

Kalandmodul 5-6. tapasztalati szintű karakterek számára

# MAGUS.

avagy  
a kalandorok krónikái



# Hamvak udvara

„A legnagyobbak szenvedélye a kockázat és a veszély keresése,  
s hogy magával a halállal kockázzanak.”

FIGYELMEZTETÉS!

Ez a kalandmodul magáncélra készült, nem megjelentetésre. Az itt található szabályrendszer és minden más itt található grafika, jelzésrendszer, stb. mind a Valhalla Páholy kizárólagos tulajdona, annak engedélye nélkül bármilyen átvétele, másolása, felhasználása jogellenes.

A M.A.G.U.S. avagy a Kalandorok Krónikái® valamint az Ynev® név, a logók a Valhalla Páholy® tulajdonát képező bejegyzett védjegyek!

Minden jog fenntartva, beleértve az egész vagy részletek reprodukálását és kiegészítő anyagok megjelentetésének jogát!

All rights reserved!

Copyright© 2026

<http://kronikak.hu/>

Játékrendszert kidolgozta:  
Novák Csanád és Nyulászi Zsolt

Az alábbi rajongói kiadvány a kiadó tudtával és engedélyével jelent meg. A kiegészítőt csak M.A.G.U.S. szerepjátékos rendezvényeken való terjesztésre szántuk díjak közé, ajándékként. Kereskedelmi forgalomba nem kerül(het) és ellenértékért (sem nyomtatási, sem postaköltségért) nem adható el.

# Hamvak udvara

*M.A.G.U.S. Kalandmodul 5-6. tapasztalati szintű ([2500 Tp-vel rendelkező](#)) karakterek számára*

**ÍRTA:** Amund

**HELYSZÍN:** Erion

**IDŐPONT:** P.sz. 3726, Uwel harmadik, a Hamvak havában, a Mantikor [jegyében](#)



## Tartalomjegyzék

Hangulatkeltő novella .....	1
Kalandmesteri köszöntő .....	6
A Hamvak udvara kalandmodul eseményei röviden.....	7
Titkok .....	8
<b>Első játéknap:</b>	
Uwel Harmadik, Hamvak havának 1. napja .....	10
Uwel Harmadik, Hamvak havának 2. napja .....	17
<b>Második játéknap:</b>	
Uwel Harmadik, Hamvak havának 3. napja .....	22
Uwel Harmadik, Hamvak havának 4. napja .....	29
Uwel Harmadik, Hamvak havának 5. napja .....	32
Uwel Harmadik, Hamvak havának 6. napja .....	34
Ellenségek, Bestiák és Nem Játékos Karakterek.....	37
Kivágható talizmánok.....	39
Véleményező lap a kalandról a játékosoknak .....	40

## Hangulatkeltő novella

### A fény ...



A labda messzire repült a pályától és egy fáról lepattanva a kovácsoltvas kerítés tövében állapodott meg. Sivítózás és civakodás követte a pörgése lassulását, ahogy kiválasztásra került, hogy ki megy majd érte. Az egyik zömök fiú, *Köldök*, kiosztott két pofont azoknak, akik rá szavaztak. A felmenői között valahol kellett legyen egy *vanír* is, mert amennyire jól állta a sarat a játékban és a verekedésben, legalább annyira utálta, ha öt lépésnél messzebb kellett mennie bármiért. A legszélén álló *Nomád* már önként jelentkezett volna sóhajtva, mert amennyire nem értette sokszor a többiek nyelvét, annyira szerette a játékot, amikor magassága ellenére egyenrangúnak érezte magát a többiekkel ... legalább is a csapattársaival.

*Ju* ugrott ki a sokaságból, s szó nélkül megindult a pálya széle felé eldöntve a kérdést mindenki számára égzengésnél is érthetőbben. Származása megállapíthatatlan volt a nevelők számára is: a neve sokkal inkább gyökértelenségére utalt, mint bármi másra, mandulaszín bőrével éppen úgy lehetett északi kyrek, mint sivatagi dzsadok leszármazottja, vágott szemei egyformán lehettek kráni vagy nara felmenők öröksége, s sötét, kefeszál vastagságú haja már fésűket és ollókat is csorbított ki. Szemei azonban szürkék voltak, s kedvétől függően idézték a fehér báránnyelvéket, vagy az öböltenger vize felől érkező viharok sötét komorságát.

Békítőleg visszamosolygott barátaira, akik megnyugodtak döntésében. Mindannyian verekedtek már vele, nem is egyszer, de tisztelték is a kimeneteltől függetlenül. Olyasmit tanított nekik nap mint nap, amit az évszakonként váltakozó tanítóiktól nehezen kaptak volna meg: a vereség emelt fővel fogadását és a győzelem szerényen elismerését. S ha az utóbbi időben ingerlékenyebb is volt velük mióta elérte a „kort”, mégis legtöbbször őt tartották a nem létező bandájuk fejének. Csak *Tégla* eresztett meg a serkenő bajuszszálai alatt egy megjegyzést mutató hangján:

- S még van képe úgy is tenni, mintha nem élvezné ... - Sóhajtotta féloldalasan felnyírt haján végigsimítva bőrszjicsuklós kezével.

Igaza volt, Jut cseppet sem zavarta, hogy az udvaron átvágva lassan a bokrok között megközelíthette a lányok birodalmát. Erőt merítve belőle feltekintett a főépület homlokzatán ősi gránitba vésett szív formájú domborműre. Az árvaház jelképe talán évszázadok óta jelentette a negyedek határán álló kerületben a kollektív szégyenérzetet és a város rendjébe vetett bizalmat egyszerre. A fiú számára a egy ideje más jelentőséggel is megtelt a hideg kő, s egyes alkonyokkor meg mert volna esküdni a háromfejűre éppúgy, mint a hét- és tizenháromfejűre, hogy dobogni látszik a szív a fogadók felett elfogyó nap fényében. Bár az is eszébe jutott, hogyha így nevezi őket, akkor *Tintavéna*, a sárga karikat imádó oktató, biztosan eltör rajta legalább egy pálcát.

A bokrokon túl *Valdin* kerti ollóinak megnyugtató csattogása hallatszott. Jól tudta, hogy a nap nagyobbik felében nincs mit nyírni vagy nyesni vele és csak az ablakok alatt sétál el szárazon a kertész, hogy úgy tűnjön ég a keze alatt a munka. Sosem árulta volt el a nevelőknek, gyakran hívta magával, hogy a kerítésen kívüli piacokra elkísérje friss gyümölcsökért az étkezések utánra és ilyenkor mindig olyan érdekes dolgokról mesélt ami vele vagy aranytörös barátaival esett meg, hogy Ju csupán csak hallgatni is szerette a pár évvel idősebb fiú történeteit. Csak azt nem értette miért él velük az egyik udvari kalyibában, hogyha pár utcára tényleg ott laknak a szülei ... pláne, hogy neki vannak.

Megszaporázta a lépteit, hogy a fák között hamarabb elérje a labdát. Toldozott-foltozott darab volt, s ha jól emlékezett eredetileg is úgy szereztek, hogy berúgták hozzájuk az utcáról. Be is jöttek érte, de hiába voltak többen, nem csíptek, rúgtak és haraptak olyan gyakorlottan közelharcban, mint a Sértetlen Szív srácai. Azóta ez a trófea értékesebb volt számukra, mint bármelyik vadonatúj darab, amit *Faldan* mester, a fizikumukért felelős nevelő, csak kihozhat a raktárból. Felváltva is aludtak vele az ágyuk alatt, s persze volt már oka és kiobbantója sok éjkozépi utáni verekedésnek a hálótermekben.

Már majdnem a villa sarkánál járt, amikor a fák közül gyöngyöző kacagás ütötte meg a fülét. Azonnal megtorpant, annak ellenére, hogy a pályáról mereven bámultak felé. Még *Tégla* arcát is ki tudta venni, ahogy lassan formálja a „ne” szót és feje mozgásával nyomatékosítja is. Gyorsan kellett cselekednie, ezért két kézzel maga elé tartva csattanva a fiúk közé ívelte a labdát, akik újrarendezve a csapatokat azonnal folytatták a játékot.

Juról és visszatértéről szinte teljesen meg is feledkeztek, de ő ezt nem bánta. Merőlegesen letért az ösvényről és a hang irányába indult lopózva. A lányok a kerti asztaloknál időztek, a maguk

arisztokratikus báli fantáziáikat mímelve. A hideg évszak ellenére rügyező ágakat hajtottak össze várkapu gyanánt, a reggeliről visszamaradt étkészlettel helyettesítették az ezüstöt és gubaccsal, gesztenyével és falevelekkel ékszerelték fel képzeletbeli táncruháikat. Az egész zenekart *Morna* füttyülése váltotta ki, amire a toroni *Enfe* nénitől tanult három alaplépést improvizáltak körtáncként éles sikkantások és kacagás kíséretében. A kisebbek megelégedtek a sárból szobort udvartartásuk elrendezgetésével a táncparkett szélén, ámuló tömegként felsorakoztatva őket.

Ju ábrándozva nézte a kavargást és félig még gyermeki szemeivel látni is képes volt a képzeletből emelt oszlopcsarnokban zajló eseményeket. Tekintete azonban vissza-visszavándorolt egy kreolos bőrű és mégis napfényszín hajú lány mosolyára. Nem is vette észre, hogy önkéntelenül a nevét is elsuttogta rejtkehelyéről:

- *Mea* ... - aki egyébként három forgás után már észre is vette a közeli fák tövében guggoló fiú szemeinek szélfúttá bárányszerű felhőit, s egy-egy mosolyát célzatosan neki is küldte már.

Így előbb pillantotta meg a drabális nevelőt, Faldan mestert, aki a frissen nyírt bokrokon keresztül törve közeledett a társasághoz. A Ju rejtkeiül szolgáló fa túlfeléről harsogta:

- Ebédidő kisasszonyok, odabent már nagy szükség van a tányérokra és villákra. Ha pedig enni is szeretnének akkor azt javaslom, hogy jól csutakolják meg is őket mielőtt terítenének velük.

Az ábrándos gyülekezet egyszerre ugrott meg, s a palota csarnokai kiürültek, falai leomlottak, ahogy rendezett sereggént mind megadták magukat az éhség hívó szavának és egyenletes iramban ... megtartva még valamennyit előbálózó eleganciájukból a főépület felé indultak elsorjázva a férfi előtt. Utolsónak *Mea* maradt, aki egy fejjel nagyobb is volt társainál és több időt szánt szoknyája rojtjainak eligazítására mielőtt nekiindult.

- Királyné - mosolyodott el nevelő - ne felejtse itt ezt a lovagot sem.

Fogta halkra szavait Faldan és úgy állította fel egy kézzel *Jut* a fa tövéből, mintha gombát szedne. Így a társalkodónők nem hallhatták és láthatták, hogy milyen pár zárja is majd a sorukat. Ju arcán ritkán látott pír futott szét és fejét a vállai közé húzva még alacsonyabbnak tűnt a lány mellett állva, mint egyébként, pedig csak 1-2 év lehetett közöttük ... bár az ilyesmiben senki sem lehetett biztos közülük.

- Ha pedig beértek, mondják meg a nevelők karának, hogy jöjjenek az előcsarnokba, mert mondandóm van a számukra.

Visszakísérte őket a kerten keresztül a domborműves főkapuig, ahol már a fiú csapat fele átszuszakolódott, így feltoródtak a lányokkal. Csípőre tett kézzel a külső kapuhoz vezető ösvény felé fordult és a kétszárnyú kapuig vándorolt tekintetével, ahol két bérkocsi állt meg déli irányból érkező. Nem egy társzékér északról, ahogyan mindennap szokott az étellel.

Összecsapta csizmái sarkát, hogy érezze a bokájához erősített markolat hidegét. Arca nyugalmat tükrözött, amikor megmustrálta mennyi idő még a gyerekeknek mind beérni és

mennyi időbe telik a kocsiktól a főbejáratig gyalog az út. Ju azonban elértett valamit viselkedéséből, hiszen egész életében ismerte a nevelőt.

- Mindenkinek szóljunk, Faldan úr? – úgy érezte elcsuklik a hangja, de bizonytalanságát egy közeledő kerti olló utolsó csattanása elleplezte. Valdin fordult be a ház sarkán mit sem sejtve.
- Igen, Ju. – nézett mélyen a fiú szemébe a férfi, úgy, mint akinek száraz hangjában egy ki nem mondott figyelmeztetés, s egyben ígéret rezeg – Hívj ide mindenkit, gyorsan.

### ... és a sötétség



A cellák közötti folyosón egyetlen fáklya égett már csak, s annak a lángja sem bírta már sokáig. A fal kövekből, a rácsok alkarvastagságú fémből voltak, mintha nem is elfszabású teretmények, hanem egyenesen bestiák fogvatartására lettek volna kialakítva. A két tucatnyi gyerek órák óta várta a hat kör alakú üregben a barna csuhás, torz arcú alak visszatérését. Legutóbb legalábbis friss ételt hozott, ami ha félig nyers is volt, de csillapította valamennyire a félelemmel bélelt gyomrukban a szúró érzést.

Ju tíz ujjal kapaszkodott a rácsba és szemét erőltetve a túlfélen lévő zárkákat mustrálta. Mea hamarosan feltűnt, szép haja kócosan és bozontosan, arcán vádikat martak a könnyek a puha bőrébe.

- Kijutunk – mondogatta Ju előbb magának halkán, aztán biztatóan a háta mögé azoknak, akik vele kerültek egy cellába, aztán dacosan előre meredve bátorítóan Mea irányába – Kijutunk innen, Mea. Együtt ... mind ...
- Kész van a kulcs – mordult fel Téglá, amikor megjelent egy harmadik zárka rácsai között a feje. Ő is meggyötört volt, mint bármelyikük – Csak az én ujjaim nem elég ügyesek és vékonyak, hogy kívülről ...

- Dobjad át nekem – ajánlkozott Mea, azzal a beszédhanggal, amiről csak az tudja, milyen szép, aki kívülről hallja, de ő maga nem – A hátratett kezekkel is be tudom fűzni a cérnát, hogyha kell.
- Ez azért nem cérna ... - zsörtölődött Téglá kioktatóan.
- Adjad neki – torkolta le Ju és szemének fehér villanásával toldotta meg a kérését.

Tégla fejcsóválás nélkül célzott és a patkánygerincből és halcsontból, kihegyezett kanállal eszkábált álkulcsot Mea és a vele raboskódók cellája felé lódította. Amint a kőre esett a rácstól egy karnyújtásnyira a folyosó végének vasalt kapujának az egyik hevederpántja elhúzódott.

- Siess – sziszegte Téglá, miközben visszahúzódott a cellájába.

Mea könnyedén kinyúlt a kulcsért és csak Ju látta keze remegésén mennyire félt. Közöttük számított nagylánynak, nem a felnőttek világában, a napfényt sosem látott földalatti börtönben. Őrjítő lassan mozdultak a másodpercek, ameddig várt. Magában próbálta a tizenháromfejű neveit felidézni, hogy ilyenkor melyikhez érdemes imádkozni ... a Dartonos az halál, az Areles az erdős és itt még gyökereket sem látott, az Ellanás ... arról azt mondta csak Tintavéna, hogy még nem értek meg rá, hogy beszéljen róla nekik. Jajj melyik. Valami sánta...

Egyszerre kattant a szemben lévő zár és csúszott félre egy újabb zárnyelv a nagy ajtón. Mea kétségbeesetten rohant oda hozzá és most már szemből veselkedett neki az újabb ajtónak.

- Mondtam, hogy nem lesz jó – hallották valahonnan Téglát a háttérből, ijedt volta a hangja, igaz, a cellája az ajtóhoz is közelebb volt.
- Magadat mentsd, ha nem megy, Mea. – suttogta Ju, s a torkában érzett szárazságról eszébe jutottak Faldan utolsó szavai hozzá. – Fogd a fáklyát és törj ki, valahol lennie kell valami szellőzőnek.
- Pedig olyan bűz van itt, mint Nomád ágya alatt – jegyezte meg Köldök, aki bátorságot merített belőle, hogy az óriás fiú nem az ő cellájában volt és így nem hallhatta,

Elmosolyodtak, ha nevetni nem is mertek, s ez majdnem elég nyugalmat is adott Meának, hogy befejezze, amit elkezdett. A harmadik nyelv azonban előbb szabadult ki és az ajtó feltárult, a katakomba bűzével szórva be a levegőtlen termet.

- Exim'ha! – süvöltötte egy darócruhás jelenés, ami penészfoltos kardját kivonva robogott le a lépcsőn a kiszabadult lány láttán.

A mögötte érkezők, sőt általvetőben és fáklyákkal a kinyílt ajtóhoz siettek és az ifjú lánggal terelték a fal felé a rabokat, hogy ne is gondoljanak szökésre. Egyikük a barna csuhásnak parancsolóan odavetette – Infuscomus pallex. Mae sikoltani akart, de a kardlap elől a földre vetette magát inkább, így az szikrákat hányt a rácson. Négy vékony, de izmos kar nyúlt ki a penge felé, alul és felül is kettő, de a ráncok és sebek alkotta arcú férfi, még ha vénasszony hangon is beszélt ügyesen kicsavarta az útjukból és gondja volt másik kezével a rácson közé sújtson. Ju hanyatt zuhant.

Orrából és szája szélén vérpatak fakadt, talán a félhomályban a vörösnél is feketébben, de a szemei ... azok a viharok viharát ígérték a szerelme fölé magasodó férfi számára, sötétén.

