

LOCAL HEROES SZEREPJÁTÉK TALÁLKOZÓ

Legenda

második rész

EdwardFMO
edwardfmo@gmail.com

2012.06.17.



A 2012-es nyári Local Heroes szerepjáték találkozó versenymodulja

Tartalomjegyzék

Bevezető	4
A modul háttere röviden	4
Előzmények	5
A történet vázlatosan	6
Helyszín.....	8
Földrajzi helyzet.....	8
Gazdaság.....	8
Történelem.....	8
Lakossága.....	8
Vallás	9
Város kinézete	9
Fogadók beosztása a városban.....	10
A közemberek.....	10
Frakciók	11
Látók rendje.....	11
Történelem	11
Működése.....	12
Tagjai	12
Alkimisták	13
Szervezeti egység.....	13
Szolgáltatásaik	13
Igényeik	14
Mentalitás.....	14
A céh javai.....	14
Főbb személyek	14
A személyek rövid leírása	14
A gnóm kolónia és a Kék Kincstár	16
Zhaun család.....	17
Jarvan Zhaun.....	17
Lady Lyssa Zhaun	17
Thyrion Zhaun.....	18
Almyra Zhaun	18
Haldor és Haldiss Zhaun	18
Bossteth Zhaun	18
Egyéb	18
Tyr-Tyralla család.....	19
Ryen Tyr-Tyralla.....	19
Amrad Tyr-Tyralla	19
Dael Tyr-Tyralla.....	19
Rialee Tyr-Tyralla	19
Talissa Tyr-Tyralla	20

Argonis család.....	20
Volus Argonis.....	20
Janna Argonis	21
Garrus Argonis.....	21
Valimar Argonis	21
Lydia Argonis	21
Lehetséges útvonalak.....	21
Rendház alatti kazamata	21
Városi könyvtár (Krad szentély).....	23
Noir-renegátok	23
Tükör megszerzése	24
Igaz álom.....	24
Tükör elablása	24
Zhaun család.....	25
Családi kriptá	25
Kúria.....	26
Nyakék.....	26
Hatalmas naplója.....	26
Nagymester naplója	27
Találkozás az Ork Gárdával.....	27
Barakk.....	28
Lélekkristályok.....	28
Elf a rendben	29
Igaz Tükör	30
Igaz természet tükre.....	30
Eredendő forma tükre	30
Együtt.....	30
Csak az egyik tükör	30
Vorlax.....	31
Találkozás	31
Paplovag	31
Mágia.....	31
Megszállás	32
Megbízás.....	32
Zauderek megkeresése.....	32
Modul vége.....	33
Zauderek.....	34

Ellenfelek	35
Árny	35
Asztrálszörny a halott fogolyban	35
Rilana de Valas.....	35
Noir pap.....	36
Kidobó	36
Adela Zhaun (élőholt Orwella papnő)	36
Csontvázharcosok.....	36
Bossteth Zhaun.....	37
Gart an Dareth.....	37
Ork Gárdista (kapitányuk)	37
Katonák, Alkimista harcos	37
Xorath D’Or.....	38
Boszorkánymester (Alkimista).....	38
Alkimista tolvaj, tolvaj számszeríjász (Noir szentély)	38
Tyr-Tyralla család.....	39
Argonis család.....	40
Látók rendje.....	41
Térképek.....	43
Zhaun családi udvar.....	43
Zhaun kúria belül.....	43
Watus városa.....	44

Bevezető

Helyszín: Watus városa, Eren nyugati határánál

Időpont: Nem sokkal az előző modul után

A modul egy háromrészes sorozat eleje, amiben a karakterek egy, a Zauderek síkjára nyíló kapuval kerülnek majd kapcsolatba.

A modul háttere röviden

Anno, a kyr időkben Quiphann-nál a kyrek megakadályozták a zauderek tervét, hogy megnyissák a kaput (ez irodalomban is megjelent), de ők készültek B tervvel. A Dawa birodalom az ő káosz- és irreálmágiájukra épült, és a zauderek is azt használták. Egy hatalmas rituálé keretében egy olyan varázst engedtek útjára, ami biztosítja, hogy mikor legközelebb meglesz az együttállás, megnyílik a kapu a saját síkjukra, és visszaállíthatják régi birodalmukat. Ez a varázs abból állt, hogy alkottak egy jóslatot, ami ómenekből állt. Ezek beteljesülése adja az energiát a kapunak, ugyanakkor maga a mágia tett róla, hogy így vagy úgy, de beteljesedjenek. Az igazi hatalma azonban abban rejlett, hogy ha a jóslat eltorzult, akkor a mágia tovább élt, így a jóslatra épülő legendák, és azok változatai szintén a kapu nyitását erősítették. Mára több verziója létezik, ezek tartalmazznak közös elemeket, de különféleképpen is. Fontos, hogy bármilyen legenda, ami ebből fejlődött ki, ha az emberek elhiszik, akkor minden ómenje mágiával átszótt lesz, és be fog teljesülni. Egyedüli korlát a helyszín: a legendáknak csak Watus környékén van hatalma, mivel itt lesz legerősebb az együttállás.

Amikor ezt a mágiát útjára indították, egy kyr anyr kifürkészte a terveiket, de beleőrült. Az ő követőiből alakult egy rend, ami a kapu megnyílására készült, hogy idővel megint bezárhassák. A kyr utolsó cselekedete volt, hogy kreált egy verziót a legendából, ami megjósolja, hogy a titok tudói vagy minden erejükkel a kapu, és a zauderek ellen harcolnak, vagy beleőrülnek a semmittevésbe, biztosítva ezzel, hogy mindig legyen, aki harcol ellene. Ennek a rendnek a maradáka a város melletti Látók rendje, akik azonban nem emlékeznek már a múltjukra, lévén, hogy újraalakultak 800 éve, és a tudás, a rendházzal együtt odaveszett egy tűzvészben. A rendet az egyetlen túlélő, egy renegát elf nő szervezte újra, azonban Erenben nehéz dolga volt, és a jóslat hatására elkezdett megbomlani az elméje (elf lévén túl komótosan dolgozott). Bár a rend újraalakult, a tudás elveszett, és immáron csak egy káoszlények és asztrálszörnyek elleni védelmező lett belőle. A tagjai azonban a régi hagyományoknak megfelelően esküdtek fel, így furcsa módon rájuk is kihatott a jóslat, és szépen fokozatosan kezdtek megőrnülni, amit idővel a szörnyek, és a nyugati síkság kihatásának tituláltak.

Előzmények

Fontos, hogy a karakterekkel tisztázzuk az eddig történeteket. Röviden foglaljuk össze a következőket:

- Egy furcsa jelenség miatt érkeztek a városba: történetek, mesék, jóslatok váltak valóságossá.
- Több történet is volt, voltak közös pontok, de voltak különfélék is.
- Bekövetkezett jelenségek
 - Holdfogyatkozás
 - Tűzvész
 - Szárazvihar
 - Tömegesen született ikrek
 - Varjak érzékése (dartoniták)
 - Békaeső (békavonulás)
- Nyomozni kezdtek
- Megvizsgáltak egy démonkutatót nyugatra, ami a békákat elkergette – a Látók rendjének varázslójával sikerült bezárni
- Összebarátkoztak egy őrült törpével, aki megjósolta, hogy valaki meghal az igazságért
- Végül egy bányaomlás miatt bejutottak a Látók rendházának elpusztulása előtti kazamatáiba, ahol a törpén keresztül hozzájuk szólt egy halott kyr anyr szelleme
- Elmondta, hogy a legendák beteljesülése egy hatalmas, gonosz káoszmágia, amit a zauderek készítettek, és hogy a végén állandó kaput nyit a zauderek saját síkjára – amit már egyszer megpróbáltak, Quiphann-nál, de akkor a ryeki démonlovások megakadályozták.
- Ha a kapu megnyílik, akkor nagyon rossz lesz, mert ezrével érkeznek majd az egyenként is igen veszélyes alakváltók.
- Elmondta, hogy egy zauder mire képes nagyjából
- elmondta, hogy a rendet ő alapította, hogy megakadályozzák ezt, és hogy mindenki, aki ismeri a titkot beleőrül, ha nem tesz meg mindent érte. Ezzel a karakterek is bekerültek ebbe a körbe.
- Vízióban látták a zauderek szervezkedését, ami igen valóságosnak hatott
- A törpe belehalt a megpróbáltatásokba
- Találtak egy drágaköves nyakéket
- A rendházba a kiszáradt kúton keresztül húzták őket vissza, de még látták, hogy a kazamatának van másik része is, ahol még nem jártak.

Menet közben, ha bármikor olyan dologgal találkoznak, amiről már tudnak, azt igyekezzünk feltűnésmentesen közölni velük, ne legyen erőltetett. A dolgok háttéréről is mesélhetünk kicsit nekik, mivel az anyr beszéde és a vízió sok mindent megmutatott nekik, a lényeg az, hogy tudják, hogy meg kell akadályozni valamit, ami nagyon rossz, és beleőrülnek, ha nem teszik.

Az őrülsé dolgairól annyit, hogy attól még, hogy ők valakinek elmondják, az nem lesz a hatása alatt. Ennek rituális keretei vannak, ami alapvetően a Látók rendjének esküje, illetve a kyr által előidézett monológ is ilyen volt.

A történet vázlatosan

A kalandozók célja megakadályozni a Legenda bekövetkezését, akár személyes, akár morális okokból, vagy éppen csak azért, mert ha nem teszik, akkor beleőrülnek. A halott kyr víziója után tisztában vannak az alábbiakkal:

- A legenda zauder eredetű irreálmágia
- Tetőpontja egy kapu megnyílása a zauderek saját síkjára
- A Látók rendjének elődei ez ellen esküdtek fel
- A mágia igen hatalmas, szokásos módon destruálni nem lehet, hiszen régebben a kyr hatalmasnak sem sikerült
- Ha nem tesznek ellene, hamarosan meg fognak őrülni

Tehát a kalandozók dolga, hogy megtalálják a módját a kapu megnyitásának megakadályozásának, ellenben megőrülnek. Több nyomon is elindulhatnak:

- A rendház alatti kazamatarendszerben kereshetnek nyomokat
- A halott kyr hatalmassal próbálhatnak valamilyen módon kapcsolatba lépni
- A drágaköves nyakéket is megvizsgálhatják
- A helyi könyvtárban is utánanézhetnek feljegyzéseknek
- Egyéb megoldások a mesélőre bízva, de célszerűbb őket ezek valamelyikére visszaterelni

Mindeközben a Legenda csúcspontja közeleg, de erről egyelőre még a kalandozók nem tudnak, viszont a zauderek gyülekeznek a városban, várják a megfelelő pillanatot. Tekintve különleges képességeiket nem olyan nehéz elvegyülniük, és nem egy fontosabb személy helyét átvenniük:

- Arlath Tyr-Tyralla, a család örököse
- Xorath D'Or, az alkimisták boszorkánymestere
- Janna Argonis, a családfő felesége

Ők nem akarják leleplezni magukat, de ha tudtukra jut, hogy a karakterek miről nyomoznak, megpróbálják megöletni őket. Alakot nem akarnak váltani, mert nem tudnák visszaölni a régit, de befolyásukat, erőforrásaikat ki fogják használni.

Ezeken kívül az orwellánusok is aktívabbak, mint régen, mivel egy együttállás-sorozat következik, amikor világszerte hatalmas áldozatokat akarnak bemutatni az istennőnek, és ők sem akarnak lemaradni. Nem is tudják, hogy a harmadik, utolsó éjjel egybeesik a kapu megnyitásának napjával.

A megoldás, amire csak a harmadik modul alatt kerül sor nem más, mint hogy időutazással vissza kell menni a Legenda elindításának idejére, és ott megfelelő helyen, megfelelő időben el kell végezni egy rituálét, ami összefonódik majd a Legendával, így az a tetőponton elpusztítja majd saját magát a kapu megnyitása helyett.

A második modul célja ennek a megoldásnak a megtalálása. A rituálét VI. Tras-Ghar, egykori dawai máguskirály fejlesztette ki, és egy igen komplex rituálé. Fontos az elvégzésének helye és ideje – a múlt – és több anyagi komponensre is szükség van. Elvégzése után összekapcsolódik a legendával, és a végén elpusztítja azt saját magával együtt. Mindezt úgy végzi, hogy közben észrevétlen marad, és semmi másban nem befolyásolja az eredeti működést, megakadályozva ezzel az időparadoxonok létrejöttét. Ahhoz, hogy ez sikerülhessen, az alábbiakat kell teljesíteni:

- Meg kell keresni VI. Tras-Ghar szellemét (a Worlax az első modulból), és egy testet kell biztosítani neki (dartonita paplovag testében a városban).
- Meg kell egyáltalán ismerni a megoldás menetét (elnyerni a bizalmát)
- Szerezni kell egy Zauder testet a Vorlaxnak
- Opcionális: Biztosítani kell, hogy ők maguk ne válhassanak Zauderré, ellenkező esetben csúnya véget ér a modul.

Helyszín

A modul helyszíne, Watus, Eren nyugati határvárosa, a Tumhor folyó partján, a Nyugati-Traidlan hegység lábánál helyezkedik el. Mint minden ereni szabad város, Watus belügyeit is saját maga választott tanácsa intézi, ami a kis- és nagytanácsból áll. Lakossága 20 000 fő.

Földrajzi helyzet

A várost kettészeli a délkeletről északnyugatra tartó Tumhor folyó, melyen egyetlen híd vezet át, amelynek két oldala a város központi terei. A várostól délkeletre a Klamoris bércei magasodnak, melynek lába délről és keletről körülöleli a települést. A város legforgalmasabb útja kétségkívül a Nyugati Út, ami Erent és Haonwellt köti össze Kahréval és a Riegoy városállamokkal.

Gazdaság

A város lakói főként állattartásból (juh, marha, a gazdagabbak és a nemesek esetén ehhez jön a ló), és az észak-keleti részeken árpa, rozs és burgonyatermesztésből élnek. A városban jelentős iparos polgárság található, ők céhekbe tömörülnek, és a Klamorisban bányászott fémeket, illetve az alacsonyabb területeken elterülő bükkerdők fáját munkálják, amiből a felesleget a kereskedők szállítják az ország belsejébe. A kereskedők másik, még fontosabb bevételi forrása a Nyugati Úton való áruforgalom lebonyolítása, ami során kahrei mérnöki remekeket, vagy éppen a Riegoy államokból való árut viszik be a Szövetségbe. Ez az utazás azonban egyáltalán nem biztonságos, így a városban számos zsoldos csapat található, akik jó pénzért felbérelhetők a karavánok biztosítására. A város épp tucatnyi nemesi háza nagyobb részt a hozzájuk tartozó földekből tartja el magát, de meglátszik, hogy a bányák birtokosai jelentősen több keresettel rendelkeznek.

Történelem

A várost 2976-ban alapították, hogy a Tumhor átkelőjénél utolsó állomása legyen a nyugat felé tartó karavánoknak. Ekkor már állt az újraelakult Látók rendje, a várostól két órára fekvő lovagi rendház, akik a puszták veszélyei ellen védték az egyébként veszélyes területet. Aztán a szörnyek betörései meggritkáltak, és a kereskedelem még jobban felvirágzott. A város szépen növekedett, a környéken elkezdtek földművesek letelepedni, a környék fa- és érclelőhelyei miatt pedig szépszájú iparos réteg telepedett le. Hamarosan Eren egyik legnagyobb bankháza is itt nyitotta meg kapuit: a kahrei gnómok által üzemeltetett Kék Kincstár bankház. A város 3613-ban kapta meg a szabadvárosi rangot.

