

A baldeki rózsaszál

KALANDMODUL

5.-7. szintű kalandozóknak

Ez a kalandmodul az olyan játékosok számára íródott, akik szeretik a nyomozgatós, gondolkodtató játékot, akiknek inkább a színes leírások, az intrikák és a karakteres NJK-k nyújtanak élvezetet, mintsem az akciódús jelenetek, a harc. Tehát akik úgymond a „**harcorientált**” szerepjátékért rajonganak, azokat kérem, hogy bele se fogjanak e modul végigjátszásába, mert az nagy valószínűséggel vérengzésbe, esetleg órákig tartó unatkozásba fog torkollani.

Feltételek

A modul végig vitelét nagyban megkönnyíti, ha a JK-k alapvetően nem gonoszak, hanem jó jelleműek. Ez persze nem Élet-Rend-et jelent, tökéletesen megfelelnek a célnak a Káoszok is (pl.: tolvaj, vándor dzsad harcos, bárd, stb...), a lényeg, hogy a karakterek mozgatórugója ne a 100%-os aljasság, romlottság, a gyilkolás vágya legyen, azonban ne riadjanak vissza a pénzért való gyilkosságtól sem (egy kis lelkiismeret furdalással bár, de menjen!. Egyszóval a legnyerőbbek ide az ambivalens jelleme, akik ha kell, ölni is képesek, de szorult beléjük egy nagy adag jóézés is.

Háttértörténet

A történet színhelye a mesés Taba-el-Ibara, az emírek földje. Időpontnak legjobb valamilyen nyugodt évet választani, mikor már nem dül olyan véresen a Manifesztációs-háború (pl.:3713). A modul alapja a következő: Szokatlan esemény történt két emírségben. El Sobira és Abu Baldek emírje titkos találkozót szervezett, melyen megegyeztek arról, hogy sarjaikat összeházasítják. A sobirai emír fiát, Al Jahim-et, Abu Baldek helytartója pedig rózsakertjének legszebb virágát, saját lányát, Baldarin-t adja a házasságba. Ezzel a friggyel a két emírség között szoros szövetség alakulna ki, mely segítené őket hatalmuk kiterjesztésében, karavánútjaik felvirágoztatásában (természetesen a többi tartomány kárára). A találkozó sikerrel járt, azonban a visszaúton mindkét emír kíséretén rablóbandita-sereg ütött rajta, mindenkit lemészároltak, a két uralkodót pedig túszul ejtették.

Néhány nap múlva kiszivárgott a palotából az emírek eltűnésének híre, azonban a rablást sikerült titokban tartani. Az adminisztráció, az ügyek intézése, jónéhány engedélyezés kiadása lelassult, a karavánok egy helyben rostokoltak, várták az emírektől az utasításokat.



A nép uralkodóért kiáltott, az udvartartások pedig kineveztek egy-egy helyetteset, akik ideiglenesen kormányozhatják a tartományokat.

Ezen a ponton lép be a képbe Al Abadana tettekre kész emírje, aki kész felborítani minden tervet és rendet. A sereg, amely elrabolta a két főméltóságot, az ő jólképzett katonáiból állt. Kémei tudomást szereztek a találkozóóról, és a lehetséges szövetségről, mely korlátozná nem csak az ő, hanem a többi emírség befolyását is az Ibarában. Elhatározta, hogy elrabolatja a két tárgyaló felet, majd értesít néhány emírt, akik talán segítségére lehetnek terve teljes véghezvitelében (El Hamed, Al Mugaffe, Al Madoba), azaz abban, hogy ő vegye el a gyönyörű Baldarin-t, és ezzel rátehesse kezét a kivételesen értékes rózsakertre, második lépésként pedig hogy kifüstölje El Sobirából a szenny és bűnözést, rendet teremtve ott szigorú törvényeivel. Természetesen a többi főség csak annyit tudna az egészből, hogy Abadana nagyemírje, kihasználva a vezetők ideiglenes hiányát, meg akarja gyilkoltatni a házasulandó fiatalokat, ezzel visszaállna az egyensúly, a túsul ejtett emírek pedig visszatérhetnének trónjukra úgy, hogy azt sem tudnák, ki rabolta el őket. A segítő felek nem is sejthetik, hogy a tisztavérű dzsenn emír egybe szeretne kelni az ugyancsak tiszta vérvonallal rendelkező hercegnővel, újra felborítva ezzel a tartományok közti viszonylagos pangást.