## Lithas,

régóta mocorgott bennem ez a történet, olyan régóta és annyira sok forrásból, hogy inkább bele sem kezdek a felsorolásába. Ezért is köszönöm *A'fradnak*, a Fanfár a Hősökért Tábor szervezőjének és egyik alapítójának, hogy lehetőséget adott elmesélnem ilyen formában. Inkább a motivációmról és szorosabban a M.A.G.U.S.-al kapcsolatos részéről ejtenék pár szót.

Erion és az itt játszódó történetek a Rúnában megjelent **Play for Mortals** (~*Jutalomjáték*) folytatásos novella óta izgattak. Sokféle „dungeon” létezik és Erion/Godora már a leírásában is említ több a területén található „megadungeont” (pl. a Nekropolisz vagy a modulban is megjelenő Fal) számomra maga a város a maga útvesztőivel, átláthatatlan káoszának rendjével, az utcáin egymást érő hatalmi érdekek vakfoltjaiban tenyésző lényekkel és a szinte felfoghatatlan távlatú történelmével önmaga is egy „hiper-szuper-megadungeonnak” tűnt.

Az évek során már elindult egy történetfolyam a Krónikákon Meran és Novan jóvoltából, amelyek az Erioni regék meghatározó [Jan van den Boomen kisregényét](#) vették alapul és a helyi alvilágra koncentrálnak. Én azonban a Jutalomjáték és az antológia másik két írásának ihletésére (*Novák Csanád: Ricaro tévedése és Aalish D'Mohlen: Fekete vér*) a szektákra koncentrálok ebben a történetben. *Javaslom ezt a két novellát elolvasásra*. S ezeknek is két arcára, amelyek reményeim szerint két különböző hangulatot adnak a játék két napjának.

A *Homály Gyermekei* ismertebbek egyes városlakók között, s minden szempontból kilógnak a környezetükből, nincs kétség azzal kapcsolatban, hogy ellenségek és idegenek Erionban. Könnyű megkülönböztetni őket a „rendes emberektől” így követni őket a rejtékhelyükig. A *Shedocki Őrzők* viszont mások ... bárki lehet az Erion lakói közül, akár a tegnapi szövetségeseiről is kiderülhet, hogy titkon a csapat ellen dolgozik és lehet akkor már késő. Kalandokban még egyáltalán nem találkozhattunk velük dacára, hogy milyen régóta ott rejtőznek a M\* corpusban. Úgyhogy ez érdekes lesz.

Köszönöm a tesztcsapatnak a lelkesedését, *Balunak* a hangulatkeltővel kapcsolatos lektori észrevételeket, *Koppány Emesének* a szövegben talált káosz irtását, *MagicHorse*-nak a statisztikákkal való kimutatásokat, *A'fradnak* a hangulatkeltő képekért, a pontos kifejezések megtalálásáért (és 00-akat), valamint *Komattrénak* a szerkesztésért. A modulban kulcsszerepe van [Erion térképének \(V8\)](#) és megírásban is nagy segítség volt a Nagyszótár (V15), [Ynev évszámái \(V4\)](#) és [Ynev naptára](#), melyek *Magyar Gergely* munkái. Köszönet illeti értük őt. De legfőképpen a játékosoknak, aki vállalkoznak a kaland lejátszására és a mesélőknek a lemesélésre és mindenkinek, aki ezeket a sorokat, s a kalandot is elolvassa, tehát NEKED is.

**Jó játékot és mesélést kívánok!**

Üdvözlettel:

Az Amund



## Hamvak udvara kalandmodul eseményei röviden

**(1.tábori játéknap)** A hideg évszak végnapjaiban, az *Ezüst félhold* fogadóban szállnak meg a kalandozók, ahol egy Mirmon nevű megbízó keresi fel őket azzal, hogy egy felgyújtott árvaházból elrabolt gyerekeket kellene visszaszerezniük és a Shamiti kőházba vinniük. A Fogadó- és Utazónegyed határán állt a Sértetlen Szív nevű villa, ami egyben az Aranytőrösök banda területén található. Megtalálva az egyetlen szemtanút, a kertészt vagy bámilyen más nyomon elindulhatnak a szekerek és a szektások után az Örömnegyedbe.

Az út során információkat és nyomokat szerezhetnek arról, hogy a Homály Gyermekai voltak az elrablók és hogy a Fal járataiban tanyáznak és egy démon védi a bejáratot. Felkészülhetnek, utánajárhatnak és beszerezhetnek mindent, amire szükségük lehet, mielőtt megküzdjenek a Strázsával és belépnek a Falba.

**(2. tábori játéknap)** A Falban felderítik a szekta területeit és megtalálják a Démon Üdve nevű kábítószert, az elrabolt gyerekek egy részét (a fiúkat) és a fekete idolt. Ha nagyon megszorulnak/eltévednek akkor a városőrség is bejut a Falba egy másik irányból. Egy szakértőt felkeresve a fekete idolról kideríthető, hogy a Shedocki Őrzők szent tárgya, s a lányokat az ők új beavatottjainak szánják. Kinyomozva, hogy a Homály Gyermekének hová kellett leszállítani a gyerekeket a nyomok az Utazónegyed béli Kis Quironba vezetnek.

A duzzasztógát száraz árnyékában tengődő, sokadik generációs, északi bevándorlók között található nyomokat a Gideon család felé, akik a kerület urai és magánhadseregükkel tartják fent a rendet. A lányokat a birtoka vendégházában őrzi és a közeledő ünnepi menetre készíti fel. Arasshín ünnepén végigjárják a kerület szórókútjait és az utolsó, legrégebbinél a lányokat behajítják. A csillagfényben megnyíló átjáró az ősi Gideon palotába nyílik, ahol próbára tételnek a lányok és csak a kiválasztottak térhetnek vissza Shedocki Őrzőként. Akár a vendégházból (nagyon nehezen), akár a menetoszlopból (közepes) akár az Elsüllyedt Palotából (legkalandosabb) kimenthetőek a lányok.

### Első tábori játéknap

- megbízás az Ezüst félholdban (fogadó)
- nyomozás a Sértetlen Szívnél (árvaház)
- út az Örömnegyeden át

#### Opcionális helyszínek:

- A, *Khah'katum, az öreg (fogadó)*
- B, *Shidtiri menedék (kocsisín és szálló)*
- C, *Orkvár (piac) és*
- D, *Oázis (démonológus)*
- kutatás a Homály Gyermekai után
- küzdelem a Strázsával és bejutás a Falba

### Második tábori játéknap

- kalandozás a Falban
- A, peremtermek
- B, áfiumcsarnokok
- C, fekete idol szentély
- D, börtönök
- városőrség + Oázis
- utazás Kis Quironba + nyomozás
- Gideon család felderítése
- A, *Udvarház megtámadása*
- B, *rajtaütés a menetoszlopon*
- C, *Elsüllyedt Palota*

## Hitek

Ynev és Satralis Elsődleges Anyagi Síkja csak egy a sok közül (pl. Worluk, Abryss és Erdalian). **Shedock** is egy ilyen világ volt. Nem tudni régebbi vagy fiatalabb, de az bizonyos, hogy isteneit nem kötötték az Ősi Egyezményhez (~Paktumhoz) hasonló törvények. Csatározásaik révén a világukra zúduló égiek háborúja végromlásba döntötte azt. Egyik túlélő istenségük (~győztese? a háborúnak) utat keresett és talált más világokba, hogy ne kelljen osztozni a megnyert világ haldoklásával. Ő **Raufletwa**.

Nem tudni, hogy pontosan mikor talált rá Ynev világára, de az bizonyos, hogy kisebb istenségként már voltak hívei a kyrek között az Ötödkorban. Hite és tisztelete a Hatodkorban angyalnak/küldöttnek kijáró volt az északi túlélők között. A Káoszkor végén azonban váratlan remény csillant meg előtte. A Godorai Fügőkert építése és az azt követő évekig tartó imája sokezer papnak páratlan szakrális lehetőségnek tűnt. Raufletwa hívei is gyülekezni kezdtek és a kyr **Gideon** család családi kúriáján maguk is nekiláttak istenük evilágra szólításának.

P.sz. 949 tragikus eseményei azonban véget vetettek a reménynek. A kyr istenek összecsaptak a fügőkertben, a papok meghaltak, a helytartó megőrült és a földrengések nyomán a Gideon palota a város mélyére süllyedt a földreszállásért imádkozókkal egyetemben. Raufletwa megmaradt hívei összekaptak és a romok közül magukhoz véve istenük szent idolkait ki-ki a maga útját kezdte járni, saját módján alapított szektát. Így sokan kerültek később az inkvizíciók célkeresztjébe és azon kevesek, akik hallhattak is Raufletwáról elkönyvelték egy démonnak, akit több kisebb közösség is imád.

**Az idolkok fekete anyagból** készültek, mely Shedockból származik, Yneven nem ismert anyag. Raufletwa lényegét úgy őrzik magukban szilánkokként, mint évezredekkel később Amhe-Ramun húsba plántálta magáét, csak annak kezdetleges, kísérletező és befejezetlen módján. Évszázadok kellettek ameddig a Gideon család északra menekült ága visszatalált az addigra teljesen megváltozott (és átnevezett) Erionba, az ősi fészek megtalálásának reményében. Az egykori palota feletti kerületben hatalomra tettek szert és az új Hercegnél is kiharcolták egykori befolyásukat, címerükbe is belefoglalták a családjuk hivatalos hitét, Tharr mantikórja képében.

A Kalandozók Városában kiváló lehetőségük volt arra, hogy az inkvizíciókkal versenyt futva felhajtókon keresztül felbérelt kalandorokkal kerestessék a fekete idolkat, amelyeket aztán ügynöki hálózataik révén visszaszerezzék. Eközben északról menekítettek be sokakat a Zászlóháborúk fürgetege elől, előbb hálás alattvalóként, majd hűséges szektatagként bánna velük. Ők lettek Raufletwa talán utolsó szervezett hívei, a **Shedocki Őrzők** szektája.

Mivel az idolkat megérinteni és használni is csak nők képesek, a szektát és a családot is mindig a legidősebb női kiválasztott vezeti. A matriarcha világi asszonyként több árvaházat finanszírozott Erionban, hogy megfelelő lányjelölteket találhasson és nevelhessen, majd a Palotában próbára tétethessen. Azonban saját magának csak egy fiút sikerült szülnie, amivel nehéz helyzetbe került a szekta. **Az ifjú Gideon** egész életében azt hallgatta, hogy nem az,

akire a családjának szüksége van. Anyja pár héttel ezelőtti halála után a saját kezébe vette az irányítást. A **Mutatványos** nevű báb vezetőn keresztül igazgatja a szektát, míg a nyilvánosság előtt a kerület szeretett ura.

Célja minél hamarabb mágikus béklyóba verni egy nagyhatalmú Raufletwa kiválasztott lányt és rajta keresztül megélni azt a hatalmat, ami születése okán kijár neki. Megszállottságában anyja örökségével szembefordult felbéreltette a Mutatványossal a **Homály Gyermek**eit és elraboltatta a **Sértetlen Szív árvaház**ból az ottani gyerekeket. Azonban az árvaházban a Kóbrák is érdekeltek és befektetők voltak ... ők ugyan az utóbbi években jócskán visszaszorultak a saját területükre, így nincs lehetőségük mások területén felvonulni és erőt mutatni, de **Leorme Kozo** nevű kereskedőn és felhajtón keresztül felbérelnek egy kalandozócsapatot az [elveszett gyerekek](#) visszaszerzésére.



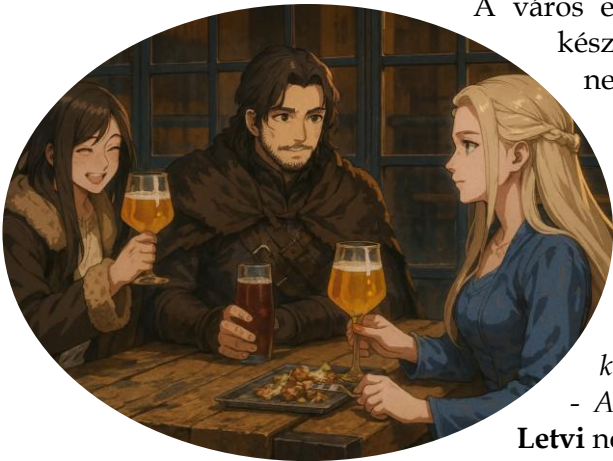
## Uwel Harmadik, Hamvak havának 1. napja

„A büszke nem szenvedheti a rettegést, és bosszút áll azon, akitől megrettent: ezért kegyetlen.”

– Nietzsche

Erion utolsó napjait szenvedti a hideg évszaknak, s az olvadást várja, hogy csatornáit és kútjait feltöltsék frissességgel a Sheralból megiramodó, felduzzadt folyók. Utcáin máglyát raknak a az elmúlt hónapok dunnyáiból, elfeslett ruháiból, rongyaiból, hogy azok melegével is elűzzék a hideget, s közelebb húzzák az új évszak jöttét. Citromsárga lánggal és dús, fekete füsttel lobognak, melyek a házak felett összeérnek. Sokan várják, hogy elindulhassanak a felszabaduló utakon, mások pedig éppen azért érkeznek most a városba, hogy a templomok és sírok magányában lezárják a múltat.

Uwel lovagai és ravatorai érkeznek magányosan vagy kisebb csapatokban, hogy a közeledő Bosszúk Ünnepeit megüljék. Ekkor hirdetik ki a beteljesített jogos bosszúkat, helyenként nyilvános kivégzéseket is tartanak. Ez egybeesik az északi hagyományok Csontok és Hamvak ünnepével, amikor az esztendő során eltávozottak előtt tisztelegnek, rájuk emlékeznek sokan. Darton papjai (és paplovagai) a Nekropolisz kapuinál gyülekeznek. Mindkettőre a **hatodik napon** kerül majd sor.



A város egy karámban fűjtató lóhoz hasonlatos, ami kitörni készül a zöldet ígérő mezőre. A megszokott fogadóknak nem találni szállást, s kevés munka akadt az elmúlt időben. Az Ezüst Félholdban vertek hát tanyát a játékosok. „Kellemes hely ez is. A földszinti nagyterem sarkában, az ablaknak vetve hátát, rekedt hangú bárd énekel, dalait lanttal kíséri. nagyobb asztallal, kényelmesnek csak jóakarattal nevezhető székekkel, hatalmas pulttal várja a helyiség a vendégeket. Az épület első emeletén található a kiadó szobákat, szám szerint 10 két-, 4 három- és 2 négyszemélyest.” (forrás: Kovács Adrián - Az úrnő bajnokai, avagy megcsalotva) A tulajdonos egy **Letvi** nevű asszonyság, aki jószívvel bánik a kalandozókkal.

Férje Dreina ispotályában van egy ideje, így a munka rá maradt. Ha valaki nem tudna vagy akarna fizetni a szállásért és ételért, akkor kiválthatja azzal, hogy bedolgozik a konyhában és segít felszolgálni, esetleg a rendzavarókat az ajtón kívül a sarokig elkísérni. Lánykorában egyszer bajba került és egy csapat kalandozó mentette meg, fizetséget nem várva, de ezt csak akkor meséli el, hogyha jó borralalót kap, régóta szállnak meg nála vagy bedolgozik neki valamelyik JK. A fogadó árai a duplája a megszokottnak, ezzel szemben a szolgáltatások és kínálat fele akkora. Törpe (pl. radit,vicki, vud és reh) és hatvárosi Draquius Sör kapható, valamint Horizontból a Szomjas Isten Kifőzde sörei, shadoni saltador égetett szesz, Antoh Tajtékkoronája (Raoul Renier: Viszki és Ynev), shadleki shadal és abasziszi százéves bor (predoci árán), valamint warviki karmazsin bor. Letvi a férje féltett

Drongnel: Sárkánysült barlangi gombával, sörben pácolva

italgyűjteményéből is előszeretettel kiárul értékes ritkaságokat. Egy közeli színház büféjéből hoznak át megmaradt pereceket, ami néha friss is. Különleges fogásuk a **drongnel** törpe étel, ami lefordítva sárkánysült barlangi gombával, sörben pácolva. Azonban sárkány helyett mindenféle melegvérű állat húsát felhasználják hozzá. Jele az ét-, és itallapon is rúnával szerepel.

Termék	Ár	Termék	Ár
Törpe (pl. <a href="#">radit</a> , <a href="#">vicki</a> , <a href="#">vud és reh</a> )	8 réz	<a href="#">hatvárosi Draquiis Sör</a>	11 réz
Horizontból a Szomjas Isten Kifőzde söre	12 réz	<a href="#">shadoni saltador égetett szesz</a>	2 a 3 e
shadleki shadal	2 a 5 e	Antoh Tajtékkoronája	3 a 20 r
abasizsi százéves bor	4 arany	<a href="#">warviki karmazsin</a> bor	3 arany
színházi percc	4 réz	drongnel	3 e 5 r
szoba	1 e 20 r	istálló	1 ezüst

A fogadó maga három forgalmas út kereszteződésénél, egy nagyobb tér sarkán áll. Ablakai kelet és dél felé néznek. A terem közepén egy kör alakú kandalló áll és az asztalok e köré rendeződnek el. A délelőtti órákban érkeznek meg **Mirmon**, a felhajtó, akit már ismernek a játékos karakterek.