Lakossága

A város lakossága kb. 20 000 fő, ezzel Eren ötödik legnagyobb városa. Főleg emberek élnek itt, de számos törpe és gnóm is letelepedett a környéken. Bár meglehetősen iparosodott település, a lakosság nagy része (mintegy 15 000 fő) még így is földművelésből és állattartásból élő paraszt. A második legnépesebb réteg az iparosok, kézművesek (3 000 fő), akik céhekbe tömörülve alkotják a város középosztályát. Határvidéki szabad városról lévén szó, saját katonasággal, városőrséggel

rendelkezik, ennek létszáma 200 fő. Itt külön megemlítendő az Ork Gárda, a városőrség elitosztaga, ami a Csatlóskódex alapján működő udvari ork egység.

A városban számos nemes található, akik azonban nem rendelkeznek igazi hatalommal, csak ranggal. Ez a réteg kb. 300 fő, tagjaik főleg katonáskodásból, kereskedelemből tartják el családjukat, mivel földjeik nincsenek. A város tényleges uralkodó rétege, az arisztokrácia ennél sokkal kisebb, mintegy 100 fős társaság, a várost vezető tizenkét család.

Természetesen találhatóak egyéb foglalkozásúak is a városban, papok, zsoldosok, kocsmárosok, de őket nem lehet egységes osztályként kezelni.

Vallás

Főleg Kyelt, Kradot, Dreinát és Gilront tisztelik errefelé, de természetesen nem hiányozhat Ellena szentélye sem, illetve egy zárkózott Della-hívő csoport mellett egy, a törpe isteneknek szentelt templom, és egy dzsad szentély is megtalálható a város falain belül. A város melletti lovagrend, a Látók rendje érdekes módon nem kötődik egyik egyházhhoz sem szorosabban.

Város kinézete

A városon délkelet-északnyugat irányból átfolyik a Tumhor folyó. Ezen két híd van, egyik az Óhíd, ami a város főterén, míg a másik az Újhíd, ami a belsővárosban található. A főtértől folyásirányon felfelé található a belsőváros, amit szintén kettészeli a Tumhor. A jobboldalon az arisztokrácia városi kúriái, míg a baloldalon a város vezetésének középületei találhatóak. Ide a nemesi rezidenciákkal ellentétben nappal be lehet jönni bárkinek.

A Belsőváros vastag, 5 láb magas fallal van körülvéve, amin, a külső oldalon őrtornyok találhatóak, és a folyó is ráccsal lezárható – kahrei remek szerkezettel. A Belsővárostól északnyugatra van a Középváros, amit két kapuval (egy-egy a folyó két oldalán) lehet megközelíteni, ahol manapság a módosabb polgárok, kereskedők, és a dzsádok laknak. Szintén ebben a negyedben találhatóak a Kyel, Krad, Ellena, Darton, Dreina, Gilron és a dzsad templom, és a céhek vezetői is. Ez a negyed szintén fallal van körülvéve, magassága változik, 5 és 3 láb között.

Ezt öleli északról és nyugatról a Külsőváros, ahol a földművesek, törpék, és a szegényebbek laknak. Szintén itt található a törpe templom, a Füves ház, és az Alkimisták céhe is. Ezt a Középvárossal a főút, és három kisebb utca köti össze. Még ez is fallal van körülvéve, ami a város gazdagságát mutatja, bár ez inkább csak magamutogatás, hiszen a három láb magas fal inkább csak a morálra van jó hatással.

A városfalon kívül, északnyugatra található a kikötő, ahol kisebb-nagyobb folyami hajók és halászbárkák állomásoznak, illetve északra a földek, délre a bányák. Természetesen az utak mentén számos lakóház is épült már, amik nem fértek el a biztonságot adó falak mögött.

A városból számos út vezet ki. A legfontosabb a Nyugati út, ami az Külsővárosból megy nyugat felé, míg másik oldalt a Középvárosból keletre. A Középvárosból még egy út megy délre, a Holtak útja, ami a Temetődombhoz, és a Látók rendjéhez vezet. A külsővárosból még három kisebb út vezet ki észak felé, ezek a földekre vezetnek. A bányákat a fő kereskedelmi útról lehet elérni, a várostól kelet felé indulva, majd lefordulva dél felé.

Fogadók beosztása a városban

- Fogadó a két búzaszálhoz, belsőváros, nemesi fogadó
- Vadkan szarva, Külső városban, Zsoldosok fogadója
- Kék Hold, Vörös Hold, Külső, és Középvárosban, bordélyházak, szerencsebarlangok is, a drogosok fogadói
 - Véres páncél, Középnegyed, Vargus család tulajdona (kisnemesi család)
 - Rozsdás Fejsze, a törpék negyedében, Vargus család tulajdona
 - Törött Nyíl, Görbe Kard, Zhaun családé, városfalon kívüliek

A fenti fogadók közepes vagy jó minőségű ételt és szállást biztosítanak, az árak az ET-vel megegyezők (a komoly kereskedelem miatt és a saját megtermelt áruk miatt is).

A kereskedők nem szívesen beszélnek az üzletpolitikáról, vagy az épp folyamatban lévő üzletekről, legendákból alapvetően a népmesét ismerik.

A közemberek

A közemberek alapvetően biztonságban érzik magukat, nem jellemző rájuk a faji előítélet, ez alól kivételt képeznek az elfek és a félelfek akiket vadásznak, mint máshol a veszett rókát. A külső negyedben hajlamosak kötekedni, de alapvetően bárki biztonságban érezheti magát.

A Látókat nagy tisztelettel és félelemmel emlegetik, mindenféle fura mágikus tulajdonságokat tudnak rájuk aggatni, meg mendemondák járnak az „Ósi Nagy Mesterről” aki a város alapításakor egymaga darabolta fel és szórta szét a szélrózsa minden irányába a Gonosz Sárkányt, aki itt öldökölte az utazókat, stb. Ennek okán erről sok érdeklegest nem lehet róluk megtudni.

A városőröket tisztelik, a város urait szintén tisztelettel vegyes félelemmel emlegetik, de itt a középkori embernek a földesurától való félelme okozza ezt, nem a vélt vagy valós mágikus dolgok. A nagy-nemeseket ugyancsak a nekik kijáró tisztelettel kezelik, ellenben a kisebb nemesi házaknak sokszor komoly gondot okoz, hogy nincs igazi hatalmuk, vagy ha van is valós hatalom az is elég csekély, de itt akadnak kivételek.

Az Ork Gárda számukra komoly félelem forrása, emiatt nem mernek beléjük kötni, valamint sokszor inkább elsomfordálnak, ha arra járnak.

Frakciók

Látók rendje

A látók rendje egy lovagrend Eren nyugati határánál, központja, és egyetlen rendháza Watus mellett fekszik. Hűbéresi viszonyban vannak a város urával, a rendházért, és a körülötte lévő földterületért cserébe a rend a nyugat felé található szörnyektől, káoszlényektől, démonoktól, asztrális entitásoktól védik a várost, és a határ egy jelentős szakaszát.

Tagjai felerésznt lovagok, de bárkit, aki elkötelezett ügyük iránt szívesen fogadnak – így is folyamatos létszámhiányban szenvednek. Tovább érdekesség, hogy a munkájuk révén tagjaik különféle őrületeket szednek össze, ami nehezíti a külvilággal való kapcsolattartást, viszont érdekes, és megmagyarázhatatlan módon valamilyen mértékben megvédi őket az ellenfeleik asztrális befolyásától.

Történelem

Kevés konkrétum maradt fenn a rend történetéről, és az is csak utólagosan van összegyűjtve. Még az alapító okirat is elveszett. Minden valószínűség szerint, a rendet 800 évvel ezelőtt alapították azzal a céllal, hogy a Dawa birodalom után maradt szörnyűségekől megóvjá a nyugati határt.

Eleinte lovagokból, papokból és paplovagokból állt a rend, és komoly elismerésnek számított, ha valaki a józan eszét áldozva a Rend és az ország védelmébe állt. Későbbiekben egyre kevésbé lett divat a rend szolgálatába állni, inkább a Zászlóháborúk kerültek a figyelem középpontjába, és a szörnyek betörése is kissé megapadt.

Az utóbbi esztendőben azonban ismét gyakoribbak lettek a támadások, és a rend maradékának, ami mára már csak főleg lovagokból, megtört papokból, paplovagokból, és néhány furcsa szerzetből áll, egyre nehezebb ellátni a feladatát.

Színfalak mögött

A rendet valójában a kyr időkben alapították, a Quiphan-i ütközet után, hogy a zauderek tervét megakadályozzák. Az irreálmágia rejtelseit kifürkésző egykori kyr anyr azonban beleőrült a felfedezésbe, így a követői lettek a rend oszlopos tagjai. A rendház 800 évvel ezelőtt elpusztult, de újjáépítették, ugyanoda, így az anyr sírja még mindig a nagyterem alatt van. A kyr utolsó cselekedete volt, hogy kreált egy verziót a legendából, ami megjósolja, hogy a titok tudói vagy minden erejükkel a kapu, és a zauderek ellen harcolnak, vagy beleőrülnek a semmittevésbe. Ennek a rendnek a maradéka a város melletti Látók rendje, akik azonban nem emlékeznek már a múltjukra, lévén, hogy újraalakultak 800 éve, és a tudás, a rendházzal együtt odaveszett egy tűzvészben. A rendet az egyetlen túlélő, egy renegát elf szervezte újra, azonban Erenben nehéz dolga volt, és a jóslat hatására elkezdett megbomlani az elméje (elf lévén túl komótosan dolgozott). Bár a rend újraalakult, a tudás elveszett, és immáron csak egy káoszlények és asztrálszörnyek elleni védelmező lett belőle. A tagjai azonban a régi hagyományoknak megfelelően esküdtek fel, így furcsa módon rájuk is kihatott a jóslat, és szépen fokozatosan kezdtek megőrülni, amit idővel a szörnyek, és a nyugati síkság kihatásának tituláltak.

Működése

A rendtagok határvédelmi funkciókat látnak el, és rendszerese járják a vidéket, hogy a városhoz, illetve a kereskedőúthoz túl közel merészkedő szörnyeket levadásszák. Kapcsolatban állnak az Alkimistákkal, bár azok befogni és tanulmányozni akarják a lényeket, nem elpusztítani, de ez még a rendnek belefér, hiszen addig sem terrorizálják az embereket.

Tagjai

Rayor de'Rann

47 éves veterán lovag, a rend nagymestere, egykor az Erigowi Krad lovagrend tagja volt. Kettős személyisége van, egyik énje kedves, megbocsátó, míg a másik kegyetlen, célratörő. Ezen kívül gyűlöli a kék színt, így csak este hajlandó kimozdulni a rendházból, ahol természetesen be van tiltva a kék bármilyen használata.

Adsen Garn

A rend 58 éves intézője. Egykor híres festő volt, Della felszentelt papja, de mára megvakult, így önszántából zárándokolt ide, hogy a rendet szolgálja. Érdekes módon, még mindig festeget, szakértők szerint nem is rosszul, az újabb munkáit többre értékeli, mint azokat, miket nem vakon csinált. Állítólag képes az asztrálsíkon érzékelni.

Seshyria

A rend fővadásza és legjobb felderítője. Az egykor Sirenarban élő elf nő senkivel sem beszél, csak magában motyog, amit rajta kívül egy lélek sem ért meg. Az állatok viszont mintha a tenyeréből ennének, gyakran időzik közöttük. Állítólag, már vagy 500 éves is elmúlt, valójában 15aa-nál is több, ő intézte a rendház újjáalakulását. Bár Erenben üldözik a fajtáját, ő a rend teljes jogú tagjaként hivatalosan védett az ilyesmiktől, de azért nehéz dolga van, és ezen zárkózottsága sem segít sokat.

Morsel Rayvoro mágiszter

Dorani asztrálmágus, választott iskolaformáját komolytalannak tartották, így ő inkább elvonult, és itt, a nyugati végeken kezdett kutatásokba. Próbál rájönni, mitől őrülnek meg a rendtagok, és az asztrálszörnyeket is tanulmányozza. Már 7 éve itt van, és még nem kezdte ki az elméjét a környezet, amit ő a kiemelkedően erős védműveknek tulajdonít. Valójában azért, mert ő nem esküdött fel a rendre.

Rannath con Llael

Fiatal ereni lovag, egészen épelméjűnek tűnik, amikor éppen nem régen halott testvérével beszélget. közvetlen, barátságos, ha az ember elfogadja furcsaságát, még szimpatikusnak is nevezhető. Ő a rend összekötője a városban, mivel könnyedén szót ért a „normális” emberekkel. Jó barátja a törpének, ő szokta kísérgetni a városban, nehogy baja essen.

Egyéb tagok

A renchez tartozik még kéttucatnyi teljes értékű tag: lovagok, harcosok, paplovagok, nagyjából Rannath-hoz hasonló tapasztalati szinttel rendelkeznek. Továbbá a rendek dolgozik még vagy 100 ember, ők mindenfajta kiszolgáló személyzetet jelentenek, illetve a renház alatti lejtőkön dolgoznak a kevéske földön, ami a birtokhoz tartozik.

Alkimisták

Eredetileg egy kalandozó-csapat volt, akik veszélytelennek és szürkének egyáltalán nem mondható utazásaik után érkeztek ide, kamatoztatva utazásaik alatt megszerzett tudásukat. Az "alapító" tagok nagy része északi származású, de később dzsad, sőt, gorviki tagjuk is akadt olykor. A ma élő tagok alapították ezt a Watusban működő céhet, főként alkímiával és "érzékeny" megbízásokkal foglalkoznak, mely igen fényűző életet enged meg nekik.

A céhet alapító tagok, név szerint Jaszib Al Musiff, Aarien Rolmar, Arlat la Cayrun, Xorath D'or és Vierro.

Az a szóbeszéd járja, hogy a ma is élő alapítók közül többen együtt harcoltak az előző Zászlóháborúban, bár ezt a külvilágnak, tekintve, hogy az északiak fennhatósága alá tartozik a város, nem hangoztatják, sőt sokan kétlik is ennek hihetőségét. Az viszont biztos, hogy a céh egyes tagjai rendelkeznek megfelelő harci tudással, illetve akár egy ostrom alatt is rendkívül hasznos lehetne tudásuk.

A céh maga már több éve működik a városban, eleinte csak kis jelentőséggel, de ahogy ráébredtek a városban élő nagyobb hatalmú csoportok, hogy milyen hasznosak, befolyásuk és vagyonuk egyre nő. Manapság már az alvilágban is egészen jelentős szerepet játszanak, megvetve lábukat a város több társadalmi és hatalmi csoportosulásában. A nyilvánosság felé többféle arcot tartanak, ezzel is ködösítve a céh valódi természetét, hatalmát, ebből következőleg nagyon kevesen ismerik a teljes kiterjedését a céhnek.