(Egyébként Al Abadana emírének tervébe az is beletartozik, hogy amint mindennel végzett, szabadon engedi túszeit, hadd éljenek csak az ő uralma alatt tehetetlenül.)

A kaland

Al Abadana emírje külhoniakat szeretne felbérelni abból a célból, hogy jussanak be Sobirába és Abu Baldekbe, majd az emír-helyetteseket és a Sobirai herceget (aki még csak 14 éves) meggyilkolva, hozzák el neki Baldarin-t (két legyet egy csapásra - így nem kell az emírnek attól tartania, hogy a baldeki helyettes a nyomába ered, sőt, Sobirában sem ütközik majd túl nagy ellenállásba). A külhoni bérgyilkosok azért előnyösek, mert nem kérdeznek sokat, nem pártoskodnak, elfogulatlanok, csak végzik a dolgukat. Saját embereiből toborzott csapatot pedig nem mer bevetni már, hátha felismerik, akkor pedig a többi, eddig semleges

emírség korán eszmélhet, és ellene fordulhat. Elég ha csak egy dzsad lesz majd a csapatban.

Az emír egy hűséges emberét és 15 katonáját küldi Erionba, hogy minél gyorsabban kerítsen néhány mindenre elszánt kalandozót. A KM-nek itt az a dolga, hogy betegyen pár provokáló figurát, akiket majd a JK-k jól megcsapnak (na jó, egy kis gyakás azért kell, Hamur (a szolgál) pedig így figyelhet rájuk.

Nemsokára Hamur ajánlatot tesz nekik, vállalkoznak-e a veszélyes misszióra. A jutalmat szabd meg te, KM, a lelkiismeretedre van bízva (én kb. fejenként 7-10 aranyat szoktam ilyenért adni, persze akadnak ennél táposabbak). A szolgál csak a célszemélyeket ismerteti, az okokról nem hajlandó beszélni. Azt mondja, azt nem köti az orrukra. Ha jó a KM, akkor Hamur nem csak egy szokásos NJK lesz, hanem egy hús-vér dzsad, tele rejtélyekkel, titkokkal. A fura akcentus nagyot dob a dolgon („*Kérem, hogy jöjjének velem!*”). Másnap hajnalban kezdődik a hosszú utazás, elég csak egy-két napot kijátszani, hogy a JK-k figyelme folyamatosan ébren legyen, a KM itt beleszöhet látszólag fontos elemeket is, amik rendesen bezavarhatnak.

Az utazás egyik napján különös dolog történik. Futár érkezik a táborozókhoz, és Hamurral akar beszélni. A párbeszéd egy sátorban zajlik, melyen látni lehet a beszélők árnyékát. Ha valamelyik JK elég ügyes, elcsíphet néhány szófoszlányt, azonban a sátrat katonák őrzik, akik folyamatosan dzsadul vartyognak, így a pontos hallgatóság lehetetlen. A дума bent arról folyik, hogy a Segítő Kezek Tanácsa (azaz az emírnek segítő néhány emír) jelentést kapott arról, hogy micsoda csöcselék lett felbérelve, és nagyon idegesek az akció sikerességét illetően. Ahogy a küldönc fogalmaz: „*A baldeki rózsát nem szétszabdalni kell, hanem egyetlen nyisszantással lemetszeni.*” (ezt a mondatot jól érthetően közös nyelven mondja a srác, ez majd a későbbiekben kellemesen zavaró lehet). Hamur nyugtatgatja a futárt, és magasztalja a kalandozókat, azt is mondja, hogy ha a csapat nem jár sikerrel, még mindig lesz idejük egy

újabb támadásra, de kár ezen gondolkodni, hiszen „...ezek a fiúk kőkemények, stb...”. A fura közbjáték után a futár visszalovagol Al Mugafféba.