„... megragadott egy széket, kiperdítette az asztal alól. Az ócska ülőalkalmatosság megroggyant, ahogy ráereszkedett. A kámsza fellebbent, és az asztal fölött pislákoló mécses fényében széles vigyorú száj bukkant elő. (...)

- Egészségedre - mondta a köpönyeges. Vásott képű volt, szinte még gyerek. Nincstelenként született és cseperedett fel, de egy szemfüles áfiumkereskedő - bizonyos Leorme Kozo - kiemelte a szegénysorból, s szolgálatai fejében a város egyik legsikeresebb felhajtójává tette. Kozo vagyona pár esztendő alatt a duplájára növekedett. Szerencséje volt a fiúval: Mirmon páratlan szimattal rendelkezett. Mint jó kopó a prédát, ördögi pontossággal találta meg azt az embert, aki a soron következő megbízást teljesíteni tudta. Emellett szinte sosem vallott kudarcot, ha meg kellett győznie az illetőt a vállalkozás szükségességéről. Talán ezért, talán a vakszerencsének hála, az általa toborzottak kitűnően végezték a dolgukat, s többnyire beérték az előre kialkudott bérrel.

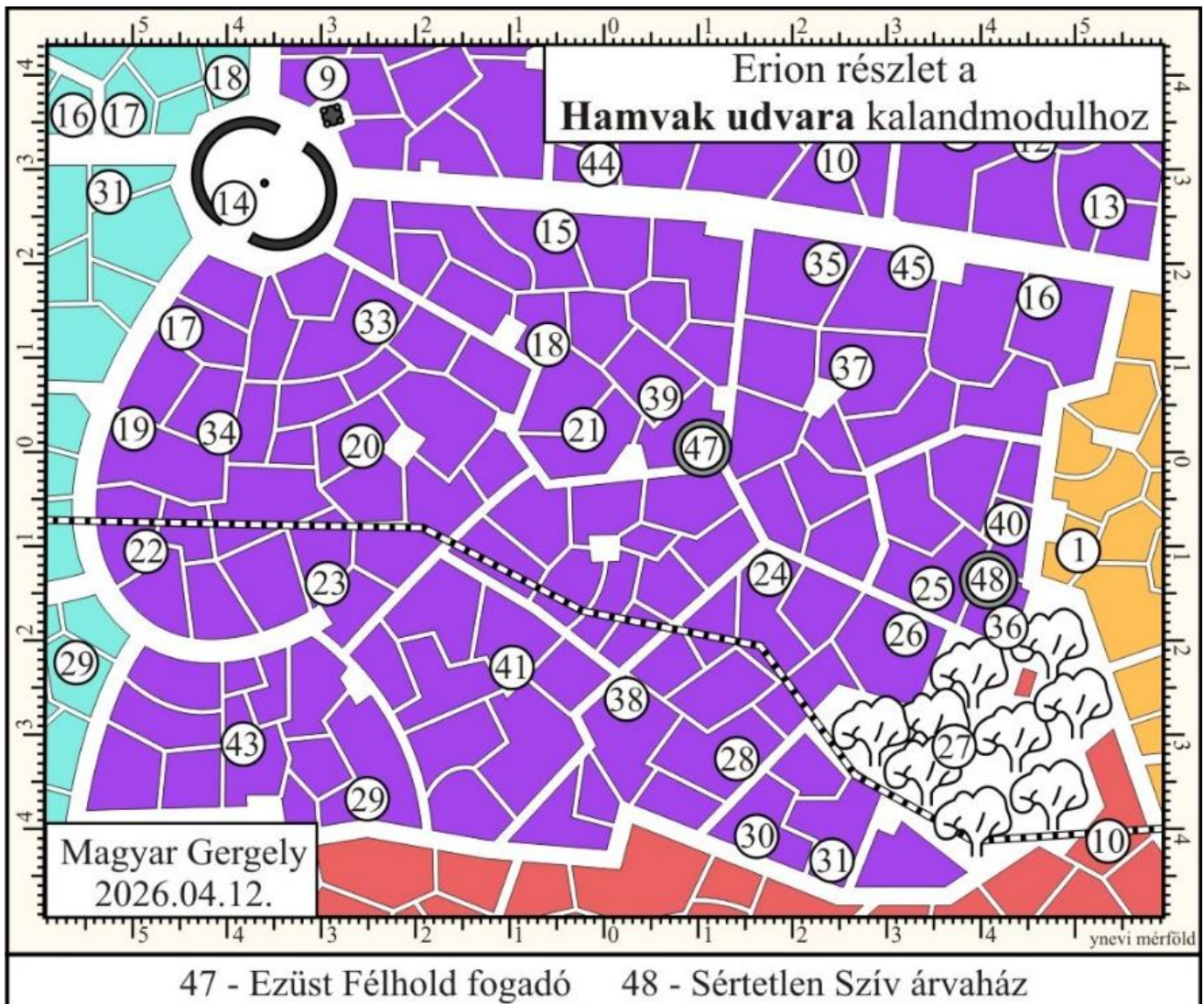
A lány vonású, álmodozó szemű Mirmonról első látásra kevesen feltételezték, hogy elvetemült, holott eszköztárából nem hiányzott sem a hazugság, sőt, az erőszak sem.” - **Aalish D'Mohlen: Fekete vér (részlet)**



Keményisége közmondásos. Egy hónappal ezelőtt felbérelte a csapatot egy éjszakára. A Kikötőnegyed egyik raktárát kellett megvédeniük, mert az árun még vitatkoztak a tulajdonosai, de a védelmére felbérelt zsoldosok szerződése már lejárt. Nehéz éjszakának bizonyult, mert a dzsad **Kumal-klán** szemet vetett a sajréra, majd az információt eladott zsoldosok jöttek volna elszámolni a győztesrel és nem sokkal hajnal előtt Mirmon meg is érkezett, elrendezve az ügyet a városórség Azúr Gárdájával és a fizetségüket is megkapták, ami mostanra elkopott.

Annyit megtudtak róla, hogy maga is egy kereskedő (~Leorme Kozo) kifutófiúja, aki a maga köreiből halássza a megbízásokat a kalandozók számára. Ennek ellenére megbízható és tisztességes a maga felhajtó-módján. Közvetlen, ízig-vérig erioni, aki nagyra értékeli a bizalmat és a lojalitást, amiért cserébe nagyon sok durvaságot hajlandó elviselni. Látható fegyvert nem visel, ahogy vértet sem. Mágikus védőköpenye hatalmában bíz és a lábaiban. Ha biztonságban érzi magát a társaságban, akkor divatos kábítószereket fogyaszt, esetleg pipára gyújt maga is. Egyedül érkezik, testőrök nélkül, nem is követte senki.

Reméli a csapat kipihente magát és ha éppen nem dolgoznak másnak vagy másan akkor szívesen megbízná őket egy üggyel: három napja támadás érte a Fogadó- és Utazónegyed határán álló Sértetlen Szív árvaházat. A nevelőket legyilkolták és a gyerekeket elrabolták. A megbízó szeretné őket élve visszaszerezni. két tucat eltűnt gyerekről van szó, **akikért fejenként 2 aranyat kínál fel**, de ha mind épségben visszatér, akkor **50-et is megad** örömmel. Ha alkudoznak, akkor az is kiderül, hogy van egy fiú, bizonyos **Ju** nevű, aki mindenképpen a megmentettek között kell legyen és ha csak a felét is találnák meg a gyerekeknek, de ő is közöttük van, akkor is hajlandóak a teljes összeget kifizetni. A gyerekeket a **Shamiti kőházba** kell vinni a küldetés teljesítéséhez. Mirmon nem ismeri a támadás részleteit, sem azt nem tudja, hogy miért fontos ennyire a Ju nevű gyerek.



**Erion árvaházainak** státusza még Yneven is egyedi. Egyrészt, mert részleges polgárjog jár Godora árváinak, s így valamelyest védettségük is, másrészt mert az ilyen intézmények nagy részét bejegyezték a város számvevőinél is (~tőzsdén), így sokan résztulajdonosai egy ilyen helynek. Miért? Ezek a házak általában specializáltak egy-egy szakmára, de mindegyikben valamilyen tanítás, képzés zajlik és ha valaki azt elvégzi az intézmény adta kereteken és időn belül önerőből a részleges polgárjogát teljessé teheti vele (onnantól például a városöröknek kötelezettsége megvédeni).

Egyes céhek kifejezetten protezsálnak fiatalokat, hogy elvégezve a tanítást már egy szakképzett segédet, inast szerezzenek maguknak. Az erioni közigazgatást köztudottan nagyszámú ilyen háttérű alkalmazott tartja mozgásban. A szakma mellett azonban biztosak lehetnek, mind a majdani munkáltatók, mind az örökbefogadók, hogy egy pallérozott és tájékozott fiatal tudnak maguk mellett ... emellett általában szabadszellemit és makrancosat is.

„Lám a gyermek ölbe zárva,  
Tehetetlen! Torz a láb!  
Bőgni, bőgni tud az árva —  
Jár-e majd? Áll legalább?  
Kitartás! Hisz nemsokára  
Disznókat táncolni lát!  
Majd az ő két lába járja,  
Áll még feje is! Nahát.”

#### - Nietzsche: Vigasz, kezdők számára

A **Sértetlen Szív árvaház** egy magánfinanszírozású, alapítvány típusú intézmény, aminek rengeteg egyéni befizetője is van. Alapvetően a **Kobrák (~Család) klánja** hozta létre a saját soraik feltöltésére és hogy itt kísérletezzenek a **Hilvar** létrehozási eljárásuk tökéletesítésén (*ld. Bestiárium*). Ennek keretében odafigyeltek a gyerekek fizikumára, etikettet, írást-olvasást tanultak, s közben teljesítették a támogatók elvárásait is különórákkal és faktokkal. A közeli **Krad templomból (40)** rendszeresen járt ki hozzájuk egy pap is (akit *Tintavénának* csúfoltak).

A *hangulatkeltő novellában* leírtakat követően a nevelők visszavitték a gyerekeket a főépületbe és hárman bent maradtak, míg ketten (közelharcosokm köztük *Faldan*) fogadták a szekerekből kilépő kék(1)-fekete(4)-barna csuklyás(8) alakokat. A barna csuklyások maguk

is kardot rántottak és figyelmeztetés nélkül támadtak. A feketék ismétlő számszerijakkal fedezték őket és lőtték a kaput, a kék pedig egy sárkánybotot lóbált, ami azonban besült az első 2-3 próbálkozásra (orkvári gyártmány), de ez is elegendő volt, hogy bejussanak és a két benti nevelővel is leszámoljanak és a harmadikkal (*Enfe*), aki mentális üzenetet küldött (fél percig) a Shamiti kőházba a támadásról.

A gyerekeket minden emeletről összerelték és a lehetséges kijáratokhoz állva a sárkánybottal meggyújtották a tetőt, hogyha maradt még bent valaki, akkor a bizonyítékokkal együtt elégjenek vagy feléjük menekülve ők is meglegyenek, majd a szekerekre rakták őket megkötözve és elindultak dél felé, az Örömnegyed irányába. A romok között így a három női test mellett egy elégett barna csuhás alakot is találhatnak és az ismétlő számszerijhoz tartozó eldeformálódott gázpalackot is.

Már csak az épület alsó szintjének falai állnak és a kapu feletti íven egy kormos szív dombormű látszik (melynek hasonmását minden itt élt árva tetoválásként megkapja érkezés után). A tetőszerkezet és a felső szint is beomlott, ami megnehezítette az őrség dolgát. A kertkapuba is csak egyetlen őrszemet (*Lez Ayk városőrmester, a Bézs Gárdától*) állítottak, akit nem nehéz rávenni arra, hogy másfelé figyeljen és hagyja a játékosokat nyomozni. Neki azt mondták, hogy a helyszínelés már véget ért, a könnyen mozgatható testeket elszállították és

később Aranykör lovagok is jönnek majd, de ezt nem hiszi el (mert bár a terület Pyarron kerületéhez tartozik, de maga az intézmény nem és a két negyed határán vitatottak a viszonyok).

Ha jó viszonyban váltak el tőle (pénzt adtak itatra, vagy italt a hidegre) akkor még abba is beavatja őket, hogy a környék az **Aranytőrösök** nevű banda felségterülete, akik nem sok vizet zavarnak ugyan, de védelmi pénzt szednek a boltosoktól, utazókat kísérnek át a területükön és távol tartják a nagy halakat. Még nem gyilkoltak állítólag (legalábbis erioni polgárt).

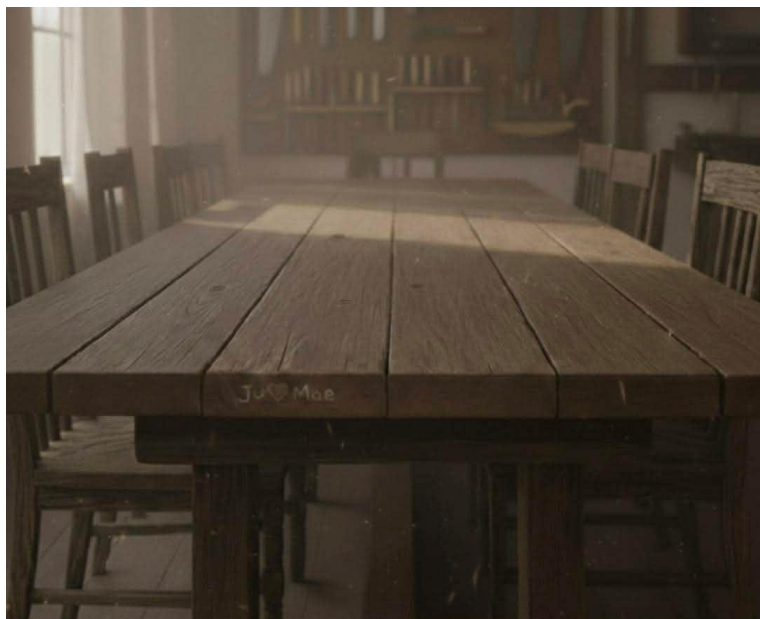
A Sértetlen Szív árvaház nagy kertjében a főépületen kívül még egy kisebb parkos erdő, egy futópálya és labdajátéktér található, illetve három melléképület. Utóbbiak egyike egy műhely, ahol egyszerű famunkák elvégzésére tanították a fiatalokat, hogy legyen egy ács szakmájuk. Itt kutakodva árulkodó feliratokat találhatnak a gyerekektől, köztük egyértelmű jelét annak, hogy ketten nagyon jóban voltak:

A másik épület elhagyatott ugyan, de egyértelműen arra utal, hogy itt valaki lakott és a nyomokból ítélve egy fiatal férfi, a kertész (*Valdin*), néhány dolgot sebtében összeszedve a házzal ellentétes irányba távozott pár napja (a támadás idején). A nyomai (a fűben, fák között, szaga) az árvaház kerítéséhez vezetnek el és azon át belevesznek Erion káoszába (de a közelben áll egy zöldséges stand ...).

A harmadik épület egy raktár, ahol kerti szerszámokat, sportfelszereléseket és a műhely kellékeit is tartják, illetve átkutatva egy csapóajtót is találhatnak. A rajta lévő csapda (-15% a felfedezésre) alkímiai úton (rézcsövek, savas tömlők) a nem megfelelő kinyitásra **Villámvarázs III + Láncvillám** varázslatként süll ki, ami a szűk helységben a fémtárgyak között fájdalmas lehet, de jelzi, hogy a behatólók nem bolygatták meg és rejt még titkokat a Sértetlen Szív. Lent egy kisebb labort találnak, feljegyzésekkel, amikből kiderül, hogy sok jelenlegi és korábbi gyereken is végeztek vizsgálatokat, de a legtöbben vagy túl régiek, vagy ki vannak húzva a nevek. Aki az elmúlt 5-10 évből érdemben itt lehet az a már korábban említett **Ju**, akinek a papírok szerint kiemelkedő, tehát megfelelőek a fizikai adottságai.

Tovább haladva egy folyosót találhatnak, ami mentén 3-3 kisebb kamra van fémágyakkal, melyek körül vérátömlesztésre használható orvosi kellékeket találnak. Az asztalok tiszták, mindenhol az elfszabásúak érrendszerét taglaló képek vannak kiakasztva. A folyosó végén egy titkosajtó található (-20% a felfedezésre), amin a téglákat szív formában kell megérinteni vagy közös erővel benyomni a túloldalán lévő vasajtóval egyetemben (*ehhez 25 sikert kell elérni*

Mind a sárkánybot, mind az **ismétlő számszeríj orkvári gyártmány**, amit itt, Erionban készítenek és bár jóval olcsóbban, mintha igazi lenne, de megvan a maga kockázata a használatuknak. Bár az ismétlő számszeríj játéktechnikailag megegyezik a kahreival, de ha egy körben háromszor szeretnék használni, akkor a fogaskerekeket működtető patront cserélni kell és 2 lövés esetén 10%, három lövés esetén 30% az esély, hogy az eszköz használhatatlanná válik.



közösen, az 1 siker amennyivel az Erő tulajdonság értéke alá dobott, pl. 16-os erőnél a 2-es dobás 4 sikernek felel meg). Az ajtón túl egy kazán található, ami a csövek alapján a házba vezette füstöt és azt is fűtötte, a nyomok szerint pedig a kísérletek sikertelen egyedeitől búcsúztak itt el, az elhamvaszthatatlan részeket pedig a terem másik oldalán, a föld alatti csatorna fölé nyíló áradatba szórhatták. Úgy tűnik nagyon régen használták ezt a termet.