Szervezeti egység

Hiearchikus, élén 3 vezetővel. 1-1 ember vezeti az alkimistákat, a harcosokat valamint a tolvajok és bérgyilkosok csoportját (3 ág), feljebbjutás az egyéni teljesítmény alapján (kutatás, megbízói elégedettség, harci tudás) amikről az egyes vezetőknek kell beszámolni

Szolgáltatásaik

- Egzotikus tárgyak, komponensek megszerzése,
- magas kockázatú küldetések, megbízások teljesítése
- adott esetben orgyilkosság, vagy testőri feladatok
- kutatás, keresés és fejlesztés
- alkímiához szükséges felszerelések bérlése, eladása
- különböző anyagok, italok porok stb. előállítása

Igényeik

- haszon, pénz szerzése, minden, ami értékes a piacon (elsősorban luxuscikkek)
- alkímia ismeretek bővítése
- különösen a helyi flóra és fauna lehetőségeinek kiaknázása (alkímia, méregkeverés stb.)
- olcsó, jó minőségű felszerelés ellátásának biztosítása a labornak, harcosoknak
- politikát a maguk javára alakítani
- puskapor titkának megszerzése

Mentalitás

- "Jó pénzért bármit"
- erkölcsi normák - vegyes
- a céh önállóságának védelme
- ködösíteni a nagyközönség előtt minél jobban

A céh javai

- a város központjától távol, nyomor-negyedben céhház
- a környék legjobban felszerelt alkimista laborja - föld alatt
- könyvtár, főleg alkímia, történelem témában, valamint pár térkép és változó témájú egyéb iratok, legendák
 - kisebb raktár, melyet olykor gyűlésekre is használnak
 - műhely, mely a céh működését támogatja (patkolás, fegyver/vért javítás, mechanikus szerkezetek építése, apróbb cseprőbb dolgok előállítás) - kovácműhelynek látszik
 - ezek az ingatlanok közvetlenül kötődnek hozzájuk, emellett a városban több mesterember, kovácműhely, fogadó-kocsma stb. létesítmény működésébe szólnak bele
 - pár varázstárgy

Főbb személyek

- Arlat la Cayrun, aszisi ember harcos, a harcosok vezetője
- Aarien Rolmar, ember tolvaj, szintén aszisi, a Kobraék egykori ügynöke
- Xorath D'or, alkimista, boszorkánymester ember, gátlástalan tudor
- Vierro, ember fejevadász
- Jaszib Al Musiff, dzsad mérnök és alkimista/méregkeverő

A személyek rövid leírása

Aarien Rolmar

Jelenleg a céhben a legnagyobb tapasztalattal bíró tolvaj és hamisító. Juszuf ügyel arra, hogy csak a legszükségesebb esetekben készítsen hamis dolgokat, mivel a céh működését veszélyeztetné az utcákon keringő sok hamisítvány. Ezen kívül a városban működő tolvajai és egyéb emberei irányításával foglalatосkodik. A városban tapasztalt tolvajaiból egy tucat munkálkodik, de több "zöldfülű" is tarkítja soraikat. A koldusok és az utcagyerekek között is van jópár, aki csak nekik jelentenek, sőt saját orgazdájuk is van.

Jelleme csapongó, duhaj és gyakran kiszámíthatatlan, de az életet tiszteli: káosz élet. Jó barátságot ápol Vierroval, akit gyakran ugrat szeszélyessége miatt. Arlatot túlságosan karót nyeltnek tekinti, de nem vitatja harci tudományát, ami többször is megmentette életét. Xorathal nem igazán érintkezik, mivel egyrészt tart hatalmától, másrészt undorodva tekint munkásságára.

Arlat la Cayrun

Folyamatosan keresi a kihívást, hogy minél tökéletesebb harcos váljék belőle, emiatt sosem fordít háttal a nehézségeknek. Hadseregben szerzett tapasztalatait a céh harcosainak képzésére fordítja, míg gladiátori tapasztalatait a környék káoszlényei ellen teszi folyamatosan próbára. Céltudatos, képességeiben magabiztos, de sosem becsüli le ellenfeleit, ahhoz túlságosan is tapasztalt és bölcs. A gyilkolás nem kenyerre, de olykor kénytelen kioltani mások életét. Emiatt jelleme a rend, bár lassan átbillen rend halálba.

Aariennel mint haszontalan és csínytevő öccsével bánik, de kedveli a gazfickót. Különleges "képességei" többször is a csapat hasznára vált.

Szabadideje emiatt nincs sok, de ami csak van azt fegyverek, vértek készítésére használja fel, mind praktikus, mind művészi indíttatásból. Egzotikus fegyvergyűjteménye párját ritkító, és ráadásul sokat használni is tud...

A céhben 21 komolyabb növendéke van, közülük 10 mondható ígéretesnek. Az ő dolguk a céh biztonságának fenntartása, illetve a komolyabb csetepaték lerendezése.

Xorath D'or

A kísérletei az emberi és más humanoid testeken számára a legfontosabbak. Szemlélete szerint a legjobban élő egyedeken lehet megfigyelni egy-egy újabb szer hatásait, az emberi test, a szervek képességeit pedig csak a kívülálló számára "erkölcstelen" módszerek segítségével lehet kiaknázni. Nagy vágya egy olyan tökéletes test létrehozása, mely elméjéhez méltó lesz.

Arlattal az előző Zászlóháborúban ismerkedett össze, mivel egy hadtestben harcoltak. A harcos testi és harci tudományok tökéletesítésére való törekvéseiben saját vágyainak kifordított visszhangját vélte felfedezni ezért Xorath szerint egészen jól összebarátkoztak. Persze Arlat másként vélekedik erről, de ez már más kérdés...

Régi klánja elpusztult, míg ő az aszisi harcossal kalandozott dzsad földön, az ottani alkimisták tudományát kutatva, ezért továbbra is a harcossal maradt. Kalandozásaik során megtanulta Xorath, hogy módszereivel, mágiájával csínján kell bánni, mert nem mindenki tekint rájuk elfogadhatónak, ezért kerüli a feltűnést.

Aarient piti tolvajnak tekinti, akinek léhaságát csak nagyszájúsága és hasznavehetetlensége múlja felül. Juszufra mint mecénásként és tanult emberre tekint, bár többször is összeütközött vele munkássága miatt.

Nemrégiben egy zauder vette át a helyét, mikor váratlanul lecsapott rá a saját hatalmával.

Vierro

Tipikus túlélő típus, aki érzelmeit nyíltan kimutatja. Túlélési ösztöneit érzelmei miatt folyamatosan "tökéletesítette", mivel gyakran keveredett emiatt bajba. Erős szálak fűzik Jaszibhoz, akire amolyan második apa típusra tekint, habár a két férfi között nincs több 15 évnél. Lobbanékony, duhaj természetét Jaszib tartja kordában. Erkölcsi normái tipikusan a "szemet-szemért" vonalat követik, amit saját kezűleg teljesít. Rendkívül intelligens, világ látott férfi, aki akár egy szempillantás alatt képes felmérni egy embert.

Aariennel felebaráti kapcsolatot tart, míg Arlattal hűvös tisztelettel bánik. Xorathot szükséges rossznak tekinti a céh életében, de nem kérdőjelezi meg Juszuf döntéseit ilyen ügyekben.

Jaszib Al Musiff

Bátyjait a Manifesztációs háborúban vesztette el, mikor egy ammund szentélyt támadtak meg kráni és pyarroni katonákkal együtt. Az ütközetben bátyja feláldozta magát, hogy ő túlélhesse egy ammund pap különösen alattomos csapását. Ezek után került a pyarroni titkosszolgálat sorai közé, mint ékszerésznek és kalmárnak látszó ügynök. Legidősebb bátyja ekkorra az emír testőrkapitánya lett, apja nyomdokain járva, ő pedig eleget tanult a kereskedelemről, hogy saját kereskedelmi vállalkozásba kezdjen. Így megvoltak a kapcsolatai, a pénze és tudása a nagyvilágról, amit bevethetett.

Leginkább csak megfigyeléssel, tárgyalással foglalkozott, valamint a többi ügynök támogatásával. Annál azért okosabb volt, hogy feltűnően ténykedjen Pyarron ellenségei ellen, viszont gyümölcsöző és meglehetősen biztonságos háttérrel adott számára.

A gnóm kolónia és a Kék Kincstár

Watusban minden jelentősebb pénzmozgást a Kék Kincstár nevű, gnómok által üzemeltetett bankház intéz. A gnóm kolónia szinte összes tagja a Kincstárnak dolgozik. A szokásos szolgálati személyzet mellett a bankház mágikus és mechanikus védelmét is gnóm mesterek tervezik és fejlesztik.

A felső szinteken a megbeszéléseknek és ügyintézésnek helyet adó szobák és csarnokok vannak, a széfek mind a föld alatt foglalnak helyet. Az első két pince-szinten hosszú folyosókon sorakoznak a kisebb-nagyobb, falba ágyazott széfeket, a harmadik szinten már szoba nagyságú, saját mágikus és mechanikus védelemmel rendelkező acél-termeket bérelhet a gazdag.

Ezen kívül még létezik két, külön bejáratú és folyosó-rendszerrel védett "szint". Ebből az egyik az Argonis család külön kincses-tereméhez vezet.

A másik a föld mélyébe tart, ahol egy kisebb alagút rendszer húzódik meg: a gnómok két nagyobb és egy kisebb műhelytermet, valamint egy tucat gnóm elszállásolására elég lakórészt alakítottak ki. Itt folyik az ifjú mérnökök oktatása, valamint itt próbálják ki és tökéletesítgetik terveiket a mesterek is.

A gnóm kolónia legnagyobb része a közép negyedben, általában külön blokkokat alkotva élnek. Állítólag egy-kettőből még a titkos alagútrendszerhez is visz járat.

A kolónia jelentős befolyást szerzett azzal is, hogy egyedülként foglalkoznak magánépületek védelmének kiépítésével. A nemes házak külön megbeszélésen kérik fel a gnómot; a köznép számára pedig nyitva áll egy kis bolt a kereskedő-negyedben, ahol egyszerűbb mechanikus zárat és egyéb szerkezeteket lehet venni.

Zhaun család

A Zhaun mondhatni tősgyökeres watusi család, a város alapítása után nem sokkal kaptak itt földterületeket. Akkoriban a földterületek elégséges terméssel szolgáltak, a család pedig kicsi volt, így nem is vállalkoztak másra. A fordulat a város alapítása után 200 évvel következett. Az eredeti földek kezdtek kimerülni, az újonnan, csatlósok és felsőbb hatalom által szerzett földterületek termése már kevés volt, így az akkori családfő, aki maga is sokat járt a világban, mielőtt a család vezetése rá esett volna, új módszereken kezdett gondolkodni, hogy hogyan is lehetne a családot ismét naggyá, gazdaggá tenni.

Az első próbálkozások majdnem kimerítették a család tartalékait, de végül beváltak. A helyi iparosok, fogadósok támogatásával és a kereskedelem fellendítésével komoly hatalmi és politikai pozíciót vívtak ki maguknak a városban. Tulajdonképp, ami átmegy a városon, valamilyen sápot kapnak belőle kapcsolataik révén. Kiváló diplomatikus képességeiket a család ekkor kezdte "kifejleszteni", és ebből az időszakból származik mai tevékenységük is:

Fogadók üzemeltetése, iparosok illetve több fogadós befolyásolása, ami őket teszi előnyös pozícióba a városban, több szempontból is (lefizetés, sápolás, fenyegetés árán akadályozhatják a többi családot ezeken keresztül) (lásd fogadók/nép)

Ezen kívül fő profiljuk a kereskedőkkel és kereskedő karavánokkal való szoros kapcsolat: ha valamit nem akarnak behozatni a városba (pl. konkurens családnak új eszközöket, stb), akkor egy szívességgel könnyen elintézhetik. Mindezek mellett persze a mezőgazdasággal kapcsolatos tevékenységük sem elhanyagolandó (pálinkafőzde, borászat, halászat, szikes földjeiken sókitermelés folyik)

Jarvan Zhaun

Családfő, 44 éves, többnyire kyr vérű, leginkább fizikumán látszik (haja barna, szeme jádezőld). Magatartásában valójában felesége bábja.

Viselkedésében az oszd meg és uralkodj elvét követi, emellett nemesi származása szerint (rend jellemű, de felesége befolyása miatt ezt meghazudtolja olykor) jó diplomata, és kereskedelmi vénával van megáldva.

Hite szerint Dreina hívó, bár felesége miatt ez is ki van fordítva (Orwella).

Nagyon jó külső kapcsolatokkal rendelkezik, illetve, a helyi szolgáltatók (kocsma/fogadó, egyéb) és kereskedők közül is sok a zsebében van.

Lady Lyssa Zhaun

Jarvan felesége, 33 éves Orwella papnő (az Arc Nélküli Hatalom képviselője), aki fiatal épphogy beavatott korában küldték ide féltestvérével együtt.

Mágiájával és természetes szépségével csábította el és láncolta magához férjét.

Próbál a színpalak mögül manipulálni, főleg férjén keresztül, a helyi Orwella hívók főpapnője, akik még elég szerény számban vannak, ezért rejtőzködnek.

Meggyőződése, hogy a legenda Orwella egyik küldöttének eljövételéhez köthető, ehhez különböző szertartások kellene majd (köztük az összes ikrek feláldozása).

Nagyközönségnek számára egy visszahúzódó, prűd asszony, akit látszólag csak gyermeknevelésnek és "escortnak" tartanak, bár gyermekeit erős kézzel neveli.

Thyrion Zhaun

Legidősebb fiú a családban (17 éves), anyja befolyása erősen kihatott rá, ezért manipulatív és rosszakaró természete van, emiatt anyjával folyamatosan “küzdenek” egymás ellen.

Előszeretettel használja ki nemesi származását, titokban Orwellita lovagrendben szeretne tanulni/szolgálni stb.(ő tud az anyjáról), bár anyja testvére túl forrófejűnek tartja.

Az elfeket különösen utálja.

Ő maga nem sokat örökölt anyja szépségéből, illetve semmilyen szépérzéke, művészi érzéke nincs, viszont kiváló harcos, taktikus.

Almyra Zhaun

Az egyetlen lány gyermek és másodszülött (15 éves), bátyja folyamatosan ott szurkálta, tett neki rosszat, ahol csak lehetett, ezért utálja.

Anyja szeretné, ha hasonlóan Orwella papnő lenne majd, de ellenáll, ezért vele sem ápol jó kapcsolatot (nem tudja, hogy anyja orwellánus).

Apjához áll a legközelebb, de mivel anyja irányítja őt ezért nehéz az élete.

Leghőbb vágya, hogy egy “fehér lovas herceg”, vagy bárd majd elmenekül vele Watusból, lehetőleg Erionba, vagy Erenbe, csak érne véget szenvedése.

Nagyközönség előtt szomorkás, egykedvű, ámde anyja szépségét örökölt lány, aki szeretne kikerülni családjá árnyékából, de szociális képességei még fejletlenek ehhez.

Haldor és Haldiss Zhaun

6 éves ikerpár, akik között különös kapcsolat van, többnyire együtt járnak mindenhol, és szeretik, ha összetévesztik őket.

Sokszor szöknek el családjuk házából, csavargás, vagy csínytevés érdekében, s emiatt becenevük az “ördögfiókák”, mivel sokszor raknak rossz fát a tűzre.

Anyjuk “orwella átkaként” tekint rájuk, bár szereti a kis káoszfiókákat.

Jó barátságban vannak a többi ikerrel a városban.

Bossteth Zhaun

Lyssa féltestvére és orwellánus cinkosa, a család napi ügyeit intézi nagyrészt, illetve Lyssa testőre.