Az út további részén semmi érdemleges nem történik. A brigád hamarosan megérkezik Al Abadanába, ahol a palota egyik melléképületében szállásolják el őket. Hamur bejelenti, hogy a majdani akció során lesz még egy segítőjük, Radzsi, akivel nemsokára megismerkedhetnek az ebédnél. Csodás lakoma várja a kalandozókat, melyet a palota őreivel és a személyzettel töltenek el. Itt találkoznak először Radzsival, amint épp a hasát tömi az asztalnál. Mint később kiderül, ő is velük tart a támadásoknál, többek között az ő feladata lesz majd a hercegnoépségben való elrablása.

A KM-re itt nehéz feladat hárul, hiszen le kell írnia a helyszínt, a sivatagi tájat. A legjobb, ha úgy rendezed, hogy a csapat naplementekor ér az emírségbe, így részletezheted, hogyan festi narancsszínűre a dűnéket a nyugvó nap, vagy hogy hogyan pakolják el a zsbivásár árusai portékáikat, mielőtt még a bazar órei kitessekelnék őket. Szánj sok időt az épületek, a hagymakupolák, a rózsablakok élvezetes leírására, hogy a JK-k valóban úgy érezzék, mintha egy új, idegen, vadregényes tájon járnának. Ha ezeket a leíró elemeket elhanyagolod, a játékosok úgy fogják érezni, mintha a karakterük egy légüres térben lebegő TP-vadász lenne!!!

Valószínűleg ekkorra már a JK-k elkezdene érdeklődni a miért?-ek felől. A legkézenfekvőbb a velük egy szobában elszállásolt Radzsitól érdeklődni, aki néhány arany fejében készségesen kitalál „mindent”. Természetesen hazudik. Az emír meghagyta neki, hogy a kalandozók kérdéseire eleinte ne válaszoljon, vonakodjon, kérjen pénzt, így nem lesz olyan feltűnő, mintha egyből mindent elregélné. Az emír bízott Radzsi pergő nyelvében, így szabad kezét adott neki az elhazudott történet kitalálásában (öreg hiba):

„Nos, az egész dolog mögött (ki más) a Sötét Birodalom, az az átkozott Krán áll. Újabban szemet vetettek a baldeki rózsákra, melyek tüskéi halálosabbnál is halálosabb mérget rejtenek. Ha sikerülne megkaparintaniuk az emírséget, eddig soha nem látott fegyverméréghez jutnának. A gond csak az, hogy a baldeki emír nem hajlandó Kránnak áldozni szeretett rózsáit, így van ezzel az emír helyettese is (bizonyára hallottatok már az elrablásokról). Mivel pedig El Sobira helytartóját súlyos pénzüsszegtől fosztaná meg az Al-Bahra-Kahrem-kereskedelemmel szemben álló rózsá-export, ezért hát ketten úgy döntöttek, hogy összefognak, és nem hódolnak be Kránnak. A többi emírség azonban nem mer packázni a gonosz erőkkel, ezért ők is szövetséget alkottak, mégpedig Sobira és Baldek behódoltatásának érdekében.”

Nagyon szép mese, azonban több helyen is sántít. Ha a JK-k észreveszik ezeket a buktatókat, akkor sokat haladhatnak előre. Kínos pillanatokot okozhat például néhány Radzsinak feltett szurkálódó kérdés, amelyre igaz, hogy mindig talál valamilyen kibúvót, azonban érződik bizonytalansága. Néhány példa:

-Miért pont mi kellünk az akcióhoz? Miért nem küld Krán mondjuk egy profi bérgyilkost? -Ööö...izé...Tudjátok, Krán olyasfajta birodalom, amely szereti kihívni maga ellen a...sorsot. Szerintem az ottani vezetőknek direkt tetszik az, hogy mi ilyen kisstílusúen oldjuk meg a dolgot...Értik? Vagy sikerül, vagy nem. Ez benne az izgalmas.

-Miért kell elhoznunk a lányt Abu Baldekből?

-Nos...Az emír utasításai néha kicsit kiszámíthatatlanok...de ne aggódjatok!

-Miért kell Kránnak pont ez a fegyvermérég. Szerintem ezek úsznak a mérgekben...

