kalandozók útján

I.

A Kalandozok.hu M.A.G.U.S.
kalandmodul gyűjteménye

KALANDOZÓK.HU
M.A.G.U.S. kalandmodul gyűjtemény

Írta:
a Kalandozok.hu közössége

Szerkesztette:
Hulla

Közreműködtek:
Antail, Con Salamander, Felon, Hunter, Magyar Gergely, Sneer, Tao, Venes

Az eredeti modulok elkészítésében, a fenti személyeken túl, közreműködött még:
***Vértestvérek**:* Andoron, Batka, Daru
***Álom a Két hold alatt**:* Andoron, Crowstone, Cz, Daru, Scylla
***A Próféta**:* Andoron
***Kacaj**:* Crowstone

Borító:
Seregrim

Modulindító illusztrációk (a megjelenés sorrendjében):
Temesi Márton, Temesi Márton, Szilágyi, Crowstone, Suttogó

Felhasznált irodalom:

Első Törvénykönyv (ETK)
Valhalla Páholy (1997, Budapest)
első kiadás

Bestiárium (Bestiárium)
Valhalla Páholy (1996, Budapest)
második kiadás

Papok, paplovagok kézikönyve (PPL I.; PPL II.)
Valhalla Páholy (1999, Budapest)
első kiadás, első és második kötet

Summárium – A teremtés könyvei (Summárium I.)
Valhalla Páholy (1999, Budapest)
első kiadás, első kötet

Kovács Adrián: Gyilkosság Caedonban c. kalandmodul

Jelen mű készítése és közzététele még közvetetten sem szolgál jövedelemszerzést vagy -növelést, és e korlátozással mások által ingyenesen és szabadon felhasználható, a szerzők személyhez fűződő jogainak tiszteletben tartása mellett. Jelen anyag felhasznál olyan karaktereket, helyszíneket, egyéb jellegzetességeket, amelyek más személy szellemi alkotásai, illetve olyan védjegyeket, amelyek más személy tulajdonában vannak – ezek önálló felhasználása csak a jogtulajdonosok hozzájárulásával lehetséges. A jelen mű a hivatalos kiadók kiadványaitól független, nem hivatalos rajongói alkotás.

Készült:
az Úr 2011. esztendejében

BEVEZETŐ

Kedves Kalandozó!

Tudom, hosszú utat tettél meg míg eljutottál idáig, ezer kalandon és veszedelmen túl vagy már, megjártad észak hatalmas hegyeit, és számtalan küldetést teljesítettél sikeresen Dél-Ynev lankáin is. Mindig örömmel olvastam kalandjaidról a M.A.G.U.S.-ban, s most arra kérlek foglalj helyet és fogadd el tőlem ezt a zamatos predoci óbort. Gyújtok is egy dzsad füstölőt – nem rég hoztam El Sobirából –, tudod az jobban kihozza a bor kellemes ízét. Engedd meg, hogy szóljak pár szót a Kalandozókról, hiszen – minthogy most itt vagy te is –, így te is közénk tartozol.

A kalandozók közössége a földi időszámítási rendszer szerint 2002-ben vetette meg lábát az Internetnek nevezett hálózaton, majd 2003-ban öltött a maihoz hasonló, jól szervezett közösségi formát, és azóta számos rangos szerepjátékos esemény sikeréhez hozzájárult, emellett életre hívta a saját szervezésű, immár legendás Kalandozok.hu táborokat. Az oldal a kezdetek óta áll az eredeti K100-as játékrendszer mellett, ennek mintegy utolsó nagy bástyájaként ékesedik a szerepjátékos közösségek között. A rendszeresen szervezett táborok, modulíró versenyek igen termékeny táptalajt nyújtottak és nyújtanak a mai napig a különböző kalandozócsapatok és kalandmesterek számára, hogy összemérhessék tudásukat és tehetségüket egymás között. A tábori versenyekre készített versenymodulok válogatását a szerepjáték iránti önzetlen rajongás és szeretet jóvoltából, a versenyzői és a szervezői tapasztalatokat felhasználva kiegészítettük, és eme vaskos kalandmodul gyűjteménybe – amelyet épp a kezedben tartasz – gyűjtöttük össze neked, hogy a tábori keretektől elszakadva az otthoni játékülések alkalmával is sok kihívást, kalandot és örömet okozzanak neked és barátaidnak. Ne feledd kedves kalandozótársam, ezek a történetek mágikus töltést hordoznak, mivel számtalan csapatnak okoztak már izgalmakban gazdag és kellemes perceket, számtalan csapat küzdött már, hogy legjobban teljesítse a benne leírt küldetéseket, így értéke pénzben nem meghatározható, játéktechnikailag ereklye típusú varázstárgynak számít. Meg kell említenem, hogy természetesen nem minden csapatnak sikerült túlélni a küldetéseket, de kívánom, hogy a te csapatod sikerrel vészeljen át, teljesítsen minden benne felállított akadályt, csapdát, fejtörőt, kalandot!

Ne is késlekedj, most lapozz tovább, hogy megismerd a régi-új kalandok történetét!

A szerkesztőcsapat és a Kalandozok.hu nevében kívánok jó szórakozást a Kalandozok.hu első kalandmodul gyűjteményéhez, amely a Kalandozók Útján címet viseli!

Antail
P. sz. 3711. Krad Negyedik ("Felemelkedők") hava

Horváth Zoltán
2011. november 1.

TARTALOMJEGYZÉK

Vértestvérek (1-10. szintű kalandozóknak)	Kereskedő Hercegségek	5
Ahogy a szél fú (4-6. szintű kalandozóknak)	Kereskedő Hercegségek	81
Álom a Két Hold alatt (4-6. szintű kalandozóknak)	Abaszisz	185
A Próféta (3-6. szintű kalandozóknak)	Dél-Ynev	277
Kacaj (4-7. szintű kalandozóknak)	Abaszisz	361

VÉRTESTVÉREK

1-10. SZINTŰ KALANDOZÓKNAK
HELYSZÍN: Kereskedő Hercegségek, Odra városa
IDŐPONT: P. sz. 3691. Krad kvartja

Írta: TAO

A Vértestvérek nem szokványos, napirendhez kötött modul, épp ezért nyújt a megszokottnál sokkalta szabadabb játékélményt a játékosoknak. Ezzel együtt azonban nagyobb odafigyelést és felkészültséget követel meg a mindenkori kalandmestertől, akinek elsődleges feladata, hogy a saját játékosaihoz alakítsa a történetet, amely egyébként számos játékalkalmon át biztosíthatja mindannyiuk szórakozását. A karakterválasztás és az előtörténet kötött mivoltát teljes mértékben kompenzálja a ciklusmentes, teljesen szabad játékvezetés.

A 2009-es Nyári Táborunk alkalmával ez a modul osztatlan sikert aratott. Talán épp azért, mert játékstílusától függetlenül mindenki megtalálja benne a számítását.

Akik kedvet éreznek hozzá, hogy e modult versenykörülmények mellett teljesítsék, azok számára a verseny során érvényben lévő karakteralkotási szabályokat az alábbi linken tettük elérhetővé: *http://www.kalandozok.hu/kalandozokutjan/nyt2009.pdf*

Tartalomjegyzék

TARTALOMJEGYZÉK 6

HANGULATKELTŐ NOVELLA 8

KONCEPCIÓ 11

ESEMÉNYSOR 11
- ***Előzmények*** 11

HÁTTÉR 12
- ***Előtörténet*** 12

KÖRÜLMÉNYEK 13
- ***Időpont*** 13
- ***Időjárás*** 13
- ***Időszámítás*** 13
- ***Manaháló*** 13
- ***Helyszín*** 13

KEZDETEK 14
- ***Prológus*** 14
- ***A találkozó*** 14
- ***Milo, a félszemű túlélő*** 15
- ***Utazás Odrába*** 16
- ***Odrában*** 16

MELLÉKSZÁLAK 17
- ***Hor volt, Hor nem volt*** 19
- ***Jelige: Fehér virág, kalandorok kíméljenek*** 19
- ***A kötélírás*** 19
- ***Segítség, nem hagynak élni*** 20
- ***Az elszabadult állat*** 21
- ***A sorozatgyilkos*** 21
- ***Piroska és a Farkas*** 22
- ***A dzsad szélhámos*** 24
- ***Gorviki viadalok*** 25
- ***Dzsad viadalok*** 25
- ***Kék a szeme…*** 26
- ***Osztály-kirándulás*** 26
- ***Sötét hatalmak*** 27
- ***Endrin titkos fegyvere*** 29
- ***Segítő Milo*** 30
- ***A kahrei renegát*** 31
- ***A géphal*** 32
- ***A dzsadok*** 33
- ***A gorvikiak*** 34
- ***Kalandod itt véget ért, lapozz az első oldalra*** 35

A KALAND BEFEJEZÉSE **36**

ODRA VÁROSA **38**
Általános jellemzők **38**
Kikötőnegyed **40**
Kereskedőnegyed **41**
Vízinegyed **42**
Polgárnegyed **42**

LEÍRÁSOK **44**
Vertion dinasztia **44**
con Dermini klán **45**
Mundzsur klán **46**
Nekromanta rend **46**
Csatornarendszer **48**
Céhek **49**
''Kovács és mindenes'' **51**

NEVESÍTETT NJK-K **52**
Vertion NJK-k **53**
con Dermini NJK-k **55**
Mundzsur NJK-k **61**
Nekromanta rend NJK-k **65**
Egyéb NJK-k **67**

TÉRKÉPEK **69**
Kereskedő Hercegségek **69**
Odra városa **70**
Odra környéke **71**
A con Dermini klán fészke **72**
Felkelő Nap Háza **75**
Odra temetője **76**
Nekromanta rendház **77**
Odra város csatornája **78**

KIADANDÓ ANYAGOK **79**
Odra városa **79**
Odra környéke **80**

Hangulatkeltő novella

Az első vágás

Raehur Kereskedő Hercegségének Székhelye, Odra kikötővárosa
Az Égi Fény 3691. esztendejében

A Gályák tengerének Gyöngymagja, így nevezték valaha Odra városát. A tenger feletti, központi elhelyezkedése mindig is tökéletes táptalajt nyújtott a vízi kereskedelem teljes lefedéséhez, ám Odra virágzása mégis évszázadokon keresztül váratott magára. Úgy tűnt, a város utóbbi generációs uralkodói, a Vertionok uralma alatt érkezett el a város ideje. A Vertionok okos kalmárhercegeknek bizonyultak: becsülettel megfizettek mindent, hogy biztonságban folyjék a kereskedelem; okosan kezelték a külpolitikát; és rendszeresen áldoztak Antohnak, minden vizek úrnőjének, hogy hullámhegyeket kavaró indulatait más vizeken töltse ki. Így lett hát, hogy Odra felemelkedése az utóbbi évtizedekben akadálytalanul gördült előre, és a Kereskedő Hercegségek megszokott tradícióival ellentétben, évtizedek óta nem látott lázadást és uralkodóváltást.

A szomszédos hercegségek ezt a megszokott irigységgel, óvakodva és hamis jóindulatú figyelemmel követték. A Hercegségekhez képest hatalmas és félelmetes Gorvik túl közel volt, hogy ne vegye mindezt észre, de ezidőtájt eléggé lekötötte legközelebbi szomszédja, Erone Hercegség politikája. Úgy tűnt, Raehur fejlődése Odra virágzását követi, Odra városa pedig megállíthatatlan gejzírként törekedett a magasba.

– Nagyságos úr...

A gigászi hálóterem csendes maradt, az ajtónálló szolga nem kapott választ. Tudta, hogy az úr alszik, és mivel beteg, főleg nem szabad zavarni. Csakhogy most olyan hír jött, ami nem tűr halasztást, és kockázatosabb volt visszatartani azt, mint felébreszteni a nagyurat.

A pocakos szolga nagyot nyelt, megigazította fodros gallérját, és halkan újra próbálkozott.

– Nagyságos úr!

Halálszagú csend, a hálóterem elhúzott kasmírfüggönyei nem csak a napfényt, de a külvilág zaját is kitűnően felfogták. A félhomályban valami mozdulni látszott, az arannyal hímzett baldachin meggyűrődött az ágyon. Halk, erőlködő suttogásként érkezett a válasz.

– Mi az... Talaram?

– Felséges úr, egy futár van itt, halaszthatatlan üzenetet hozott.

– Engedd... be.

A szolga meghajolt, és behajtotta az ajtót majd elment. Az ágyon fekvő személy lassan, erőlködve megpróbálta felültetni magát. Alig volt még túl az ötvenen, de bőrének ráncai hatvannál is többet mutattak. Májfoltos karjai belemarkoltak az ágytakaróba, inak feszültek, mellkasából hörgés tört fel, miközben összeszorított fogakkal ülő helyzetbe húzta magát. Nagyot sóhajtott, szemeit a plafonra szegezte.

– Tudom, Uram, hogy közel az időm, de adj még egy kis erőt – sóhajtotta.

Majd tekintetét az ajtóra emelte, és várta a futárt. Arca megkeményedett, lélegzete egyenletesebbé vált. Nem láthatják úgy, mint egy haldoklót. Más oka is volt azonban annak, hogy megacélozta testét és akaratát. Félt. Korábban azt parancsolta szolgáinak, hogy ne zavarják semmivel, mert pihenésre van szüksége. Most mégis vették a bátorságot, és felébresztették. Jó hír miatt nem ébresztik fel, az várhatna a pihenés végéig is. Félt, hogy rossz hírt hoznak, olyat, amit nem lehet halasztani. Érezte, hogy szüksége van minden erejére ahhoz, hogy a hírt fogadni tudja és méltósággal tudja kezelni. Nem hiába volt egy tartomány uralkodója: félelemnek nyoma sem volt arcán, tekintete acélos és szigorú volt.

A kopogásra beengedte a futárt a terembe. A belépő suhanc tisztelettel, mélyen meghajolt, majd miután engedélyt kapott, elindult az ágy felé. Az öreg haldokló nem látta a félhomályos hálóteremben a futár arcát, igaz, gyengülő szeme miatt tán napfényben sem látta volna tisztán. Ám nem kellett látnia ahhoz, hogy megérezze rajta a kifejezést: együttérzést és komorságot.

A suhanc az ágytól két lépésre megállt, majd az öreg intésére lehajtotta fejét, és féltérdre ereszkedett. Kabátja hajtókájából egy tekercset vett elő, mélységes alázattal, lesütött szemekkel nyújtotta a beteg felé.

Az öregember keze megremegett. Nem akarta elvenni a levelet, de tudta, az már mit sem változtat azon, ami már megtörtént, és ami a levélben van. Kinyitotta, és félve olvasni kezdte. Az első mondat után már nem látta a sorokat, csak szavak lebegtek előtte. Szigorú maszkjának megtöréséhez elegendő volt néhány másodperc… évtizedek politikai tapasztalata és gyakorlott arcjátéka tört össze. Megkeményedett arcán könnyek peregtek lefele.

szomorú baleset…

sajnálatos módon…

párbaj közben…

fertályóra után…

sérüléseibe belehalt…

s mély részvétemről biztosítom…

Belehalt... belehalt... csak ez az egy szó lebegett a szeme előtt.

Az ő elsőszülött fia halott! A Vertion am Odra család nevének és vagyonának örököse halott! Nem tudta felfogni. Nehezen tudta eldönteni, hogy a gyász vagy a gyűlölet-e a nagyobb a szívében.

– Ez nem lehet! Az én fiam… Arimas… nem lehet!

A futár csak alázatosan hallgatott, fejét továbbra is lehajtva. Az öreg hirtelen kiszakadt a révületből, nyakán kidülledtek az erek. Szemében és szívében feltámadt a tűz, arca lángolt a hirtelen nyert erőtől. Ismét uralkodó volt.

– Ez nem lehetett tisztességes párbaj! Egy nemesi párbajban nincsenek balesetek! És Arimas jó vívó volt, a legjobb fegyvermesteremre bíztam… Ez nem lehet…

Az öreg szemében felvillant a felismerés könyörtelen fénye.

– Ez nem párbaj volt… gyilkosság. A con Dermini család már régóta várt a pillanatra, és most léptek… EZ HÁBORÚ!

– Jól látod, öreg.

A futár felemelkedett, kezében tőr, arcán felsőbbrendű mosoly villant.

Esterias Vertion am Odra, Raehur kereskedő hercegség kalmárhercege összecsuklott, kezéből a padlón gyülekező vércseppekre hullott a levél.

Koncepció

E kaland – értő KM kezében – gyakorlatilag a csapat tapasztalati-szintjétől függetlenül lemesélhető. Délen a Kereskedő Hercegségekben, jórészt Odra városában játszódik, P. sz. 3691-ben, Krad kvartjában. A cél: rövid időn belül, külső segítség nélkül átvenni a város felett a hatalmat.

Néhány KM számára talán újdonság értékű, hogy mellékszál-vezérelt modulról van szó. Nincs a szó szoros értelmében vett vezérfonal, csak egy vezércél, és történetszálak – bonyolult – hálója. Nincs cselekmény-táblázat. A Játékosok alakítják a történetet. Te, a KM, az első pillanattól fogva együtt játszol a csapattal, reagálsz az ő cselekvéseikre.

Akkor mi az, ami van? Adott egy kiindulási helyzet, majd egy halom mellékszál, melyeket szabadon kombinálva vethetsz be a csapatod ismeretében. Módosíthatod, változtathatod is őket, vagy kitalálhatod a saját mellékszálaidat. Rendelkezésedre áll az egész, részletesen kidolgozott környezet, Odra városa. Adott a város összes főbb helyszíne, politikai hatalma, klánja, fogadója stb. A város él.

Mindemellett sokszor kell majd improvizálnod. A meglévő információid alapján te döntesz, hogy egy NJK vagy épp egy politikai hatalom hogyan reagál a JK-k egy cselekedetére, vagy annak egy következményére. Mint mindig, te teszed a várost, a környezetet és az NJK-kat igazán élővé.

A modulcím kétértelmű:

- Alapértelmezés szerint a JK-k mind testvérek.
- A kalandban több-kevesebb szerepet kap egy „maffia-stílusú” játék.

Fontos! A kalandmodulban végig úgy fogjuk kezelni a JK-kat, hogy mindannyian testvérek, a Vertion család utolsó leszármazottjai. Ez azonban a gyakorlatban természetesen nem kötelező érvényű minden JK-ra, lehet köztük családi barát, tanító, hűséges testőr stb. Sőt, amennyiben ez az adott csapat esetében nem kivitelezhető – pl. életút játékról van szó –, akkor a KM a városba érkező örökös(ök) testőreiként, segítőiként, tanácsadóiként is szerepeltetheti a JK-kat! Vagy egy további csavarral – és egy ágaskodó farkas-tetoválással – az egyik JK-t a Vertion családhoz való tartozásáról mit sem tudó örökösévé teheti.

Ami fontos, hogy a történet kezdetekor nem lehet semmilyen kapcsolati támogatottságuk. Nincs senki, akire támaszkodhatnának, csak saját maguk. A JK-k csak egy motivációt kapnak, és teljes szabadságot arra vonatkozólag, hogy hogyan teljesítik ezt a célt.

Eseménysor

Előzmények

- P. sz. 3675 – Öt Vertion-gyermek (többségében, vagy teljesen egészében ezek a Játékosok Karakterek) elhagyják szülővárosukat, Odrát, a Raehur nevű Kereskedő Hercegség székhelyét.

- P. sz. 3677 – Arimas, az egyetlen otthon maradt Vertion leszármazott betölti tizenhatodik évét, innentől közvetlenül apjától lesi el az államigazgatás mikéntjét.
- P. sz. 3681 – Nagy kalóztámadás Odra kikötőjében. A háttérben ismeretlen szándék lapul.
- P. sz. 3683 – Egy Odrában élő gorviki nemesi család, a con Dermini klán nyíltan politikai ambíciókat fontolgat.
- P. sz. 3688 – A Vertion család személyes bérvarázslóját, Janytas-t a con Dermini klán titokban átállítja a saját oldalára.
- P. sz. 3689 – Kisebb "balesetek" és másokra kent támadások a con Dermini klán részéről a Vertion dinasztia gyengítésére. Az uralkodó hatalom gyanakszik, és óvatosabb lesz.
- P. sz. 3690 – Egy varázstudó rend költözik a városba. Az utcán a Holdkos nevet rebesgetik.
- P. sz. 3691 eleje – A Vertion dinasztia hirtelen hanyatlása. A rivális klán meglepetésből, hirtelen, jól megszervezett orvtámadásokat majd nyílt háborút vezet sikeresen. A Vertion család vezetését és nagy részét lemészárolják, a klán utolsó életben maradt tagjai elrejtőznek, inkognitóban élnek vagy elmenekülnek másik Kereskedő Hercegségbe.
- P. sz. 3691 (fél évvel később) – A Vertion dinasztia utolsó vér szerinti leszármazottai, a 16 éve külhonban élő gyermekek értesülnek a gyászhírről, apjuk végrendeletéről, és bosszút esküdve a visszatérést és családjuk nevének feltámasztását tervezgetik.
- P. sz. 3691 Krad kvartjának első napja – A Vertion dinasztia utolsó vér szerinti leszármazottai, azaz a játékos karakterek, megérkeznek Kharian Hercegség egyik határ menti kisvárosába.

Háttér

Ha ragaszkodunk az eredeti koncepcióhoz, akkor van egy, a Játékosoknak előre kiadott háttér, amihez igazítaniuk kell a karaktereiket és az előtörténetüket. Természetesen a korábban leírtak szerint a KM ettől eltérhet, ám ez esetben mindenképp szükségessé válik a történet újragondolása, és egy olyan – csapatra szabott – bemesélés közbeiktatása, amely megfelelő motivációs hátteret biztosít a játék idejére.

Előtörténet

„A Vertion dinasztia már több generáció óta tartotta hatalmát a Kereskedő Hercegségekben, a XXXVII. század elején a család kivívta a jogot, hogy a kilenc kalmárdinasztia egyikének nevezhesse magát. Raehur Hercegségben gyakorolta a hatalmat, székhelyül Odra kikötővárosát választotta, ahogy az előtte uralkodó dinasztia is. 3675-ben, az aktuális családfő, Esterias Vertion am Odra, a Dúlás egyre rosszabbodó állapotának hírére gyermekeit elküldte otthonról, hogy a külvilágban, Északon vagy Délen, de Pyarron és Krán háborúskodásától távol legyenek. Egyedül elsőszülött fiát, Arimast tartotta maga mellett, hogy eltanulja és továbbvigye a család és a Hercegség irányítását. A többi öt gyerek fiatalon vált el a családtól....”

< A JK-k csapat előtörténete >

„… 3691-ben a gyerekként elszakadt Vertion leszármazottakat villámcsapásként érte a hír szerte a világban: édesapjuk és elsőszülött testvérük meghalt, családjuk tönkrement, a család neve és hatalma elveszett, minden további juttatásuk és jövedelmük megszűnt. A leszármazottak kitaszítottak lettek… családtagjaik temetését sem rendezhették meg otthon. Bíznak benne, hogy néhány hű szolga kimenekítette a testeket Raehurból, hogy a holtak legalább máshol megkaphassák a végső tisztességet.
A Vertion család utódai majd a temetés napján látják egymást újra, melyet előreláthatólag a szomszédos Kharian Hercegségben tartanak meg inkognitóban. Mélységes gyász és tehetetlen düh jut nekik osztályrészül az oda vezető úton …”

Ennek alapján a JK-k mind testvérek, féltestvérek, vagy családhoz közel álló személyek (hűséges testőr, gyerekkori barát, családi tanító stb.) Ennek részletes kidolgozása az ő dolguk.

Körülmények

Időpont

A modul 1. napja – azaz kezdete – megegyezik Krad negyedik (Felemelkedők) havának első napjával a P. sz. 3691. évben.

Időjárás

Az időjárás a meleg évszak utolsó napjaiban megszokott. A tenger közelségének révén kisebb zivatarok már előfordulhatnak az év ezen szakában, mégis túlnyomórész forró nappalok és fülledt éjszakák a jellemzők. A nappali csúcshőmérséklet megközelíti a 35 ºC-ot, amely éjszakára sem süllyed 20 ºC alá. Gyakorta fúj gyenge szellő a város felett.

Időszámítás

A modul napi 20 órában számol, az egyes órák térségben használt neveiről a következő táblázat tájékoztat. Ennek tükrében a nap kb. 5:15-kor kel és 16:15-kor megy le.

óra	elnevezése	óra	elnevezése
00	Kék hold	10	Törekvők
01	Pusztítás	11	Lobogók
02	Remény	12	Hit
03	Fény	13	Barátság
04	Tisztesség	14	Bűnbánat
05	Áldozatok	15	Vágyak
06	Gazdagság	16	Homály
07	Béke	17	Vörös hold
08	Igazság	18	Álmok
09	Szentek	19	Sötétség

Manaháló

A helyszín Mana-sűrűség szempontjából a sűrű-mana kategóriába tartozik (lásd, PPL I. 159-162. old.). Ez azt jelenti, hogy 400 Mp-al lehet számolni, melynek visszatöltődési intenzitása 30 Mp/kör.

Helyszín

Odra városleírás
38. old.

A történetünk Dél-Yneven a Kereskedő Hercegségekben, jórészt Odra városában játszódik. Odra Dél-Ynev egy zajos kikötővárosa, Raehur kereskedő hercegségének fővárosa. A Gályák tengerének északi partján fekszik, a róla elnevezett karéjos öböl mellett.

Kezdetek

Prológus

A JK-k – előtörténetüktől függően csoportosan vagy külön-külön – megérkeznek Kharian Hercegségbe, egy határ menti kisvárosba, ahol – úgy tudják – apjuk temetése lesz inkognitóban.

Ott egy álruhás családi szolga várja a csapatot, aki szomorú hírről értesíti őket, apjuk porhüvelyének kimenekítése Odrából nem sikerült a tervek szerint. A következőket tudatja a JK-kal:

Napokkal ezelőtt megpróbálták megszerezni a con Derminik keze közül, de nem jártak sikerrel, a gorvikiak csalinak használták a családfő testét és az összes mentésre érkezőt lemészárolták. Azt hitték, elveszett a remény a holttest kimentésére, ám hirtelen felbukkant a klán egy régi, misztikus tagja, Milo. Segítségével újabb információhoz jutottak. Egy utolsó esélyt kaptak arra, hogy a körülbelül fél tucat életben maradt, hűséges klántag kihozza a családfő testét Odrából és megadja neki a végtisztességet. Ő (a szolga) idejött, hogy értesítse az elhunyt leszármazottjait mindezekről, a többi öt ember pedig megkísérli a becses test kimentését... talán épp ezekben az órákban, mikor beszélnek. Ennél többet nem tud, csak azt, hogy hol van a találkozó velük, amennyiben túlélik. Egy elhagyott tanya Odrától mintegy 30 mérföldnyire.

A JK-k Odra városa felé veszik tehát az irányt, a szolga ezzel ellentétesen (menekülni és élni akar, klánja már kihalt). Pár nappal később megérkeznek a megadott helyre.

Itt kezdődik a modul a JK-k számára.

A találkozó

Megérkeznek a helyszínre, ami Odrától egy napi járóföldre egy kis kihalt tanya. Mikor megérkeznek, ködös emlékek jönnek elő, ismerős a terep... ez valaha a család telke lehetett, mert emlékeznek itt gyermekkori játékaikra, ahogy futkároznak a réten stb. Keltsünk némi érzelmet a karakterekben, hogy kötődjenek a családhoz és múltjukhoz. Megtalálhatja egyikük egy kiskorában eldugott kedvenc fakardját stb.

Hagyjuk egy kicsit a JK-kat beszélgetni, szükség esetén ismerkedni, játszani, a tanyát saját maguktól felfedezni.

Csalódás, nem várja őket senki. Egy üres épület, nincs temetés, nincsenek szolgák. Van viszont négy, viszonylag friss hulla.

Ha megvizsgálják őket:

- Csupán néhány órája halottak. Fegyvertől estek el, de nem volt igazi küzdelem.
- Mindegyik magán viseli a Vertion dinasztia jelét, a *hegyi farkas tetoválást* a bal alkaron. (FONTOS! Azok a JK-k, akik a család leszármazottjai, szintén rendelkeznek ezzel a tetoválással! Kicsit különbözik azonban, az övéké *ágaskodó farkas*, mely a család vér szerinti leszármazottjait illeti. A tetoválások jelentésével természetesen tisztában vannak.)
- A holttestek nincsenek teljesen kifosztva, de értéktárgyaktól igen.

- A családfő, apjuk holttestét NEM találják itt... a támadók elvitték. (Motiváció a csapat számára.)
- Az egyik hulla görcsösen markol egy összetekert, vékony kötéldarabot, amin csomók vannak.

Milo, a félszemű túlélő

Miután átnézték a házat, és épp tanakodnak vagy induláshoz készülődnek, lódobogást hallanak. Egy lovas érkezik, egy félszemű gorviki. Ha a JK-k meg akarják támadni, megmutatja a bal alkarján lévő hegyi farkas tetoválást. Milo-ként mutatkozik be.

Milo
53. old.

A következőket meséli el magától is:

- Odrából jött, ő is a részt vett a mentő-akcióban, de a városban menekülés közben elszakadt a csapattól. Utólag jött most utánuk. De ezek szerint a con Dermini család gyorsabb volt, mint ő.
- Várta a JK-kat, tudott az érkezésükről. (A karaktereket értesítő leveleket egyébként Janytas írta.) Már egy ideje itt van, messziről figyelte a csapatot, csak nem mert idejönni, amíg nem volt bizonyos abban, hogy a leszármazottak vannak itt, és nem ellenség.
- Mesél a gorviki klánról, kegyetlenségükről és határozottságukról. Leírja nagyjából, hogyan és milyen gyorsan történt a Vertion dinasztia bukása. Ő az egyike annak a kevésnek, akiknek sikerült túlélnie.
- A városban káosz van, a gorviki con Dermini klán még nem erősítette meg hatalmát, de nagyon jó úton van felé. A szomszédos Hercegségek csendben figyelnek, pártatlanok. Szokás szerint megvárják a hatalom megszilárdulását, majd a győztessel kezet ráznak.

con Dermini klán
55. old.

Csak, ha a JK-k rákérdeznek:

- Ő külső informátorként dolgozott a dinasztiának, tulajdonképpen kém volt. Ez azzal járt, hogy a dinasztiából nem sok embert ismert, de cserébe őt sem ismerték. Csupán két emberrel tartotta a kapcsolatot: Esterias (a családfő) és Arimas (az elsőszülött fiú). Tehát bennfentes volt, de kapcsolatai már halottak.
- Bujkál a városon kívül, mert a gorviki klán vadászik rá. (Nem tudják, hogy néz ki, csak azt, hogy félszemű.) Fél éve most járt először Odrában, nincs tisztában a legfrissebb fejleményekkel.
- Azt, hogy hol tartották Esterias holttestét a gorvikiak, egy Hor nevű koldustól tudta meg, aki már évek óta a család megbízható informátora.

Hor
54. old.

Ha megmutatják neki a kötéldarabot:

- Ránézésre felismeri, hogy ez valószínűleg egy piqual (gorviki: kötélírás). Titkosírás kötélnyelven. Amennyiben a Hegyi Farkas nyelvén van, tehát a saját klánjuk készítménye, akkor ő is el tudja olvasni.
- Ha odaadják neki, felolvassa a tartalmát, *az utolsó sor kivételével*. (Ezen az utolsó soron maga is meglepődik, de gyorsan reagál és kihagyja.)

A kötél mondanivalója:

Ha ezt a kötelet olvassátok, én halott vagyok, apátok testének kimenekítése nem sikerült. Én már nem segíthetek. De van, aki igen. Klánunknak vannak még elbújt, inkognitóban élő tagjai Odra városában. Hogy felismerjenek titeket, viseljetek egy fehér szirmú virágot kalapba tűzve, vagy szív felett viselve.

Janytas

Ne bízzatok a félszeműben.

Janytas
55. old.

Ha Janytasról kérdeznek Milo-tól:

- Az általános dolgokat el tudja mesélni róla. (A Vertion-család személyes tanácsadója és varázstudója volt évek óta.)
- A "holttestek között van-e Janytas?" kérdésre nem tud válaszolni, mert sosem látta, ő mindössze két emberrel tartotta a kapcsolatot.

Ez a rész nagyban meghatározza a JK-k motivációját. Mindent vessünk be, ami nem erőltetett, hogy a JK-k TÉNYLEG bosszút akarjanak állni családjuk haláláért, örökségük elvesztéséért, tehát az egész modulra legyen elegendő motivációjuk.

Legyenek tisztában a JK-k azzal a ténnyel, hogy egyedül vannak, nem várhatnak segítséget a szomszédos Kereskedő Hercegségektől, és más politikai hatalomtól sem.

Ha nem találják meg a kötelet maguktól, segítsünk nekik. Mindenféleképpen jussanak hozzá az általa rejtett információhoz.

Milo nem tud semmit pontosat a városban éppen folyó dolgokról. Ha a JK-k információt akarnak, mindenféleképpen be kell menniük.

Utazás Odrába

Ezek után a JK-k a város felé veszik az irányt Milo vezetésével. Az út egy napot vesz igénybe, gondtalanul lezajlik. Ez idő alatt a JK-k beszélgethetnek, ismerkedhetnek egymással és Milo-val. Általános információkat szerezhetnek be tőle a városról. Ha lehet, tegyük a félszeműt szimpatikussá számukra (ez számíthat később a kaland folyamán), de ne erőltessünk semmit.

Mikor megközelítik úgy 8-10 mérföldnyire Odrát, Milo egy elhagyott erdészházhoz vezeti őket. Ő ott marad, nem kockáztatja a városba való visszatérést. Biztatja a JK-kat, hogy ha szükségük van valamire, megkereshetik itt, de ő a városba be nem teszi a lábát. Megjegyzi, hogy ha keresik, és nincs itt, várjanak pár órát. Útbaigazítja a JK-kat, majd elválnak.

Előfordulhat, hogy a JK-k teljesen máshogy cselekszenek, mint ahogy itt le van írva (pl. megölik Milo-t stb.) Kezeld az ilyen helyzeteket, és legyél azon, hogy így is gond nélkül jussanak el a városba.

Előtörténetükből és motivációjukból fakadóan maguktól is Odrába kellene menniük.

Odrában

A városba a JK-k már egyedül érkeznek. A kapunál simán bejutnak, nincs ellenőrzés, sőt városőrség sem igazán.

SZABAD JÁTÉK!

Hogyan mesélj a továbbiakban?

- Hagyd a JK-kat cselekedni, te reagálj a cselekvéseikre és játssz velük.
- Finoman terelheted, segítheted, vagy éppen hátráltathatod őket, de semmiképpen se erőltess rájuk semmit. Hadd játsszanak úgy, ahogy ők akarnak.
- Támaszkodj a környezeti és NJK leírásokra.
- Támaszkodj a mellékszálakra.
- Improvizálj. ☺

Mellékszálak

Először is, mit értünk mellékszál alatt?

Esetünkben gyűjtőfogalomként használjuk, ide értünk minden többé-kevésbé önálló, bedobható játékötletet.

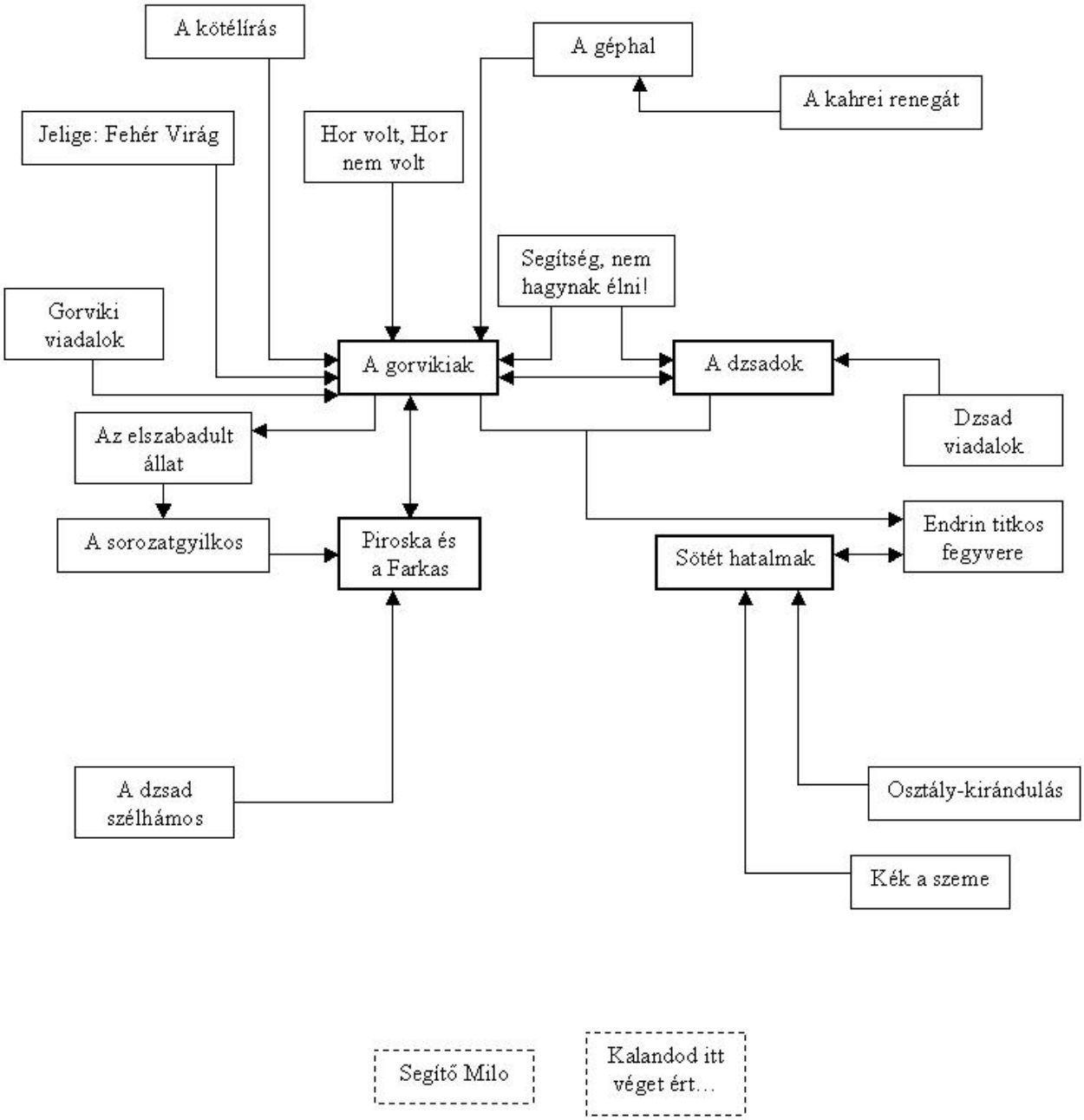
Számos előre elkészített mellékszál van kidolgozva a modulban. Ezek egyike sem kötelező. A bedobni kívánt szálat a csapat ismeretében bármikor, bárhogy módosíthatod. Kitalálhatod és bevezetheted a saját szálaidat is (akár a meglévőkből is lophatsz ötletet).

