Füstbement álmok

4-6 szintű kalandozók számára
(2001 TP)

Írta: Pusztító és A Don
Helyszín: Észak-Ynev, Belaga
Időpont: P. sz. 3726, Sogron hónapja, Baglyok hava első fele

„Ami tűzzel kezdődött el
nem mindig kell, hogy
hamvakkal folytatódjon.
Szél repíti a füstöt és mese a lelket.”

Tartalomjegyzék

Kalandmesteri köszöntő 1
A nem túl távoli múlt eseményei 2
Az Antissról röviden 3
Belaga térképe 5
Háttérinfó KM-eknek 6

Pozitív bemesélés 7
Rossz bemesélés 8
Semleges bemesélés 9

Cselekmény 9
- Nagykönyvtár 11
- Varázslótorony 14
- Boszorkánykonyha raktára 16
- Kikötő 19
- Városőrség 22
- Temető 23
- Kereskedők céhe 29
- Morgena oltára 30
- Név nélküli hősök szobrai 32
- Blamázsok völgye 32
- Vizérium 33
- Csillagköpönyeg színház 36

Megszerezhető információk 37

Kedves Hobbitársak!

Nyulászi Zsolt 1993 évi próbálkozásának jegyében megpróbálunk némi információt nyújtani eljövendő kalandunkhoz, hogy senkinek se kelljen "vakon" belevágnia a töténetbe. A fent említett próbálkozás eredeti magyarázat szerint:

G - Gondolkodtató történet
H - Folyamatos harcban megoldható kaland
XV - Különösen veszélyes kaland
T - A karakterek egyetlen feladata, hogy túléljék a kalandot
K - Könnyen végigcsinálható kaland
M - Misszió: a karaktereknek küldetést kell teljesíteniük

A betűket követő számok arról árulkodnak, hogy a modul készítői milyen tapasztalati szintű karakterek számára ajánlják a kalandot."

Ennek megfelelően az idei Sárkánymonda kalandja 'GM 4-6', tehát alacsony szintű kalandozók mérettethetik meg nem csak eltökéltségüket, de eszüket is. A történet helyszíne Belaga lesz, mely városállamról hamarosan többet megtudhattok. Ajánlunk minden antissjáró karaktert (Noir-pap, Morgena-pap, Álomfüves, stb.), és a képzettség tüzetes megismerését. A kizárólag harchoz értő karakterektől viszont a legteljesebb szórakozás érdekében mindenkit óva intünk. A kaland nagy hányadában elengedhetetlen ugyanis az Álomsík (Antiss) valamilyen szintű ismerete.

Jó felkészülést kívánunk minden leendő kalandmesternek és játékosnak!

Pusztító és A Don

A nem túl távoli múlt eseményei

A Dalbrak és a Barrige folyók találkozásánál fekvő Balaga az elmúlt negyed évszázadban egy füstöt és mérgeket pöfékelő kőtömeggé nőtt Ynev térképén. A természettől talán csak a közeli Kahre áll távolabb.

A várost uraló Belaga család titkoltan Morgena megerősödését segítik elő az Álomsíkon. E törekvéseiket árnyvadászok megpróbálták megakadályozni, ami zajos álomháborúhoz vezetett. A viszály észrevétlen maradt volna, ha egy kotnyeles elf fel nem figyel az apró jelekre.

Morgena növekvő hatalmát megérezve több küldöttje a Soldunn-ról, istennőjük síkjáról az Antissra, az álmok síkjára vándorolt.

Egy őrült aria tyries-i varázsló (Aidan Thyllan) sajnálva a természetet és a belagai embereket egyaránt, megidézett egy nagyhatalmú antisslakót, hogy békésen ellakatlanítsa a várost. A terve rosszul sült el, mivel a megidézett bestia nem egy félsík (az Álomsík), hanem egy külső sík (az Árnytenger) szülöttje. A küldött (Húsangyal) megszállta a varázslót és szakadatlanul igyekszik megidézni a fajtársait Ynevre.

Az Antissról röviden

Az Álomsík egy *félsík*, amire az álmodó lelkek is képesek feljutni. Aki álomba merül, az **álmodóként** jelenik meg ott. Akik szándékosan küldik fel lelküket az Antissra, azok az **antissjárók**, míg akik eleve innen származnak, azok **antisslakók**. Az álmodóknak csekély, az antissjáróknak és -lakóknak pedig jelentős ráhatásuk van a környezetükre. Az álmodókat egy-egy álom veszi körbe, melyek külön helyszíneknek számítanak és sokszor az Antiss sajátos logikájától eltérően viselkednek. A fizika, mágia és sokszor a józan ész szabályai sem érvényesülnek az álmokon kívüli részeken. Az álmokon belül és azok körül is sokmérföldes távolságok lehetnek, melyek az anyagi világban közvetlenül egymás mellett vannak. Az Álomsík az álmokon kívül egy kaotikus és változékony hely, melyen ősi álmok, a történelem letűnt korai tükröződnek, és szörnyek kóborolnak. Az álmokon belül csak a kalandmester fantáziája és az álmodó személyisége szab gátat a környezet megnyílvánulásának. A képzett antissjárók környezetüket szándékosan megváltoztathatják 1 Lélekpontért (LP) (Antiss befolyásolása), ami alapfokon másodpercekig, mesterfokon annyi óráig marad meg, ahány szint óta mesterfokú a képzettség. Tartós változtatáshoz *Antiss változtatás* antissvarázslat tanulása szükséges.

Antissjárás képzettséggel megkereshetőek alvó személyek az Álomsíkon. Megtalálásukra Noir és Morgena papjainak 30%, Szerencsevadászoknak 15%, Varázshasználóknak és Papoknak 10%, Harcosoknak és Harcművészeknek 5% alapesélye van, melyhez Akaraterejük, vagy Asztráljuk 10 feletti részét és a képzettségből fakadó százalékot adhatják. Ha ismeri a keresett személyt, alapfokon +25%, mesterfokon +50%, ha nem ismeri, mesterfokon +15% ez az érték. Mesterfokú antissjárók képesek így megtalálni Yneven is az álmodókat és képesek alakjukat is szabadon változtatni az Antissen. (Előre illik kiszámolni a százalékokat!)

Álommágiát (Álomsíkon létrehozott varázslatot) is használhat a mesterfokú antissjáró, ha Kp-t osztott rá. Az ilyen varázslatok LP-be kerülnek és ellenük a pszionikus pajzsok nem, csak a Tudatalatti Mágiaellenállás (TME) érvényesül. 1 szegmenses varázslattal automatikus, 2 szegmenses esetén Intelligenciapróbához kötött a kezdeményezés. 3 és több szegmenst igénylő varázslatokkal a KÉ szerinti sorrendben lehet jönni.

A harcértékek is változnak az Álomsíkon. A karakter KÉ-je az Intelligencia 10 feletti részének háromszorosa, és a képzettségből adódó étrék. Alapfokon ez +2, mesterfokon további +3, és szintlépésenként mesterfokon +2. Ez az érték fix, nem jön hozzá KD. A TÉ az Akaraterő és Intelligencia 10 feletti részének háromszorosa és a képzettségből fakadó bónusz. Alapfokon +3, mesterfokon még +5 és mesterfokon szintlépésenként +3. Ehhez jön a Támadódobás 5k10-zel. VÉ az Asztrál, Akaraterő és Intelligencia 10 feletti részének összege, plusz a képzettség adta érték. Alapfokon +3, mesterfokon még +5 és mesterfokon szintlépésenként +3.

Sikeres támadás esetén alapfokon 1, mesterfokon 2 Lp sebzés okozható, míg antissfegyverrel akár 3-6 is. Célzó és dobófegyverrel csak meglepetésből és csak egyszer adható le támadás, vagy képzettlen ellenféllel szemben.

Körönként legfeljebb egy támadás lehetséges.

Harci helyzetek csak akkor érvényesülnek, ha a megtámadott nem képes, vagy nem akar védekezni ellenük (alapfokon képzett, vagy képzettlen), ekkor +20 módosítót kap a támadó Té-jéhez.

A harc kezdetétől számított 5+k6 kör után a környéken kóborló antisslakók is megjelennek, hogy feleméssszék a legyengült álomjárókat. **(Ebben a kalandban ez Hordóvivő Fredi, a gyanúsan jóllakott búlélek-farkas és az egyik Húsangyal lehet.)**

Életerő és Fájdalomtűrés helyett Lélekpontból szenved el sérülést az álomjáró és ebből hozza létre varázslatait Mp helyett. Az LP-k száma megegyezik az Intelligencia, Akaraterő és Asztrál 10 feletti részének összegével. Minden elvesztett 3 LP csökkenti az INT, AKE, AST értékét 1-1 ponttal. Ha az LP, vagy bármely Tulajdonság 0-ra csökken, az illető meghal. Ha a teljes LP ¾-ét elveszti a karakter, akkor a következő alváskor csak pihenhet, nem használhat antissjárást. Nyugodt pihenéssel óránként 1 Tulajdonságpont és Lélekpont tér vissza természetes úton.
Ébredéssel percenként próbálkozhat a karakter. Ha nincs varázslat, vagy méreg befolyása alatt, a táblázat szerinti eséllyel bír. Ha valami gátolja, 10-100% levonás sújthatja.

	Képzetlen	**Alapfok**	**Mesterfok**
½ LP fölött	5%	20%	50%
½ LP és alatta	35%	60%	75%
¼ LP és alatta	55%	80%	95%
3 LP	automatikus	automatikus	automatikus

A haladási sebesség is a megszokottól eltérő az Álomsíkon. Mesterfokon AKE+INT mérföldet(!) tehet meg körönként az antissjáró, míg alapfokon ennek csak a felét. Valakit (pl. a Húsangyalt) követni is csak akkor lehetséges, ha az üldöző sebessége nem kisebb az üldözöttétől.
A kiegyensúlyozottság érték tájékoztat egy antisslakó Intelligenciájáról és önkéntelen befolyásáról a környezetre. Kimagasló kiegyensúlyozottságú lények szándékai egyértelműen és nagy mértékben láthatóak a környezet drasztikus eltorzulásából. Ez a képesség segít elkülöníteni az antissjárókat az antisslakóktól.

Félsík: A külső és belső síkokkal is összeköttetésben álló síkok elnevezése. Legalább az egyikről (az anyagi síkról) lehetséges átjutni rájuk, ám egy másik sík szabályai (pl.: Asztrálsík) szerint működnek.

DALBRAK
BARRIGE
1. ÜVEGHÁZ
2. BOSZORKÁNYKONYHA
3. DREINA BANK- ÉS RENDHÁZ
4. KRAD KÖNYVTÁR
5. GILRON KOHÓ
6. CSILLAGKÖPÖNYEG SZÍNHÁZ
7. FÜSTKÖPŐK HARCOSISKOLÁJA
8. VÁROSŐRSÉG FŐÉPÜLETE:
9. ARÉNA
10. PALOTA
11. SZUNNYADÓ FŐNIX
12. A KRÁNI TAVERNA
13. MAJD LESZ...
14. KÉTARCÚ IVÓJA
15. HORTUS DOMINA
16. CÉH ÉPÜLETEK
17. ÁLOMFÜVESEK ISKOLÁJA
18. OLTÁR
19. A NÉV NÉLKÜLI HŐSÖK SZOBRAI
20. MEGNYUGVÁS TORNYA
21. BLAMÁZSOK VÖLGYE
22. VIZÉRIUM

Háttérinfó a KM-nek

A szürkével írt részek az Antissen játszódnak.

Belagában van egy túlvilági szörny, ami a fajtársai megidézésére törekszik, ám eközben az Antiss darabjait vonja át az Elsődleges Anyagi Síkra. Ez a szörny a Húsangyal, Morgena egy küldötte. Egy elf varázslót, Aidan Thyllant használ eszközéül, akit folyamatos *Gondolatírással* (50E) tart befolyása alatt. Az elf alapvetően jószívű, de a szörny galádságra kényszeríti. A Boszorkánykonyha raktárhelyiségéhez közel, a temetőben és az Alkímisták céhe fölött kisebb-nagyobb síkkapuk nyílnak és záródnak, melyeken keresztül anyagtalan antisslakók és álmok darabkái kerülnek át Ynevre. A szörnyeteg Áldozatokat is szedett a város lakói közül, akik rábukkantak az ő, vagy csatlósai (Aidan Thyllan, Doab'tiperath, Geoff, az 5 bárd) nyomára bukkantak. Ezen kívül az Antissra való feljutás és az onnan való ébredés is nehézkes a városban és közvetlen közelében (Antissjárás képzettség nélkül 17%+AST eséllyel nem képes elaludni, vagy felébredni a karakter.). A kalandban szereplő helyszín és karakterek megtaláljatók a 'Belaga' c. kiegészítő szabálykönyvben.

'B' kaland

Ha a csapat nagy része nem alkalmas/képes/hajlandó az antissjárásra, úgy egy klasszikus módon is eljuthatnak a szörnyig, ha elakadnának. A részletek kidolgozását rád bízzuk. A rendezvény kiírásában kiemelt szerepet kap, hogy a kaland végigjátszásának feltétele az Antissjárás képzettség.

A csapat egyik tagja egy mellékszereplőtől értesül, hogy aranyakért bemutatja néhány fickónak, akik hamarosan nagyon híresek lesznek a városban. A korábban ismertetett módok egyikén kiderítik, hogy a város gondjának megoldásáról van szó. A Kétarcú Ivójában találhatóak az illetők.

Az ivóban 6-10 keménykötésű alakot találnak, akik barátságosan felajánlják a társulás lehetőségét. Ezután a várostól délre található rejtekhelyükre hívják a partit "a terv megvitatása végett". Valójában ez egy csapda. A kalandozók pénzére és felszerelésére van csak szükségük. Az utolsó kettő megadja magát és bevallja, hogy egy nehai toroni varazsló (nekromagitor) biztosította nekik, hogy megoldja a gondot, és 100 mithrillpénzért lemond a dicsőségről. A varázslót egy viaszpecsét eltörésével lehet megidézni.

A megidézett varázsló nem ellenséges, de nem is segít fizetség nélkül. A terve egy lesath megidézése és kényszerítése volt, hogy keresse meg a probléma gyökerét. Ha valahogy ráveszik a varázslót a terv véghezvitelére, eljutnak a szörnyhöz.