Vasfegyelmű, higgadt ember (44 éves), aki nem tűri a hibákat, a Kard lovagrend paplovagja, aki egyszerű lovagnak álcázza magát.

Nevét testvére segítségével vívta ki, ezzel is elkendőzve igazi “származását”.

Főleg ő dolgozza ki Lyssa terveinek részletit, illetve ő foglalkozik az emberek megbízásával stb.

Tanítgatja Thyriont, de mivel anyja túlságosan elkényeztette, nem tartja valószínűnek, hogy igazi Kard testvér lesz egyszer belőle.

Egyéb

Ezekon a személyeken kívül számos hűbéresük, intézőjük akad, sőt beházasított más nemesi családok szülöttei is, akiket céljaik érdekében felhasználnak, manipulálnak. Oldalági leszármazottak, mivel sok az utód, nem reménykednek abban, hogy a közeljövőben átveszik a Zhaun család vezetését, emellett nem is akarják: tevékenységük több mint kielégítő számukra.

Tyr-Tyralla család

Egy ősi tisztán kyr vérrel rendelkező család, a környező földek nagy része az ő tulajdonukban van, emiatt gyakorlatilag csak mezőgazdasággal foglalkoznak. Jó viszonyt ápolnak a Látókkal és a helyi papsággal. Komoly próbálkozásokat tesznek az Argonis család bányáinak és földjeinek felvásárlására, vagy legalább a bányák szabotálására. Ez azzal kezdődött, hogy a család megpróbálta felvásárolni a bányákat, de az Argonis családfő ezt nem éppen kedvesen elutasította. A Tyr-Tyrallák ezen feldühödve felgyújtották az Argonisék méhkaptárait. Természetesen az Argonis család ezt nem hagyja szó nélkül, a napokban fog visszavágni majd.

Fontos, hogy a család hűbéresei (a kismemesek, akik hűbéresküt tettek és ezen keresztül a parasztok is) nagyon hűségesek, a helyi hűbérláncok közül ez a legstabilabb.

A család feje Ryen Tyr-Tyralla, egy idősödő, erősebb testfelépítésű büszke kyr nemes. Kemény kézzel fogja a családot, az arisztokrata családok, akik rivalizálni akarnak velük kegyetlennek tartják, de a hűbéresei tisztességesnek tartják, mondhatni szeretik. A felesége szintén tiszta kyr vérű, négy gyermekük van, két fiú és két lány gyermek.

A család komolyan odafigyel, hogy ne kerüljenek kapcsolatba a füvesház tagjaival, a zsoldosokat ritkán, és a legvégső esetben bérlik fel. Hatalmas pénzszegeket nem tartanak, az anyagi hátterük java része a földekben van, illetve a városban a család házában van egy gnómok által épített kincstár, ahol a pénzüket tartják.

Ryen Tyr-Tyralla

A család jelenlegi feje, büszke, erősebb testfelépítésű férfi. Komoly műveltséggel rendelkezik, emiatt lenézi a műveletleneket. Nem igazán elérhető bárki számára, általában az idősebb fia intézi a találkozókat.

Ideje nagy részében a politikai csatározással foglalkozik, vagy a könyvtárában van a házában. A komoly nemesi ünnepeken mindig megjelenik, egy régi kyr időkből származó vértetben.

Amrad Tyr-Tyralla

A család idősebbik fia, apja után ő veszi át a család irányítását. Hideg, kimért figura, hasonlít apjára, mind arcbán, mind megjelenésben. Büszke kyr vérére, s származására. Apjától megtanulta, hogy üzletben nincs könyörület, ha valaki a családnál audienciát kér, alapvetően vele találkozhat.

Dael Tyr-Tyralla

A család fiatalabb fia, kis kora óta katonának szánták. Szikárabb apjához és bátyjához képest, nagyon fegyelmezett, kitűnő vívó és harcos. Jelenleg ő a családi seregek katonai vezetője (természetesen a családfő mellett). Ő is büszke kyr vérére és származására, főleg a család katonai barakkjában tölti idejét gyakorlatozással, kiképzéssel valamint stratégiát tanul.

Rialee Tyr-Tyralla

A család idősebb lánya, a másodszületett, egy nemességet sugárzó, szép igazi hölgy. Akárcsak a többiek ő is büszke a származására, de a műveltségére is. Valamelyest távolságtartó, ha nem nemessel beszél, akkor enyhén leereszkedő hangnemben kommunikál. Menyasszonya az egyik ereni magas-arisztokrata családnak, a Lierior család egyik fiával.

Talissa Tyr-Tyralla

A család legfiatalabb tagja, kicsit művészlélek. Egy vékony, légiés leány, az átlagemberek számára, ő a klasszikus királylány mintaképe. Szívesen jár-kei a városban, szeret a család hűbéres kismeseivel beszélgetni. Gyakran a piacon járkal, vagy a közeli földeken sétál, de ha kilép a család házából, akkor egy testőr mindig elkíséri. Jó barátságot ápol az Argonis család lányával, Lydia Argonissal.

Argonis család

Eredetileg is itt élt a család Watusban, de a kapott földterületek, lévén főleg magasabban vannak, nem voltak túl jövedelmezőek a család számára, mindaddig, míg a család össze nem "barátkozott" egy kis tarini törpeklánnal. A história már több évtizedes, és a kívülállók nem sokat tudnak róla. A pletykák szerint a törpéket elűdözték otthonról, valami vallási nézeteltérés miatt, és itt akartak letelepedni, az Argonis család birtokainak határában, Watushoz közeli hegyek lábánál. A vége az egésznek az lett, hogy a család engedte, hogy letelepedjenek, cserébe a törpék egyrészt segítettek feltárni az itteni érceket, másrészt kovácmesterségükkel segítették a családot. Az argonisok ellátták élelemmel, fa és emberanyaggal a törpéket, így a kolónia egészen gyorsan pár évtized alatt berendezkedett. A család meglepetésére a törpék gazdag ércelléreket találtak a hegyekben, így megkezdődött a bányák kiépítése és az onnan kikerült ércek felhasználása (legfőképpen vas, ólom, és kevés ezüstöt találtak). A család emiatt az utolsó három-négy emberöltő alatt rendkívül meggazdagodott és sok hűbéres földjével csatlakozott hozzá, valamint a város főtanácsába is bejutott.

A Tyr-Tyralla házzal felkapaszkodásuk óta ellentétek feszülnek közöttük, mivel egyrészt kyr vér nem igazán található bennük, másrészt pedig rossz szemmel nézik az "újnemesség" feltörekvését, akik újszerű gondolkozásukkal felborítják a rendet.

A Zhaun család, mivel ők szeretnek a harmadik nevető fél maradni, nem igazán szól bele a másik kettő csatározásába, inkább a háttérből hol itt, hol ott szól bele, hogy gyengítse mindkét oldalt.

Legnagyobb és legloyálisabb hűbéresük a Vargus család, akik egyszerű kovácsokból lettek nemessé.

Volus Argonis

A család feje, középkorban járó szabadgondolkodású nemes. Apja kemény nevelésének köszönhetően megtanulta mi a kemény kétkezi munka, és hogy értékelje azt. Több évig kovácsinasként, majd bányában is dolgozott, persze könnyített munkaterheléssel. Emellett persze nemesi nevelést kapott, de apja úgy érezte, ha elkényeztetné fiát, nem becsülné örökségét és munkásait. Jelenleg leginkább a Tyr-Tyralla család ügyködései foglalják le mindennapjait, mivel megpróbálják megszerezni az Argonis bányajogokat. Rendkívül védelmezi családjá érdekeit, jólétét, és mindent megtenne értük, hisz korán megtanulta: a család kötelesség, szeretet és biztonság.

Janna Argonis

Volus felesége, igazi finom nemesi hölgy, ha eltekintünk testének méreteitől, amit a terhességei és megnövekedett étvágya okozott. Pár éve úgy érezte férje megcsalja, ezért kezdett el "zabálni". Sajnos emiatt úgy érzi, férje még kevésbé kívánja őt, és így egy elég szörnyű spirálba hajszolta bele magát. Újabban férje tudta nélkül keres különböző aljzó illetve fogyasztó szereket, rossz nyelvek szerint füvesházba jár, bár a valóságban hozzájárnak, mikor férje nincs otthon. Emiatt néha kicsit elkalandozik figyelme, mást válaszol, mint ami a kérdés volt. Néha különös álmokat lát, de nem tulajdonít neki jelentőséget, ezért csak a Zhaun család úrnője tud róla, aki "legjobb barátnője" (valójában persze irigyli szépségét és kifinomultságát és szeretné valahogy elorozni tőle azt).

Garrus Argonis

Elsőszülött fiú és örökös, hasonló értékekkel nevelték, mint az apját, emellett lovagnak tanul Északon (oroszlánszív), emiatt keveset van otthon, de a mostani ünnepségre hazatér. A nők nagy bálványa kiváló modora, megjelenése és csodás bariton hangja miatt, amit előszeretettel használ éneklésre. Húgát védelmező, daliás férfi, ráadásul szeretik a nők is, mindezzel egyetlen probléma van csupán: a lovagrendben a férfiakkal együtt töltött idő után, valamint apja keménykezű nevelése miatt a másik nemhez vonzódik. Státusza miatt titokban tartja, és próbálna megszabadulni a "bűnös átkától", eddig sikertelenül...

Valimar Argonis

Legkisebb fiú, még csak 3 éves. Nem nagyon mozdul ki a családi kúriából, ritkán látni.

Lydia Argonis

Másodszülött lassan eladósorba kerülő leány. Jó barátnők a kisebbik Tyr-Tyralla leánnyal családjuk ellenszene ellenére. Ő is amolyan művészlélek, bár ő inkább élvezni szereti azt, nem pedig készíteni. Közvetlen, csevegésre mindig kapható, kicsit kérkedő lány, aki teljesen kihasználja családja státuszát és vagyonát, előszeretettel gyűjtene műdarabokat.

Lehetséges útvonalak

A karakterek sokfelé elindulhatnak, ám a modul elején jó eséllyel csak a kazamata lesz az egyetlen értelmes, nem véletlenszerű kiindulópont.

Rendház alatti kazamata

A bányarobbanással ismét szárazra került a régi rendház pincéje, az egyetlen megmaradt rész az eredeti erődből. Megközelíthető az új rendház udvarán található kiszáradt kútból és a bányából, és egyrészt a kyr hatalmas sírjához, a nyakékhez és az Őrzőkhöz vezető folyosókat, míg a kútból a másik irányba indulva egy nagyobb pincehálózatot tartalmaz. A karakterek tudnak a létezéséről, mivel az előbbi részét bejárták, és látták a másik részhez vezető járatot is, bár azt kényelmesen csak fentről, a rendház kútja felől leereszkedve lehet elérni (lentről mászva mászás próba szükséges -20%-kal, mert csúszós a felület).

A kazamata új része kétszintes, az alsó víz alatt volt, de a felső érintetlenül megmaradt. Az alsó szinten nem sok látnivaló akad, régi, elrothadt faajtók, hasonló állapotú hordó- és ládamaradványok, illetve néhány hatalmas agyagedény, amikben valamikor élelmiszereket tárolhattak.

A felső szint annál érdekesebb. Itt található a valamikori erőd börtöne, vallatóterme és a hatalmas dolgozószobája is. Elég sötét van, és egy Árny (bestiárium) is garázdálkodik a folyosókon. Hacsak nem érzékelnek külön élőholtat, vagy valamilyen más módon ellenséget, az első támadása meglepetésszerű lesz, és hátulról. Ha erős fényük van, akkor menekülőre fogja (3E felett, egyszerre kell, hogy erős legyen, nem 3 db 1E-s), egyébként csak mindig elbújik az árnyékokban, és valakinek a háta mögül támad. Ezt a módszert követve csak minden második körben képes támadni. Ha figyelnek rá, akkor a fényviszonyok függvényében érzékelés-próbával kiszúrható (nincs fény: -5, 1E (fáklya): -2, minden további fáklya +1-et ad).

Egy élőholtba zárt asztrállény van a vallatóban kalodába zárva, aminek mágikus bilincsei még mindig tartanak. Ennek az élőholtnak a testében még benne van az asztrálszörny, mivel a bilincs megakadályozta annak a távozását az ember halála után, így ha a parti esetleg kiszabadítaná, vagy hozzáérne, akkor ők is könnyen a hatása alá kerülhetnek. Ha kinyitják a kalodát, a lény kiszabadul, és a legkisebb asztrállal rendelkezőt megtámadja. A támadása 40E-s asztrális támadás, ha sikeres, akkor megszállja, és megtámadja a társait. Ha nem sikeres, akkor halad a következő legkisebb asztrálú karakter felé.

A hatalmas dolgozószobáját egy erősebb, vasalt faajtó takarja, nem az egész, de a vasalás még mágiát sugároz. Rajta egy hétszögletű minta (amibe beleillik a nyakék). Az ajtót be lehet törni, ehhez 60 SP sebzést kell neki okozni, vagy a nyakéket a mintába illesztve 1 MP-ot át kell áramoltatni rajta. Erre mindenki képes, akinek van manája, és nem papi eredetű mágiát használ, illetve papok esetén egy egyszerű áldás is működik. Ha csak odateszik, nem nyitja, de drágakőmágia AF-kal, legendaismeret MF-kal, vagy mágiaismeret MF-kal tudhatnak róla, hogy néhol a mágia áramoltatására is szükség van. Ha a kaput betörik, a mágia kicsap, és egy 5-ös erősségű energia-kitöréssé válik, ami középpontjában 5k6-ot, kifelé méterenként k6-tal kevesebbet sebez. Bent a szobában dohos levegő, régi, korhadó íróasztal, leszakadt könyvespolcon félig elporladt könyvek várják őket. Az asztalon azonban egy könyv átvészelt ez eltelt évezredek, mivel borítójára a mágia jelét vésték.

Ez a hatalmas naplója, amit kyr nyelven írt. Egy másik napló maradt meg még olvasható állapotban, ami a rendház pusztulása előtti utolsó nagymesteré lehetett. Tartalmáról külön bekezdés szól.

Az egyik sarokban egy csontvázzá aszott égésnyomokkal borított páncélos alak fekszik, nála 15 arany értékű ékszer, és egy mágikus hosszú kard (63mp), aminek hüvelye már elrothadt, csak a fegyveröv csatja maradt meg. Ebbe drágakövet foglaltak, és szintén mágiát sugároz (lélekkristály). Vértje valaha mestermunka lehetett, mára csak a hely mágiájának köszönhetette, hogy még egyáltalán használható. Értékei a bronz teljesvérttel érnek fel, sisak nincs hozzá, értéke azonban egy műgyűjtő számára akár 250 arany is lehet (értékbecslés MF). Heraldika MF-kal felismerhető a címer a vérten, így a halottat, mint az utolsó nagymester azonosítani lehet (csak a napló elolvasása után).

A szobában található még egy amulett az asztal egyik fiókjában (+2 AKE), egy gyűrű (+10 ellenállás fürkésző mágiák ellen, duplázza a Zauder tudásmásolási idejét).

Városi könyvtár (Krad szentély)

A helyi Krاد templom igen régi, még a Látók rendjének pusztulása előtt épült. Magasztos épület, hatalmas harangtoronnyal a tetején, amit minden délben megkonganak, és messzire elhallatszik. Rengeteg iratot, feljegyzést találhatnak erre felé a karakterek.