Csupán a következő aranyszabályokat kell követned: kerüld a következetlenséget! Csak akkor dobj be egy szálat, ha van értelme bedobni! Csak úgy módosítsd a történetszálat, hogy az logikus legyen, és koherens a többi már elkezdett, vagy később elkezdeni kívánt mellékszállal!

Mikor vezess be egy-egy mellékszálat?

- Ha a JK-k maguktól szaladnak bele.
- Ha olyan a mellékszál, ami passzol a csapatkoncepciójukhoz / játékstílusukhoz, és úgy gondolod, hogy fokozná a játékélményüket.
- Ha a játék kezd lelohadni, dobj be egy motiváló mellékszálat.
- Ha a Játékosok nagyon jók, túl gyorsan haladnak, dobj be egy hátráltató mellékszálat.
- Ha a Játékosoknak segítségre van szükségük, dobj be egy segítő mellékszálat.

A következőekben egy ábra található, mely az összes mellékszálat és a köztük lévő *fontosabb* kapcsolatokat mutatja. Figyelem, ez nem tartalmazza az összes köztük lévő kapcsolatot, hiszen rengeteg apró hatás van, és ezek egy részét a JK-k megjósolhatatlan módon fogják generálni játék közben!


A kötélírás
A géphal
A kahrei renegát
Jelige: Fehér Virág
Hor volt, Hor nem volt
Segítség, nem hagynak élni!
Gorviki viadalok
A gorvikiak
A dzsadok
Dzsad viadalok
Az elszabadult állat
A sorozatgyilkos
Piroska és a Farkas
Endrin titkos fegyvere
Sötét hatalmak
A dzsad szélhámos
Osztály-kirándulás
Kék a szeme
Segítő Milo
Kalandod itt véget ért…

Hor volt, Hor nem volt

Hor
54. old.

Ha a JK-k megpróbálják megkeresni a Hor nevű koldust (Milo-tól hallhattak róla), akkor kiderül, hogy a fickót tegnap éjjel baleset érte, az elszabadult vadállat áldozata lett. Most már bizony nem találják meg, csak a temetőben. Személyleírást lehet szerezni.

FONTOS! Amennyiben a JK-k nem hallottak Hor-ról, vagy nem keresik, akkor Hor nem halt meg, és az itt leírtakat figyelmen kívül kell hagyni. Részletek *A gorvikiak* c. mellékszálban.

Ha elmennek a temetőbe, akkor a temetőőr eligazítja őket, megmutatja nekik, hol tárolják a friss holttesteket, még nem lettek eltemetve. Ha a JK-k megnézik a tegnap éjszakai áldozatokat, akkor köztük megtalálják Hor testét. Rövid vizsgálat után nyilvánvaló lesz: a többi áldozattal tényleg valami állat végzett, de Hor nincs szétmarcangolva, vele kés végzett. Háttér: a gorvikiak végeztek Horral, mert rájöttek, hogy informátorként dolgozik, de nem nekik.

Ha a JK-k később is vissza akarnak menni, újra megnézni Hor holttestét, már nem találják. Csakhogy friss sír sincsen. A temetőőr megszorongatása esetén elárulja, hogy eladta a testet az új iskolába (Nekromanta Rend). Néha szokott ilyet tenni olyan testekkel, amik senkinek sem hiányoznak, mert jó pénzt kap érte.

Érintett mellékszálak: *Az elszabadult állat, A gorvikiak, Sötét hatalmak*

Jelige: Fehér virág, kalandorok kíméljenek

„Odanézz! Annak ott egy fehér rózsa van a mellényzsebében. Te jobbról, én balról.”

Minden esetben ajánlott bevetni. Ám amennyiben a JK-k viselik a fehér szirmú virágot az kötél utasítása szerint, akkor kötelező, méghozzá elég hamar.

A JK-k az utcán / fogadóban / stb vannak, tanúi egy fiatal szerelmespár turbékolásának. A lány ad a fiatalembernek egy fehér rózsát, majd elválnak. A fiú repdes a boldogságtól és kitűzi a mellényzsebébe a rózsát. Erre azonnal felfigyel két gorviki, a fickót félreviszik és megkéselik.

Ez a szál arra hivatott, hogy a JK-k rájöjjenek: nem érdemes viselni a fehér szirmú virágot, mert a gorvikiak figyelnek a jelre. Illetve használhatják csapdaként is stb.

Amennyiben a JK-k továbbra is viselik a fehér virágot, ki fogják szúrni őket, és orvtámadás fogja érni a csapatot.

Érintett mellékszálak: *A kötélírás, A gorvikiak*

A kötélírás

Ha ezt a kötelet olvassátok, én halott vagyok, apátok testének kimenekítése nem sikerült. Én már nem segíthetek. De van, aki igen. Klánunknak vannak még elbújt, inkognitóban élő tagjai Odra városában. Hogy felismerjenek titeket, viseljetek egy fehér szirmú virágot kalapba tűzve, vagy szív felett viselve.
Janytas
Ne bízzatok a félszeműben.

Ez a szál már elindult a kaland kezdetekor, hisz a kaland elején kaptak a JK-k egy kötelet, ami egyedi kötélnyelven íródott, és csak a beavatott Vertion klántagok tudják elolvasni.

Akik el tudják olvasni:

- Milo, de ő az utolsó sorról hallgatni fog.
- Arimas, ha már „kapcsolatban” állnak vele.
- Hor, amennyiben még él a történet szerint, vagy ha a holttestnél a lelkéből nekromanciával kiszedik az információt.
- Janytas, de őt jó eséllyel nem érik el és nem tudják rávenni. Illetve, ha megmutatják neki, akkor lebuktatják magukat.

Ha Milo-n kívül mással is elolvastatják, akkor fény derül az utolsó sorra, ami pont arra utal, hogy ne bízzanak Milo-ban. Innentől a JK-k dolga, hogy hogyan cselekednek, hisznek-e Milo-nak.

Ami az egész kötél-ügy hátterében áll:

- Milo-ban valójában megbízhatnak, őszintén segíteni akar a JK-knak. Ám nyilván nem akarta bemártani magát, azért nem olvasta fel nekik az utolsó sort.
- Janytas nem halt meg, áruló lett. Eljátszotta a saját halálát, már a con Dermini vezetői között foglal helyet. A kötelet az ő parancsára helyezték el a gyilkosok a helyszínen. Milo-ról tud, de nem ismeri, ám tart tőle, ezért megpróbálja elvágni őt a JK-któl a kötélben való utalással. Janytas, ezáltal a con Dermini, csupán csak annyit tud Milo-ról, hogy félszemű. Milo épp ezért bujkál, elsősorban a városon kívül. A városban pár ártatlan félszeműt fel is koncoltak miatta. Milo nem tud Janytas árulásáról.

A kötél arra szólítja fel a JK-kat, hogy jöjjenek el a városba és viseljenek egy fehér szirmú virágot. Ez azért kell, mert senki nem ismeri a JK-k arcát. A fehér virág alapján felismerhetőek lesznek, és így a gorviki klán el tudja varrni a Vertion dinasztia utolsó szálait is. Csapda az egész. *Fehér virág = halálos ítélet.*
Érintett mellékszálak: A gorvikiak

Segítség, nem hagynak élni

„– Azt mondtad, anyám Tharr fattya?
– Nem, dehogyis!
– Szóval azt mondod, hazudok?”

A JK-kat bárhol, bármikor megtámadhatják a városban, akár pénzszerzési, akár rasszista, akár politikai indokból

- ha a gorviki klán oldalán állnak: a dzsad klán emberei.
- ha a dzsad klán oldalán állnak: a gorviki klán emberei.
- ha még újak, és nem bírják egyik hatalom védelmét sem: bármelyik klán, illetve bárki, akár egy szabadúszó zsoldos banda vagy egy részeg matróz csapat is.

Ha nyíltan és látványosan valamelyik klán oldalán tevékenykednek, akkor a másik klán akár orgyilkosokat is küldhet.

Csak és kizárólag akkor úszhatják meg a támadásokat, ha mindkét klán úgy tudja, hogy nekik dolgoznak. Ebben az esetben a kis halak meg csendben maradnak, tehát az átlagos kötekedőktől békében maradnak.

Ez a szál arra ösztönzi a JK-kat, hogy keressenek kapcsolatokat, épüljenek be valahova.
Érintett mellékszálak: *A gorvikiak, A dzsadok*

Az elszabadult állat

A városban pletykák szállingóznak egy állatról, ami éjszakánként embereket öl.

- Pletyka: "A dzsad piacról elszabadult egy egzotikus dög".
- Pletyka: "Gyilkos ragadozó, általában éjjel vadászik, az emberhús a kedvence, de a nagyobb állatokat is kedveli."
- Pletyka: „Eddig csak éjszaka csapott le, és csak embert ölt."
- Minden pletyka másképpen írja le a kinézetét. Nagymacskaszerű / medveszerű / hüllőszerű.
- További, pontosabb információ megtudható a con Dermini klántól, amennyiben a JK-k nekik dolgoznak, lásd *A gorvikiak* mellékszálat.
- A Halászok céhétől megtudható, hogy a Csatornarendszer nem biztonságos, már nem mernek bemenni, mert több emberük is meghalt.

A gorvikiak (mellékszál)
34. old.

Tényleg elszabadult a dzsadoktól egy egzotikus állat, egész pontosan egy vad khál. A dzsad piacon megkereshetik az állatkereskedőt, aki szíves örömest ajánl 50 aranyat annak, aki élve visszahozza neki az állatot. Ő az egyetlen, aki hitelesen le tudja írni az állat kinézetét, de hogy milyen állat, azt nem tudja.

A JK-k sok mindent kezdhetnek a szállal:

- Megtalálják, és visszaadják az eredeti tulajdonosnak 50 aranyért.
- Megtalálják, és eladják az alvilági gladiátorarénába, ahol akár 100 aranyat is hajlandóak adni érte.
- A gorviki klán küldetéseként megölik az állatot (lásd *A gorvikiak* mellékszálat)
- Megtalálják, és megölik / békén hagyják / saját szolgálatukba állítják / szabadon engedik a városban, hogy pusztítson / stb.

A khál a csatornák mélyén rejtőzött el, sebeit nyalogatja, mert összefutott azzal a ragadozóval, aki valójában felelős a gyilkosságokért. Ugyanis nem a khál vadászik éjszakánként...

Az elszabadult állat
67. old.

Ha a JK-k lezárják ezt a szálat, a gyilkosságok akkor sem maradnak abba, és ez még jobban felbolygatja a várost.

Érintett mellékszálak*: A gorvikiak, A sorozatgyilkos, Piroska és a Farkas*

A sorozatgyilkos

Miután kiderül, hogy nem az elszabadult állat felelős a halálesetekért, a gorvikiak nyíltan 250 arany vérdíjat tűznek ki a felelős személy vagy állat fejére. A fél város a gyilkost próbálja megtalálni.

A helyzet iróniája, hogy a gyilkos ott van a JK-k szeme előtt, erre előbb-utóbb a JK-k maguktól rájönnek.

Továbbiakban lásd lentebb a *Piroska és a Farkas* c. mellékszálban.

Érintett mellékszálak: A g*orvikiak, Piroska és a Farkas*

Piroska és a Farkas

„Egyes személyek a vérengzésnek és kegyetlenkedésnek olyan határtalan fokát érik el életük folyamán, hogy halálukkor kiesnek a reinkarnáció folyamából, és vérfarkasként léteznek tovább.”

/ Bestiárium, Élőholtak, Vérfarkas /

Mindenképp érdemes bevezetni e mellékszálat, mert különleges élményekkel gazdagíthatja a játékot!

Arimas, a Farkas
53. old.

A Farkas

Aki az éjszakai vérengzésekért felelős, valójában egy farkasember. Nem minden éjszaka öl, de amikor igen, akkor sosem áll meg egynél, gyakran négy-öt áldozatot is szed.

A vérfarkas Arimas Vertion, a JK-k testvére. Ő azon az éjen vált szörnyeteggé, amikor meghalt. A con Dermini klán emberei párbaj indokán tőrbe csalták, kihívták a város szélére, és egy tucatnyi gorviki az életére tört. Arimas párbajsegédjei és testőrei meghaltak, ám ő maga a kiemelkedő harci tudása miatt túlélte a küzdelmet és legyőzte ellenfeleit, akik csapdába vezették. Azonban a csapdából való kitörés során nem tudott elkerülni egy mérgezett pengét.

Már nem volt esélye túlélni, tudta ezt ő is. Tehetetlen dühében őrjöngött, és a városba menet visszafele minden útjába eső gorvikit legyilkolt. Huszonkét áldozata volt, végül ő is meghalt. Lelke nem tért vissza a körforgásba, hanem vérfarkassá vált. (Itt a Bestiáriumban szereplő vérfarkas leírását vesszük alapul, de nem mindenben követjük. Ami nincs külön megemlítve, ott a Bestiárium a mérvadó.) A holttestét megtaláló gorvikiak kegyetlenül feldarabolták, és testrészeit nyilvánosan bedobálták a tengerbe.

Arimas tudata leépült, de régi énjének egy darabja torzultan megmaradt. Egyetlen célja a bosszú mindenekfelett. Amikor vadászik, mindig csak a gorvikiakat veszi célba, azonban köztük nem válogat, nem csak klántagot, hanem nőt, gyermeket, katonát egyaránt öl. Végső célja az egész gorviki klán kiirtása, mindent ennek rendel alá.

Efraim il-Mundzsur, azaz Piroska
62. old.

Piroska

A kaland kezdetekor a vérfarkas-lélek egy kislányban van – nevezzük Piroskának –, aki a csatornákban vacog. Tisztában van vele, hogy valami furcsa történik vele, de nem tudja, hogy mi. Minden reggel a csatornákban ébred, véres a ruhája meg a keze, és nem emlékszik semmire. Nem mer felmenni a városba, nem mer kimozdulni abból a sarokból, ahova bevette magát. Teljesen ki van borulva, idegileg összeroppant. Bár nem csinál semmit, csak naphosszat vacog a csatornákban, mégis életben marad, hisz a Farkas, azaz Arimas táplálkozik helyette, és szükség esetén bármitől megvédi.

A kislány valójában **Efraim, a dzsad klánvezér elveszett lánya**. Lásd *A dzsadok,* valamint *A gorvikiak* c. mellékszálat.

Csatornarendszer
48. old.

A következő esemény a KM által meghatározott tetszőleges időpontban történik meg:

Odra város csatornája
78. old.

Amikor a JK-k az utcán egy csatornanyílásnál / lent a csatornában / stb. épp közel haladnak el hozzá, megérzi az azonos vérbosszú szándékot és a Vér Szavát. Emiatt azonnal otthagyja a kislányt, és *beköltözik az egyik JK (vagyis közeli rokonának) testébe*.

Piroska továbbra is a csatornákban marad, idegroncs, életképtelen. Pár nap után szomjan hal, ha csak a JK-k nem találják és mentik meg a csatornából.

A város sorozatgyilkosa tehát – átvitt értelemben – az egyik JK (lesz). Éjjelente el is megy gyilkolni, nappal pedig keresi – önmagát.

Hogyan meséljünk, ha a Farkas lélek jelen van az egyik JK-ban?

- A Farkas jelenléte ne derüljön ki a JK-knak egyből! Szépen lassan fogjanak gyanút, hogy valami nem stimmel, aztán koppanjanak egy nagyot.
- A Farkas nem szól bele a hordozó életébe, amíg nem fedezik fel, addig nem kommunikál a hordozóval.
- A Farkas éjjelente néha elmegy vadászni. A vadászatot követő reggel a hordozó JK nem emlékszik semmire, csak úgy érzi, hogy nagyon rosszul aludt. És furcsák azok a horzsolások és karmolások a testén...
- Ha a hordozó JK életveszélyes sebet kap, a Farkas azonnal megpróbálja átvenni az uralmat a test felett, és megvédi a hordozót. Harcértékeit ismerve ez jó eséllyel sikerülni is fog. Más kérdés, hogy utána hogy fog a város a JK-ra nézni. Meg persze a saját társai.
- Ha a Farkas lelket felfedezték, akkor a JK-kon múlik, hogyan használják ki. Ha a hordozó képes pszi-t használni, akkor tud a lénnyel mentálisan kommunikálni. A Farkassal jó / közömbös / negatív viszonyt is ki lehet alakítani, és ettől függően a Farkas segítheti vagy hátráltatja őket. Negatív esetben pl. a Farkas átveheti a JK felett a hatalmat egy nagyon kellemetlen pillanatban.
- **A HORDOZÓ NEM TUDJA URALNI A FARKAST**, ezt éreztessük is vele! Pl. ha a Farkasnak nem tetszőt cselekszik a hordozó, pl. megment egy gorviki-t, akkor egy belső mordulást hall, egy pillanatra elveszti a tudatát, aztán amikor kitisztul a kép, akkor azon kapja magát, hogy kitörte a fickó nyakát.
- Ha nem akar folyamatosan „összetűzni” a Farkassal, akkor egyensúlyra és szövetségre kell törekednie vele.
- A Farkas nem nagyon emlékszik az életében szerzett emlékekre, ezért csak kevés esetben tudja segíteni a csapatot információval. A KM döntése, hogy ezt épp mikor teszi meg.
- A Vertion-féle piqual-nyelvet ismeri a Farkas, így ebben biztosan tud segíteni a csapatnak, esetleg külön kérés nélkül is. Lásd *A kötélírás* c. mellékszálat.

Ne feledjük, a Farkas jelenléte **nem csak egy tápos segítséget jelent a kalandban, hanem egyben átok is**. Ezt éreztessük a hordozó JK-val. Ha nem szabadulnak meg a Farkastól, egy idő után a JK önmaga is véglegesen fertőzött farkasember lesz, és az marad a Farkas lélek távozása után is.

Megoldási lehetőségek: hogy lehet a vérfarkastól megszabadulni?

- A hagyományos módszer: vérfarkas formában halálra verni. Ekkor a Farkas lelke otthagyja a hordozó testet, és másik befogadót keres. (Ám ez akár egy másik JK is lehet, hiszen ők vannak kéznél.)
- Kiűzik a testből. Erre képes: Élet szférájú, magas szintű pap (Űzés – Túlvilági Lények), vagy Endrin (lásd a *Sötét hatalmak* mellékszálat).
- Ha teljesítik a Farkas végső célját (vagyis a gorviki klán kiirtását), akkor őrjöngése és bosszúvágya lenyugszik, ezáltal halálon túli léte elveszti értelmét, és megszűnik létezni, visszakerül a lélekkörforgásba. Ez a "legszebb" megoldás, mert Arimast is megmentik a bűnhődéstől!

Annak a JK-nak, akit megszáll a Farkas, mindenképp be kell mesélni a lenti, *A dzsad szélhámos* c. mellékszálat!

Érintett mellékszálak: A *gorvikiak, Az elszabadult állat, A sorozatgyilkos*

A dzsad szélhámos

*"Látom uraságod abból a fajtából való, aki értékeli az ilyen különlegességeket... vesse fényes tekintetét erre a ritka fegyverméregre! *mutogat egy apró törékeny üvegcsét* Ez ellen még ellenméreg sem léteHOPPÁ! Jajj-jajj Galradzsa segíts meg, nem szándékos volt!"*

Amikor a JK-k egy piacon vannak, egy dzsad kereskedő kínálgatja a JK-kat valami csodaszerrel, hogy vegyék meg, majd véletlenül az egyik JK-ra ejti az üvegcsét, az széttörik, és gyanús, balzsamos folyadék éri a bőrét, és nagyon gyorsan be is szívódik. (Dobhatunk alibiből egy Képességpróbát is, de ne hagyjuk, hogy a JK megússza!) A dzsadból kiszedhetik, hogy fogalma sincs, hogy mi volt a folyadék (tényleg nem tudja, ha megölik akkor sem), egy másik kereskedőtől (a gyógyfüvestől) kapta ráadásként egy félszemű majom mellé, de van neki még 1 ugyanolyan üvegcséje.

A gyógyfüves
41. old.

A JK-k a másik üvegcse alapján alkímiával, vagy a másik kereskedő utánajárásával kideríthetik, hogy milyen folyadék ömlött a szerencsétlen JK-ra.

A folyadék: Többnyire ártalmatlan. Egyáltalán nem halálos, nem is méreg. Egyetlen hatása, hogy az illető bőre általánosan mindenhol viszketni fog. Lefolyási ideje 3-7 nap. Egy dologban igazat mondott a dzsad kereskedő: ellenszer nincs, ki kell szenvedni a lefolyását.

A lényeg, hogy arra a JK-ra öntsük, akiben benne van a Farkas. Így amikor reggel felkel az illető, és véresek a körmei, tele van karmolásokkal, meg szakadt a ruhája, akkor sugallhatjuk, hogy éjszaka álmában szétvakarózta magát (és késleltethetjük a Farkas jelenlétének kiderülését).

Érintett mellékszálak: *Piroska és a Farkas*

Gorviki viadalok

A Felkelő Nap Háza
75. old.

A Felkelő Nap Háza nevű szerencsebarlangban lehet belefutni ezekbe a rendezvényekbe, éjszaka. A JK-k fogadásokat köthetnek, illetve bármelyiken indulhatnak.

Ha a JK-k bármelyik viadalon győztesként szerepelnek, akkor egy gorviki klántag felfigyel rájuk, és felajánlja nekik a klánhoz külső tagként való csatlakozás lehetőségét.

Késpárbaj

Mindennapos verseny. A két versenyző egy-egy késsel megy be, aki az első vágást ejti a másik ARCÁN, az nyer. Tehát nem halálig tart, hanem az első sikeres vágásig az arcon. Esetenként meglepő eredmények jönnek ki, pl. a győztes halálos gyomorsebet kapott, a vesztes csak egy karcolást az arcára... néha leszámolásokra is alkalmazzák.

Száz szívdobbanás

Hetente két-három alkalommal megrendezett verseny. A legnagyobb látványosság, mert az egyik fél MINDEN esetben meghal, de néha mind a két résztvevő. Ha egy JK nevezne erre, egy NJK-n keresztül tudatosítsuk benne, hogy ez a legveszélyesebb viadal, és nincs visszaút, ha egyszer belépett a ringbe! Ha vállalja, akkor megfogják a csuklóját és a körhöz viszik. Az ellenfél a kör másik felén. Fegyvertelenül lépnek be, a csuklójukat még mindig fogják. Kürtszóra, mikor a JK beindulna, nagy meglepetésére a mellette álló férfi, aki az arénába vezette őt, megvágja a JK alkarját, majd odasziszegi neki: "100 szívdobbanásod van, hogy bevedd az ellenmérget".

A kör kinézete: 12 óránál áll az ellenfél, 6 óránál a JK. 3 óránál 1 db rövid- és 1 db hosszúkard van, közvetlenül egymás mellett a földbe szúrva. 9 óránál egy embermagas kőoszlop, aminek a tetején egy üvegcse, benne az ellenszer. Dilemma: a méregért fussunk, vagy a fegyverért? És az ellenfél vajon melyikért fog?

A győztes – amennyiben túlél – jutalma 25 arany. Ezt a Felkelő Nap Házának vezetője, Tirman személyesen adja át. Itt lehetőség van megölni Tirman-t *A gorvikiak* vagy/és *A dzsadok* mellékszálból vett küldetés teljesítéseként.

Érintett mellékszálak: *A gorvikiak, A dzsadok*

Dzsad viadalok

A kereskedőnegyed piacterén napközben zajlik az ökölharc.

Harcosok klubja. Pusztakezes ökölvívás védőfelszerelés és szabályok nélkül. A népek körbeállnak, fogadásokat kötnek és hangosan ordibálva bíztatják kedvencüket.

Amennyiben *Az elszabadult állat* című mellékszál még nem kezdődött el, itt elkezdődhet. A dzsad kereskedő megkeresi a JK-kat, látván, hogy milyen jól harcolnak, rátermett embereknek tűnnek, és felajánl nekik 50 aranyat, ha visszahozzák neki az állatot.

Ha azzal fejezték be *Az elszabadult állat* című mellékszálat, hogy a dzsad kereskedőnek visszavitték az állatot, akkor az ellen is ki lehet állni… továbbra is puszta kézzel.

Ha *A dzsadok* című mellékszál még nem kezdődött el, itt elkezdődhet. A JK-kra felfigyelhet egy dzsad klántag, és puhatolózik náluk, pozitív fogadtatás esetén be is viszi őket a klánhoz.

Érintett mellékszálak: *A dzsadok, Az elszabadult állat*

Kék a szeme…

*"Psszt... Te... ismered azt az embert? *mutat az egyik JK-ra* Gyönyörűek a szemei... Megér nekem fél aranyat is darabja, ha elhozod nekem."*

Amikor a JK-k a piacon / fogadóban / stb. mászkálnak, egy gyanús, feketeruhás alak leszólítja az egyik JK-t, és beszélgetést kezdeményez vele lehetőleg úgy, hogy a többi JK ne hallja.

Ha a JK nem enged, akkor megpróbál más, "olcsóbb" testrészekre alkudozni. Ezután a vele beszélgető JK testrészei felé kezd érdeklődni. Ha megkérdezik tőle, hogy minek kellenek a testrészek, akkor csak azt mondja, "mindig jó, ha van egy-kettő tartalékban".

A JK-k azt tesznek a szállal, amit akarnak, komoly következménye nincs.

- Ha megkérdeznek valakit a környékről, hogy ki ez a feketeruhás fickó, azt mondják, hogy az „új iskola" tanítványai közé tartozik.
- Ha a fickót nem szerelik le valahogy, akkor folyamatosan követni fogja a JK-kat mindenhova, amíg le nem rázzák.
- A fickó lerázható erőszakkal, ügyes lerázó meneküléssel, vagy bármilyen testrész felajánlásával (amely akárkié lehet).
- Amennyiben a fickót megölik, a hír még aznap eljut Endrin-hez, a Nekromanta Rend vezetőjéhez, aki a KM tetszése szerint reagálhat rá. (Azért a dühét ne eresszük a JK-kra.)
- Ha nem ölik meg a fickót, és jelentik Endrin-nek, hogy egy rendtag élő emberek testrészeire alkudozik, akkor Endrin megköszöni és lerendezi az illetővel a dolgot.

Érintett mellékszálak: *Sötét hatalmak*

Osztály-kirándulás

*KM – "Az utcán sétáltok, befordultok egy sarkon, amikor TE... *mutat a KM a varázsló JK-ra* érzékelsz 16... 18... hát úgy körülbelül 20 varázslói zónát a sajátodon belül."*

Nekromanta rend
46. old.

A Nekromanta Rend tanulói valamilyen okból kifolyólag vonulnak a városban. Közel két tucat feketecsuhás (lehajtott fejjel, arcuk nem látszik) sétál lassú tempóban, az utca előttük kihal, mindenki utat nyit nekik, mögöttük újra indul az élet. Ha a JK-k is kitérnek, nem történik semmi, a csuhások elvonulnak.

Ez a kis közjáték igazából csak információ-szerzésre jó:

- A JK-k tisztában lesznek vele, hogy van egy ilyen hatalom is a városban, és valószínűleg utána fognak nézni.
- A JK-k követhetik őket, és megnézhetik, hol van a Nekromanta Rend Iskolája.
- Ha valakinek van legendaismerete, gorviki kultúrája vagy történelemismerete, akkor rájön, hogy ez bizony nem Holdkos, hanem valami más. Azok túlélők, varázsló-orgyilkosok, ezek inkább hasonlítottak egy szerzetesrendre.
- Ha van varázsló, vagy Élet szférával rendelkező pap/paplovag a csapatban, az feketemágia nyomait érzékeli. (A varázsló tudja, hogy minden egyes zóna feketemágiától fertőzött volt.)

Érintett mellékszálak: *Sötét Hatalmak*

Sötét hatalmak

A nekromanta rend
46. old.

Endrin Katalinas
65. old.

"Temessétek el a holtakat. De ne túl mélyre, még bármikor szükség lehet rájuk."

/ Alyr Arkhon /

A városba lassan egy éve már, hogy beköltözött egy varázslóiskola. A rendnek a pletykákkal ellentétben semmi köze nincs a Holdkos gorviki iskoláihoz.

A rend vezetője, Endrin mindenáron meg akarja őrizni iskolájának nyugalmát és függetlenségét. Nyitott, nem hordja magasan az orrát, tárgyalni bármikor, bárkivel hajlandó. A JK-knak sem harapja le az orrát, simán fel lehet keresni és beszélgetni vele. Sok időt nem áldoz a JK-kra, és sokszor nem kereshető fel, csak akkor, ha jó kapcsolatot alakítanak ki vele, segítenek neki céljai elérésében.

Infók, melyek pusztán megfelelő beszélgetéssel megtudhatóak tőle:

- A városban két hely is van, ami mágikus szempontból különleges. Az egyik erős managyűjtő hely. A másik manamentes.
- Ha a managyűjtőhelyről kérdezik, miért nem használja ki stb, akkor nem válaszol, csak sokatmondóan mosolyog (hisz még nem akadt a hely nyomára, de biztos a létezésében).
- Ha a manamentes területről kérdezik, a következőket árulhatja el: a temetőben van, egy földalatti kripta. Valószínűleg valami szekta használta régen sötét szertartásaira. A hely bizsereg a feketemágia utóhatásaitól, nem tudja mi történt, de a manát taszítja. Itt egy feladatot is felajánl a JK-knak, lásd lentebb a *Küldetés* résznél.
- Ha a Farkas egy JK-ban jelen van, akkor Endrin ezt érzékeli. Célozgatásokat is tesz a JK-nak, és őfelé nyitottabban fog állni. Ha rákérdeznek, akkor elmondja a véleményét. Úgy érzi, hogy a JK közéjük való (Nekromanta Rendbe), az aurája fekete nyomot hagy az asztrális síkon. Ennél többet vizsgálat nélkül nem tud mondani. Ha a JK-k figyelmét ezt felkelti, és vizsgálatra kérik őt, akkor azt mondja, hogy szívesen… cserébe egy szívességért. Lásd lentebb a *Küldetés* részeket.

Ha elnyerik a szimpátiáját (teljesítettek neki legalább egy küldetést), akkor további infókat tudhatnak meg tőle:

- Megkérhetik, hogy nézzen bele a fejükbe, vizsgálja meg őket. Ebben az esetben fény derül a Farkas jelenlétére. Csak annyi derül ki, hogy egy kóborlélek, egy vérfarkas van a JK-ban. Az nem, hogy Arimas Vertionról van szó.
- Szívesen beszélget nekromanciáról, így egy vérfarkasról is sok infót meg lehet tudni tőle, pl. azt, hogy hogyan lehet tőle megszabadulni.
- Ha a JK-k megkérik, hogy segítsen nekik a gorviki klán kiirtásában, a válasz nemleges lesz. Ha a JK-k felfedik előtte, hogy ők a város jogos urai, és a tervük az, hogy visszaszerzik a hatalmat, akkor szélsőséges döntés következik. Hisz vagy kidobja a JK-kat, és többet nem akarja látni őket ott, mert

rontja a semlegességét, vagy pedig meggyőzik a JK-k, de ez csak akkor lehetséges, ha a JK-k több jó pontot is szereztek nála, teljesítettek küldetéseket stb, és ezen kívül még jól is érvelnek, meggyőzőek. Amennyiben sikerül meggyőzni, akkor segít nekik, de csak addig, amíg ő nincs közvetlenül érintve, és látszólag megmarad a semlegessége. Pl. tippeket, infókat adhat a JK-knak, esetleg varázstárgyat is stb. Embert nem ad, ő maga sem száll hadba.

- Ha a JK-k felhozzák neki a titkos fegyver témáját, arról csak annyit mond, hogy mindenkit félreinformáltak, nincs semmilyen titkos fegyver. Többet nem hajlandó beszélni róla. Részletekért lásd az *Endrin titkos fegyvere* c. mellékszálat.

Küldetés – Semlegesség

Amennyiben a JK-k nyíltan tevékenykednek bármelyik klán oldalán, beépültek, akkor erről Endrin is tudni fog. Megkéri a JK-kat, hogy tegyenek annak érdekében, hogy az adott klán semlegesen viszonyuljon az ő rendjéhez. Nem hajlandó szövetségre lépni velük (pl. már többször is próbálkoztak a gorvikiak), ő csak kölcsönös semlegességet kíván. Ha a JK-k megkérdezik, hogy mit kapnak cserébe, mosolyogva azt válaszolja, hogy "az én semlegességemet".

Megoldás erre igazából nincsen, a dzsadoknak mindenképp kéne a segítségük, mert szükségük van egy szövetségesre a gorvikiak ellen, a gorvikiak pedig „aki nincs velünk, az ellenünk” elvet követik.

Vámpír novícius
66. old.

Odra város temetője
76. old.

Küldetés – A “lény”

- A temetőben, a manamentes területre beköltözött egy lény. Erről Endrin-en kívül senki nem tud a városban, mert azon a környéken senki nem jár. Ő azt kéri, hogy hozzák el neki a lényt. Élve, vagy holtan, nem számít.
- A lény egy vámpír, csak mágiával sebezhető, ám a terület manamentes. Ezért nem tudja maga Endrin elintézni ezt a dolgot. Endrin ezeket nem feltétlenül osztja meg a JK-kal, csak ha kiszedik belőle.
- Ha a JK-k elmennek a kriptába, fura dologgal szembesülhetnek, mert tényleg ott a vámpír (erős JK-csapat esetén pár ghoul segítheti), és a Nekromanta Rend ruháját és tetoválását viseli. Nem csak a JK-k, de a vámpír sem képes mágiát alkalmazni. A vámpír reakciója: "Már megint rám küldött valakit az a vén eszelős? Mikor jön már ő maga, hogy elpusztítson?", ezenkívül nem lehet infót kiszedni belőle, és halálig küzd.
- Ha sikerrel járnak és visszaviszik a vámpírt a vezetőnek, akkor kiszedhetik belőle, hogy a vámpír tényleg az ő rendjéből való ember volt, egy "baleset" eredménye lett ez a kellemetlen dolog. Erről többet nem hajlandó mondani, de innentől kezdve sokkal kedvesebb a JK-kal, amíg neki nem kerül semmibe, segít is nekik (elsősorban a tudásával és információival). Szabad bejárást biztosít nekik a rendházba.

Érintett mellékszálak: *Kék a szeme, Osztály-kirándulás, A gorvikiak, A dzsadok, Piroska és a Farkas, Endrin titkos fegyvere*

Endrin titkos fegyvere

Amikor a JK-k a gorviki vagy/és a dzsad klánban magasabb szintre küzdötték magukat, bizalmat nyertek, ezt a feladatot kapták a klántól. A feltételek teljesítése esetén akár mindkét klántól megkapható a küldetés. Mindegy melyik klánról van szó, a történet ugyanaz. A klán a titkos forrásaiból származó információk alapján meg van győződve arról, hogy a Nekromanta Rend olyan titkos fegyver birtokában van, ami akkora hatalmat adhat a birtokos kezébe, hogy eldöntheti a városban zajló háborúskodást.

A klán a JK-kra bízza a feladatot, hogy derítsék fel és szerezzék meg a titkos fegyvert. Csak annyit sejtenek róla, hogy bent van a Nekromanták Rendházában.

Ha a JK-k nyers erővel mennek be a Nekromanták Rendházába, az szinte egyenlő az öngyilkossággal. A Rend összes varázslójával kell szembenézniük, de ha ezen túl is teszik magukat, akkor a „titkos fegyver” fog végezni velük.

A legesélyesebb módszer, ha elnyerik Endrin szimpátiáját (lásd a *Sötét Hatalmak* mellékszálat). Ebben az esetben szabad járásuk lesz a Rendházba, és körbenézhetnek, rejtve kutathatnak. Így megtalálhatják a „titkos fegyvert”, ám ott át kell értékelni a helyzetet, megéri-e hozzányúlni...

Vámpírúr
67. old.

Valójában amit a klánok titkos fegyvernek hisznek, az Endrin számára egy felbecsülhetetlen értékű kísérlet. A föld alatti teremben egy különleges lényt tart fogva: egy vámpírurat. Maga Endrin állt ki vele szemben egy emberöltővel ezelőtt, és győzte le mágikus összecsapásban. Azóta fogva tartja és kísérleteket végez rajta. (Most már tudjuk, mihez köthető a „baleset” a *Sötét Hatalmak* c. mellékszál küldetésében.)

A kísérlet létezéséről és helyszínéről a Rend összes tagja tud, de kísérlet mivoltáról (és a vámpírúrról) a novíciusok nem tudnak. A föld alatti teremhez vezető ajtó nincs különösebben védve fizikailag, hiszen a rendház önmaga elég biztonságos, belső támadásra meg nem számítanak. Sima retesz, nincs lakat, se zár. Van viszont pár békés, primitív zombi odaállítva, akik figyelmeztetik, de nem támadják meg az arra járót.

Ha a JK-k lejutnak a föld alatti terembe, akkor meglepetésükre nem találnak semmiféle titkos fegyvert, csak egy kereszt alakban kiláncolt foglyot, egy göthös, köhögő aggastyánt. Ha megkérdezik a titkos fegyverről, akkor könyörög, hogy engedjék el, és elárulja, hol van.

Jelek, amik óvatosságra inthetik a JK-kat:

- Könnyű észrevenni: Az öreg vastag acélbilincsekkel és lánccal van kikötve.
- Nehéz észrevenni: A bilincsek nem csak erősek, de mágikusak is. Ezt csak varázsló érzékelheti, illetve nagyon szemfüles karakter észreveheti a bilincsen lévő apró rúnákat.
- Nehéz észrevenni: A földben vékony, apró vésetek vannak kör alakban. A félhomályban, szürke kőpadlón csak akkor vehetik észre, ha bejelentve vizsgálják a padlót. Varázsló kasztú JK megállapíthatja a következőket: Bebörtönző Varázskör élőholtakra, rendkívül erős Körbezáró Varázskör az összes létező mágiatípusra.

Onnantól kezdve, hogy a JK-k beléptek a varázskörökbe, nyakig vannak a guanóban. A vámpírúr hatáskörébe léptek, aki mágiával bármikor hatást gyakorolhat a JK-kra. Ezt nem fogja megtenni egyből, először megpróbálja rávenni szép szóval, könyörgéssel, hogy szabadítsák ki. Ha nem teszik meg, akkor mágikus hatalommal (még kántálnia sem kell hozzá!) próbálkozik (80E tetszőleges asztrál/mentál mozaik), ha az sem működik, akkor varázsol. (Varázsló kasztú, nem kell a kezét használnia, de kétszer annyi ideig tart a kántálás.) Fontos! Első körben nem célja a JK-k elpusztítása, csak a kiszabadulását tartja szem előtt. Csak a bilincset akarja levetetni magáról és a varázsköröket megtöretni a JK-kal. Ha sikerül kiszabadulnia, akkor viszont...

Ha a JK-k beléptek a körbe, akkor már semmiképpen sem ússzák meg a vámpírúr mágikus próbálkozásait, és a – jó eséllyel végzetes – összecsapást sem.