**Hilvarokról röviden:** a Kobraék szervezetében a kimagasló tettek jutalmául és a fontos feladatra egyedül küldött személyeket igyekeznek természetfeletti erővel és képességekkel felruházni ellenségeikkel szemben. Az eljárás azonban keserves, fájdalmas, s vannak, akik inkompatibilitás miatt bele is hálnak a folyamatba. Ezen a helyen (is) igyekeztek tökéletesíteni és finomítani az ősi (hatodikori) technikát, hogy a Család kiválasztottjai minél kevesebb százalékban vesszenek el általa.

Az **Aranytörök** valóban környék rosszfiúi: egy kyr galeri (~fiatalok bandája), akik bár csak kyr vérűek, de nagyon büszkék a maguk városának történelmére. Középosztálybeli családokból származnak, így jómódúnak tűnnek, de kegyetlenek is tudnak lenni a tisztetlenség idegenekkel. Viszont kölcsönös bizalommal, jó tippel, szajréval, hírnevüket öregbítő információval és persze pénzzel lehet velük beszélni.

Nem nehéz megtalálni őket, mert a zöldségesnél is áll egy, illetve az árvaházat két sarokról is figyelik ki érkezik és ki távozik. A rövidre nyírt fehér hajukon kívül a pökhendin az övükbe tűzött arany markolatú törökről könnyen felismerhetőek. Harcba keveredve velük (1-3. szintű tolvajok) nem okoznak komoly nehézséget egy kalandozónak, viszont a hasonló szinten úzó kyr Ψ metódusuk miatt meggyűlhet velük a baj a saját területükön.

Ők rejtik *Valdint*, aki gyerekkori barátjuk és hozzájuk menekült, mikor beütött a krach az árvaházban. Némi

követjárás, alkudozás és esküdözés után, hogy nem akarnak és fognak ártani a kertész barátjuknak elvezetik a játékosokat hozzá. Egy használaton kívüli víztorony tetejének félbevágott márványgömbjében találják meg, ami a környék fiataljainak találkozó- és szórakozóhelye esténként zenéléssel a csillagok alatt. Az épületbe belépéskor az erre érzékenyek érezhetik, hogy ez egy ősrégi templomi szentelés helyszíne (Igere), ami fizikailag nem ott van és nem az, aminek lennie kellene, az ősi varázs pedig lassan kopik és foszlik (de megnehezíti a fiataloknak, hogy berúgjanak, mert tisztítja az italukat és hatástalanítja az aktív mérgeket). **Építészet Af**-al a torony tartóoszlopain a Godorát felépítő **Mesterek** (*Tyereg-oria iskola*) kéznyomait fedezhetik fel, s olyan növényforma ornamentikákat, amelyek a modern erioni építészetben hullámvonalakká és spirálisan futó, egyszerű alakzatokká alakultak át. **Helyismeret (Erion) Mf**-al és **Történelemismeret Af**-al sejthető, hogy ez a P.sz. 949-es nagy földrengések idejéből maradhatott meg így, a várostervezés vakfoltjaként és valószínűleg (~tényleg így van) nem is szerepel a térképeken, terveken.

*Valdin* (27 éves pyar férfi) elmondhatja, amit látott az épület sarkából, majd az ablakon benézve és a menekülését az árvaházból. Sohasem látta még a támadókat, tudta, hogy kiknek dolgozik (a tulajdonosok a Szórakozónegyedből valók), de nagyon jól fizettek egy kertésznek. Most elesett a bevételtől és a lakástól, kulloghat haza a szüleihez (az apja nem a legnagyobb rajongója). Ha még neki is adnak valamennyit az újrakezdéshez szívesen beszél a gyerekekről és **Juról**. Vele járt kint a legtöbbször az árvaházból beszerző körúton mikor a konyha számára kellett gyümölcsöt-zöldséget venni vagy a piacra valamiért a kertészkedéshez. Tudott a szerelméről Meával és bátorította is benne, mert ő maga egyszer hagyott elmenni egy niarei táncoslányt (~aki csak tiadlani volt amúgy) és már arra sem lenne elég pénze, hogy az előadását megnézzék egyszer, nemhogy beszélni vele.

Egyetlen nevelőről tud, aki aznap nem volt a helyszínen, egy Krad papról. **Inchas Elemtri atya**, a közeli templomból (40). Ő egy elfoglalt és bogaras írnok, a papi hierarchia legalján (sokkal inkább lelkész csak), aki arról sem tudott, hallott, ami az árvaházzal történt. Arról pláne nem tudott, hogy kiknek dolgozott igazából. Kedvelte a gyerekeket, bár úgy érezte, hogy még nagyon sokat kell tanulniuk tőle. A legnehezebb dolga a fegyelmezéssel volt, de Jura mindig számíthatott ebben, aki ha kellett maga látta el társai baját, hogy folytathassák az órát. Nem tud róla, hogy *Tintavénának* csúfolták, de mikor beszélnek vele akkor is fekete erek száradnak a köpenye ujján. Aggódva a gyerekek ügyében megfogadja, hogy minden követ megmozgat, hogy segítsen, de ő maga nem indulhat utánuk. Viszont az erioni bürokráciában bármikor segít nekik kiigazodni, hogyha szükségük lenne rá, vagy információkkal.

#### A fentiekben felüli információk, amiket át lehet adni ilyen-olyan módon:

- az árvaház élete rendezett volt, a gyerekek rakoncátlanok voltak, de a környékbeli szerint kedvesek (4-16 évesek)
- néha volt aki eltűnt, elszökött, örökbefogadták vagy céhekhez vitték el
- más gyerekek is tűntek el a kerületből, de más negyedekből is, a környékbeli családok már több panaszt is tettek az őrségnek, de eddig még nem jártak sikerrel a felderítésben
- naponta érkezett szekér északról, a Szórakozónegyedből, főleg étellel
- a támadók eltorzult arcú, meghatározhatatlan korú, de erős áfium szagot árasztóak voltak, a kocsikon egy bérkocsi szolgálat (Kocsisok Céhe) szerepelt, akik az Örömnegyedben működnek, délre
- a felszerelésük vegyesen volt régi és ósdi, mintha kriptákból zsákmányolták volna, illetve nagyon új, különleges felszerelési tárgyaik pedig orkvári(7) eredetre utalnak
- egymás között, amikor beszéltek nem közös, hanem egy ismeretlen nyelven szólaltak meg
- Ju kiegyensúlyozott fiú volt, a csapat vezetője, de az utóbbi fél évben kezdett megváltozni: fizikai képességei messze túlszárnyalták a többiekét, agresszívabb lett, elhanyagolta kötelezettségeit, de a legtöbben férfivá érésének tudták be és a Meával kialakuló kapcsolatának
- minden gyerek a testén viseli az árvaház jelét tetoválás formájában
- a romok között talált holttestnek volt egy ágas-bogas nyaklánc fekete kavicsokkal és zsinegekkel, de elégett a tűzben a nagyrésze és felismerhetetlen

Mire idáig eljutnak a nyomozásban hívd fel a figyelmüket, hogy sebességüktől függetlenül, mire átérnek az Örömnegyedbe már jócskán benne járnak majd az éjszakában így szállást kell keresniük, de ha visszamennek az Ezüst Félholdba, hajnalban akkor is odaát lehetnek már.



## Uwel Harmadik, Hamvak havának 2. napja

„A mértéktelenség szülőanyja nem az öröm, hanem az örömtelenség.”

- Friedrich Nietzsche

Az Örömnegyed. Ha nem volna a Nekropolisz és a Szegénynegyed a legveszélyesebb, ha nem lenne az Utazónegyedben rabszolgapiac, akkor a legerkölcstelenebb része lenne Erionnak, de így is mindenben dobogós. Az égitestek mozgásával párhuzamosan váltják egymást és mozognak a földi, hús-vér testek: elkenődött festékekkel vonszolják magukat az éjszakai pillangók a hajnalban kelő nappalos kurvákkal, elcsigázott bárdok pengetnek dadaista hülyeségeket, elfüggönyözött hintók száguldanak letakart címerekkel a negyed mélyéből kifelé. Nincs olyan fétis és vágy, amit itt nem tudnak kielégíteni vagy ne találnál rokon lelket passzióidhoz. A Szórakozónegyed arénáinak és színházainak Kyelhez hasonlatosan másik orcája ez a hely, ahol nem csak az igazság vak és az erény éppúgy felbecsülhető, mint a családi ékszerek. A rendet a városórség **Bazalt(fekete) gárdája** tartja fenn, a hitre egy oldalt Tharr szentélye(6), másikon Ellana főtemploma(10) vigyáz, s az önjelölt váteszektől (~jósok) hemzsegtéren, Yneven ritka és szinte egyedülálló módon, Noir nagytemploma(11) áll.

**Shidtiri menedék(8)** kocsiszín és szálló közel a főútvonalhoz. Nevét a kalandozó-legendák szerint egy régi megbízóról kapta, aki sokszor bújta a bajba került alkalmazottjait, jelenlegi formáját, pedig egy száz esztendővel ezelőtti tűzkitörés formálta, ami alkalmatlanná tette korábbi funkciójára. Így most egy nagyobb kiterjedésű földpadlójú kocsiszín, ami fölé hol könyelvek, hol kifeszített ponyvák nyúlnak ki, s a kevés kulturált szoba vagy foglalt, vagy órabérben kiadó. Viszont saját őrséggel rendelkezik, hogy a lovait mindenki biztonságban tudhassa, bográcsban főzik az ételt és a sok elvált férj mellett vakmerő városi polgárok is legalább eddig elmerészkednek, hogy elhenceghessenek az Örömnegyed béli élményeikkel.

Nem utolsósorban valóban itt van a **Kocsisok Céhének** egy vezetője (*Dalf, az Óriáspók*) is állandó kíséretével, akik a [szekér minden egyes alkatrészének a nevét](#) külön tudják és a zsírtípusokat, amikkel kenni kell őket. Mindenkit közösen jól lenéznek, aki közeledik társaságukhoz, aki nem tud különbséget tenni egy fakó- és egy póreszekér között. Minimális pofozkodással, kenőpénzzel vagy Kocsihajtás képzettségpróbával be lehet vágódni náluk annyira, hogy beszéljenek azokról az ördögös „fallakokról”, akikre illik a játékosok leírása. Kétszer jártak itt és rettentő ijesztők voltak, viszont volt pénzüik ... rengeteg. Először nem értettek szót, mert semmilyen nyelvet nem beszéltek, aztán visszajöttek (*az orkvárból szereztek egy olcsó nyelvek sisakja hamisítványt*) amivel legalább konyhanyelven makogva (és női hanggal) tudtak bérelni három szekeret is lovakkal együtt, de tudtukon kívül annyit fizettek a kaucióra, mintha meg is vették volna. Azért nevezik őket „fallakóknak”, mert szerintük abból jöttek ki. Valamelyik nyüves homályszekta tagjai lehetnek, nemigen találkoztak még ilyenekkel.

**Orkvár(7)** „Az Örömnegyed és Erion falának találkozásánál elterülő terület sokáig a kerület legrettegettebb része volt. Homályszekták marakodtak érte és az őrség sem merte betenni ide a lábát megfelelő mágikus támogatás nélkül. Száz éven keresztül az Erionon áthaladó csatornát terelték ide a hetedkor derekán, de a hely „atmoszféráját” így sem tudták eltüntetni.

A megoldás apró lábakon érkezett az akkori Herceg számára. Úgy esett, hogy gondban volt megfelelni választott kedvesének ajándékok terén. A legendásan szeszélyes alidari nő a tanítói és kondicionálásának szégyene volt, de a Herceg ősei makacsságával ostromolta a vagyonokért vett nőt. Az asszony azonban

elégedetlen maradt, egyetlen kincs vagy drágakő látoánya nem hatotta meg. Száz és száz kalandozó csapat kutatta Ynevet, de neki nem volt elég jó semmi. A helyzet pattanásig feszült, mikor a nő nyakassága már az utódlás kérdését is felvetette.

Úgy hírtelt gnóm kolónia érkezett a városba és kért az uralkodótól letelepedési engedélyt. A Herceg egy feltétellel engedte volna azt meg nekik, azzal amit senki sem tudott teljesíteni. Olyan drágaköves nyakláncot készítettek a királynőnek, amit az meglátva egy életre megjuhászodott és hálával tekintett férjje felé. A Herceg hálából ezt a szegényföldnyi területet ajándékozta a gnómoknak. A történet lassan formálódott ki a városi folklórban ... tény, hogy OrkVár azóta is az olcsó varázstárgykereskedelem fellevegője és orkok-gnómok-goblinok lakják nyíltan, büszkén egy gnóm dinasztia irányítása alatt.

Más kérdés persze, hogy valójában a telepítvényt a háttérből a koboldok irányítják és kedvükre utasítgatják a bábkirályt. A „mese” bizonyosan bír valamennyi valóságtartalommal, mivel a Hercegi udvarban évszázadokkal az események után is kiállítva megtekinthető egy kaotikus szépségű nyaklánc, aminek sötét kövei és korall foglalatai a Quiron partoidékéről származnak. Más kérdés, hogy a vitrin közelében gyakran hallani a semmiből női zokogás és könyörgés éteri hangjait napnyugtától napkeltéig, amit egyre erősödő tengerzúgás követ.

Napjainkra, hogyha egy varázstárgyról kell gyorsan hiteles másolat ide jön ... de minden átok is ide száll vissza, hogyha egy katartikus pillanatban lezuhan egy repülőszőnyeg vagy szikrázva besül egy sárkánybot. A legfontosabb törvény, hogy pénzt vissza nem adnak soha.” – [Amund: A sötétség átka](#)

A névadó udvari ork zsoldosok állnak a kapuknál, de a falak csak fonott nádból vannak. Primitív vályogházak és műhelyek sokasága látható szerteszét, s a testőrei árnyékából bátran és szívesen beszélnek üzletről a gnómok. A királlyal nem találkoznak most itt, de **Szegecs-Róf Pomonolla asszony**, szívesen áll rendelkezésükre. Mindkét férje finommechanikával foglalkozik inkább, míg ő maga a [profánmágikus tárgyak](#) sokszorosításában mélyült el. ¾-es áron, de 50%-os eséllyel valami gikszerrel működnek (pl. az Ezüst veder tartalma véletlenszerű helyre kerül 1 mérföldön belül). Össze tudja hozni őket azzal, aki a „fallakókat” kiszolgálta, ha legalább két tárgyat rájuk szóthat. Az „elkövető” a tizenkettedik fia, **ifjabb II. Vastrács Okhoj**, aki egy lopott varázskönyvből elsajátította a varázstárgykészítést ... a maga módján. Ő adott nyelvek nyakpántját és sárkánybotot a **Homály Gyermekének**, akik valóban a Falban élnek, de tőlük jóval keletebbre innen (egy túlárzott térképen, mert a Homály Gyermekei mindet megvették, nagyjából meg is tudja mutatni nekik, hogy merre: nagy négyzet 5-östől egyenesen a Fal felé). Nem szívesen közösködnek velük, egy kábítószert imádnak és nagyon zárkóztak, túlvilági lény őrzi a bejárataikat, aki a fal köveiben képes mozogni (a **Strázsa**).

A csapat természetesen más módokon is megtalálhatja a helyet, ahol a kocsik nekiszaladtak a falnak és egy örvényszerű mintát hagytak a Fal köveiben. Akár várhatnak itt eleget ahhoz, hogy lássák, amint az ötödrangú démon utat nyit egy barna köpenyesnek, aki valamit beszerezni indul a városba. Felvehetik a kapcsolatot Mirmonnal, hogy mire jutottak és mit tudtak meg, aki a **Homály Gyermekének** említésére egy „szakértő” bevonását javasolja a **Khah'katum** kocsmá, vagy a démon említésére felkereshetik a híres démonológust az **Oázisban**.

**Khah'katum(43)**, az öreg. Bár senki sem tudja, hogy ki volt és miért öreg, a fogadó generációk óta őrzi a nevét és lecsúszott vendégkörét. Zsebesek, késelő, a legfáradtabb ringyók és hímszajhák, a két adag között beesett Noir papok tanyája ez, ahová magára valamit is adó kalandozó be nem tenné a lábát. Mégis itt találhatják meg és találkozhatnak **Kiltehvel** (8. szintű vértestvér fejedelmé+élet amulett), a gorki nővel. Valaha szép is lehetett, immáron az

hatvanadik életévei felé inkább sok minden más. Azonban, aki a szemébe néz még láthatja egy olyan lélek lángját, ami már szembenézett nemcsak magával, de a halállal is.

Ő pontosan el tudja mondani, hogy kik a Homály Gyermekei: egy elembertelenedett szekta, akik egyszerre imádják, használják és készítik a **Démon üdve** nevű kábítószert. Valaha évente járt be Kilteh közéjük, hogy elhozza az értékes termést Mirmonnak és egy évig éljen az árán. De ez tarthatatlan volt és Mirmon sem engedte egy idő után, akármennyit keresett rajta gazdája, Kozo. Utána kalandozott, északon, meg is házasodott. Megözvegyült. S a léptei visszavezették ide, szenvedései színhelyére. **S bár ezt nem mondja el, de Shedocki Őrző is lett.**

Beszél arról, hogy a **Strázsa** szinte legyőzhetetlen, gyors és erős és csak a szekta tagjait nem támadja meg és vezeti be a Falba ... illetve azokat, akiket zsákmányként talál. Az ő módszere az volt, hogy a Démon üdvével koldusokat kábított el és az azokra érkező démon mellett besurrant (nem beszél a halálairól). Hogyha azonban egy egész csapat támadna rá ... akkor van esélyük. Bármennyit ajánlanak az információért, akkor elfogadja, de utána arra kéri őket, hogy vigyék magával. Nem beszél arról, hogy miért, de sugallja, hogy a Falban akar meghalni. Nem könyörög, maximum érvel, hogy bármit is akarnak, vele nagyobb esélyük van odabent túlélni (amiben igaza van). Így vagy úgy, de jelent a kalandozókról a **Mutatványosnak**.