-Na igen...így is felfoghatjuk. A krániak néha kicsit kiszámíthatatlanok...de ne aggódjatok!

-Miért ütné el a fűszerkereskedelemtől El Sobirát a baldeki rózsaszállítás? Tudtommal a fűszer aljzószer és nem mérég.

-Megeshet, hogy annyira jól működik a rózsáit, hogy odaát elfeledkeznek a fűszerről. Megeshet...

-Nem valami diplomatikusan a két emírségtől, hogy szembeszáll Kránnal, ugyanakkor Al Abadanától sem túlzottan megszokott, hogy a Sötét Birodalom talpnyalója legyen. Mit gondolsz?
-Ööö...nem politizálok.

És így tovább. Számatalan buktató akad az elővigyázatlan szolga meséjében, melyre (a megfelelő képzettségek birtokában pl.: Méregkeverés, Legendaismeret) elég könnyedén rájöhet az éber játékos. A palota őreitől érdeklődve nem sokat tudhat meg a bátor vállalkozó, azonban Kránt említve mindegyik csak úgy viselkedik, mint bármely "normális" ember: fintorog, gyanakvó szemekkel méreget. Másik információszerzési lehetőség a palota környéki vendéglők (kultúráltságuk miatt inkább vendéglők, mintsem csehók) végigjárása, ahol, főként az utazók számára, elérhető néhány itteni szeszfajta (fügepálinka, datolyabor) is. Leghíresebb a Zöld Turbán. A bolt vezetője az öreg Fayed, aki kicsit süket, és egyébként is alig ismeri a közös nyelvet. A kocsmában üldögél pár tisztos polgár, néhány nyelvismerettel felszerelve, úgyhogy nyugodtan el lehet velük diskurálni. A megtudható információk: Az emíreket elrabolták, nem tudni, kik; A minaret utcájában van egy öreg dzsad, tőle lehet pénzért infot venni; Az emír igen szigorú ember, ráadásul elég hataloméhes; A minaret utcájában valóban van egy vénember, aki igen borsos áron méri a szavait. Tőle meg lehet tudni, hogy állítólag össze akarták házasítani Sobira és Baldek vezetőinek sarjait. Az okát ő sem tudja.

A JK-knak két hetük áll a rendelkezésükre, hogy a tervet megalkossák és véghezvigyék. Néhány nap alatt valószínűleg elég sok tudás birtokába jutottak. KM! A most következő eseményeket ne az információszerzés után kezd elmesélni, hanem eleinte, mint lényegtelen információt, később pedig hangsúlyos momentumként szódd bele a történet szálaiba.

A kalandozók egyre ritkábban látják Radzsit. Ha néha a szemük elé téved, akkor is merengve bámulja a naplementét, valamilyen kis festményt nézeget egy lányról, esetleg szerelmes verset olvas az ágyán, hanyatt fekvén. Néha kisírt, szomorú szemekkel réved az elé tett ételbe, nagyokat sóhajtozik. Ide persze érvényesek a fenti bekezdésben leírtak, tehát a KM-nek eleinte valahogy így kell ismertetnie a változást: „Jól

megtömtétek a hasatokat, indulhattok is a városba...Kint a teraszon egy alakot vesztek észre, amint kifelé bámul...igen Radzsi az. Különös, nem láttátok még így magába mélyedve. De hol is tartottunk...ja, igen, a városba készültetek.”. Kis idő elmúltával biztos fel fog tűnni a kalandozóknak a dzsad különös viselkedése, azonban hiába kérdezik, hogy mi baja, nem árulja el egészen addig, amíg úgy nem érzi, hogy eléggé bizalmas kapcsolat alakult ki közte és a csapat közt. Ekkor végre nagy nehezen kiszedik belőle a teljes igazságot, és még valamit...