Mellékszál néhány megoldási lehetősége:

- Legokosabb: kiderítik, mi a titkos fegyver, de nem nyúlnak hozzá.
- Legbutább: nem derítik ki, és kiszabadítják.
- Legmerészebb: kiderítik, és kiszabadítják.
- Bravúros és kvázi lehetetlen: kiderítik, kiszabadítják és uralmuk alá hajtják.

Ha a vámpírúr kiszabadul a bilincsből:

- JK-kal az összecsapás elkerülhetetlen (bármit is ígért előtte a vámpírúr). A JK-k jó eséllyel az életükkel fizetnek merészségükért.
- Ha a Farkas velük van, akkor a hordozó JK felett átveszi az uralmat. Gigászi Vérfarkas vs. Vámpírúr csatának lehetünk tanúi. Ez valószínűleg az egyetlen esélyük a túlélésre a vámpírúr ellen.
- Ha a vámpírúr netalántán vesztésre állna, menekülni fog. Lehetőségei számtalanok: denevér-alakváltás, légiesség, varázslói mágia stb.
- Ha a vámpírúr (bármilyen módon) eltűnik a föld alatti teremből, Endrin dühös és kibékíthetetlen lesz... továbbá az felér egy természeti katasztrófával a városnak, hisz beláthatatlan következményei lesznek a vámpírúr ellenőrizetlen tevékenykedésének.

Érintett mellékszálak: *A gorvikiak, A dzsadok, Sötét Hatalmak*

Segítő Milo

Milo
53. old.

„Épp most tudtam meg egy koldustól, aki hallotta egy másiktól, hogy...”

A JK-k akarnak haladni, játszani, de elakadnak valamilyen információ hiánya miatt. E mellékszállal továbblendíthetjük a történet folyását. Ekkor Milo, korábbi ígérete ellenére bejön a városba, felkeresi a JK-kat, és egy kis információ-morzsával megsegíti őket. Másrészt a JK-k maguktól is felkereshetik.

A kahrei renegát

Rud Hower
68. old.

„Kovács és mindenes”
51. old.

A városban él inkognitóban egy kahrei renegát Gilron-pap, Rud Hower.

Találkozási lehetőségek:

- Ha fegyvervásárlási szándékkal, vagy fegyverjavítási szándékkal kovácshoz fordulnak, akkor könnyen lehet, hogy az ő műhelyébe tévednek be. Itt Hower felfigyelhet rájuk, és megláthatja köztük a potenciális tesztelőket.
- Szintén összefuthatnak vele piactéren, ahol legfrissebb portékáit árulja nagyon jó áron.
- Maga Hower is kezdeményezhet feléjük, ha a játékosok feltűnően, észrevehetően cselekednek. Pl. részt vesznek a piactéren zajló viadalban.

Ha felfigyelt a kalandozókra Hower, akkor bennük látja a tökéletes jelölteket titkos találmányának tesztelésére. Ám mielőtt ezt felfedné előttük, előbb meg akar győződni arról, hogy bízhat-e a kiszemeltekben. Az alábbi küldetések közül legalább egyet (vagy akár többet is, ha a KM úgy kívánja) teljesíteniük kell:

Küldetés – Zenélő doboz

Egy díszes kis dobozt kell eljuttatni egy ismerőséhez, a Világ Rózsáinak Kertjébe, Tündérrózsának. A lényeg az, hogy Hower arra kíváncsi, hogy kinyitják-e – a rejtve lepecsételt – ládikát, és egyáltalán végrehajtják-e a küldetést. Ha a kalandozók megbízhatóan végrehajtják, akkor Hower fizet nekik érte 2 aranyat (amit le is vásárolhatnak nála). A ládikába nincs semmi értékes, viszont ha kinyitják, akkor zenélni kezd. (Igazából maga a ládika értékes.)

Küldetés – Bevásárló lista

Howernek szüksége lenne egy hordó lámpásolajra, de a piacon nem kapni ekkora mennyiségben. Viszont van egy alkimista a Kereskedőnegyedben. Mivel Howernek sok dolga van, nincs ideje átmenni érte. A segédjére pedig nem meri rábízni, mert fél, hogy megtámadják, vagy valami baj lesz a veszélyes anyaggal. Megkéri hát a kalandozókat (vagy egyiküket) hogy segítsenek neki. Hozzák át azokat a dolgokat, amit egy papírra felírt.

Hower az alkimistától olyan anyagokat rendel, melyből egy titkos kahrei recept alapján ő maga képes rendkívül gyúlékony, hagyományos módon elolthatatlan lánggal égő folyadékot keverni. A JK-knak cserébe ebből ad egy kulacsnyival.

Küldetés – A Kullancs eltávolítása

Howernek elege van abból, hogy minden héten jön hozzá egy gorviki kántag, és neki céhadóként 5 aranyat kell fizetni. Ő csak kullancsnak hívja, de nem tud mit tenni. Fél a megtorlástól, ugyanakkor ez rengeteg pénz és egyáltalán, miért fizessen ő! Hower megkérdezi a játékosokat, hogy nem tudnának-e neki segíteni valamilyen módon.

Ha elnyerik Hower bizalmát, akkor előhozakodik a titkos találmányával, amit kipróbálásra felajánl a kalandozóknak. Továbbiakban lásd *A géphal* c. mellékszálat.

Érintett mellékszálak: *A géphal*

A géphal

Rud Hower
68. old.

Ez a „küldetés” Csakis Rud Hower-től kapható meg, annak szimpátiája esetén.

Hower évek óta dolgozik egy új találmányon. Ez pedig nem más mint egy víz alatt közlekedő eszköz, amit ő maga csak géphalnak nevez. Hower a szerkezet a víz alatti világok feltárása végett építette, csupán egyetlen egy gond van vele: Nem meri kipróbálni, ami a múltját illetően nem is meglepő. A kíváncsiság azonban nem hagyja nyugodni, így arra gondolt, hogy a kalandozókat kéri meg erre.

A géphal

A fura szerkezet leginkább egy nagy fekvő boroshordóra emlékeztet, vasalt dongákkal. Az elején két pici, de vastag üvegű ablak található méretes csavarokkal körbe rögzítve. A hordó két oldalából haluszonyszerű mechanikus szerkezetek álnak ki, melyek a szerkezet előre jutását biztosítják. A manőverezést egy farok úszó oldja meg. Mindez a hétköznapi halandók számára rendkívül különös látványt nyújt, főleg a félhomályos poros műhely atmoszférájában.

A szerkezetbe felülről, egy kör alakú nyíláson át lehet bemászni, melyet kovácsolt vasajtó zár el reteszekkel, és tömítéssel a víztől. A géphal gyomrába két 80font súlyú ember férhet be, ám a hely így is elég szűk, szellőzésről pedig szó sincs.

A géphal vezetését két pedál (jobbra, és balra haladás, egyszerre lenyomva előre haladás), és egy kar (előretolva merül, hátrahúzva emelkedik) segítségével oldotta meg. A szerkezetet nem kell mechanikus, vagy gőz energiával ellátni, mert a működéséhez szükséges erőforrást a Gépszellem varázslat biztosítja (PPL I. 84.). Ezenfelül Gilron áldása is védi a szerkezetet (PPL I. 84.).

Mire jó?

A géphallal lehet legészrevétlenebbül megközelíteni a gorviki klán Medúza nevű hajóját, aminek elsüllyesztésével elég komoly gondot, és ezzel komoly hatalmi gyengülést okozhatnak a klánnak. Hogy a géphallal el lehessen süllyeszteni a hajót ki kell egészíteni a szerkezetet valamilyen támadó eszközzel. Erre Hower könnyen rávehető, mivel a gorviki klán a kovácsokra kirótt magas adók miatt amúgy se igen szimpatikus neki.

Tehát Hower szükség esetén felszereli a géphalat pár kisebb hordóval, amikbe titkos összetételű és rendkívül gyúlékony folyadékot tölt. (Az ezekhez szükséges anyagok beszerzését korábban a kalandozókra bízta.) Hower ellátja a hordót egy kis kovaköves szikracsiholó szerkezettel. A terv egyszerű:

A Medúza teste alá úsznak, és kioldják a hordót, ami – mivel kisebb a sűrűsége, mint a víznek – felemelkedik és nekiütközik a hajófenéknek. A rázkódástól a szerkezet szikrát csihol, és a hordó felrobban.

Hogy ez az esemény ne következzen be a hordó kioldása előtt – ami a géphal vesztét okozná nyomban – Hower egy biztosítékot szerkeszt a gépbe, ami a hordó kioldásakor élesíti a szikracsiholó műszert.

Ezen kívül másra is használható a géphal, a JK-k találékonyságára van bízva, hogy mire.

Mi történik, ha használják?

Nem tökéletes a szerkezet. Sok apró hibája van, hiszen még senki nem próbálta. Az egyik ilyen apró, de halálos hiba az ablakok tömítése, ami természetesen használat közben a „legjobbkor” megy tönkre, és az ablakok mellett betör a víz. A szerkezet sűrűsége így nőni kezd, ezért nem fog tudni felemelkedni.

A belső tér 20 kör alatt telik meg vízzel, addig agyalhatnak a JK „a hogyan meneküljünk meg” kérdésen. Az ajtót a külső nyomás miatt nem lehet kinyitni emberfeletti erővel sem, meg kell várni, amíg a víz kitölti a belső teret, azaz kiegyenlítődik a nyomás. Utána tudnak kijutni a gépből és felfelé úszni a felszínre. (Már aki tud úszni, és nem teljes vértben szállt be.) A felszínre jutáshoz úszás képzettség nélkül 15+k10, Af-ú úszással 10+k10 kör szükséges. Mf-ú úszással 5+k10 kör. A lélegzet-visszatartás mikéntje: annyi körig, ahányas az Állóképessége, ezután körönként -1-el Akaraterőpróba.

Ha a kalandozók használják a géphalat (akármire is) ez **a baleset biztosan bekövetkezik**. A géphal gyomrát maximum 160 Font-al lehet terhelni. Ha bent lévők – és a náluk lévő tárgyak súlya (pl. vértezet) meghaladja ezt a súlyt, akkor a géphal a vízben a többletsúlynak megfelelő arányú sebességben süllyedni kezd, majd megfeneklik. A felemelkedés ezúttal sem működik. A tömítés pedig eldurran. A súlyhatárra a kalandozók figyelmét Hower mindenképpen felhívja.

Érintett mellékszálak: *A kahrei renegát, A gorvikiak*

A dzsadok

A dzsad klán és küldetései.

Mundzsur klán
46. old.

Mundzsur NJK-k
61. old.

Első kör

Először kapcsolatba kell kerülni a klánnal valamilyen módon. Ez történhet úgy, hogy a dzsadok felfigyelnek a JK-kra valamilyen tevékenységük folytán, pl.: gorvikit ölnek, vagy csak kiemelkedő harcosok (lásd a *Dzsad viadalok* c. mellékszálat). A JK-k maguk is felkereshetik a dzsad klánt, amennyiben tudnak róluk, és tudják kit kell keresni.

Második kör

Ha ide eljutottak, akkor többé nem érheti támadás őket dzsad oldalról a *Segítség, nem hagynak élni!* c. mellékszálban.

Itt bizonyítaniuk kell, hogy tényleg a gorviki klán ellenségei. Az alább megadott küldetések közül akármelyiket (vagy akár többet, ha a KM úgy akarja) teljesíteniük kell:

- Elveszett a klánvezér 10 esztendős lánya, Efraim. Feladat: megtalálni és visszahozni. A gyanúsítottak a gorvikiak, bár ők nagydobra verték volna, vagy visszaküldték volna egy testrészét, de egyik sem történt. A kislány két hónapja veszett el. A temetőben nem található a holttteste, ezt a temetőőr is megerősíti. Efraim, alias Piroska lent kuksol a csatornákban. Részletek a *Piroska és a Farkas* c. mellékszálban.
- A Halászok Céhe már több bosszúságot is okozott a klánnak. Gyengülésük vagy eltűnésük egyértelműen kedvezne a dzsadoknak. Feladat: a vezetőt, Parbin Delvull-t és tanácsadóját Urbass-t el kell tenni láb alól. A fejüket el kell vinni bizonyítékként.

Piroska és a Farkas
22. old.

Halászok Céhe
49. old.

- A Dermini-család fejének felesége igen fontos a férje és családja számára. Feladat: megszerezni egy személyes tárgyat vagy hajszálat / bőrdarabot tőle... a többi a dzsadok dolga. A nagyasszony gyakori vendég a Felkelő Nap Házában, de akárhova mozdul ki, mindig számos profi testőr vigyáz rá.

Harmadik kör

Ha ide eljutottak, akkor a dzsad klán megbízik bennük, és kisebb dolgokkal (egyszerű felszerelés, információ) segíti is a JK-kat.

Nem adnak küldetést a JK-knak, inkább együtt beszélik és tervezik meg velük a további csapásokat a gorviki klánra. Had gondolkodjanak és tervezzenek a JK-k. Amennyiben maguktól nem hoznak fel ötleteket, akkor a dzsadok adnak tippeket:

- Épüljenek be a gorviki klánba, nyerjék el a bizalmukat, ezáltal közel jutnak a vezetőkhöz.
- Öljék meg Tirman-t, a con Dermini klán egyik alvezérét, a Felkelő Nap Házának vezetőjét. Részletek a *Gorviki viadalok* c. mellékszálban.
- *Endrin titkos fegyvere* c. mellékszál.
- A Medúza, a gorviki kézben lévő fogadó-hajó elsüllyesztése.

Érintett mellékszálak: *A gorvikiak, Dzsad viadalok, Gorviki viadalok, Endrin titkos fegyvere*

A gorvikiak

A gorviki con Dermini klán küldetései.

con Dermini klán
45. old.

con Dermini NJK-k
55. old.

Első kör

Először kapcsolatba kell kerülni a klánnal valamilyen módon. Ez történhet úgy, hogy a gorvikiak felfigyelnek a JK-kra valamilyen tevékenységük folytán, pl.: dzsadot ölnek, vagy csak kiemelkedő harcosok (lásd a Gorviki *viadalok* c. mellékszálat). A JK-k maguk is felkereshetik a gorviki klánt.

Második kör

Ha ide eljutottak, akkor többé nem érheti támadás őket gorviki oldalról a *Segítség, nem hagynak élni!* c. mellékszálban lévő okból. Ebben a körben a feladatokat Tirman-tól, egy gorviki alvezértől kapják.

Itt kisebb feladatokkal bizonyítaniuk kell, hogy tényleg a con Dermini klán hű emberei. Az alább megadott küldetések közül legalább kettőt (vagy akár többet, ha a KM úgy akarja) teljesíteniük kell:

Hor
54. old.

- Van egy **Hor nevű koldus** az utcákon, aki túl sokat beszél. Keressék meg, öljék meg, és hozzák el a kivágott nyelvét. (A kivágott nyelvű hullának hagyományosan jelentése van erre felé.) Hor a Vertion klán embere volt, és ha nem ölik meg, információval is tud szolgálni, lásd: a *A kötélírás* c. mellékszálat.

Piroska és a Farkas
22. old.

- Az elszabadult állat / **a sorozatgyilkos** (attól függően, hogy mi derült ki eddig) **elfogása élve vagy halva**. A klán az egyetlen, aki azzal az infóval szolgálhat a JK-k számára, hogy az állat nem pusztán egy állat, valaki vagy valami irányíthatja, ugyanis az összes áldozata gorviki volt. Továbbiakban lásd: *Az elszabadult állat*, *A sorozatgyilkos*, valamint a *Piroska és a Farkas* c. mellékszálakat.

- **Elveszett** a dzsad Mundzsur klán vezérének 10 esztendős lánya, **Efraim**. Feladat, megtalálni a dzsadok előtt. A temetőbe biztos nem hozta senki, ha felkeresik, ezt a temetőőr is megerősíti. Efraim, alias Piroska lent kuksol a csatornákban. Részletek a *Piroska és a Farkas* c. mellékszálban.

Efraim il-Mundzsur
62. old.

Piroska és a Farkas
22. old.

- A dzsad Mundzsur család elsőszülöttjének megölése. Dagar il-Mundzsur a Kereskedőnegyedben sok különböző helyen megtalálható, de sehova sem mozdul ki testőrség nélkül.

Mundzsur klán
46. old.

- A Gyertyaöntők céhe nem hajlandó adózni a gorvikiaknak. Vegyék rá őket az együttműködésre, de anélkül, hogy megölnék őket, ugyanis a céh elég befolyásos és szükség van rájuk. Bármit bevethetnek, de nem ölhetnek meg egy tagot sem.

Gyertyaöntők céhe
50. old.

Harmadik kör

Itt már komolyabb feladatokat bíznak rájuk a gorvikiak. Tirman továbbküldi a JK-kat, az egyik klánvezérrel, Melchor-ral (az elsőszülött fiú) közvetlenül tárgyalhatnak.

A következő feladatot kapják tőle:

- Öljék meg Tirman-t. Igen, azt, aki eddig a kapcsolattartójuk volt, a klán egyik alvezérét. A fickó a Felkelő Nap Házának vezetője, és bebizonyosodott, hogy sikkaszt a szerencsebarlang bevételéből, ami teljes egészében a klánt illetné meg. Példát kell statuálni klánon belül, a család nem tolerálja az ilyesmit.

Tirman
59. old.

Negyedik kör

Melchor-tól vállveregetést kapnak Tirman megöléséért, és egy másik klánvezérhez irányítja őket.

Az új kapcsolat, a másik klánvezér nagy meglepetésükre Janytasként mutatkozik be. Igen, és tényleg az a Janytas, a Vertion dinasztia volt bérvarázslója, akit halottnak hittek. Ő volt az áruló, és a Vertion család bukásának egyik fő okozója.

Janytas
55. old.

A feladat, amit ad:

- Endrin titkos fegyvere c. mellékszál.

Endrin titkos fegyvere
29. old.

Érintett mellékszálak: *A dzsadok, Gorviki viadalok, Endrin titkos fegyvere, A sorozatgyilkos, Piroska és a Farkas*

Pár tipp annak kezelésére, hogy mit tegyünk akkor, ha meghalt egy JK, vagy ne adj isten az egész csapat.

Kalandod itt véget ért, lapozz az első oldalra

Amennyiben csak 1 JK halt meg, és ez a vámpír vagy a vámpírúr elleni harcban történt:

A JK-t megharapta a vámpír (nem feltétlenül kell tudnia róla). Másnap felébred valahol (esetleg temetőben, ahogy a történet hozza), nem emlékszik olyasmire, hogy meghalt, azt hiszi, hogy él. Valójában élőholt, megmarad minden emléke, kivéve halálának körülményei. A vámpír tulajdonságok nem egyből, csak lassan bontakoznak ki (napfény utálata, emberfeletti erő, vér vonzása stb.).

Felszerelés elvétele KM-re van bízva.

Amennyiben meghalt az a JK, akiben a Farkas volt:

Halálakor Arimas, a Farkas kiszáll belőle, és másik testet keres. A JK lelke szintén vérfarkas lesz, mert már megfertőződött, túl sokáig volt farkasember. Ő is egy tetszőleges KM által választott testbe kerülhet, és amennyiben nagyobb az Akaratereje, bármikor átveheti felette az irányítást.

Ha az egész csapat meghal:

Haláluk után a temetőbe kerül a testük, ahonnan a temetőőr pedig eladja a testeket a Nekromanta Rendnek. Endrin, a rend vezetője felismeri, majd feltámasztja őket homonkuluszként.

Minden felszerelés elveszett, mert a temetőbe már csak kifosztott testek kerülnek, de a fontos tárgyak után lehet nyomozni.

Amennyiben a gorvikiak végeznének a csapattal:

A klán nem végzi ki a foglyul ejtett JK-kat, hanem inkább „felnyitja a szemüket". Megmutatják nekik, mennyivel hatalmasabbak lehetnek velük, és mennyire gyenge volt apjuk uralma. Egy Ranagol-pap egy *Kétely + Meggyőzés + Kos hite + Hatalom szava* kombinációval még a legfanatikusabb Domvik-papból is hithű Ranagolität csinálhat. ☺ Utána pedig a con Demini klán oldalán folytathatják a kalandot, a dzsad klán és a nekromanta rend ellen.

Egyéb

Bármilyen sztorit kitalálhatsz, pl. Milo házában ébrednek a városon kívül stb. Ám fontos, hogy érje őket valamilyen büntetés (például felszerelés elvétele), és történetileg ne legyen nagyon erőltetett.

A kaland befejezése

Úgy vesszük, hogy a csapat akkor teljesíti a modult, hogy ha a *„con Dermini klán hatalmát véglegesen és visszafordíthatatlanul megdöntötte"*. Tehát nem feltétlenül kell átvenniük a város feletti uralmat, és újra uralkodócsaládd válni! (Nem minden JK-tól várható ez el, jellemükkel ütközhet.)

Hogyan lehet bizonyítani a Vertion család leszármazottjairól, hogy ők tényleg azok, akiknek mondják magukat?

A bal alkarjukon lévő *ágaskodó hegyi farkas* tetoválással. Még gyerekkorukban kapták. Kicsit különbözik a többi klántag tetoválásától. A tetoválás tökéletesen nem hamisítható, mert nem elég halál pontosan lemásolni a rajzot, rajz elkészítése óta eltelt 16 év, ezalatt a bőr változik, a tetoválás nyúlik, kopik és halványul. Tehát egy friss tetoválás különbözni fog, még ha tökéletes másolat is. Tökéletesen hamisítani csak mágiával, pl. illúzióval lehet.

Persze, attól, hogy a tetoválást felmutatják a városban, még nem lesz hatalmuk... épp ellenkezőleg. nyílt célpontok lesznek a con Dermini klán szemében.

Mikor tekintjük úgy, hogy a con Dermini véglegesen és visszafordíthatatlanul megtört és elbukott?

- A klán vezetősége teljes egészében, összes tagjainak pedig 80%-a meghalt.

VAGY

- A klán vezetősége teljes egészében meghalt, a klán épületeinek és vagyonának 80%-a elveszett, vagy más kézbe került.

Mikor tekintjük úgy, hogy a JK-k a város urai is lettek?

- A con Dermini klán véglegesen és visszafordíthatatlanul elbukott

ÉS

- A dzsad klán szintén kipusztult, vagy elfogadta a JK-kat uralkodónak.

ÉS

- A városban nyilvánossá vált a JK-k kiléte és hatalma. A JK-k kinyilvánítják és fellépnek örökségi jogukkal.

Mi történne, ha a JK-k semmit sem cselekednének, nem szólnának bele a város életébe?

A városban még néhány hétig forrongás és klánháború dúl, meglehetősen nagy a káosz. A con Dermini klán azonban erőfölényben van a dzsadokhoz képest, és ezt ki is használja. Mintegy négy hét alatt kiírtja a dzsad klánt, nem lesz ellenfele, és teljes körű uralomra tesz szert a városban. Minden céh nekik adózik, minden kém nekik jelent, a külvilági diplomácia pedig elismeri a klánt Odra, és egyben Raehur uralkodó szervezeteként.

Mint látjuk, elég sokféle befejezés várható, ám a befejezésig vezető utak száma még nagyobb. Néhány példa a kaland elképzelhető végződésére:

- A gorviki klán elbukott, újra a Vertion dinasztia kerül hatalomra ÉS ezt a dzsad klán is elismeri.
- A gorviki klán elbukott, ám a Vertion dinasztia NEM kerül hatalomra, mert a dzsad klán az utolsó pillanatban a JK-k ellen fordul és átveszi a hatalmat.
- A gorviki ÉS a dzsad klán is kihalt, Vertion család uralkodik újra.
- Az elvetemült / bosszúálló JK-k az egész várost elpusztítják.
- ...stb.

Odra városa

Odra Dél-Ynev egy zajos kikötővárosa, Raehur kereskedő hercegségének fővárosa. A Gályák tengerének északi partján fekszik, a róla elnevezett karéjos öböl mellett.

Történet

Odra városának alapítása a régmúlt idők homályába vész, feltehetően a P. sz. I-II. században is létezett már, mint halászfalu. Az emberek megtelepedését a kedvező kikötési lehetőséget biztosító öböl eredményezhette, melyet ma már Odrai-öbölként tisztelnek a Gályák tengerének hajósai.

A P. sz. XX. századra Odra, mint Raehur központja, a Gályák tengerének egyik legjobban felszerelt kikötőjévé vált. A város méretéhez képest már akkor is hatalmas kikötőben folyt a tenger északi részét érintő hajóforgalom majd harmada. Így a kereskedő-hercegségek közül Raehur lett felelős a tengeri kereskedelemért, valamint a vízi szállítmányozásért.

Közigazgatás

Odra városának legnagyobb részét a kikötőnegyed teszi ki. A majd' fél városnyi méretű negyed több száz kikötőhellyel, szárazdokkal, hajókészítő- és javítóműhellyel, rengeteg raktárépülettel, és talán egyedülálló módon hatalmas mechanikus átrakógépekkel rendelkezik. A város egy másik érdekessége a Vízinegyed, mely részben tengerre épült; ez a város nemeseinek otthona. A város másik két része a Polgárnegyed és a Kereskedőnegyed, nevük önmagáért beszél.

A város vezető testülete a kereskedők tanácsa. Ebbe a legnagyobb kereskedőházak, és céhek megbízottai foglalnak helyet. A nemesi származás egyáltalán nem számít, minden jelentős erő tagja e testületnek, melyet azzal érdemelhetnek ki, hogy a megfelelő összeget befizetik a városi kincstárba, bizonyítván, hogy elég erősek és gazdagok, valamint szándékuk a város jóléte, így szükségszerű, hogy irányításában is részt vegyenek. A politikai felszín alatt azonban szövevényes kapcsolatrendszerek húzódnak, melyek általában egy kézben, egy nagy család, vagy Ház kezében futnak össze, így ők tekinthetők a város urainak, de ez csak formális. Hivatalosan a legerősebb család feje a kereskedőtanács elnöke, akit a tanács választ meg tagjai közül. Nyilván e posztot a legerősebb család szerzi meg, ám formálisan nekik is csak egy szavazatuk van. Más kérdés, hogy valójában a kezükben sokkal több minden futhat össze. És aki Odra ura, az Raehur ura is, bár a történelem során számtalanszor volt ez másképp.

A kereskedőházak leginkább a kereskedelemmel és gazdasági tevékenységükkel vannak elfoglalva, így a város felügyeletére és működtetésére erős és szervezett hivatalnokrendszer alakult ki, mely főként pyarroni mintát követ. Bonyolultságukra jellemző, hogy számos kiváltság és monopólium van más-más családok vagy céhek kezében.

Gazdaság

Raehur fokozatosan a tengeri kereskedelem felelőse lett a Hercegségeken belül, így fővárosa, Odra is élen jár ezen a téren. Hatalmas kikötője népszerű átrakó- és elosztóhely. Befogadóképessége óriási, hajójavító műhelyei, nemkülönben fogadói is nagy átmenő forgalomra rendezkedtek be. A kereskedelme roppant színes, gyakorlatilag mindent meg lehet kapni, hiszen a legtöbb tengeri útvonal érinti Odrát.

Saját gazdasága csak önellátását valósítja meg, ebben jelentős a halászat és a kézműipar. Odra megélhetést jelent a környékbeli falvaknak, amelyek több mérföldről hordják a hatalmas város etetésére szánt javakat.

Vallás

A városban mindenféle vallás képviselői megtalálhatók. A Kereskedő Hercegségek jellemző módon nem foglal állást vallási kérdésekben, még pyarroni, vagy shadoni nyomásra sem. Kikötőik hangoztatottan befogadnak mindenkit, népre, vallásra való tekintet nélkül, és ez ritkán látott, színes és gazdag kavalkádot hoz létre. Számos istenség temploma áll a városban, mint a pyarroniaknak, úgy Domviknak, vagy Ranagolnak is nyíltan találhatók templomai. Gyakoriak a dzsad mecsetek is, elvétve pedig még Ordani templommal, sőt, egy-egy titkos pincében néhány Orwella-papnővel is találkozhatunk.

Városőrség és Közbiztonság

A Városőrséget hagyományosan a kereskedőtanács finanszírozza. Fontos posztjait azonban általában a legerősebb kereskedőház tagjai, vagy emberei töltik be. Sok függ tőlük, és korszakonként más és más az őrök felkészítése is. Mindenesetre az általánosan elmondható, hogy a nagy városhoz megfelelő méretű, és felszereltségű, nemkülönben erejű őrség áll készen. Feladatuk a rend fenntartása – több-kevesebb sikerrel –, a város védelmét már nehezen tudnák ellátni. Sajátosságuk, hogy a kikötőnegyedben egész kis flottával rendelkeznek.

A közbiztonság csapnivaló. A számos idegen és a város színes vallású népessége, tökéletes melegágya a konfliktusoknak. A gyakran és gyorsan változó hatalmak, az egymással rivalizáló céhek, az alvilági klánok, melyek gyakran kötődnek a város igazi hatalmasságaihoz, mind ingataggá teszik a város közbiztonságát, melyet a városőrség csak tessék-lássék módon, és főleg az uralkodó kereskedőház érdekei szerint tart fenn.

A modulban: A városőrség rendkívül gyenge, széthullott. Gyakorlatilag minden városrészben más ügyel a rendre. A Kereskedőnegyedben a dzsadok, a Vízinegyedben a con Dermini stb. Tényleges városőrség csupán a Polgárnegyedben van, de csak kis létszámmal, és a két klán ügyeitől távol tartják magukat.

Építészet

Odra épületei a városhoz hasonlóan változatos stílusban épültek. A követ, akárcsak a fát a közeli Anakada-hegységből szállítják, így építőanyag bőven áll rendelkezésre. A hagyományos, partvidéki stílus szerint a középületek kőből, a raktárak fából, a lakóházak jó másfél lábnyi kő alapra szintén fából készülnek, de ahány példa, legalább ugyanannyi kivétel is található, a tulajdonos ötlete és anyagi helyzete függvényében.

Több, raktárnegyednek is csúfolt rész van a városban, ahol hatalmas raktárak között szűk sikátorok kanyarognak, szinte minden valamirevaló kereskedőház tart fenn lerakatot a városban.

A város környéke

Falvak, tanyák, erdőkitermelések, erdészházak.

A várostól nem messze több karsztvízforrás található, ezáltal több mészkőbarlang is van viszonylag közel.

Kikötőnegyed

A város legnagyobb kerülete. Hatalmas kikötő, több száz dokkból áll. Lakóházak alig akadnak, leginkább raktárépületekből és műhelyekből tevődik össze. Szegények lakta környék, de mindig találhatóak ideiglenesen itt tartózkodó matrózok is. A sikátoros, homályos alvilág kedvelt fészke.

Uralkodó hatalom: con Dermini, a Halászok céhe, valamint a koldusok összetartó ereje. Városőrök ritkán tévednek erre, akkor is meghúzzák magukat.

Fetrengő

Jellegzetes kikötői késdobáló. Talponálló kocsma, az ülőhelyek a törzsvendégek számára vannak fenntartva. (Ha egy betérő le mer ülni, abból balhé lesz.) Szálláslehetőség nincs, ételből csak a legegyszerűbbek szerepelnek a táblán.

Minőség és ár: nagyon alacsony

Gödör

Lásd fent a Fetrengőt.

A tengeri patkány

Olcsó, piszkos, gyenge minőségű tömegszállás. Általában az itt kikötő hajók matrózaival van tele. Több tucatnyi szobával rendelkezik, melyek egyenként 6-12 fősek, ezenkívül van egy nagy társalgója. Nem fogadó, szálláson kívül más ellátást nem kínál.

Minőség és ár: nagyon alacsony.

Halpiac

Nevével ellentétben természetesen nem csak halat árulnak. Kikötői piac, elsősorban élelmiszert és vízi alkalmatosságokat árulnak (evezőlapát, halászháló stb.). A Halászok céhének felügyelete alatt áll.

Menedék

Egy üres, omladozó raktárház, a koldusok és nincstelenek otthona. Általában marják egymást, de külső támadóval szemben összetartóak. Nappal kevesen vannak, ám éjszakára mindig megtelik.

Raktárházak

Számos épületblokk, különböző tulajdonosokkal. Többségüket a hajórakományok átmeneti tárolására használják, de néhányat egy-egy speciális funkció ellátására alakítottak át, pl.: hajóépítő műhely stb.

Halászok céhe
49. old.

Halászok céhe

A céh egy közepes épületblokkot birtokol, itt élnek a céhtagok családjai. Az utóbbi idők nehézsége miatt az épületet és őrségét megerősítették. Régebben akárkit beengedtek, ma már csak azokat, akiknek előre egyeztetett időpontja és dolga van a céh vezetőivel.

Az épületblokk viszonylag szilárd és erős. Felkészültek arra, hogy megvédjék magukat, de úgy tűnik nincs rá szükség – a con Dermini klánnal jó viszonyt ápolnak.

Vitorlavarrók céhe
50. old.

Vitorlavarrók céhe

Egyetlen nagy céhépület. A céhtagok családjait csak éjszakára gyűjtik be ide.

„Kovács és mindenes”
51. old.

Kovács

A kahrei Rud Hower lakhelye, üzlete és műhelye.

Kereskedőnegyed

A város legkisebb, de legforgalmasabb negyede. Hajnaltól estig nyüzsgés van, éjszakára viszont visszahúzódnak és elcsendesülnek az emberek.

Uralkodó hatalom: Mundzsur klán. A városőrség néha erre téved, de nem aktívak, megegyezésben állnak a dzsad klánnal.

A nagypiac

A piac egyharmada a hétköznapi áruk (élelmiszer, ruha stb.) értékesítésére van fenntartva, a többi pedig minden másnak (állatok, fegyverek, emberek, ...). Fű alatt fekete áruk is megtalálhatóak, csak tudni kell kérni (ajzószer, méreg, olykor mágikus tárgy). Minden annyiba kerül, amennyiért el lehet adni... az alkudozás alapvető része a vásárlásnak.

A Mundzsur klánház

Mundzsur klán
46. old.

Kétszintes, nagy területen terpeszkedő, vastag falakkal rendelkező épület. Saját belső udvarral és istállóval rendelkezik. Rengeteg ablaknyílása van, de mindegyik akkora méretű, hogy ne férjen át rajta egy ember (még egy gyermek is nehezen). A külső besúgókat leszámítva a klán összes tagjának itt van szállása.

Bankház

Ugyan dzsad kézben van, mégsem tartozik a Mundzsur klánhoz. Az ügyfél az ügyfél, mondják, nem tesznek különbséget az emberek között, felőlük akár kráni is lehet az illető.

Valójában semmi köze nincs a készpénzhez, egy rendkívül biztonságos vagyontárgy-megőrzőként működik. Mágia és mechanika egyaránt szerepet kap kiemelkedő védelmében, nem is beszélve a megfelelő testőrségről.

Gyakorlatilag a JK-knak nincs igazán esélyük kirabolni a bankot Rud Hower segítsége nélkül, ő viszont nehezen győzhető meg ilyesmiről.

Raktárházak

Jól őrzött, megerősített kereskedő- és raktárházak szép számmal akadnak a negyedben.

Az Oázis

Nagy kiterjedésű dzsad szeráj és szórakozóhely. Szolgáltatása széleskörű, a zsúfolt ivótól a sivatagi hangulatot idéző, függönyökkel eltakart Aranyteremig, tömegszállástól a lakosztályig terjed. Minden eladó, minden kapható, ha megfizetik.

Minőség és ár: alacsony-közepes-magas... minden a vendéghez van igazítva.

A gyógyfüves

A piactól nem messze van egy kis füves bolt. Főleg gyógyfüvek és herbáriumok vannak kirakva, de Vundzsusz, a bolttulajdonos valójában alkimista, és más anyagokat is kínál eladásra (alkímiai anyagok, savak, mérgek stb.).

Vízinegyed

A város második legkisebb része. Nevét onnan kapta, hogy részben tengerre épült. Ez is tengerparti városrész, akárcsak a Kikötőnegyed, de itt ritkán vannak hajók. Jómódú, lakott rész, az uralkodó dinasztia és a város krémje itt rendelkezik lakhellyel.

Uralkodó hatalom: con Dermini klán. A városőrség távol tartja magát innen.

A Medúza

A kikötőben egy fogadó-hajó. Valódi tengerjárásra már évek óta alkalmatlan, a tulajdonos a felújítás helyett úgy döntött, hogy fogadóvá alakítja. A kikötőben áll, közel horgonyoz a parthoz, mintegy 25 láb hosszú kötélhídon át is lehet menni.

Minőség és ár: közepes-magas.

con Dermini klán
45. old.

Dermini klánház

Egy városi birtokon elterülő, tiszteletet parancsoló nemesi kúria, amely katonai jellegű megerősítése miatt egy kisebb erődnek is beillik. A főépület a con Dermini család és közeli szolgáinak, testőreinek lakhelye, a klán többi tagja számára két kaszárnya van fenntartva.

con Dermini klán fészke
72. old.

Fontos: A föld alatti pincékben található Esterias Vertion am Odra, a volt Vertion családfő holttteste.

Gyertyaöntők céhe
50. old.

Gyertyaöntők céhe

Egy viszonylag kicsi, ám fényűző ház. Számos bérelt testőr mutatja a céh gazdagságát.

Fürdőház

A szórakozás és kikapcsolódás a felső réteg számára. Nem a Dermini-család kezében van, de nekik adózik. Nem csak gorvikiakat látnak szívesen, hanem dzsadokon és nem-embereken kívül bárkit.

Kereskedők kapuja

Kicsi, fedett piac. Jóval kisebb a mérete és felhozatala a dzsad piacnál. Minden kapható, ami a mindennapi élethez kell (élelmiszer, ruha, háztartási kellék), de ebben ki is merül a kínálat.

Felkelő Nap Háza
75. old.

A Felkelő Nap Háza

Közismert szerencsebarlang, a con Dermini kezében van. Vezetője Tirman, aki a nap legnagyobb részében jelen van, de a vendégek között nyíltan csak ritkán.

Félig megépült Ranagol-szentély

Még építés alatt áll, emiatt használaton kívül van. A con Dermini építteti, a Ranagol-hit terjedését és Ranagoliták idecsalogatását várja tőle.

Polgárnegyed

Nagy kerület, mérete megközelíti a Kikötőnegyedét. Ahogy a neve is elárulja, a város polgárainak nagy többsége itt rendelkezik lakhellyel. A dzsad és gorviki határok itt találkoznak, itt a legerősebb a klánháború hatása.

Uralkodó hatalom: con Dermini, Mundzsur, Városőrség. Ez az egyetlen kerület, ahol a városőrségnek még van némi hatalma. Ennek oka, hogy az őrség gyakorlatilag polgári milicistákból áll, akik saját otthonukat védik.

Taverna a Legendákhoz

Csendes, jó minőségű fogadó. A fogadós az Új-Pyarroni Egyetemen volt takarító húsz évig, nyitottsága és érdeklődése miatt sok történetet felszedett. Mániákus legenda- és történetgyűjtő, imádja a különleges lényeket. Ugyan ő maga nem képes varázsolni, de tiszteli és sokra tartja a mágiát. Emiatt a varázstudó vendégei több-kevesebb kedvezményt kaphatnak nála, attól függően, hogy mennyire elégítik ki kíváncsiságát.