**Oázis** (közel a 11-eshez, attól keletre). Az Örömnegyed pyarroniak, dzsadok és gorkiakiak keleti ütközőzónájában található egy különös birtok. **Hassan Ayoub al Shared** otthona. Ez az ibarai stílusban emelt pálmafás, medencés palota máshol talán feltűnést keltene ... Erionban viszont tisztelet, rettegés és rengeteg paktum övezi. Hogy valóban a legendás nekromanta leszármazottja e ... senki sem meri tőle elvitatni vagy megkérdezni, de vallástól és világlátástól függetlenül mindenki felkeresi, akinek szüksége van a szolgálataira. Démonológus. Hogy varázsló e nem tudni. Tudása azonban felfoghatatlan, ezért meglepő, hogy óradíja megfizethető. Egy aranyért bárkinek a szolgálatára van, akinek szüksége lehet rá. Kertjében fürtökben lóg a banán és az audienciára várók sora, de jó ajánlással (pl. Kozo kalandozói) előre vesz bárkit.

Korán öszülő, harmincas éveiben járó vidám dzsad fiatalember. Dzsahnszanon játszik (~dzsah fúvós hangszer, gyakorlatilag két egymás mellé illesztett furulya), akkor is, amikor belépnek hozzá. Végighallgatja őket és egy szolgát tekercekért küld (hárman térdelnek végig ugrásra készen a fal mellett). Közben érkezik egy madár, a lábára kötött üzenettel. Elolvassa. Madarat simogatja és a második szolgálóval elküldi. Papírt vesz elő, ír. Első szolga visszatér egy tekerccsel. Harmadik szolgát elküldi valakiért. Elolvassa a tekerccset és nevet. Jó híre van a kalandozóknak: megtalálta a Strázsa nevét, bizonyos



**ULTEX-247**. Egy itt ragadt közdémon, akit még a Mesterek idéztek meg, de idővel átvette felette az uralmat egy szektavezér. Na nem egy mostani ... valami ezeréves. Tudomása szerint csak egy ötödrangú közdémon, nincsenek mágikus képességei ... az anyagban utazáson és utaztatáson, illetve rettenetes testi erején és gyorsaságon felül, de a névvel már ez sem lehet majd akkora akadály, kacsint.

A második szolga visszatér egy handzsárral, a második egy rabszolgával. Kezébe nyomják Ayoub válaszlevelét és a gazda int, mikor a második szolga levágja a levelet tartó rab kezét az arany karpánt felett. A végtag még vonaglik egyet, megszorítja a levelet, amit Ayoub a közeli illatos parázstartóra dob, s a testrészt az üzenettel természetellenesen gyorsan semmivé válik,

miközben azt suttogja értetlenül a vendéglátójuk: „Madarak ...” Majd szájához emeli a dzsahnszant és az első szolga kikíséri őket.

**Hogyha a démon nevét felírják (tartósan) fegyverük pengéjére vagy vesszőik hegyére, akkor az előttük álló harcban a sebzésük a duplája lesz a Strázsa ellenében.**

Ha pedig felkészültek és elszánták magukat lehet is menni a Falhoz.

„Őrzők, vigyázzatok a strázsán,  
Az Élet él és élni akar,  
Nem azért adott annyi szépet,  
Hogy átvádoljanak most rajta  
Véres s ostoba feneségek.”

**Ady Endre: Intés az őrzőkhöz**

### Strázsa

Ké: 37

Té: 110

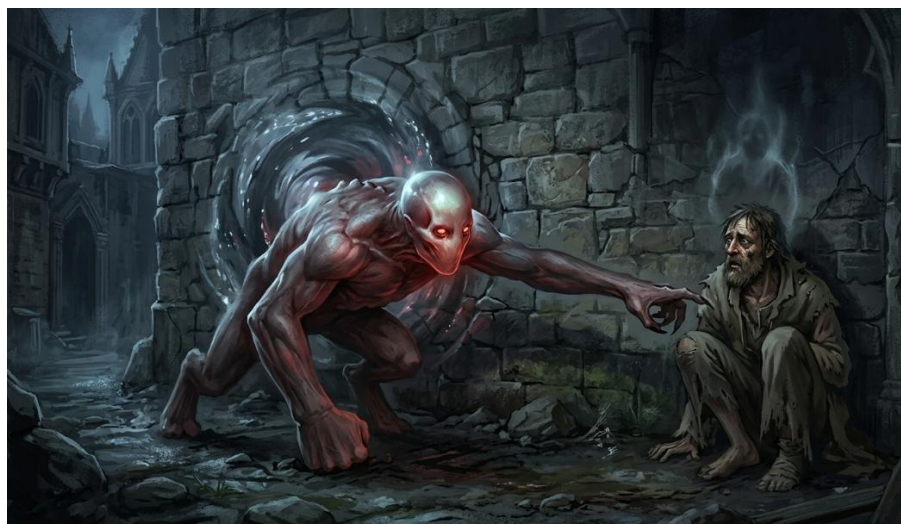
Vé: 140

Sebzés: 3k6x2

Tám/kör: 2

Fp: 60

Ép: 29



„A strázsa pedig mérföldekről is megszimatolja ezt a keserédes illatot. (...) Ez a lény biztosította a szekta tagjai számára az egyetlen kapcsolatot a külvilággal. A Homály Gyermekének birodalma a Fal útvesztőjében rejtőzött, s ott kóborolt a strázsa is. Ő volt a kizárólagos lehetőség a szentélybe - a Démon Üdvének fészkebe - jutásra, hisz a Falnak ezen a szakaszán, nem hogy kapu, de lőrés sem akadt. A strázsa a falon keresztül közlekedett, és saját testén át másokat is képes volt keresztüljuttatni a vastag köveken. Ha a vakmerő kalandozók némelyike ismert is egy-egy mérföldekkkel távolabbi átjárót, azon vagy a csatornarendszeren bejutva a hatalmas várost körbefonó labirintusba, a kárhozátig bolyonghatott volna a szentélyt keresve. (...) A strázsa megérkezett. Az örvénylés egyre erőteljesebbé és gyorsabbá vált, mind nagyobb területen lágyítva meg a sziklát. A fókuszpontból kiemelkedett egy ököl. Úgy rémlett, a képlékennyé olvadt kövekből építi fel magát, csuklót, majd vastag kart növesztett. Az ökölből karmos ujjak bontakoztak ki. (...) Újabb és újabb örvénygócok formálódtak a kövekben, míg egylábnyi magasságban kavarni nem kezdett a fal. Furcsa, simán fénylő arc emelkedett ki belőle, majd a démoni teremtmény egész feje és széles vállai. (...) A Falból újabb tagok türemlettek ki, s mintha csak holdfényvel festett vízfelszínről válna le, teljes valójában láthatóvá vált a strázsa. Kurta lábain és pörölyforma öklein támaszkodva kúszott-örvénylett előrébb, és farkasként szimatolt a levegőbe. Mögötte lassan elsimultak a mágia vetette hullámgyűrűk, fokozatosan megszilárdultak a százados eső- és szélkoptatta kövek. A strázsa még mindig szimatolt. Nem volt nagy, de szemeiben, sőt, húsában is démoni energiák feszültek. (...) A teremtmény felhördült, meghatározhatatlan formába tagolt arcán apró, vörösen parázsló üregek nyíltak: a szemek.”

Ha mindent végigrohángáltak és megbeszéltek, vásároltak és felkészültek utazással együtt estére érik el a pontot, ahol a falon látható az anyagmozgatás következtében az örvényfolt. A Homály Gyermekeitől látott/hallott igével, Démon Üdve kábítószer hatása alatt álló személlyel, vagy csak Kilteh jelenlétére is megjelenhet. Előbb végigpásztazza a környező síkokat keresve a szekta tagjainak lenyomatát a jelen lévőkön, majd támadásba lendül. Haláltusájában a Falba menekülve, de éppen ezzel marad nyitva az átjáró annyi ideig, hogy a játékosok beléphessenek és bezáruljon mögöttük a FAL, Erion legrettegettebb helye.

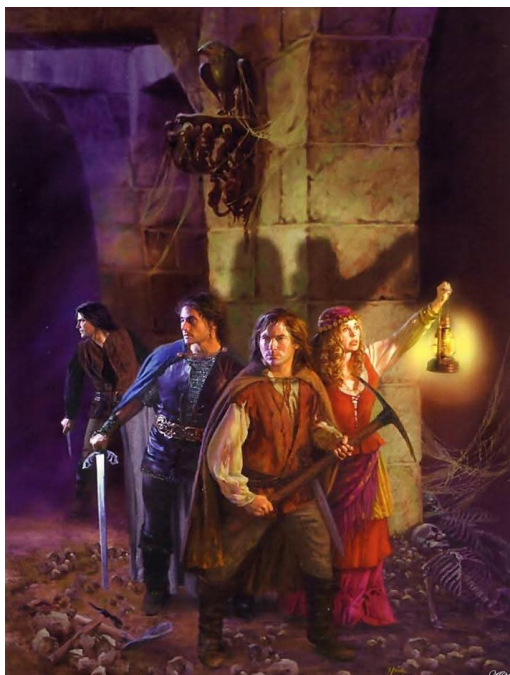
**EZZEL ÉR VÉGET AZ ELSŐ TÁBORI JÁTÉKNAP!**



## Újfel Harmadik, Hamvak havának 3. napja

„Üreg, barlang, méreggel teli s éji madarakkal megéneklük s megrémülnek tőle, magányos”

- Nietzsche: A legmagányosabb



A jelenet kezdetén javaslok elindítani ezt a videót aláfestő zenének: [ITT EZT.](#)

Még a gorviki nővel is hosszú óráknak tűnő bizonytalan bolyongás közben megállapítják, hogy a FALban semmilyen természetes fény nem érzékelhető, s bizonyos, hogy földrajzilag nem oda kerültek, ahová a kapu benyílt. Jól tájékozódó/törpe karakterek meg is tudják erősíteni, hogy magasabban vannak, 100-150 lábbal a tengerszintnél és mikor lejjebb ereszkednek egy-egy járatban, lyukban, üregben, a távolról folyórobogást hallanak. Ez az egyetlen iránytűjük. *(út közben dobjanak Méregellenállást és jegyezd kinek nincs meg)*

A sötétben sokszor barátságtalan útelágazásoknál a legrosszabb koldusnál is rosszabb állapotú, közelebb érve éppenhogycsak elfszabású lények rettennek meg jöttükre és messzebbre és mélyebbre rágják magukat a kalandozók és a fényük elől, de nem arra amerre egyébként azok haladnak. Ezek egy másik, (még) békésebb szekta eltorzult elfvérű tagjai, akiknek a nem járt ösvényeken olykor az infralátás ibolyaszínében derengő szempárjai imbolyognak és kisebb csoportba vagy egyedül várják a hosszú életük végét.

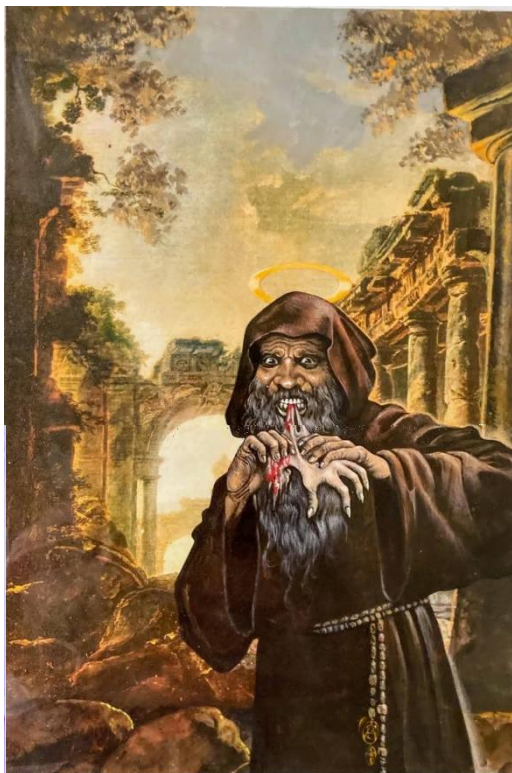
Végül mégis elérhetik a Homály Gyermekeinek területeit, melyek már kevésbé romosak, sőt, masszívabb, katakomba szerű járatok úttorlászokkal és azokra régen elrothadt holttestek vannak kiakasztva elrettentésül (hasonlóan, ahogyan most a városban a kivégzések eredményeit teszik közszemlére). Itt könnyedén, de mindenképpen erőszakkal tudnak behatolni a területre, akár fel is gyújthatják a határt, amiből a téglák repedéseiben száradó gyökerek hosszasan, parázsszerűen lobognak geometrikus alakzatokkal kísérve behatolásukat. *(újra dobass az átkelésnél Méregellenállást)*

Az **1-essel** jelölt pontot érkeznek a labirintusba, ami a térkép legmélyebb pontja. (Vizuális adaléknak az egész járatrendszer megnézhető [EZEN](#) a linken a könnyebb mesélés érdekében.) Itt egy L alakú forduló után egy kapu vezet ki egy nyílt térre, amiről fogadásként rögtön három kutya méretű óriáspók rohan be a fogadásukra. Ha időt szánnak a kutatásra, egy titkos ajtó mögött a szekta tagjainak Falban is használt fényforrásaiból, fáklyákból és foszforos pálcákból találhatóak k6 darabot. A kapun túl 8 zaurak (~zombi) várakozik egy katlan szerű

képződményben (az erioni városi fal elveszett karbantartómunkásai és adószedői). Két oldalán (észak és dél) 12 láb magas fal emelkedik, a peremen túli feketeség felett pedig szinte a semmin ível át a magasban egy kötélhíd. A kötélhídról egy fekete köpenyes (tehát számszeríjász) figyeli a környéket, a déli fal magasában pedig két zöld csuhás (tűzszőnyeget okozó alkimista bombákkal) figyeli a zaurakokat és a pókokat.



A dél fal tövében nyugatra egy rozsdás fémajtó és mechanikus kar található, ami vagy erővel vagy a karral is kinyitható és egy csigalépcsőt rejt a zöldcsuklyások mellé. Mindezek felett a plafonról egy húsos-bőrös cseppkőnek látszó quintarrha védi a területet a behatolóktól.



A magasban a **2-es jelzésű** terembe eljutva két faliszőnyeggel elválasztott előszoba után (ahol éppen használaton kívüli köpenyek is vannak) az egyik **Démon Üdve főzőterembe** juthatnak. Az eddigi Méregellenállás dobások után

most egy harmadikat is kérj, s annyi mínusszal, ahányszor nem sikerült korábban. A gyertyák anyagában és a járatokban is terjeng ez az anyag, s a szag, amit először a Sértetlen Szív romjainál talált holttestnél éreztek itt a legerősebb. Mivel folyamatosan a környezetükben van és nincsen szellőzés ezért a katakombákban járva óránként meg kell ismételni a próbadobást. Ezzel egyfajta idő határt is kapnak, ugyanis megmérgeződve, hogyha nem hagyják el a Homály Gyermekének területét a hatás kiteljesedéséig menthetetlenül a szekta tagjainak a

**A Démon üdve:** „A fű hatása túltett minden elképzelésen, felülmúlt minden eddigi borzalmat - maga volt az iszonyat, a korlátok nélküli, világon túli idegenség. (...) szemei előtt hamarosan legrettegettebb rémálmai elevenednek meg, elárasztják, körbeveszik és harcra kényszerítik. Tőle függ, felveszi-e a harcot saját múltjával, a hordába gyűlt lidércekkal, csak rajta múlik, hogy sosem látott küzdelemben hőssé, vagy gyalázatos öldöklésben szűkülő áldozattá válik-e... de mindenképp ordítani fog. (...) szemei forogtak, arca rángatózott és patakokban szakadt róla a verejték. Megrogyanó térdekkkel, öntudatlanul botladozott...” Ezt a szert démoni mágiával és receptúrával állítja elő a Homály Gyermekei szekta saját használatra. Erionban, a legmagasabb körökben hasznosítják és fű formájában fogyasztják azok, akik már minden más áfiumra rezisztensek és végképp dekadenciába süllyedtek. A méreg 4. szintű (minden adag+1), hatása Émelygés/Bódulat, Lassú hatású (2k6 óra) és Közepes ideig ható (1k6 óra), melynek során a múltjukból szembesülhetnek alakokkal, eseményekkel és személyekkel, látomások kínozzák őket és emiatt a környezetüket is máshogy, másnak és másképpen érzékelik, mint ahogyan valami történik.

szintjére süllyednek és akarva-akaratlanul, tudtukon kívül is a múltjukba ragadt lélekkel, de már a Homály Gyermekékként tengődnek testük elpusztulásáig.