Radzsi baldeki születésű (erre utal díszes nyaklánc is, mely egy rózsát ábrázol, az ügyesebb JK-k észrevehették), és hatalmas szerencséjére sikerült bekerülnie az ottani udvartartásba, megismerkedett a hercegnővel, és azonnal egymásba szerettek. Hosszú évekig udvarolt neki, ezt azonban észrevette az egyik szolga, Radzsinak pedig menekülnie kellett. Szerencsére az ügyre nem derült fény. Most az a szörnyű feladat hárul reá, hogy szerelmét elrabolva Abadanába hozza, ahol az emír feleségül veszi. Számára ez elviselhetetlen lenne, ezért tervet eszelt ki: Az akció során a forgatagban megszökik Baldarin-nal, és boldogan élnek együtt. Azonban a csapat jelenléte új fényt vet a dolgokra. Megpróbálja rábeszélni a csoportot, hogy segítsenek neki, így ő és leendő neje átvehetik Abu Baldek trónját, egy kis szerencséjével be is védhetik, a kalandozók pedig jutalomban részesülhetnének. Beszél még egy titkos földalatti járatról is, ami a palotán kívülről közvetlenül a lány szobájához vezet. Innentől a JK-k előtt több út is áll, ezt már döntsék el maguk. Beárulhatják az emírnél, vagy színlelhetik, hogy vele vannak, végül mégis ellene fordulnak, de tarthatnak Radzsival, megmentve ezzel a lányt és boldogságukat.

Amennyiben a JK-k nincsenek benne a dologban, az eredeti terv lép érvénybe, azonban a szolga semmiképp nem hajlandó elárulni, hol a titkos alagút, csak a helyszínen, így a kalandozókra valószínűleg gyors halál vár (elég brutálisak arrafelé a testőrök) (Radzsi pedig valószínűleg végtagok és fej nélkül végzi). Ha azonban belemennének, akkor az El Sobirában

történi bevetés értelmét veszti, irány Abu Baldek.

Itt is nagy figyelemre van szükség a KM részéről. Próbáld meg jól elkülöníteni Baldeket Abadanától. Legyenek itt az épületek fehér kőből, amott pedig homokkőből. Legyen emez díszes, amaz pedig egyszerűbb. Itt is fontos a szép tájleírás, a baktató tevék a távolban, a gyenge szellő, amely felkorbácsolja a homokdűnék tetejét. Tedd élvezetesebbé a helyszínt! Legyen szokatlan, eredeti! Amint megérkeztek, kezdődhet a misszió. A járaton keresztül eljuthatnak a palotába, ahol a gyakósbak is élvezkedhetnek néhány ör mesébe illő felhentesével. KM! Ne osztogasd azért itt a végén sem az ilyen-olyan rúnakardokat. Egy kevés pénz, csecsebecse még elmegy, de ha nekiállnak nagy hévvel fosztogatni, azzal magukra vonják az egész testőrség figyelmét, azok pedig már nem kétbalkezes ajtónállók. E rész folyamatos lejátásában segítségére lehetnek a palotához tartozó kész térképek, melyek ebben a modulban nincsenek mellékelve, de a játék előtt könnyedén elkészítheted őket.

Ha a feladat sikerrel járt, Radzsi, az emír megköszöni a segítséget, nagyon hálás érte, a helyettes megölésével (pontosítva „gyanús eltűnésével”) immár ő a helyi vezető, s Baldarin ura is. Ezután a JK-k gondolkozhatnak, miként hagyják el az Ibarát épségben.

Remélem tetszett a kaland, a mi brigádunknak mindenesetre kellemes szórakozást nyújtott. Ez az iromány persze csak egy vázlat a végigjátáshoz, sok részletre nem is tértem ki, néha élvezetesebb, ha a KM önállóan használja a fantáziáját, és improvizál kicsit. Jó mesélést!