Szobaszámozás nincsen, minden kulcsot és szobaajtót egy szimbólum jelöl, pl.: Unikornis-szoba, Troll-szoba, Dzsinn-lakosztály.

Minőség és ár: közepes-magas, ár csökkenthető a fentebb említettek alapján.

Hányóra borozó

Hangos, vidám kocsma, a közemberek kedvelt mulatóhelye. Szállást nem kínál, csak hideg ételt és alkoholok széles választékát.

Minőség és ár: alacsony-közepes.

Lakótömbök

Számos épületblokk és ház, a nép lakónegyede.

Városőrség Központ

Romokban álló épület. Néhány hónapja a klánháború alatt egy robbantás színhelye volt, senki nem tudja, ki állt mögötte. Bár az épület elég rossz állapotban van, nem életveszélyes, ezért a városőrség a mai napig is használja. Sok hasznát ugyan nem veszik, inkább presztízs-kérdés az épület megtartása.

Fegyverek temploma

Egy kicsi, de Raehurban jó nevű harci iskola. Elsősorban testőrképzést és katonai oktatást vállal, valamint saját testőreinek bérbeadásából él.

Világ Rózsáinak Kertje

Közismert szórakozóhely és bordélyház. A tulajdonos biztosra megy, és mind a gorviki, mind a dzsad klánnal jó kapcsolatot ápolgat, mindkettőnek fizet védelmi pénzt. A város jelenlegi állapota miatt csökkent a forgalma, leginkább az átutazókból él.

Az ott dolgozó lányok mind szabad akaratukból vannak ott, mindegyikük egy rózsafajta nevét viseli „művésznévként”. Pl.: Sivatagi Rózsa (dzsad leány), Tündérrózsa, Tavi Rózsa, Fekete Rózsa, ...

A liget

Egy kisebb, mesterségesen telepített erdőcske. Fiatalok és gyerekek kedvelt játszóhelye.

A városi temető

A város temetője. Földje – nagyrészt – szentelt, a holtak nem okoznak problémát (egy-két vámpírtól eltekintve ugye ☺).

Szentélyek

Vallási szentélyek egy kisebb parkja. Praktikusan félúton a liget és a temető között helyezkedik el, így a misére tartó polgárnak és a temetőbe tartó hullának is közel esik.

Az alábbi istenek szentélyei találhatóak itt:

- Antoh
- Darton
- Kyel
- Domvik

Nekromanta rend
46. old.

Nekromanta rendház
77. old.

A nekromanta rendház

Szürke, baljós épület, viszonylag közel a temetőhöz. Nem tűnik különösebben megerősítettnek, egyszerű lakóépület lehetett régen. A hozzáértők számára viszont masszívan mágiát sugároz, ami jelzi, hogy ez ma már bizony nem lakóház.

A kísérleti laborok tele vannak mágikus jellegű tárgyakkal és komponensekkel. A fontosabb helyiségek bejáratait néhány békés zombi védi, akik figyelmeztetik, de nem akadályozzák az arra járókat.

Védelmi rendszer: Közepesen erős kirekesztő varázskörök minden mágiatípusra. Ezenkívül mágiával megerősített nyílászárók és kémrendszerek. Az épületbe észrevétlenül, vagy engedély nélkül bejutni csak igen jelentős mágikus támogatással lehet. A vámpírúr cellája rendkívül erős védő varázskörökkel és rúnákkal van ellátva.

Leírások

Vertion dinasztia

A Vertion-név több évszázados gyökerekre vezethető vissza a Kereskedő Hercegségekben, mindig is a vezető régióbeli kereskedőcsaládok közé tartozott. 3602-ben kivívta a jogot, hogy a Kilenc Kalmárdinasztia egyikének nevezhesse magát, így a Kereskedő Hercegségek Szövetségének egyik vezető posztjára emelkedett. Régiójuk Raehur Hercegség volt, székhelyük Odra kikötővárosa.

A félreértések elkerülése végett: A Vertion-dinasztia nem gorviki származású.

Mindegyik klántag magán viseli a Vertion dinasztia jelét, a hegyi farkas tetoválást a bal alkaron. Ám a család leszármazottjainak tetoválása kicsit különbözik, hisz az övéké ágaskodó farkas, mely kizárólag a család vér szerinti leszármazottjait illeti.

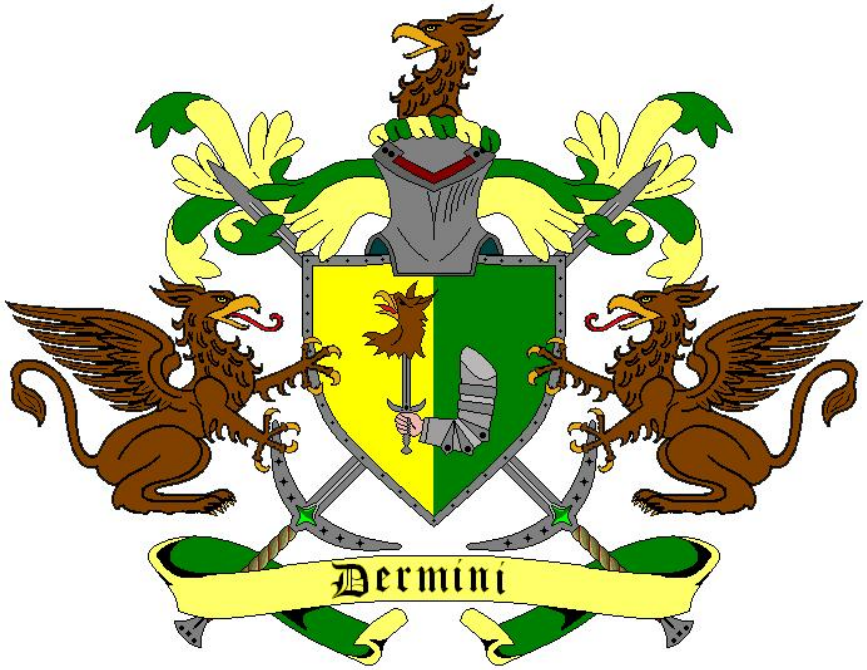
Közel 90 évig volt már uralmon a család, mikor hatalma megtört, és a con Dermini-vel folytatott klánháborút elvesztette. A család rezidenciáját és vagyonának nagy részét megszerezte a gorviki klán. A maradék vagyon is elveszett: a Vertionok felélték a belharcokban, illetve a keselyűk martaléka lett.

Az utolsó generáció családtagjai:

- Esterias (családfő, az apa)
- Jillen (feleség)
- Arimas (az elsőszülött fiú)
- JK-k

Vertion NJK-k
53. old.

con Dermini klán



A con Dermini család Aquilona tartomány második családja. Mivel a tartományt a bíboros vezeti, így a család első fia természetesen a papi pálya elvakult képviselője, ám a család második fia (Blas) és kivételes képességű felesége (Eleana) megfelelő párosításnak bizonyult egy külső „bázis”, egy kikötő birtoklásának megszerzéséhez (lévén a tartomány nem rendelkezik víz menti „birtokkal”). Ennek köszönhetően a con Dermini család eme ága áttelepült Odra városába és szépen lassan elindították árnyékháborújukat a várost uraló Vertion család ellen. (Erős háttértámogatást kapva a tartománytól.) Miután a Vertion család kiirtására áldozták legtöbb energiájukat, a városban székelő dzsad Mundzsur klán okozza számukra a legtöbb problémát, de az előrelátó feleségnek már körvonalazódik a terve, hogyan szabaduljon meg tőlük is.

A Vízinegyedet és a Kikötőnegyedet teljesen irányításuk alatt tartják.

Dermini klánház
42. old.

Dermini klán fészke
72. old.

con Dermini NJK-k
55. old.

Felépítése

- Blas con Dermini, családfő, a klán egyik vezére
- Eleana, a nagyasszony
- Melchor con Dermini, elsőszülött fiú, a klán egyik vezére
- Janytas, Holdkos varázsló, a klán harmadik, háttérben lévő vezére
- Tirman, a klán alvezére, a Felkelő Nap Házának vezetője
- Parbin Delvull, a klán második, friss alvezére (egyelőre titokban), a Halászok Céhének vezetője
- 110 besúgó, kém és informátor
- 130 szabadharcos (1-4. tsz. harcosok)
- 50 embervadász (2-4. tsz. fejvadászok)
- 15 fő, családi testőrség (6. tsz harcosok)
- 9 fő, Árnyék alakulat (5-7. tsz fejvadászok)
- 7 fő, Boszorkány-konyha (2-5. tsz boszorkánymesterek és boszorkányok)
- 7 fő, Papság (2-6. tsz Ranagol-papok)

Megjegyzés: gyakorlatilag az összes klántag (besúgókon kívül) mérgezi a fegyvereit valami olcsó, egyszerű méreggel. A fontosabb harcosok (testőrök, orgyilkosok) komolyabb mérgeket is használnak.

Mundzsur klán

Mundzsur klánház
41. old.

Mundzsur NJK-k
61. old.

A dzsad Mundzsur klánnak adózik a Kereskedőnegyedben mindenki. A Polgárnegyedben is akadnak hozzá húzó személyek, de a gorvikiak miatt kevesen merik felvállalni.

Felépítése

- Raszif Karam il-Mundzsur, klánvezér
- Athina il-Mundzsur, a vezér felesége
- Efraim il-Mundzsur, kislányuk
- Dagar il-Mundzsur, a vezér elsőszülött fia
- Ramada, a vezér ágyasa
- Lagrean, Raszif és Ramada nyíltan vállalt gyermeke, Galradzsa-pap
- Igram Biluggi, beszervező ember
- Haszef ibn Akra af Hágin, leszámoló
- 22 testőr (harcos vagy fejvadász)
- 52 tolvaj és besúgó (ennek körülbelül a fele gyerek)
- 4 Doldzsah-pap

Nekromanta rend

Nekromanta rendház
44. old.

Nekromanta rendház
77. old.

Endrin Katalinas
65. old.

A kezdetek kezdetén ez egy kicsi, független varázslóiskola, mely a Kereskedő Hercegségek kaotikus világában talált otthonra. Körülbelül kétszáz évvel ezelőtt alapította egy pyarroni renegát varázsló, Endrin Katalinas. A Fehér Páholy üldözése elől Gorvikba menekült, ahol hatalma miatt idegenként is talpon tudott maradni.

Endrin-t egész életében – és azután is – a nekromancia érdekelte, az élet és halál határmezeje. Sajnálatára gyermekkorában olyan iskolába került, ahol a holt anyag utáni kutatások tiltottak és szentségtelenek voltak, így csupán a legnagyobb titokban próbált a belső könyvtárak elfeledett fóliánsaira pillantani. Idővel természetesen lebukott, és távozni

kényszerült, a Fehér Páholynak sosem lett tagja. Kitaszították, és bár halálát nem akarta a pyarroni rend (Endrin sosem volt feketemágus!), üldözni már csak hivatalból is kötelező volt.

Így menekült Gorvikba, ahol néhány év alatt talpraállt, majd ezt követően már saját kutatásaival is tudott foglalkozni. Hatvanegynéhány évesen megalapította független rendjét, melyet csak a nekromancia tudományának szentelt. Megfelelő jelentkezők ritkán akadtak egy amúgy is zártkörű rendbe, a létszám az alapítás után két évszázaddal is családiasnak mondható.

A rend az utóbbi száz évben kiköltözött Gorvikból, és a diplomáciailag számára megfelelőbb helyeket kereste, végül a Kereskedő Hercegségekben maradt meg. Stabil helyet nem talált itt sem, a fogadtatás miatt néhány évente arrébb kellett költöznie.

Az alapító Endrin a mai napig a rend vezetője, tekintéllyel és erős kézzel fogja össze a rendet. Számtalanszor próbálták már kibillenteni elkötelezett függetlenségéből, sokan a szövetségét akarták, mások az életére törtek, de két évszázad tapasztalata és trükkjei eddig kimentették minden helyzetből.

Valójában a rend számára az lenne a legjobb, ha egy lakatlan vidékre költöznének, ahol senki nem zavarja őket, mindenkitől távol, békében végezhetnék kísérleteiket. Csakhogy ez lehetetlen, mert rá vannak szorulva az átlag emberi élővilágra, elvégre ők is élő emberek (többségük legalábbis), létszükségleteik nekik is vannak. Enni-inni muszáj, továbbá friss holttestek utánpótlására is mindig szükség van. Emiatt mindig valami nagyobbacska várost kerestek, aminek a forgatagába könnyebben beleolvadhatnak.

A legutóbbi időkig a varázslórend utolsó székhelye Erone-ben volt, de egy idő után bizonyossá vált, hogy hosszú távon ott nem maradhat meg semlegesen. Az ottani hangulat még sokkal rosszabb volt, mint ami Odrában van, és az Endrinre irányuló második sikertelen merénylet után az alapító a költözést választotta.

Odra városa – bár szintén darázsfészekként él jelen pillanatban – azért tűnt jó célpontnak, mert itt már jóval kisebb a gorviki nyomás (bár még mindig számottevő), nagyobb a szétszórtság, vegyes a nép, és geográfiailag is megfelelő. Nem is említve a manafókuszt a csatornákban.

A rend néhány hónapja érkezett, megvásárolt egy épületblokkot, és teljesen lezárta. Az utcán a Holdkos nevet rebesgetik.

A rend távol tartja magát a politikától. Őket sokkal nagyobb, fontosabb és nem evilági kérdések foglalkoztatják, mint egy városon uralkodni. Se idejük, se energiájuk nincs rá. Számukra csak az a fontos, hogy legyen egy biztos helyük, és ne zavarják őket a fontos munkában. A pórnép – a városlakók – ezt látják belőlük; különös alakok csuklyában, akiket ritkán látni az utcákon. Nem tudják pontosan kik ők, miért vannak itt, és mit akarnak, és főként mint csinálnak. Pont ezért ijesztőek a lakosság számára.

A varázslórend felépítése:

- Az alapító: Endrin Katalinas, 12. tsz varázsló
- Magiszterek, az alapító jobb és bal keze: Rendir és Vellias, két 8. tsz varázsló
- 6 Adeptus (6. tsz varázsló)
- 16 Novícius (0. és 1. tsz varázslók, még tanoncok)

Kapcsolatok:

- Odra városának temetőőre már viseli a mellkasán a rend hűségbélyegét. Ő biztosítja a friss holttesteket a nekromantikus kísérletekhez, de a parancs szerint csak akkor intézkedik, ha az adott hulla feltűnésmentesen tűntethető el.
- Mind a gorviki, mind a dzsad klán megpróbált szövetséget kötni a nekromantákkal, de Endrin mindkettőt visszautasította.

Csatornarendszer

Odra Csatornarendszere
78. old.

Odra városa alatt van egy kezdetleges, régi csatornarendszer. Nem egy bonyolult útvesztő, és nem fedi le az egész várost. Eredeti funkcióját már elvesztette, a város vízellátása már fúrt kutakról és folyóvízről történik.

Búvóhelynek nem megfelelő, mert építése elég egyszerű és tágas, de sötét üzelmek végrehajtására, titkolni kívánt találkozásokra tökéletesen alkalmas és használják is.

Efraim-il Mundzsur
62. old.

Efraim, a dzsad klánvezér elveszett kislánya

Egy eldugott sarokban ül összehúzódva, didereg és magában beszél. Ruhája tépett, horzsolások, karmolások vannak a testén, és néhol vérfoltok is. Ennek ellenére nagyjából sértetlennek tűnik.

Kommunikációra csak sok próbálkozás után vehető rá, és akkor sem tud értelmesen, összefüggően beszélni. Elejtett szavak: *„sok gorviki...”, „vér... szökőkút”, „hatalmas állat”, „nem tudtam megvédeni őket”, „én nem... nem akartam”*.

Az elszabadult állat
67. old.

A vad khál

A csatorna egy félreeső zsákutcájában pihen, sebesült. Ha megközelítik, nem támad, próbál távol maradni mindenkitől. Megszelídíteni, megközelíteni nem lehet még állatidomítással sem, de könnyen rá lehet jönni, hogy fél, és hogy esélytelen a jó szándékú közeledés is.

Ha megközelítik, hátrál amíg lehet, de ha nem tud tovább, akkor a 2 lábnál közelebb került személyt azonnal megtámadja. Varázslattal, főleg asztrálmágiával könnyen semlegesíthető.

Ha a khál véletlenül találkozna Efraim-Piroskával, akkor iszonyúan elkezd nyüszíteni és félni a lánytól (ugyanis tőle kapta a sebeket, és elismeri nála erősebb állatként).

Csempészraktár

Egy titkos, gorviki csempészraktár. Mindössze egy kicsi, rejtett szoba az egész.

Felfedezéséhez sikeres titkosajtó-keresés kell -25%-al. A helyszínen Ranagol áldása van, így mágikusnak minősül, légiesség és társai nem működnek a bejutáshoz. Robbantani nem érdemes, mert akkora robbanóerő kell hozzá, ami beomlasztja azt az egész csatornaszakaszt.

Kinyitható:

- sikeres zárnyitással (-50%)
- minimum 20-as erővel (pl. pszi képességnövelés, vagy a khál segítségével stb.)
- ügyesen megoldott, kis területre fókuszált robbantással (a kahrei renegát segítségével)

Tartalma:

- 1 db üvegcse, tartalma rózsaszín folyadék (Sárkánylehelet itala)
- 1 db amulett (Balszerencse amulett, lásd Szerencse amulett, ETK, és vedd az ellentettjét)
- 10 db üvegcse, tartalma sűrű, fekete folyadék (gorviki Feketevér méreg)

Céhek

Halászok céhe

Az odrai halászok céhe javarészt helyi vagy gorviki születésű vagy gondolkodású embereket tömörít. Szinte minden halászattal foglalkozó egyén tagja a céhnek, ugyanis nélkülük még kikötőt kapni is nehéz. A Vertion Házzal bonyolult szerződésük volt, vezetőjét, Parbin Delvullt, a hűségéért cserébe tisztes segítség és támogatás illette. A klán kihalása után a kikötőben megjelentek a dzsadok, aminek a helyiek nem örültek. Semmilyen módon nem akarnak engedni a „koszos sivatagi kutyáknak”, ám támogatás híján nehezen boldogulnak.

Manapság csoportosan járnak, még asszonyaikat is így szervezték, hogy ne legyenek védtelenek. A Dermini Ház a kikötőnek csak kicsiny részén képes elégséges jelenlétet mutatni, így a halászok ott igyekszenek boldogulni, ami nem kis terhet jelent (messzebb van a régi helyektől, zsúfolt). Mivel az állapotok eléggé áldatlanok, a céhen belül kezdi felütni a fejét az a nézet is, hogy engedjenek a Mundzsur klánnak, ám ezt kevesen támogatják, de a széthúzáshoz elég.

A céh a kikötőnegyedben rendelkezik céhházzal, melyet most megerősítettek, és napközben a gyermekek gyülekezőhelyeként funkcionál. Kora éjjelente a ház tanácskozástól hangos. Ilyenkor a halászok kötélbontó vasakkal felszerelkezett járőrei próbálnak biztonságot teremteni házaik környékén, emiatt visszaesett a halászat. A bevételek majd felét a „függetlenedett” halászok termelik, akik viszonylag békésen munkálkodhatnak a dzsad területeken, bár teljesen új rend szerint kell fizetniük az „adókat”. A piacokat is ők birtokolják, a halász céh több lakóházba húzódott vissza, és ott árulják a halat.

A halászok céhe csaknem 60 tagot számlál, kb. ugyanennyi kisebb csónakkal, bárkával, és egyéb vízi alkalmatossággal rendelkezik. A tagok ismerik a kikötőt, a vizet, és a város menti partszakaszt is. Egyelőre kitartanak elveik mellett, ám ez csak vezetőjüknek köszönhető. Bár sokan vannak, és munkában edzett férfiak, nem kenyerük a harc.

A céhmester az 53 esztendős Parbin Delvull, odrai születésű halász. A megtermett, vörös üstökű férfi halászcsaládból származik, szakmájának igazi ismerője. Erős, jól tartja magát, és nagy hangján szólni is képes, a halászok karizmatikus, tiszteletnek örvendő vezetője.

A céh neves embere még Urbass Kontan, a Geliani születésű volt tengerészkatona, aki szolgálata letelte után kezdett halászkodni. Az kevéssé ment neki, ám most elemében érzi magát, és lelkesen vezeti hadba a megfáradt halászokat, szervezi a céh védelmét (egész jól). Parbin nagy támogatója, legalább is amíg az nem készül behódolni a dzsadoknak.

Senki nem tud róla még céhen belül sem, hogy Parbint felkereste a con Dermini klán vezetősége, és titokban alvezéri pozíciót ajánlottak neki. Arról meg végképp nem tud senki, hogy pár napja Parbin el is fogadta az ajánlatot.

Vitorlavarrók céhe

A kikötőnegyed egyik legelfoglaltabb munkáscéhe ez. Békésnek, és híresen semlegesnek mondhatók. Az egyetlen, nagy műhelyet, melyet egy régi dokkból alakítottak át, 10-20 család üzemelteti, ahol mindenki megtalálja a maga feladatát. Mivel igen elfoglaltak, nincs idejük politizálni, és egyébként is bárkitől elfogadnak munkát, mondván: a vitorla az vitorla, ha dzsad, ha gorviki hajón volt is. Emellett elég zárt közösséget alkotnak, tudásukat pedig féltékenyen őrzik. (Nem mintha nagy különlegességet tudnának…)

A céh vezetője az idős (62) Gerra Dussh, az ősz, odrai születésű vitorlavarró, akinek még nem remeg kezében a tű, és az öltésfajtákat is fejből tanítja. Céhével igyekszik kimaradni mindennemű csetepatéból, adót pedig csak a város hivatalos urának hajlandó fizetni, amíg ilyen nincs, elzárkózik.

Gyertyaöntők céhe

Kis létszámú, ám jelentős befolyással bíró céh. Mindennemű gyertyát készítenek itt, és egy alig öt esztendeje tevékenykedő hölgy, a vörös Rakhyra révén, aki nagyurak szeretője volt, megszerezte a városban a gyertyák kereskedelmének monopóliumát is. Mindenféle füstölőket, díszes, hangulatos, kicsi és nagy gyertyákat is öntenek, sőt, a szóbeszéd szerint még olyat is, amely mérgező. A Vertionoknak rendszeres adót fizettek a védelemért, több évre előre ki van fizetve a védelmi pénz. Álláspontjuk szerint, aki az új úr, az a vagyont is „örökli”, így most nem fizetnek senkinek.

A céh 25-35 tagot számlál, plusz 15 inas/tanuló. Bár sok a nő, a férfiak az urak. Több befolyásos polgár is tagja a céhnek, így mindenkinek számolnia kell velük. A céhmester a 45 esztendős, Pyarronból száműzött Hornus Dinva, a város tisztes polgára miután jó helyre házasodott, és három szép leány apja.

A céh értékes tevékenysége miatt több másik céhhel is jó viszonyban van, megbecsültek, egyfajta közvédelmet is élveznek.

„Kovács és mindenes”

Rud Hower
68. old.

A cégér szerint legalábbis. Már az is szembeötlő lehet, hogy mit keres egy ilyen műhely a kikötőnegyedben. Itt lakik és dolgozik Rud Hower, a kahrei renegát.

A kovácsműhely alatt van egy rejtett műhely. Aki be akar jutni, annak az épületen belül egy nagyon jól elrejtett titoksajtót kell megtalálnia *(titoksajtó keresés -60%)*. Kinyitni sem könnyű, az ajtó zármechanizmusa egyedi, finom szerkezet, ha erőltetik, vagy nem a hozzá tartozó kulccsal akarják kinyitni, azonnal beszorul, és semmilyen zárnyitó eszközzel nem lehet kioldani. (Maga Hower a Javítás varázslattal természetesen könnyedén orvosolja ezt a problémát.) Marad még az ajtó betörése, vagy mágikus úton való megsemmisítése. Bárhogyan is sérül az ajtó, ha nem rendesen nyílik ki, akkor élesít egy csapdát, ami a műhely felé vezető alagúton vár a betolakodókra. Az ajtó után csigalépcső vezet le úgy 5-6 láb mélyre, onnan indul egy szűk alagút, ami egyenesen halad 100-120 lábnyi távot. Ennek közepén található az erőszakos behatolásra reagáló rendkívül precíz csapda *(csapdafelfedezés -60%)*. A földdel borított talaj rezgését érzékeli, finom mechanikus áttételeken át. A 40 font tömegű testsúly felett a lépés már működésbe hozza, és ha élesedett a csapda, akkor a folyosó falaiból kovácsolt vasrácsok csúsznak ki 5 lábanként. Ezek még nem is lennek önmagukban veszélyesek, hiszen 16-os Erő felett sikeres Erőpróbával visszatolhatók, amíg átbújik az ember mellettük. Sokkal több problémát okoz a járatba beeresztett mérgező zöldes füst, mely azonnal marni kezdi a nyálkahártyákat (szem, száj, orr). Körönként k6 Sp-t okoz. 30 Fp elvesztése után Egészségpróbát kell dobni körönként. Sikertelen próba esetén görcsös rángásba kezd az áldozat, és magatehetetlenül rángatózik a földön habzó szájjal. Ha ez bekövetkezik, akkor körönként 1Ép és 2Fp mindenképp veszít az áldozat (plusz k6 Fp). Meg lehet kísérelni a lélegzet visszafojtását. Erre annyi körig képes a JK ahányas az Állóképessége, utána körönként -1 el kell Akaraterőpróbát dobni. Ha nem sikerül, akkor győz az ösztön, és mélyet lélegezik a mérgező gázból.

Nyilvánvaló, hogy Hower idegenvezetése nélkül nem ajánlatos ide betérni. Vele együtt viszont teljes biztonságban közeledhetnek. A folyosó végén van még egy ajtó, ami a rakpart alá vezet. Ez egy sima tölgyajtó egyszerű kulccsal. Nincs is zárva. Mögötte van a műhely, amit olajlámpásokkal világított be. Rengeteg különféle szerszám a falakon, egy kisebb kovácsműhely a sarokban. Középen a géphal helyezkedik el, ami egy csörlős-láncos emelőn lóg. Ezzel a szerkezettel lehet a műhely végében található medencéhez emelni, ami gyakorlatilag egy kijárat a tengerre a rakpart alatt.

Nevesített NJK-k

Vertion klán			
Arimas, a Farkas	8. tsz. harcos	Vertion elsőszülött	53. old.
Milo, a félszemű	kasztnélküli	Vertion informátor	53. old.
Hor, a koldus	kasztnélküli	Vertion informátor	54. old.
con Dermini klán			
Janytas, az áruló	5./3. tsz. varázsló/tolvaj	Dermini vezető	55. old.
Blas con Dermini	7. tsz. harcos	Dermini családfő	56. old.
Eleana con Dermini	7. tsz. boszorkány	Dermini nagyasszony	57. old.
Melchor con Dermini	5. tsz. Ranagol-paplovag	Dermini elsőszülött	57. old.
Leopold con Dermini	5. tsz. bosz.mester	Dermini másodszülött	58. old.
Ines con Dermini	0. tsz. boszorkány	Dermini leánygyermek	59. old.
Estreban con Dermini	1. tsz. gladiátor	Dermini harmadszülött	59. old.
Tirman	4. tsz. bárd	Dermini alvezér	59. old.
Deana, a sakál	5. tsz. fejvadász	Dermini ügynök	60. old.
Mundzsur klán			
Raszif Karim il-Mundzsur	6. tsz. harcos	Mundzsur klánvezér	61. old.
Efraim il-Mundzsur	kasztnélküli	Mundzsur leánygyermek	62. old.
Ramada	5. tsz. boszorkány	a klánvezér bizalmasa	62. old.
Igram Biluggi	4. tsz. tolvaj	a klán rábeszélőembere	63. old.
Haszef ibn Akra af Hágin	5. tsz. harcos	a klán leszámolója	64. old.
Nekromanta rendház			
Endrin Katalinas	12. tsz. varázsló	a rend alapítója	65. old.
Rabbo	kasztnélküli	a temetőőr	66. old.
Vámpír novícius	vámpír	a kripta lakója	66. old.
Vámpírúr	9. tsz. varázsló	a rend foglya	67. old.
Egyéb NJK-k			
Az elszabadult állat	6. tsz. harcos	a khál	67. old.
Rud Hower	8. tsz. Gilron-pap	kovács-mindenes	68. old.

Vertion klán

Arimas, a farkas

8. tsz. harcos
38 éves, ember, férfi
halál-káosz
élőholt-farkasember

Jellemzés: A Vertion család elsőszülött fia, gorviki kéztől esett el. Halála előtt borzalmas, kegyetlen mészárlást rendezett a városban, melynek hatására az Istenek büntetést róttak ki rá: nem engedték vissza lelkét a körforgásba, vérfarkassá vált.

Kinézet: 2.4 láb magas, izmos, két lábon járó farkasember.

Jellem: (halál-káosz) Beszámíthatatlan, uralhatatlan, de korlátok közé szorítható.

Motiváció: Vérbosszú. Minden gorvikit kérdés nélkül megölne, függetlenül attól, hogy gyerekről, nőről vagy férfiról van szó. Addig nem nyugszik, míg a con Dermini klán ki nem hal.

„Grrrrr!”

Erő	25	**Ép**:	30	**Fp**:	91			**Harcértékek**			
Állóképesség	21					**Fegyver**	**T/k**	**Ké**	**Té/Cé**	**Vé/m**	**Sp**
Gyorsaság	19	**Mp**:	-	**Pp**:	-	Mancs	4	60	135	160	k6+11
Ügyesség	17										
Egészség	16	**Ellenállás**		**A**	**M**						
Szépség	-	TME		-	-						
Intelligencia	9	Statikus		-	-						
Akaraterő	20	Dinamikus		-	-						
Asztrál	7	Egyéb		-	-						
Érzékelés	15	**Teljes**		imm	imm						

Megjegyzések: Csak mágikus és ezüstfegyverrel sebezhető, illetve mágiával. Minden más úton szerzett seb azonnal beforr.

Milo, a félszemű

kasztnélküli
38 éves, ember, férfi
rend
gorviki

Jellemzés: Gorviki születésű – legalábbis vérű – férfi. Sokáig napszámosként, kolduskénti tengette életét, míg a Vertionok fel nem karolták P. sz. 3679-ben. Azóta hozzájuk hűséges kém és informátor. Különösen tehetségesnek bizonyult, csak a családfővel és fiával állt kapcsolatban, így nem sok mindenkit ismert, de cserében ő is rejtve maradt, így a klán kihalásával elveszítette összeköttetését. Kiterjedt kapcsolatrendszerrel rendelkezik Odra környékén, a városban csak néhánnyal, inkább a környékről szerezte a híreket.

Kinézet: 1,7 láb magas, arányos testalkatú, vékony, gorviki vonásokat viselő férfi. Fekete haját rövidre vágja, olajjal keni. Szeme fekete, testén több anyajegy is látható, az egyik szemét egy korai küzdelemben elvesztette, szemén kötést visel. Alkarját a Vertionok farkas-tetoválása díszíti, amit – különösen most – rejt. Öltözékét mindig a feladathoz választja meg, de kedveli a nem hivalkodó, jellegtelen, ám mégis kényelmes ruhákat. Gyakran visel drága és kényelmes alsóneműket, neki ennyi jutott. Egyetlen ékszere egy fekete gyűrű, melyet egy paptól kapott egykor. Fegyverekből mindig csak kicsit, rejtve visel, általában kést. Beszéde nyugodt, többféle stílust használ, alkalmazkodik a partneréhez, így a falusi tájszólástól az előkelő beszédig sokféle módon szólhat.

Jellem: (rend) Szerény, hűséges ember. Büszke tudására, bár nem kérkedik vele. Jó a memóriája, és kapcsolatteremtő készsége. Fél szeme

ellenére is megnyerő a modora – számtalan történetet tud az elvesztésére. Jól ráérez, kiből mivel húzhat ki információt, hol pénzzel, hol fenyegetéssel, hol üzlettel, hol csak beszélgetéssel szerzi meg, amit akar. Igazi gorviki, a dzsadokat, más fajúakat nem szívleli, informátorai is mind emberek. Az állatokat nem szereti. Kedveli a nyugodt iszogatást, és a táncot is. A hölgyekkel szemben gátlásos – a beszélgetésnél ritkán megy tovább.

Motiváció: A Vertionokhoz hűséges, hálás nekik, megszokta őket, és mivel magasra jutott, nincs kedve sem máshol újra felverekedni magát. A pénz kevéssé motiválja, inkább a családnak segítene, a maga érdekében is. Bár kém, mégis van becsülete.

„Ha csak azon múlna, már a Sheral túlsó felén lennék!”

Erő	11
Állóképesség	13
Gyorsaság	12
Ügyesség	14
Egészség	12
Szépség	12
Intelligencia	15
Akaraterő	14
Asztrál	13
Érzékelés	15

Ép:	6
Mp:	-

Fp:	22
Pp:	-

Ellenállás	**A**	**M**
TME	3	4
Statikus	15	15
Dinamikus	-	-
Egyéb	-	-
Teljes	18	19

Harcértékek

Fegyver	**T/k**	**Ké**	**Té/Cé**	**Vé/m**	**Sp**
Alap	-	16	22/14	76	-
Kés	2	26	26	76	k5
Kézi nyílpuska	2	19	28	30	k3

Kiemelt képzettségek

Lélektan	Af	Lopózás	44%
Mellébeszélés	Mf	Rejtőzködés	58%
Álcázás/álruha	Af	Mászás	50%
Szájról olvasás	Af	Zárnyitás	62%
Hamisítás	Af	Követés/lerázás	65%

Beszélt nyelvek

közös	5
gorviki	5
dzsad	4
shadoni	4
Pszi használat	-

Felszerelés: Helyzettől függő

Hor, a koldus

kasztnélküli
37 éves, ember, férfi
káosz-élet

Jellemzés: A Vertion-klán egy volt informátora, koldus. Egy Odra melletti faluban született. A földművességet nem szerette, ezért a közeli Odrában próbált szerencsét. A takácsok céhénél dolgozott, középszerű inasként, majd saját lábra próbált állni. Kölcsönt kellett, hogy felvegyen, amire később ráment a vagyona, felesége is meghalt. A céltalan férfi Milo révén került közelebbi kapcsolatba a Vertion klánnal, és a szolgálatban új értelmet, no és túlélést talált. A klán kihalása után se jövedelme, se szervezete, koldusként tengeti az életét, persze azért a szemét még nyitva tartja.

Kinézet: 1,7 láb magas, lesoványodott, kérges bőrű férfi. Ápolatlan, koszos, ruházata ócska, éppen ami kerül, és jobb, mint ami volt. Bal alkarját a Vertionok farkas-tetoválása díszíti. Fegyvert nem visel, nem is ért hozzájuk. Beszéde sokszor zaklatott, trágár, lemondó.

Jellem: (káosz-élet) Pénzért, de még ételért is sok mindenre kapható. Az erőszaktól fél, ő maga nem alkalmazza, nem is tudná.

Motiváció: Egyetlen szenvedélye a dzsad feketeleves, amelyre néha Milo hívta meg. Az embereket nem szereti túlzottan, irigy rájuk. A Vertionokhoz a „nincs jobb” elv, no és a megszokás fűzi, ezen kívül fél is még az erejüktől.

„Minek ez…?”

con Dermini klán

Janytas, az áruló
5./3. tsz. varázsló/tolvaj
46 éves, ember, férfi
halál
korábban a Vertionok bérvarázslója,
jelenleg a Derminik egyik alvezére

Jellemzés: Gorviki Holdkos-varázsló, a Vertion család árulója, a Dermini-klán egyik vezére. P. sz. 3655-ben született, valahol Abradoban. Apja névtelen gorviki, anyjáról még ennyit sem tudni. Az utcán nőtt fel, hamar egy tolvajklánban, később (2. tsz., ikerkaszt) – tehetséget mutatva – egy Holdkos mester keze alatt találta magát. P. sz. 3666-ban a Vertion Ház megvásárolja szolgálatait, Odrába kerül, és a klán bérvarázslója lesz. Jó viszonyba kerül a családfővel, személyes tanácsadóvá válik. P. sz. 3688-ban kedvező ajánlatot kap a con Derminiktől, mérlegel, majd kockáztat. Megrendezi a saját halálát, és a gorviki klán szolgálatába áll.

Kinézet: 1,8 láb magas, vékony, nagy fejű, horgas orrú, barna bőrű gorviki. Haja fekete, tessék-lássék módon nyíratja rövidre. Fogai rosszak, bőrét több helyen fakó folt díszíti, számos ősz hajszála is van, ami a fekete mágia ára. Nem látszik rajta, de képes fürgén mozogni, bár ezt gyakorlottan titkolja, gyakran színlel bicegést is. Vertion-tetoválását mágiával eltüntette. Öltözéke sosem hivalkodó, egyszerű, jellegtelen, sötét ruhákat visel. Számos zsebe, övtáskája, erszénye van, szeret sok hasznos dolgot magával cipelni.

Jellem: (halál) Számító, csöndes, visszahúzódó típus. Szeret a háttérből tájékozódni, onnan befolyásolni kedve szerint az eseményeket.

Erő	8
Állóképesség	13
Gyorsaság	12
Ügyesség	13
Egészség	13
Szépség	11
Intelligencia	16
Akaraterő	15
Asztrál	17
Érzékelés	12

Ép:	7	**Fp**:	62
Mp:	50	**Pp**:	37

Ellenállás	**A**	**M**
TME	7	5
Statikus	37	37
Dinamikus	1	1
Egyéb	-	-
Teljes	45	43

Harcértékek

Fegyver	**T/k**	**Ké**	**Té/Cé**	**Vé/m**	**Sp**
Alap	-	17	33/17	93	-
Ököl	2	27	37	94	k2
Tőr	2	27	41	95	k6
Garott	1	17	38	73	k10

Kiemelt képzettségek

Hátbaszúrás	Af	Rejtőzködés	30%
Alkímia	Af	Lopózás	45%
Mellébeszélés	Af	Zsebmetszés	35%
Politika/diplomácia	Af	Csapdafelfedezés	40%
Méregkeverés/semlegesítés	Af	Titkosajtó keresés	30%

Beszélt nyelvek	
közös	4
gorviki	5
dzsad	1
shadoni	4
Pszi használat	kyr

Felszerelés: Holdkos-gyűrű, gyógyital (8 Ép), Rejtőzés köpenye (+60% Rejtőzködés)

Megjegyzések: Fegyvereit gyakran mérgezi

Nem szeret a központba kerülni, frontemberré válni, inkább segít valakit, de közben ügyel, nehogy túlzottan függjön tőle, igazi Holdkos. Régen kellett már az utcán szerzett tudását használnia, ezért abban nem túl gyakorlott. Tolvaj korában a besurranáshoz, lesvetéshez értett igazán. A mágiát fennköltt eszköznek tartja, melyet csak végszükség esetén szabad alkalmazni, és akkor is számító, visszafogott mértékben. Leginkább mások varázslatainak megszüntetéséhez használja. A pszit kedveli, és elmés módon, gyakran él vele, ha megfelelő lehetőség nyílik rá. Főleg képzettségeit, intrikus érzékét kamatoztatja, a családok közötti viszályok, az árnyékháború a szakterülete.