A főzőterembe 3 barnaköpenyes, 2 fekete, s egy kék csuhás (boszorkánymesteri villámvarázsló) tartózkodik, s az oltárán fortyogó üst előtt imádkoznak szörnyűséges torokhangon mélységi nyelvükön (*Domus Dubentia*, amelyhez egyébként [III](#) található angol fordítás és szótár). Az üst egy fémrácson áll, körülötte félszáz gyertya okádja a viaszába oltott Démon üdvét ezzel az édes-kesernyész illatú, szürkés-kék füstjével, ami eddig talán csak a félhomálynak volt betudható, de immáron egyértelmű, hogy mindent beleng.

A terem keleti oldalában a fal tövében egy idegen hatást keltő szörnyalak áll, egy shikari, aki túlvilági szemeivel pásztázza a nyáját és a harcban éles karmaival, savköpésével veszi ki a részét (azt a parancsot kapta a Shedocki Őrzőjétől, hogy védelmezve kövesse a Homály Gyermekéinek kiemelt vezetőit, a kék köpenyest a teremben).

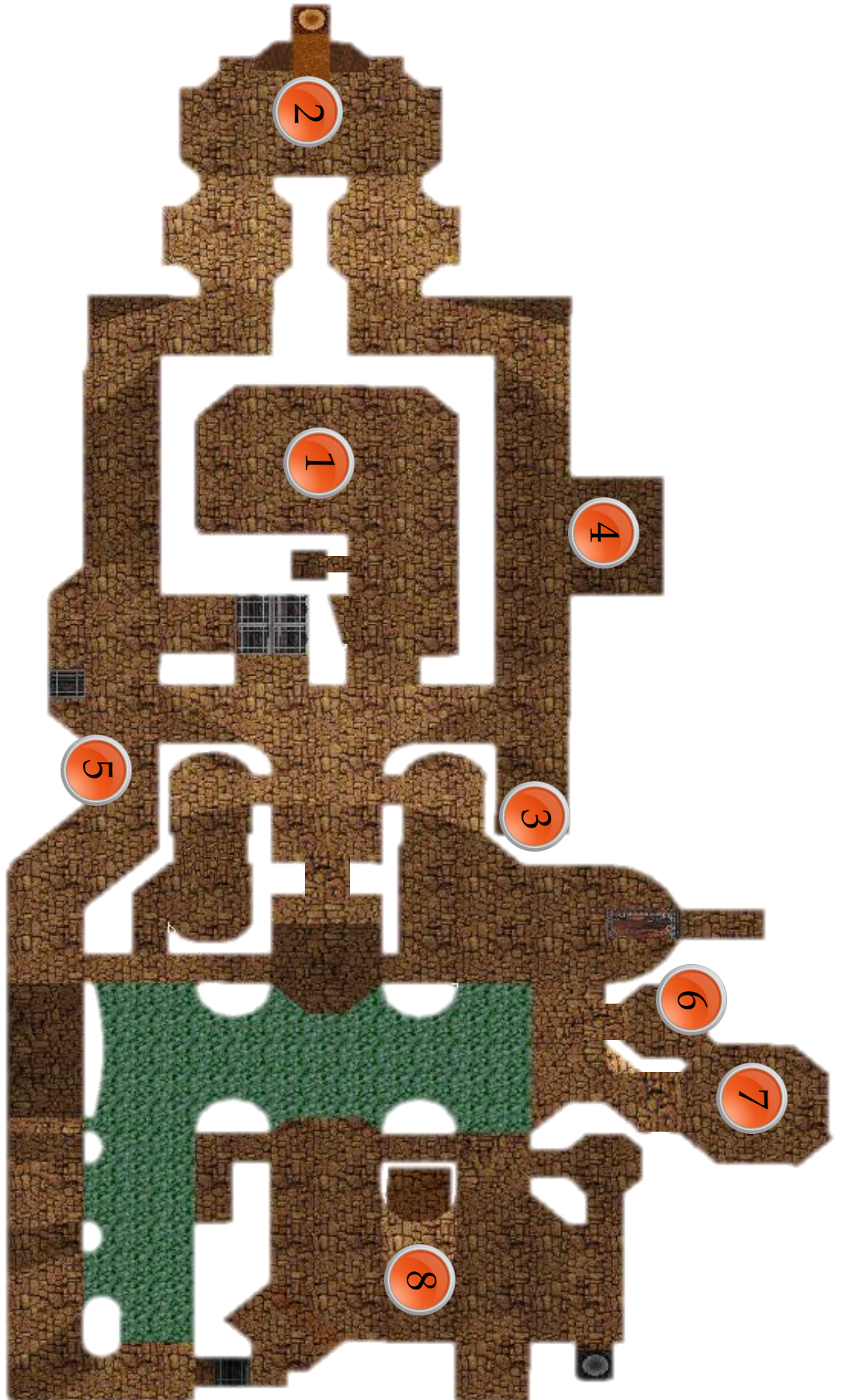
Elpusztításuk után egy hasonló előszoba következik, amin azonban átlépve a szemben lévő fal hiányzó téglái közül hátborzongató nekromanta örök ugrálnak a nyakukba: levágott kezek bevarrt csuklócsonkokkal és karmolni, fojtogatni kezdik őket Tíz darab ilyen lény esik rájuk. (*!!!ha el tudják csomagolni a kábitószert Mirmon nagyon megfizeti - 100 aranyat ad nekik érte, ha velük van Kílteh, erre felhívhatja a figyelmüket is!!!*)



A **3-as pontot** elérve egy kisebb emelvényen található egy koponyatollú, lábszárcsontból faragott groteszk méretű kulcsot. Csapdakereséssel jól gondolhatják, hogy súlyérzékeny lapon fekszik, s ha nem akarják maguk hasonló testtáját feláldozni, akkor a mögöttük kinyíló 4-es falrekeszből 16 zaurak indul el feléjük (is). Emellett ez a katlan északi pereme is egy mechanikus karral. Meghúzhatják és le is ugorhatnak, de visszafordulhatnak megvívni az élőhalottakkal is.



A kar egyébként az 5-ös pont közelében lévő fémoszlopos nyitja meg, amiben a már korábban is emlegetett orkvári sárkánybot lebeg. Még 6 töltet van benne, felhasználási k6/5%-al nem engedelmeskedik a parancsok („**Odiosux!**”) és ugyanúgy felhasználási E/2% hogy a használójára ereszti hatalmát a célpont helyett. A továbbjutást egy koponyát ábrázoló kapu nehezíti, aminek mindkét szemében kulcslyukforma bemélyedést láthatnak. Zárnyitással automatikusan sikert érhetnek el, mert egyszerre mindkét szemben elfordulnak a fogaskerekek, de a fogak közötti réseken is kicsapódik zöld savpermet, ami 6 láb sugarú távolságban mindenkit heves köhögésre és 3k6 fp elvesztésére kényszerít (gyógyításig állóképesség 3-al csökken). A jobb szembe behelyezett és elfordított kulccsal tárul fel a tovább vezető út fájdalom nélkül.



**Opcionálisan**, hogyha elég idő telt el ezzel a résszel meglátásod szerint (pl. már a délutáni rész kezdődne a táborban), akkor a második ajtó után rögtön bemesélheted nekik a 6-os termet is. A tesztjáték során úgy tűnt, hogy eddig a pontig a játékosoknak is szórakoztató egy régimódibb dungeon járás, de az erőforrásaik igencsak megcsappantak, s ha egyikük a Démon üdve hatása alá kerül, akkor legalább még egy játékos kikerül az aktív tevékenységből, mert cipelnie/ támogatnia kell. Persze, villantsuk fel a kellemetlenségeket, kényelmetlenségeket, de ne kínozzuk olyan elemekkel a játékosokat, amelyek nem támogatják a történet elmesélését/a játékosok hosszútávú szórakozását.

Az ajtón túli rész tulajdonképpen a szekta egyik szállásterülete. Itt egy, már a tengerszint alatt, futó mélységi folyócsatorna partján átívelő árkádsorok és kötélhidak között találják magukat a játékos karakterek. Rögtön balra egy kisebb hídon túl újabb ajtó található zárva a kilincs helyén egy kereszt alakú mélyedéssel. Szemben egy lejtős, leomlott lépcsősor végén egy, a korábbihoz hasonló quintarra védi a továbbjutást, ezalkalommal kőszobornak tűnve. Lent a víz partján láthatóan hemzsegnak a szektások (kéttucatnyi), így az odafigyelés és lopakodás előnyösebb. A quintarra szoborhoz vezető úton az északra lévő kiszögellésből egy újabb fekete köpenyes őrszem veheti őket észre, hogyha nem figyelnek és előbb a társait figyelmeztetve rekedt kiáltással („**MARANAX INFERMUX!**”) lőni kezdi őket. Mögötte és a lentiek között két kráni harci kutyának a képességeivel megegyező dög várja a karaktereket, illetve a csatornában a szektások mellett nagyobb méretű patkányok is. Az egyik itteni csuhás övében található egy olyan tört, ami már ránézésre is beleillik a fenti ajtóba.

A quintarra mögött északon a falban egy titkosajtót találhatnak, amire utal az hogy téglá helyett fémből van. A sikeres csapda vagy titkosajtókereséssel mozgásra bírhatják a liftet, aminek a szépséghibája, hogy egyszerre csak 2-en férnek el benne kényelmesen. Odafent a **8-as pontnál** találják a három szekeret, amivel az árvaházból elhozták a gyerekeket és egy nagy falat, amit jól láthatóan a Strázsa mágiája nyitott meg korábban (a kövek olvadtan körkörös formába rendeződnek több helyen). Itt csak 6 szektást találnak (3 barna, 2 zöld, 1 kék), akik a maguk nyelvén értetlenkednek, hogy hívásukra nem jelent meg a démon és a kijárat, így könnyen le lehet őket szerelni, meglepni. Egyiküknél hasonlóan található egy ajtónyitó tör.

**Opcionális:** ebből a tereméből több másik járat is vezet ki tovább a Falba, kisebb szellőzők is a felszínre. Hogyha a játékosok nagyon beszorulnának, megragadnának, akkor ebből az irányból érkezhetsz a Bazalt Gárda felmentőserege, akik egy távolabbi, felszíni bejáraton hatoltak be az eltűnt gyerekekért a maguk nyomozása okán és segíthetnek a játékosoknak a maradék ellenséget legyőzni, de optimálisabb, hogyha ez már csak akkor történik meg, hogyha legalább felderítették, hogy hol-merre vannak a gyerekek.

A törrel elzárt ajtó mögött egy újabb kötélhídon kell átkelni a lenti harcikutyák és szektások felett (lehetőleg észrevétlenül, különben, üldözik őket). Majd egy kínzókamrába jutnak, ahol láthatóan nemrég sikerült valakit alaposan megdolgozni. Ha megvizsgálják, akkor „csak” egy a Fal lakói közé tartozó félelfet, azok közül, akiket korábban is láttak. Élettannal megállapítható, hogy a belsősegeit alaposan eltávolították és külön edényekbe helyezték, mintha csak valamihez hozzávalónak raktározónak el (a Démon Üdvéhez). Majd egy szennyesnek látszó vízesés felett megtalálhatják a **6-os termet**, amiben elemi sötétség (valóban mágikus. 3E) honol.



A kör alakú teremben 21 oszlop tartja a plafon kupoláját, amin kristályokkal a **21 ynevi csillagkép** bontakozik ki. A sötétséget a terem közepén álló ereklyetartóban álló fekete idol szórja ki magából, de ha valami elnyomja (pl. Szent Fény) akkor látványosan visszaszívja magába, anyagába. A fekete idol kifejezetten veszélyes jószág és ha Kiltelh velük van vagy dobnak Legendaismeretet, akkor kalandozó elbeszélésekből hallhattak róla (egy Katara nevű orktól és Dovin nevű törpétől), hogy az ilyeneket csak nők foghatják meg. Ugyanabból az anyagból van, mint a háznál vagy a fekete-zöld-kék köpenyeseknél talált medalionok kavicszemei, egyértelműen mágikusnak tűnik. HA mégis egy férfi karakter fogná meg akkor dobjon minden tulajdonsága alá és amennyit elrontott annyi órára elájul (aggasztó lehet, hogy a lelke is eltűnik a testéből ennyi időre, így felébreszteni sem lehet). Ha minden próbáját elrontja, akkor a karakter meghal. Amikor leírod a csillagjegyeket emeld ki, hogy az aktuális, a Mantikor fényesebben ragyog a többinél. A körterem túloldalán megtalálják a börtön egyik bejáratát.

A **7-es terem** a tulajdonképpeni börtön, ahol két soron, hat cellában találják meg a gyerekeket (ld. hangulatkeltő novella, Ju, Köldök, Nomád, Téglá), DE csak fiúkat és még így is többen vannak, mint ahányan az árvaházból eltűntek. A gyerekek több negyedből származnak és 3-4 hónap alatt szedték össze őket, ennek megfelelően vannak jobb-rosszabb állapotban. Nem bántották őket jobban annál, ami az elrablásukhoz és a fogvatartásukhoz kellett. Elmondásuk alapján a lányokat 2 napja válogatták ki közülük (tehát aznap, mikor ők megkapták a küldetést) és egy ismeretlen helyre vitték. Próbáltak dacolni, Jut nagyon meg is verték a Homály Gyermekéi, de megölni nem merték. Nem kell, hogy börtönőr tartózkodjon itt, amikor megérkeznek.



Ezután vagy maguk erejéből (ha nincs kidölt, túlmérgeződött társuk) vagy a beható városőrség csatazajaira felfigyelve juthatnak vissza a 8-as terembe. Vezetőjük *Dalen városőrkapitány, a Bazalt(fekete) Gárdától*. Ő is értesült az árvaház sorsáról és az Örömnegyedben eltűnt gyerekek ügyén dolgozva kapott jelentést a kalandozókról, akik hasonló nyomon járva a Falba igyekeznek. Ha pedig motivációjáról kérdezik a tenyerét mutatva láthatják a Sértetlen Szív tetoválását is.

30 órrel és féltucat mágiahasználóval érkezett, de láthatnak mellettük olyan harcosokat is, akik nem viselnek egyenruhát: az elveszett gyerekek családtagjainak egy része és szövetségeseik is

csatlakoztak a helyi céhekből és klánokból az akcióhoz, így már majdnem félszázan vannak. Erioni hely- vagy alvilági háttérismeretekkel rendelkező karakterek kiszúrhatják az egyik helyi banda, a **Lopakodók** jelenlétét is, akik bár elsősorban futár- és hírszerző munkákat vállalnak, de most sajátjuknak érezték a problémát annyira, hogy kivegyék a részüket a megoldásból is. A Homály Gyermekei szektát nem sikerül teljesen felszámolni, de nem is ez volt a fő cél. Még mélyebbre bújnak a Falban és a többi titkosabb telepükre menekülnek, a fogoly kiszabadítását pedig nem kockáztatják meg hajtóvadászattal idegen terepen.

Amit mindenképpen tapasztalhattak, hogy egészen másként telt számukra odalent az idő, s bár talán csak pár órának hitték a pokoljárást, odafent egy egész nap eltelt és a csillagok fényei ragyognak felettük (leginkább a Mantikor, emeld ki), amikor egy kisebb gyökérligetbe kibukkannak a Fal egy nagyobb hasadásába. Fáklyás forgatag fogadja őket (a hozzátartozók) és ezalatt sok minden történhet, történik is.

Kiltah igyekszik a fekete idolt megszerezni tőlük (ha nem rá bízták nőként) majd eltűnni minél hamarabb és Ju is igyekszik a barátaival együtt kereket oldani, hogy megtalálhassa Meát és a többi lányt (pl. Mornát). Dalen kapitány biztosítja őket, hogy elrendezi a dolgokat, pihenjék ki magukat és elég másnap vallomást tenniük nála. Ha értesítették Mirmont vagy a Kőházat, akkor már lelkesen itt vannak a gyerekekért kocsival és mivel Ju megvan, meg a gyerekek nagy része ki is fizeti őket nagyon gratulálva az akcióhoz, majd a Kobratanyára viszik őket, ha nem szólnak semmit a játékosok.

Ha nagyon siettetnék a karakterek a folytatást emlékeztessék őket állapotukra, s erőszakosan akarják meghívni őket egy-egy italra, mert valódi örömnep következik, amibe olykor vág csak bele azok abajgása és panaszkodása, akiknek a gyereket még nem találták meg. A városöröket is megnyomta a mélyben tett látogatás, ezért igyekeznek a könnyörgéseket elhárítani és Dalenre hivatkozva, hogy a kapitány dönt holnap a folytatásról, hogyha a foglyokat kihallgatták (mert elhoztak egy Homály Gyermeket lenről).



## Újvel Harmadik, Hamvak havának 4. napja

„Az emberek furcsák, mikor egy idegen vagy  
Az arcok rúttnak tűnnek, mikor egyedül vagy  
A nők gonosznak tűnnek, mikor felesleges vagy  
Az utcák egyenetlenek, mikor padlón vagy”

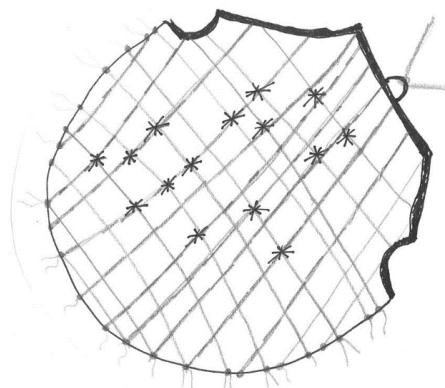
- The Doors

Eme ponton a történet minden csapatnál nagyban eltérhet az alapján hová mennek, mit csinálnak. Kiltehen után erednek (amennyiben egyáltalán velük volt), vagy lehet tudomásul veszik a küldetés lezárulását és visszatérnek az Ezüst félholdba. Így az egyes helyszíneket vázlatosabban összegzem, hogy hol-mire juthatnak. Körülöttük Erion és az Örömnegyed kettős arcát mutatja: sokan felismerik őket, hírük jár a környéken, de a legtöbbeknek idegenek és a hideg mintha új erőre kapott volna így az évszak végére még utoljára csontbavágóan.

