pár éve még csupán az élvezetért levadászták volna a területükön engedély nélkül átkelő idegeneket. A helyzet azóta sokat javult és mostanra inkább sámánjaik parancsára követik és megfigyelik a betolakodókat, csak akkor avatkoznak közbe, hogyha azok szándékai egyértelműen a törzsek érdekei ellen irányulnak.

Ha valamiért mégis kenyértörésre kerülne velük a sor, akkor a nyugati ügynöknél van egy olyan talizmán, amit az emlékezők törzsének szövetségesei birtokolnak és ez mentességet biztosít nekik az áthaladásra. Sőt, ha ezen a vad vidéken ellenséges lényekbe ütköznének, akkor a nomádok segítségükre is lehetnek. A puszta sztyeppe hamarosan egy sűrű és sötét őserdőnek adja át a helyét. Az átmenet nagyon éles, hirtelen merednek ki az ezeréves fák a dús aljnövényzetből, egy ideig még kerülgetik az erdőt, hátha találnak rajta járható ösvényt, azonban ez reménytelennek tűnik, így hát nekivágnak.

Az **Enyészet**ként ismert erdőrengeteg külön életet él, itt még a nomádok is óvatosan szedik a levegőt, megérezés alapján elkerülik az egyes tisztásokat. A távolból ngangák üvöltését hozza a szél, máshonnan sikolyhoz hasonló hangot adó madár rebben fel a liánokról. Az egész erdő olyan mint egy visszatartott lélegzetvétel a támadás előtt. Azok a mendemondák és legendák, ami szerint az erdő valóban él igaznak tűnhetnek, a hatodik érzék megbolondul ebben a környezetben és minden érzékelés veszít pontosságából ebben a környezetben (az érzéktisztítással ez egyensúlyozható).

Rengeteg monda kering az enyészetről. Tudni vélik, hogy több nagy civilizáció emelkedett és bukott el itt egymás után, ez volt a hatodikori menekülők egyik menetsvára abban az időben, rebesgetik, hogy alkut kötöttek az erdő szellemeivel, de megszegették azt és ezért menniük kellett. Tudományos téren egyébként minden egyetem megegyezik abban, hogy az emberiség bölcsője is ezen a helyen található valahol, a több országnyi erdőség rejtekén. A törzsek sámánjainak utolsó próbatétele az, hogy az erdőben bolyongva ráleljenek erre a helyre. Manapság azonban már csak az Emlékezők sámánjai ismerik a pontos helyet vagyis amit annak vélnek.

Mégis, akármilyen valószínűtlennek tűnhet, hogy egy ilyen helyen, de az erdő rejtekén, több száz éves fák kérgébe vésett jelek alapján található meg **Rongó fogadója**. Az üzleti érzéknek nyilvánvalóan híján lévő Rongó magát az egyik, már kihalt törzs utolsó tagjának tartja és soha nem ismert más otthont a rengetegen kívül. Erre a vadromantikus tájra csak neki van elégséges helyismerete a

hosszabb túléléshez, vendégvárója pedig meglepően értékes pontja a kelet és nyugat közötti kereskedelemnek. Bár az év legnagyobb szakában nincs itt szinte senki sem, amikor egy nagyobb karaván verekszi át magát kivérezve a sűrűben minden pénzt megadnak néhány korty serért és nyugalomért ... Rongo pedig meg is kéri az árat.



„A lombok árnyán összeszűkülő szemű gyíkember célra tartotta az íját. Testvére rosszállóan fújt, ami másnak csak valami rovar zizzenésének tűnt volna, a lény azonban kiérezte belőle a nemtetszést. Kinyújtott nyelvvel fordul oldalra, ahol egy szomszédos ágon guggolt, farkával egyensúlyozva magát testvére. Igaz, a falkában mindenki testvérnek számított és a nyelvükben az ellenséget nem sok választotta el a féltestvértől. A snil nem volt soha családszerető népség.

Az alant haladó lovasok ugyan kutatva fürkészték a lombokat, azonban a környezetük színeit viselő gyíkembereket kevés esélyük volt megpillantani. A leveleken derengő nyálkás nedvesség töcsákba gyűlt a fák tövében, az egyik utazó kókadozva megállt szomját oltani az ilyen forrásnál. Két tenyerébe gyűjtötte a hús lét, kortyolt és ezzel együtt a magasba nézett.