Motiváció: A Vertionokkal végzett, jobbnak látta otthagyni őket, így most mindent megtesz, hogy megszabaduljon a maradéktól is. Az örökösöktől fél, hiszen gorviki, ismeri a vérbosszút, ha teheti, igyekszik elvarrni a szálakat. Mindig az erősebb mellé áll, a pillanatnyi viszonyokból ítél, elemez.

„Kiváló meglátás, hogyis nem nekem jutott eszembe!?”

Blas con Dermini, a családfő

7. tsz. harcos
47 éves, ember, férfi
halál-rend
gorviki
a Derminik vezére

Jellemzés: A con Dermini család feje, a klán egyik vezére.

Kinézet: Magas, izmos, középkorú, gorviki férfi megégett arccal. (Aki ért hozzá felfedezi, ez nem természetes tűz, nem gyógyítható.) Fekete kendőt hord csuklójára kötve (háború, harc). Nemesi ruhája kiváló minőségű, ám egyszerű, katonai szabású.

Jellem: (halál-rend) Határozott, erőskezű katona. Emberei kérdés nélkül követik és tisztelik. Egyedül felesége és elsőszülött fia segít neki a döntések meghozatalában, de ez sosem nyilvánosan történik.

Motiváció: Hatalom, vagyon.

„A Kárpiton innen utoljára keresztezted az utamat fattyú!”

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

Ép:	12
Fp:	66
Mp:	-
Pp:	27

Ellenállás	**A**	**M**
TME	5	5
Statikus	50	50
Dinamikus	1	1
Egyéb	-	-
Teljes	56	56

Harcértékek

Fegyver	**T/k**	**Ké**	**Té/Cé**	**Vé/m**	**Sp**
Alap	-	35	66/12	117	-
Ököl	2	45	71	118	k6
Ramiera	2	43	83	131	k6+1
Hosszúkard*	2	48	95	148	k10+1
Hárítótőr	2	43	70	+19	k6

Kiemelt képzettségek			
Fegyverhasználat (h.kard)	Mf	Nehézvértviselet	Af
Belharc	Mf	Lélektan	Af
Földharc	Af	Hárítás	Mf
Hárítófegyver használat	Mf	Hadvezetés	Mf

Beszélt nyelvek	
közös	4
gorviki	5
shadoni	4
Pszi használat	Mf

Felszerelés: *Rúnázott hosszúkard (63 Mp), gyógyital (15 Ép), egyéb mérgek, Sodronying (SFÉ:3; MGT: 0)

Megjegyzések: Pszi pajzsait a klán egy varázstudója építette. Minden fegyvere mérgezett (4. szintű, azonnal és közepes ideig ható, gyengeség / görcs).

Eleana con Dermini, a nagyasszony

7. tsz. boszorkány
45 éves, ember, nő
káosz-halál
gorviki
a Derminik irányítója

Jellemzés: A con Dermini család rangidős asszonya, a családfő felesége. Az árnyékháború és a manipuláció mestere, a család fő mozgatórugója.

Kinézet: Középkorú, ám fiatalos és vonzó nő. Hosszú sötét hajában sárga kendőt visel (politikai ellenségeskedés), bár ez nem látható.

Jellem: (káosz-halál) Erős akaratú, de simulékony nő. A külvilág számára engedelmes asszony és előkelő dáma, de ő ennél valójában sokkal több. Férjét, Blas-t gyakorlatilag ő irányítja a háttérből. Összes családtagjának érzelmeit kordában és saját irányítása alatt tartja. Az egyetlen vezér, akin nem uralkodik Janytas, vele különösen óvatos és kedves.

Motiváció: Hatalom, vagyon.

„Politika? A férfiak dolgába én sosem ártanám bele magam!”

Erő	8
Állóképesség	12
Gyorsaság	12
Ügyesség	14
Egészség	15
Szépség	16
Intelligencia	16
Akaraterő	15
Asztrál	17
Érzékelés	12

Ép:	8	**Fp**:	41
Mp:	56	**Pp**:	35

Ellenállás	**A**	**M**
TME	7	5
Statikus	50	50
Dinamikus	1	1
Egyéb	-	-
Teljes	58	56

Harcértékek

Fegyver	**T/k**	**Ké**	**Té/Cé**	**Vé/m**	**Sp**
Alap	-	15	30/4	90	-
Tőr	2	25	38	92	k6

Kiemelt képzettségek			
Méregkeverés/semlegesítés	Mf	Szexuális kultúra	Mf
Hátbaszúrás	Af	Lélektan	Mf
Herbalizmus	Af	Alkímia	Af
Etikett	Mf	Tánc	Mf

Beszélt nyelvek	
közös	5
gorviki	5
shadoni	4
dzsad	3
Pszi használat	Mf

Felszerelés: Gyógyital (8 Ép), 2 hatalom itala, mérget tartalmazó gyűrű (6. szintű, gyors hatású, rövid ideig ható, kábulat / ájulás), Igazság amulettje

Melchor con Dermini

5. tsz. Ranagol-paplovag
27 éves, ember, férfi
halál
gorviki
az elsőszülött fiú

Jellemzés: Ranagol lovagja, a család vallási vonalát viszi. Apja riválisa és szövetségese is egyben. A klán egyik vezére. Anyjának titkos szeretője (emiatt az anyja abszolút befolyása alatt áll).

Kinézet: Átlagos magasságú, jóképű gorviki férfi. Jobb füléből hiányzik egy darab. Nyíltan lila kendőt hord felkarjára kötve (hit és harc).

Jellem: (halál) Az a típus, aki keveset beszél, de sokat mond. Kiváló hadvezetési képességekkel rendelkezik. Embereivel, akárcsak idegenekkel, kimért és rideg. Az átlagemberek félik.

Motiváció: Hit és hatalom.

„Több hibát nem lesz alkalma elkövetni … barátom.”

Erő	14	**Ép**: 13	**Fp**: 60		
Állóképesség	14				
Gyorsaság	14	**Mp**: 44	**Pp**: 26		
Ügyesség	16				
Egészség	15	**Ellenállás**	**A**	**M**	
Szépség	14	TME	3	5	
Intelligencia	15	Statikus	50	50	
Akaraterő	15	Dinamikus	1	1	
Asztrál	13	Egyéb	-	-	
Érzékelés	14	**Teljes**	54	56	

Harcértékek

Fegyver	T/k	Ké	Té/Cé	Vé/m	Sp
Alap	-	20	54/-	105	-
Ökül	2	30	58	106	k6
Ramiera	2	28	71	119	k6+1
Lovagi kard	1	27	74	122	2k6+2

Kiemelt képzettségek			
Fegyverhasználat (l.kard)	Mf	Ökölharc	Mf
Kínokozás (lovagi kard)	Af	Lélektan	Af
Kínzás	Mf	Lovaglás	Mf
Pajzshasználat	Af	Hadvezetés	Mf

Beszélt nyelvek	
közös	5
gorviki	5
shadoni	4
Pszi használat	Mf

Felszerelés: Fegyverei áldottak, gyógyital (5 Ép), egyéb mérgek, Mellvért (SFÉ:4; MGT: 4)

Megjegyzések: Pszi pajzsait a klán egy varázstudója építette. Minden fegyvere mérgezett (4. szintű, azonnal és közepes ideig ható, gyengeség / görcs).

Leopold con Dermini

5. tsz. boszorkánymester
24 éves, ember, férfi
káosz-halál
gorviki
a másodszülött fiú

Jellemzés: Az „örökös második” fiú, aki a feketemágia gyakorlásában talált önmagára.

Kinézet: Általában hivalkodó ruhákban díszeleg, hosszú, egyenes haját lesimítva hordja. Nyálas stílusa a legtöbb embert taszítja.

Jellem: (káosz-halál) Csúszómászó féreg. Mindenkivel keresi a kommunikációt, kapcsolatokat épít, de miután kihasználta azokat, egyszerűen hátba döfi őket. Bátyját, Melchor-t mérhetetlenül gyűlöli, és helyébe kíván lépni. Csupán anyja befolyása miatt nem próbálta még meg bátyja kiiktatását. Anyja szeretete és elismerése mindennél fontosabb számára.

Motiváció: Bátyja helyébe lépni, hatalom.

„Hidd el, egy napon még rengeteget érhet a nekem tett szívességed. Az adósod vagyok.”

Erő	10	**Ép**: 7	**Fp**: 33		
Állóképesség	11				
Gyorsaság	13	**Mp**: 35	**Pp**: 25		
Ügyesség	15				
Egészség	14	**Ellenállás**	**A**	**M**	
Szépség	11	TME	5	3	
Intelligencia	14	Statikus	50	50	
Akaraterő	13	Dinamikus	1	1	
Asztrál	15	Egyéb	-	-	
Érzékelés	12	**Teljes**	56	54	

Harcértékek

Fegyver	T/k	Ké	Té/Cé	Vé/m	Sp
Alap	-	20	40/15	95	-
Tőr	2	30	48	97	k6
Dobótőr	2	30	51	97	k6

Kiemelt képzettségek			
Méregkeverés/semlegesítés	Mf	Hátbaszúrás	Mf
Mellébeszélés	Af	Lopózás	60%
Álcázás/álruha	Af	Rejtőzködés	60%

Beszélt nyelvek	
közös	5
gorviki	5
shadoni	4
Pszi használat	Mf

Felszerelés: Gyógyital (5 Ép), egyéb mérgek

Megjegyzések: Pszi pajzsait a klán egy varázstudója építette. Minden fegyvere mérgezett (5. szintű, azonnal és rövid ideig ható, émelygés / görcs).

Ines con Dermini

0. tsz. boszorkány
17 éves, ember, nő
káosz
gorviki
az elsőszülött leány

Jellemzés: Az egyetlen leány-gyermek, a gorviki ármánytól viszonylag még fertőzetlen. Anyja praktikáit tanulgatja. Kíváncsisága miatt sok helyen megfordul a városban, sokfelé ismerik és szeretik. Titokban egy dzsad fiúval találkozgat. (Anyja előtt ez sem titok, információforrásnak használja.)

Kinézet: 1.5 láb magas, fiatal, vékony, élettel teli lány. Hosszú, sötét, göndör hajú, mélybarna szemekkel.

Jellem: (káosz) Kíváncsi természet, mindent látni szeretne. Gorviki vérét nem tagadhatja meg, indulatos és hirtelen haragú.

Motiváció: Kíváncsiság.

„Verjétek láncra a büdös parasztját!”

Estreban con Dermini

1. tsz. gladiátor
15 éves, ember, férfi
halál-káosz
gorviki
a harmadszülött fiú

Jellemzés: Forrófejű ifjú, a család legfiatalabb, „kihaénnem” tagja. Napközben a Fegyverek Templomában kardforgatást gyakorol, esténként kocsmákban duhajkodik.

Kinézet: 1.7 láb magas, korához képest nagyon jól fejlett és izmos fiú. Drága ruhákat visel, és látványosan költi a pénzt.

Jellem: (halál-káosz) Fiatal és féktelen, klasszikus „először üt, aztán kérdez” természet. Úgy érzi, hogy neki mindent lehet, hiszen a várost az ő családja uralja.

Motiváció: Dicsőség, elismerés, harc, élvezet, nők.

„Szórakozzunk vele egy kicsit!”

Tirman

4. tsz. bárd
36 éves, ember, férfi
káosz
gorviki
a Derminik egyik alvezére

Jellemzés: A con Dermini klán egyik alvezére, a Felkelő Nap Házának vezetője. Az utóbbi időkben saját klánja bevételét is rendszeresen megcsapolta. Fiatalon tekintélyes vagyont örökölt, mellyel azonnal lelépett hazájából, Gorvikból. Szerencsét próbált az életben, végül a sors Odrába sodorta, ahol kártyán nyert egy fogadót. Mikor a con Dermini klán árnyékháborúba kezdett, gyorsan felismerte az erőviszonyokat és csatlakozott hozzájuk.

Kinézet: Sunyi képű, de igazi nők kedvence típusú férfi. Termete nyúlánk, közel 1.9 láb magas. Szeme és haja színe barna. Finom vonásai révén akár 8-10 évet is letagadhat. Ruházata igényes, kifinomult, ritkán hivalkodó.

Jellem: (káosz) Mindene a szerencsejáték, az izgalom és a kockázat. Ravasz, kiemelkedő intelligenciával rendelkezik, ám túlságosan dölyfös és magabiztos. Erényei közé sosem tartozott az együttérzés és a családi összetartás.

Motiváció: Kockázat és pénz.

„Dupla vagy semmi?”

Erő	11	**Ép**: 8	**Fp**: 40		
Állóképesség	11				
Gyorsaság	15	**Mp**: 28	**Pp**: 20		
Ügyesség	18				
Egészség	13	**Ellenállás**	**A**	**M**	
Szépség	14	TME	2	4	
Intelligencia	17	Statikus	20	20	
Akaraterő	14	Dinamikus	5	5	
Asztrál	12	Egyéb	-	-	
Érzékelés	16	**Teljes**	27	29	

Harcértékek

Fegyver	T/k	Ké	Té/Cé	Vé/m	Sp
Alap	-	35	48/21	95	-
Ramiera	2	43	65	109	k6+1

Pszi használat Mf

Daena

5. tsz. fejvadász
27 éves, ember, nő
rend-halál
gorviki
a Derminik egyik ügynöke

Jellemzés: A gorviki klán egyik beépítő és beépülő embere. Gorviki születésű lány, akinek apja a klán egyik adósa volt, mindig is a con Dermini klánnal együtt élt. Apja, egy régi tartozás miatt volt kénytelen megválni a kislánytól, aki így már elég korán cselédként dolgozott a con Dermini klánnál, és ki tudja, milyen feladatok vártak volna még rá, ha egy bizonyos baleset be nem következik. Alig múlt 8 éves, amikor az egyik őr csak úgy szórakozásból erőszakoskodni akart vele, ám tettét már sosem gyónhatta meg. Máig nem tudja senki, pontosan mi történt… hiszen csak a sikoltásra lettek figyelmesek, és mire odaértek, az őr már átvágott torokkal feküdt, nadrágján éppen csak az öv volt kikapcsolva, a kislány pedig véres ruhával, az őr tőrét markolva erősen. Próbára tették, melyeket újabb próbák követtek, kiderült, hogy a lány tehetséges kardforgató és ügyes, akár egy macska, bár jelleme és vérszomja inkább egy sakálra emlékeztette tanítóit. Erről kapta becenevét.

Kinézet: Fiatal nő, karcsú, izmos alkatú, nagyjából 1,7 láb magas, fekete hajú és szemű. Ruháját mindig az aktuális helyzethez igazítja.

Jellem: (rend-halál) Beépül, oson, vagy gyilkol, ha kell. Hűségét már számtalanszor bizonyította, s bár olykor kiszámíthatatlan, a kézbe, mely „enni ad”, sosem harapna bele. Intelligens, kissé öntörvényű, hűvös természetű, de ugyanakkor szenvedélyes is, mint egy igazi gorviki.

Motiváció: A klán érdekei.

„Nem fognak több problémát okozni, uram!”

Erő	13	**Ép**: 10	**Fp**: 60		
Állóképesség	14				
Gyorsaság	15	**Mp**: -	**Pp**: 20		
Ügyesség	15				
Egészség	14	**Ellenállás**	**A**	**M**	
Szépség	13	TME	3	4	
Intelligencia	13	Statikus	20	20	
Akaraterő	14	Dinamikus	7	6	
Asztrál	13	Egyéb	-	-	
Érzékelés	15	**Teljes**	30	30	

Harcértékek

Fegyver	T/k	Ké	Té/Cé	Vé/m	Sp
Alap	-	25	58/5	112	-
Ökül	2	35	62	113	k6+2
Ramiera	2	33	75	126	k6+3
Fejvadászkard	1	33	72	126	k6+4
Alkar- és lábszárvédő				+15	

Pszi használat Mf

Felszerelés: Helyzettől függő

Mundzsur klán

Raszif Karam il-Mundzsur, a klánvezér
6. tsz. harcos
52 éves, ember, férfi
rend
dzsad

Jellemzés: A dzsad Mundzsur-család feje, erőskezű vezető, jó harcos. Abadanai kereskedőcsalád első gyermeke volt, így a ház, a név és a dicsőség várományosa városukban, ám Raszif ennél jóval többre vágyva, kalandok reményében egy éjjel megszökött otthonról, és nyugatra vette az irányt, Erion felé. Fűtötte az ifjonti hév, mostani eszével már nem is tudná megmondani, mi vonzotta magával a lenyugvó nap irányába, ám ötlete végül csúfos véget ért. Apja emberei hét nappal később leltek rá a fiatal fiúra a sivatagban, majdnem éhen és szomjan pusztulva, kimerülten, és hazacibálták a tékozló fiút. Az apai harag kemény volt, és megmásíthatatlan, Raszifot egy a Kereskedő Hercegségek felé küldött karaván kíséréséval bízták meg, és finoman tudtára adták, hogy nem bánják, ha onnan nem is tér vissza. Így került végül Raehur Hercegségébe, ahol végül Odra kikötővárosában eszére és az alapos munkára támaszkodva építette fel a Mundzsur klánt, semleges, kereskedelmi viszonyt tartva fenn a Vertion házzal, és nem kevés borsot törve a betelepülő gorvikiak orra alá. Raszif végül mégis apja nyomdokaiba lépve, házfő és családjának vezetője, a klán ősatyja lett, s ahogy emberei mondják néha, szavaira még az ég is megremeg. Felesége, Athina, aki egy helybéli kereskedő-klán lánysarja, egy fiúval és egy leánnyal ajándékozta meg őt, Ramada, első számú szeretője és ágyasa egy fattyúval.

Kinézet: Középkorú, deresedő hajú férfi, aki immáron túl van az 50-en is, mégis ereje teljében. Magassága nagyjából 1,8 láb, ami kimagasló a dzsadok között, izmai acélosak, akárcsak arcvonásai, amelyek mögött némelyek dzsenn vért sejtenek, holott ennek a valósághoz vajmi kevés köze van.

Jellem: (rend) Természete nyugodt, ám ez a nyugodtság visszafojtott lobbanékonyságot takar, szemeiben bölcsesség csillog.

Motiváció: A család és a klán biztonsága és hatalma.

„Megtisztelő számomra, hogy eme nehéz időkben szerény hajlékomban fogadhatom Önöket.”

Erő	15	**Ép**: 11	**Fp**: 65	
Állóképesség	14			
Gyorsaság	13	**Mp**: -	**Pp**: -	
Ügyesség	14			
Egészség	14	**Ellenállás**	**A**	**M**
Szépség	12	TME	3	7
Intelligencia	15	Statikus	35	35
Akaraterő	17	Dinamikus	-	-
Asztrál	13	Egyéb	-	-
Érzékelés	11	**Teljes**	38	42

Harcértékek

Fegyver	T/k	Ké	Té/Cé	Vé/m	Sp
Alap	-	26	60/4	110	-
Tőr	2	36	68	112	k6
Szablya	2	38	85	137	k6+2

Pszi használat -

Kiemelt képzettségek			
Fegyverhasználat (szablya)	Mf	Történelemismeret	Af
Mellébeszélés	Af	(Kereskedő Hercegségek)	
Lélektan	Mf	Politika/diplomácia	Af

Beszélt nyelvek	
közös	5
dzsad	5
shadoni (gorviki)	4 (3)

Efraim il-Mundzsur (azaz Piroska)

kasztnélküli
10 éves, ember, nő
káosz
dzsad
az elveszett elsőszülött leány

Jellemzés: A dzsad klánvezér egyetlen, 10 esztendőt megélt kislánya, apja szeme fénye, és egyben legféltettebb kincse. Hónapokkal ezelőtt elveszett, jelenleg a csatornákban bujkál. Nevét a sivatagi virágok egyik legszebbje után kapta, hiszen már gyermekkorában arra szánta apja, hogy egyszer egy nagyhatalmú emír jegyese legyen. Ehhez méltón a kislány már gyermekkorában nagyon akaratos, és egyben kíváncsi természet volt, nehezen tudtak vele szót érteni, talán ez okozta a vesztét is: a kislány több hónapja elveszett. A családfő a gorvikiakra gyanakszik, hiszen azok is tudják, aligha van olyasmi, amit ne adna meg Efraim életéért.

Kinézet: Efraim nagyjából 1,3 láb magas, barna szemű, fekete hajú, olajos bőrű gyermek. Ruházata dzsad stílusú, arcát szinte mindig fátyol fedi, így nem sokan ismerik őt személyesen, s talán éppen ezért kelt híre angyali szépségének.

Jellem: (káosz) A kislány beszédes, akaratos, vidám természet volt az eltűnése előtt. Jelenleg viszont súlyosan sokkos állapotban van, elméje zavart, a külvilágot alig fogja fel, összefüggéstelenül beszél. Ez elég érthető a vele történtek után (A Farkas).

Motiváció: nincs

„Én nem… nem akartam … nem…nem…neeeeeeem!”

Ramada

5. tsz. boszorkány
40 éves, ember, nő
rend
dzsad
a klánvezér első ágyasa

Jellemzés: Ramada, ahogy mindenki ismeri, Raszif bizalmasa és egyben első ágyasa háremének hölgykoszorújából. A nő már nem ifjú, bár korát pontosan talán csak maga a klánvezér tudja, ám még mindig csinos és tiszteletet parancsoló. A cselédek gyakran összesúgnak a háta mögött, és gyakran pletykálkodnak arról, Ramada mennyivel dicsőbb képet mutatna a vezér oldalán, mint a mellette szürke kisegérnek tetsző Athina. A nő, akinek igazi neve Navah el Bara, valójában Raszif gyermekkori és ifjúkori szerelme, s vele szökött a száműzetés alatt.

Kinézet: Ramada fekete, hullámos hajú, karcsú teremtés, arcán ugyan nem egy ránc díszeleg már, de teste még mindig fiatal és üde.

Erő	10
Állóképesség	9
Gyorsaság	15
Ügyesség	15
Egészség	14
Szépség	15
Intelligencia	14
Akaraterő	16
Asztrál	15
Érzékelés	14

Ép:	7	**Fp**:	27
Mp:	40	**Pp**:	25

Ellenállás	**A**	**M**
TME	6	5
Statikus	25	25
Dinamikus	1	1
Egyéb	-	-
Teljes	32	31

Harcértékek

Fegyver	**T/k**	**Ké**	**Té/Cé**	**Vé/m**	**Sp**
Alap	-	16	29/5	94	-
Tőr	2	26	37	96	k6

Kiemelt képzettségek			
Méregkeverés/semlegesítés	Mf	Szexuális kultúra	Mf
Etikett	Af	Lélektan	Af
Herbalizmus	Mf	Tánc	Af

Beszélt nyelvek	
közös	5
dzsad	5
Pszi használat	Mf

Felszerelés: 2 db gyógyital (6 Ép), 2 hatalom itala, tőr (rejtett)

Megőrizte természetes vonzerejét, a sivatag kivirágzott, de el nem hervadt rózsája. Magassága 1,72 láb, arca szabályos, kedves, viselkedése határozott. Általában zárt, tökéletesen testére szabott, rafinált ruhákban mutatkozik.

Jellem: (rend) Többnyire mindenkihez kedves, ám viselkedésében igencsak határozott. Az élet megviselte, és megtépázta, de sok mindenre meg is tanította, ismer és birtokában van olyan fortélyoknak, amelyeket jobb titokban tartani. Bár érzéke mindig is volt a csábításhoz, és az ehhez fűződő mágiához, hosszú időbe telt, mire mestert és eszközt talált magának céljai elérése érdekében. Nevét maga mögött hagyta, hogy ne ismerhessék fel, s tanulásával együtt változott sorsa is a klánon belül.

Motiváció: Saját titkának megőrzése, klán érdekei.

„Ahogy parancsolja a nagytiszteletű uraság!”

Igram Beluggi
4. tsz. tolvaj
34 éves, ember, férfi
káosz
dzsad
a Mundzsur klán egyik rábeszélő embere

Jellemzés: A Mundzsur klán ékesszóló rábeszélő, beszervező embere. Igram abadanai születésű, egy tisztes szolgálólány – ki tudja kitől fogant – féldzsad gyermeke. Anyja mellől lopás gyanúja miatt kitették, nehéz gyermekkorát az utcán töltötte. A Szélfogók nevű tolvajklán kebelén lelt menedékre, ahol fokozatosan számossá, a klán egyik rábeszélőjévé (el Ghadr) küzdötte fel magát. Logikát, ékesszólást tanult. P. sz. 3687-ben kitúrták a klánból, egy bukott vezért támogatni nem szerencsés. Menekülnie kellett, Al Avdal, később Raehur lett az otthona. Ekkor csatlakozott a dzsadok Mundzsur klánjához, ahol felhajtói, tárgyalói szerepben alkalmazták. Igram Megnyerő mosolyú, hangja kellemes, képzetten, választékosan beszél. Az érvelés, vita a kenyere, ilyenkor mindig a másik szavába vág, illemtudása ellenére is gyakran elnyomja beszélgető partnereit. Elemző módon, tisztázó kérdésekkel, ismétlésekkel érvel. Odrában a Mundzsuroknak köszönheti megtelepedését és munkáját, de azt gondolja, bőven megszolgálta már ezt.

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

Ép:	6
Fp:	36
Mp:	-
Pp:	-

Ellenállás	**A**	**M**
TME	2	0
Statikus	-	-
Dinamikus	-	-
Egyéb	-	-
Teljes	2	0

Harcértékek

Fegyver	**T/k**	**Ké**	**Té/Cé**	**Vé/m**	**Sp**
Alap	-	25	37/16	91	-
Tőr	2	35	45	93	k6
Hárítótőr	1	33	41	+19	k6

Kiemelt képzettségek			
Belharc	Mf	Mellébeszélés	Af
Hárítófegyver használat	Mf	Lélektan	Af
Etikett	Af	Ugrás	25%
Értékbecslés	Mf	Zárnyitás	60%

Beszélt nyelvek	
közös	5
dzsad	5
shadoni (gorviki)	3 (2)
Pszi használat	-

Felszerelés: Helyzettől függő

Ezért nem habozik a saját maga malmára hajtani a vizet, ha kell. Rászokott, hogy ügyfeleitől információkat tud meg, melyekkel külön is kereskedik. Ha szorult helyzetbe kerül, inkább kibeszéli magát belőle, ám jól bánik a tőrrel, egy másikat pedig hárítófegyverként forgat, ha kell.

Kinézet: 1.7 láb magas, halvány barna bőrű, jóképű férfi. Dzsad vonásai halványak, ám fekete, göndör haja, fekete szemei és orra letagadhatatlanná teszi származását. Öltözéke kerüli a hagyományosan dzsad ruhadarabokat, ez segít neki elvegyülni. Persze azért nem tagadja meg származását, számos ékszere, illatszere van, és kedveli a selymet, a lenge ruhákat is.

Jellem: (káosz) Elsősorban saját érdekeit nézi mindenben, és csak másodsorban a klánét.

Motiváció: Pénz, kapcsolatok.

„No, tehát tisztázzuk. Te ugyebár azt állítod…”

Haszef ibn Akra af Hágin, a rája

5. tsz. harcos
kardtáncos
28 éves, ember, férfi
rend
dzsad
a Mundzsur klán
leszámolója

Jellemzés: A klánon belül csak fogadott apjának (klánvezér) tarozik elszámolással, ezt ki is használja, hozzá azonban hűséges. Feladata a különleges elemek kiiktatása. Amolyan embervadász-féle, megkeresi, hosszasan figyeli, majd szemtől szemben legyőzi ellenfeleit. Jó vívó, tapasztalt harcos, különleges technikája pedig még félelmetesebbé teszi. Rája néven vált ismertté, amit ő maga nem szeret, mert bár a dzsadok a hirtelen felbukkanó, halálos homoki ráját félik neve hallatán, ő maga a mérget használó, becstelen jószágot látja benne. Harcmodora a dzsad kardtánc, dinamikusan, fergeteges iramban táncolja körbe ellenfelét, beleszédítve azt a harcba. Djanahani (Al Mugaffe) születésű dzsad férfi. Apja az Avdalok egyik parancsnoka, anyja a sejk háremhölgye (jutalom). A harchoz tehetséget mutató fiú kétszeresen is szerencsés volt, ajándékba kapott szablyájához tanítót is talált, kardtáncossá válik. Apja halálával – kapcsolatai nem lévén túl fényesek – nem kívánatos személlyé válik a sejk udvarában, szégyenében elhagyta Mugaffét is. Kóborlása Odrában ér

Erő	11
Állóképesség	12
Gyorsaság	17
Ügyesség	16
Egészség	13
Szépség	13
Intelligencia	12
Akaraterő	14
Asztrál	9
Érzékelés	11

Ép:	10	**Fp**:	52
Mp:	-	**Pp**:	15

Ellenállás	A	M
TME	0	4
Statikus	15	15
Dinamikus	9	5
Egyéb	-	-
Teljes	24	24

Harcértékek

Fegyver	T/k	Ké	Té/Cé	Vé/m	Sp
Alap	-	32	59/6	108	-
Ököl	2	42	63	109	k2
Dzsenn szablya	1	46	89	135	k6+3

Kiemelt képzettségek			
Fegyverhasználat	Mf	Etikett	Af
Lefegyverzés	Mf	Tánc	Af
Földharc	Af	Ugrás	30%

Beszélt nyelvek	
közös	5
dzsad	5
Pszi használat	Af

Megjegyzés: A kardtánc során annyi kör elteltével, ahányadik szintű az ellenfél, a „harc kábultan” módosítói lépnek érvénybe – bővebben lásd: Rúna IV. évfolyam 1. szám 17. oldal.

véget, ahol találkozik a Mundzsurok fejével; a hagyománytisztelő családfővel, és leszármazottaival még a nagyapja kötött örök barátságot – az ezt tanúsító levél persze ügyes hamisítvány –, azóta Raszif Karam il-Mundzsur egyik „jobbkeze”.

Kinézet: 1,8 láb magas, barna bőrű, horgas orrú, dzsad, dzsenn őseiről csak kék szeme árulkodik. (EMBER, egyszerű dzsad!) Olajos, fekete haját mesteréhez hűen hosszúra növeszti és kontyban hordja, víváskor szertartásosan leengedi. Hagyományos dzsad ruhákat hord, kedveli a laza, finom anyagú holmikat. Díszes kardjától (dzsenn szablya) soha nem válik meg. Igényes, ápolt, dzsadvizet használ.

Jellem: (rend) A hiú Haszef nagy tisztelője a dzsad hagyományoknak. Nőkkel nemigen áll szóba, a dzsadokat tiszteli, de ellenfeleivel is harcosként bánik – igaz, akárkit nem tekint annak, el sem vállalja őket. Fegyelmezett ember, viszont gyengéi a szép, szőke (vagy nem dzsad) nők. Nagyon büszke nevére, származására, nem különben arra, hogy kardtáncos. Igencsak beképzelt, nem barátkozik akárkivel.

Motiváció: Szép nem-dzsad nők, méltó ellenfelek, a klán.

„Szavai, melyek foltot ejtettek őseim becsületén, vért kívánnak!”

Nekromanta rend

Endrin Katalinas
12. tsz. varázsló
nekromanta
262 éves, ember, férfi
élőholt, homonkulusz
rend
pyarroni

Jellemzés: Endrin-t egész életében – és azután is – a nekromancia érdekelte, az élet és halál határmezeje. Sajnálatára gyermekkorában olyan iskolába került, ahol a holt anyag utáni kutatások tiltottak és szentségtelenek voltak, így csupán a legnagyobb titokban próbált a belső könyvtárak elfeledett fóliánsaira pillantani. Idővel természetesen lebukott, és távozni kényszerült, a Fehér Páholynak sosem lett tagja. Kitaszították, és bár halálát nem akarta a pyarroni rend (Endrin sosem volt feketemágus)

Erő	10
Állóképesség	18
Gyorsaság	12
Ügyesség	12
Egészség	18
Szépség	10
Intelligencia	18
Akaraterő	15
Asztrál	17
Érzékelés	11

Ép:	11	**Fp**:	-
Mp:	120	**Pp**:	81

Ellenállás	**A**	**M**
TME	7	5
Statikus	81	81
Dinamikus	35	35
Egyéb	-	-
Teljes	123	121

Harcértékek

Fegyver	**T/k**	**Ké**	**Té/Cé**	**Vé/m**	**Sp**
Alap	-	44	47/2	101	-

Kiemelt képzettségek			
Rúnamágia	Mf	Történelemismeret	Mf
Legendaismeret	Mf	Drágakőmágia	Mf
Lélektan	Mf	Démonológia	Mf
Alkímia	Mf	Élettan	Mf
Sebgyógyítás	Af		

Beszélt nyelvek	
közös	5
dzsad	5
gorviki (shadoni)	5 (4)
erv	3
Pszi használat	kyr

Felszerelés: Nekromanták botja, gyógyital (12 Ép), 60 karátos obszidián (töltetlen), 60 karátos onyx (detekció: ellenséges érzelmű ember), köpenye +2 SFÉ-t adó védőköpeny

üldözni már csak hivatalból is kötelező volt. Így menekült Gorvikba, ahol néhány év alatt talpra állt, majd ezt követően már saját kutatásaival is tudott foglalkozni. Hatvanegynéhány évesen megalapította független rendjét, melyet csak a nekromancia tudományának szentelt.

Kinézet: 1.9 láb magas, vékony, hórihorgas testalkatú. Arca keskeny, hosszúkás, szemei kutatóak, tekintete áthatoló. Hosszú, egyenes haját szabadon viseli köpenye felett. Teljesen élőnek tűnik, átlagember nem jön rá, hogy homonkulusszal áll szemben.

Jellem: (rend) Endrin a mai napig a rend vezetője, határozott és bölcs férfiú, aki tekintéllyel és erős kézzel fogja össze a rendet. Alapjában véve barátságos, de a legapróbb jelre is gyanakvóvá válik.

Motiváció: A rend fennmaradása, illetve a kutatásainak folytatása.

„Sajnálom, de nem tehetek eleget a kérésnek.”

Rabbo, a temetőőr

kasztnélküli
51 éves, ember, férfi
élet

Jellemzés: Odra város temetőjének magányos őre.

Kinézet: 1.7 láb magas, tömzsi, hordóhasú férfi. Arca pirospozsgás, orra vörös. Kopaszodó fejébe néha kalapot nyom.

Jellem: (élet) Egyszerű lélek. Jól tűri a monotonitást, a temető csendességét. Barátja, családja nincsen. Az egyetlen öröm az életében az alkohol, csak titokban iszogat, de természetesen bárki ránézésre megmondja róla.

Motiváció: Alkoholfélék. Pia segítségével bármilyen kisebb csínyre rávehető, lefizethető. Kivétel: a nekromanta rend érdekeit sosem fogja megsérteni, és az ő kérésüket mindig előnyben részesíti bárkiéhez képest (hűségbélyeg van a hátán).

„A holtak nem beszélnek.”

Vámpír novícius

42 éves, ember, férfi
káosz-halál
élőholt-vámpír

Jellemzés: Életében a nekromanta rend novíciusa volt, de egy baleset folytán áldozatul esett a rend által rabként tartott vámpírúrnak.

Kinézet: 1.7 láb magas, vékony, nyüzüge testalkatú. Arca fiatalos, sápadt, szemei vörösek. A nekromanta rend fekete csuháját viseli.

Jellem: (káosz-halál) Vámpír.

Motiváció: Bosszúállás Endrin-en.

„Már megint rám küldött valakit az a vén eszelős!”

Erő	20
Állóképesség	16
Gyorsaság	12
Ügyesség	12
Egészség	20
Szépség	10
Intelligencia	15
Akaraterő	16
Asztrál	12
Érzékelés	13

Ép:	40
Fp:	-
Mp:	-
Pp:	-

Ellenállás	A	M
TME	-	-
Statikus	-	-
Dinamikus	-	-
Egyéb	-	-
Teljes	imm	imm

Harcértékek

Fegyver	T/k	Ké	Té/Cé	Vé/m	Sp
Kéz	4	32	80	120	k6+6

Speciális képességek (nem mágia!): Légiesség, Mágikus tekintet, Akaratátvitel 40E, Félelemkeltés 40E, Csak mágiával és mágikus vagy ezüstfegyverrel sebezhető, Regeneráció (1 Ép / kör), Alakváltás (denevér, farkas)

Speciális hátrányok: Napfény hatására elveszti különleges képességeit, Vér-függés, Távol tartható tükörrel és áldott tárgyakkal

Vámpírúr
9. tsz. varázsló
189 éves, ember, férfi
káosz-halál
élőholt-vámpír

Jellemzés: Hihetetlen hatalmat birtokló élőholt, Endrin foglya.

Kinézet: Mágiája segítségével olyan alakot vehet fel, amilyet akar. Jelenleg rabságában megrekedt az utolsó felvett alakjában: 1.7 láb magas, vékony, nyüzüge testalkatú aggastyán.

Jellem: (káosz-halál) Vámpírúr. Nem ismer ellenfelet Endrin-en kívül.

Motiváció: Bosszúállás Endrin-en, illetve minden halandón.

„Persze, hogy tudok a fegyverről, hisz ezért tartanak fogva a nekromanták, hogy sose derüljön fény a titkukra.”

Erő	25	**Ép**: 50	**Fp**: -	
Állóképesség	16			
Gyorsaság	17	**Mp**: 90	**Pp**: 60	
Ügyesség	17			
Egészség	20	**Ellenállás**	**A**	**M**
Szépség	7	TME	-	-
Intelligencia	15	Statikus	-	-
Akaraterő	16	Dinamikus	-	-
Asztrál	12	Egyéb	-	-
Érzékelés	12	**Teljes**	imm	imm

Harcértékek					
Fegyver	**T/k**	**Ké**	**Té/Cé**	**Vé/m**	**Sp**
Kéz	4	60	130	170	k6+11

Speciális képességek (nem mágia!): Légiesség, Mágikus tekintet, Akaratátvitel 80E, Félelemkeltés 80E, Csak mágiával és mágikus vagy ezüstfegyverrel sebezhető, Regeneráció (1 Ép / kör), Alakváltás (denevér, farkas)

Speciális hátrányok: Napfény hatására elveszti különleges képességeit, Vér-függés

Egyéb NJK-k

Az elszabadult állat
6. tsz. harcos
19 éves, khál, hím
káosz

Jellemzés: Egy primitív, emberi beszédet nem értő, vad khál. Intelligenciája az állati és emberi között félúton van.

Kinézet: 2.2 láb magas, izmos, két lábon járó nagymacska.

Jellem: (káosz) Civilizációt csak ketrecekből látott.

Motiváció: Csak állati ösztönök.

„Grrrrr!”