Az Antissen folytatott részeket a lesath segítségével megoldhatják, ám az a harc alatt elmenekül, ami további bonyodalmakat szülhet. Ha a kalalndozók ilyen módon lépnek át az Álomsíkra, a hagyományos harcértékekkel és az antissvarázslatokkal számolj, az NJK-k antissértékeit mellőzd!

Pozitív bemeséjés

Torozon Tavernájának szertárában egy kis csapat toporog feszülten. Figyelmük egy parányi ágyra szegeződött, amely túl parányi volt, hogy akár csak ketten ráhajtsák fejüket. Parányisága azt a hatalmas terhet is takarta, amely a toporgó kalandozók mindegyikében úgy-ahogy megfogalmazódott már.
– Akkor legjobb lesz, ha csak én megyek… – suttogja egyikük. A többi egyetértőn bólint. Természetes, hogy az álomjárás mesterét küldjék tárgyalni. A Titkosszolgálat emberétől aligha várhattak máshogy dupla fizetséget. Egy szemvillanás múlva már emeli is fejét az ágyacskáról, és lapos pislogás mellett rendezgeti emlékeit. A többiek várnak. Tudják, hogy az álomjárást mindig minden fejfájások anyja - néha inkább nagyanyja - követi. Azon pedig már meg sem lepődnek, hogy odaát az idő más szabályok szerint folyik.
Az éles emlékek lassan rendeződtek, és kerek kis mesévé rendeződtek az antissjáró előtt.
A csendes gömbben egyetlen tükör állt. Se nem álmodó, se nem álomlakó: egy kontrapció, amit Noir egy követője - aki Pyarron titkosszolgálatának hűvzagja is egyben - lelki erejének feláldozásával alkotott, méghozzá művészi gondossággal. Ajtót hiába is keresnént egy ilyen biztonságos kalitkán, ilyen síkok közötti zsebben. A megfelelő kulcs nélkül se ki, se be nem juthat senki egy ilyen helyről. Az egyetlen dolog, amit a kalandozó tehetett, hogy belenézett a tükörbe, elindítva annak üzenetét. A tükörkép egy ezerarcú alak - nyílván a hírvivő védelmében - hangját visszhangtalanul nyelte a csendes buborék fala.
– Üdvözlöm, Ügynök! Értesülésünkre jutott, hogy a messzi Északon egy egész világunkat érintő szerentsétlenség van kialakulóban. Az Égi Fény és a világ rendje forog kockán. – Ekkor pillanatokra megállapodott a kivehetetlen arcok és hangok között Sonor, a Fehér Páholy nagymesterének karakteres alakja – Megbízható asztrológusaink a szférák baljós konjunkciójára és bizonyos korrelációk megerősödésére figyelmeztettek nemrég. Az érintett világok félsíkok, melyek egy kivétellel, a Káoszt szolgáló varázslókon kívül senki számára nem is ismertek, és magunk között szólva veszélytelenek is ránk nézve. A probléma forrása az az egyetlen kivétel, amelyet a kyrek Antiss, korunk gondolkodói Álomsík néven ismernek. A komplikációk, melyeket ezúton nem is részleteznék három ponton keresztül "tekereghetnek" Satralisra. – A varázsló-tükörkép ismét egy megfoghatatlan, behatárolhatatlan senkivé vált. – A feladat, ha vállalja, a három kulcspont legkritikisabbjának biztosítása. A kulcspont valahol Balaga szuverén városban található. A városban Államközösségünk rendelkezik követséggel, amit használhatnak operációjuk központjának. A csapata összeállítása után egy héten belül jusson el Belagába és fordítsa meg az Álomsík kihatását! A képességei elengedhetetlenek mindannyiónk biztonsága

érdekében. Pyarron bízik magaban. – A tükörből előnyúló tenyéren parányi kulcs. A kiút kulcsa, semmi kétség. Majd ismét az előre plántált hang…
– Az álom pillanatokon belül szertefoszlik.
A szertárat elhagyó kalandozók ugyanazok, aki az előbb feszülten toporogtak. Ugyanazok, de mégis mások. Toporgásukat erős léptek váltották fel, feszültségük pedig céltudattá vadult. A tudatos cél pedig nem más: Belaga.

Rossz bemeséjés

A Quana Dokuna kristálygömbje fölé hajolt. Szerette ezt a csapat kalandozót szemlélni. Mindig tudta, hogy a legelvetemültebb végkifejletet választják, ha csak a legkisebb hasznuk válik belőle. Megpróbált belenézni a trónterem padlójának hideg márványára simuló fejekbe. Agykoponyát, szürkeállományt, egy pöttöm Fürkészt és egy kevés agyvizet látott. Dühösen ciccentett. Ezeket mind ismerte már rég, hisz figyelte, mikor azok a helyükre kerültek. A legérdekesebb volt, mikor a pöttöm varázstárgyat helyezték be, melynek segítségével a Boszorkánymesterek bármikor tűhegynyi pontossággal megtalálhatják a kalandozókat Ynev térképén. Másodszorra már sikerült a Szemlélődőnek *belenézni* a trónterem márvanypadlójának egyre keményebb mozaikjához feszülő fejekbe. Félelmet, fegyelmet és egy kicsike haragot látott. Látta a trónon ülő alak legutolsó elhangzott szavait és a márványpadló arany oroszlánját. Csupa sekélyesség. Nem úgy a mozgatható és állandó pajzsok alá bújtatott gondolatok: a rejtett ambíciók, véráztatta vágyak, az ellenszemv és a büszkeség. A Szemlélődő izgalmában összecsapta tenyereit, ha csak a közeljövő izgalmaira gondolt.
A közeljövőre gondolt és összecsapott tenyerekkel ült a koronás alak is - bár nem annyira ült, inkább felruházta a trónust császári méltóságával. Merev ujjainak magasztos mozdulatlamsága eleven ékként meredt a kristálycsillarra. Azért is emlékeztetett ékre, mert a kalandozók és a császar közti mozdulatlanságában ott lappangott, hogy a század végéig előbbiek nem kapják meg a szólás jogát ezutóbbitól. XIII Rounn Lyechard, a Verben Fürdő Oroszlán, Tharr Evilági Helytartója, az Első Fekete Hadúr és természetesen Toron Birodalom császara olvadt ezüstként csorgó szavaival töltötte be a termet.
– Azért kegyeskedtünk színünk elé parancsolni benneteket, hogy ismét Birodalmunk érdekeit érvényesítsétek bűnös eszközeitekkel. Túl sokáig mérgezte a szajhák árnyékistennője vagyonunkat, alattvalóink lelkét. Elmentek egy távoli nyugaton hanyatló városba, Belagába, és levágjátok Morgena Ynevünkbe vájt karmait. A tisztelendő emessir Chram Hryssus, Lélekőrünk szíveskedett értekezni a csillagokkal, amik a vállalkozás idejét érre a hónapra korlátozzák. Ebben az időben eltépitek az alsó szférákat anyagi bilâginktól és vérbe fojtotok mindenkit, aki ebben gátat szab kinyilatkozásunknak. Járjatok Császárotok becsületére, és elnyeritek méltó jutalmatokat. Ha viszont nem sikerülne példat statuálnotok az árnyak hívein, akkor az engedetleneken fogtok. – Talpának erős koppanása véglegességet hordozott. Vége az audenciának.

A Quana Dokuna remegő lába hangosan csapódott a barlang kövére. Tekintetét mélyen a gömbölyű üvegbe mélyesztette. Először látta benne a füstleplezte várost, Belagát…

Semleges bemesélés

Xiao Vare, Szkara Morganios Hercegkapitány bizalmasa több volt egyszerű verőembernél. Ügyintéző volt, aki nem csak azt határozza meg, hogy ki kapja a verést, de azt is, hogy kinek az öklén keresztül. Minthogy az antissjárás fölötte állt, kapcsolatba lépett a megfelelő kalandozókkal. Olyannyira megfelelőek voltak, hogy ettől megfelelőbbeket ennyi idő alatt nem is találhatott volna. Sápadt arcán őszinte elegedettség táncolt: ferde szeme pengevékonyra húzódott, a koponyájába ékelődött abbitcseppek ezer színben verték vissza a gyertyafényt, szája sarkában félmosoly alól bújtak elő a szavak.
– Megfelelőek lesznek a feladatra, semmi kétség. Mint már tudják, a Morganios házat reprezentálom ebben az egyezségben, és mindannyiónk legjoob érdeke, hogy ne szakítsanak félbe. Az idő pénz. A legtöbb magikus nagyhatalom - Doran, Toron, Új-Pyarron és minden bizonnyal Krán - kémeket küldött egy Kaoraku háta mögötti államocskába Kahre mellé. Nem volt sok különbség a spionok érkezése között, és a céljuk is nyílvánvalóan azonos. Ahol ennyi mancs nyúl a bödönbe, ott bizonyára van méz is; méghozzá biztosan tudjuk, hogy mágikus természetű. Morganios úr legnagyobb érdeke, hogy üzletpartnereinek ő juttassa el a "mézet", legyen az bármi is. A díjazás ennek megfelelően minden zsákmányolt értéktárgy és az érintett varázstárgy, vagy bestia - megjegyzem, e definíció alól az elf megtartók sem képeznek kivételt - alapján kötött üzletben 37%-os részesedés. Több, mint *fair*, és ezt önök is tudják. Habár antissjárással még ma ott lehetnének, emlékeztetem önöket, hogy az ilyesmi fölöttem van, tehát hús-vér testükkel kell leszállítaniuk az árut. Ha készen állnak, lépjenek a szoba végében lévő pentagrammába. A térutazás költségeit a becsült díjazásból már levontuk. Jó utat és szép álmokat!
– A székéből felálló Xiao fakósárga arcán még mindig elégedettség feszült. A csöppnyi abbitdarabok viszont sokkal sötétebben törték a gyertyafényt. Ezt az élénk sötétséget azonban nem láthatták a kalandozók, akik több ezer mérföldre voltak már, a sötéten élénk Belagában.

Cselekmény

Mivel több jó megoldás létezik a bonyodalmak megoldására, az alább szereplő jelenetek és motívumok időrendisége változhat.

Ami biztos, hogy a csapat már Belaga városában van, és tapasztalja is a problémák hatásait. (Eltűnt emberekről szóló körözvények; kialvatlan, karikás szemű emberek az utcán; egy anyagtalan antisslakó miatti kellemetlen megérzés, stb.) Nehezebben képesek feljutni az

Álomsíkra, több "természetes" rémálommal találkoznak ott, és hébe-hóba eltűnt emberekről is hallanak pletykákat.

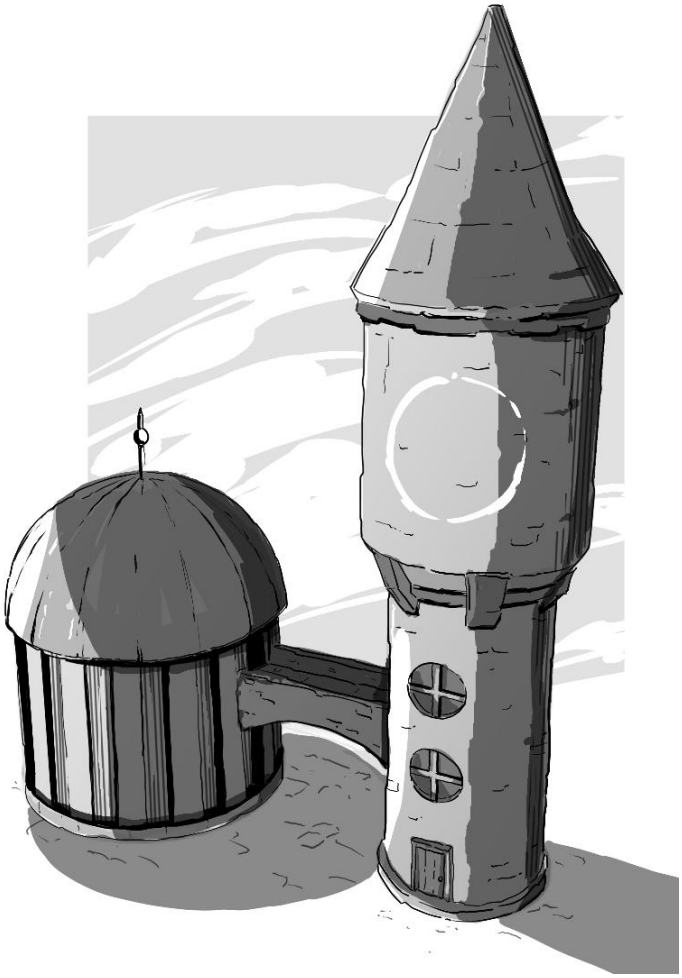
Pletyka	
1.	A cipész Blonveld eltűnt nyomtalanul, miután nem akart három ogárnak csizmát talpalni rendes áron. Nem ritka, hogy agyonverik az embert, de a boltját nem fosztották ki és nem is maradt hulla, ami nagyon furcsa. Talán megették...
2.	A palotában leszerepelt pár hónapja Tudó Harsteint, aki nagyon szomorú volt emiatt. Azzal mentegetőzött, hogy nem volt elég mágia a környéken, hogy megcsináljon valami ráolvasást. Mintha el lehetne füstölni az összes mágiát egy helyről...
3.	Fantió előadásai jobbak, mint valaha. Nagyon nagy is a bevétele, ennyi nézővel. Valamiért mégis mindig sóhajtozik. Ha nem nő van a dologban, akkor biztos valami hatalmas bűntudat lehet. Talán eltette láb alól, aki nem tapsolt eléggé, azért a titokzatos eltűnések?
4.	Zárva a könyvtár, de benne világosság pislákol esténként. Lidércek, rablógyilkosok, de az öreg követ is lehet az. Mindenesetre nappal egy lélek sem mozdul az épület közelében sem.

Ha a bemesélés alatt ez nem történt meg, **Ohvar** városi megbízott (lsd.: Belaga) titkos találkára hívja őket, és hatalmas jutalmat ígér a probléma megoldásáért. (A találka helyszíne a **Hortus Dominæ** szálló, vagy ahol a csapat megszállt.) (A jutalom mindenképpen legyen tetszetős a kalandozóknak; érdemes az előtörténetük alapján ezt előre feljegyezni.)