A két gyíkember mozdulatlanra dermedt és az utazóra meredt, a nyakában valamilyen fémes medál csillogott, valamilyen égi hatalom szimbóluma. Megértették, hogyha észreveszi őket és ellenségnek tartja talán nem lenne elég idejük ismét célra tartani az íjat mielőtt az segítségül hívná istene hatalmát. A távolban egy wyvern éles rikoltása harsant, valahol a sűrűben áldozatára csapott le és ez elterelte a fiatal pap figyelmét. A társaihoz sietett és fellendült a lóva nyergébe.

Mér régen nem lehetett érezni a szagukat a sűrűben, amikor az egyik gyík a másikhoz fordult és gunyorosan nevetve sziszegni kezdett. Az íjukat a hátukra szíjazva megindultak a sűrű összeérő fáinak magasában Rongo gazda fogadója felé. Értésíteniük kell az idegenekről, esetleg útmutatásokat elhelyezni az utazók elé, hogy éjszakára kapjanak szállást és jó ételt. Elvégre a vendégeket illendően kell fogadni.”

A nyugatiakat Rongo éppúgy fogadja mint bárki mást, borsos árai ellenére korrekt az ellátás, nagy sötét ivóját látszólag nem sok minden védi az erdő fenevadjaival szemben. Más kérdés, hogy a környéken portyáznak fizetett snil vadászai, akik jó előre figyelmeztetik az érkezőkről, hogy izzíthassa a süttőt és behűthesse a sört. Pénznek elfogad pyar pénzt éppúgy, mint nyugati karátot. Az árak inkább aranyban számolhatóak, még Erionhoz képest is drágák, a nyugati pedig csak a vacsorát fizeti.

Az éjszaka azonban nem minden izgalom nélküli. A közeli romok közül érkező rablók, most, hogy pénzes nemeseket sejtenek a fogadóban húsz fővel támadást intéznek a ház ellen. Bár sikeresen visszaverik, a nyugati megbízott komolyan megsérül és legalább egy nap ameddig lóra fog ülni és szállítható állapotba kerül. Ez alatt ugyan nem fognak rájuk támadni, mert ha elragadnak valakit (és ugyebár miért ne ☺) azokat a közeli romoknál áldozzák fel a nap folyamán. Opcionálisan le lehet számolni az egész emberevő barbár törzzsel is, akik harmincan vannak és egy boszorkánymester mellett egy wyvern is az oldalukon áll.



Ha azonban a sietség mellett döntenek egy nap erőltetett menetben sikerül kiérniük az Enyészet vidékéről. Ezen az oldalon az átmenet már enyhébb, fokozatosan ritkul ki előbb az aljnövényzet majd a fák tűnnek el. A széles törzsű fák fokozatosan adják át a helyüket a vékonyabb, szinte üszökfekete kóróknak. Talán ezért is fontos pont a **Vándorrév** néven ismert ősökreg fa, ami jó pár mérfölddel az Enyészet eltűnése után mered ki a poros talajból. A fa különös tengely, nagy távolságból is jól látni sűrű lombját, az utazónak az az érzése, az a vágya láttán,

hogy soha ne fonnyadjon el és talán éppen ez táplálja. Mágia, valamilyen szakrális hatalom érzése terjed az ágai közül. Más korról mesélek a levelei.

Innen már csak egy hét néma, csendes utazás a **Porvidéken** keresztül Hyon kapujáig. Az út derekán találkozhatnak a porzarándokok egy csapatával, akik nemrég indultak el a városállamokból. Ezek a vándorok a széllel szemben haladnak, hitük szerint, hogy megleljék annak a forrását. Egyedi hitvilágukban ugyan megtalálható ennek a logikának a hibája, azonban válaszuk erre az, hogy az ember létezése is csak egy utazás a szél forrásához, amit sohasem fejeznek be. Sokszor nemzedékeken keresztül tart utazásuk, van hogy évekre megállapodnak egy helyen, de aztán ismét útra kelnek. Ez egy sajátos életmód errefelé és elfogadott módja a városi életmód elleni tiltakozásnak. Harcra nemigen számíthatnak és végül feltűnnek előttük a rettegett városállamok falai a hetedik napon.