- A renház pusztulásáról (804 éve tűz ütött ki, a lovagok megpróbálták megfékezni, de benn égtek. Valószínűleg mágikus eredetű baleset lehetett)
- Tükör után kutatva: a renház pusztulása után egy elf nő érkezett, és egy két részre törött tükröt helyezett ide letétbe, amit a megegyezés alapján 500 évig őriztek. A feljegyzések alapján az egyik felét 100 aranyért vásárolta meg a Zhaun család (125 éve), míg a másik felét egy Noir papnak (Suetho Nix) adták egy halom értékes könyvért cserébe (40 éve).
- Ha a Noir papot keresik, találnak feljegyzéseket arról, hogy alapítani szeretett volna egy Noir templomot, de nem jött össze hozzá elég pénze, így üzletbe fogott, hogy azt összeszedje (vallásismeret AF vagy méregkeverés MF esetén a karakterek hallhattak róla, hogy Noir papjai gyakran kábítószerket, bódító füveket árulnak).
- Az Ork gárda történetéről is olvashatnak, ahol megemlíti a sisakot is, mint pletykák szerint átkozott fejfedőt.
- Ha a Zhaun családról keresgélnek, találnak egy családfát, amiben leírják a tagokat, mindenkit egy-két mondatban. Itt Adele Zhaun, mint igen hiú, gyönyörű asszony van leírva, akit még eltemetni is kedvenc tükrével temettek el, a Temetődombon, mint minden nemest.

Noir-renegátok

A városban a szórakoztatóiparnak mind a legális, mind az illegális része valamilyen úton-módon a bálványtagadó noir-papok által vezetett szervezet kezébe kerül.

Leghírhedtebb tevékenységük a tudatmódosító növények és kenőcsök előállítás és árulása. A hegyekben eldugott kertekben és üvegházakban gondozzák a különlegesen kitenyészett növényeket, amiket még ott helyben feldolgoznak; a városba pedig a Zhaunokkal (és különösen a vámházaikkal) fenntartott szoros kapcsolat biztosítja az utat. A városban belül a megfelelő embert ismerve szinte bárhol be lehet szerezni a termékeiket - természetesen a legaktívabban a saját területükön működnek: az általuk üzemeltetett két fogadóban, a Vörös és Kék Holdban, valamint el Khamed pipázójában mindig lehet találni segítőkész embereket.

Vörös Hold: szórakozóhely a külső negyed szívében; kevésbé fogadó, inkább kocsmá és bordélyház. Az alsó szintjén hatalmas ivóhelység helyezkedik el, az emeleteken pedig félhomályos, puha ágyakkal és párnákkal hívogató szobák sorakoznak, csak ritkán kibérelve egy éjszakánál tovább. A környékére csak ritkán vetődnek a járőr csapatok, így a bódító- és ajzó-szerek széles választékához juthat az ember.

Kék Hold: név-testvérehez hasonlóan hírhedt fogadó a közép-negyedben. A földszinten gondosan kialakított, elegáns étterem foglal helyet, az emeleten pedig a város legnagyobb kaszinója található: a legnépszerűbb játékok széles választékával szolgál a játék élvezőinek és rabjainak, sőt néha sikerül igazi ínyencséggel is lenyűgözni a műértőket. A vezetőjük (Rilana de Valas) is itt található szinte éjjel nappal. Füstös padlásszobájában jósol, jellemet olvas, de csak az általa kiválasztottaknak, és akkor is igen drágán méri a szolgáltatásait (10 arany egy alkalom). Ebben a szobában található a tükör egyik fele, amit semmi pénzért nem adna el.

El Khamed pipázója: füvesház a közép-negyed szélén. A földszinten egy külön pult, valamint egy hatalmas terem van, tele párnákkal és kis asztalokon vízpipákkal. A terem közepén kisebb emelvény található, általában dzsád zenészek és/vagy hastáncos nők szórakoztatják előadásaikkal a közönséget. Az emeleten külön kis elkerített boxok vannak, valamint itt foglal helyet a pipázó tulajdonosának irodája.

A bódító szerek árulásán kívül másik állandó üzletáguk az illegális verekedések szervezése: általában raktárházakba, elhagyatott épületekbe szervezik, a bejáratott közönségnek meghirdetve az eseményt. A bunyók legjobbait és veteránjait a szervezet kiemeli, és verőemberként foglalkoztatja.

Tükör megszerzése

Két lehetőségük van a tükör megszerzésére:

- Ellopják, vagy megölik a papnőt
- Megpróbálják meggyőzni. Ekkor, mivel mindenki hazudhat, próba elé állítja őket: egy igaz álomba kell bemenniük, amiben, ha igazat mondanak, nem lehet bajuk.

Igaz álom

Az álomban egy folyót látnak, rajta egy kőhíddal. Jobban megnézve ez a város kőhídja. A távolban egy füstölgő erődöt látnak a hegyekben – a Látók rendje. Egyszer csak a híd távolabbik fele leomlik, és a helyén meghasad a valóság, mintha a repedéseken fekete fény akarna átjönni. Megjelenik egy hóhajú kyr, már látták korábban, és megpróbálja összetartani pusztá kézzel a széteső valóságot.

Ha segítenek neki, akkor egyszer csak nagy villanás kíséretében vége az álomnak. Ekkor a nő odaadja a tükröt, ha megígérik, hogy visszahozzák, miután már nekik nem kell. Ha nem segítenek az álomban, azt a nő úgy értelmezi, hogy nem igazak, és nem segít nekik. Ekkor a rajtuk ülő átok miatt mindannyian veszítenek egyet az asztráljukból, ahogy kezd előjönni rajtuk az őrület.

Tükör elrablása

A tükör a padlásszobában található, amit a papnő csak nagyon ritkán hagy el. Ha sikerül lecsalniuk, akkor kaphatnak néhány per időablakot. Azt pletykálják róla, hogy csak azoknak készít jóslatokat, akiket érdekesnek tart. Ilyenkor, mindenkinek az az érzése támad, mintha valaki nagyon megnézné őket, azaz a nő lejön, és megvizsgálja az illetőket (membrán jelez is).

A padlásszoba maga elég magasan van, felmászni egy mászáspróbával lehet, vagy a szomszédos házokról egy ugrással átugrani (ugrás próba) – mivel azokra lehet találni könnyebb feljutási módot (+30% mászás). A szobában erős füst van, ami enyhe kábítószerként hat, így sikertelen egészségpróba esetén a kábulat módosítói érvényesek. A próbát először +1-el kell dobni, majd minden körben eggyel nehezebben. Méregtől védő varázslatok működnek. A nő erre immunis. Mihelyst beléptek a szobába, a nő tudni fogja, és felsiet két kidobójával együtt. Ilyenkor még 3 kör, míg felér, de közben a lentieket is igyekeznek elkapni, ha használtak ilyenfajta elterelést. Azokra, akik lecsalták egy novícius Noir pap, és két kidobó jut, illetve ha sokan lennének, akkor megvárják, míg távoznak, és az utcán a Noir pap, 3 kidobó és két rejtőzködő tolvaj számszeríjász várja őket.

Az épület Noir szentélynek minősül, így minden híve minden varázslatát TSZ-szel olcsóbban varázsolhatja el, de minimum az eredeti háromnegyede költséggel.

Zhaun család

A Zhaun családi kúria az egyik leggazdagabb a városban. Számos őr járőrözik a területen, és a kerítéstől kezdve a z örökön át, az épületig mindenhol a családi címer látható. Ha valahogy audienciát kérnek, egy fogadószobába terelik őket, ahol a családtagokról látható egy-egy kép. Ezeket jobban megfigyelve látható, hogy az egyik, 80 éve meghalt nő, Adele Zhaun egy félbetört tükörrel van ábrázolva, és hogy a következő képen már ugyan abban a szobában, de másik tükör előtt van ábrázolva a következő hölgy. Egy sikeres érzékelés-próba után azt is kiszúrhatják, hogy a nőnek egy arany kitűző van a mellén, ami nagyon hasonlít a nagymester naplójában látottra.

A családfő fogadja őket, vagy az örökös, attól függően, hogy milyen témával érkeztek, és milyen tekintélyesek a csapat tagjai. Ha a tükörről érdeklődnek, és elég jó mesét találnak ki (megvénnek, vagy megvizsgálják, vagy ilyesmi), akkor elmondják, hogy már nincs meg, mert eltemették a gyönyörűséges Adele-lal. Ők már nem tudják az igazi hatalmát a tükörnek, így csak attól félnek, hogy lelepleződnek, ugyanis Adele Zhaun-t a titkos kriptába temették, és ő maga Orwella papnője volt. Emiatt néhány (látogatók számától függő darab) számszeríjász katonát küldenek a temetőbe, hogy álljanak lesben, és ha bejutnak a sírba, akkor kifelé lepják meg őket. Ha igazán veszélyesnek tartják a csapatot, még Bossteth Zhaun, Orwella paplovagja, a nagyasszony fivére is elkíséri őket.

Családi kriptá

A családi kriptá a Temetődombon található, amit estére bezárnak, de a kerítésen könnyedén át lehet mászni. A helyi Darton szentély kicsi és a Zhaun család nyomására, nincs folyamatos őrzés. Maga a családi kriptá belépve meglehetősen kicsi a többi nagy családéhoz képest, és csak falba ágyazott koporsók vannak. Vallásismeret (pyar MF, egyéb MF) esetén tudhatják, hogy ez nem így szokás. Egy titkosajtó vezet tovább, a mélybe, amit egy +20%-os titkosajtó kereséssel meg lehet találni, mivel már eléggé régi. Lent vagy 40 szarkofág található, és néhány kiemelt helyen balzsamozott holttestek fedetlenül. Az egyik ilyen test, egy összeaszott nő teteme, ami felett található az Eredendő forma tükre, amiben egy gyönyörű nőt látnak. Ebből már lehet következtetni, hogy nem halott teljesen...

Ha elveszik a tükröt, felkel, és 8. Szintű Orwellánus múmiaként harcol. Mellkasán az egyik lélekkristály, a kitűző ékeskedik. Kedvenc varázslatai a vérzés, a holtak megelevenítése (lent van 40 holttest, ezekből 9 egyből felkel, a többinek ki kell másznia a szarkofágból, minden körben még d10 darab jön elő, amíg a varázslat tart, vagy el nem fogynak). Ha felkeltették és a tükörrel menekülnének, egy intéssel becsukja a titkosajtót, ilyenkor gyorsaságpróbával lehet kiugrani, amire a távolság, helyzet és a party méretétől függően negatív módosító járhat (sok ember nehezen tud kiférni). A kriptán kívüli holttestek nem kelnek fel, mivel azokat a Dartoniták temették el, ellenben ha levágtak öröket, akkor azok igen.

Aki elemelte a tükröt, egy gonosz átkot is kap magára (50E, ha megfogta nincs pszi pajzs). Minden olyan esetben, amikor káosz vagy halál jellemű dolgot cselekszik, dobniá kell (mesélőnek, titokban) egy asztrál-próbát. Ha sikertelen, a próba szempontjából kap a továbbiakban -1 kumulatív büntetést. Minél több a büntetése, annál inkább támadnak gonosz, önző gondolatai. Ha a büntetések 0-ra vitték az asztrálját, a jelleme végleg Káosz-Halálra változik, és Orwella hívó lesz. Papként Orwella pappá válik (férfiként paplovagi mágia, nőként papi). Ekkor a büntetések megszűnnek, és a mágia nem semlegesíthető. Egyéb esetben egy 60 manapontos átokúzással el lehet úzni. Ha már van büntetése, nem szívesen megy be más isten templomába (kivéve, ha ő maga is pap). A papok erkölcs szakértelme megadja a próbára a szakértelemnél leírt bónuszokat.

Kúria

Ez a rész akkor fontos, ha valamilyen okból be akarnának törni a családi birtokra. A térképek részben látható a teljes térképe, kivéve a pince, ami nagyjából az egész épület alatt elterül, de semmi különös nincs ott, csak élelmiszerek, egy edző-terem a katonáknak és egy labor a család varázslójának. Almyra szobája volt régen Adele szobája, ezt felismerhetik, ha betörnek, ám a tükör nincs itt. A birtokon este egy tucatnyi harci kutyát engednek szabadon, és az örök 3 csoportban, csoportonként ketten járőröznek. Továbbá mindig van két őr a főkapunál, illetve az őrtoronyban még 4. Bent az épületben csak a bejáratokat őrzik, egy-egy, illetve a főbejáratot 2 katona. Ha átkutatják a szobákat, Orwella hitre utaló nyomokat találhatnak a nagyasszony, Bosseth és Thyrion cuccai között, ám ehhez pyar vallásismeret MF-a kell, és egy sikeres titkosajtó keresés -20%-kal. Egyéb értékekre nem térek külön ki, ezeket ésszerű keretek között találhatnak, azonban az örök néha végigmennek az épületen is. Emiatt kb. k6+4 percük lesz, mielőtt arra járna két őr.

Nyakék

Az egykori Rendalapító kyr hatalmas nyakéke volt, amibe halálán lelkének egy darabkáját kötötte, így készítette el a zauderek elleni harc egyik legfontosabb fegyverét. A nyakék önmagában egy 40 karátos krizoberil berakásos arany-nyakék, amit, ha zauder visel, azonnal visszaváltozik eredeti alakjára, és képtelen lesz használni a képességeit (bár a legutolsóknak elrabolt tudásnak birtokában marad). A nyakékbe a kyr álmái vannak bezárva, emiatt a használó csak álmában kísérlelhet meg kommunikációt, és ott is inkább csak ködös utalásokat kaphat a kérdéseire. Ez is véd a zauder tudatmácsolása ellen.

Hatalmas naplója

Ősi kyr nyelven írták, MF-ú ősi nyelvvel olvasható, AF-kal, vagy kyr-toroni élő nyelv legalább 5-öd fokával azonban csak lassanként fordítható. A Látók rendjének magisztere (MF), az alimisták boszorkánymestere (AF, zauder!), és a Krad templom egyik papja (AF) le tudja fordítani. Fontos, hogy mivel ezt ősi nyelven írták, ősi nyelv ismerete nélkül akarja lefordítani, annak 5 percenként akaraterő próbát kell tennie, amit ha elvét, akkor megállíthatatlanul elkezd felolvasni az irományt (bár eredeti nyelven, és nem ért belőle semmit). Miután ezzel végzett (akár egy nap is lehet!), vagy a társai leütötték, esetleg legalább 100E-s mágiával megállították, akkor elájul, és mikor magához tér (háromszor annyi idő múlva, mint amennyit olvasott), az asztrálja annyival csökken, amennyivel elrontotta az akaraterő-próbáját. Ezek a pontok naponta térnek vissza, de csak a fele. A másik fele véglegesen elveszett. AF-ú ősi nyelv esetén csak akkor kell dobni, ha siettetni akarja a fordítást, de akkor is +2-es módosító van a próbához. Ezzel az opcióval tisztában van a fordító is, és NJK nem fogja siettetni.

Leírja a rend alapításának történetét, hogy milyen rengeteg módon próbálta megszüntetni a mágiát, és hogyan vallott mindig kudarcot. A szövegezése nehezen olvasható, érződik rajta, hogy a hatalmas elméje fokozatosan bomlott meg. A végén nem is annyira a mágia megszüntetésén fáradozott, hanem fel akart készülni rá, hogy ha megnyílik a kapu, a zauderek ellen érjenek is valamit. Fontos, hogy ő is esélytelennek látta ezt az ütközetet, de nem akarta feladni.