A kalandozókat a legnagyobb diszkrécióra kéri - a tömeghisztéria elkerülése végett - és készségesen beavatja őket az eddig megszerzett ismereteibe. Elmondja, hogy az Álomsíkon is kutatják a probléma forrását, mivel ez a kézenfekvő; továbbá, hogy az ajzószerekből már a raktárkészletet is elkoptatták, mivel az emberek ezekkel védekeznek az álmatlanság ellen.

Hangsúlyozza, hogy az eltűnt embereknek az Álomsíkon sincs semmi nyoma, tehát meghaltak. Kiemeli továbbá, hogy a túlzott bódítószerfogyasztás a város ellenségeinek (amazonok, aunok, barbárok, Krán, stb.) a malmára hajthatja a vizet, de eddig nem találtak gyanús felet. Arról sem feledkezik meg, hogy az Antiss és az Elsődleges Anyagi Sík közötti átjutás is különösen elváltozott. A közönséges álmodóknak gyakran segítség kell az elalváshoz, a képzett antissjárók pedig ébren is érzik antisslakók közelségét. Az ő emberei már felkeresték a Nagykönyvtárat, Tudó Harsteint és a Belagát leképező részt az Antissen a nehéz feljutás ügyében; a Városőrséget, a Kereskedők céhét és a Kétarcú ivóját az eltűnt emberek ügyében; a Színházat, az Alkímisták céhét és a kikötőket az ajzószerhiány miatt, de mindeddig sikertelenül.

Akárkivel is beszéljenek először, az fáradtnak, fásultnak tűnik.



Nagykönyvtár: Egyik pletykájuk a könyvtárba vezeti őket (vagy, ha keresik a követet, akit említettek a pozitív bemesélében) ahol kisebb túszdráma alakult ki, amivel a hatóságok még nem kezdtek semmit. A könyvtárat 5 db bárd tartja zárlat alatt és vendéglátójukat, **Areon** atyát bezárták a könyvtár irodájába. A törékeny öregember túlságosan fél elvakult túsztartóitól, hogy fellépjen ellenük. Hittársától, **Lirán** atyától várt segítséget, akinek meggyűlt a maga gondja a Húsangyal egy szolgájával. A bárdok napok óta fegyverkeznek és várják, hogy álmaikban megkapják a küldöttek utasításait. Abban a téves illúzióban élnek, hogy Noir kiválasztotta őket egy szent és Pyarronnak kedves feladatra. Rájuk nincs hatással a várost sújtó álmatlanság mert a Húsangyal csatlósait nem bántja ilyesformán. Nyomokkal és bizonyítékokkal (pl.:*Sugallat* egyedi varázslat használata, leszámolás az egyik másik csatlóssal, a Húsangyal képének megmutatása) alátámasztott érveléssel és erőszakkal is meggyőzhetőek céljaik hibásságáról. Nem áldoznák életüket céljuk eléréséért, de nem riadnak vissza a gyilkosságtól.

Ha a túsztartókat ártalmatlanítják, beszélhetnek Areon atyával és használhatják a könyvtárat is. A könyvek tüzetes vizsgálatával hasonló mágikus jelenségekről, és azonos történelmi eseményekről is értesülnek. Ha a csapatban van varázsló, vagy boszorkánymester, a mágikus jelenségekről szóló kódexeket és tekercseket segítség nélkül is megértik. Síkkapukat, idéző pentagrammákat és papi rituálékat fejtenek ki az érintett darabok. (*Al Bamashar a mágikus tanokról, Shulur praktikái 2. kötet, A Necrografia hatásai a modern szemléletre - Gyűjtemény*) A történelmi feljegyzések kicsit konkrétabbak. Ezek a kyr császár és anyrjai a Változasok Síkjára való távozását követő hónapokat festik le olyannak, mint Belaga jelene. A majdnem tucatnyi mágiaforgató együttes erővel mentette ki Kyria legjobbjait, melyet a nép legsanyarúbb korszaka követett. (Ezt a korabeli feljegyzések a *Nagy Virrasztásnak* nevezték.) Mesterfokú legendaismerettel felismerik, hogy a mély letargiát és virrasztást nem a birodalmuk gyásza váltotta ki a toroniakból. Mesterfokú történelemismerettel felismerik, hogy az események kiváltója egy (vagy 11) varázshasználó világok közötti utazása kell, hogy legyen. A könyvtárból elhozhatják egy ismeretlen szerző *Álomfejtés* című művét is, mellyel könnyebben rájöhetnek egy-egy álom szimbólumaira.

A könyvtárban este csak egy ember álma látható. Álmában rácsok között ül Areon atya és kenyeret tör a rácsokon kívül álló, emberi ruhába öltözött 5 fehér bárránynak. A bárányok a kezébe harapnak, a távolabbi alakok pedig elmosódnak. (A szimbólumok megfejtése: rácsok - rabság; kenyértörés - békés, felebaráti viszony; fehér bárány - ártatlan, megvezetett emberek; megharapott tenyér - hálátlanság; elmosódott képek a távolban - nem lát kiutat, megoldást a helyzetre.) Az álmon belül is elmondhatja egy álomjárónak, hogy foglyul ejtették a könyvtárban. Nappal öt különböző álom is van a könyvtárban, mind nagyon hasonló. Ezek a bárdok álmai, melyekben érezhető a külső machináció nyoma. Lágy női hang ismétli bennük a bátorító és támogató szavakat, az álmokat uralja az égben lebegő Gömbszentély és ismerős belagai utcák mosódnak egybe. Ez mind mesterkélt és megváltoztatni is igen nehéz őket. 3-as erősítésű *Antiss változtatása* antissvarázslat, vagy az álomképek elpusztítása is sikerre vezethet. (A Gömbszentély leverése 15 LP sérülés okozása után lehetséges, ami bőven elég idő, hogy a tettes elgondolkodjon cselekedetének helyességén.)

Bárdok

Faj: ember, **Jellem**: Káosz, **Vallás**: Noir, **Kor**: 20-30, **Kaszt**: Bárd, **Szint: 4**

Ép	Fp	AME	MME	Mérege.	SFÉ	Mana	Ψ	Fegyver	Tám / kör	KÉ	TÉ	VÉ / Táv	CÉ	Sebzés
8	38	4+17	3+17	3	3	16	17	alap	1	28-4	40-4	90-4	24-2	0
								dobótőr	1	34	47	88	-	1k6
								tőrkard	1	33	48	100	-	1k6+2
								rövidíj	2	34	-	90	36	1k6

Erő	Állóképesség	Ügyesség	Gyorsaság	Egészség	Szépség	Intelligencia	Akaraterő	Asztrál	Érzékelés	Bátorság	Műveltség
14	13	14	14	13	16	14	13	14	14	5	15

Képzettségek	4, szintű bárdnak megfelelő

5 db bárd költözött be a könyvtárba és foglyul ejtették Areon atyát, aki menedéket ajánlott nekik. Noir hívei, ám a küldöttek sugallatára érkeztek a városba. Ha a kalandozók nem bánnak el velük, megőrülnek és az életük árán megvédik a varázslót és a temetőben rejtőző szörnyet. Brigantint hordanak és harcban először varázslataikat használják.

Fókuszált fény

Típus: Fénymágia
Mana-pont: 15
Erősség: 3
Varázslás ideje: 1 szegmens
Időtartam: kör/3 szint
Hatótáv: 6 méter
Mágiaellenállás: -

Azon kevés varázslat egyike, mellyel a bárd közvetlen módon sebezheti meg ellenfelét. A környézet fényének energiáját a varázslat egyetlen pontba gyűjti össze, s ezzel gyilkos forróságot teremt. A fény minden gyúlékony anyagot lángra lobbant, amit ér. Élőlényeken 3k6 Sp-t sebez körönként. Segítségével a nem mágikus fémek is átvághatóak, egy kör alatt 1mmx 1mm x 1/2m fém párologtatható el. A varázslat három szintenként egy körig tart, s a fénypont helyét a bárd irányíthatja.

Félelmetes fegyver

Típus: Fénymágia
Mana-pont: 3
Erősség: 1
Varázslás ideje: 1 szegmens
Időtartam: 8 kör
Hatótáv: lásd a leírásban
Mágiaellenállás: -

A bárd egyik ravasz illúziója. Ha kardot ránt, s ráolvassa ezt a varázslatot, a fény a kedve szerint táncol a pengén. A fegyver kéken dereng, avagy lángok övezik, netán ragyogón fénylik. A sebzésre ez a fény nincs hatással, de az ellenfél harci kedvére annál inkább - igaz, csak akkor, ha még ismeretlen számára ez az illúzió. Amennyiben így van, s nem dobja meg Intelligenciapróbáját, bizonytalanul harcol majd tovább, TÉ-je és VÉ-je 5-tel csökken. A varázslat 8 körig tart, azután eloszlik. Ha a lény tudvalevőleg retteg a kiválasztott anyagtól, (pl. állatok
a tűztől) a módosítók a következők szerint változnak: TÉ: -15 VE: -5.

Félelem dala

Típus: Asztrális

Mana-pont: 4/lény
Erősség: 6
Varázslás ideje: 5 perc/Szint
időtartam: a dal hossza
Hatótáv: 10 méter sugarú kör
Mágiaellenállás: Asztrális

A dal félelmet ébreszt a bárd ellenségeinek szívében. A bárd szövetségeseire a varázslat nem hat, így ők a dal alatt is a bárd közelében maradhatnak. Az ellenfelek, akik hallják a dalt, Mágiaellenállás dobásra jogosultak, és ha elvétik, azonnal menekülni kezdenek az ének forrásától. A varázslat addig tart, míg a bárd énekel, erősíteni pedig 3 E-nként 1 Mana-pontért lehet.

Varázslótorony: Ha utuk Tudó Harsteinhez, vagy más varázslóhoz vezet, tőle is megtudhatják a könyvtárban szerzett leírások értelmét; továbbá megtudhatják, hogy egy hónapja valaki elhasználta a környékre áramló összes manát, a helyi vékony mana háromnegyedét jelenti. (Mivel a város varázshasználói szinte mindig fogyasztják, sosincs csordultig megtelve a környék.) (150 pont) Harstein egy tapasztalatlan, de életerős varázsló, aki nagy örömmel segít bárkinek, aki a segítségét kéri. Ha nem jártak a könyvtárban, mielőtt felkeresik, javasolja, hogy menjenek el a Városőrségre és kérjenek írott engedélyt a jelenlegi dorani megbízott (Hilber) kikérdezésére, hiszen annak jobb rálátása van a város mágikus szokásaira. Ha az egy hónappal ezelőtti baklövéséről kérdezik, elmondja, hogy valaki elhasználta a terület minden manáját.

Az Álomsíkon Harstein álmában minden idilli, és tökéletes. Ez azért is van, mert tényleg egy gond nélküli világról álmodik, illetve mert önzetlenségével elnyerte egy antisslakó (Álomlidérc) jóindulatát, aki rendszeresen felkeresi és vigyázza álmait. Az antisslakó lidérc nem barátságos a kalandozókkal szemben, de hajlik az üzletre. Ha antissfegyvert, 20 LP-t, Lélekérmét ajánlanak fel neki, akkor segít az antissjáróknak harcolni. Az emberek világáról nem tud semmit, ám egy különös repedés helyét leírhatja (a Boszorkánykonyha raktára mellettit, az Alkímisták céhe fölöttit).

Antiss Belaga felett: Ha még nyomós ok nélkül az Antissen nyomoznak, a városlakók rejtett gondolatain kívül szembetalálkozhatnak **Hordóvivő Fredi**vel (aki egyébként egyébként megjelenhet más antiss harcok folyamán is), aki nagyon szívesen megmutat nekik egy különös repedést az álmok között. Keménykalapot és csokornyakkendőt visel, szögletes arca van, öblös, elnyújtott hangja és tekintete mindig rezzenéstelen. A képzett antissjárók számára lerí róla, hogy antisslakó. Környezetét pedig közepes mértékben módosítja szűk folyosóhoz hasonlóvá, így Antissjárás mesterfokával az is megállapítható, hogy gyenge, de elvetemült alak. Hatalmasra kitátott medvepofával megpróbálja bekebelezni a csapat egy tagját, amint mind hátat fordítanak neki. Első támadását meglepetésből, +20-szal teszi. A repedés, amit mutat, az Elsődleges Anyagi Síkra néz, ám túl keskeny, hogy bárki átférjen rajta (pár órája zsugorodik).

Hordóvivő Fredi

Előfordulás: Antiss
Megjelenők száma: 1
Termet: E
Sebesség: 25 mérföld/kör
Támadó Érték: 31
Védő Érték: 42
Kezdeményező Érték: 9
Sebzés: 3 Lélekpont
Támadás/kör: 1
Lélekpontok: 5
Asztrális ME: 1
Mentális ME: 2
Kiegyensúlyozottság: közepes
Jellem: Halál
Max. Tp.: 23

Boszorkánykonyha raktára: A valóságban megkeresve az Antissen látott repedést, megtaláljak az elf varázsló által használt raktárat, melyben a megszállott elf rejtőzik napközben. A magas plafonig tornyozott ládák között faggyúszag és egy krétakör terebélyesedik. Néhány láda kezdetleges munkaasztallá lett tolva, melyen mágikus kellékek és ábrák láthatóak. Egy várázsló, vagy Mágiahasználatban gyakorlott karakter felismeri őket, mint belső síkok lényeinek idézéséhez használatos holmikat. Az is feltűnik, hogy a porított grifftojás (egy kulcsfontosságú komponens) már túl öregnek hat. A szakállas elf semmibe révedő szemeiben nagy szomorúság tükröződik, de a kalandozókra támad. Harc közben legfeljebb 2 mozaikból álló varázslatokat használ, Mp-it a kalandozók közt egységesen elosztva. Tudatalattija igyekszik visszafogni befolyásolt tudatát, ezért kerüli a pszi használatát és az ötletes varázslatokat. (Pl.: *8E Tűznyíl, 32E Elemi erő kitörés, 64E Hűtlenség, 22E Lassítás+1 Perc*)

Ha megvívnak a varázslóval, azzal visszábbvetik az eltűnéseket és az álom is kicsit könnyebben jön a városlakókra. A harc alatt érdemes szemléltetni, hogy a küldött nem törődik a varázsló épségével, feláldozhatóként kezeli. (Ha nem marad Mp-je, rántson tőrt és küzdjön a végsőkig!) Ha el is pusztítják, a szörnyeteg továbbra is garázdálkodik, ezúttal új szolgát keresve. (Fontossági sorrendben: Aidan Thyllan, Doab'tiperath, Geoff, az egyik bárd).