A **vízi úton** megközelítve Hyont először is a kikötőben uralkodó káosszal szembesülhetnek a játékosok. Az áramlatok döbbenetesen megvadultak, észak felé járhatatlanná téve az utakat. Persze ilyenkor is él az üzlet vastörvénye, így akik megfizetik az árat és dacolnak a veszéllyel találhatnak mindenre elszánt kapitányokat. A kikötőnegyed csalóktól zavaros vizében persze ez nem a legkönnyebb foglalatosság.

Az áramlat különös hordalékot forgat be a godorai tengerre. Egy majd száz éve elveszett gálya nagyobbik felét sodorja neki az éjszakai hullámzás a mólóknak, megrongálva őket. A kikötői őrőség hamar birtokba veszi a **megettért vándort** és megállapítják, hogy friss tengeri kígyó támadás nyomai találhatóak rajta amit igyekeznek titokban tartani, persze nem sikerül. Ez a bátrabb kapitányok kedvét is elveheti, de mindenképpen feljebb strófolja az árat, persze ha tudomást szereznek róla.

Hogyha a dzsad embereire bízzák a keresését akkor **Fileon** kapitány, a dwoon veterán átalakított, hasasabb szkúnerén találnak helyet. A jó tengeri medve hajlandó minden más áruját feledve csak a dzsadot és kíséretét elvinni a nyugati városállamokba, így megkezdődhet a berakodás és a kikötői fosztogatókkal vívott egyoldalú, de elkeserítő küzdelem.

A **Mohó cet** fedélzetén általában sincsen sok matróz, de a veszély hírére a maradék is elpályázott a szakács kivételével (túl részeg volt, hogy felfogja a probléma mibenlétét). Így a fedélzeti ügyek a kíséretre, adott esetben a játékosokra hárulnak. A hajót könnyű eligazgatni, alapfokú ismeretekkel is gond nélkül elirányítható és Fileon érti a dolgát hogyan kell a megváltozott áramlatok között lavírozni.

Az út során kevesebb külső nehézséggel kell számolni, a vízi út egyértelműen a legbiztosabb még így is. Két alkalommal kerülhetnek veszélybe: egy alkalommal a Vörös Testvériség vad kalózái állják útjukat és csákláznák meg őket szeretettel, mikor a délutáni alvásából éledő dzsad nemesnek eszébe jut a nyugati ügynöktől kapott pecsétet felmutatni, ami biztos átvonulást biztosít. Persze kérdés, hogy a forrófejű játékosok vagy egy kapzsi kapitány hogyan is látja ezt a dolgot.

Második alkalommal látótávolságból nézhetik végig egy narvál és a rettegett tengeri kígyó küzdelmét. A harc egyértelműen a narvál halálával ér véget és a játékosoknak kevés esélyük lenne megmenteni őt, igaz okuk is. Azonban mivel ez szerepjáték, ha mégis sikerül nekik akkor az utolsó fejezetben a narvál még segítségükre lehet adott esetben ... de ez végtelenül opcionális.

Az ilyen viszontagságok után még egyszer, a godorai tenger peremén meg kell állniuk vízért a hajóval a szárazföldön. A csere hamar végbemegy a porzarándokok és a hajós között, azonban egy estére a parton maradhatnak, hogyha nehezen viselik a himbálózást mert csak a reggeli dagállyal



indulnak tova. Innen már alig egy nap az út Hyon és bár két nagyobb városállam mellett is elvisz az út, menetlevelük csak annak a kikötőjébe való behajózásra jogosítja fel őket ezért inkább nagy ívben elkerülik. Hyon rákolló szerű kikötője pedig baráti öleléssel fogadja őket hamarosan.

A harmadik út, amilyen **mágikus** éppolyan opcionális: a nyugati városállamok térsége alaposan le van szakadva a biztonságosan megközelíthető térségektől így az átkelés is kockázatos. Három lépcsős síkváltás visz el oda, melyet a hercegi mágusok vagy korántsem bizalomgerjesztő boszorkánymesterek nyithatnak meg jó pénzért Erionban a játékosoknak.

Az út első fele egy **régen lezárt sík**, ahová a nyugatiak számúztak sok olyan emléket és történelmük szeletét ami nemkívánatos lehet a számukra. Ezen az istenektől távoli síkon barangolva sivatagban találják magukat, amit véletlenszerű homokviharok alakítanak és formálnak, leleplezve a mélyben rejtőző dolgokat. Előfordulhat, hogy az éjszakai szálláshelyük választott barlangból kilépve egy elhagyott elefántcsontváros utcarengetegét találják vagy egy a homok alól kifordult lámpás egy elüldözött zsarnok bebörtönzött lelkét rejti aki alkut ajánl szabadságáért. Utazásuk végcéljához át kell kelniük egy óriás repülő rájákkal teli térségen is.