NJK-k

Hamur

Ő az emír leghűségesebb dzad szolgája, kisgyerek volt még, mikor az udvarba került. Fura, de nem büszkélkedhet túl sok nyelvtudással, így még a közöset is érezhetően akcentussal beszél. Magas, vékony férfi, beesett arccal, mélyen ülő szomorú fekete szemekkel. Hosszú, fekete haja kilóg fejfedője alól, hátul a derekáig ér. Mindig elegánsan, ugyanakkor egyszerűen öltözködik, nem szereti az ékszereket, sokkal inkább a szárvégen bő jellegzetes dzad nadrágot, amit egy széles vörös selyempánttal fog át derékban. Egyetlen ékszer rajta a turbánja elejére tűzött bross, az emír jelvénye. Akcentusából ítélve komikus figura lehetne, viselkedése azonban ezt teljesen kompenzálja. Mindig komoly, merev, nyugodt, számára nincs tréfa. Embereivel szigorú, ugyanakkor igazságos. A legnyomorultabb koldussal is úgy beszél, akár egy rendes, törvénytisztelő polgárral, főleg ennek köszönhető, hogy katonái szinte rajonganak érte, fanatikussá váltak. Amikor a kalandozók kérdezik, Hamur nem árul el a kaland elején semmit sem a tervről, viszont a JK-k megnyerése érdekében mesés pénzüsségeket említ. Amikor a sátorban a futárral beszél, előnyös néhány mondatot hallhatóvá tenni a JK-k számára, ez később botrányos félreértésekhez vezethet. Amikor a csapat beér a palotába, ő nemsokára teljesen eltűnik a színről, testőri feladatokat lát el az emírnél (akivel a kalandozók egész végig nem találkoznak). Hamur harci képességei ámulatba ejtőek, alig találni nála ismertebb és képzettebb fegyverforgatót, bár pusztá kézzel is végezni képes egy kisebb rablócsapattal is.

Erő: 11

Gyorsaság: 15

Ügyesség: 15

Állóképesség: 10

Egészség: 12

Szépség: 15

Intelligencia: 16

Akaraterő: 14

Asztrál: 16

Ép: 7

Fp: 55

Ké: 37

Té: 76
Vé: 138
Cé: 5

Fegyver: (T/kör, sebzés, KÉ, TÉ, VÉ): szablya (1, K6+2, 12, 25, 27)

Jellem: Rend-Halál

Képzettségek

Nyelvismeret: dzsad - 5, közös - 2

Fegyverhasználat: szablya - Mf, tör - Mf, hosszúkar - Mf

Lovaglás - Af

Pszi - Af

Csapdaállítás - Af

Vakharc - Af

Írás/olvasás - Af

Herbalizmus - Af

Sivatagjárás - Mf

Etikett - Mf

Kultúra - Mf

Nyomolvasás/eltüntetés - Mf

Kínzás elviselése - Af

Lopózás - 70%

Rejtőzködés - 40%

Álcázás/álruha - Af

Ökölharc - Mf

Radzsi

Radzsi egy ügyes fiatal dzsad, körülbelül 19 éves, aki igen jártas a besurranásban, észrevétlen megközelítésben, de a harcban is megállja a helyét. Jól forgatja a szavakat, néhány hónapig az emír személyes mesemondója lehetett, ám az uralkodó csakhamar ráunt, és apróbb-cseprőbb ügyeket kezdett rábízni, pl.: kémkedés, pletykák elhítése, árulók felderítése és kiszűrése. Az emír legnagyobb hibája, hogy rábízta Radzsira a mesét, amit a kalandozóknak kellett beadnia, viszont a fiú nem volt elég elővigyázatos, így derülhetett fény a valódi okokra. Radzsi egy rendkívüli képességekkel megáldott fiú, nála jobb hírszerzőt keresve sem lehet találni, azonban a fondorlatosság és az elővigyázatosság nem kenyere. Elég hebehurgya, gyakran kapkod ide-oda, néha hadar, alig lehet érteni. Egyik hibája, hogy túlon túl nyíltszívű, naiv, nem képes palástolni érzelmeit. Azonban ne úgy képzeljük el őt, mintha valami kis ifjú, csetlő-botló, ügyetlen suhanc lenne. Csínytevései a palotán belül