Ha mielőtt szembeszállnak a varázslóval, megvizsgálják álmait, rájöhetnek, hogy mágiával kényszerítik cselekedeteire. Ha szétoszlatják róla a hatást (50E), vagy nagyobb erősséggel hatnak rá, akár a kalandozók oldalára is állhat.

Aidan Thyllan, a megdelejezett varázsló

Faj: Elf, **Jellem**: Élet, **Vallás**: Samildánach, **Kor**: 750, **Kaszt**: Varázsló, **Szint: 16**

Ép	Fp	AME	MME	Mérege.	SFÉ	Mana	Ψ	Fegyver	Tám / kör	KÉ	TÉ	VÉ / Táv	CÉ	Sebzés
8	73	6	50	5	0	160	103	alap	1	14	43	130	20	0
								tőr	2	24	51	132	-	1k6

Erő	Állóképesség	Ügyesség	Gyorsaság	Egészség	Szépség	Intelligencia	Akaraterő	Asztrál	Érzékelés	Bátorság	Műveltség
10	11	16	16	15	13	16	16	16	14	20	14

Képzettségek	Alapfok	Mesterfok
Harci	Tőrhasználat	
Világi	Éneklés/zenélés, Sirenari kultúra, Sirenari helyismeret	Lovaglás, Erdőjárás, Idomítás, Ékszerész szakma
Tudományos	Elf nyelv - 5, Közös nyelv - 4, Erv nyelv - 5, Brukkh'obor nyelv - 4, Köztoroni nyelv - 4, Írás/olvasás, Sebgyógyítás, Herbalizmus	Pszi, Alkímia, Rúnamágia, Legendaismeret, Történelemismeret, Időjóslás, Anghmar nyelv ismerete, Élettan

A varázsló rejtekhelyének megtalálása után keresi fel őket **Fantió**, Alborne papja, (lsd.: Belaga) hogy fejtsék meg álmait. Értesülései szerint a csapatban vannak egyedül olyan antissjárók, akiket nagyobb dolog nem foglal le. Elmondása alapján elviselhetetlen, hogy az utóbbi hónapban csak az elmúlás kapcsán kap ihletet. Ragaszkodik hozzá, hogy nézzenek utána álmaiban ennek okának. Ha elutasítják, akkor valaki más álmaiban találkozhatnak a küldött rokonságával. Ha elfogadják a feladatot, és belépnek Fantió álmaiba, ott a költői kifejezőkészség tárháza tárul eléjük. Ha végeznek a felkérésével, szívélyesen meghívja őket egy színdarabja előadására.

Az álomban kürtnyakú libák búgják gyászdalukat, míg észak felé mutató 'V' alakban csapkodnak. Az ég füstfelhőnek tetszik, amiben eltűnnek a kottákból rakott tornyok tetejei. A tornyok közt a macska-forma köveken Cloud Boohen költészetét vitatja két bekeretezett alak, Enika Gwon és Dequator Marses. Fantió álomképe a tornyok falából szed csokrot, míg egy söprögető pókot figyel. (Eddig semmi nem mutat túlzott letargiát, a szimbólumok megfejtése: álló liba - kötöttségek; tornyok - füstbe ment tervek; festmémyalakok - haszontalan, idejüket múlt nézetek; csokor - művészet a művészetért; a pók nem jelent semmit.) Rövid vizsgálódás után megérzik az antissjárók, hogy egy antisslakó tartózkodik az álomban.

Húsangyal

Előfordulás: Antiss
Megjelenők száma:
Termet: N
Sebesség: 42 mérföld/kör
Támadó Érték: 86
Védő Érték: 116
Kezdeményező Érték: 49
Sebzés: 2 Lélekpont
Támadás/kör: 1
Lélekpontok: 32
Asztrális ME: Immunis
Mentális ME: Immunis
Kiegyensúlyozottság: magas
Jellem: Rend, Halál
Max. Tp.: 2000

A Belagában garázdálkodó fenevad fajtársa. Az Álomsíkon nincs szüksége kalapra, ám testét árnyak szövik körül. Magas kiegyensúlyozottsága miatt sötétséget von maga köré, akárhol járjon az Antissen. 'Antiss változtatás' antissvarázslattal, vagy 1 LP-t befektetve létrehozott befolyásolással a sötétség kiküszöbölhető. Az ezen felül létrehozott fény legfeljebb 5-tel csökkenti TÉ-jét.

Harc közben gyakran hajlítja a maga előtt lévő teret (1 LP rááldozásával), ezzel közelebb, vagy távolabb kerülve a kalandozókhoz. Ismeri az Álomharcos antissvarázslatot. Ide-nem-illősége miatt leírás alapján, ismeretlenül a szokásos értékeken felül +10%, látás alapján, vagy követve alapfokon +20%, mesterfokon +30% eséllyel találhat rá a képzett antissjáró, ha szándékát a KM-nek jelezte.

Ez az egyik Húsangyal, a Belagában lévő küldött fajtársa. Bőre szürke, márványszerű, ruházata és palástja olyan, mintha maga a csillagos ég lenne. Arca gyönyörű nőéhez hasonlatos.

Ha felkeresik, az magából kikelve kezd el tombolni: tornyokat gyújt lángra, összezúzza a képalakokat, rémalakokká torzítja a libákat és a kalandozókhoz hajítja a pókot. Minden mozdulatával egyre sötétebb lesz az álomban, ami körönként +1 TÉ-t jelent számára, hacsak a kalandozók 1 Lélekpont (LP) feláldozásával nem alkotnak világosságot. Az ezen felül létrehozott fény legfeljebb 5-tel csökkenti TÉ-jüket. Harc közben gyakran hajlítják a maguk előtt lévő teret (1 LP rááldozásával), ezzel közelebb, vagy távolabb kerülve a kalandozókhoz. Ismerik az Álomharcos antissvarázslatot. Ha 5 LP alá kerül, megtámadja Fantiót, ezzel felkeltve őt (mivel 3 LP-re kerül) és szétoszlatva az álmot. Kijutva az álomból, társaihoz menekül, ha a kalandozók nem kelnek fel Fantióval. Ide-nem-illőségük miatt leírás alapján, ismeretlenül a szokásos értékeken felül +10%, látás alapján, vagy követve alapfokon +20%, mesterfokon +30% eséllyel találhat rájuk a képzett antissjáró, ha szándékát a KM-nek jelezte. Harc közben és utána is a Belagában tevékenykedő társára gondol, mely gondolatai a kalandozók számára is láthatóak. (Az álom kapuiban, ablakaiban hívogató kéz, az utcakövek sírkővé válnak, a saját árnyékán kalap.)

A harc után egy búlélek kóborol a helyszínre, mely szokatlan módon nem ellenséges. Csabzott, szürke farkas alakjában jelenik meg és gyanúsan jóllakottnak tűnik. Ha kihallgatják, vagy

Búlélek (Megszállt farkaskutya)

Előfordulás: Antiss
Megjelenők száma: 2-6
Termet: E
Sebesség: 28 mérföld/kör / 120 (SZ)
Támadó Érték: 33 (50)
Védő Érték: 45 (70)
Kezdeményező Érték: 10 (30)
Sebzés: 1 Lélekpont (1k5/1k5/1k10+2)
Támadás/kör: 1 (3)
Lélekpontok: 8
Életerőpontok: 20
Fájdalomtűrés pontok: 40
Asztrális ME: 2
Mentális ME: 3
Méregellenállás: 5
Kiegyensúlyozottság: alacsony
Intelligencia: alacsony
Jellem: Káosz

A látszólag is jóllakott búlélek elégedettséget sugároz. Nem viselkedik a megszokott módon, aminek az oka, hogy a küldöttek nyomán nagyon is jól megy a sora. Amikor a kalandozókra bukkan, már tudja a temetőben található rejtek pontos helyét.

Ha az Anyagi Síkon találkoznak vele, egy farkaskutya testét szállja meg.

megszelídítik 3 LP feláldozásával, megtudhatják, hogy a küldötteket követi és azok morzsáin él. (*Antisslakók irányítása* varázslat nélkül is át lehet adni saját LP-jükből, melyet a lény egyszerűen megesz.) Meg tudja mutatni azok rejtekhelyét is. Kommunikálni vele nem túl nehéz, mivel akaratával pici képeket elevenít meg, melyek azt teszik, amit mondani, vagy mutatni szeretne.
Ha a menekülő küldöttet követik, vagy rájönnek, hogy a szörny belagai társa miatt gondol az elmúlásra, akkor is eljuthatnak a rejtekhelyig.

Kikötő: Ha nyomát vesztik a küldöttnek az Anyagi Síkon, vagy az Álomsíkon, egy eldugott helyen lyukadnak ki a kikötőben, ahol egy csapat árnyvadászra (lsd.: Új kaszt: Árnyvadász) bukkannak. A rejtekhely egy hajótulajdonos házának pincéjében van. Dohos félhomályban fegyverállványok, derékaljak és álöltöző-felszerelés öleli körbe a 8 meglepett alakot. Az árnyvadászok meglepődöttségükben lehetőséget látnak a kalandozókban és szinte azonnal kapva kapnak a lehetőségen és próbálják békésen megoldani a helyeztet: segítenek átfésülni a környéket, ha ittlétüket titokban tartják. Ha nem sikerül megegyezniük, és harcban legyőzik őket, egyiküknél egy Antissról, Yneven megrekedt álomképet találnak. Az álomképen felismerhető a temető.
Ha nyomozásukat a kikötőben kezdik, a kalandozók, akkor nem bukkannak rá közvetlenül az árnyvadászokra, de a dokkmester kioktatja őket, hogy minden szállítmány és hajó a Kereskedők céhén megy keresztül.

Az álomsíkon megvizsgálva a kikötőt, semmi gyanúsra nem figyelhet fel az antissjáró. Néhány elszunyókáló rakodómunkásnak lehet rémálma az Alkímisták céhéről, amiben 4 Búlélek támad a kíváncsi karakterekre.

Árnyvadászok (8 darab)

Faj: Ember, **Jellem**: Halál, **Vallás**: Morgena, **Kor**: 15-40, **Kaszt**: Árnyvadász, **Szint: 3**

Ép	Fp	AME	MME	Mérege.	SFÉ	Mana	Ψ	Fegyver	Tám / kör	KÉ	TÉ	VÉ / Táv	CÉ	Sebzés
9	43	3 + 13	4 +13	4	1	18	13	alap	2	25	46	88	4	+1
								fátyolpenge	2	32	63	101	-	1k6+3
								dobótőr	2	35	57	90	-	1k6
								őkől	2	33	56	107	-	1k3+1
								láb	2	31	58	107	-	1k3+2
								tőr	2	35	54	90	-	1k6+1
								hosszúbot	1	29	56	104	-	1k5+1
								hosszúkard	1	31	60	104	-	1k10+1
								kétkezes csatabárd	1/2	25	54	94	-	3k6+1

Erő	Állóképesség	Ügyesség	Gyorsaság	Egészség	Szépség	Intelligencia	Akaraterő	Asztrál	Érzékelés	Bátorság	Műveltség
13	16	14	16	14	11	13	14	13	16	10	12

Képzettségek	Alapfok	Mesterfok
Harci	Fátyolpenge használata, Hosszúbot használata, Tőr használata, Hosszúkard használata, Kétkezes csatabárd használata, Dárda használata, Kés dobása, Dobótőr dobása, Harcművészet (Acélkéz), vakharc	Kétkezes harc, Belharc
Világi	Toroni kultúra, Toroni helyismeret, Kínzás elviselése, Futás, Úszás	
Alvilági	Hátbaszúrás, Álcázás/Álruha, Kötelékből szabadulás	
Tudományos	Köztoroni 5, Közös 4, Pszi, Antissjárás	
Százalékos	Lopakodás 49%, Rejtőzködés 49%, Mászás 34%, Esés 34%, Ugrás 34%, Csapdakeresés 29%	

Szószólójuk és vezetőjük egy Anissa nevű, horgas orrú kyr nő. Igyekeznek a félhomályban és az árnyak közt maradni. Mindannyiójuk szegecselt bőrvértet hord és két fegyverrel küzd. Ha egyik

kezükkel védekeznek, alkarvédőjük +18 VÉ-t biztosít számukra. A *Fátyolaura* és *Teljes sötétség* varázslatokat használják.

Az itt tartózkodásuk okáról a "A nem túl távoli múlt eseményei" fejezetben lehet részletesebben olvasni.

Az Antissjárásban csak alapfokon képzettek, de csapatban mozognak, ami elbátortalanítja az alsóbbrendű antisslakókat.

Fátyolaura

Mp: 9
Erősség: 9
Meditáció: 3 szegmens
Időtartam: 1 kör/Tsz
ME: nincs

10 láb sugarú gömbben eluralkodik a teljes sötétség. A fáklyák és egyéb világító eszközök nem bocsátanak ki fényt magukból Az infra- és az ultralátással, vagy a létrehozott, nagyobb erősségű mágikus fénnyel leküzdhető, vagy megtörhető a sötétség. A varázslat időtartama növelhető 6 mannapontért további 1 körrel.

Teljes sötétség

Mp: 12
Erősség: 9
Meditáció: 2 szegmens
Időtartam: 2 kör
ME: nincs

A varázslat kifejezetten defenzív jellegű. Az árnyvadász megérint egy árnytócsát, végrehajtja a varázslatot és létrehoz egy úgynevezett árnyék testőrt. Ezt akár saját árnyékán is alkalmazhatja. Az árnytócsa és a vadász között egy pici mentális fonal fog húzódni az időtartam lejártáig. Az árnyék riasztani fogja a vadászt, amint valamilyen (asztrál testtel rendelkező) élőlény hozzáér. A varázslat nem erősíthető.