A második állomás egy olyan alternatív világ, ami az ismert **hetedkor torz tükörképe** lehetne. Ebben a film-noir valóságban Erion szabad városa két tűz közé szorult az egész északot uraló Kyriával és a délen egyesülő Új Godon között. A város falai között menekült elf kolóniák, becsületüket pénzzé tett harcművészek és punk törpék keresik az élet értelmét, esténként illendő öltözetet öltve betérnek billentyűs hangszeren játszó bárdokat hallgatni a koedukált ivókba. Kyr és godoni ügynökök lepik el a várost, a herceg bezárkózott a saját városrészébe és különös idők járnak.

A harmadik lépcsőfok egy kómaállapot, ami az **Antiss óceánjára** invitálja az utazókat. Pontosabban egy olyan álmocsonompontra, ami a helyi Bermuda-háromszög lehet. Egymásnak rohanó álmok birodalma vet szikratajtékot és mindenféle aljas rémálmom lepi el az ismeretlen-ismerős tájat. A harc persze itt éppolyan valótlan mint amikor álmodunk, az antissjárásban tapasztaltak komoly előnyre tehetnek szert. A cél minél hamarabb elérni a rom-álmok között a háromszög közepét ami egy suttogó dögkút és lassan vonz magához mindent. A hiterős ugrás végeztével a puffanás már valóságos Hyon városának egy régen látogatott kriptájában, ahonnan persze még ki is kell törni ... de legalább nincsenek zombik. ☺



4. fejezet: Hyon, az alkonyat városa

Minden utazás legnehezebb pontja megérkezni oda, ahová elindultunk. Ebben az esetben is így van ez. Abban a reményben, hogy minden rendben haladt idáig a lányt különösebb nehézségek nélkül le tudják szállítani a Gataka rezidenciába és így maguk is személyesen találkozhatnak a család fejével, aki egy vérszopó közönyével viseltet szinte minden és mindenki iránt. Aladin utazása a végéhez ért és így (megszabadulva mágikus terhétől) már nyugodtan hazatérhet udvari mágusa segítségével (persze a visszaút is tartalmazza a hangulatos elemeket). A kalandozók a pénzüik kézhezvételét követően magukra maradnak az új-idegen városban.

Nagyjából két napjuk lesz itt kellemesen elverni a pénzüket, addig is ismerkedhetnek a helyvel és szórakozhatnak. Tehetik, hiszen a város rengeteg lehetőséget kínál erre: örömtanyák, kártyabarlangok

és olyan gladiátor arénák amik a világ más részein tiltottak lennének. A nem-ember lények kavalkádja elsöre ijesztő lehet, éppúgy ahogy a különös déli jelenség: a **Ragyogás**. Ez a fényjelenség egy látható hullámként halad végig a városon, amit egy hőhatás előz meg. Az útjába kerülők jó eséllyel eszméletüket veszítik (egészség próba) és mivel mindennap más intenzitású, ezért nem lehet megszokni.

Valószínűleg elég sok pénzük lesz a munka teljesítése után vagy nyomozhatnak a herceg megbízásából is tovább. Ha kérdezősködnek és helyi vezetőt keresnek, akkor a legtöbben **Agát** fogják ajánlani, aki egy helyi magánnyomozó. A kikötő közelében van az irodája és általában itt meg is lehet találni. Ő az idegeneknek szívélyesen vázolhatja a város hatalmi koncentrálódását, felhívhatja a figyelmüket hova és miért nem érdemes menni sötétedés előtt vagy után, szóval jó pénzért értékes szövetségesre tehetnek szert.