Erő	21	**Ép**: 15	**Fp**: 65	
Állóképesség	16			
Gyorsaság	18	**Mp**: -	**Pp**: -	
Ügyesség	16			
Egészség	18	**Ellenállás**	**A**	**M**
Szépség	7	TME	0	4
Intelligencia	6	Statikus	-	-
Akaraterő	14	Dinamikus	-	-
Asztrál	8	Egyéb	-	-
Érzékelés	17	**Teljes**	0	4

Harcértékek					
Fegyver	**T/k**	**Ké**	**Té/Cé**	**Vé/m**	**Sp**
Mancs	4	45	95	133	k6+7

Kiemelt képzettségek			
Mászás	40%	Lopózás	30%
Esés	40%	Rejtőzködés	30%
Ugrás	40%		

Beszélt nyelvek
-
Pszi használat -

Megjegyzések: Minden asztrális varázslat és diszciplína +20-al nagyobb erősséggel hat rá. Ugrás: +8 Vé.

Rud Hower

8. tsz. Gilron-pap
46 éves, ember, férfi
káosz-élet
kahrei

Jellemzés: Egy halottnak hitt kahrei renegát, aki próbálja megtartani inkognitóját, de múltját és természetét nem tudja megtagadni. Más kahrei mérnökökkel közösen dolgozott egy csuda szerkezeten, mely mellett a kahrei nyílpuska fokpiszkálónak, a gépszolga pedig ócska marionett bábúnak hatott. Ynev Istenei által valaha látott legösszetettebb, legbonyolultabb mechanomágikus szerkezetén dolgoztak. Egy különleges repülő szerkezeten, mely leginkább egy sárkányra hasonlított (már aki látott sárkányt), és annak rendje módja szerint képes volt pusztító tűzcsóvával felperzselni az arra érdemesebb célpontokat. Bizonyos, hogy valamely Isten nemtetszésének egyértelmű következménye volt az a baleset, mely a szerkezet kipróbálásakor következett be. Az amúgy sem simára sikerült felszállás után a gépsárkány irányítása bizonytalanná vált, majd egyszerűen lehetetlenné. A szerkezetnek foglyul, de leginkább pánikba esett legénység majdnem több mint 200 mérföldre sodródott el Tarin hegyei közé, ahol végül sziklának csapódott, és tüzes ménkőként hullott alá a feneketlennek tűnő szakadékba.

Bizonyára Gilron keze volt abban hogy hihetetlenek tűnő módon Hower túlélte a balesetet, no persze „kissé” megviselten. Mérnöktársai, barátai mind oda vesztek, ami miatt mind a mai napig lelkiismeretfurdalás gyötri. Ám a kudarc és a vele járó szégyen miatt is végül úgy döntött, nem tér vissza Kahrébe, és elmenekül, amilyen messze csak lehet. Kahre város papjai azóta is úgy tudják, hogy társaival ő maga is odaveszett. Így keveredett Orda városába, persze kínosan ügyelve, hogy kilétre fény ne derüljön. Hogy a szégyen miatt, vagy a szökésért járó megtorlás miatt bujkál, az eltelt évek távlatából nézve már jó kérdés, de megélhetését fegyverkovácsként teremtette meg. Azonban tehetsége és a benne lakozó kreativitás nem hagyja nyugodni. Minden spórolt pénzét (és persze mechanomágikus tudását) egy saját kis titkos szerkezetre fordítja.

Erő	14
Állóképesség	12
Gyorsaság	10
Ügyesség	16
Egészség	13
Szépség	9
Intelligencia	15
Akaraterő	14
Asztrál	13
Érzékelés	12

Ép:	9
Mp:	72

Fp:	60
Pp:	38

Ellenállás	**A**	**M**
TME	3	4
Statikus	38	38
Dinamikus	1	1
Egyéb	-	-
Teljes	42	43

Harcértékek

Fegyver	**T/k**	**Ké**	**Té/Cé**	**Vé/m**	**Sp**
Alap	-	14	56/9	107	-
Kés	2	26	26	76	k5
Kézi nyílpuska	2	19	28	30	k3

Kiemelt képzettségek

Mechanika	Mf	Szakma (kovács)	Mf
Fegyverismeret	Mf	Szakma (óraműves)	Mf
Építészet	Af	Sebgyógyítás	Af
Csapdaállítás	Af	Zárnyitás	65%
Értékbecslés	Af	Titkosajtó keresés	45%

Beszélt nyelvek

közös	5
gorviki (shadoni)	4 (3)
dzsad	3
erv	5
Pszi használat	Mf

Felszerelés: Szerszámok, szent szimbólum

Kinézet: A magas, szikár férfi bőrét a kovácskohó tüzes melege hosszú éveken át cserzette. Feje kopasz, de kissé ápolatlan szakálla és bajusza pótolja a hiányosságot. A sok olvasástól meggyengült látását kis, kerek szemüveggel orvosolja. Kopasz homlokán jól látható, nagy sérülés nyoma húzódik egész a feje búbjáig. Ruhától eltakarva ugyan, de hasonló forradások találhatóak karján és a lábán is. Egy kicsit sántít is, mintha csípőficamos lenne, de különösebben nem zavarja a mozgásban. Ruházata egyszerű és célszerű. Szinte mindig keményített posztó nadrágot, és könyékig feltűrt munkás inget hord. Maga elé bőrből készült kovácsköténytt köt, melyet derekához szerszámos övvel rögzít (kalapács, csavarhúzó, mérőpálca, kulcsok). Lábbelinek pedig egy strapált bőrbakancs is megteszi.

Jellem: (káosz-élet) Kíváncsi, kutató természet, szeret beszélgetni, de még inkább beszélni. Ugyanakkor visszahúzódó és maximálisan konfliktus-kerülő típus.

Motiváció: Két célja van az életben: inkognitóját megtartani Kahre előtt, és folytatni kísérleteit, feltalálásait. Harcra nem lehet rávenni, csak ha önvédelemről van szó és már nincs lehetőség menekülni sem.

„Az egy érdekes szerkezet! Megnézhetem?”

Térképek

Kereskedő Hercegségek

(Tájolás: északi, Lépték: a térképen)

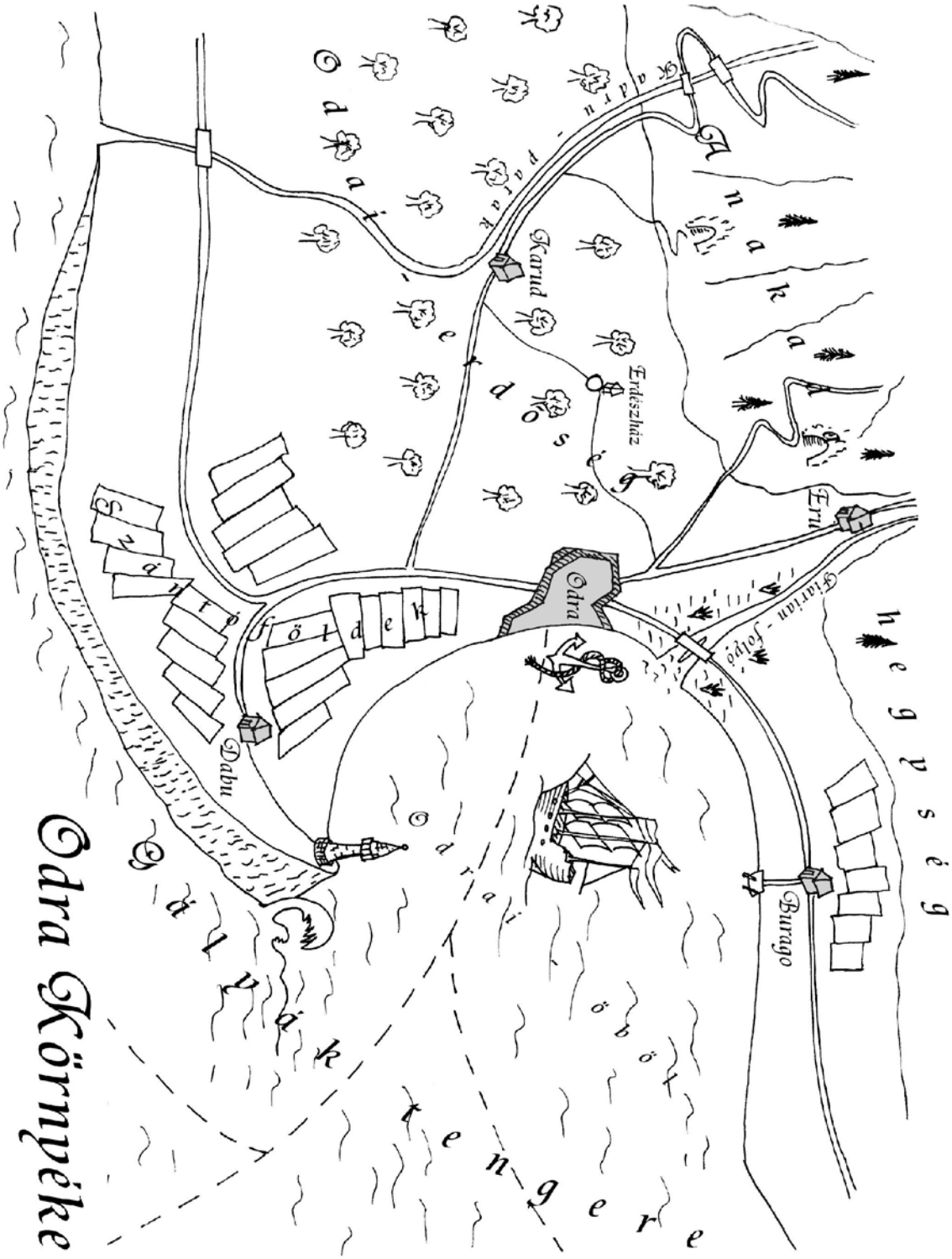
Forrás: www.szurkecsuklyas.hu/goribardomborzat.jpg (részlet)
Szerző: Domoly & Beelze, Szürkecsuklyás Testvériség

Odra

(Tájolás: északi, Lépték: a térképen, lábban)

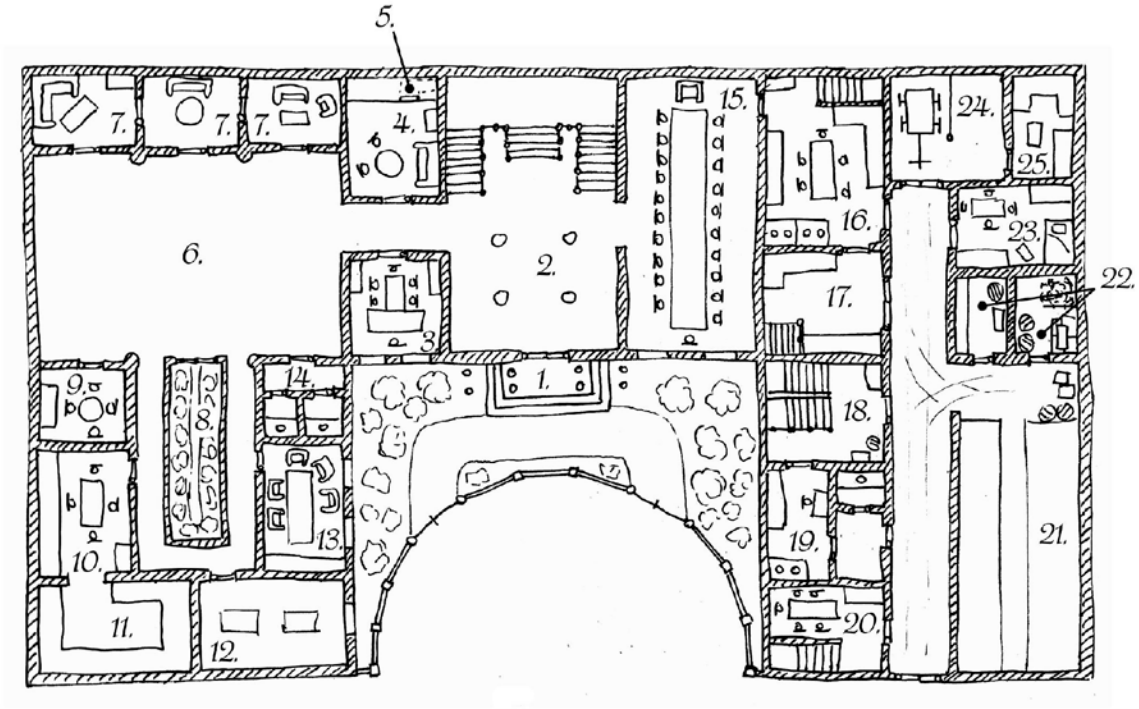
1 *– Polgárnegyed*
2 *– Kereskedőnegyed*
3 *– Kikötőnnegyed (észak)*
4 *– Vízinegyed*
5 *– Kikötőnegyed (dél)*

1 *– Fetrengő*
2 *– Gödör*
3 *– Tengeri patkány*
4 *– Halpiac*
5 *– Menedék*
6 *– Halászok céhe*
7 *– Vitorlavarrók céhe*
8 *– Kovács és mindenes*
9 *– Nagypiac*
10 *– Mandzsúr klánház*
11 *– Bankház*
12 *– Oázis*
13 *– Gyógyfüves*
14 *– Medúza*
15 *– Dermini klánház*
16 *– Gyertyaöntők céhe*
17 *– Fürdőház*
18 *– Kereskedők kapuja*
19 *– Felkelő Nap Háza*
20 *– Ranagol szentély*
21 *– Taverna a legendákhoz*
22 *– Hányóra borozó*
23 *– Városőrség központ*
24 *– Fegyverek temploma*
25 *– Világ Rózsáinak Kertje*
26 *– Liget*
27 *– Városi temető*
28 *– Szentélyek*
29 *– Nekromanta rendház*
30 *– Világítótorony*


Odra Környéke
Szántó
Dabu
Odra
Erdőszház
Karud
Tartian - folyó
Burago
Erdő
Odrai öböl
Odrai tengerszoros
Odrai erdő
Odrai pagony
Odrai hegyvidék
Odrai hegyvidék

A con Dermíni klán fészke

Földszint

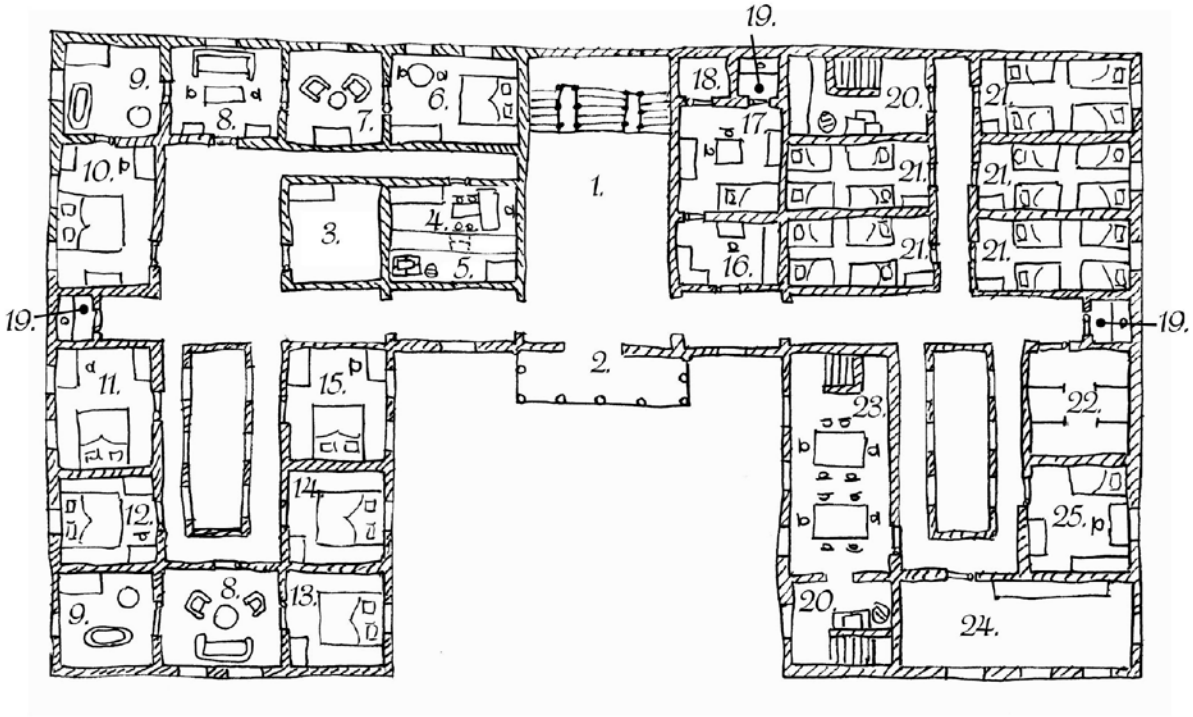


Helyszínek

1. Főbejárat
2. Fogadó terem
3. Tárgyaló szoba
4. Öltöző szoba
5. Titkos ajtó a pincébe
6. Bálterem
7. Társalgó szobák
8. Belső udvarkert
9. Szivarszoba
10. Olvasószoba
11. Könyvtár
12. Családszoba
13. Vadászszoba
14. Mosdó, WC-k
15. Ebédlőterem
16. Főkonyha
17. Élelmiszerraktár
18. Közlekedő
19. Cselédkonyha
20. Őrszoba
21. Istálló
22. Takarmány raktár, lószerszámok
23. Istállómester szobája
24. Kocsiszín
25. Műhely
26. Cselédbejáró

A con Dermini klán fészke

Emelet

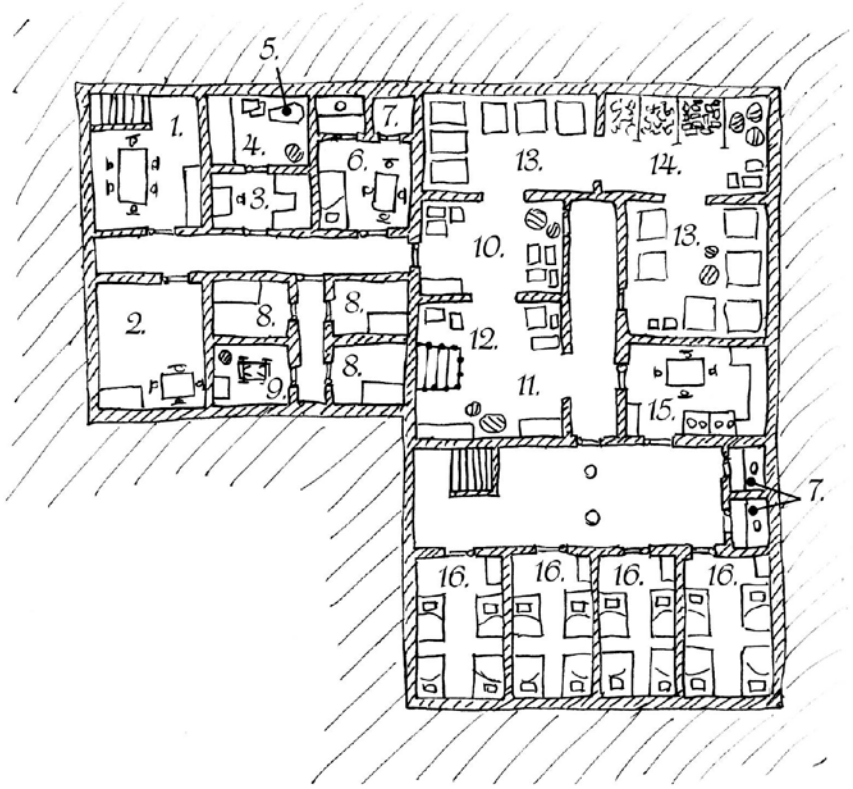


Helyszínek

1. Lovagterem
2. Erkély
3. Családi Ranagol szentély
4. Dolgozószoba
5. Szekrény mögötti titkos szoba
6. Családfő szobája
7. Nappali
8. Társalgószoba
9. Fürdőszoba
10. Második fiú szobája
11. Harmadik fiú szobája
12. Lány szobája
13. Első fiú szobája
14. Vendégszoba
15. Vendégszoba
16. Komornyik irodája
17. Komornyik szobája
18. Mosdó
19. WC-k
20. Közlekedő
21. Katonák szobája
22. Tuhanyzó
23. Katonák ebédlője
24. Gyakorlóterem
25. Kapitány szobája

A con Dermini klán fészke

Pince

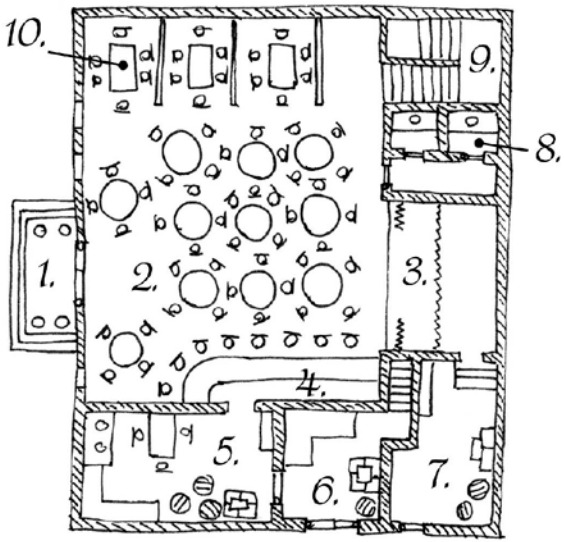


Helyszínek

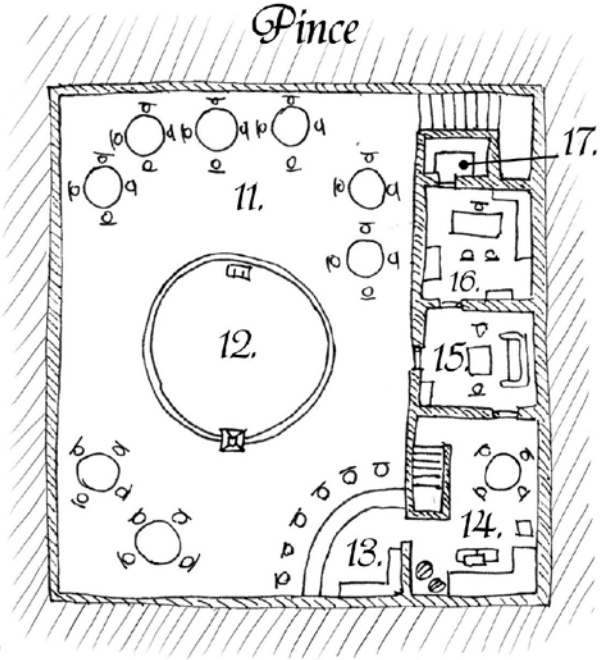
1. Hadi tárgyaló
2. Kiképző szoba
3. Irattár
4. Kincstár
5. A Vertíon családfő halott teste
6. Őrszoba
7. Mosdó és WC-k
8. Börtöncelláik
9. Kinzókamra
10. Raktár
11. Élelmiszerraktár
12. Árulift
13. Értékes áruk raktára
14. Tüzelő raktár
15. Kompha
16. Cselédszállások

Felkelő Nap Háza

Földszint



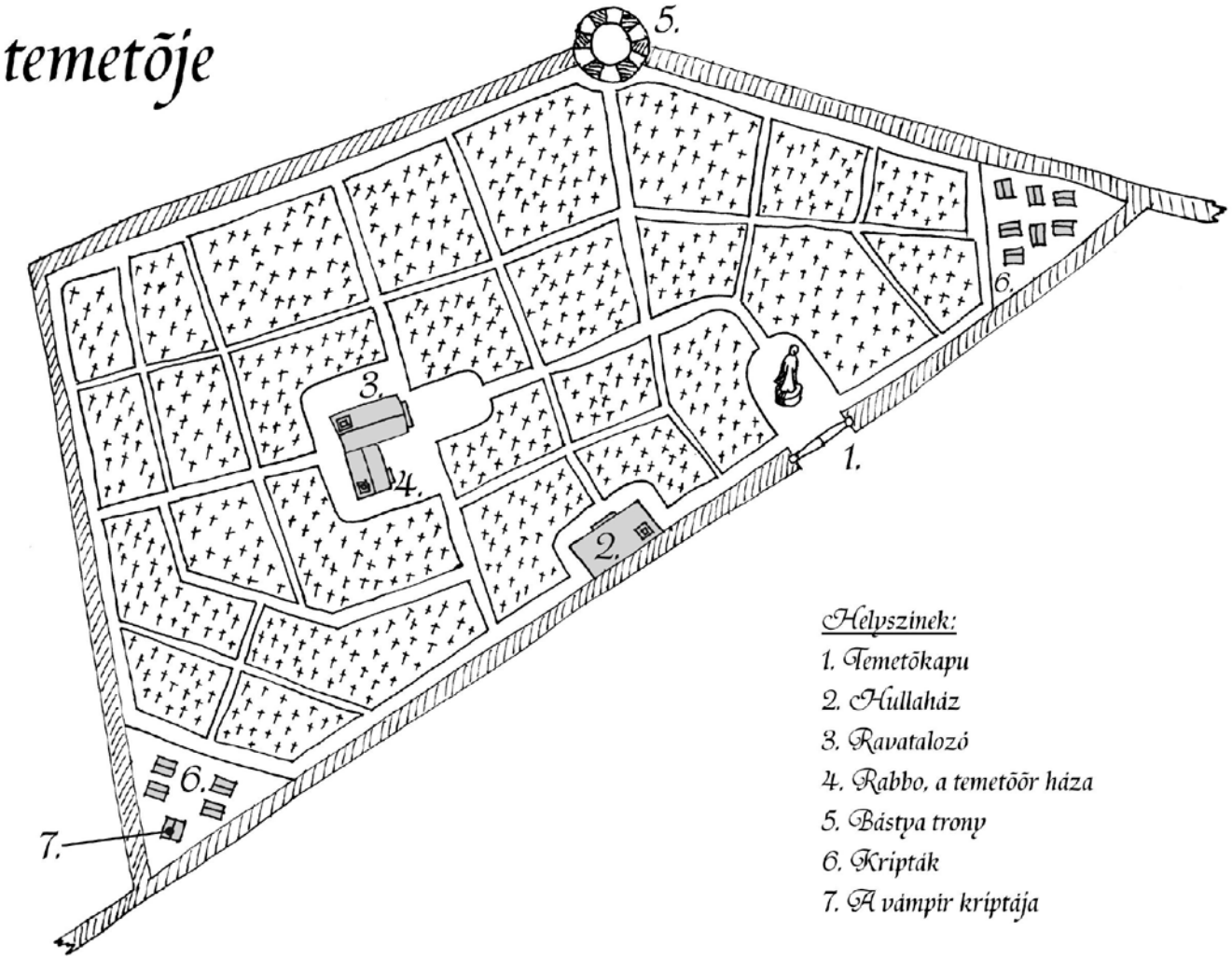
Pince



Helyszinek:

1. Bejárat
2. Vednégasztalok
3. Szinpad
4. Pult
5. Konyha
6. Raktár
7. Öltöző
8. WC-k
9. Lépcső a pincébe
10. Kártya asztalok
11. Kártya és kocka asztalok
12. Küzdőtér
13. Pult
14. Raktár és privát kártyasarok
15. Privát szoba
16. Iroda
17. Széf

Odra temetõje



Helyszínek:

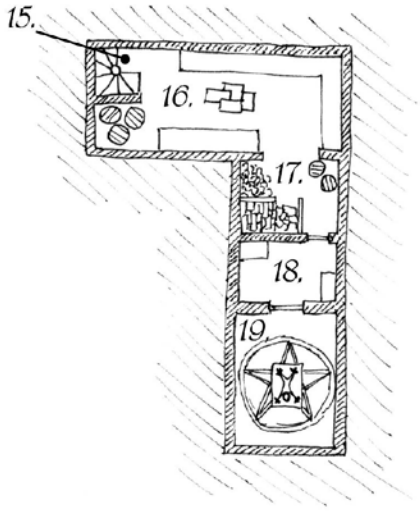
1. Temetõkapu
2. Hullaház
3. Ravatalozó
4. Rabbo, a temetõõr háza
5. Bástya trony
6. Kriptákk
7. A vámpír kriptája

Nekromanta rendház

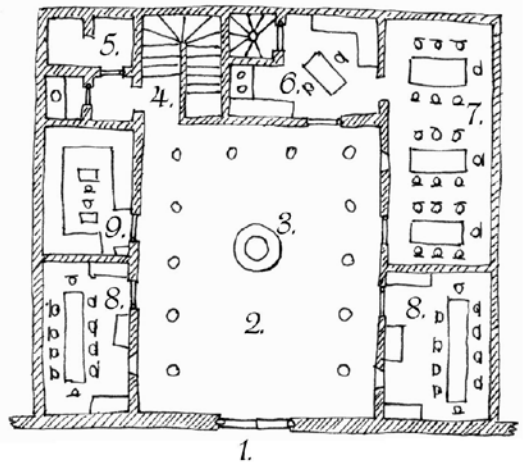
Helyszínek

1. Kapu
2. Belső udvar
3. Kút
4. Lépcsőház
5. Fürdők és WC
6. Konyha
7. Ebédlő
8. Tantermek
9. Könyvtárszoba
10. Tanitványok hálószobája
11. Endrin fogadószobája
12. Endrin hálószobája
13. Endrin titkos laborja
14. Titkos folyosó a laborba
15. Csigalépcső a pincébe
16. Élelmiszer raktár
17. Tüzelő raktár
18. Lomos
19. A vámpirúr börtöne

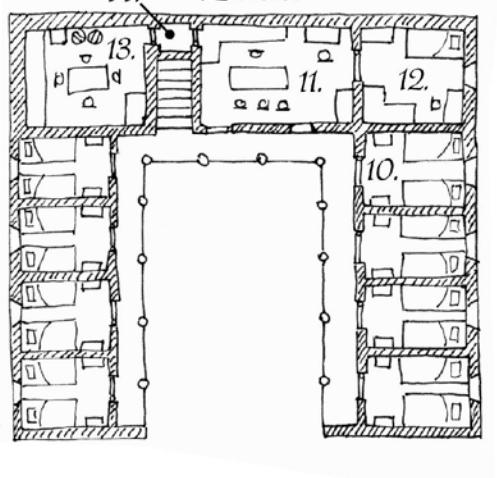
Pince



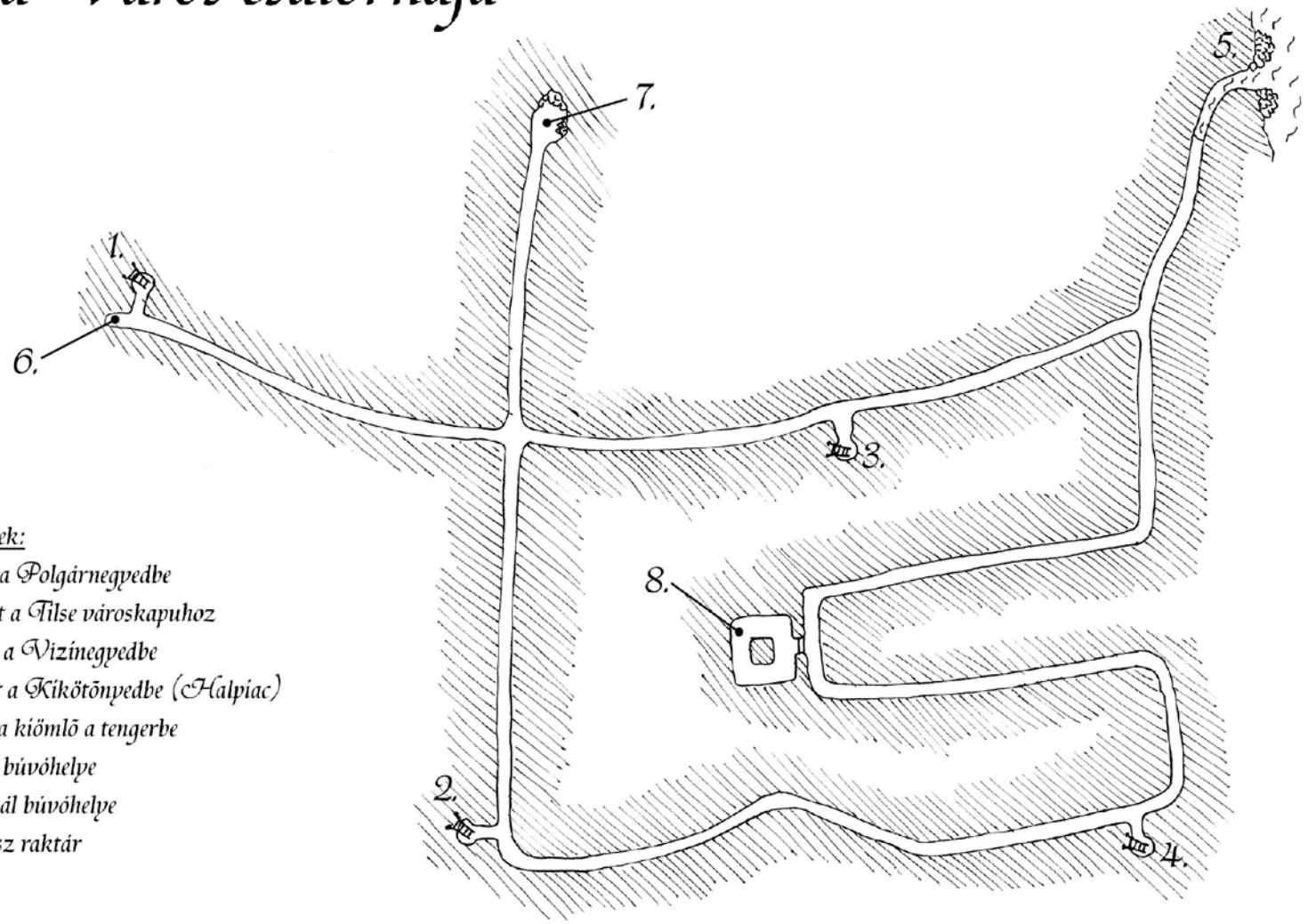
Földszint



Emelet

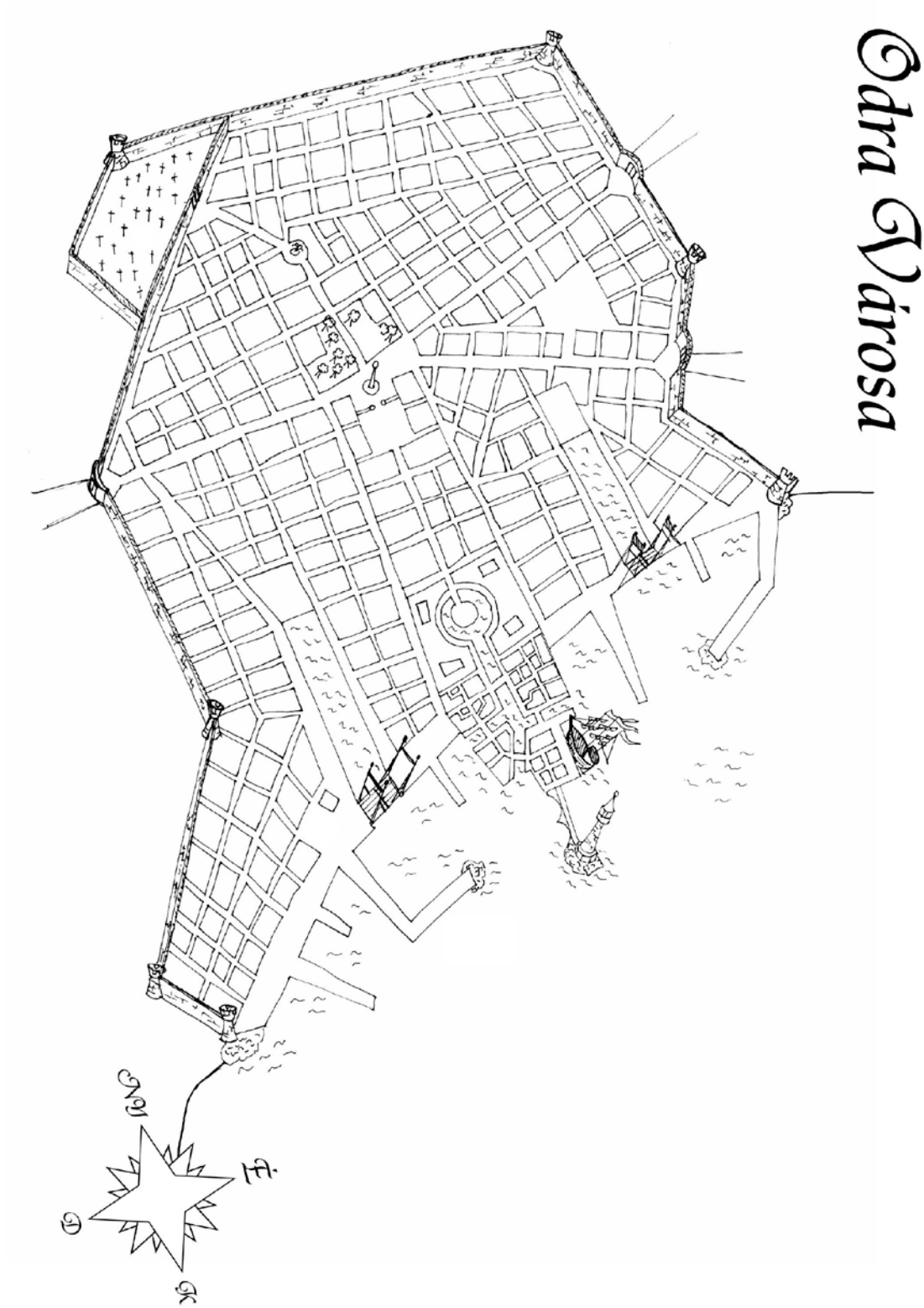


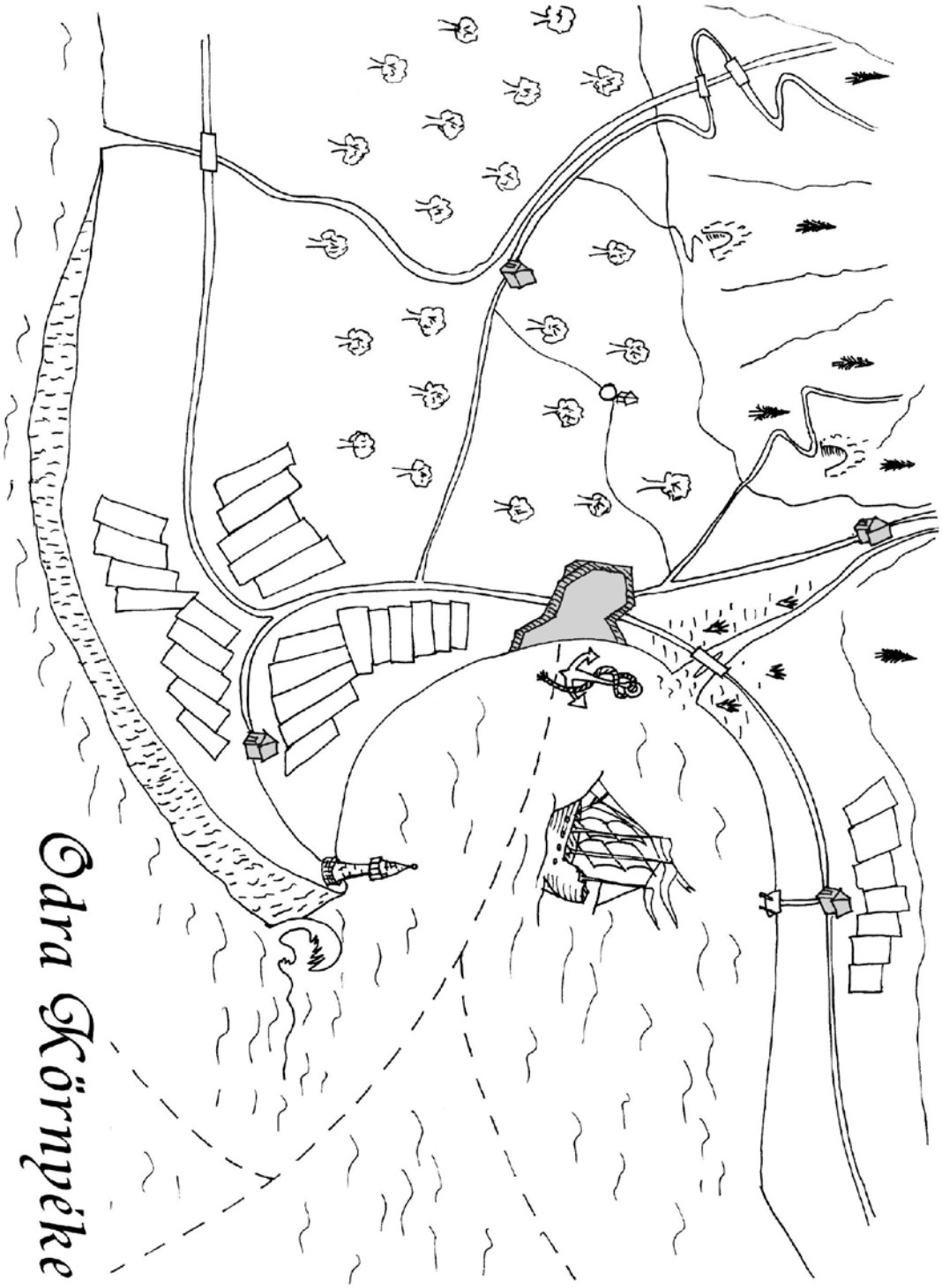
Odra Város csatornája



Helyszínek:

1. Kijárat a Polgárnegyedbe
2 . Kijárat a Tilse városkapuhoz
3. Kijárat a Vizínegyedbe
4. Kijárat a Kikötőnyedbe (Halpiac)
5. Csatorna kiömlő a tengerbe
6. Efraím búvóhelye
7. Vad khál búvóhelye
8. Csempész raktár


Odra Városa



Odra Környéke

AHOGY A SZÉL FÚ

4-6. SZINTŰ KALANDOZÓKNAK
HELYSZÍN: Kereskedő Hercegségek, Sushtar városa
IDŐPONT: P. sz. 3705. Adron kvartja

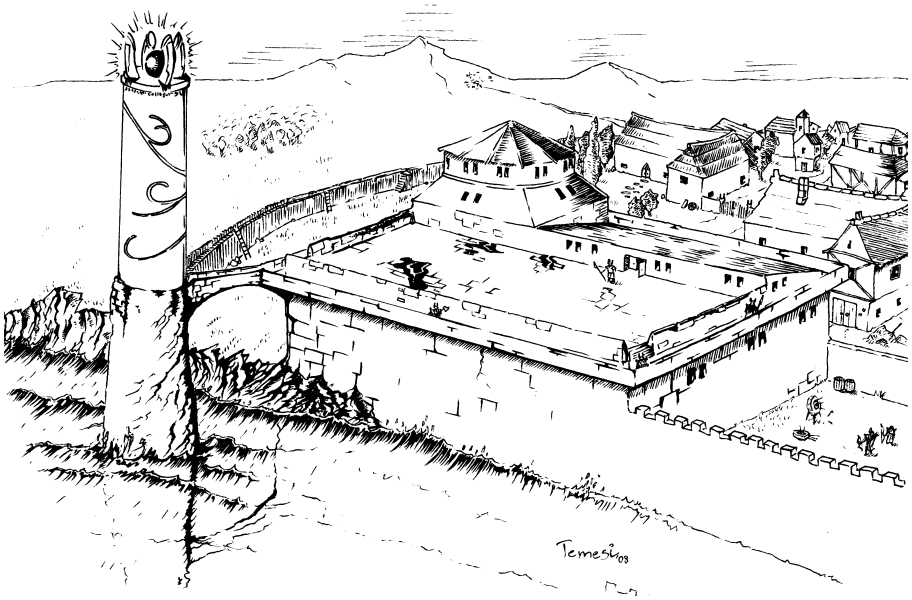
Írta: Hulla

Ez egy történet központú kalandmodul. A történet, az események egymásutánisága és ok-okozati viszonya adott, a karakterek pedig cselekedeteik alapján majd remélhetőleg ebben a térben mozognak. Életút játékba illesztve előzményei és következményei sok órányi izgalmas játékélményt nyújthatnak a csapatoknak.