Búlélek
Előfordulás: Antiss
Megjelenők száma: 4
Termet: E
Sebesség: 28 mérföld/kör
Támadó Érték: 33
Védő Érték: 45
Kezdeményező Érték: 10
Sebzés: 1 Lélekpont
Támadás/kör: 1
Lélekpontok: 8
Asztrális ME: 2
Mentális ME: 3
Kiegyensúlyozottság: alacsony
Jellem: Káosz

Az eltűnt emberek után is kérdezősködhetnek. Semmi közös nincs az eltűntekben, csak az, hogy a városban laktak. Valójában mind megpillantották a szörnyet, vagy annak rejtekhelyét a temetőben és ezért fizettek az életükkel. Testük a Dalbrak medrében hever, sírkődarabokkal kirakva.

Egy gyászoló feleség (Selena) meg van győződve róla, hogy férje halott. A közöttük lévő erős kötelék miatt álmaiban visszatérnek férje utolsó emlékei, melyben a Boszorkánykonyha raktárában megpillant egy szakállas elfet (**Aidan Thyllan**), aki rögtön a folyó fenekére teleportálja őt. Ez a rémálom megszűntethető az Álommágia legtöbb varázslatával, de a férj eltemetésével is.

Városőrség: Ha a dorani megbízott (Hilber) után édreklődnek, még itt beszélhetnek is vele. Míg őt keresik, meghallhatják, hogy két füstköpő egy különös testrészről beszél a hullaházból. Az egyik eltűnt törpe jobb karja előkerült a város szélén, ám a füstköpők nem biztosak benne, hogy nem leszámolásról van szó. Ha első útjuk a Városőrségre vezet, akkor is értesülnek a karról. Ha a hullaházban megvizsgálják a kart, a dorani megbízott (Hilbert) felhívja rá a figyelmüket, hogy más eltűnteknek nyoma sem maradt hátra, nemhogy testrésze. A kar a folyami rákok éhsége és a küldött figyelmetlensége miatt került felszínre. Rajta megtalálható a küldött tenyérnyoma és karmainak mágikus darabkái, markában egy kődarab. Ha a kő eredetét megvizsgáltatják **Straker** atyával (Gilron főpapja, lsd.: Belaga), vagy maguk is rendelkeznek mesterfokú Építészettel, rájönnek, hogy a temetőből valók. Ha túl korán fedezik fel a kődarab eredetét, a mágikus anyag tévútra viheti a kalandozókat. Sokkal fontosabbnak ítélik meg, hogy azok mágikusak és biztosra veszik jelentőségüket. A karomdarabkákat az Alkímisták céhében lévő eszközökkel tudják csak megvizsgálni, ha rendelkeznek a képzettséggel, de az alkímistákkal is bevizsgáltathatják azt.

Az Álomsíkon is áll egy erőd (15E) a Városőrség helyén. Ezt az álomfüvesek tartják karban és a foglyok álmát hivatott elzárni. Ohvar is felbukkanhat itt kijavítani a falakat és érdeklődni a nyomozás haladásáról.

Temető: A kaland végén mindenképpen eljutnak a temetőbe, ahol a gondok forrása, a Húsangyal ütött tanyát a den Karmard kriptában. A szarkofágok között változó értékű csecsebecsék és papirosok hevernek, melyek az újdonság erejével bírtak a szörny számára. (Pl.: sál, fasíp, dobókocka, legyező, zsebóra, egérkoponya, eriontérkép, stb.)

A küldött a városi temetőben rejtőzik, melynek Antissbeli megfelelője egy kopár, álmoktól mentes sivatag. Az Álomsíkon társai egy palantír körül témferegnek, mely folyamatosan mutatja nekik ynevi társukat. Az Antissen elpusztítva a látógömböt, az álmatlanság okát is megszüntetik, míg az anyagi síkon a küldöttet elpusztítva, vagy elűzve is megszüntethetőek a városra nehezedő problémák.

Palantír

STP: 12
A félméteres átmérőjű gömb összeköti a belagai küldött érzékszerveit az Antissal. Azon keresztül látható, a den Karmard kripta belseje és hallható a tompa, síri üresség. Elpusztításával a kapcsolat megszűntethető, ám birtokosa akár a saját érzékeire is hangolhatja, ezért közepes értékkel rendelkezik. Pyarronban 50 aranyat is adnak érte, míg az Antiss belső tartományaiban 3 Lélekérme (lsd.: Belaga) az ára.

A M.A.G.U.S. különféle kristálygömbjeit, látógömbjeit, varázsgömbjeit képességeiktől függetlenül egységesen palantírnak nevezik.

Húsangyal

Előfordulás: Antiss
Megjelenők száma: 5
Termet: N
Sebesség: 42 mérföld/kör
Támadó Érték: 86
Védő Érték: 116
Kezdeményező Érték: 49
Sebzés: 2 Lélekpont
Támadás/kör: 1
Lélekpontok: 32
Asztrális ME: Immunis
Mentális ME: Immunis
Kiegyensúlyozottság: magas
Jellem: Rend, Halál
Max. Tp.: 2000

A Belagában garázdálkodó fenevad fajtársai. Az Álomsíkon nincs szükségük kalapra, ám testüket árnyak szövik körül. Magas kiegyensúlyozottságuk miatt sötétséget vonnak maguk köré, akárhol járjanak az Antissen. 'Antiss változtatás' antissvarázslattal, vagy 1 LP-t befektetve létrehozott befolyásolással a sötétség kiküszöbölhető. Az ezen felül létrehozott fény legfeljebb 5-tel csökkenti TÉ-jüket.

Harc közben gyakran hajlítják a maguk előtt lévő teret (1 LP rááldozásával), ezzel közelebb, vagy távolabb kerülve a kalandozókhoz. Ismerik az Álomharcos antissvarázslatot. Ide-nem-illőségük miatt leírás alapján, ismeretlenül a szokásos érékeken felül +10%, látás alapján, vagy követve alapfokon +20%, mesterfokon +30% eséllyel találhat rájuk a képzett antissjáró, ha szándékát a KM-nek jelezte.

Küldött [Húsangyal]

Előfordulás: Idézett
Megjelenők száma: 1
Termet: N
Sebesség: 100 (SZ), 150 (L)
Támadó Érték: 100
Védő Érték: 150
Kezdeményező Érték: 60
Célzó Érték: 40
Sebzés: 2k6+6 + Méreg
Támadás/kör: 2
Életerő pontok: 32
Fájdalomtűrés pontok: 175
Asztrális ME: 200
Mentális ME: 200
Méregellenállás: Immunis
Pszi: 50 (pyarroni módszer)
Intelligencia: Magas
Max Mp: 120
Jellem: Rend, Halál
Max. Tp.: 10000

A Húsangyal Morgena síkjáról tévesen megidézett szörnyeteg. Korok óta nem járt Yneven, így túlzott buzgalommal ragaszkodik a kínálkozó lehetőséghez. Otthona a Homálytenger, ezért a fény zavarólag hat rá. (A mágikus fény meggátolja, hogy varázslatait alkalmazza.) Csak éjszaka tevékenykedik, és akkor is széles kalappal fedi fejét. Bőre szürke, márványszerű. Arca gyönyörű nőéhez hasonlatos. Nem szívesen bonyolódik harcba, ám ekkor két tőrét ádázul forgatja. Pengéje a Komorléghez hasonló méreggel van preparálva mágikus módon. Állandó Rémálom antissvarázslat működik 100 lábban körülötte 40 E-vel (a hatás Yneven érvényesül.) Ha szükséges, minden tulajdonsága 20-nak számít.

Elsősorban a papi mágia Lélek szférába tartozó varázslatait igyekszik kiaknázni. Rendelkezik továbbá a varázslói Akaratátvitel képességével, melyet egyetlen személyre alkalmazhat 50-es erősséggel, naponta egyszer. Ha az elf varázsló, vagy más csatlósa (Doab'tiperath, Geoff, az egyik bárd) életben van, az is segítségére siet. Túlvilági testében kárt tenni csak mágiával és mágikus anyagokkal lehetséges, míg elűzéséhez az aktuális ÉP-ivel egyező, vagy nagyobb erősségű varázslat szükséges.

Komorlég - 6. Szintű: Sikeres Egészségpróba esetén émelygést okoz, ám a hatóidő lejártával nincs további hatása. Ha valaki elrontja a próbadobását, viharos rosszullét fogja el, majd a hatóidő elmúltával közepes erősségű (lásd a Lélek enyhe nevű varázslatnál) mélabú. Az áldozat megmagyarázhatatlan búskomorságba zuhan, kedvetlenné, könnyebben befolyásolhatóvá válik, Akaraterőpróbáit a betegség időtartama alatt -1-gyel dobja.

Ami még megtörténhet a városban:

Szunnyadó Főnix: A fogadó vendégközönsége a bejárat mellett tömörül. A bejutás trükkös, de akár kocsmai verekedéssel is megoldható. Ha itt szállnak meg a kalandozók, a részeges vendégekkel minden alkalommal meggyűlik a bajuk, míg kérdezősködéssel nem sokra jutnak.

Majd lesz…: A fogadóba két postafutár étkezik. Fáradtak és panaszkodnak, hogy még el kell vinniük egy levelet a palotába. Ha a kalandozók felajánlják szolgálataikat és elég meggyőzőek, a levéllel bejuthatnak a palotába.

Alkímisták céhe: A céh fölötti füstben anyagtalan rémalakok lebegnek, melyek a valóságban nincsenek is ott. Jelenlétüket kyr diszciplinákkal és *Asztrálpillantás, Mentálpillantás* varázslatokkal lehet csak észrevenni, de képzett antissjárók meg is érzik jelenlétüket. Ha látja is őket az antissjáró, megállapítja, hogy Búlelkek. Varázslók és Mágiahasználattal rendelkezők azt is felfedezik, hogy a céhből ömlő, mérgező füst összetétele hasonlít a síkmágikus varázsjelek rajzának komponenseihez (kránkő, farkasfű, oricalkum). Az épületben kérdezősködve beazonosíthatnak ismeretlen anyagokat. A céhben való kutakodás felfedi, hogy valaki szándékosan keverte be a füst alapanyagait (a kémények mellett az anyagokkal teli zsákok, néhány kemence szándékosan elfolytva). Mielőtt megkereshetnék, ki volt az, a szakállas elf (**Aidan Thyllan**) egy tűzkitöréssel (25+20Mp, azaz *5E Tűzkitörés* + *Távolbahatás*) meglepi őket 250 méterről. Ezután légies alakban elszalad. Emberfeletti sebességgel, vagy a falakon keresztül lehet csak utolérni az utcán, de képzett nyomolvasó a Boszorkénykonyha raktáráig követheti (2 utca távolságra van csak innen).

A Búlelkek megjelenését az árnyvadászok is megérezték, akik az aria tyries-i varázsló rejtekhelye után kutatnak. A varázsló ténykedése ugyanis megakasztotta terveiket az uralkodó megmerényelésével kapcsolatban. Vezetőjük, a barna bőrű, ezüsthajú Anissa képzett antissjáró

Búlélek (Fizikai világban lévő érték)

Előfordulás: Antiss
Megjelenők száma: 2-6
Termet: E
Sebesség: 28 mérföld/kör / 120 (SZ), vagy testtől függ
Támadó Érték: 33 (50)
Védő Érték: 45 (70)
Kezdeményező Érték: 10 (30)
Sebzés: 1 Lélekpont (1k5/1k5/1k10+2), vagy testtől függ
Támadás/kör: 1 (3)
Lélekpontok: 8
Életerőpontok: 20, vagy testtől függ
Fájdalomtűrés pontok: 40, vagy testtől függ
Asztrális ME: 2
Mentális ME: 3
Méregellenállás: 5, vagy testtől függ
Kiegyensúlyozottság: alacsony
Intelligencia: alacsony
Jellem: Káosz

Mivel anyagtalanok, csak állatok és halottak testét tudják ideiglenesen irányításuk alá vonni. Hagyományos mágiával is elűzhetőek.

és az *Auraérzékelés* diszciplinával is rendelkezik. Ha útjuk keresztezi a kalandozókét, létszámukkal és fegyvereikkel megpróbálják elriasztani a csapatot. Együttműködésre is bírhatóak, ha a csapat legalább egy tagja demonstrálja az erejét (*A hatalom szava* varázslat, egy feldobott érme átlövése, az egyik fegyver kettétörése, statikus pajzsik lebontása, stb.).

Ha a céh fölötti hasadékon **(15 m magasan)** keresztül át akarnak jutni az Antissra, akkor ott használhatják a saját harcértékeiket. Erre 3 körük van, míg a hasadék bezárul.

Ha a Húsangyal körömvégei miatt keresnek meg egy alkímistát, az (Jachsyll) 3 ezüst fejében vállalja a munkát, ám egy órával később csalódottan bevallja, hogy fogalma sincs az anyag mibenlétéről, mivel nem evilági. Az elf varázsló támadása ekkor is bekövetkezhet.

A céh körül az Antissen Búlelkek gyülekeznek. Rajtuk kívül sem alvók, sem álmodók nincsenek az Álomsíkon. Ők is át akarnak jutni Belagába, de a mágia nem elég az ő átjutásukhoz is. Ha a velük dulakodó, vagy őket elűző antissjáró lelke átesik a résen, lelke a testén kívül, Ynevre kerül. Ha nem jut vissza testébe, vagy az Antissra 6 kör alatt, akkor testébe egy kóbor Búlélek költözik, és neki adja ki magát.

Aidan Thyllan, a megdelejezett varázsló

Faj: Elf, **Jellem**: Élet, **Vallás**: Samildánach, **Kor**: 750, **Kaszt**: Varázsló, **Szint: 16**

Ép	Fp	AME	MME	Mérege.	SFÉ	Mana	Ψ	Fegyver	Tám / kör	KÉ	TÉ	VÉ / Táv	CÉ	Sebzés
8	73	6	50	5	0	160	103	alap	1	14	43	130	20	0
								tőr	2	24	51	132	-	1k6

Erő	Állóképesség	Ügyesség	Gyorsaság	Egészség	Szépség	Intelligencia	Akaraterő	Asztrál	Érzékelés	Bátorság	Műveltség
10	11	16	16	15	13	16	16	16	14	20	14

Képzettségek	Alapfok	Mesterfok
Harci	Tőrhasználat	
Világi	Éneklés/zenélés, Sirenari kultúra, Sirenari helyismeret	Lovaglás, Erdőjárás, Idomítás, Ékszerész szakma
Tudományos	Elf nyelv - 5, Közös nyelv - 4, Erv nyelv - 5, Brukkh'obor nyelv - 4, Köztoroni nyelv - 4, Írás/olvasás, Sebgyógyítás, Herbalizmus	Pszi, Alkímia, Rúnamágia, Legendaismeret, Történelemismeret, Időjóslás, Anghmar nyelv ismerete, Élettan

A céh erőforrásait használta rajta keresztül a küldött, hogy társait megidézze. Mivel nem készített rajzolatokat, véletlenszerű lényeket idézett meg az Antissról.