A város madártávlatból egy partra mosott tetem formáját adja ki a vízbe lógó lábakkal és a szárazföld felé nyújtózkodó kezekkel. A város három nagyobb részre oszlik fel és négy nagyobb dinasztia, a kisebb, alárendelt famíliák mellett. A várost behálózó kereskedelmet egy család, a **Saravók** uralják, az arénák és szerencsejátékok díjait a **Teckenek** nyelik el, a hajóépítők és a kikötői vámok urai a **Gataka** család és a snilek is komoly részeket követeltek ki maguknak a **Ressen** dinasztia okán. Két független szervezet létezik még emellett a városban, a **Szürkeké vértestvérisége**, akik a Ramiera kocsmában székelnek és a **Lélekkufárok**, akik jelen vannak minden városállamban és székhelyük a városfal közelében emelt fogadó.

Fontos, hogy a Ressen család képében a város sokszínű vallási képébe az utóbbi időben egy új és agresszív szekta vetette meg a lábát a nem gyíkember közösségekben is. A gyülekezet szellemi vezetője az úgynevezett **raptormessiás**, aki az új test és közös tudat ígéretével hódít a nem vérvívkal szövethető emberek körében. Titkos háborúban állnak a földalatti kazamatákért a tamarik és patkánybárók tolvajklánjával, akiket valamelyik (ismeretlen) dinasztia is támogat.



Akárhogyan is, akármilyen kalandokba is keverednek az idegen végeken két nappal később értük küldet a Gataka családfő. Elmondja, hogy a lányt sikeresen leválasztották a rúnáról (Jade természetesen belehalt) és hamarosan fel is kell használniuk, azonban még hiányzik egyetlen varázsszer a céljuk eléréséhez és annak megszerzésére expedíciót küldenek ki az óceánra. A küldetés veszélyes és persze úgy is dönthetnek, hogy nem vállalják el, azonban a lehetőség kecsegtető és izgalmas.

Még a következő holdnap előtt egy haldokló kontinens fogja megközelíteni a városállamok partmenti vizeit, rajta valahol a hiányzó csecsebecsével. Egy martalócokból és katonákból álló hajó fog kifutni, hogy a tárgyat mindenki másnál hamarabb szerezzék meg (ez ugyanis fontos célpontja a szektának is és más városállamoknak is). Vagy ez vagy még néhány nap a városban a mostanra talán zavaróvá vált körülmények között.

Két nap készülődés után elindulnak a hajók egy sejtelmes, tejszerű ködben amit a papok mágiája sem képes eloszlatni (így azt sem lehet látni milyen hajók futnak ki még a kikötőből). Fél napos evezés után megálljt parancsol a kapitány (akár Fileon is lehet) és a kezében tartott Fürkész irányát figyelve



várakozásra inti a csapatot. A wier varázslók jóslata szerint az úszó kontinens egy hajózható öble erre felé lesz, ezért csónakra szállnak és megközelítik a szigetet. Kezdetét veszi a végső összecsapás.

A szigetet jobbra a mesélők fantáziájára bízom: ez egy elveszett világ, egy folyamatosan olvadó jégtálcán szárba szökken biológiai csoda erdőkkel és növényzettel, amin még egyedik, hideg éghajlatra jellemző állatvilág és bestiák is akadnak. A barátságatlan flóra és fauna mellett persze a konkurens csapatokkal is meg kell vívniuk a magukét, akikkel mind egy irányba igyekeznek: egy fagysárcány homlokán ragyogó rúnajel megszerzéséért. Ez egy igazi, a mondákhoz és legendákhoz illő sárkány, ami természetes körülmények között már nem létezhetne Yneven ... de nem is onnan érkezett (a Bestiárium használata ajánlott).



A küldetés sikeres teljesítése után visszatérhetnek a lassan olvadó jégbe horgonyzó hajóhoz (vagy másokéhoz, hogyha az elpusztult) és megtérhetnek Hyonba a jogos és busás fizetségükért. Az ilyen tett még az ellenségek szemében is dicső és irigyléreméltó, egy sárkány legyőzése pedig mindig és minden időben egy alapvető próbatétel az emberiség számára. Megérdemlik a pihenést és egy ideig új és régi ellenségeik sem fogják zargatni őket. Ritka kincs, néhány lélegzetvételnyi haladék lesz a jussuk.

A sárkány fejével visszatérve a rituálé kezdetét veszi és beavatják őket is az ég sebének titkába, illetve abba, hogy most éppen betönni próbálják a többezeréves lyukat a Kristályszférán. Azonban az, hogy próbálkozásukat siker koronázza e, hogy nem volt hiába ez a sok erőfeszítés mindenki részéről csak a P.sz. 3712. esztendőben derül ki biztosan. A kalandozók megtették a maguk részét és a Városok Városa hősökként várja őket vissza. Az égre azonban egyre több aggódó tekintet szegeződik majd...