Ír egy embermagas tükrőről, az Igaz Tükrőről, amit azért állíttatott a renház fogadótermébe, hogy sose juthasson zauder a falak közé. Ír még továbbá a lélekkristályok megalkotásáról is, amikhez kilenc leghűségesebb, és legeltökéltebb emberének lelkét használta fel.

Nagymester naplója

A rend eredeti pusztulása előtti utolsó nagymester által írt napló. Ez már közös nyelven van írva, így könnyedén elolvasható. Látszik, hogy ez nem a teljes, csak az utolsó könyv valószínűleg, amit a nagymester vezetett. Mint kiderül, Aurex con Thaleon, egykori Ereni lovag volt az utolsó a sorban. Ebben a könyvben ír az utóbbi években egyre nagyobbra növekvő kereskedő csomópontról a rév helyére épült kőhíd körül. Leírása alapján már egy komolyabb falu telepedett ide a nagy piactér köré, és föld- és cölöpfallal is körülvették. Egy Krad templom építése is befejeződött.

Az utolsó bekezdés sebtében lett írva. Elmondja, hogy a rendházat megtámadták mágiával, miután valaki belülről megtörte a mágikus védműveket. Mivel nem engedtek be idegent, csak alakváltó műve lehetett, aki valahogy kijátszotta a bejáratnál elhelyezett tükröt, amit éppen emiatt tettek oda. A rendház lángokban, menthetetlenül elpusztul majd, miután a varázstudóikat megorgyilkolták. Ő maga parancsot adott a tükör megmentésére, mivel az a legfontosabb, így elküldte legtapasztaltabb „emberét”, egy Seshyria nevű elf nőt, míg a többiekkel a lángok megfékezésén dolgoztak. Azonban rájuk omlott az épület, ő maga bent rekedt a pincékben egyetlen társával, egy súlyosan sérült Torhil Draug nevű törpe bárdal. Az ő segítségével kinyitották a fővarázsló szobáját, aminek még működött a mágikus védműve, és megparancsolta a törpének, hogy zárja be őt ide. Ekkor írta meg a napló végét, és nagyon reméli, hogy nem kerülnek rossz kezekbe sem a tükör, sem pedig a lélekkristályok. Ez utóbbiakról csak annyit ír, hogy már csak 5 darab van meg, és egy-egy szépen elkészített rajz is van mindegyikről: gyűrű, fegyveröv, acélsisak, karperec, kitűző. Minden kristálynál szerepel, hogy a viselőjénél milyen változásokat okoz. Ezek nem számértékek, csak konyhanyelven megfogalmazott leírások, pl.: „A sisak viselője kiváló kardforgató lesz, ám szelleme kicsit eltompul, gyermekihez hasonlóvá válik.”

Az acélsisak ismerős lehet, jellegzetes díszítése miatt: az ork gárda mindenkori parancsnoka hordja.

Találkozás az Ork Gárdával

Lényegében csak akkor kell bemesélni, ha éppen aktuális, azaz amikor már látták a sisak képét. Opcionálisan előtte is lehet, akkor szépen fel kell vezetni, hogy feltűnő az orkok vezére, mivel igen drága, és díszes sisakot visel, ami nem illik a többi felszerelésükhöz.

A saját történetük szerint, a gárda már lassan 200 éve létezik, a városi felső tanács (3 megválasztott család, jelenleg a Zhaun, Tyr-Tyralla és Argonis) alapította közösen, és nekik engedelmessé válnak. 70 esztendeje egy merénylőt kaptak el, aki az akkori Farnath család (azóta elköltöztek) ellen törtek, akik hálából megjutalmazták őket a sisakkal. A képességeiről nem sokat tudnak, csak azt, hogy a viselőjét jobb harcosná teszi, a hatalmas pallost pedig (orkként képes másfélkezes kardként forgatni) halálos eszközzé a kezükben. Azt, hogy cserébe kicsit lassabb felfogásúak lesznek, nem tekintik veszélyesnek, bár a Krad templomban van róla feljegyzés, hogy akkori pletykák szerint a sisakot a Farnath család átkozottnak tartotta.

Egyik alkalommal éppen végigvonulnak a városban, Riale Tyr-Tyralla-t kísérik a bankházba, majd vissza. A sisakot oda nem adják, de párbajra fel lehet őket ingerelni. Becsületesen küzdenek, a végén, ha van kellő ellenajánlat, amit feltesznek ellene, elnyerhetik a lélekkristályt. Opcionálisan el is lophatják a barakkból este, de ha előtte érdeklődtek róla, akkor komoly gyanúba kerülhetnek.

Barakk

Az Ork gárda barakkja egy nagy, egybenyitott négyszögletes épület magasan lévő, apró ablakkal, amiken csak egy kisebb ember férhet be. Két bejáratánál mindig egy-egy ork állomásozik. Bent egyszerű priccseken alszanak, nincs külön megkülönböztetés, még a kapitánynak sem. Az épület mögött egy gyakorlótér található.

A kapitány alváshoz természetesen leveszi a sisakot. Szinte mindig van valaki ébren bent is, mivel az orkok nagyon keveset alszanak. Ha elég ideig figyelik őket, akkor találhatnak olyan időpontot, amikor kevesen vannak, ilyenkor csak 10% esély van rá, hogy valaki bent ébren legyen. Ha nem is várnak ilyenre, akkor akár 50% is lehet, de ennek eldöntése a km feladata. Ha valakit betörésen kapnak, azt azonnal elkapják, és viszik a városi bíróságra, ahol tolvajként megbüntetik. Ha komoly ellenfélnek ítélik a támadókat, akkor ölnék is.

Lélekkristályok

A kyr hatalmas készítette őket, 9 leghűségesebb emberének lelkéből. Ezek mind 30 karátos krizoberil berakásos fejpántok, amikbe a kyrek lelkei vannak bezárva. Azonban, hogy a zauderek ellen védjenek, ezeket a lelkeket annyira le kellett csupaszítani, hogy ne legyenek önálló tudattal rendelkező entitások, ellenben kellően jelentősek legyenek, hogy a zauderek mágikus szervét zavarja. Mindezt úgy érte el, hogy a lelkeket a körforgás egy távolibb rétegéből hozta vissza, amikor azokról már majdnem minden, az előző életének darabkája lefoszlott, és már majdnem készen volt az újjászületésre. Mondani sem kell, ezek a tárgyak erőteljes fekete mágiát sugároznak, azonban arról még tett, hogy ha a tárgyat elpusztítják (mágus hatalma kell hozzá), akkor a lelkek képesek legyenek visszatérni a körforgásba. Aki a kristályt viseli (egyszerre maximum egy fejt ki hatását, ha többet visel, akkor minden körben véletlenszerűen kell kidobni, melyik érvényesül, illetve egyre -1-enként nehezedő akaraterő próbával az aktuálisat meg lehet próbálni megtartani) kaphat módosítókat a szellemi képességeire, hozzáférhet képzettségekhez, vagy kaphat bónusz harcértékeket, ezek mind a lélek előző életében birtokolt tudásának maradékai. Továbbá jellembeli torzulásokon is átmegy, amik szintén a korábbi jellem hatásai. Ezekről külön csak az adott játékost kell értesíteni. A kristályokat bármikor le lehet venni, minden hatásuk azonnal elvész. Ezeket nem ártó szándékkal készítették.

A kristályok a következő hatásokat adják:

kinézet	módosítók	jellem
egyszerű, dísztelen bronzfoglatba ágyazott drágakő, gyűrű	+2Int, -1Aszt, -2Érz, -5Ké Történelemismeret (kyr) MF Ósi nyelv (kyr) MF Vallásismeret (Kyr) MF	merengő, elkalandozó
ezüsttel futtatott acélfoglatba ágyazott kő, fegyveröv	+2Aszt, -1Ake Hadvezetés AF Taktika MF Harci Láz MF (mindig működik, ha elvéti az asztrálpróbáját annyi mínusszal, amennyit sebződött fp-ben)	rideg, érzéketlen
acélsisakba ágyazott kő.	-3Int, +5 minden harcértékre Fegyverhasználat (másfélkezes kard) MF	lassú felfogású, naiv, barátságos
matt fekete kovácsoltvas foglatba ágyazott kő, karperec	-2 ügyesség lopózás, rejtőzés +30% álcázás/álruha AF	csendes, visszahúzó, állandó remegés
aranyfoglatba ágyazott kő, kitűző	-2Aszt Politika/diplomácia MF lélektan MF	paranoia, bizalmatlanság

A kitűzőt az orwella múmia viseli, ha már ismerik a kinézetüket azonnal felismerhetik.

A gyűrű megkeresése a legproblémásabb. Ehhez valamilyen mágiához, szompatikushoz, vagy istenihez kell fordulni, mivel véletlenül került a „Fogadó a két búzaszálhoz” tulajdonosához. Ő maga nem is ismeri a hatalmát, csak azt tudja, hogy régi könyveket tud vele elolvasni, amik közül két verseskötetet a gyűrűvel együtt talált az egyik szobájában, miután vendége rejtélyes körülmények között eltűnt. Azóta beleszeretett a gyűrűbe, igen kedves számára, de le meg lehet győzni, hogy adja oda nekik, ha a benne lévő fekete mágiára, vagy a jellembeli változásokra apellálnak. Természetesen ekkor is próbál kérni valami érte, de ez szerepjátékkal ésszerűen kezelhető.

A többi kő mára elveszett, a modulban nem megtalálhatóak. Utoljára készítette hasonló módszerrel a nyakéket, de erről a saját fejezetében írok.

Elf a rendben

Seshyria szokatlan látvány Erenben: a Rend védelmét élvezni már nagyon régóta, és jelenléte is meglehetősen feltűnésmentes, így a köznép nem akadékoskodik. 800 éve ő volt az, aki a szétválasztott tükröt letétbe helyezte a Krad rendházban, de az eltelt évek, mialatt próbálta valahogy újraéleszteni a rendet megkezdtek az elméjét. Végül sikerrel járt, de már eléggé problémás lett a tudatállapota: beszélni semmilyen nyelven nem beszél, bár olyan, mintha minden nyelvet megértene. Néha még az állatokkal is, mintha beszélne. Keze folyamatosan enyhén remeg, nehéz elképzelni, hogy jól lőne (pedig de ☺). Ha a csapat kérdezősködik nála, alig vesz róluk tudomást, de néhányszor utalhat dolgokra.

- Tükör: ha erről kérdeznek, rámutathat a rend harangtornyára, majd elnézhet hosszasan a város felé, aminek legmagasabb harangtornya a Krad templom. Esetlegesen rámutathat sokatmondóan egy pap játékos szimbólumára, vagy egyéb jeleket is küldhet.
- Lélekkristályok: ha ezek felől érdeklődnek, és mutatnak neki egyet, határozottan azt akarja, hogy viseljék azokat. Ha még nincs elég nekik, odaajándékozza az alkarvédőjét, ami szintén egy ilyen.
- Más témákban a mesélőre van bízva a segítsége, de fontos megemlíteni, hogy nem beszél, csak utalásokkal kommunikál, és hogy végigélte az utóbbi 1500 év történelmét, így sok mindenről tud, de a Vorlax-ról semmit.

Igaz Tükör

A modul egyik kulcskérdése a tükör megtalálása. Sajnálatos módon ez két részre lett szedve, hogy ha az egyik a zauderek birtokába kerülne, a másik még mindig használható maradjon.

Igaz természet tükre

Az egyik fele a tükörnek a Noir-hívők birtokában van, a Kék Hold fogadó padlásszobájában, a főpapnő lakrészén. Ez a tükör úgy mutatja a használóját, hogy vizualizálja a valódi természetét, jellemét. Ez állatias vonásokban, furcsa, derengő aurákban, stb. jelenhet meg. A hatás erőssége 100E asztrális síkon érzékel, membrán jelez, ha van építve. Bármilyen, vizsgálódástól védő varázstárgy elhomályosítja a képet, és a lélekkristályok jelleme is megmutatkozik a karakter képén, ha viseli őket.

Eredendő forma tükre

Ez a fele a tükörnek mindenkit az idealizált, 20 éves formájában mutat meg. A hatás itt is 100E erősségű, ellene mentális ME van. Az illető felszerelési tárgyai is azok ideális állapotában jelennek meg, ha a felhasználónak vannak emlékei arról az állapotról, de akár a háttér is változhat: rom helyett palota, stb. maga a tükör a Temetődombon található, a Zhaun család kriptájának titkos részében, az élőholt Orwella papnő múmiája felett.

Együtt

Ha mindkét fele megvan a tükörnek, a Vorlax képes azokat egyesíteni. A megfelelő varázsszavak kimondása után a két fél egybeforr, és a használója gondolati parancsai alapján képes változtatni a méretét tenyérnyitól egészen ember nagyságúig (formája mindig ovális marad). Ebben az állapotában mindkét képességét megkapja, így könnyedén leleplezheti a zaudereket. Ha a Vorlax már nincs a paplovagban, akkor egy rövidke ideig testet kell adni neki: ez hasonló a Zauder megszállásához külsőleg, azonban a végeztével önkéntesen távozik. Ha előkerítik a paplovagot, ő önkéntesen jelentkezik, hogy még egyszer segítsen.

Csak az egyik tükör

Opcionálisan, ha az idő szorít, a karakterek használhatják csak az egyik felét a tükörnek, ez a mesélőre van bízva.

Vorlax

Valójában nem is vorlax, hanem VI. Tras Ghar, aki testetlen formában érkezett a helyszínre, mert az együttállás közeleg. Célja megszerezni magának egy testet, amiben véghez tudja vinni a rituáléját, ami azonban nem egyszerű, mivel minden közönséges halandó testét hamar elhasználja, ami a hatalmas mágiájának eredménye. Egyetlen út, ha talál egy zauder testet magának, úgyhogy ebben az irányban próbál dolgozni, de közben lepleznie kell magát. A modul ideje alatt nagyjából egy Dartonita paplovag (Gart an Dareth) testében lesz, ami fokozatosan haldoklik, de ha a karakterek elég gyorsan megtalálják, akkor megmenthetik a lovagot. Fontos a karaktereket összehozni vele, majd szövetségre (akár kényszeredetten) léptetni őket, hogy elvállalják a segítségét.

Találkozás

A modul alatt, mielőtt találkoznának volna, a lovag testében a könyvtárban, a Kék Kincstárban és egyéb helyeken érdeklődik a tükörök után. Ez a legvalószínűbb módszer, hogy felkeltse a party érdeklődését, mint lehetséges szövetséges: ha a csapat érdeklődik a tükör után, elmondhatják, hogy egy furcsa paplovag is érdeklődött már. Ha minden kötél szakad, akkor ez fordítva is megtörténhet: ő keresi meg a csapatot, de ezt a megoldást csak végszükség esetén alkalmazzuk. Esténként a Törött Nyíl fogadóban száll meg a városfalon kívül.