Árnyvadászok (8 darab)

Faj: Ember, **Jellem**: Halál, **Vallás**: Morgena, **Kor**: 15-40, **Kaszt**: Árnyvadász, **Szint: 3**

Ép	Fp	AME	MME	Mérege.	SFÉ	Mana	Ψ	Fegyver	Tám / kör	KÉ	TÉ	VÉ / Táv	CÉ	Sebzés
9	43	3 + 13	4 +13	4	1	18	13	alap	2	25	46	88	4	+1
								fátyolpenge	2	32	63	101	-	1k6+3
								dobótőr	2	35	57	90	-	1k6
								őkől	2	33	56	107	-	1k3+1
								láb	2	31	58	107	-	1k3+2
								tőr	2	35	54	90	-	1k6+1
								hosszúbot	1	29	56	104	-	1k5+1
								hosszúkard	1	31	60	104	-	1k10+1
								kétkezes csatabárd	1/2	25	54	94	-	3k6+1

Erő	Állóképesség	Ügyesség	Gyorsaság	Egészség	Szépség	Intelligencia	Akaraterő	Asztrál	Érzékelés	Bátorság	Műveltség
13	16	14	16	14	11	13	14	13	16	10	12

Képzettségek	Alapfok	Mesterfok
Harci	Fátyolpenge használata, Hosszúbot használata, Tőr használata, Hosszúkard használata, Kétkezes csatabárd használata, Dárda használata, Kés dobása, Dobótőr dobása, Harcművészet (Acélkéz), vakharc	Kétkezes harc, Belharc
Világi	Toroni kultúra, Toroni helyismeret, Kínzás elviselése, Futás, Úszás	
Alvilági	Hátbaszúrás, Álcázás/Álruha, Kötelékből szabadulás	
Tudományos	Köztoroni 5, Közös 4, Pszi, Antissjárás	
Százalékos	Lopakodás 49%, Rejtőzködés 49%, Mászás 34%, Esés 34%, Ugrás 34%, Csapdakeresés 29%	

Szószólójuk és vezetőjük egy Anissa nevű, horgas orrú kyr nő. Igyekeznek a félhomályban és az árnyak közt maradni. Mindannyiójuk szögecselt bőrvértet hord és két fegyverrel küzd. Ha egyik kezükkel védekeznek, alkarvédőjük +18 VÉ-t biztosít számukra. A *Fátyolaura* és *Teljes sötétség* varázslatokat használják.

Az itt tartózkodásuk okáról a "A nem túl távoli múlt eseményei" fejezetben lehet részletesebben olvasni.

Az Antissjárásban csak alapfokon képzettek, de csapatban mozognak, ami elbátortalanítja az alsóbbrendű antisslakókat.

Fátyolaura

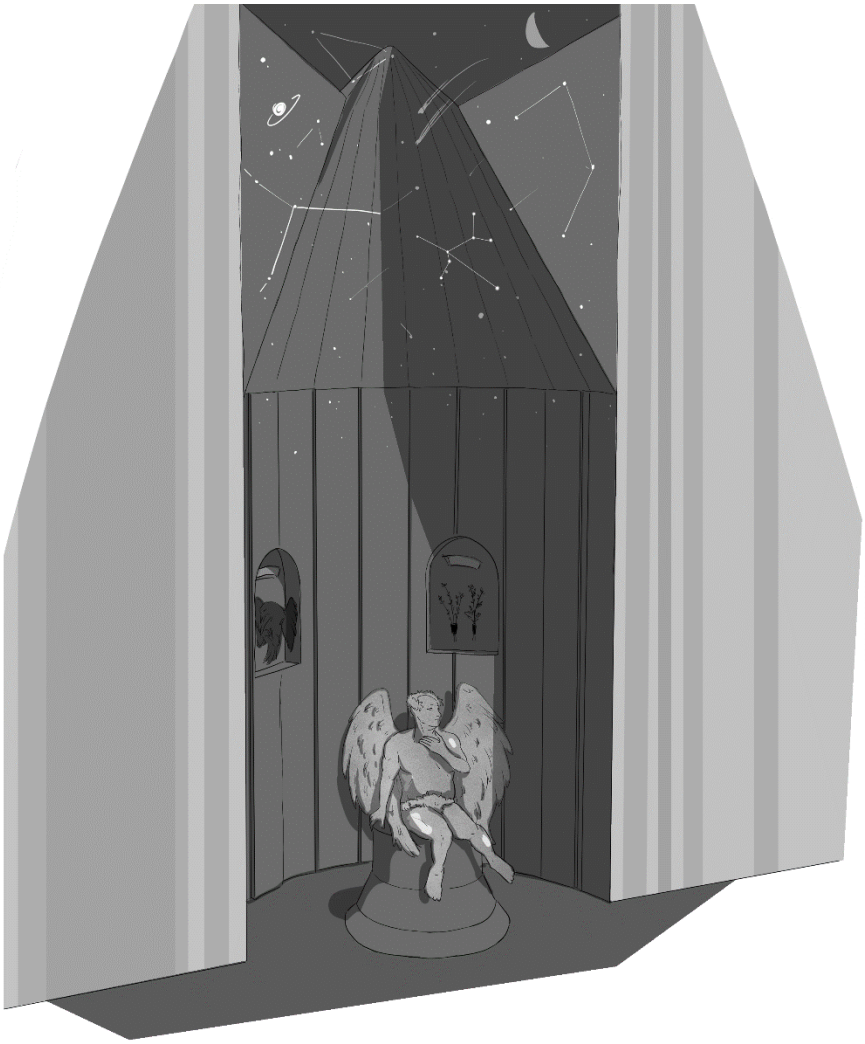
Mp: 9
Erősség: 9
Meditáció: 3 szegmens
Időtartam: 1 kör/Tsz
ME: nincs
10 láb sugarú gömbben eluralkodik a teljes sötétség. A fáklyák és egyéb világító eszközök nem bocsátanak ki fényt magukból Az infra- és az ultralátással, vagy a létrehozott, nagyobb erősségű mágikus fénnyel leküzdhető, vagy megtörhető a sötétség. A varázslat időtartama növelhető 6 mannapontért további 1 körrel.

Teljes sötétség

Mp: 12
Erősség: 9
Meditáció: 2 szegmens
Időtartam: 2 kör
ME: nincs
A varázslat kifejezetten defenzív jellegű. Az árnyvadász megérint egy árnytócsát, végrehajtja a varázslatot és létrehoz egy úgynevezett árnyék testőrt. Ezt akár saját árnyékán is alkalmazhatja. Az árnytócsa és a vadász között egy pici mentális fonal fog húzódni az időtartam lejártáig. Az árnyék riasztani fogja a vadászt, amint valamilyen (asztrál testtel rendelkező) élőlény hozzáér. A varázslat nem erősíthető.

Hordóvivő Fredi
Előfordulás: Antiss
Megjelenők száma: 1
Termet: E
Sebesség: 25 mérföld/kör
Támadó Érték: 31
Védő Érték: 42
Kezdeményező Érték: 9
Sebzés: 3 Lélekpont
Támadás/kör: 1
Lélekpontok: 5
Asztrális ME: 1
Mentális ME: 2
Kiegyensúlyozottság: közepes
Jellem: Halál
Max. Tp.: 23

Kereskedők céhe: A céhépületben alig találni 1-2 segédet és inast, akivel beszélhetnek, mindenki nagyon elfoglalt. Az elköltöző kereskedők és az import megugrott igénye (Az ajzószerfogysztás miatt) álmatlan túlórákkal töltik estéiket is. A kereskedőket kikérdezve megtudhatják, hogy az óvárost babonásan kerülik, amikor csak tehetik, mivel már két kupec is tűnt el ott fényes nappal. Machinált ajzószerkereskedelemről nem tudnak semmit. Ha nem keltik fel magukra a figyelmet, a fáradt kereskedők közt észrevétlen is beosonhatnak a kalandozók (mintha +90% lopózásuk lenne) és szabadon fosztogathatják az irodákat. Ha kutakodnak a céhen belül, az iratok közt feltűnik nekik a pyarroni követség megnőtt kiadása. Pl.: tiadlani hegedűhúrok - 4 szett, aranypor - ½ put, ylinori almabor - 15 rekesz, acél dobókések - 100 darab) A kereskedők nincsenek beszédes kedvükben, ám álmaikból sok minden kiolvasható. Többek között a színház bizarr alakjairól tudhatnak meg többet az álomjárók, amik az egyik kereskedő álmaiban fehér foltokként jelennek meg (az álmodótól még ébrenlétben elorozták Lélekpontjai nagyját). Az egyik kereskedő álmában az az emléke is visszatér, mikor a pyarroni követségen 5 férfi (a könyvtári bárdok) fizetett neki 3 aranyat, hogy felejtse el, hogy dobótőröket szállított nekik. Egy harmadik kereskedő álmában Hordóvivő Fredire bukkanhatnak (ha még nem számoltak le vele), amint az álmodót próbájla rávenni, hogy másszon be őelőtte egy egérlyukba. Az **Antiss Belaga felett** rész eseményei ezután is következhetnek.



Morgena oltára: Az oltár előtt egy aggastyán (Geoff) imádkozik. A kalandozók érkezésekor abbahagyja imáját és elmondja, hogy az elmúlt hetekben egyre többet imádkozik Morgenához. Ha érdeklődnek, elmondja, hogy álmaiban újra a régóta halott családjával lehet és, hogy őt nem kerülik az álmok. Mindaddig távolságtartó, míg meg nem tudja, hogy a kalandozók meg akarják szűntetni a város eseményeit. Ezután tőrbe akarja csalni őket: Felajánlja a kalandozóknak, hogy megtanítja őket a megfelelő módon imádkozni. Lélektan/Emberismeret képzettségekkel kivehető, hogy valamit eltitkol, és leplezi feszültségét. Mesterfokú Nyelvismerettel az is kitűnik szavaiból, hogy ártó szándékkal áll a kalandozókkal szemben. (Pl.: *Ha letérdeltek az oltár elé, és lehunyjátok a szemeteket, láthatjátok ti is a családomat.*) Ha nem tudják kipuhatolni szándékait, és követik az instrukcióit, a legizmosabb kalandozót megkísérli hátbaszúrni. (+40TÉ, +2k6SP+1k6ÉP sebzés) Ha nem hagyják magukat megvezetni, bocsánatot kér a csapattól, majd tőrével nekik ront. Tettei hátterében az áll, hogy egy Húsangyal mindaddig kellemes álmokat bocsát rá, míg leszámol a kíváncsiskodókkal. Mivel csak az Antissen áll kapcsolatban a küldöttekkel, azok leírásán kívül hasznos információval nem szolgálhat. Haláláig küzd.

Geoff

Faj: Ember, **Jellem**: Káosz, **Vallás**: Morgena, **Kor**: 81, **Szint:** Mellékszereplő

Ép	Fp	AME	MME	Mérege.	SFÉ	Mana	Ψ	Fegyver	Tám / kör	KÉ	TÉ	VÉ / Táv	CÉ	Sebzés
6	38	0	0	0	0	0	0	alap	1	12	43	86	-	0
								tőr	2	22	51	88	-	1k6

Erő	Állóképesség	Ügyesség	Gyorsaság	Egészség	Szépség	Intelligencia	Akaraterő	Asztrál	Érzékelés	Bátorság	Műveltség
7	7	6	5	8	8	10	10	10	10	20	10

Képzettségek	Mesterfok
Alvilági	Hátbaszúrás

Tőrét 4 adag tolvajméreggel preparálta, így sikeres támadás után -6-os Méregellenállást kell tennie a megtámadottnak. Mielőtt elkezdi a kalandozók csőbe húzását, felhajtja "szíverősítőjét", egy adag Spórát.

Gyógyital
Bárki, aki ebből az italból iszik, meggyógyul, sebei összeforrnak, visszanyeri életerejét, mintha pap gyógyította volna meg. 6 Ép és 12 Fp gyógyítására alkalmas.

Tolvajméreg - 8. szintű
Az Yneven számos helyen honos „őrült gomba" főzetéből készült kivonat nevét arról kapta, hogy besurranók használják előszeretettel. A tolvajméreg áldozatának vérébe jutva nemcsak bódít, hanem emlékezetkiesést is okoz. Sikertelen Egészségpróba esetén a célpont a vétés mértékének megfelelő számú körön át bódult lesz és csak homályosan emlékszik majda mérgezést megelőző 2k10 körre. A kiesett rész gondolatolvasással vagy pszi emlékfelidézéssel sem állítható helyre teljes mértékben. A méreg erőssége túladagolva: 10.

Spóra - 4. szintű
Népszerű harci drog, amely az Erőt, az Allóképességet és az Akaraterőt növeli a hatóideje alatt +2-vel. Italba keverve szokták bevenni. Egy adag 2 órán keresztül fejti ki a hatását. Ezalatt a használója egyfajta bódulatban él, az Fp sérüléseknek csak a felét szenvedi el (az Ép veszteségen nem változtat), a KÉ-hez +15-öt, a TÉ-hez +20-at ad (ebben már benne van a megnövekedett Erőből származó bónusz is).

Név nélküli hősök szobrai: A szobrok közt elhaladva vita hangjára figyelnek fel a kalandozók. A várost elhagyni készülő családok és egy csoport füstköpő kiabál egymással. A konfliktus forrása, hogy a menekülők eszközeiket és portékáikat is vinni akarják, míg a füstköpők ezt nem hagyják. Utóbbiak állami tulajdonnak mondják azt és rendbontásra is hivatkoznak (zsebükben pedig írásos parancs, hogy tántorítsanak el minden menekülőt). A helyzet abszurditását növeli, hogy a szobrokon felismerhetők a vitatkozó felek vonásai. Ha a kalandozók nem csillapítják a kedélyeket, a konfliktus lincseléssé fajul.