VÉGE

Függelék és Nem játékos karakterek értékei

Az alább megadott értékek irányadóak és mindig az adott típusra kell még egy minimális változtatást eszközölni, mint használt fegyver vagy alkalmazott képzettségek. Ezenkívül igyekeztünk minden fontos értéket számszerűsíteni a könnyebb kezelhetőség végett.

Boszorkánymester:

Erion alvilágának bérelt mágiaforgatói éppúgy lehetnek ők, mint a rablóbandák lelki vezetői vagy szofisztikált mágusok tanácsa Lélekkufárokként. Fegyverzetük általában valami könnyebb, védekezésre alkalmas egykezes fegyver, de nem ritka, hogy apró, méreggel preparált számszeríjakkal igyekeznek kihasználni a meglepetés erejét vagy legalábbis időt nyerni ameddig komolyabb varázslataik valamelyikét hadrendbe tudják állítani.

Erő	13
Gyorsaság	14
Ügyesség	16
Állóképesség	15
Egészség	17
Szépség	13
Intelligencia	18
Akaraterő	17
Asztrál	16
Érzékelés	16

Ép alap	3
Ép	10

Fp alap	4
Fp/szint	7
Fp	72

Mp/szint	6
Mp	48

Pszi szint	5
Pszi alap	5
Pszi/szint	4
Pszi pont	29



Fegyver	Tám/kör	KÉ	TÉ	VÉ	CÉ	Sebzés
Alap		7	17	72	5	-
Felhasznált HM	-	25	15	16		-
Módosítók	-	10	13	10	6	-
Fegyver nélkül	0	42	45	98	11	-

Fejvadász:

Embervadászok a préda nyomában, hírvivők és a Herceg személyes testőrsége éppúgy lehetnek, akár csak a Szürkek vértestvériségébe tartozó klánjelekkel kitetovált orgyilkosok. Fegyverzetük a garottól a kétkezes fegyverekig bármi lehet, csak a körülmények és vérmérsékletük szabhat határt a választásuknak, vérteteket azonban ritkábban viselnek elsősorban mozgékonyaságuk megőrzése végett, de büszkeségből is akár. Persze az idegmérget ők sem szereti, így ha okuk van rákészülni egy harcra akkor megteszik.

Erő	14
Gyorsaság	16
Ügyesség	16
Állóképesség	15
Egészség	14
Szépség	14
Intelligencia	13
Akaraterő	16
Asztrál	15
Érzékelés	17

Ép alap	6
Ép	10

Fp alap	7
Fp/szint	9
Fp	81

Mp/szint	
Mp	0

Psi szint	7
Psi alap	5
Psi/szint	4
Psi pont	32



Fegyver	Tám/kör	KÉ	TÉ	VÉ	CÉ	Sebzés
Alap		10	20	75	0	-
Felhasznált HM	-	12	37	28		-
Módosítók	-	12	16	12	6	-
Fegyver nélkül	0	34	73	115	6	-

Harcos:

Erioni zsoldosok, tapasztalt útonállók vagy csak felbérelt erőművészek. A fegyverek legszélesebb tárházát képviselik, a késtől a faasztalig bármivel hadakoznak hogyha a helyzet úgy kívánja meg. Aki jó pénzért védelmet keres magának az náluk jobbat nem találhat az istenek ege alatt. Csak legyen elegendő pénze a hűségük biztosítására.

Erő	17
Gyorsaság	16
Ügyesség	17
Állóképesség	15
Egészség	18
Szépség	13
Intelligencia	12
Akaraterő	14
Asztrál	13
Érzékelés	15

Ép alap	7
Ép	15



Fp alap	6
Fp/szint	9
Fp	60

Mp/szint	
Mp	0

Pszi szint	
Pszi alap	
Pszi/szint	
Pszi pont	2

Fegyver	Tám/kör	KÉ	TÉ	VÉ	CÉ	Sebzés
Alap		9	20	75	0	-
Felhasznált HM	-	10	25	20		-
Módosítók	-	13	20	13	7	1
Fegyver nélkül	0	32	65	108	7	1

Pap:

Térítő egyháziak, a falvak védelmezői a gonosztól és Erion templomainak szolgálói, akik gyógyítást vagy áldást hozhatnak a híveknek, de természeti csapásokat és veszedelmet a hit ellenségeinek villámlo szavaikkal. Szimbólumukat mindig jól látható helyen viselik, fegyverzetük istenük ökle és eszerint választják meg, de emellett is ritkán mutatkoznak egyedül: tudják, hogy az eretnekekkel szemben csak egységben lehet meg a szükséges erő.