A **Bazalt Gárda épülete** a Noir templomtól délre található és egy nemesi udvarház lehetett valamikor. Az őrtagok sokkal inkább emlékeztetnek egy lovagrendre, mint más városőrségekre. Az épület tornyai varázslótornyoknak minősülnek. Dalen hamar fogadja őket, s a szokásostól eltérően egy nyílt udvaron, a falhoz láncolt fogolyhoz kíséri őket. Úgy gondolta, hogy a mélységhez szokott nyomorultnak nem lehet nagyobb kínzás, mint az ég és a nap látványa. Valóban szenved. Megengedi a játékosoknak, hogy maguk vezessék le a kihallgatást, vagy akár kínozzanak is. Egy magasföldszinti ablakból nézi végig az eseményeket. A varázslójával különös hang- és fénymágiát alkalmazva a levegőben feliratoztatja, amit a szektás a maga nyelvén kimond.

Amit megtudhatnak tőle, hogy 4 hónapja jelent meg náluk egy asszony a fekete idollal, s Mutatványosnak nevezte magát. Rávette őket, hogy kimenjenek a Falból és gyerekeket raboljanak az éjszakában. Maguktól nem lettek volna képesek rá, de az idol rákényszerítette őket és egy időre a Démon üdvének hatása alól is képes volt kirángatni őket. Hetente járt el hozzájuk ellenőrizni az eredményt és az idolt otthagytta, hogy folyamatosan fejtsse ki rájuk a hatását. Az árvaház elleni támadás előtt pontos utasításokat adott a vezetőknél, hogy hová és mikor szállítsák el a lányokat. Mindegyiknél volt térkép és „délmutató” (~iránytű), de ő nem látta és nem értette. Pár napja felbukkant és ellenőrizve a gyerekeket kijelentette, hogy eljött az idő.

Valóban, a kék és zöld köpenyeseknél is találhattak a harcok után egy-egy **TALIZMÁN**szerűséget, amiről azt gondolhatták (remélem) hogy valamiféle Szent szimbólum. Ezt fizikailag is oda tudod nekik adni a játék közben egy kivágott papír formájában. Göcsörtös fém vagy fa keretben hálószerűen összehúzózott fekete kövecskék, amik látszólag véletlenszerűen helyezkednek el. Azonban, ha már többet is találnak belőle feltűnhet, hogy mind nagyon pontosan



megegyezik. Remélhetőleg és lehetőleg maguktól kellene rájönniük, hogy a rendelkezésükre álló Erion térképre illik a Fal vonalával a keret és a pontok (egy híján) a Mantikor csillagjegy formáját adják ki.

Akár *Tintavénához*, akár *Ayoub Al Sharedhez* is visszatérhetnek további információkért (mindkét esetben vedd figyelembe az utazással járó időmúlást, étkezések, pihenések, stb.). Ha legalább ennyire rájöttek eddig, akkor a hiányzó csillagról mindketten tudnak nekik beszélni (vagy ha egy karakternek van **Asztrológia** - ATAK - képzettsége). A csillag csak ilyenkor, pontosabban hatodikán teljes fényében, mutatkozik meg év közben kiteljesítve a Mantikort, s ezért egyes (északi) mondákban a *lámpással járó vándornak is hívják*, s a Quiron-tenger partvidékén **Arasshínnal** (vagy Keshdával) azonosítják, lupár-dolamin, s más régebbi népek. Sokszor Uwelllel azonosítják, de ez csak a pyarroni hittérítés kompromisszumkereső munkájának a jele.

Ha itt valamelyik bölcsnél rakják össze, hogy akkor mit is rejt a térkép, akkor még tud nekik beszélni arról is, hogy az a terület **Kis Quiron Kerület**, s nem is minden térképen szerepel. Ez (is, mint a víztorony) egyike a várost építő Mesterek egyik vakfoltjának, akik nem számoltak a P.sz. 949-es eseményekkel. Évszázadok óta a Zászlóháborús menekültek nyomortelepe az, az Utazónegyed szívében. Talán csak másfél százada lett önálló kerület, hogy legalább valahol a közigazgatásban legyen valami nyoma a létezésének. Ha valahol a csontok és hamvak helyett eredeti formájában ülik meg Erionban az Arasshín ünnepét, akkor az lesz az a hely.

*„Az ilyenkor viselt maszkok az együvé tartozást fejezik ki, az a holtak ábrázatát és mezét felöltve zarándokolnak az utcákon és a lelkek nevében úznak gúnyt az elmúlásból.”* Ha esetleg megmutatják vagy leírást adnak a fekete idolról, akkor váltakozó intenzitással, de mindkét bölcs tud beszélni nekik a Shedocki Őrzőkről, s Raufletwáról. *„Mióta imádják Raufletwát? A Hatodkor óta, vagy már a kyrek előtt is voltak szentélyei? (...) A Shedocki Őrzők az utolsó szektája, igaz? Az egyetlen szekta, amelyik várja a visszatértét? A Hatodkorban angyalnak, a Hetedkorban démonnak nevezték, pedig csak egy kisebb istenség, aki sosem ismerte el az ősi Egyezményt. (...) Hallottam az idolról is, bár sosem gondoltam volna, hogy egyszer látok is egyet. A Shedocki Őrzők hatalmának forrása, egyike a legkritkább és legrosszabb fajta ereklyéknek. Raufletwa pontosan végrehajtja a hozzá intézett kéréseket, megsegíti az idol birtokosát - ha az beavatott.”*

**Kilteh** nyomában járva egy ideig hasonlóan a Kis Quiron irányába vezet az Útmutatás vagy a Szimpatikus Mágia, de a negyedik nap végére a mágiák nem találják a célpontot (hamarabb érte el a szektát és elrejtették egy rúnaterembe). De ha úgy gondolod, akkor akár egy üldözös jelenetet is kerekíthetsz ebből és a végén megküzdhetnek az idős gorvikival is. Elmondja, hogy azt ígérték beavatják, hogyha visszatér az idollal és lehetősége lesz visszacsinálni minden hibáját, előlről kezdeni ... mindenre, amire pénz, a kábítószer és az istenek nem tudnak neki megoldást találni. Szegény nem elégedett az életével. Megszállottnak minősül, halálig harcol és szorongatja az idolt a macskakövön a geometrikus formákat kiadó vérpatakokban ... reménykedve.

Ha korábban esetleg megbíztak bárki azzal, hogy járjon utána az árvaház pénzügyeinek a számvevőknél, akkor kiderülhet, hogy a Kobrák mellett egy másik komoly befektető is volt, aki sok más ilyen intézményben érdekelt és elsősorban társalkodónóket közvetít ki nemesi házakhoz. Lady Gideon, aki azonban fél évvel ezelőtt meghalt, s most a fia vette át a család

vezetését, de még nem érkezett meg a szokott apanázs a legutóbbi negyedévben. S a családi fészek Kis Quironban van ...

Ha mindezek ellenére is el lennének veszve/feladnák a kalandot, akkor Mirmon jelenik meg náluk a kezét tördelve, hogy újabb baj van: Ju és a barátai még azelőtt kiszöktek a kocsiból, mielőtt a Shamiti Kőházba érhettek volna velük. Külön megbízása nincsen rá, de ő maga (és a gazdája) további 10 aranyat szánának rá, hogy ez az ügy most már záruljon le megnyugtatóan és a gyerekeket keressék meg. Természetesen Ju, Nomád, Köldök és Téglá is a Kis Quiron irányába indultak el ...

**Opcionális:** Akármilyen gyorsak is, akármerre mennek, a Kis Quiron kerületbe utazás közben és addig is meg kell szállniuk majd valamikor a negyedik nap estéjén. Ha nem harcoltak meg Kiltével, akkor ahol szobát vesznek ki, az mindenképpen egy, a szekta tagjai által üzemeltetett kisebb fogadó lesz. Itt előbb „finomabb” módszerekkel (pl. altató a borban és ételben, átvágott torkú lovak a karámban) majd az éjszaka folyamán közvetlenebb módokon (pl. árnyékszéken szolgálólány számszeríjjal, a fogadós késsel az alvókat) megpróbálják eltenni őket láb alól, mert addigra már hallhattak róla, hogy a nyomukban járnak. Ők teljesen hétköznapi embereknek tűnnek, de a Mutatványos parancsára (nem szívesen) de elvégzik a rájuk kirótt feladatot. Ennek nem az a célja, hogy a játékosok TÉNYLEG meghaljanak, legalább egyikük maradjon éber vagy csak hányjon a méregtől, hogy legyen módja visszavágni és megmenteni a társait. Az ellenfelek szigorúan NJK statisztikákkal bírnak itt.



## Uwel Harmadik, Hamvak havának 5. napja

„Amikor furcsa vagy  
Az arcok tünnek ki az esőből  
Amikor furcsa vagy  
Senki sem emlékszik a nevedre  
Amikor furcsa vagy”

- The Doors

**Kis Quiron.** Nevezik az északi tenger legdélebbi városának is. Nemzedékek óta gyűlnek és születnek is az északi partok elszármazottjai. Nincsen saját városőrsége, a kerület ura, Gideon magánhadserege vigyázza a békét, s az ő három hattyús-mantikóros általvetőit viselik az adószedők (de hogy abból mennyit lát a Herceg kérdéses). A kerület befelé haladva folyamatosan mélyül, valóban egy réges-régi földrengés hozhatta létre, téphette ki a város földabroszából. A kerület északkeleti határa egy hatalmas duzzasztógát, ami a környező kerületeknek adagolja a csatornáiba a SHERALBÓL lefolyó patakok vizét, de most, az olvadás előtt még szűk marokkal méri. A gát sebeiből csörgedező kevés víz most az utcák közepén végigfutó *levadák*on (~ öntözőcsatornák, mint Madeirán) araszol lassan, s helyenként a felhalmozódott szeméttől az utcát is elönti. Az sem segít sokat az összképen, hogy reggel eleredt a hideg eső és bár a gát felfogja a szél nagyrészét, de a tenger felől érkező, pont bentragad ebben a kis medencében.

Az épületek nagyrésze fából készült, de ha jobban megvizsgálják akkor néhány kőalapút is találhatnak, s a rengés előtti időszakra jellemző növénymotívumokat is. A házak sűrűn, szorosan kapaszkodnak egymásba, nem sok teret engedve a közlekedésre, s ha vannak lovaik, azokat is csak vezetve tudják vinni, mert az épületek rögtön a félemelet magasságban úgy kitüremkednek, hogy a nyeregben ülő klausztrófóbiás lehet (és sok mindent kap a nyakába, amit nem szeretne, pl. cégérek, ágytál tartalmakat, szárítókötelet).

A környezetet leszámítva az itt lakók kifejezetten kedélyesek, ami elsősorban a közeledő ünnepnek tudható be. Minden ivóban mintha saját udvari bolondjuk lenne, aki szórakoztatja hülyeségeivel a vendégeket. Valahol ezért *sörkirályt* is választanak, s így nagyon közlékenyek is. Főleg azokról beszélnek, akiket az év során elvesztettek és most maholnap végre el tudnak tőlük búcsúzni rendesen. Ki keserédes, ki mélabús, ki szakrális hangulatban van ettől az ünnepről, de mindannyian várva várják, hogy a tetőkről és az utcákról is láthassák Arasshínt.

Arról is beszélnek, hogy közös nagy veszteségük Lady Gideon, akit a fia követ. A kerület úrnője jó gazdájuk volt és mindig szíven viselte a sorsukat, egy volt közülük. Szokása volt ilyenkor, hogy végigjárja kíséretével a *hamvak udvarait* (~szórórutak), amelyek a házak mögötti kis tereken „állnak” és a helyi temetési szertartások része. Az év közben elhunytakat és -hamvasztottakat ezekben a közös kutakba szórják, ezzel is erősítve az összetartozásukat és Arasshín innen szólítja magához a lelkeiket. Most sokan tárgyalják, hogy a kicsi Gideon is folytatja e majd az anyja szokását és méltó ura lesz -e a kerületnek.

Az ő ötszögű nemesi birtoka a medence majdnem középpontján található hatalmas falakkal és a magánhadseregével, akiket az alkalomra zsoldosokkal is felduzzasztott. A birtokán három liget, egy palota és egy vendégház található, s a lányokat az utóbbiban készítik fel Arasshín ünnepére. Feltűnő is, hogy ezt a házat csak a zsoldosok (20 fő) védik. A kertben ezen felül idomított harci kutyák és ölyvek járőröznek, két mágiahasználója is van a palotában, de pap nincsen. Rendkívül jó diplomáciával és ha eddig minden információt összeszedtek amit lehetett, akkor még azt is elérhetik, hogy ma audienciát kapjanak.



Kevésbé tűnik kellemetlen figurának, mint gatzettei alapján: inkább szőke, mint fehér hajú kyr vérű, aki ugyan névleg és papíron is része az erioni elitnek, de csak a legszükségesebb protokolláris alkalmakra kap meghívót a Palotanegyedbe. Világlátott, művelt, atletikus, aki egész életében azt hallgatta, hogy nem annak született, aminek kellett volna. Természetesen lesz holnap ünnepi menet és ha finoman nyilvánvalóvá teszik, hogy tudnak a lányokról, akkor elismeri, hogy anyja védenceit szárnyai alá vette, s korábban is kért ki az árvaházból lányokat erre az ünnepre maga mellé (ami igaz). Mikor értesült sanyarú sorsukról egyértelmű volt, hogy küldet értük (a támadást és az elrablást nem ismeri el). Azt mondja, hogy természetesen az ünnepek után (hetedikén) oda viszik a lányokat, ahová akarják, s ha nem, akkor maga intézkedik, hogy jó családokhoz vagy állásba kerüljenek (szektatagokhoz természetesen).

Ami érzékeléssel feltűnhet, hogy a kavicsok-idol anyagához hasonló karperecet visel, s ebből készült nyakláncot visel minden lány is a vendégházban. Az ilanori varázslója által készített varázstárgyak, amelyekkel a karkötőt viselő rákényszerítheti akaratát minden nyakláncot viselőre, ugyanakkor membránként és Mágiaellenállásként is működik. Ő maga nem vesz részt személyesen a megbeszélésen, egy szolgáját küldi be és az ő testére fénymágiával-illúzióval vetített ki magát a másik (hat városi) varázslójával egy emelettel fentebbről egy ugyanilyen szobából. Csak -5ös Érzékelés dobással lehet észrevenni például, hogy nagyon apró eltérések vannak a szolgál és közte, vagy ha az ablakon valamire mutatnak, sokkal lejjebb néz. Homlokán egy különös rúnatetoválás látható, amiről csak azt mondja, hogy északi eredetű.

Amennyiben Ju-t keresnék ő és a barátai lemaradtak és még nem értek ide, a Sámánkirály nomádjaival kergetőznek az Utazónegyedben mert eltévedtek. A nap és az este nyugodtan telik, éjfélnélkor eláll az eső is. Hogyha megrohamoznák a Gideon házat az éjszaka folyamán, akkor nagyon nehéz dolguk lenne, de nem lehetetlen (ld. tesztcsapat). Mint a kerület ura azonban nagyon jó pozícióból tárgyalná ki magát bárkivel Gideon, s a Kobrákkal, városőrökkel vagy a Herceg embereivel is meg tudna egyezni, hogy megússza az ügyet ő és a szektája is (kicsivel több adót engedne át a kincstárnak, mint szokott és kész). Ha tiszteletlenül bántak vele vagy megtámadták, de a kerületben maradtak akkor a zsoldosok és az örök mindent felforgatnak utánuk, nem a megölésük a cél, hanem, hogy ne zavarhassák a másnapi szertartást.

## Újfel Harmadik, Hamvak havának 6. napja

„A legnagyobbak szenvedélye a kockázat és a veszély keresése, s hogy magával a halállal kockázzanak.”

- Friedrich Nietzsche

A kerület szinte felrobban az eső után a tömegetől. Még egy egész napjuk van tervezgetni és végrehajtani bármit, amit szeretnének (máskor sok a panasz, hogy minden azonnal és gyorsan történik, remélem itt egy tavasziban ki is tudják használni ezt), de ha úgy döntenek, hogy csak a menetre várnak, akkor azt is megtehetik. A Gideon ház kapui alkonyat előtt nyílnak ki és egy száz fős menet indul el kigyózva a kerületen át. Minden ajtót és kaput kinyitnak előttük (olykor valóban a házakon keresztül kell menniük), hogy a szórókutakhoz férjenek. Ott a lányok betanult gyászdalokat énekelnek, fehér ruhában állnak sorfalat. Ha valaki csak a nemest nézi az a düllelt szemű varázslóját figyeli, aki minden egyes hamvak udvaránál bűvöl valamit és a fejét ingatja Gideon nagy bánatára.