Megelevenedett szobrok

Előfordulás: Antiss
Megjelenők száma: 2k10
Termet: E
Sebesség: 20 mérföld/kör
Támadó Érték: 18
Védő Érték: 40
Kezdeményező Érték: 8
Sebzés: 1 Lélekpont
Támadás/kör: 1
Lélekpontok: 9
Asztrális ME: Immunis
Mentális ME: Immunis
Kiegyensúlyozottság: -
Jellem: -
Max. Tp.: 10

Ugyanez a jelenet az Álomsíkon is megtörténik. A túlfűtött érzelmek átjutnak az Antissra, ahol a szobrok alakjait elevenítik meg. A helyzet végkifejletét előrevetítheti a szoborképek harca. Képzett álomjáró 5 LP feláldozásával akár el is vághatja az indulatokat gazdáiktól. Ha csak át akarnak erre utazni az álomjárók, a szobrok közti harc kellős közepébe csöppenhetnek.

Blamázsok völgye: A pellengérek közelében három rablóbantitának kinéző ogár számol egy erszényre való pénzt néhány leütött ember fölött. Ha kérdőre vonják őket, azt hazudják, hogy a leütött emberek fizettek nekik, hogy kényszerítsék álomba azokat és vigyázzanak azok eszméletlen testére. Azt is hozzáteszi, hogy amilyen gyakran járnak erre füstköpők (először fakabátnak mondja), nem lenne értelme törvényt sértenie. Az igazság az, hogy ezt a mesét olyan ötletesnek találta, hogy bele sem gondolt, hogy bárki átláthat rajta. Az eltűnésekről semmit sem tudnak és őszintén nem is érdekli őket mások sorsa. Az ogarak átadhatók a füstköpőknek, akik öt perc alatt amúgy is ide jöttek volna, de a bandíták hajlandóak megfelezni zsákmanyukat is (305 ezüst).

Az Antissen ugyanitt hirtelen megjelenő álmok bukkannak elő. Külső szélük bizonytalan, repedezett. Egyértelmű, hogy nem önszántukból aludtak el az álmodók. Az álmokba belenézve az erőszakos motívumok ismétlődnek és az egyikben a gnóm pap (Doab'tiperath) is megjelenhet a Vizérium tetején. A Szégyenúton ezen kívül egy-egy rémálom képzi az Álomsík állandó részét, a múlt borzalmas, szenvedéssel teli emlékei és a megbánással teli jelenetek teszik felismerhetetlenné a helyet. Az intenzív emlékek természetellenesen nagy Búlélek-falkát csalnak ide, amit a kalandozók szeme láttára űzhetnek el az álomfüvesek. A nagyobb, itt ólálkodó teremtményeket (Pl.: Álomlidérc, Álomlencse lsd.: Belaga, Papok, paplovagok 2) a kalandozóknak jobban megéri elkerünli.

3 ogár

Előfordulás: Gyakori
Megjelenők száma: 3
Termet: Ó
Sebesség: 75 (SZ)
Támadó Érték: 90
Védő Érték: 110
Kezdeményező Érték: 29
Célzó Érték: -
Sebzés: 2k6+4
Támadás/kör: 1
Életerő pontok: 25
Fájdalomtűrés pontok: 90
Asztrális ME: 20
Mentális ME: 20
Méregellenállás: 9
Pszi: -
Intelligencia: közepes
Max Mp: -
Jellem: Káosz, Halál
Max. Tp.: 160

Zulaam, Goraag és Gregor. Könyörtelen zsoldosok és alkalomszülte rablók. Azt képzelik, hogy Zulaam terve - miszerint a fényes nappal leütött emberek mellett maradnak azt állítva, hogy erre őket felkérték - zseniális és megkérdőjelezhetetlen. Harcban furkósbotot forgatnak és utolsó vérükig küzdenek.

Vizérium: A Vizérium látszólag be van zárva, de behallgatózva észrevehető, hogy az alkalmazottak odabent vannak és egy magas hangú férfit hallgatnak helyeslően. A zárak feltörésével, vagy a pótkulcs elkéresével (a farkasmanótól) is bejuthatnak, vagy az Antiss segítségével. Odabent a gnóm prédikátor, ***Doab'tiperath*** meséjét hallhatják az itt dolgozók és Lirán atya, Krad papja. Senki más nem beszél a jelenlevők közül és a gnóm is csak példabeszédeket, tanításokat és jövendöléseket hajtogat. *(Pl.: A miután a nagy Berzebaal elvalasztá a fényt az árnytól, az árnyat az ö háta mögé tevé, az ő öt hangja körébe. És szóla az ő öt hangja az árnyból és tanítá az ő papjait egységre és áhitatosságra…*) Feltűnő egyetértés és összhang van a különböző nemű és fajú humanoidok között. Egy ponton a prédikáció elkezd személyes fordulatot venni, és a pap megpróbálja az ő kollektívájába szólítani a kalandozókat. Ha rendelkeznek *Membrán* pajzzsal, érezhetik is, hogy mentálisan hat rájuk. (Olyan példákat hoz fel és olyan ígéreteket tesz, amiket csak az emlèkeik olvasásával szerezhetett. Célja, hogy minél több követőt szerezzen mesterének, az öt Húsangyalnak. Ő Berzebaal kinyilatkozásának hiszi öket. A többi két gnómmal képes a gondolatolvasásra, és össze is tudja kapcsolni gondolatait a hívekkel, ám többi képességét (lsd.: Bestiárium) nem tudja másra is kiterjeszteni. Ezeket a képességeket nem papi csoda, hanem egy bonyolult álommachináció váltja ki. A hívek közül senki nem tartotta meg saját akaratát, mind egy közös tudat részeivé váltak. Kivételt egyedül Gyönyörűség Bálványa (a maggan "boszorkány") alkot, aki félrehívja a legerősebb kalandozót és felajánlja, hogy bármit megtesz a kalandozóért, ha az végez Doab'tiperathtal. Pökhendi és incselkedő a modora, de érezhetően megszeppent a természetfölötti jelenségtől. (Pl.: *Hústorony! Nem szoktam kérni, csak elvenni, de veled kivételt teszek… Ha lerántod a bőrt annak a kutyafi gnómnak a koponyájaról... Még tanulhatsz is valamit*. Sokatmondó kacsintással.) Mesterfokú Vallásismerettel megakasztható a

Doab'tiperath (Fizikai világban lévő érték)

Termet: N (K)
Sebesség: 46 mérföld/kör / 60 (SZ)
Támadó Érték: 83 (45)
Védő Érték: 113 (70)
Kezdeményező Érték: 47 (15)
Célzó Érték: - (20)
Sebzés: 2k6 Lélekpont (1k2)
Támadás/kör: 1 (1)
Lélekpontok: 36
Életerőpontok: 15
Fájdalomtűrés pontok: 25
Asztrális ME: 10
Mentális ME: 12
Kiegyensúlyozottság: kimagasló
Intelligencia: kimagasló
Jellem: Rend
Max. Tp.: 1500 (25)

Erioni gnóm órásmester. Kahrába tartott rokonait meglátogatni, mialatt a küldöttek felfigyeltek rá és azóta álomképekkel irányítják.

Amíg a Vizérium kollektív álmában van, nagyon nehéz ellenfél. Ha megölik, vagy az álmot elpusztitják (25 STP), a követői felszabadulnak. Antissfegyvere (nélküle 3LP sérülést tud csak okozni) értelmes lény, mely elmenekül, ha legyőzik. A fegyver el is törhető (STP: 5).

gnóm beszéde, de a hívek ekkor már nem térithetőek el (pl.: Berzebaal csak természeti jelenségekben kommunikál, álmokban sosem; nincsen szüksége szószólókra és prédikátorokra sem, ezért nincsenek papjai sem).

Az Antissról megközelítve az épületet, éjszaka csupán 2 álom látható ott. Az egyik Gyönyörűség Bálványa (a farkasmanó nőstény) nedves álma, a másik a kollektívát összefogó hálózat. Gyönyörűség álma egy virágillatú orgia, ahol az egyedüli asszony az álmodó (elméjében alkotott énképe valószerűtlen, lábai hosszúak, dereka karcsú, vonásai farkasemberszerűek, mintha 15-ös Szépséggel rendelkezne). A sikamlós álomba belépő álomjáró azonnal ráébreszti a maggant, hogy ez egy álom, és felkéri az álomjárót, hogy mentse meg szeretett kollégáit az idegen gnóm befolyásától. Felajánlja az álomjárónak, hogy álmodozzanak pár órát, miután az a feladattal végez. A másik álomba nehézkes a bejutás, mintha vastag szőnyeg venné körbe (igazából asztrális és mentális kötelékek), de antissfegyverekkel, vagy 3 LP értékű befolyásolással elszakíthatóak (mivel körönként 3 LP sebzés ad elég nagy átjárót az álom falán, hogy egy álomjáró bejuthasson). Odabent egy Húsangyal (nem a belagai Húsangyal) látja el tanácsokkal Doab'tiperatht, és a 21 '*látványosság*' (lsd.: Belaga) kiszipolyozott, bebörtönzött akaratai itt látják a tökéletes valóságról alkotott képüket. Miután meglepték őket, a küldött bejelenti, hogy visszatér a temetőbe az övéi közé és a gnómra bízza a kalandozókat. A gnóm értékei az Álomsíkon nagyon magasak, mivel a követői lelki erejét is felhasználja a Húsangyal mágiájának segítségével. Harcban a gnóm álomképe torz és bestiális, mintha az *Álomharcos* antissvarázslatot használna (lsd.: Papok, paplovagok 2). Amikor a Húsangyal menekülőre fogja, a gnóm látványosan elszívja a bebörtönzött lelkek erejének egy részét, amitől nagyobb és erősebb lesz az ő alakja. Könnyen átlátható, hogy a foglyok az ereje forrásai. Akinek szerepel Élet a jellemében, az nem gondol a hívek megölésének opciójára. A Húsangyalt is üldözhetik a társaihoz (lsd.: Temető).

Húsangyal

Előfordulás: Antiss
Megjelenők száma:
Termet: N
Sebesség: 42 mérföld/kör
Támadó Érték: 86
Védő Érték: 116
Kezdeményező Érték: 49
Sebzés: 2 Lélekpont
Támadás/kör: 1
Lélekpontok: 32
Asztrális ME: Immunis
Mentális ME: Immunis
Kiegyensúlyozottság: magas
Jellem: Rend, Halál
Max. Tp.: 2000

A Belagában garázdálkodó fenevad fajtársa. Az Álomsíkon nincs szüksége kalapra, ám testét árnyak szövik körül. Magas kiegyensúlyozottsága miatt sötétséget von maga köré, akárhol járjon az Antissen. 'Antiss változtatás' antissvarázslattal, vagy 1 LP-t befektetve létrehozott befolyásolással a sötétség kiküszöbölhető. Az ezen felül létrehozott fény legfeljebb 5-tel csökkenti TÉ-jét.

Harc közben gyakran hajlítja a maga előtt lévő teret (1 LP rááldozásával), ezzel közelebb, vagy távolabb kerülve a kalandozókhoz. Ismeri az Álomharcos antissvarázslatot. Ide-nem-illősége miatt leírás alapján, ismeretlenül a szokásos értékeken felül +10%, látás alapján, vagy követve alapfokon +20%, mesterfokon +30% eséllyel találhat rá a képzett antissjáró, ha szándékát a KM-nek jelezte.

Ha az Anyagi Síkon győzik le, az öntudatukat visszanyerő alkalmazottaktól azt is megtudhatják, hogy egy időzített bombát rejtett el a Vizériumban (igazából a tetőre szerelte fel). Megtalálásához sikeres csapdakeresés, hatástalanításához másik csapdakeresés (-20%) szükséges. Ha az Álomsíkon győzik le, a felébredő Ezermester hatástalanítja a szerkezetet azzal, hogy a legközelebbi folyóba veti. Ha ezután az erős kalandozó, vagy az álomjáró elfogadja a "jutalmat" a farkasmanótól, annak adj 69 TP-t az újdonság miatt!

Csillagköpönyeg színház: A színház előadásai teltházasak. A díszletet nem csak papi mágia, de jóindulatú antisslakók is megelevenítik. A vidámság és a jókedv kézzel tapintható. Ténylegesen. Az antisslakók a közönség jókedvéből táplálják magukat és mindaddig nem hagyják a szomszédos tömbök lakóit aludni, míg azok 4-5 előadást meg nem néztek aznap. Erről persze a közönség nem tud. Auraérzékelés, Asztrálszem, Asztrálpillantás és hasonló képességek segítségével látható a kapcsolat. Akinek szerepel a Rend jellemében, az a legkisebb mértékben sem tűri a szörnyetegek tevékenységét. Az Ynevre került antisslakók elűzése, vagy legyőzése körülményes, mivel a színház egy szent hely és az előadások is egymást érik. A lények képesek létrehozni a Bárdmágia Fénymágia fejezetének varázslatait legfeljebb 24 Mp-ből. Ha Fantió észreveszi, hogy a teremtmények életére törnek (csak szavaival) próbálja visszatartani őket. Ha az előadást is megzavarják, sűrű pisszegések közepette próbálja menteni a műsort (*Telekinézis*sel nyilakat térít el, a színpadvilágítást elveszi a lényekről és a JK-król, a helyzethez illő szöveget súg a színészeinek). Aki zajosan bánik el velük, esetleg az előadást megszakítva, azt Fantió kiátkozza (a varázslathoz nem rendelkezik szférával) és a kaland végén a füstköpők még meg is bírságolják.

A színház fantomjai (Az Antissen)

Előfordulás: idézett
Megjelenők száma: 10
Termet: E
Sebesség: 120 (SZ), 30 mérföld/kör
Támadó Érték: 50, 35
Védő Érték: 70, 73
Kezdeményező Érték: 30, 31
Sebzés: 1k10+2, 2 Lélekpont
Támadás/kör: 1, 1
Életerőpontok: 20
Fájdalomtűrés pontok: -
Méregellenállás: Immunis
Asztrális ME: 2
Mentális ME: 3
Max. MP: 24
Pszi: -
Intelligencia: alacsony
Kiegyensúlyozottság: alacsony
Jellem: Káosz, Élet

A díszlet ajtajait, fáit, festett madarait és őzeit, a zongorát és a kosztümök némelyikébe költözött antisslakók. Némelyikük képtelen a védekezésre, támadásra a kísértett tárgytól függően.