Első modulíropályázatunk győztes alkotásaként, a 2008-as Nyári Táborunk részletekbemenően kidolgozott és legendásan nehéz modulja volt ez a történet. Ezt mi sem szimbolizálja jobban, minthogy a játékos karaktereknek kevesebb, mint harmada élte túl és ennél is kisebb hányada teljesítette sikeresen a játékot.

Akik kedvet éreznek hozzá, hogy e modult versenykörülmények mellett teljesítsék, azok számára a verseny során érvényben lévő karakteralkotási szabályokat az alábbi linken tettük elérhetővé:

http://www.kalandozok.hu/kalandozokutjan/nyt2008.pdf



Tartalomjegyzék

TARTALOMJEGYZÉK 82

HANGULATKELTŐ NOVELLA 84

KONCEPCIÓ 86

ESEMÉNYSOR 86

HÁTTÉR 88
Előtörténet 89

KÖRÜLMÉNYEK 89
Időpont 89
Időjárás 89
Időszámítás 89
Manaháló 90
Helyszín 90

A MODUL 0. NAPJA 90
Bemesélés 90
Kezdetek 91
Megérkezés Sushtarba 93

A MODUL 1. NAPJA 93
Sushtarban 93
A Medál 94
Dash megbízatása 95
Szürkecsuklyások 96

A MODUL 2. NAPJA 96
Bonyodalmak 97
Boszorkányok ideje 97
A gyilkosság 97
Behatolás az Erődbe 99
Az elf nő 101

A MODUL 3. NAPJA 102
Menekülés 102
Első stáció 103
Második stáció 103
Harmadik stáció 105
Epilógus 106

SUSHTAR 107
Történelem 108
Lakosság 108
Vallás 108
Gazdaság 108
Politika 109

Tehetősek 109
Városkép 110
Kapuk, falak, alagutak 111
Utak 111
Klánok, rendek, iskolák 111
Városőrség, katonaság 112
Kikötő és hajózás 112
Fogadók és ivók 113
Szórakozás 113
Kémhálózat 114
Alvilág 114
Törvények 114
Pletykák, események 115

LEÍRÁSOK 116
Gyöngyvadász 116
A Medál 116
Kalózhajók 117
Tavirózsa fürdő 117
Dash háza 118
Rodovek napirendje 118
Kaszárnya 119
A fogadás 120
Fehér Fok-i Erőd 126
Fehér Fok-i boszorkányrend 128
Akasztottak dombja 129

NEVESÍTETT NJK-K 130

TOVÁBBI NJK-K ÉS BESTIÁK 154

TÉRKÉPEK 162
Kereskedő Hercegségek 162
Sushtar 163
Sushtar és környéke 164
Fehér Fok-i Erőd 165
Tavirózsa fürdő 174
Városrészlet fogadóval 175
Árnyasvölgy 176

MELLÉKLETEK 177
Címerek 177
Mérgek 178
Varázslatok 178
Szószedet 179
Kiadandó anyagok 179

Hangulatkeltő novella

A szikrázóan kék ég végtelen lepelként borult a Gályák tengere fölé. Tiszta kékjét sehol nem lyuggatták át felhők. Csak a mindent égető nap volt képes megtörni monoton tökéletességét, ám ma a világ éltetője már-már túlzott odaadással ontotta magából a forróságot. Sehol egy fuvallat, sehol egy nesz, és a háromárbocos karavell lusta kutyaként terpeszkedett az égbolt tükörképén. Mintha egy pillanatra megállt volna a világ, hogy aztán egy, az égen lassan közeledő fehér folt gördítse tova a mindenség homokóráját megakasztó szemet.

A sirály kapkodó és görcsös szárnycsapásokkal tette meg az utolsó métereket, mielőtt egy fuldokló kétségbeesésével megkapaszkodott volna a hajó árbockosarán. Előbb nehezen meglelte imént elvesztett egyensúlyát, majd fajtájától szokatlan, inkább emberekre jellemző módon szárnyát s fejét lógatva próbálta kipihenni magát. Kétségtelenül hosszú út állhatott mögötte. A meleg – és főként a tudat, hogy úszóhártyás lábai alatt biztos pontot talált – eredményezte, hogy úti célját feledve néhány pillanattal később álomba szenderült. Egy ember rémálmába…

Az égő nafta kénköves füstje, mely az ajtó rései közt megállíthatatlanul ömlik ízlésesen berendezett kabinomba, kegyetlenül kaparja a torkomat. A fedélzeten lángra kapott szerencsétlenek sorra idézik meg a halált, kétségbeesett sikolyokkal. Szerencsére a zajokon túl az ajtó csak a füstöt engedi be, és egyelőre jól ellenáll az azt ostromló szablyacsapások tucatjainak. Bár jobb lett volna elkerülni a dolgot, jobb lett volna, ha minden a terveim szerint alakul, mégsem esek kétségbe. Kezemben a madár. Az a dög rendesen összekarmolt, pedig jó lesz, ha megbarátkozik a tudattal, hogy néhány napig igencsak közel kerülünk majd egymáshoz. A kajüt emberfejnyi ablaka nyitva, hozzá közel hajolva próbálom még pár pillanatig száműzni a tüdőmből előtörni kívánó köhögést. Egy rosszul kiejtett szó, vagy egy határozatlan hanglejtés és ez a kellemetlen nap lesz a legutolsó evilági pályafutásomban. De nem. A mágia pont abban a pillanatban rontja le a fizikai világ korlátjait és enged utat lelkemnek, amikor az ajtó a monoton pengecsapásoknak. Mintha még érezném, hogy a kapitány fegyvere hátulról a gerincoszlopomba mar. De nem számít. Szabadon, mint a madár repülök ki a kajüt ablakán.

…

Ezt nem hiszem el. Legszívesebben eszelősként kacagnék a tomboló vihar képébe, de csak valami groteszk vijjogás telik tőlem ebben a nyomorult testben. Légy átkozott Antoh, te nyomorult szuka. Vajon az istenek foglalkoznak egyáltalán egy, a tomboló vihar közepében rongycsomóként verdeső madárral? Érzem, ahogy a kétségbeesés, akár egy felsőbbrendű entitás lassan úrrá lesz rajtam. De nincs más megoldás. Az imént is csak a jó szerencsémnek köszönhettem, hogy nem vágott a tengerbe egy váratlan szélroham. Hiába az évekig tartó kemény tanulás, az eltűrt megaláztatások sora. Hiába, hogy a minap még emberek tucatjai lesték parancsaimat, hogy sokan féltek tőlem, és akik nem féltek azok is tiszteltek legalább. Most mégis kénytelen leszek egy szánalmas állatnak átengedni a test feletti uralmat. Pedig a novíciák figyelmét mindig erre

hívjuk fel először. Ezt a varázst csak akkor oldd fel, ha teljesen biztos vagy a dolgodban. Mert azután akármilyen erős is vagy, csak idő kérdése, hogy a tudatod feloldódjék a test, istenek által rendelt tulajdonosának lelkében. Hát szárnyalj király, szárnyalj, ahogy bírsz, és vigyél ki engem ebből az átkozott viharból.

…

Hideg, síkos és ficánkol. Hmm, szeretem. Nem, nem. Hol vagyok? Ááá, gyűlölöm a halat! Mennem kell… de hova is? A torony, igen a fénylő torony. Szárnyra kapok. Gyorsan haza kell mennem. Ott majd segítenek rajtam. Ő. Anya? Ő biztos segít majd rajtam. Mondják, az éhség nagy úr. Biztos az éhség adott erőt ennek a nyomorult állatnak, hogy legyőzze az én akaratomat. Igen, igen. Már emlékszem, vihar volt. Merre menjek? Talán erre, igen erre… öööö ez biztos, biztos jó lesz. Jé, egy… tutaj. Rajta három ember. Biztos a vihar juttatta ide őket. A szerencsétlenek, hehe. Étlen szomjan a semmi közepén. Ettől kicsit jobb kedvem lett.

…

Sehol a part, pedig egész éjjel repültem. Szörnyen fáradt vagyok… és éhes. De nem adom fel. Nem hagyhatom, hogy az állat, az állati éhség átvegye felettem az uralmat. Csak a nap ne tűzne ennyire! Egyre nehezebb a repülés. Pihennem kéne. De mégegyszer nem szállok le a vízre! Az biztos előhozná az ösztönöket. Ott, az a… hogyishívják. Hajó! Ott pihenek. Nem sokat, csak egy kicsit. Hogy a szárnyaim ne fájjanak ennyire.

…

Enni, enni! Nem! Sötét van. Aludtam. Elaludtam. Enni! Én rikoltottam? Ott, távol az éjszakában. Villanó fény. A torony! A villogó torony! Enni! Jó, jó. Enni a toronynál.

…

Mi ez az ocsmány íz? Rengeteg társ. A társaim hangja. Csípnek. A kétlábú öntötte a vízbe a finomat. Finom? Moslék. De akkor, itt vagyok. A város. Repülni. A fénylő torony ott! Alattam rengeteg kétlábú. Félni kell tőlük! Nem! De! Végre torony, torony, torony…?

Pergő dzsad nyelven mondott viccet az egyik őr a másiknak. Majd jóízűt, amolyan szívből jövőt hahotáztak rajta. Végre már nem volt olyan meleg! Aztán a mellvéden tovább őrjáratoztak. Egyikük az alant elterülő város ezernyi fénylő pontjában gyönyörködött, mely mintha kicsiny mása lett volna a felette elterülő csillagos óceánnak. Társa úton volt a világítótorony felé. Közben feltámadt a távoli hegyek felől fújó szél. Errefelé ez így szokott lenni. Egyszer a hatalmas homoktenger, másszor a végtelen víz felől fú. Majd az őr visszafordult, de még látta, ahogy egy király halászni indul a tengerre.

Koncepció

A kaland alapvetően 4-6. tapasztalati szintű csapatnak íródott, ilyen karakterekhez van igazítva. Ez egy történet központú modul, amely alaposabban csak a fő csapásirányt taglalja. Ettől egy-egy adott mese alkalmával viszonylag tág keretek közt el lehet majd térni. Tehát a történet, az események egymásutánisága és ok-okozati viszonya adott, a karakterek pedig cselekedeteik alapján majd remélhetőleg ebben a térben mozognak.

A modul a Gályák tengerének északi partján a Kereskedő Hercegségek egyikében – név szerint Ennaimban –, pontosabban annak Sushtar nevű városában játszódik. Mivel az időpontot célszerű a Manifesztációs háború befejeződése után tenni, hogy ne legyen túl nagy zűrzavar a vidéken, ezért P. sz. 3705-ben játszódik. Egészen pontosan a meleg évszak idején, Adron negyedik havának (Feloldozás) első és második hetében. A modul szűken négy nap történéseit foglalja magában.

Egy mondatban és alapesetben – hisz nem tudható, hogy az egyes csapatok mit hoznak majd ki belőle – egy politikai fogoly kiszabadításáról szól a történet.

Fontos megemlíteni, hogy az alábbi történet egy relatíve „jó" jellemű (így feltehetőleg kooperáló) csapathoz lett igazítva. Amennyiben „gonosz" (vagy valószínűleg nem összetartó) csapat játssza, akkor – hogy szerepükhöz hűen motiváljuk őket – a modul történeti környezetét néhány helyen módosítania kell a KM-nek. E módosítástól függetlenül a modul lényegi (lejátszandó) része megmarad. A nem együttműködő csapat esetében eszközlendő változtatásokat, illetve javaslatokat az egyes ciklusokon belül ismertetem. Mivel a nem kooperálók reakciói csak nagy vonalakban jósolhatók meg, ezért az ilyen csapatok esetében nagyobb teher hárul majd a mindenkori Mesélőkre. Mindazonáltal javaslom, hogy a Mesélők ne(!) gördítsenek jelentős (erőltetett) akadályokat a modul fő csapásirányát nem követő csapatok útjába. Ha reakcióik a koncepciójuk és a körülmények alapján életszerűnek és logikusnak tűnnek, akkor hagyjuk meg számukra a játék szabadságát és cselekedhessenek belátásuk szerint.

Eseménysor

Rodovek napirendje
118. old.

Fogadás leírása
120. old.

Az egyes ciklusoknál megtalálható a fenti események bővebb leírása. Míg Rodovek részletes napirendje a Leírások közt szerepel.

* az esemény bekövetkezése a karakterek cselekedeteitől függ

** a Fogadás leírásánál megtalálható az adott események részletesebb leírása.

0. nap

- 9 óra – A karakterek a Gyöngyvadász fedélzetén megkapják a ládikát.
- 12 óra – Obree Erkhamm futárral levelet küld az Úrnőnek, hogy lemondja a fogadáson való részvételt.
- *14 óra – Kalózok utolérik a Gyöngyvadászt, hogy nyomást gyakoroljanak a karakterekre.
- 17 óra – a Gyöngyvadász kiköt Sushtarban.

1. nap

- 7 óra – Obree Erkhammot meggyőzi az Abadei-ek küldötte, hogy mégis éljen a meghívással.
- 8 óra – A Hontalan (és a zauder) titokban hajón megérkezik a kikötő narvál-mólójára.
- 10 óra – Hontalan társával elhagyja Sushtart és titokban Árnyasvölgybe mennek, előkészíteni az akciót.
- *10 óra – Dash embere felkeresi a karaktereket a Medál miatt
- 13 óra – Az Erődben előkészítik a báltermet a fogadásra.
- 14 óra – Két hordó sör érkezik az Erődbe.
- 19 óra – Hontalan zaudere (Gothem báró alakjában) találkozik zsoldosaival az Árnyasvölgy körüli erdőkben.

2. nap

- 3 óra – Gyilkosság a karakterekével szomszédos szobában.
- 5 óra – Ikrass Del Montara gróf hajója kiköt a páva-mólónál.
- 6 óra – Gyümölcs és hús szállítmány érkezik az Erődbe.
- 7 óra – A szobalány a karakterek szállásán felfedezi a gyilkosságot.
- 7 óra – Feldíszítik az Erőd báltermét és a többi helyiséget.
- 8 óra – Asdell Kvrenna del Haar vidéki kastélyából hintaján elindul a fogadásra; hal szállítmány érkezik az Erődbe, megkezdik az étkek elkészítését.
- *8 óra – A Fehér Fok Úrnője végrehajt egy tetszőleges, de a karakterek ellen irányuló varázslatot.
- 10 óra – Gveldon il'Obrat-ék hajója kiköt a narvál-mólónál.
- 10 óra – A fogadás fellépői/produkciói megérkeznek; jég szállítmány érkezik az Erődbe.
- 11 óra – A fogadás kezdete, a vendégek megérkezése. **
- 12 óra – Beszélgetések, bemutatások. **
- 13 óra – Ebéd, előtte az Úrnő üdvözlőbeszéde **; a fogadás fellépőit átkísérik az Erődbe.
- 14 óra – Gladiátor viadalok; kém (ál-eunuk) elfogása a teraszon **; jég szállítmány érkezik az Erődbe.
- 15 óra – Tárgyalások a fogadás résztvevői között. **
- 16 óra – Hontalan elindul a karakterek elé, hogy a temetődombig kövesse őket.
- 17 óra – Vacsora (végén féltékenységi jelenet). **
- 18 óra – Első vendégek távozása. **
- 19 óra – Tárgyalások a fogadás résztvevői között. **

3. nap

- 1 óra – Az ádzzsa és más vendégek távozása. **
- 2 óra – A fogadás vége. **
- 0 és 2 óra közt – A kalandozók megérkeznek a Hókával való találkozás helyszínére, azaz az Akasztottak dombjára (ettől kezdve csak a dombtól való indulás pillanatát alapul véve lehet megadni az elkövetkező események időpontjait).
- +4 óra – A kalandozók megérkeznek Árnyasvölgybe és az elf nő megszül.
- +4,3 óra – A magas szintű fejvadász (Giverre) rajtuk üt.
- +4,5 óra – Feljutnak a temetődombra a romokhoz és megtörténik a záró jelenet.

Háttér

Majdnem egy évvel a modul kezdete előtt a Hat város szövetségének egyik igen befolyásos tagjának – Gothem bárónak – felesége (Eirah'nimm Gothem) épp hajóúton volt Equassel és Patarre (Edorl) közt, amikor hajója szörnyű viharba került, és Sushtartól 100 mérföldre nyugatra hajótörést szenvedett. A hosszabb tengeri útra puszta passzióból vállalkozott, mert férjét hónapokra elszólították az államügyek és a tervek szerint Patarreben látták volna viszont egymást. A bárónő harmadmagával napokig hánykolódott a tengeren, amikor „szerencséjükre" Ennaim egyik igen befolyásos nemesének – a Sushtari ádzzsának – a hajója kimenekítette őket. A már eszméletlen állapotban lévő túlélőket titokban azonnal Sushtarba vitték. (A bárónő két társa közül csak az egyik – egy matróz – maradt életben, aki jelenleg is az ádzzsa kémszervezetének egyik titkos börtönében sínylődik.) Az ádzzsa jelleméből adódóan azonnal meglátta, miként kovácsolhatna politikai tőkét saját maga számára az esetből. Úgy döntött, hogy határozatlan ideig „vendégül látja" a bárónőt. Erről – persze a névtelenség jótékony homályában maradva – tájékoztatta annak férjét is. Megígérte, mindaddig nagy becsben tartja nemesi „vendégét", amíg a báró a kereskedelmi és politikai ügyekben az ádzzsának kedvező döntéseket hoz.

A báró ehhez a „kéréshez" tartotta is magát, teljesítette az ismeretlen zsaroló követeléseit, ám környezetének és ezzel együtt a Pyarroni Titkosszolgálatnak kezdet szemet szúrni a báró világi ügyekben tanúsított irracionális viselkedése. A Titkosszolgálatnak nem okozott nagy nehézséget kideríteni, hogy mivel tartják sakkban a bárót, ám jóval több követ kellett megmozgatnia ahhoz, hogy kiderítse, hol és kik tartják fogva annak feleségét. A sors úgy hozta, Pyarron számára előnytelen helyzet rajzolódott ki, ugyanis az ádzzsa az utóbbi években túl szoros üzleti kapcsolatba került az Eronei hercegséggel, amely tudvalevőleg kalózkodásból tartja fenn magát. Sőt, erős gorviki kapcsolatokra utaló jelekre is figyelemmel lett a szolgálat, miközben a Sushtari ádzzsa üzleteit vizsgálta. Tehát megszületett a döntés: meg kell szüntetni Gothem báró függőségét a Sushtari ádzzsától. Ezzel kétszeresen is jól járhat Pyarron. Egyrészt komoly kárt okoz az ádzzsának, másrészt lekötelezi Gothem bárót, a Hat város szövetségének egyik legbefolyásosabb polgárát.

A feladat végrehajtásával egyik igen tehetséges ügynököket bízták meg, a Hontalant. Az alapvető célon túl két elvárást fogalmaztak meg vele szemben. Az első az volt, hogy sikertelenség esetén semmilyen közvetlen kapcsolatot ne találjon senki a szabadítási akció és Pyarron között, hisz nem lenne szerencsés, ha az ádzzsa rájönne, hogy Pyarron ennyire szemmel tartja. Továbbá, ha a bárónő nem jutna el élve férjéhez, Pyarron igen kellemetlen helyzetben találná magát a kéretlen és rosszul sikerült mentőakció okán. A másik utasítás az volt, hogy a szituációt kihasználva egy kémet kellene bejuttatni az ádzzsa közvetlen, bizalmas környezetébe. Ezeket szem előtt tartva a Hontalan megkezdte az akció lebonyolítását…

A közeljövőben rég várt lehetőség adódik a feladat végrehajtására, a bárónő ugyanis Sushtarba érkezése óta a Fehér Fok Úrnőjének „vendégszeretetét élvezi”. A Fehér Fok Úrnője a Sushtari ádzzsa egyik legjelentősebb és leghasznosabb szövetségese. Az Úrnő ugyanis, ahogy sokan sejtik is róla, egy viszonylag nagyhatalmú boszorkány, aki egyrészt háremhölgyeket „képez” a térség dzsadjai számára, másrészt titkon leánykereskedelemmel is foglalkozik és a partvidék minden jelentősebb városában bordélyházat üzemeltet. Tehát ott a várva várt lehetőség, hogy a Fehér Fok rövidesen egy fogadás (politikai és üzleti találkozó) színtere lesz, amelyre az ádzzsa és a térség néhány befolyásos személyisége lesz hivatalos. A Hontalan elképzelése az, hogy az általa kiszemelt kalandozó csapattal raboltatja vissza a báró hitvesét úgy, hogy a megbízó kiléte végig rejtve marad. Így nem lesz lenyomozható kapcsolat a mentőakció és Pyarron közt. A bejutásra, ami egyébként igen nehézkes, pedig jó alkalmat kínál a fogadás. Ugyanis a Fehér Fok lényegében egy kisebb, késő hatodkori erőd, amelyhez egy mágikus világítótorony is tartozik. Az Erőd rendkívüli mágikus védelemmel rendelkezik. Ez is indokolta, hogy a bárónőt itt „látják vendégül”.

Előtörténet

A játékos csapatot már jó előre kiszemelte a Hontalan a fenti feladat végrehajtására. Szépen terelgette is őket a megfelelő irányba, és közben a szervezetnek hála, rengeteg információt is sikerült megszereznie róluk. A játékos karakterek a modul kezdetén épp egy hajón utaznak Sushtar felé. Aktuális feladatuk, hogy egy medált szállítsanak el Sushtar egyik tehetős polgárához, Firell Dashhoz, aki egyébként alvilági körökben jól ismert orgazda, bár ezt a csapat nem feltétlenül tudja, hisz ők inkább műgyűjtőként gondolnak rá. Lényegében a Hontalan volt az, aki a karaktereket – tudtuk nélkül – Dash útjába vetette. Azt azonban még a pyarroni sem tudja, hogy Dash valójában a Sushtari ádzzsa kémszervezetének vezetője. Szóval ez egy fatális véletlen.

A medál
116. old.

Körülmények

Időpont

A modul 0. napja – azaz kezdete – megegyezik Adron negyedik hava (Feloldozás hava) első hetének utolsó (ötödik) napjával a P. sz. 3705. évben.

Időjárás

A történet négy napja a forró nyár közepén játszódik. Ebből adódóan a nappali csúcshőmérséklet 38-42 ^{o}C, amely éjszakára 20-25 ^{o}C-ra mérséklődik. (Ezt a kellemetlen körülményt Mesélőknek érdemes is lesz kidomborítani.)

A modul ideje alatt végig tiszta felhőmentes nappalok és éjszakák váltakoznak, csupán az 1. nap éjjelén látszanak a déli horizonton egy tengeri vihar villámai. A szél nappal a szárazföld felől a tenger felé, éjjel az ellenkező irányba fúj, ám e légmozgás erőssége igen csekély. Ennek alapján célzófegyvereknél a légmozgás „szellő” kategóriáját kell majd számításba venni, ami +10-es módosítót takar.

Időszámítás

A modul napi 20 órában számol, az egyes órák térségben használt neveiről a következő táblázat tájékoztat. Ennek tükrében a nap kb. 4:45-kor kel és 16:45-kor megy le.

Mivel az éjszakai égbolt mindvégig derült és a holdak is szinte egészükben fent vannak, nyílt terepen csak a „Harc félhomályban” módosítóival kell számolni éjszaka. Ez persze csak nyílt terepre értendő, szűk sikátorokban és erdőben ennél kedvezőtlenebb módosítók is alkalmazhatóak.

óra	elnevezése	óra	elnevezése
00	Kék hold	10	Hrudidzse
01	Illidzser	11	Égi tűz
02	Próféta	12	Doldzsah
03	Gazdagság	13	Harram
04	Első imádság	14	Vándorlás
05	Galradzsa	15	Második imádság
06	Alamizsnálkodás	16	Vörös hold
07	Dzsah	17	Csillagok
08	Pihenés	18	Dzsergah
09	Hitvallás	19	Éjközép

Manaháló

A helyszín Mana-sűrűség szempontjából a vékony-mana kategóriába tartozik (lásd, PPL I. 159-162. old.). Ez azt jelenti, hogy 200 Mp-al lehet számolni, melynek visszatöltődési intenzitása 10 Mp/kör.

Helyszín

Sushtar városleírás
107. old.

A történetünk Dél-Yneven a Kereskedő Hercegségekben, egészen pontosan Sushtar városában játszódik, amely Ennaim kereskedő hercegségének második legnagyobb városa. A Gályák tengerének északi partján fekszik, a róla elnevezett Sushtari-öbölben.

A modul 0. napja

Az I. hét 5. napja a Feloldozás havában, amikor:

- a karakterek szembesülnek a feladattal és eldöntik mennyire kívánnak megfelelni annak.
- jó esetben megérkeznek a történet színhelyére.

Főbb események:

- 9 óra – a karakterek a Gyöngyvadász fedélzetén megkapják a ládikát
- *14 óra – kalózok érik utol a Gyöngyvadászt, hogy nyomást gyakoroljanak a karakterekre
- 17 óra – a Gyöngyvadász kiköt Sushtarban

Bemesélés

Gyöngyvadász
116. old.

A medál
116. old.

A kalandozócsapat – az előtörténetben megfogalmazottak szerint – azért kelt útra Sushtar felé, mert egy medált kell elszállítania oda. Az, hogy honnét keltek útra a kalandozók szinte mindegy, csak az a lényeg, hogy a Gyöngyvadász nevű karavellen utaznak a város felé. Hogy pontosan hogyan került ez a medál a csapathoz, az a mesélőtől függ. Fontos, hogy ezt a medált a karakterek felkínálták egy kereskedőnek, aki nem sokkal később megkereste őket azzal, hogy sikerült vevőt találnia. Jó pénzért (50 arany) határidőre (vagyis ez év Adron negyedik havának (Feloldozás) második hetére) le kell szállítaniuk azt a sushtari Firell Dashnak, aki megszállott gyűjtője az ilyen régiségeknek.

Kezdetek

Kiadandó anyagok
179. old.

A csapat Sushtarba való érkezés előtt egy nappal, bár már huzamosabb ideje a hajón utazik, **egy sellős ládikát kap** (valójában a Hontalantól), amit Darass kapitány nyújt át nekik. Itt a Mesélő átnyújtja a ládika tartalmát jelképező anyagot a játékosoknak (melyet egyébként szerencsés az adott csapatra „alakítani"). A ládika kisebb irathalmot tartalmaz, mely olyan nyelven íródott, amit a csapat tagjainak többsége ismer. Található benne egy levél, melyben egy ismeretlen „barátjuk" arra „kéri őket", hogy a Fehér Fokból szabadítsanak ki egy elf nőt (valójában Eirah'nimm de Gothem-t). A levél összességében nagyon barátságos, leírja, hogy tisztában van azzal, hogy a karakterekhez hasonló kalandozók bizalmatlanok az ilyen megbízásokkal szemben, de az 5 mithrill érme jutalom mellett kilátásba helyez egyéb előnyöket is (már ha van, amire áhítoznak a karakterek). Továbbá itt-ott célzásokat tesz a karakterek féltett titkaira, múltjukban szereplő sötét foltokra, törvénytelen tetteikre stb. (Azokra miket a Pyarroni Titkosszolgálat kideríthetett róluk.) Ellátja őket néhány jó tanáccsal, majd zárszóként leírja, hogy amikor (és nem ha!) a karakterek úgy döntenek ráállnak a feladatra, a megbízólevelet, a Fehér Fok és a fogadás leírását zárják vissza a ládába és azt adják vissza a kapitánynak még mielőtt a nap delelne, máskülönben ők is egy megoldandó problémát jelentenek a levél írójának. (Igen, ez egy fenyegetés!) Továbbá figyelmezteti őket, hogy a várost dolguk végezetlenül ne próbálják elhagyni, mert a kikötőt és az utakat is figyelik.

„Gonosz" csapat esetében, vagy olyannál, mely feltehetőleg nem fog együttműködni, a levélnek lehet feladója. (Bár igazából ezt is a Hontalan írja, és azért választ gonosz partit, mert azokért úgyse kár.) A feladó általában egy olyan szervezet, amitől tart a parti vagy legalább annak legbefolyásosabb tagja, vezetője. Mindez az adott csapat előtörténete alapján, specifikusan rájuk legyen szabva. A gonosz partiknak vannak bűneik, amikkel meg lehet zsarolni őket. A gonosz, vagy nehezebben motiválható csapatoknak is lehet klánja, rendje. Az ilyen csapatok tagjai közt biztos van egy-két renegát. Akár az elhagyott klán is küldheti a levelet, a karakterek talán épp keresik a módját, hogy végképp elszakadhassanak ezektől. Ha sikeresen végrehajtják a feladatot, a klán rendezettnek tekintheti a számlát. A kapitánynak ebben az esetben nem egy elf nő, hanem egy (a nagyhatalmú szervezethez illő) eléggé ijesztő figura adja át a ládát. A levél itt nem túszszabadításról, hanem ember-(akarom mondani elf-) rablásról szól. Vagyis el kell rabolni az elrablottat az elrablóktól.

A sellős ládika további tartalma:

- Sushtar térképe (a játékosok majd ezen vezethetik, hogy hol mi van, miről milyen infót gyűjtöttek)
- Fehér Fok vázlatos leírása
- A fogadásra meghívottak listája, pár szavas jellemzéssel, és a fogadás programja
- Arckép (miniatűr) az elf nőről (az azonosításhoz)
- Pecsét (mely rézből készült és bele egy mithrill érme és egy vésetekkel ellátott fém lapka van rejtve)
- 25 arany előlegről szóló vagyonlevél

Eljam
135. old.

A hajón – mint navigátor – ott van a Hontalan egyik „ügynöke”, egy Antoh-pap. Rendkívül óvatosan figyeli, hogy a játékosok ráállnak-e a feladat végrehajtására. Ha visszaadják a ládát a kapitánynak a levéllel és a másik két leírással (ezt a kapitány darabra (3 pergamen) ellenőrzi is), akkor az lezárja a ládikát, és látható megkönnyebbüléssel a tengerbe dobja. Ha kérdőre vonják, elmondja, hogy egy elf nőtől kapta még mielőtt a karakterekkel egyáltalán találkozott volna. (Ez igaz is, legalábbis a kapitány ezt hiszi.)

Harass sin Darass
133. old.

Valójában egy jóslat miatt aggódott a szélsőségesen babonás kapitány, aki egyébként minimális jutalom ellenében kész komoly segítségére lenni a karaktereknek, ha megkérik, de önként nem ajánlkozik! Ha a karakterek megtartják, vagy lemásolják a fent említett 3 pergament, az a későbbiekre nézve igen kockázatos lehet, hisz ha megtalálják náluk, az elég bizonyíték lehet ahhoz, hogy kémkedésért felakasszák őket.

Ha a csapat nem vállalja a feladatot (azaz nem adja vissza a ládát), akkor a babonás kapitány megmakacsolja magát és a jóslat miatt, akár élete árán is, de megtagadja a vitorlák felhúzását. Ha megölik, vagy kényszerítik a kapitányt, akkor az Antoh-pap szabotálja úgy a hajót, hogy annak mindenképp ki kell kötnie Sushtrarban.

Kalózhajók
117. old.

A másik – kevésbé elegáns – módszer a csapat „motiválására”, hogy valamivel napnyugta előtt néhány kalózhajó tűnik fel a horizonton (a navigátor értesítette őket). Ekkor a kapitány könyörög a karaktereknek (esetleg fenyegetőzik), hogy vessék tengerbe a ládát, mert beteljesedik a jóslat és itt pusztulnak. Itt igaz kényszer hatására, de remélhetőleg elvállalják a játékosok a feladatot, vagy legalább úgy tesznek (akár ez is elég). Ekkor a kapitány vízbe veti a ládát. Ha mégsem vállalják, úgy a kalózok kérdés nélkül katapultokkal vagy tüzes íjjakkal felgyújtják a hajót. Ezek után a vízbe esett karaktereket kihalásszák a tengerből. A fedélzeten az elmaszkírozott Hontalan fogadja őket – mint a kalózok vezetője – és közli a foglyul ejtett karaktereknek, hogy ő próbált finom eszközöket alkalmazni, de a csapat rákényszeríttette, hogy kíméletlen legyen. Ezért bemutatja nekik kedvenc varázstudóját (valójában a zaudert), aki

- „jó” csapat esetén egy agyontetovált elf, csak a játékosok összezavarása kedvéért, ki körmöt vagy hajat vesz minden karaktertől és kapnak egy utolsó esélyt, hogy azt tegyék, amit kell.
- „gonosz” csapat esetén egy számukra sokkal ijesztőbb teremtmény vesz tőlük ilyen „testrészeket”. Mondjuk egy Tharr-pap gyűjt tőlük egy kis vért. Egy kyr varázstudó, vagy egy korcs aquirnak tűnő szerzet félemlíti meg őket. A zauder repertoárja igen széles, hisz a Pyarroni Titkosszolgálat titkos börtöneiben fogva tartott legrettegettebb lényeket is van módja lemásolni.

E kis közjáték után a csapatot elszállítják Sushtarba, majd ezt követően a martalócok el is hagyják a kikötőt.

A csapat 17 óra után megérkezik hajójával a kikötőbe és kiköt a Hínár nevű mólónál. **Ettől a pillanattól a helyi kémhálózat** (Dash utasította őket erre a medál miatt) nagyjából **szemmel tartja őket.** Remélhetőleg addigra valami tervet is sikerül kiötleniük a feladat végrehajtására, vagy arra, hogy miként szabadulhatnának a szituációból. A fogadás a 2. nap délutánján kezdődik. Feladatuk pedig az, hogy a 3. napon 0 óra és 2 óra közt egy, a város falain kívüli helyre, egész pontosan a nyugatra vezető út mellett felállított akasztófák tövéhez érkezzenek az elf nővel. Ott a Hókától megtudják a pontos helyet, ahova a nőt el kell vinni, és ahol – miután minden rendben van – megkapják a jutalmukat.

Megérkezés Sushtarba

Akasztottak dombja
129. old.

Hóka
144. old.