Paplovag

Gart an Dareth nevű, 4. szintű dartonita paplovag. A megszállása eleinte természetesen erőszakos volt, de azóta megismerte a vendége céljait és motivációit, aki azt is megengedte, hogy kapcsolatba lépjen istenével, hogy igazolja a történetét (Transz). Sajnos a tükör keresése hasonló eszközökkel nem megy (útmutatás varázslat haszontalan, mert a tükör két részre tört). Ennek ellenére Gart igyekszik segíteni a mágust, és nem fél a haláltól – tudja, csak Darton elé kerülne. A tapasztalatait megosztja vele, így lehetséges, hogy a mágus tud a friss történésekről, politikai helyzetről, satöbbi. Fontos megjegyezni, hogy a társait nem ő ölte meg, azok egy másik démonkútba futottak bele, amit nagy üldözésük közepette megtörttek. A lovagok elestek a végére, de végül a kutat bezárták, amiben nagy szerepe volt a fiatal lovagnak, és az őt addigra megszálló mágusnak.

Mágia

Hatalmas erőnek parancsol a dawai ősmágus, azonban a teste miatt ezek alkalmazására nem képes. Jelenlegi hatalma nagyjából egy 10. szintű varázsló varázserejével egyenértékű, azonban a mágiája hihetetlen mértékben roncsolja a testet: minden elköltött mana egy órát elvesz, de a varázslat még létrejön. Emiatt nem szívesen varázsol, hogy jelenléte a lehető legfeltűnésmentesebb legyen.

Megszállás

Csak egy zauder teste képes hosszútávon befogadni a varázsló lelkét, bármi más rohamosan haldokolni kezd. Mindenki benn annyi órán át tartózkodhat, amennyi az állóképessége és akaraterője 10 feletti részének összege, utána minden órában eggyel csökkenti az egészségét egészen a halál (0-ra csökkent érték). A halál után még néhány körig képes a testet élőholtként mozgatni, ami, ha csak külön nem tesz ellene, a távozása után néhány órával élőholtként újra felkel. Ilyenkor harcértékei megegyeznek életében volt értékeivel, pszi képességét, mágiáját elveszíti, jelleme mindenképpen káosz-halállá változik, és az élet minden formáját pusztítani kezdi. Életerő pontja a korábbi értéke+10 lesz, és a benne lévő hatalmas mágia úgy átítatja, hogy amíg el nem pusztítják, az akkor használt fegyvere (vagy teste) mágikusnak minősül.

Megbízás

Miután találkoztak, és remélhetőleg észrevették, hogy egy oldalon állnak, bizonyítaniuk kell a karaktereknek, hogy nem zauderek. Ezt a náluk lévő nyakékkal könnyedén megtehetik, hiszen ha azt egy zauder veszi fel, azonnal vissza kellene változnia tőle. Ezután már megkéri őket, ha tényleg tenni akarnak valamit (amire, ha jól tudja, az őrület miatt jó esély van), akkor szerezzenek neki egy zauder testet. Ő maga nem szívesen mozogna már ennyit, mert fél a lebukástól és a testének halálától, és, bár az emberi élet nem jelent neki sokat, feleslegesen mégsem pusztítana el néhányat. Itt z alábbi lehetőségek vannak:

- A mágus kilép a papból, aki egyre jobban lesz majd (gyógyítás 3 ÉP/ elvesztett egészségpont), naponta egy pont jön vissza az egészségéből, és felajánlja, hogy velük tart. A mágus a látók rendje alatt, a még mágikusan védett cellában meghúzza magát, mert ott feltűnésmentesen elbújhat. (jelenléte ugye amúgy manaviharokat okozna)
- A papot elküldik, hogy nem bíznak benne, satöbbi. Ekkor ő hazamegy Rowonba, és segítséget hív, de ez már a modul alatt nem történik meg.
- A papot már nem mentik meg, belehal a megszállásba. Belőle nem lesz élőholt, ez Darton ajándéka. A mágus szelleme ekkor is a cellában keres menedéket.

Miután sikeresen szereztek neki egy zauder testet, meg kell ott keresniük, és a modul záró részéhez érnek.

Zauderek megkeresése

A Modul legszabadabb része, mikor a csapat megpróbál Zaudereket keresni. Ehhez némi háttéranyagot kell szolgáltatni nekik, mondjuk a vorlaxtól:

- Biztosan tudja, hogy már a városban vannak
- Valószínűleg nagyobb hatalmú embereket, vagy azokhoz közeli egyéneket másoltak le
- Tippjei: Nagy nemesi családok, Alkimisták, Kék Bankház, a lovagrendet, a magisztert leszámítva kizárja.

A keresést egy ideig próbálhatják véletlenszerűen intézni, de az idő függvényében több módon segíthetjük elő a történet előrehaladását.

- Ha a karakterek odafigyelnek a nemeseket érintő pletykákra, lehet nekik segíteni:
 - „Múltkor láttam a Zhaun családból valakit a temető felől jönni éjjel! Biztosan gonosz varázslat volt!”
 - „A Tyr-Tyralla örökös annak a dagadt Argonis nagyasszonynak udvarol! Láttam őket beszélgetni a déli kútnál!”
 - „Az Argonis örökösét nem hozzá tűzbe a lányok, azért nincs még felesége!”
 - „Az Argonis nagyasszony mindenfajta főzetekkel akar lefogyni, amik illegálisak, és az Alkimisták készítik őket!”
- Alkalomadtán a zauderek is elhagyják az otthonukat. Az Alkimista mehet alapanyagot keresni, vagy éppen a Bankházba pénzt betenni, a Nemesek mehetnek tárgyalni (bár ők valószínűleg hintóval közlekednek). Igyekezzünk ezeket nem eléjük tenni, esetleg nem egyből a zauder családtagot előhozni.

Ha sokat kérdezősködnek a városban a tükörről, esetleg más, a zaudereket érintő ügyről, akkor megtámadhatják őket. Ez a támadás gondosan kitervelt, este érné őket a szállásukon, és az Alkimisták intéznék. A lovag, ha él segíthet nekik azzal, hogy felszalad hozzájuk, és felveri őket, hogy a fogadót körülvették, és X idegent említettek. Ez egy jelentős csapat, van közöttük BM, tolvaj és harcos is, ha kivallatják őket, megtudhatják, hogy a parancs közvetlenül Xorath D’Or-tól jött, ami szokatlan. Azt is megmondják, hogy az elfogott csapatot a déli kúthoz kellett volna szállítaniuk.

Ott várja őket Xorath, aki el akarja varrni a szálakat. Terve szerint kivallatja a hozott foglyot, azt megöli, majd végez az embereivel is, hogy biztosra menjen.

Modul vége

A mágus a régi kazamatában a kyr szobájában rejtőzködik. Olyan, mintha az egész szobában valami kékes derengés vibrálna, amiben néha apró villámok cikáznak. Ebben a formájában csak pszivel tud kommunikálni, és nem képes elemi és természetes anyag mágiát használni. Mikor a zaudert elviszik, egy pszi üzenetet kapnak (vagy egy mentális varázslattal üzen nekik), hogy vigyék be a védőkörökön belülre. Ekkor a zauder, mintha rohamot kapna, rángatózni kezd, majd összeesik, és fokozatosan elnyeli a kékes jelenést. Mikor felkel, a teste a nyakék ellenére átalakul (természetes anyag mágiája – ezzel bizonyítja, hogy nem a zauder irányít – hiszen az, a nyakék miatt nem képes ilyesmire). Ez a test egy magas, szikár, beesett arcú férfi, hosszú fekete, drótszerű hajjal és horgas orral. Ez VI. Tras Ghar igazi alakja.

Ezután kijelenti, hogy nincs vesztegetni való idejük, és elküldi őket a Kék Bankházba egy utolsó dologért: egy mágikus csillagászati eszközért. Ha nem akarna mindenki menni, akkor finoman megjegyzi, hogy az előkészületek igencsak károsak lehetnek egyszerű halandó testére és lelkére egyaránt. Ez az utolsó komponens az időutazás végrehajtásához, ezzel lehet ugyanis belőni a helyet és az időt a kristályszférák alapján. Még egy jóval korábbi testében helyezte ide előrelátóan, és megadja a széf kinyitásához kellő jelszót: „Nem az vagyok, akinek hiszel, de még mindig igazabb, mint azok, akikben hited szerint megbízhatasz”. A bankházban egy gnóm fogadja őket, aki a jelszó elmondása után majd egy óra várakoztatás után előhoz nekik egy hosszúkás dobozkát, ami furcsa, talán kyr eredetű, de annál cirkalmasabb díszítéssel van televésvé. Benne egy távcső-szerű eszköz található, ami erős mágiát sugároz.

Ekkor azonban az utcáról nagy hangzavar hallatszik be, és mire kijutnak azt látják, hogy katonák masíroznak az utcákon. A pletykák szerint a Látók rendje Orwella hívő rend, és elraboltak egy fontos embert a városból (sok mindent mondanak, egyesek szerint egy nemes kisasszony, mások szerint egy hivatalnok, megint mások szerint valamelyik papot), és hogy ezt nem tűrhetik tovább, lerombolják a rendházat most már véglegesen. Továbbá azt is pletykálják, hogy a városi őrség már keresi a cinkosaikat, akik nemrég érkeztek a városba. Mire odaérnének, már ostromgyűű van az erőd körül, az Alkimisták boszorkánymesterei, a nemesi házak varázslói, az ork gárda, és számos katona mind jelen van. A bányából vezető járat lehet az utolsó esélyük...

Folytatjuk...

Zauderek

Másolás sebességét kétszerezi, ha valakin asztrál/mentál rejtő mágia, vagy varázstárgy van (pl. asztrálfátyol, vagy az amulett a régi nagymester szobájából), méghozzá minden teljes 10E után 100%-kal.

Nem képesek másolni olyan személyt, akinek a testében a lelke mellett valamilyen jelentősebb másik lélekcsont található. Ez nem lehet teljes másik lélek, mert akkor képes megkülönböztetni őket, és csak az egyiket vagy a másikat másolni. Ilyenek a démonok, vagy egyéb nem evilági lények által megszállt emberek, vagy a Látók rendjének egyes tagjai, akiknek a lelke meghasadt az örülettől (Della papjai is ide tartoznak). Hasonló okokból nem képesek másolni senkit, aki lélekkristályt használ.

Immunisak mindenfajta hazugság-ellenőrző mágiára, és természetesen lélektannal sem lehet kiismerni őket.

Ellenfelek

Árny

KÉ	20	Leírás	Megtestesült árnyék, képes kiválni, majd visszamenni mások által vetett árnyékba, így észrevétlenül mozogni. Nincs hangja.		
TÉ	50				
VÉ	90				
CÉ	-	Ép	30	AME	imm
T/K	1	Fp	-	MME	imm
Sebzés	k10	Mp	-	Pszi	-
SFÉ	-	támadása egy gyorsaságot is elvesz, 0 esetén bénulás. Első			
MéregEII	imm	támadása meglepetésszerű, a többi, ha teheti hátulról.			

Asztrálszörny a halott fogolyban

KÉ	10	Leírás	lassan mozgó, rothadó élőholt test, ám pusztulásával kiszabadul az asztrálszörny.		
TÉ	30				
VÉ	70				
CÉ	-	Ép	10	AME	10
T/K	1	Fp	-	MME	imm
Sebzés	k6	Mp	-	Pszi	-
SFÉ	-	ha a test elpusztul, és nincs bezárva a kaloda, akkor megpróbál			
MéregEII	imm	megszállni valakit, ami ellen AME vég, 40E			

Rilana de Valas

KÉ	20	Leírás	7. szintű Noir papnő, hosszú ruhákban, arcát fátyol takarja. Hangja mély, búgó, korát megtippelni nehéz. Fátyol nélkül 45 körüli.		
TÉ	50				
VÉ	100				
CÉ	-	Ép	8	AME	40
T/K	1	Fp	60	MME	40
Sebzés	k6+méreg	Mp	56	Pszi	35
SFÉ	-	tőrét kábító méreggel keni (6. Szint, ájulás/kábulat), méregtől óvó			
MéregEII	7	amulett (+3), szent szimbólum			

Noir pap

KÉ	25	Leírás	5. szintű Noir pap, fiatal, meglepően fürge, jó kiállású fickó.		
TÉ	60				
VÉ	110				
CÉ	-	Ép	9	AME	30
T/K	2	Fp	50	MME	30
Sebzés	k6+méreg	Mp	42	Pszi	25
SFÉ	-	törét kábító méreggel keni (6. Szint, ájulás/kábulat), szent szimbólum			
MéregEII	5				

Kidobó

KÉ	25	Leírás	nagydarab otromba fickók bottal felfegyverezve. Ha baj lenne rövidkardjuk is van.		
TÉ	60				
VÉ	100				
CÉ	-	Ép	10	AME	20
T/K	2	Fp	40	MME	20
Sebzés	k5/k6+1	Mp	-	Pszi	-
SFÉ	2				
MéregEII	5				

Adela Zhaun (élőholt Orwella papnő)

KÉ	20	Leírás	8. szintű Orwella papnőből lett összeasztott múmia.		
TÉ	70				
VÉ	110				
CÉ	-	Ép	18	AME	imm
T/K	1	Fp	-	MME	imm
Sebzés	k6	Mp	64	Pszi	38
SFÉ	-	tűz kötelező ÉP-ben leírtak alapján sebzí, de 3E felett felgyullad, és körönként k6-ot sebez, azaz 4 felett 1ÉP-t veszít. Kedvenc varázslatai a vérzés és a holtak megelevenítése.			
MéregEII	imm				

Csontvázharcosok

KÉ	20	Leírás	Ezeket támasztja fel az Orwella papnő múmiája a kriptában. Meglepően gyorsan mozgó élőholtak.		
TÉ	50				
VÉ	80				
CÉ	-	Ép	12	AME	imm
T/K	1	Fp	-	MME	imm
Sebzés	k6+1	Mp	-	Pszi	-
SFÉ	-				
MéregEII	imm				

Bossteth Zhaun

KÉ	35	Leírás	6. szintű Orwella paplovag, jóképű, nagyképű, harsány ember. Valójában mindenkit semmibe vesz, önző, csak a testvére tudja irányítani.		
TÉ	80				
VÉ	130				
CÉ	-	Ép	14	AME	40
T/K	1	Fp	75	MME	40
Sebzés	3k6+3	Mp	36	Pszi	30
SFÉ	4	mellvért, abbit kétkezes buzogány, szent szimbólum tetoválva.			
MéregEII	6				

Gart an Dareth

KÉ	25	Leírás	4. szintű Dartonita paplovag. Beesett arcú, koraősz fiatal lovag.		
TÉ	65				
VÉ	110				
CÉ	-	Ép	11	AME	30
T/K	1	Fp	55	MME	30
Sebzés	3k6+2	Mp	35	Pszi	20
SFÉ	5	félvért, kétkezes csatabárd, szent szimbólum			
MéregEII	3				

Ork Gárdista (kapitányuk)

KÉ	35(45)	Leírás	Mellvértes, pallost forgató udvari orkok, a város címerében. Ijesztő látvány...		
TÉ	80(90)				
VÉ	140(150)				
CÉ	-	Ép	15(16)	AME	30
T/K	1	Fp	60(65)	MME	30
Sebzés	3k6+6	Mp	-	Pszi	-
SFÉ	4				
MéregEII	7				

Katonák, Alkimista harcos

KÉ	25	Leírás	mindenfajta fickók, általában hosszúkarddal, láncingben.		
TÉ	60				
VÉ	100				
CÉ	-	Ép	10	AME	2
T/K	1	Fp	40	MME	2
Sebzés	k10	Mp	-	Pszi	-
SFÉ	2	láncing, hosszúkard, címeres általvető			
MéregEII	5				

Xorath D'Or

KÉ	35	Leírás	8. szintű boszorkánymester, zauder.		
TÉ	65				
VÉ	120				
CÉ	35	Ép	25	AME	60
T/K	2	Fp	80	MME	80
Sebzés	k6+méreg	Mp	56	Pszi	40
SFÉ	2	drága ruhák, mérgek (vérizzító), hatalom amulettje, 3 hatalom itala, tőr, védőgyűrű (2 sfé)			
MéregEII	imm				

Boszorkánymester (Alkimista)

KÉ	25	Leírás	4. szintű boszorkánymester.		
TÉ	50				
VÉ	100				
CÉ	25	Ép	7	AME	30
T/K	2	Fp	30	MME	30
Sebzés	k6+méreg	Mp	28	Pszi	20
SFÉ	-	drága ruhák, mérgek (vérizzító), hatalom amulettje, 2 hatalom itala, tőr			
MéregEII	3				

Alkimista tolvaj, tolvaj számszeríjász (Noir szentély)

KÉ	30	Leírás			
TÉ	50				
VÉ	110				
CÉ	35	Ép	8	AME	20
T/K	1	Fp	30	MME	20
Sebzés	k6+1	Mp	-	Pszi	-
SFÉ	1	számszeríj, lopózás/rejtőzés 60%, posztóvért, tőr			
MéregEII	3				

Tyr-Tyralla család

Ryen Tyr-Tyralla

KÉ	30	Leírás	A család jelenlegi feje, büszke, erősebb testfelépítésű férfi. Komoly műveltséggel rendelkezik, emiatt lenézi a műveletleneket.		
TÉ	80				
VÉ	130				
CÉ	-	Ép	11	AME	50
T/K	1	Fp	55	MME	50
Sebzés	k10	Mp	-	Pszi	-
SFÉ	5	hosszú kard, mestermunka abbit mellvért, számos elméleti			
MéregEII	4	képzettség MF-a.			