már sok zavart okoztak. Egyszer például a móka kedvéért éjszaka egy aranypénzt tett az emír homlokára, miközben aludt, mindezt úgy, hogy még csak észre sem vették. Tragikus körülmény, hogy szülei kisgyermekkorában meghaltak, szerencséjére azonban az utcán megszánta Abu Baldek emírének egyik szolgálja, és ő nevelte fel az udvartartásban. Ekkor ismerte meg Baldarin-t, egymásba szerettek, de a románcot nem titkolhatták sokáig a hercegnő dadája előtt, aki megfenyegette Radzsit: Vagy elmegy, vagy meghal. Így történt, hogy Radzsi ajánlólevéllel érkezett Al Abadanába 1 évvel ezelőtt, azóta dolgozik itt, méghozzá elég fontos pozícióban. Ruházata nagyjából megfelel életkorának: hagyományos dzsad nadrág fekete posztóból, fekete övvel, egyszerű papucs, kurta börmellény, fején nincs turbán, csak egy kis sipka. Oldalán díszes mívű, hajlított pengéjű tör lóg. A fiú feltűnően jóképű, arcvonásai nemes vonalúak, válla széles, rövid haja enyhén hullámos. Szemei tüzesek, fürkészőek, testtartása természetes. Valószínűleg nagy megdöbbenést fog kelteni a kalandozókban, mikor felparázslík benne az elveszett szerelem emléke, és az eddig cinikus fickó kissé romantikus lelkületről kezd el árulkodni.

Erő: 10

Gyorsaság: 16

Ügyesség: 17

Állóképesség: 9

Egészség: 14

Szépség: 16

Intelligencia: 12

Akaraterő: 13

Asztrál: 11

Ép: 9

Fp: 34

Ké: 21

Té: 41

Vé: 103

Cé: 7

Fegyver: (T/kör, sebzés, KÉ, TÉ, VÉ): tör (1, K6, 15, 18, 12)

Jellem: Káosz-Élet

Képzettségek

Nyelvismeret: dzsad - 5, közös - 4

Fegyverhasználat: tör - Mf

Írás/olvasás - Af

Térképészet - Af

Legendaismeret - Af

Hangutánzás - Af

Kötélékből szabadulás - Af

Zsebmetszés - 50%

Zárnyitás - 50%

Sivatagjárás - Af

Mellébeszélés - Mf

Etikett - Af

Kultúra - Af

Kínzás elviselése - Mf

Lopózás - 90%

Rejtőzködés - 80%

Álcázás/álruha - Af

Ahrami al Fayed

Az öreg kocsmáros a Zöld Turbánban. Kalandos élete során sokfelé megfordult. A Bayadi törzs tagjaként látta meg a napvilágot 70 éve. Életének legnagyobb részét vándorlással töltötte nomád dzsadként. Tevehúson élt, oázisokat érzett meg szagról akár három kilométerről. Egy nap aztán úgy döntött, kalandozni kezd. Bejárta a Krántól Gorvikig terjedő területeket, sok csatát megvívott, sok újdonságot megtudott a világról. Időközben fél fülére teljesen megsüketült, de nem adta fel. Beleszeretett a környező hegyvidékekbe, néhány évre fel is költözött oda, remeteként élt, aztán a sivatag hívásának engedelmességgel visszatért, és a kalandozások során összegyűjtögetett pénzből elegáns vendéglőt nyitott Al Abadanában, a palota közelében. Régi kalandozótársai úgy emlékeznek rá, mint egy hallgatag, zárkózott vándorra. Talán ezzel magyarázható, hogy nem tanult meg idegen nyelveket. Öltözékére nem jellemző a választékosság, minden ruhája kicsit kopott, durva, ódivatú dzsad szabásmintákat követ. Színében is konzervatív, főleg a homokszínű és a narancssárga dominál, turbánja lapos, sötét színű. Ő maga nem iszik alkoholt, viszont kitűnően ismeri azok

jellemzőit, hatását, remek szakember. A beszédben kissé lassú, de mackós, mogorva külseje pengeéles eszet takar. Sok információ fut össze a kezében, kivéve talán azokat, amelyek igazán titkosak. A kalandozókkal barátságos, bár elég nehezen érteti meg magát velük. Gyakran rajta lehet kapni, hogy a pultnál szunyókál vagy magában motyog valami rég elfeledett históriát.