Már jócskán a vörös hold és a fáklyák fényénél érnek el egy olyant kutat, amelynek kávéja is ősibb a többinél és kevesebb gyászoló is van körülötte. A kislányok dalra fakadnak, s a varázsló is tovább bűvöl majd az égre nézz. Az Arasshín teljes fényével ragyog és mintha közeledne is. Az éjszakában egy fényoszlop nyúlik le a Hamvak udvara környékére és a mélyén piheni csontreszeléket hullámszóra bírja, megtáncoltatja, felkavarja és pörgetni kezdi. Gideon a karperecéhez nyúl és a lányok egymás után beugranak a forgatagba ... de nem érnek az aljára, eltűnnek a kavargás mélyén, ahol egy vibráló kapu jelenik meg.

Mea ugrása után egy éles kiáltás hallatszik és Ju jelenik meg a barátaival, akiket ugyan megállítanak a zsoldosok, de utat engednek barátjuknak, hogy a lány után ugorjon és ő is eltűnjön. A játékosok is dönthetnek úgy, hogy beugranak, őket nem állítja meg senki, de Gideont minden áron védelmek az örök. Tapasztalt kalandozóként tudják milyen a térkapun átlépni, csak most zuhannak bele. Bokáig érő vízbe csobbannak, szerencsére nem magasról, inkább mintha arccal előre beletérdeltek volna. Körülöttük sötétség.

Hamarosan egy pislákoló fényforrás jelenik meg előttük: egy épület a vízben párszáz lábnyira, ami mágikus fényt áraszt magából és feltárja, hogy egy föld alatti üregben vannak valahol Kis Quiron alatt. Felettük a sziklák között más épületek romjai látszódnak benyúlni a víztömeg fölé, de az épület mintha szabályos gömbben távol és a magasban tartaná az omladékat. Közelebb érve ismerős címert pillanthatnak meg: három hattyú körben egymást kergeti, de most mantikór nélkül. Megtalálták az **Elsüllyedt Palotát**, a Gideon család többezer éves fészket. [EZI](#) a zenét ajánlom hozzá elindítani (bocsánat a minőségért).

Ez a rész kevésbé az akcióról, mint mesélésről szól. Miért vannak itt? Itt dől el a lányokról, hogy Raufletwa alkalmasnak tartja-e őket a beavatásra. Miért jó ez? Aki élve visszatér, azt Gideon tudja a nyakláncával irányítani és így teljesértékű szektavezér lehet. Hogyan választódnak ki a beavatottak? Aki be mer menni a palota szívébe, az egykori szertartás helyszínére, nem örül és hal meg addig az anomáliáktól és átlépve Shedockra megismeri a teljes igazságot. Mit kell csinálni? Összeszedni az ide beugrott 5 lányt a palota különböző pontjain, bátorítani őket, hogy ne féljenek és megtalálni Meát Shedockban.

Maga a palota érdekes építészetileg, a dús növényminták helyenként valódi elvadult kis kertekbe csapnak át amik egy vázából erednek ki, a bálteremben megfordul a gravitáció és a szép vérték mind a plafonhoz ragadnak (de csak akkor repülnek fel a játékosok ha olyan helyre lépnek, ahol volt valami eredetileg). Ebben az időszakban, első pyarroni évezred, Orwella elfogadottabb volt az új hitek miatt így a kígyóminták még egy kyr házba is utat találtak a lépcsőkorlátokon vagy díszítéseken.

A ház központi termének eredeti rendeltetése felismerhetetlen, mert ennek közepén a valóság megtört és egy valótlan, fehér márványhíd vezet ki belőle egy másik Anyagi síkra, Shedockra. Shedock haldoklik. Ege lila színű, s a híd alatt holdbéli tájból kiálló romos tornyok csonka végei látszódnak, a hídon Mea révületben lépeget egy távoli platform felé. A pusztuló világ feletti teraszon egy fémtestű gyönyörű férfi áll.



A lány felé fordul és kezét a fejére téve varázsolni kezd, ameddig elérnek hozzá. Raufletwa angyala ő. Rosszkedvű. Addigra Ju és Kiltah is ideérnek. Az angyal egy halódó világ minden erejével bír, ami kevés ahhoz, hogy megmentse a sajátját, de elég, hogy az yneveikkel csodát tegyen. Ha kéri leveszi a nyakláncot Meáról, Kiltah megfiatalítja és nem is kér semmit, hogyha nem támadnak rá. Visszafordul a világa felé. Ha kilépnek a palotából a vízbe, akkor a Hamvak udvarába kerülnek a mélybe, s fentről köteleket dobnak le nekik.

Gideon nem támadja meg őket, sőt, ő maga nyújtja a kezét, hogy felhúzza őket. Elismeri a vereségét és, hogy nyertek. Mindent megpróbált, de holtában sem tudta az anyját büszkévé tenni (akit egyébként láthatnak hamuból megelevenedni mögötte, amint fia vállára próbálja tenni a kezét büntudatosan, de ő nem látja és nem érzi). Az Arasshín fénynyalábja eloszlik és a távolból az ünnep hangját hozza a szél. Minden lányt elenged a szekta és hazaindulnak vert hadként, de mégis valahogy átszellemülve.

Ha nem hívtak ide más külső feleket a játékosok akkor el kellene dönteniük, hogy mi lesz a szökevényekkel. Az árvaház nincs többé, a Kobrák ugyan befogad mindenkit, de az egy alvilági élet, a szekta természetesen szívesen lát egy beavatottat Mea személyében, de az sem a szabadság. Így a játékosok dönthetik el, hogy mi legyen a gyerekekkel, Godora árváival.

Vége

## Ellenségek, Bestiák és Nem Játékos Karakterek

### Homály Gyermek



Olyan eltorzult és elembertelenedett kinézetűek, hogy a korukat és sokszor a nemüket sem lehet megkülönböztetni. Köpenyeik alatt fertőző keléseik, elfeketedett bőrük van, arcuk egy 90-100 éves asszonyére emlékeztet

**Tám/kör:** 1-3 **Ké:** 35 **Té:** 89 **Vé:** 110 **Cé:** 15  
**Sebzés:** k10/k3/2k6 **Ép:** 6 **Fp:** 24

**Speciális:** Méregellenállásuk 12, a fekete idol miatt nem lehet hatni elméjükre a mélyben, vagy hosszúkarddal harcolnak (barna) vagy ismétlő számszeríjjal (fekete) vagy tűzszőnyeget teremtő robbanófolyadékot dobhatnak (zöld). A kék köpenyesek a boszorkánymesterek villámmágiáját használják 50 Mp erejéig.

### Aranytőrösök



Kyr utcai fiúk, ennek megfelelő pajzsokkal és tudással

**Tám/kör:** 2 **Ké:** 24 **Té:** 60 **Vé:** 115 **Cé:** 8  
**Sebzés:** 1k6 **Ép:** 4 **Fp:** 33 (kyr) **Ψ pont:** 22

### Bazalt GárdaVárosőrök



**Tám/kör:** 1 **Ké:** 12 **Té:** 30 **Vé:** 75 **Cé:** 10  
**Sebzés:** k10 **Ép:** 5 **Fp:** 41

Pokolfajzat

**Tám/kör:** 3 **Ké:** 30 **Té:** 90 **Vé:** 120 **Sebzés:** 1k6+1/1k6+1/1k10/+1 **Ép:** 25 **Fp:** 85

**Speciális:** Nyáluk mérgező (6. szintű, azonnali hatású kínméreg). Sikertelen mentődobás esetén további 1k10 Fp sebzést jelent. Sikeres mentődobás felezi a nyál okozta fájdalmat. / Méregellenállása 15

Zaurak + zaurak kezek

(nekik +30 az első támadásuk Té-jéhez)

**Tám/kör:** 1 **Ké:** 0 **Té:** 10 **Vé:** 40 **Sebzés:** 1k6 vagy fegyver **Ép:** 15 **Fp:** -

Ouintarha

Káoszkori őrzőlény, akiket dawában teremtettek, de elszaporodtak és elterjedtek Yneven az elmúlt évezredekben

**Tám/kör:** 3 **Ké:** 40 **Té:** 75 **Vé:** 125 **Sebzés:** 1k10/1k10/1k6 **Ép:** 30 **Fp:** 80

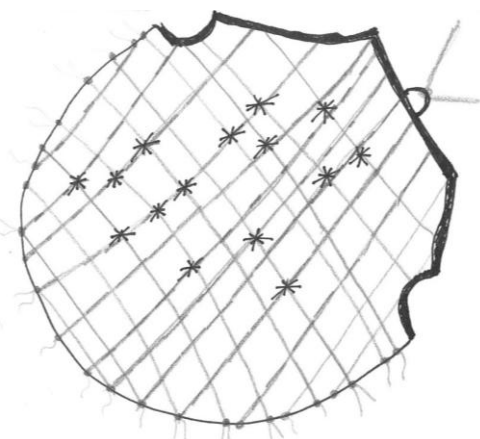
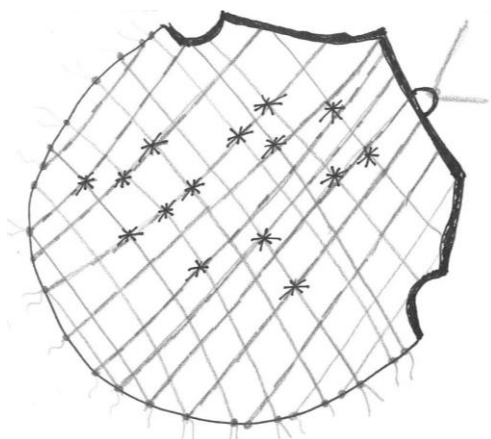
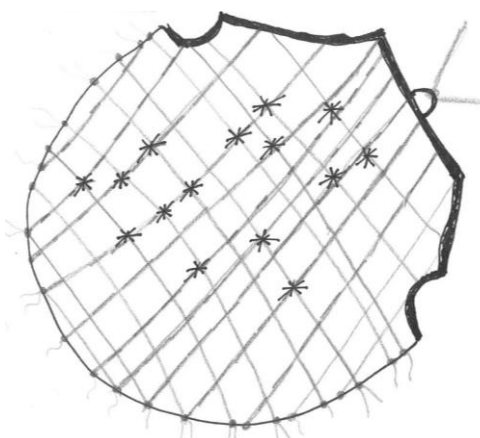
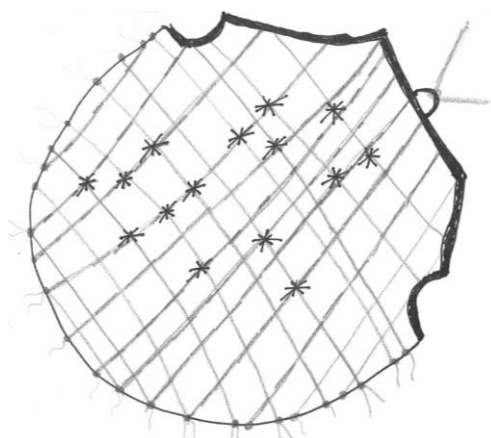
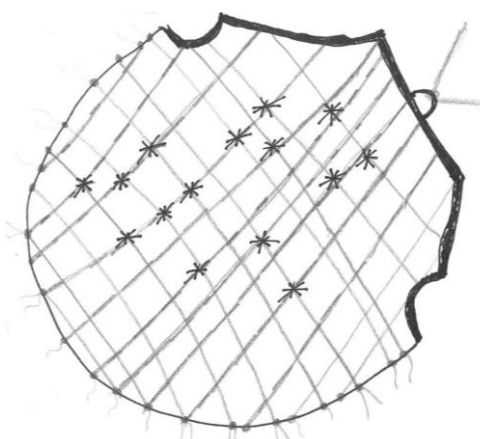
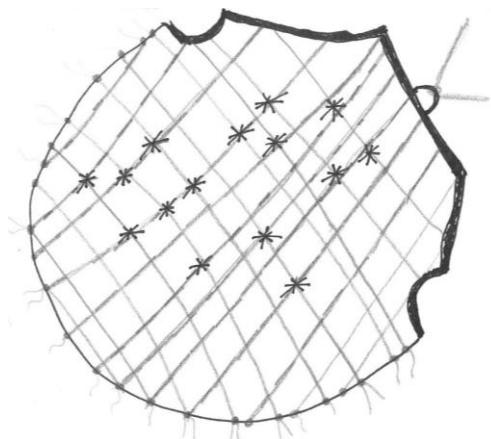
**Speciális:** (Bestiárium 3. kiadás 186. oldal) mérge 7. szintű, bódulat/semmi, k10 szegmens alatt hat és k6x10 percig

Gideon zsoldosai

Vegyesen harcosok és mágiaforgatók (bm, tv, pap) **Mp:** 49

**Tám/kör:** 2 **Ké:** 40 **Té:** 103 **Vé:** 120 **Cé:** 11 **Sebzés:** 2k6/2k6+3 **Ép:** 7 **Fp:** 67 **Ψ pont:** 31

**Speciális:** Mágiaellenállás 40, Méregellenállás 16, Sfé: 3, de 11 aranyért sétálnak



Nyomtasd ki és vágd ki, minél többet csinálj belőle és szórd minden trófea után!

A [V8-as Erion térképpel](#) lett tesztelve.

## Véleményező lap a kalandról a játékosoknak

A pontozás(?) az egyes jelenetekről kapott visszajelzések alapján. Tudom, táborban nincsen nagy sorrend, a Fanfáron pedig különösen, de értékes visszajelzés (nekem legalábbis biztosan) ki és melyik csapat hogyan élte meg az egyes jeleneteket, részeket. Úgyhogy ezt a lapot kérem szépen visszavenni tőlük kitöltés után.

Ezüst Félhold	
Ezüst Félhold + Mirmon	
Sértetlen szív romjai	
Sértetlen szív melléképületek	
Sértetlen szív pince	
Aranytőrösök területén nyomozás	
Krad templom	
Örömnegyed	
Orkvár az első napon	
Shidtiri menedék	
Az öreg fogadó	
Oázis az első napon	
Strázsa	
Út a falban	
Homály Gyermekei peremvidéke (és szállásai)	
Fekete idol terem	
Börtön	
Városőrség	
Oázis vagy Orkvár második napon	
Kis Quiron	
Hamvak udvara vagy Gideon háza	
Elsüllyedt palota	

Régóta mocorgott bennem ez a történet, olyan régóta és annyira sok forrásból, hogy inkább bele sem kezdek a felsorolásába. Ezért is köszönöm *A'fradnak*, a Fanfár a Hősökért Tábor szervezőjének és egyik alapítójának, hogy lehetőséget adott elmesélnem ilyen formában. Inkább a motivációmról és szorosabban a M.A.G.U.S.-al kapcsolatos részéről ejtenék pár szót.

Erion és az itt játszódó történetek a Rúnában megjelent **Play for Mortals** (~*Jutalomjáték*) folytatásos novella óta izgattak. Sokféle „dungeon” létezik és Erion/Godora már a leírásában is említ több a területén található „megadungeont” (pl. a Nekropolisz vagy a modulban is megjelenő Fal) számomra maga a város a maga útvesztőivel, átláthatatlan káoszának rendjével, az utcáin egymást érő hatalmi érdekek vakfoltjaiban tenyésző lényekkel és a szinte felfoghatatlan távlatú történelmével önmaga is egy „hiper-szuper-megadungeonnak” tűnt.

Az évek során már elindult egy történetfolyam a Krónikákon Meran és Novan jóvoltából, amelyek az Erioni regék meghatározó [Jan van den Boomen kisregényét](#) vették alapul és a helyi alvilágra koncentrálnak. Én azonban a Jutalomjáték és az antológia másik két írásának ihletésére (*Novák Csanád: Ricaro tévedése és Aalish D'Mohlen: Fekete vér*) a szektákra koncentrálok ebben a történetben. *Javaslom ezt a két novellát elolvasásra*. S ezeknek is két arcára, amelyek reményeim szerint két különböző hangulatot adnak a játék két napjának.

A *Homály Gyermek*ei ismertebbek egyes városlakók között, s minden szempontból kilógnak a környezetükből, nincs kétség azzal kapcsolatban, hogy ellenségek és idegenek Erionban. Könnyű megkülönböztetni őket a „rendes emberektől” így követni őket a rejtkehelyükig. A *Shedocki Őrzők* viszont mások ... bárki lehet az Erion lakói közül, akár a tegnap szövetségeseiről is kiderülhet, hogy titkon a csapat ellen dolgozik és lehet akkor már késő. Kalandokban még egyáltalán nem találkozhattunk velük dacára, hogy milyen régóta ott rejtőznek a M\* corpusban. Úgyhogy ez érdekes lesz.

Köszönöm a tesztcsapatnak a lelkesedését, *Balunak* a hangulatkeltővel kapcsolatos lektori észrevételeket, *Koppány Emesének* a szövegben talált káosz irtását, *MagicHorse*-nak a statisztikákkal való kimutatásokat, *A'fradnak* a hangulatkeltő képekért, a pontos kifejezések megtalálásáért (és 00-akat), valamint *Komattrénak* a szerkesztésért. A modulban kulcsszerepe van [Erion térképének \(V8\)](#) és megírásban is nagy segítség volt a Nagyszótár (V15), [Ynev évszámai \(V4\)](#) és [Ynev naptára](#), melyek *Magyar Gergely* munkái. Köszönet illeti értük őt. De legfőképpen a játékosoknak, aki vállalkoznak a kaland lejátszására és a mesélőknek a lemesélésre és mindenkinek, aki ezeket a sorokat, s a kalandot is elolvassa, tehát NEKED is.

**Jó játékot és mesélést kívánok!**

Üdözlettel:

*Az Amund*