Amrad Tyr-Tyralla

KÉ	40	Leírás	Hideg, kimért figura, hasonlít apjára, mind arcban, mind megjelenésben. Büszke kyr vérére, s származására. Apjától megtanulta, hogy üzletben nincs könnyörület, ha valaki a családnál audienciát kér, alapvetően vele találkozhat. Zauder.		
TÉ	80				
VÉ	130				
CÉ	-	Ép	25	AME	60
T/K	1	Fp	80	MME	80
Sebzés	k10	Mp	-	Pszi	20
SFÉ	-	hosszú kard			
MéregEII	imm				

Dael Tyr-Tyralla

KÉ	40	Leírás	Daliás alkatú, nemesi vonású fiatal férfi díszes mellvértben, másfélkezes karddal az oldalán.		
TÉ	85				
VÉ	135				
CÉ	-	Ép	12	AME	40
T/K	2	Fp	55	MME	40
Sebzés	2k6+3	Mp	-	Pszi	15
SFÉ	4	mellvért, másfélkezes kard			
MéregEII	5				

Argonis család

Janna Argonis

KÉ	10	Leírás	Volus felesége, igazi finom nemesi hölgy, ha eltekintünk testének méreteitől, amit a terhességei és megnövekedett étvágya okozott. Zauder.		
TÉ	20				
VÉ	70				
CÉ	-	Ép	25	AME	60
T/K	1	Fp	80	MME	80
Sebzés	k6	Mp	-	Pszi	40
SFÉ	-	nem harcol, de ha megy bárhova embereivel kíséreti magát. Ha mégis baj lenne, felölti valaki más alakját, vagy egy tárgyét.			
MéregEII	imm				

Volus Argonis

KÉ	30	Leírás	A család feje, középkorban járó szabadgondolkodású nemes. Apja kemény nevelésének köszönhetően megtanulta mi a kemény kétkezi munka, és hogy értékelje azt.		
TÉ	80				
VÉ	130				
CÉ	-	Ép	13	AME	50
T/K	1	Fp	60	MME	55
Sebzés	k10+1	Mp	-	Pszi	-
SFÉ	4	hosszú kard, abbit sodronyong, méregtől védő amulett (+2), acélos akarat amulettje (+4)			
MéregEII	8				

Garrus Argonis

KÉ	40	Leírás	A nők nagy bálványa kiváló modora, megjelenése és csodás bariton hangja miatt, amit előszeretettel használ éneklésre. Férfiakhoz vonzódik.		
TÉ	80				
VÉ	130				
CÉ	-	Ép	12	AME	40
T/K	2	Fp	53	MME	40
Sebzés	2k6+3	Mp	-	Pszi	16
SFÉ	4	mellvért, lovagkard			
MéregEII	5				

Látók rendje

Rayor de'Rann, Látók nagymestere

KÉ	35	Leírás	Idős kora ellenére hatalmas termetű, félelmet nem ismerő lovag. Szinte mindig teljesvérben mászkál, hátán hatalmas pallosával		
TÉ	110				
VÉ	160				
CÉ	-	Ép	14	AME	100
T/K	1	Fp	80	MME	50
Sebzés	3k6+5	Mp	-	Pszi	-
SFÉ	6	Képes megsebezni a csak mágiával sebezhető lényeket. pallos, teljesvért			
Méregellen.	6				

Rannath con Llael

KÉ	25	Leírás	fiatal, szőke, borostás északi lovag, mellvértjét az Erigowi Krad lovagrend címere díszíti, de csatába teljesvértté egészíti ki szerelését. Lovagkartot, közepes pajzsot használ		
TÉ	70				
VÉ	150				
CÉ	-	Ép	14	AME	30
T/K	1	Fp	50	MME	20
Sebzés	2k6+4	Mp	-	Pszi	15
SFÉ	4(6)	Képes megsebezni a csak mágiával sebezhető lényeket.			
Méregellen.	6				

Seshyria

KÉ	50	Leírás	magas, inas testalkatú kortalannak kinéző elf nő. Oldalán hosszú kard, hátán elf íj, kiváló minőségű sodronyinge elf mesterek munkája.		
TÉ	90				
VÉ	150				
CÉ	80	Ép	13	AME	80
T/K	2	Fp	80	MME	60
Sebzés	1k10/2k6	Mp	-	Pszi	40
SFÉ	4	Szakértelmei tükrözik hihetetlenül nagy tapasztalatát: 1500 éves. Fegyvereivel mesterien bánik, célzás MF, továbbá számos más témában is igen járatos, de ezeket nem nagyon használja, csak ha egyedül van. Ha kell, MF-on képes a kétkezes harcra is, de nem hord magánál másik fegyvert, mivel az csak zavarná az erdőben. Képes megsebezni a csak mágiával sebezhető lényeket.			
Méregellen.	6				

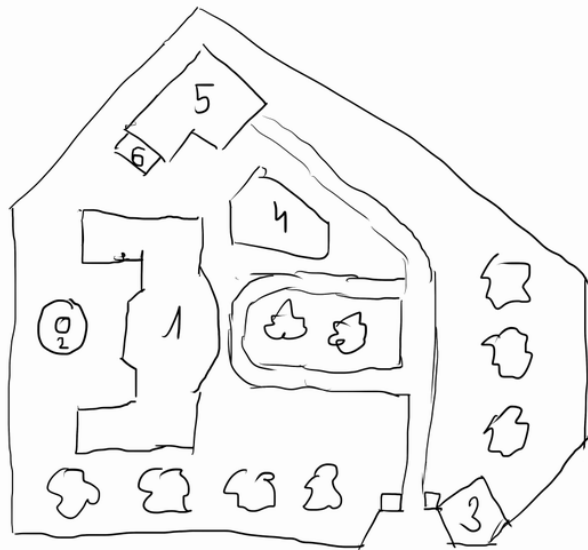
Morsel Rayvoro magiszter

KÉ	20	Leírás	praktikus ruhákat hord, botját mindig kéznél tartja, amiben további 80 manát képes tárolni, mintha hatalom amulettje lenne. Általában, ha idegenekkel találkozik, 10E-s elemi erő aurát tesz magára.			
TÉ	45					
VÉ	100					
CÉ	15	Ép	8	AME	90	
T/K	1	Fp	40	MME	63	
Sebzés	1k5	Mp	80	Pszi	56	
SFÉ	10 (elemi erő)+1	védőköpeny +1, asztrál védő amulett +10				
Méregellen.	4					

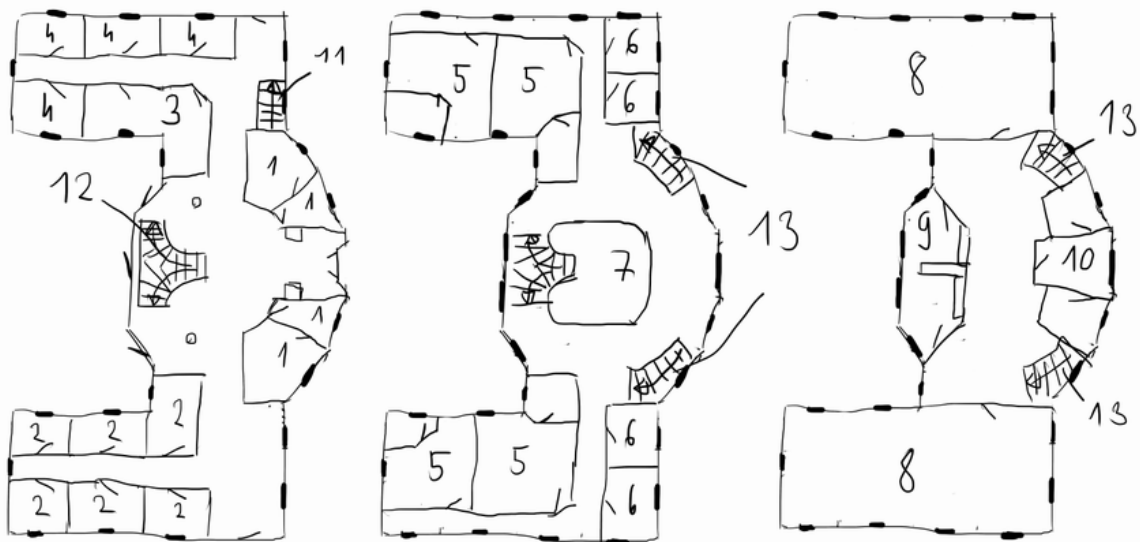
Térképek

Zhaun családi udvar

1. Kúria
2. Szökőkút
3. Őrtorony
4. Sövénylabirintus
5. Kocsizín és műhely
6. Kutya kennel

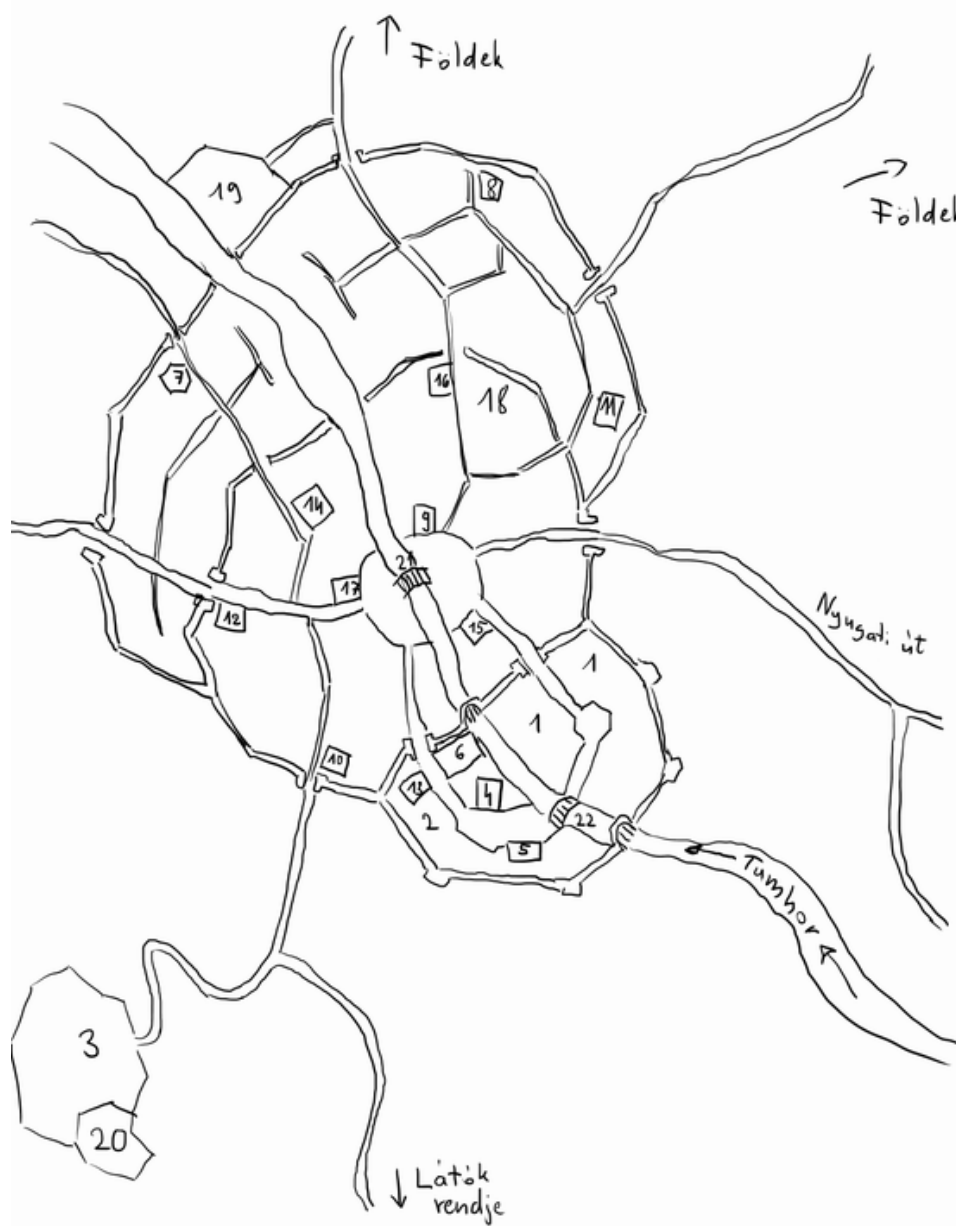


Zhaun kúria belül



1. Fogadószobák, itt vannak a képek
2. Közrendű vendégek, katonák szállásai
3. Konyha
4. Cselédek szállásai
5. Nemesi vendégszobák: bal felső Thyroné, mellette Almyra, jobb alsóban Bosseth Zhaun lakik
6. Kisebb nemesi szobák, a felső kettőben az ikrek laknak
7. Galéria
8. Tetőterasz
9. Könyvtár
10. Családfő hálószobája
11. Pincébe vezető lépcső
12. Első emeletre vezető, Y alakú lépcső
13. Két lépcső a legfelső szintre

Watus városa



- | | |
|----------------------------|------------------------|
| 1. Nemesi rezidenciák | 12. Dzsad szentély |
| 2. Városi vezetés épületei | 13. Haonwelli követség |
| 3. Temetődomb | 14. Krad templom |
| 4. Tanácsház | 15. Dreina templom |
| 5. Kék Kincstár | 16. Gilron szentély |
| 6. Városőrség barakkja | 17. Ellana szentély |
| 7. Alkimisták | 18. Céhek negyede |
| 8. Füves ház | 19. Kikötő |
| 9. Kyel templom | 20. Nemesi temető |
| 10. Darton templom | 21. Óhíd |
| 11. Törpe szentély | 22. Újhíd |