Az álomsíkon tömzsi, vonások nélküli humanoidok. Színjátszó markukban hatalmas hangszereket szorongatnak, melyeket fegyvernek használnak.

Az események az Antissról figyelve nagyon érdekesek. A lények meggátolják, hogy bármi átkerüljön az Álomsíkra az előadásból, ezért egy poros és halott területnek tűnik odaátról. A szörnyek az Álomsíkról nem elérhetőek, míg *Antisslakók hívása* antissvarázslattal vissza nem idézik őket az Álomsíkra. Ennek a bestiák egyáltalán nem örülnek.

	Pletyka
1	A cipész Blonveld eltűnt nyomtalanul, miután nem akart három ogárnak csizmát talpalni rendes áron. Nem ritka, hogy agyonverik az embert, de a boltját nem fosztották ki és nem is maradt hulla, ami nagyon furcsa. Talán megették...
2	A palotában leszerepelt pár hónapja Tudó Harsteint, aki nagyon szomorú volt emiatt. Azzal mentegetőzött, hogy nem volt elég mágia a környéken, hogy megcsináljon valami ráolvasást. Mintha el lehetne füstölni az összes mágiát egy helyről...
3	Fantió előadásai jobbak, mint valaha. Nagyon nagy is a bevétele, ennyi nézővel. Valamiért mégis mindig sóhajtozik. Ha nem nő van a dologban, akkor biztos valami hatalmas bűntudat lehet. Talán eltette láb alól, aki nem tapsolt eléggé, azért a titokzatos eltűnések?
4	Zárva a könyvtár, de benne világosság pislákol esténként. Lidércek, rablógyilkosok, de az öreg követ is lehet az. Mindenesetre nappal egy lélek sem mozdul az épület közelében sem.

Az fentebbi kalandban kulcsfontosságú lesz az információszerzés, ezért minden NJK-hoz és mellékszereplőhöz írtunk információkat, melyeket tudnak. Az Antissen minden információ kiszedhető olyan karakterekből, akik képzettlenek Antissjárásban. Az ő álmaikat nagyban meghatározza személyiségük és világképük. (Lásd: 'Belaga' kiegészítő szabálykönyv.)

Mindegyiküket megtalálhatják adott helyszíneken.

1. 'Fix' információkat akkor is elmondják a csapatnak, ha különösebb ösztönzést erre nem kaptak.
2. 'Bónusz' értesüléshez juthat, aki iránt hűséget, barátságot érez az adott karakter.
3. 'Megvesztegetés' alatt az az érték [általában pénzösszeg] szerepel, amivel az illető lekenyerezhető.
4. 'Zsarolás' hatására a karakter egyik titkát lehet egy másikra cserélni. Ezen kívül annak rosszindulatát is kiváltja, ami a KM fantáziájától függően akár végzetes is lehet.
5. 'Fenyegetés' hatására is elmondhatnak ezt-azt az NJK-k, de mellékszereplők sohasem. Ezekhez az információkhoz Mellébeszélés, Kínzás, mágia, mesterfokú Nyelvismeret, 4 vagy alatti Szépség, esetleg hasonló képesség szükséges.

<u>Darleon den Karmard</u> (A Gazdasági kerület vezetője.)
Napközben a Korona téren tevékenykedik testőreivel, este Dreina banktemplomában tartózkodik.

- **Fix**: A kereskedelemnek jót tesz, ha az emberek igényei és éber ideje megnő; viszont fél a tömeges elvándorlás lehetőségétől.
- **Bónusz**: [Mechanika alapfokkal rendelkezőnek elmondja:] A "*Gilron tüze*" által mozgatott gépezetek egy hónappal ezelőtt egyszerre leálltak, mintha a mana nem lett volna elég a mozgatásukhoz.
- **Megvesztegetés**: [bármilyen pletykáért cserébe elmondja:] ~20 napja egy részeges látott egy hatalmas, köpenyes, kalapos embert az egyik eltűnt társaságában.
- **Zsarolás**: [Blöff, vagy iratainak ellopása esetén] A várost jelentősen terheli, hogy az álomfüvesek ingyen dolgoznak. Legfeljebb egy hétig bírják ezt tartani.
- **Fenyegetés**: Az ingyenes kezeléseket Faaryssen sul Belaga személyesen rendelte el.

<u>Merdel den Vicar</u> (A Vallási kerület vezetője.)
Napközben a Szégyenúton prédikál tucat őrével, este pedig a Belaga palotában.

- **Fix:** A teljes lakosság egységesen fohászkodik a vész elmúltáért. Az isteni gyógyítás és áldás nem segít az álmatlanságon.
- **Bónusz:** [Családos kalandozónak mondja el:] A húgainak akaratot növelő Istenek italát ad. Hisz a hatásában, de ismer olyan toroni családokat, akik ajzószereket használnak.
- **Megvesztegetés:** [Áldozatként ajánlott 20 arany.] Areon atyánál egy pogány babonákban hívő csapat tanyázik, akik az anarchiára várnak, de biztosan fosztogatni fognak.
- **Zsarolás:** [Húgai szerelmi ügyeivel és inkvizítori pozícióban lehet zsarolni.] A városban egy csapat elvetemült költő ősi szertartásokat hajt végre a könyvtárban. Ezek semmik ahhoz képest, ami egy hónapja történt. (Az elf varázsló kísérleteit tulajdonítja a bárdokénak.)
- **Fenyegetés:** Areon atya kérésére megtűr a városban több félőrült bandität, akik a könyvtárban várják a káosz elszabadulását. (az 5 bárd)

<u>Faaryssen sul Belaga</u> (Belaga vezetője.)
A Belaga palotában található, szigorított őrség mellett. Nem fogad látogatókat.

- **Fix**: Aki eljut hozzá, azt beavatja az eltűnt emberek pontos számába, az eltűnések pontos helyébe, az álmatlanság kezdetébe és várost érintő mértékébe, valamint megmondja, hogy nem járványról, vagy bűvragályról van szó. (Nagyrészt haszontalan információk.)
- **Bónusz**: Ha legális úton érnek el hozzá, azt is elárulja, hogy Morgena híveinek unszolására tette ingyenessé az álomfüvesek kezeléseit, és tanácsadói az Antissen történő változásokat keresik, sikertelenül.

- **Megvesztegetés**: Ha egy karatker valamely városállam hercege és korlátlan kereskedelmi szerződést ír alá, annak átadja egy pecsétgyűrűjét, mely hivatalos jogusultság is egyben. (Minden 'Bónusz' információt követelményét kiváltja.)
- **Zsarolás**: Esélytelen.
- **Fenyegetés**: Noir egyháza, Álomgyilkosok, Morgena egyháza és magányos álomjárók nem lehetnek a forrás, hiszen az Antissen folyamatosan figyelteti a várost.

Fogadós Harin - Majd lesz..., Tirlar - Kétarcú ivója, Daren - Szunnyadó Főnix (Fogadósok)
Egész nap a saját fogadóikban vannak.

- **Fix**: Egyre több az üres szoba, a szállóvendégek inkább továbbállnak. A gazdasági vezető (den Karmard) mégsem tesz ellene.
- **Bónusz**: [Eltűnt vendég megkeresése] A Kétarcú Ivójából néha tűnnek el emberek, de a holmijukkal együtt. A mostani eltűntek értékei érintetlenek.
- **Megvesztegetés**: [1 arany] Az alkoholos mámor sem hoz álmokat, de ezt nem kötik a vendégek orrára.
- **Zsarolás**: Bármelyik megzsarolt fogadós kapcsolatba tudja őket hozni a könyvtárban lakó bárdokkal, a 3 ogár zsoldossal, vagy Tudó Harsteinnel.
- **Fenyegetés**: Az alkoholos mámor sem hoz álmokat, de ezt nem kötik a vendégek orrára. Utána tiltólistára teszi a karaktereket és értesíti az őrséget.

Lirán atya (A Vizérium tulajdonosa)
Egész nap a Vizériumban és környékén található. Csak akkor lehet vele beszélni, ha a kollektív álmot elpusztították (akár Doab'tiperath megölésével).

- **Fix**: Krad úgy gondolja, hogy elég ismerete van a probléma kezelésére, nem segít neki.
- **Bónusz**: [a Vizériumban nem található fajú kalandozónak:] Csak a kyr legendáriumok említenek hasonló eseteket, alsóbb síkok együttálásakor; innen a "Könnyű álmokat!" köszöntés északon, míg más fajoknál ez szimplán "Jó éjt!".
- **Megvesztegetés**: Lirán atya nagyon boldog lenne, ha elmennének Areon atyához és eltessékelnék a vendégeit. Miután ezt megtették, elmondja, hogy a huzamos alvásmegvonás a törpéket és orkokat kevésbé érinti, így nekik érdekükben állhat az emberek elzavarása. (Ez az infó tévútra vezethet, ezért esetleg logikai hibát rakhatsz bele.)
- **Zsarolás**: Ha álombárkájáról tudomást szereznek, minden fenti infót elmond, és teljes élettörténetét kipakolja, de többet nem tud.
- **Fenyegetés**: A Vizérium egy alkalmazottja egy törpe kézfejet rejtett a padlódeszkák alá, amit ő a város szélén dobott el. Fogalma sincs, melyikük tette (az egyik kannibál buzzgoblin volt).

<u>Areon atya</u> (Krad könyvtártemplomának papja)
A követségen nem találnak rá, mivel a könyvtárban van bezárva dolgozószobájába. A bárdok elzavarása után lehet vele beszélni.

- **Fix**: A bárdok, akik bezárták pyarroni elveket követtek és Noir angyalait emlegették. Szerintük a város álomjáróira rótt bűntetés a kórság.
- **Bónusz**: [Ha valaki Noir hívő] Hat Város Szövetségében egyszer segített felújítani egy freskót, amin Noir egy 'angyala' is látható volt. A pyarroni hitvilágban ilyen lény nem létezik, de papjait a mondák szerint magához szólíthatja Noir.
- **Megvesztegetés**: [Nem fogad el pénzt, hanem beéri azzal ha hazakísérik, mert fél. Könyveket elfogad.] A költőket először a Boszorkánykonyha közelében látta, de hozzátartozóik nem élnek a városban.
- **Zsarolás**: Hibájáért elvesztheti a pozícióját. A bárdokat két hónapja bújtatja a könyvtárban, mivel a város falai között Noir hívei gyakran eltűnnek.
- **Fenyegetés**: Mindent elmond, amit tud.

<u>Ohvar, rangos álomfüvesek</u>
A városban szinte bárhol megtalálhatóak, főként a gazdasági kerület környékén és az üvegházaknál.

- **Fix**: Az álomfüvesek minden erejét leköti a vész elhárítása. Ajzószereken kívül minden más van raktáron. Az Antissen is megy a kutatás.
- **Bónusz**: [Ha valaki egy Álomfüves kalandozó:] Akármi is okozza az eltűnéseket, nem érzi fenyegetésnek az álomfüveseket. Még egyikük sem tűnt el.
- **Megvesztegetés**: [5 arany] A városból eltűnt emberek egyikét megtalálták, és a maradványokból erősen mágikus anyag darabjait kerítették elő. Az előkerült test nagy magasságból zuhanhatott le.
- **Zsarolás**: Ellenségesen lépnek fel.
- **Fenyegetés**: Ellenségesen lépnek fel.

<u>Straker atya, egyéb papok</u>
A városban szinte bárhol megtalálhatóak, főként a vallási kerület környékén és a Szent Kohónál.

- **Fix**: Egy hónapja pillanatnyi manafogyást éreztek. Egyetlen varázslatnak tudták be, ezért nem vették fenyegetésnek.
- **Bónusz**: [Ha valaki rendelkezik Mechanika mf-el] A "*Gilron tüze*" által mozgatott gépezetek egy hónappal ezelőtt egyszerre leálltak mana hiányában. Nagyon erős varázslat szükséges ekkora változáshoz. Akkora, amekkorát csak maroknyi lény tud kordában tartani.
- **Megvesztegetés**: [Gilronnal kapcsolatos kegytárgyakra mindig igényt tart] A pyarroni követ (Areon atya) semmit sem tesz a papságért. A híveket is 'csak' megáldja.

- **Zsarolás**: Den Vicar kivételesen engedélyezte a varázslat visszafejtését. Általában tudja a nagy varázslatok forrását.
- **Fenyegetés**: Ellenségesen lépnek fel.

<u>Tudó Harstein</u> (Megnyugvás tornyának varázslója.)

Varázslótornyában is rá találhatnak, de az utcán is összefuthatnak vele, mivel az eltűnt emberek kutatásában aktívan részt vesz.

- **Fix**: Pár napja den Vicar felkérte, hogy fejtsen vissza egy hónappal ezelőtt kimondott varázslatot. Túl rég volt, hogy sikerrel járjon.
- **Bónusz**: [Élet jellemű kalandozóknak:] Biztosítja a kalandozókat, hogy mágiájával segítségükre lesz, amikor csak kérik.
- **Megvesztegetés**: [Korábbi nyom birtokában:] Gyanítja, hogy a korábbi nagy varázslat lehet a kiindulópont, ám nem ismer olyan varázslót a városban, akinek lenne rá elég hatalma.
- **Zsarolás**: Szépen megkéri a karaktereket, hogy távozzanak.
- **Fenyegetés**: Biztos benne, hogy egy varázsló keze van a dologban és a papság ártatlan.

Fantió, művészek

Fantió múzsái elpártoltak tőle és úgy gondolja, hogy egy *Álomfejtés* megoldja ezt. Az Alborne színházban találhatják meg egész nap. A kaland során felkeresi a kalandozókat, de csak akkor beszél velük, ha a színház fantomjait sértetlenül hagyták.

- **Fix**: A városban tartózkodó művészség lehangolt és kedvetlen.
- **Bónusz**: Ha álmából elűzték a küldöttet, elmondja, hogy hasonló alakot látott már toroni sírkőbe faragva.
- **Megvesztegetés**: [15 arany] Tudó Harstein, a város varázslója többet tudhat egy egyszerű művésznél…
- **Zsarolás**: Merdel den Vicar valamit elhallgat, de nem tudják, mit.
- **Fenyegetés**: Fél, hogy az esetleges halálát a füstköpők az eltűnéseknek tudnák be.