Erő	16
Gyorsaság	15
Ügyesség	14
Állóképesség	12
Egészség	15
Szépség	18
Intelligencia	16
Akaraterő	16
Asztrál	18
Érzékelés	15

Ép alap	6
Ép	11

Fp alap	6
Fp/szint	7
Fp	49

Mp/szint	9
Mp	45

Pszi szint	5
Pszi alap	5
Pszi/szint	4
Pszi pont	27



Fegyver	Tám/kör	KÉ	TÉ	VÉ	CÉ	Sebzés
---------	---------	----	----	----	----	--------

Alap		5	17	72	0	-
Felhasznált HM	-		15	25		-
Módosítók	-	9	15	9	4	-
Fegyver nélkül	0	14	47	106	4	-

Sámán:

Az Emlékezők sámánjai, akik az emberiség bölcsőjének titkát vigyázzák. Hatalmukkal a törzstagok felett bármikor képesek átvenni az irányítást, a szemükkel látni és szájukkal beszélni is ha kell. Valójukban ritkán jelennek meg, ágbogas jurtaik mélyén rejtőznek és csak a fiatalabbak foglalkoznak a nép ügyes-bajos dolgaival. A sámánok fele örökálomba révedt, az ébren lévők pedig a törzsek újkeletű egységét vigyázzák.

Erő	14
Gyorsaság	13
Ügyesség	13
Állóképesség	15
Egészség	16
Szépség	12
Intelligencia	17
Akaraterő	17
Asztrál	15
Érzékelés	18

Ép alap	4
Ép	10

Fp alap	6
Fp/szint	7
Fp	81

Mp/szint	7
Mp	63



Fegyver	Tám/kör	KÉ	TÉ	VÉ	CÉ	Sebzés
Alap		4	15	70	0	-
Felhasznált HM	-	10	15	20		-
Módosítók	-	6	10	6	3	-
Fegyver nélkül	0	20	40	96	3	-



Tolvaj:

Legyen bár a Városok városának piactere vagy egy mohás raktárház rosszul őrzött tetőablaka, a tolvajokat igen könnyű megtalálni. Az egymással fenekedő klánok tagjai a legkülönbözőbb fajtól kerülnek ki, de képességeik szerint bárki elmetszheti a másik torkát, ez a szép az ő világukban.

Erő	13
Gyorsaság	17
Ügyesség	18
Állóképesség	15
Egészség	15
Szépség	12
Intelligencia	13

Akaraterő	16
Asztrál	13
Érzékelés	18

Ép alap	4
Ép	9

Fp alap	5
Fp/szint	9
Fp	52

Fegyver	Tám/kör	KÉ	TÉ	VÉ	CÉ	Sebzés
Alap		8	17	72	10	-
Felhasznált HM	-	4			24	-
Módosítók	-	15	18	15	8	-
Fegyver nélkül	0	27	35	87	42	-

Íjász:

Nomád portyázók és bérelhető mesterlövészek sok helyütt fontosak lehetnek. Előbbiek a sűrű erdőségekben segíthetik a kalandozók dolgát, utóbbiak a tengeri harcban keseríthetik meg a harcokat. Fegyverzetük származástól függően organikus vagy mechanikus, fajuk azonban a legjobbaknak elf vagy félelf, de kimagaslóan ügyes emberek is vannak soraik között ... egy ideig persze.

Erő	15
Gyorsaság	16
Ügyesség	17
Állóképesség	15
Egészség	17
Szépség	13
Intelligencia	14
Akaraterő	15
Asztrál	13
Érzékelés	15

Ép alap	7
Ép	14

Fp alap	6
Fp/szint	9
Fp	61

Fegyver	Tám/kör	KÉ	TÉ	VÉ	CÉ	Sebzés
Alap		9	20	75	0	-
Felhasznált HM	-	10			45	-
Módosítók	-	13	18	13	7	-
Fegyver nélkül	0	32	38	88	52	-