Erő: 13**Gyorsaság:** 11**Ügyesség:** 12**Állóképesség:** 14**Egészség:** 12**Szépség:** 12**Intelligencia:** 15**Akaraterő:** 15**Asztrál:** 14**Ép:** 7**Fp:** 45**Ké:** 11**Té:** 35**Vé:** 95**Cé:** 2**Fegyver:** (T/kör, sebzés, KÉ, TÉ, VÉ): handzsár (1, K6+3, 11, 24, 25)**Jellem:** Káosz-Élet**Képzettségek**

Nyelvismeret: dzsad - 5, közös - 1

Fegyverhasználat: handzsár - Mf

Írás/olvasás - Af

Legendaismeret - Mf

Kocsmái verekedés - Af

Szakma (fogadós) - Mf

Nyomolvasás/eltüntetés - Af

Sebgyógyítás - Af

Birkózás - Mf

Sivatagjárás - Mf

Mellébeszélés - Af

Lopózás - 70%

Rejtőzködés - 80%

Palotaőrök

Ők őrzik a paloták főbb bejáratait, kapuit. Nem túl képzettek, tudásuk messze elmarad a testőrökétől, viszont sok lúd disznót győz. Igaz, hogy nem a legtökéletesebb katonák, azonban fegyverükkel, a szablyával mesterien bánnak. Szinte mindenhol megtalálhatók, kivéve talán az emír dolgozószobáját, hálótermét, és az egyéb intimebb helyeket. Ruházatuk mentes minden giccstől, ugyanakkor praktikus és ápolat. Fehér vagy fekete vászonzóból készült ruháik nem gátolják őket a mozgásban, mégis tiszteletet parancsolóan mutatnak rajtuk. A turbán természetesen az ő esetükben is elmaradhatatlan kellék.

Erő: 13

Gyorsaság: 12

Ügyesség: 12

Állóképesség: 14

Egészség: 13

Szépség: 11

Intelligencia: 12

Akaraterő: 12

Asztrál: 11

Ép: 10

Fp: 28

Ké: 16

Té: 41

Vé: 110

Cé: 2

Fegyver: (T/kör, sebzés, KÉ, TÉ, VÉ): szablya (1, K6+2, 12, 25, 27)

Jellem: Rend

Képzettségek

Nyelvismeret: dzsad - 5, közös - 2

Fegyverhasználat: szablya - Mf

Írás/olvasás - Af

Ökölharc - Mf

Birkózás - Af

Etikett - Af

Kultúra - Af

Csomózás - Af

Lovaglás - Af

Lefegyverzés (szablya) - Af

Lopózás - 30%

Rejtőzködés - 30%

Testőrök

Az emír személyes testőrei képezik a katonai gárda krémjét. Nem csak egyszerű kardforgatók, hanem remek társalgók, képzett szórakoztatók, ha nem lennének ilyen kiemelt pozícióban, akkor tudásuk alapján akár fejjavadzsként is működhetnének. Ruházatuk nem mentes a sallangtól, a látszólag felesleges díszek azonban kifejezik rangjukat és a palota életében betöltött szerepüket. Hosszú, vörös selyemruháik mélyen omlanak alá, a test minden részét elfedik az arc kivételével. Turbánjuk fekete, gyöngyökkel díszített. Szablyaik a fegyverkovács szakma mestereinek a kezéből kerültek ki. Ők az egyik legveszélyesebb harcosok a sivatagban, mivel két fegyverrel képesek egyszerre mesterien bánni.

Erő: 15

Gyorsaság: 16

Ügyesség: 16

Állóképesség: 17

Egészség: 14

Szépség: 14

Intelligencia: 15

Akaraterő: 16

Asztrál: 16

Ép: 12

Fp: 74

Ké: 38

Té: 64

Vé: 140

Cé: 6

Fegyver: (T/kör, sebzés, KÉ, TÉ, VÉ): szablya (1, K6+2, 12, 25, 27)

Jellem: Rend

Képzettségek

Nyelvismeret: dzsad - 5, közös - 4, erv - 3

Fegyverhasználat: szablya - Mf

Legendaismeret - Af

Pszi - Af

Írás/olvasás - Af

Ökölharc - Mf
Birkózás - Af
Vakharc - Mf
Kétkezes harc - Mf
Etikett - Mf
Kultúra - Mf
Lefegyverzés (szablya) - Af
Fegyvertörés (szablya) - Af
Lopózás - 30%
Rejtőzködés - 30%

?.
Szerző: Grey Wolf
Forrás: Atlantisz (atlantisz.atw.hu)
Szerkesztette: Magyar Gergely