Tippek neked tisztelt Mesélő a mesélés egészére, vagyis pár hangulati elem, amire külön figyelj a mese során:

- a modul címéhez hűen, folyamatosan (különösen éles helyzetekben) tájékoztasd a karaktereket a szélirány váltakozásáról, hátha azt hiszik, hogy ennek van bármi jelentősége.
- a leírásoknál ne feledd mindig kihangsúlyozni, hogy milyen rekkenő hőség van a városban.
- a város zsongását, a forgatagot, a lüktetését próbáld meg átadni a játékosoknak a leírásaidban, hogy egy eleven, élő dologként tekintsenek majd a történet színhelyére.
- a karaktereket nevenincs zsebesek (esetleg csalók) megpróbálhatják majd megrövidíteni.

A modul 1. napja

A II. hét 1. napja a Feloldozás havában, amikor:

- a karakterek megismerkednek a várossal, „felveszik annak ritmusát”.
- hozzálátnak a szabadítási akció előkészítéséhez.
- felkeresik a tolvajklánt a biankó szívességért.
- a medál ügyében találkoznak Dash-al és esetleg elfogadják tőle a Rodovek kiiktatására vonatkozó megbízást.
- a másnapi gyilkosság előkészítése, ha mesélő szükségét érzi a modul nehezítésének.

Főbb események:

- *10 óra – Dash embere felkeresi a karaktereket a medál ügyében

A karakterek a városban – bár a levél írója kérte őket, hogy csak óvatosan mozogjanak, hisz főként a helyi hatalomnak (ádzzsa) mindenhol vannak kémei – azt tesznek, amit akarnak. Valószínűleg szállást keresnek. Minél olcsóbb szállást keresnek, annál valószínűbb, hogy megpróbálják majd kirabolni a szobájukat. Itt ne szívbajoskodj Mesélő, külön jó, ha minden eshetőségre felkészítve, megszabadítod őket egy-egy személyes (szimpatikus viszonyban levő) tárgyuktól. Ha a városban való mozgáshoz nem fogadnak fel egy vezetőt (pl. egy utcakölyköt), kik tucatszám ajánlják fel szolgálataikat a városba érkező külhoniaknak, akkor tévedjenek is el gyakran. Ráadásul ez a vezető nagyon hangulatos NJK lehet a Mesélő kezében, akit érdemes a csapathoz megalkotni.

Sushtarban

Sushtar
107. old.

Városrészlet fogadóval
175. old.

Mindvégig fontos az időtényező, a játék folyamatossága. Ne hagyjuk leülni a történetet, ne unatkozzanak, mindig történjen valami. A város nagyon mozgalmas hely, egy hatalmas emberforgatag. Minden eladó, rengeteg a pénzköltési lehetőség. Dash a medál átadásáig mindenképp figyelteti őket, szóval gyanússá válhatnak. Jó esetben itt valóban hozzálátnak a szabadítási akció előkészítéséhez. Ha nem, akkor némileg módosul számukra a modul.

Fehér Fok Erőd
126. old.

A nem együttműködő csapatok esetében feltehetőleg egyetlen „új” céljuk lesz, mégpedig az, hogy kimeneküljenek az adott szituációból. Ez áthúzódhat a további napokra, akár a város határain kívülre is. Ehhez el kell hagyniuk Sushtart. A kapitányok, ha a helyi hatóság üldözi a karaktereket, vonakodnak elvinni őket, sőt a jutalom ellenébe akár kettős játékot is űzhetnek és feladják őket a hatóságoknak. Szintén nehéz hajót szerezni a szellemhajókról keringő pletykák miatt.

A Medál

A medál
116. old.

Friell Dash
134. old.

Dash háza
118. old.

Mindemellett nagyon lényeges kérdés, hogy átadták-e a karakterek a náluk lévő medált Dashnak. Az Úrnőnek ugyanis mindenképp kell a karaktereknél lévő medál, és ennek megszerzése pedig Dash feladata.

Ha a medál nem jut el Dashhoz, akkor ő – mint a helyi kémhálózat vezetője – nagy erőket mozgat meg annak érdekében, hogy azt megszerezze a karakterektől. Ennek érdekében nem fogja engedni, hogy a karakterek elhagyják a várost, amúgy is érkezésük óta figyelteti őket. Türelme véges, így nemigen válogat az eszközökben. Itt a mesélő a városőrséget, kémeket, hadihajókat, fejvadászokat, boszorkányokat és minden szükségesnek ítélt eszközt bevethet. Ha kihúzzák a 3. nap éjjeléig (az elf kisded születéséig), akkor tudtukon kívül megakadályozzák az Úrnő terveit. Persze a városból (de inkább az országból) így is sikeresen ki kell jutniuk.

Ha a nem kooperáló csapatnál a medál eljut Dashhoz, akkor a Mesélőnek „bele kell nyúlnia” a történet szerkezetébe. Ez a gyakorlatban azt jelenti, hogy a Hóka – ki ekkor már ügynökein keresztül szemmel tartja a karaktereket – értesül az engedetlenségükről és a Hontalan utasítására megfenyegeti őket (persze nem személyesen), hogy feladja a karaktereket a helyi kémhálózatnál. A város törvényei alapján a kémkedés büntetése halál. Ha ez sem motiválja a csapatot, hogy a feladatát megoldja, akkor a helyi kémhálózat tényleg a nyomukba szegődik. Feltehetőleg megkísérlik elfogni (esetleg megölni) őket. Eszközökben ekkor már nem válogatnak. Itt a mesélő a városőrséget, mestertolvajokat, kémeket, hadihajókat, fejvadászokat, boszorkányokat és minden szükségesnek ítélt eszközt bevethet. Ezen kívül a jelentős fejpénzért a Szürkecsuklyások is beszállhatnak az üldözésbe. Sőt, ha a karakterek bejelentkeznek náluk a biankó szívességért (hogy az segítse menekülésüket), akkor egy nagyon jól megszervezett kelepcébe csalják majd őket.

Ha a karakterek Hrudidzse órájáig (10 óra) nem viszik el a medált Firell Dashhoz, akkor annak egyik embere megkeresi őket, és felkéri a csapatot, hogy keressék fel a nemes urat. Látogatásukat Dash már nagyon várja, a kikötőbe való érkezésük óta figyelteti őket. (Ha nem hajlandók átadni a medált, akkor egy tolvaj ellopja tőlük. Ha ez nem

lehetséges, akkor megkísérlik erőszakkal elvenni tőlük. Akár hajtóvadászatot is indítanak, hogy a medált mielőbb megkaparintsák. Itt bevetnek mindent: városőrség, fejvadászok, boszorkányok stb.) Ha nem akadékoskodnak, Dash örömmel kifizeti nekik az 50 aranyat a medálért. (Persze ellenőrizteti annak valódiságát, akár mágikusan is, így átverni nem lehet!)

Dash megbízatása

Rodovek
144. old.

Rodovek napirendje
118. old.

További 20 aranyért egy újabb feladatot szeretne rájuk bízni. Mégpedig azt, hogy élve fogjanak el egy aljas rabszolga-kereskedőt, egy bizonyos Kardell Rodovek-et, és adják át a városőrségnek, azaz szállítsák el a Kaszárnyába. Ez a 30 arany jelen pillanatban is ki van tűzve az illető „úriember" fejére. Ja, hogy ő csak 20-at mondott? Hát igen, de ez a 10 arany jár neki, mert ő tudja, hogy hol is van Rodovek. De e nélkül is minden józan lelkű ember számára szolgálatot tennének ezzel a tettükkel a kalandozók, mondja ő. Persze a saját részéről (10 arany) is hajlandó lemondani. A karaktereknek „őszintén" elmondja, ő azért nem akar nyíltan belekeveredni az ügybe, mert tudtán kívül üzleti kapcsolatba került ezzel a nyomorult gorvikival. (Ha a karakterek láthatóan gorvikiak, akkor ezt nem hangsúlyozza ki.) Márpedig az nagyon rossz fényt vetne rá, ha ez kiderülne róla. Szóval megpróbál (kérlek Mesélő Te is tégy így) mindent elkövetni, hogy a karakterek elfogadják Rodovek elfogására vonatkozó megbízást. Ha a játékosok meg akarják zsarolni, egy színlelt dühkitörés után újabb aranyakat is hajlandó felajánlani.

Valójában Dash – aki a helyi kémhálózat feje – gyanítja, hogy Rodovek egy kém, szeretné kivallatni. Azt viszont látja a fickóról, hogy igen profi, ezért nem akar saját embereket ráküldeni. Inkább leteszteli, hogy a kalandozók mit tudnak vele kezdeni. Gyanítja, hogy nem sikerül majd elkapni, de szorongatott helyzetben – míg a karakterek üldözik – hátha hibát követ el. Ha esetleg mégis sikerül elkapni, akkor a kínzómesterei tényleg kivallatják. Amit azonban egyik fél sem tud, hogy Rodovek valójában a Hóka, aki a Hontalan – és így a karakterek ismeretlen megbízójának – helyi összekötője. (MESÉLŐ, VIGYÁZZ A NEVEKKEL, NEHOGY A JÁTÉKOSOK ELŐTT KEVERD A HÓKÁT ÉS A RODOVEKET!) Ráadásul a Hóka az, aki majd a szöktetés éjszakáján a karaktereket a találkahelyhez útbaigazítja majd. Szóval a Rodovek elleni sikeres akcióval a saját küldetésüket teszik/tehetik tönkre. Egyébként a Hóka nevet onnan kapta, hogy a férfi albínó. Ezt persze jól álcázza, de ez az egyedüli jel, ami esetleg segíthet a karaktereknek. Ugyanis amikor (ha) elfogják Rodoveket, ki fog számukra derülni, hogy ő albínó (és esetleg, az is hogy nem is gorviki) és ha emlékeznek arra, hogy a megbízó levele szerint a Hókával kell találkozniuk, akkor összeállhat nekik a kép, azaz hogy Rodoveket nem szabad elfogniuk. Egyébként Rodovek (a Hóka) biztonsági okokból nem tudja kikkel fog találkozni aznap éjjel, az azonosításra a kapitánytól kapott ládikóban található medál (illetve az abba alaposan elrejtett egyedi mithrill érme és titkos üzenet) szolgál. Vagyis a Hóka teljes erőbedobással küzd majd a karakterek ellen, hacsak nem veszi észre náluk a medált, bár ennek valószínűsége csekély. A fickó nagyon dörzsölt és felkészült. Sok rejtekutat ismer, helyeket ahol el lehet tűnni az üldözők elől. A szállása is hemzseghet a csapdáktól és titkos menekülési utaktól.

Szürkecsuklyások

Tavirózsa fürdő
117. old.

Az ismeretlen megbízójuk (írja a levélben is) intézett nekik egy biankó szívességet a helyi alvilágtól, bár fontos, hogy ne derüljön ki, mi is a valódi céljuk a karaktereknek ezzel a szolgálattal. (A tolvajklán – Szürkecsuklyások – csak akkor végzi el ezt az egy feladatot, ha arra rábólint a Hóka is.) A karaktereknek a tolvajok képviselőjével a kapcsolatot egy kizárólag férfiaknak fenntartott Tavirózsa nevű fürdőben lehet felvenni a levél szerint. Érdekes szituáció lesz, ahogy a férfi karakterek egy szál semmiben bemasíroznak erre a sok-sok hiányos öltözetű szolgálólányt is foglalkoztató helyre, és ott próbálnak kapcsolatot létesíteni az összekötővel.

Kapcsolatfelvétel a tolvajokkal. A megadottak szerint itt egyiküknek – egy Ibarában elszenvedett nyaktáji sebre panaszkodva – valódi (azaz férfi) masszőrt kell kérnie, majd előadhatja egyetlen kérését, melyben az ordani követre, mint közös ismerősre kell hivatkoznia. Ezt követően, ha rendben van az üzlet, meg fogják őt keresni. A masszőr (egy középkorú férfi) egyébként süket, csak szájról tud olvasni. A beszélgetést egy – a bejárati függöny mellett ülő – félelf hallgatja ki (esetleg plusz pszi Érzékélesítés (hallás)-al). A kérést – közvetítőkön keresztül – továbbítják a Hókának (aki a Szürkecsuklyásokkal egy másik, nem a Rodovek féle személyazonossága alatt üzletel). Ha ő rábólint (ehhez kb. 6 óra kell, mivel a tolvajoknak naponta kétszer van alkalmuk felvenni vele a kapcsolatot), a Szürkecsuklyások végrehajtják a kérést. A Hóka mindenre rábólint, ami valószínűsíthetően a megbízatásuk sikerét szolgálhatja. Azt, hogy a tolvajok mit képesek (vagy hajlandók) végrehajtani a mesélő dönti el. Persze ez nem lehet valami nagy dolog, nem oldhatják meg a feladatot a karakterek helyett. Mondjuk úgy érdemes kezelni a dolgot, hogy legfeljebb egy 30-40 aranyas „szívességet” kérhetnek. Arra, hogy ne kérjenek túlságosan a valódi feladatra utaló dolgot, már a megbízói levélben is figyelmeztette a Hontalan őket. Félő, a Szürkecsuklyások jó pénzért majd feladják őket. Ha erre mégsem figyelnek Mesélő, akkor az legyen egyenlő a lebukással. Az információ eljut a helyi kémhálózathoz, amely azonnal a nyomukba szegődik. Majd feltehetőleg el is fogják (esetleg megölik) őket. Eszközökben ekkor már nem válogatnak. Így heroikus feladattá válik a modul elsődleges céljának végrehajtása.

A modul 2. napja

A II. hét 2. napja a Feloldozás havában, amikor:

- ha úgy alakult, a karakterek tovább üldözhetik Rodoveket.
- vagy (és) szembesülnek egy gyilkosság következményeivel, melybe ők is belekeverednek.
- előállnak a végső tervvel a szabadítási akcióra vonatkozóan, majd megkezdik annak kivitelezését.

Főbb események:

- 3 óra – gyilkosság a szomszéd szobában
- 7 óra – a szobalány a szomszéd szobában felfedezi a gyilkosságot és 20 percre rá megérkezik a városőrség
- *8 óra – a Fehér Fok Úrnője végrehajt egy tetszőleges, de karakterek ellen irányuló varázslatot
- 13 óra – a fogadás kezdete

A fogadás
120. old.

Itt a mesélőnek kell mérlegelnie, mert alapesetben **vagy Rodovekkel foglalkoznak, vagy a gyilkosságból mossák tisztára magukat** a karakterek. Bár ha a Mesélő elég felkészültnek látja a csapatot, szimultán is felvetheti e két bonyodalmat.

Bonyodalmak

Rodovek napirendje
118. old.

Boszorkányok ideje

Nem kooperáló – vagyis a modul céljával nem foglalkozó – karakterek esetében itt a motivációik és eddigi cselekedeteik alapján specifikusan kell meghatározni a hátralévő napok eseményeit. Ettől függetlenül, hogy a nem együttműködőket egy kicsit visszatereljük a modul csapásirányába, a következőket lehet alkalmazni.

Fehér Fok-i boszorkányrend
128. old.

Elérkezett az idő, hogy bevessük a Fehér Fok-i boszorkányrendet. Ha az Úrnő a hat legerősebb tanítványával Boszorkánykört alkot, akkor egy 504 Mp-os varázslatot vethetnek be a karakterekkel (vagy egyikükkel) szemben. Kétségtelen, hogy ez ellen esélytelen minden játékos karakter. A szimpatikus elven működő varázslathoz vagy egy a karakterektől valami módon megszerzett (ellopott, elhagyott) tárgy, de végső esetben akár a valaki által „ellopott” széklet (szálláshelyről vagy a Gyöngyvadász fedélzetéről) is alkalmas lehet. Dash előrelátó emberei, ezt már korábban beszerezték. Lássuk az Úrnő motivációit és eszköztárát.

Ha még a karaktereknél van a Medál, akkor a Fehér Fok Úrnője úgy dönt – ha már Dash nem képes rá – ő maga szerzi meg a Medált a karakterektől. Nagyon sürgeti az idő. Ezért végrehajtja a „Szólító ige” nevű varázslatot a Fehér Erőd udvarán. A másik lehetőség, hogy készítenek egy Kék viaszbábot és egy Sugallat varázslattal utasítják az egyik karaktert, hogy szerezze meg a medált és adja át az Úrnőnek, hisz így könnyebben elmenekülhet üldözői elől.

Ha a karakterek átadták a Medált, és már a Hontalan rájuk szabadította a helyi kémszervezet, akkor – mivel Dash-ék feltételezik a kalandozókról, hogy a Fogadás megzavarására, esetleg merényletre készülnek – az ádzzsa utasítására Személy megkeresését varázsol a Fehér Fok Úrnője. Ezt egy jól szervezett rajtaütés követi, melyet remélhetőleg épp csak túlélnek a karakterek. Az egyik haldokló támadó aztán elárulja, hogy hiába menekülnek, a Fehér Fok boszorkányai megtalálták a módját (pl. Kék viaszbáb), hogy végezzenek a karakterekkel. A fogoly beszélhet a viaszbábról. Remélhetőleg ebből rájönnek a karakterek, hogy be kell jutniuk az Erődbe és elpusztítani a viaszbábot, különben sosem menekülnek meg ebből a szituációból. Amíg nem jönnek rá, addig sorra jönnek az egyre durvább mágikus praktikák és az egyre felkészültebb rajtaütések, ha nincsenek a városban, akár Árnyékajtón keresztül is.

Természetesen a Mesélő a szituációtól és a csapattól függően kell, hogy eldöntse, a boszorkányok milyen mágiát vetnek be – feltehetőleg – a Kék viaszbáb segítségével. Például: Szerelemvarázs, Viszály, Szemmelverés, Érzelem kioltó és érzelem keltő varázslatok, Átokvarázs, Jellemtorzító átkok, Tudatrablás, Kínokozás, Ámokfutás, Álmatlanság, Rémálom, Igazálom (vagy bármilyen speciális egyedi varázslat).

A gyilkosság

Tehát – ha eddig nem tették –, akkor e nap hajnalán vagy ez előző nap éjjelén a karakterek úgy dönthetnek, megkísérlik elfogni Rodoveket. Persze, csak akkor, ha elfogadták Dash erre vonatkozó megbízását.

Városrészlet fogadóval
175. old.

Reggel, ha egy fogadóban ébrednek (mert jó eséllyel így lesz), gyilkosság történik a szomszéd szobában. Megölnek valakit, akivel az egyik karakter konfliktusba került az ideérkezésük óta.

Tippek a szomszédszobában történt gyilkosság körülményeire, mellyel a karakter(eke)t vádolják. Azaz kit? ki? miért?

- Egy tolvaj az áldozat, aki a karakterek szálláshelyének közelében megpróbálta elemelni az egyik karakter erszényét, de lebukott bár sikerült elmenekülnie vagy épp futni hagyták.
  Valójában a fogadós fia végzett a tolvajjal. Leütötte, majd agyonverte egy széklábbal.
  A fogadós fia volt a felhajtója a tolvajnak, ő szemelte ki számára a tehetősebb embereket. A karakterek szobája melletti helyiség épp üresen állt, ezért itt beszélték meg közös dolgaikat. Ennek során a tolvaj letorkolta a fiút, hogy miért ilyen kockázatos áldozatot (értsd a játékos karaktert) szemelt ki számára. Erre a fiú visszavág, inkább örüljön a tolvaj, hogy segíti a pénzszerzésben. A tolvaj megfenyegeti a fiút, inkább maradjon „csöndben” és örüljön, hogy az apja még nem szerzett tudomást arról, hogy a fiacskájának milyen kétes üzelmei vannak. Erre dühében a fiú leütötte a neki hátat fordító tolvajt.

- Egy férfi az áldozat, kivel szerencsejátékot játszott(ak) a karakter(ek). Az mindegy, hogy nyertek-e vagy veszítettek. Ha nyertek a karakterek, akkor a férfi jött revansért követelőzni és pórul járhatott. Ha vesztettek, akkor méginkább van indíték, hisz erőszakkal akarták visszaszerezni, amit elvesztettek.
  Valójában két besurranó tolvaj végzett az idegennel. Leszúrták.
  A két tolvaj, mivel szemet vetettek a vagyonára, együtt mulatott az áldozattal az előző este. Úgy hitték sikerült eléggé leitatniuk ahhoz, hogy este, ha besurrannak hozzá, akkor el tudják lopni a pénzét. Be is jutottak a szobába, de nem voltak elég óvatosak, zajt csaptak és így az álmából felriadó férfit leszúrták.

- Egy lány az áldozat, kivel kikezdett az egyik karakter, vagy fordítva.
  Valójában a fogadós fia végzett vele. Megfojtotta.
  A fogadós kicsit gyengeelméjű fia már régóta szemet vetett erre az ifjú hölgyre. És amikor látta, hogy a karakterekkel kacérkodik, igencsak féltékeny lett. Ezért odament a lányhoz és azt hazudta neki, hogy a kérdéses karakter a szóban forgó szobában szeretne találkozni vele. Mivel a lány hajlott a légyottra, a megbeszélt időpontban a szobába ment. Ott azonban nem a karakter, hanem a begőzölt ifjú várta, aki előbb őszinte szerelmét bizonygatta, majd látva a visszautasítást, dühében végzett a lánnyal.

- Egy másik, a fogadóban megszállt egyik vendég (kit akár testőrei is kísérhettek) az áldozat, akivel összeszólalkoztak a karakterek.
  Valójában egy fejvadász végzett vele. Leszúrta.
  A férfi, aki egy gazdag kereskedő, üzleti tárgyalásra érkezett a városba. Helyi konkurensei tartottak tőle, hogy jelentősen túl fogja őket licitálni és így veszélyezteti az üzletüket, ezért drága pénzen orgyilkost fogadtak. Az orgyilkos, amíg a kereskedő és testőrei vacsoráztak, bejutott a szobába és elrejtőzött (pl. az ágy alatt). Amikor már mindenki aludt és a szoba előtti őr sem volt már éber, előbújt. Végzett a kereskedővel, majd a szoba ablakán keresztül észrevétlenül elhagyta a tett helyszínét.

Tehát a városi őrség rövidesen jön, és ha gyorsan nem tűnnek el, beviszik (legalábbis megpróbálják elfogni) az ügyben érintett karakter(eke)t a Kaszárnyába. Ha ott őszintén elmondják a történteket és nem találnak náluk semmi kompromittáló dolgot (pl. nincs náluk véletlenül a Gyöngyvadászon kapott anyag vagy annak másolata), akkor – talán kis csúszópénz átadásával – a kivizsgálás gyorsan tisztára mossa ő(ke)t és nem sokkal dél után ki is jut(nak) a Kaszárnyából. Máskülönben – különösen, ha hazugságon kapják őket – komoly veszélybe kerül a küldetésük végrehajtása. Esetleg súlyos pénzekkel kell megvesztegetni a hatóságokat a csapat többi tagjának.

Ha inkább futva menekülnek a szálláshelyükről, akkor még gyanúsabbá válnak, és jó eséllyel a rendfenntartók a szökevények felkutatásába kezdenek majd. Ilyen körülmények közt tovább nehezedik a fő feladat végrehajtása. Ez a rész lényegében csak arra szolgál, hogy kicsit megizzasszuk őket. Ha eddig is nehezen haladtak, a Mesélő akár ki is hagyhatja mindezt a történetből. Főként, ha a karaktereknek egyéb fontos dolga van a szöktetés előkészítéséig, vagy ha a Mesélő úgy látja, képtelenek lesznek megbirkózni ezzel a kihívással. További előnye a dolognak, hogy ez egy teljesen fals szál a történetben, melynek nincs semmi köze a modulhoz.

Behatolás az Erődbe

Variációk a behatolásra és a bárónő kiszabadítására, azaz milyen módokat találhatnak a karakterek a feladat végrehajtására jellemzőikből adódóan:

- **Víz felől** a „dungeonosoknak”. A karakterek – bár nem könnyen, de – megtudhatják a helyi könyvtár legendáriumából (esetleg a Szürkecsuklyásoktól vagy az El Abadei család krónikáiból), hogy van egy titkos tenger felőli – részben víz alatti – bejárat a Fehér Fok Erődjébe. Amit nem tudhatnak, hogy ez rengeteg csapdát és különleges őrséget jelent. Szintén nem tudják a bejárat pontos helyét, ami az Erőd délnyugati sarkától 60 lábnyira van a sziklafalszerű part mentén nyugatra, a víz szintjén. Csak közvetlen közelről látható, hogy a beugró a sziklák közt valójában egy barlang van.

  Tipp: A csapdák valóban halálosak, tehát a Mesélőnek alaposan meg kell fontolni, hogy miként alkalmazza ezeket. Ettől függetlenül ez egy több ezer éves godoniak által épített erőd. Elméletileg lehetetlennek kellene lenni a bejutásnak, tehát ne adja magát könnyen a helyzet. Sőt! Van olyan csapda is, amely végképp lezárja az illetéktelen behatolók útját. A másik fő probléma, hogy 99% eséllyel az egyetlen őr majd észreveszi a kalandozók érkezését és értesíti az Úrnőt. Ezt követően a csapatnak csak percei lesznek a kijutásra.

Fehér Fok kazamatái
167. old.

- **Meghívottként** a „komédiásoknak”. Ha a karakterek (illetve a játékosok) képesek rá, belebújhatnak ez egyik meghívott szerepébe és így bejuthatnak. Ez az egyik legnehezebb, de legizgalmasabb és legértékesebb megoldás is. Persze csak akkor, ha nem buknak le az intrikák, tárgyalások, beszélgetések során. Hisz a meghívott társaság tagjai viszonylag jól ismerik egymást. Épp ezért, ha olyan meghívottat szemelnek ki, akit a helyiek ismernek, közülük való, akkor BIZTOS a lebukás. Egyébként is izzasszuk meg őket! A három meghívott, akinek a személyazonosságát sikerrel felölthetik:

A fogadás
120. old.

Ikrass Del Montara
146. old.

- a Szürkecsuklyások küldöttje Ikrass Del Montara gróf. Ám itt a klán végig szemmel tartja a grófot, ráadásul nincs is a grófnál az azonosításra szolgáló pecsét, hisz azt majd a klán egyik sushtari vezetőjétől fogja megkapni. Tehát ez a legrosszabb választás a három közül. Nehéz a Szürkecsuklyások elől „ellopni” a saját emberüket.

Asdell Kvrenna del Haar
142. old.

- a flyep-i kormányzó (azaz a kalózok) képviselője Asdell Kvrenna del Haar. Itt talán az okozhat problémát, hogy a karakterek nehezen tudnak majd megszemélyesíteni egy középkorú özvegyasszonyt. Ráadásul, ha felöltik is az alakját, nagyon(!) könnyen lebukhatnak, hisz az özvegyet mindenki ismeri, sőt konfliktusai is lesznek a többi meghívottal. Bár – feltehetőleg ezt a játékosok nem fogják tudni, kitől is tudhatnák(!) – a fogadás résztvevői közül senki nem tudja, hogy kit várjon a flyep-i kormányzótól. Így nem is lenne muszáj felölteni az özvegy álcáját, bárki „képében” érkezhetnének. Persze az özveggyel ott lesz a bajvívó Gnorden és a testőrei is. Itt is gond lehet a meghívást és így a valódi kilétüket igazoló pecsét, amelyet az özvegyasszonynál, annak erszényében kell megtalálniuk.

Gnorden
139. old.

Gveldon il’Obrat
147. old.

Nelkom il’Obrat
147. old.

- a rierai ádzzsa követe Gveldon il’Obrat. Talán az egyik legjobb választás, hisz senki a résztvevők közül nem tudja, hogy kit is küld a rierai ádzzsa. Titokban érkezik, kevés kísérettel, melynek tagja az öccse Nelkom il’Obrat. Persze valami jó koncepcióval ki kell őket is szúrni a kikötőben. A nehézség csak az, hogy ők egyből érkezésük után hintón indulnak a Fehér Fok Erődjébe, tehát a nappali forgalmas utcán kell elkapni őket. Természetesen itt is észre kell venni a kilétüket igazoló pecsétet.

Testőrök
157. old.

Tipp: A pecsét, melyet csak a fenti három meghívott kapott (hisz az ő kilétük ismeretlen) egy érme nagyságú rézpecsét, melyen a Fehér Fok-i rend szimbóluma (fénygömb, melynek két oldalán, egymás alatt 3-3 sugárirányba távolodó fénysugár van) található. A meghívottak testőrségéről az NJK-knál található információ. Érkezésük körülményeiről a fogadás leírásában van bővebb információ.

Rounn Loandar
151. old.

Viadorok
159. old.

- **Személyzetként** az ügyeskedőnek. Ez is egy jó megoldás, de nem kevesebb ügyességet és szervezést igényel, mint az előző. Itt lehet próbálkozni:
  - művészként, komédiásként (Fontos, hogy a Rounn Loandar nevű bárd az elhárítás beépített embere)
  - a rend saját személyzeteként (pl. eunuk, háremhölgy, esetleg Fehér Fok-i boszorkány)
  - szállítóként
  - gladiátorként

Legfőbb veszély a mentális vizsgálat, melynek minden meghívott mutatványost/művészt alávetnek. Így ez kész lebukás! Valamivel jobb módszer, ha egy eunuk, egy rendtag vagy egy a rend tulajdonában lévő leány bőrébe bújnak. (Ám nehéz lesz a 2 láb magas karaktereket 50 fontnyi súlyú háremhölgyeknek álcázni.) Persze a játékosok nagy kockázatot vállalnak ezzel, hisz nem ismerik az erőd pontos belső

kialakítását. A téblábolói szolgákra pedig kérdezés nélkül lesújtanak, ha rossz helyre tévednek. Megpróbálkozhatnak még szállítóként bejutni. Ezzel csak az a fő probléma, hogy idegenek még az Erőd épületének közelébe sem mehetnek, a szállítmányt beengedik a kapun, majd a pihenőidejüket töltő eunukok közül páran lerakodják. Ráadásul kéretlen szállítmányokat nem engednek be. A gladiátorokat, ha rabszolgák, akkor nem vetik mentális vizsgálat alá, azokért az a személy a felelős, aki behozza őket. Mondjuk nehéz valakinek rabszolga gladiátorként betrükköznie magát, ráadásul akkor még mindig csak egyedül jutott be.

Tipp: A mentális vizsgálat valószínűleg lehetetlenné teszi a komédiásként való bejutást. Szintén probléma, hogy az Erőd körül élő 80-90 ember legalább arcról ismeri egymást. A sok újfiú biztos feltűnik valakinek.

A fogadás
120. old.

- **Besurranóként vagy ostromlóként** az öngyilkosoknak. Előbbi esetben nagyon speciális, utóbbiban komoly önértékelési zavarral küszködő karakterek kellenek ahhoz, hogy megpróbálják falat mászva vagy fegyverrel átküzdve magukat végrehajtani a szöktetést. Viszont a lehetőség adott, bár óriási szerencse (és több, mint Mesélői jóindulat) kell ahhoz, hogy ez sikerüljön nekik.

Tipp: A riadóztatáshoz egy őr is elég és ezt meg is teszik azonnal, akár életük árán is! Szinte képtelenség egy egész kalandozócsapatnak észrevétlenül átkutatni az erődöt az Elf nő után, hisz ott rengeteg rendtag mozog nap, mint nap. Talán csak a fogadás ideje alatt van elrendelve a novíciáknak, hogy csak az első szinten mozoghatnak, illetve a második szinten kerüljék a járkálást és maradjanak a szobáikban.

- **Mágikus úton senkinek**! Ugyanis arra a megbízótól kapott levél is figyelmeztet, hogy a Fehér Fok egy hatodkorabeli erőd, ami a mai napig is erős és veszedelmes mágikus védelemmel rendelkezik. Mondják, tér- és lélekcsapdák, illetve más hasonló mágikus praktikák biztosítják, hogy kintről semmi hívatlan ne juthasson be az épület falai közé.

Tipp: Ezt, hogy a mágikus bejutás mennyire veszélyes, az Erődről kérdezősködő karaktereknek már idejekorán el kell kezdeni „beadagolni”.

Fehér Fok Erőd
126. old.

Délután kezdődik a fogadás a Fehér Fokban. Lesz ott nyitóbeszéd. Négy – a vendégek egy-egy prominens képviselője által szerzett – gladiátor ketrecharca, nagy fogadásokkal. Muzsikusok, táncosok, csepűrágók. Kisebb csoportokban bizalmas és titkos politikai és üzleti megbeszélések. Étkezések. Egy féltékenységi jelenet stb. A fogadáson résztvevő főbb NJK-k száma 20-30 közt van.

A fogadás
120. old.

Az elf nő

Az elf nő az erőd belső tornyában – annak legalsó szintjén (0. szint) – raboskodik. Több mágikus és mechanikus csapdán, valamint jó pár őrön át vezet ide az út, de a legnagyobb kihívás csak most következik, ugyanis egy váratlan fordulat felboríthatja a tökéletes terveket is. Tudniillik az elf nő terhes, sőt bármelyik percben megindulhat a szülés, így vonakodik is a csapattal tartani. (A szülés egyébként a 3. nap 5. órájában amúgy is megindulna!) Végül úgy dönt, nem akar itt raboskodni

Eirah'nimm de Gothem
141. old.

tovább. Probléma lehet, hogy a karakterek nem tudják ki a nő, továbbá azt sem, pontosan ki küldte őket. Ezért itt kínos beszélgetésre számíthatnak, ha meg akarják győzni, hogy ők tényleg a „jó” oldalon állnak.

Ezt követi az erődből kifelé vezető nehezebb út egy várandós elf nővel. Külön pont jár a karaktereknek, ha valami jó elterelő manőverrel próbálnak időt nyerni maguknak. (Erre egyébként a megbízó levele is sarkallja őket.)

A modul 3. napja

A II. hét 3. napja a Feloldozás havában, amikor:

- a csapatok remélhetőleg kijutnak a Fehér Fokból, majd a városból és megérkeznek az Akasztottak dobjára.
- eljutnak az Árnyasvölgy nevű faluba, ahol az elf nő megszüli gyermekét.
- majd remélhetőleg elviszik a nőt a temetődombra, és a Hontalan utasításai alapján végrehajtják utolsó feladatukat.

Főbb események:

- *00 és 02 óra közt – a kalandozók megérkeznek a Hókával való találkozás helyszínére, azaz az Akasztottak dombjára (innentől kezdve csak a dombtól való indulás pillanatát alapul véve lehet megadni az elkövetkező események időpontjait)
- +4 óra – a kalandozók megérkeznek a faluba és a nő megszül
- +4,3 óra – a magas szintű fejvadász rajtuk üt
- +4,5 óra – feljutnak a temetődombra

Menekülés

Az izgalmas üldözős menekülős rész, melyben azért a főbb dolgok úgy történnek majd, ahogyan azt mi (Mesélők) szeretnénk. A karakterek jó ötletekkel és megoldásokkal megérdemelnek olykor egy-egy lélegzetvételnyi szünetet/pihenőt/verbális hátba veregetést, de a főbb állomásokat nem kerülhetik ki.

Nem sokkal azután, hogy a karakterek kijutnak a Fehér Fokból, az Úrnő egyik tanítványa, aki jó viszonyba került a fogollyal, a Távolbalátás nevű varázslattal folyamatosan szemmel tartja az elf nőt. Természetesen számtalan szimpatikus mágiát is használhatnának az elf nő ellen (viaszbábok stb.). Csakhogy az Úrnő ezt csak a legvégső esetben meri megkockáztatni, ugyanis neki saját terve van. Azt tervezte, hogy egy ősi varázslat segítségével feltámasztja a születendő gyermek és a gyermekek apja közti társszimpátiát és ezen keresztül tartósan közvetlen befolyással lehet majd Gothem báróra. Hogy ezt végrehajtsa 3 dologra van szüksége. Az egyik az az egyedülálló könyv, ami ezt a varázslatot tartalmazza. (Ez a szobájában van elrejtve.) A másik a kulcs, melynek segítségével a varázskönyvet képes elolvasni/használni. (Ez az a bizonyos medál, amit a karakterek hoznak a városba.) Harmadrészt pedig a születendő gyermek, de itt elengedhetetlen, hogy a születés pillanatában azonnal rendelkezésére álljon a kisded. Tehát ezért nem mer drasztikusan fellépni az elf nő ellen. Viszont van egy komoly segítsége. Egy szimpatikus elven működő (előre elkészített) Fürkész gyertya (a boszorkányiskola különleges varázstárgya), amellyel folyamatosan nyomon lehet követni, hogy merre van a Gothem bárónő. Tehát e körülmények közt zajlik az éjszakai üldözés.

Fürkész gyertya
178. old.

A közvetlen üldözőcsapat: Xyira (8. tsz.-ű boszorkány), egy 7 fős elit (3. tsz.-ű, vezetőjük 4 tsz.-ű) fejvadászosztag, végül kissé lemaradva két tucat eunuk. Továbbá magányosan és a többiek előtt járva az Úrnő személyes testőre, komornája egy kiválóan képzett, ám kissé labilis idegzetű gorviki fejvadász ”nő”, Giverre (9. tsz.).

Nevesített NJK-k
130. old.

További NJK-k
154. old.

Első stáció

Az első állomás a város falain kívül egy hely, ahová a bűnösöket szokás felakasztani, az Akasztottak dombja. Ez értő Mesélő kezében hangulatos éjjeli helyszín lehet.

Akasztottak dombja
129. old.

Ha a karakterek nem juttatták az ellenség kezére a Hókát, akkor ő ott várja őket. A környező bokrok közt rejtőzve várja a kalandozókat. Néhány pillanat múlva elő is lép onnan, esetleg ezzel a frászt hozza rájuk. További érdekesség lehet, ha a városban konfliktusba kerültek vele. A karaktereknek a ládikóban talált különleges pecséttel kell igazolni magukat (ahogy a levélben is meghagyta a megbízó). A megadott vonal mentén kettétörhető pecsétben van egy titkos rekesz. A rekeszben titkosírással egy speciális ismertetőjel leírása, mellyel csak az egyik játékos karakter rendelkezik. Mondjuk egy különleges formájú anyajegy a testén, vagy valami hasonló. (Esetleg intim vagy vicces dolog, ugyanis a Hontalannak van humorérzéke!) A rekesz további tartalma egy kis motiváló előleg a csapatnak, azaz egy egyedi mithrill érme (csak hogy feldobódjanak és hogy az is bizonyítsa kilétüket).

Titkos üzenet
179. old.

Tehát a Hóka jó esetben megadja a találkozási pontot. Ez a hely a várostól nyugatra található kis falu (Árnyasvölgy) temetődombja fölött található régi rom (de csakis az!), melyhez még mindenképp napkelte előtt el kell érni a csapatnak, tovább nem várnak ott rájuk. A hely olyan messze van, hogy a karakterek jó eséllyel oda tudjanak érni, légvonalban 6 mérföld. Két út közül kell választaniuk. A rövidebb, de lassabb, nyílegyenesen visz a romhoz (alapesetben 6 mérföld), hegyen völgyön át, éjjel az erdőben könnyű eltévedni, és kb. 4 órás utazást jelent. (Ha egy terhes nővel ezt választják, a Mesélő izzassza meg őket minden lábnyi távolságért!) A hosszabb, de gyorsabb a hagyományos erdei földúton (kb. 10 mérföld). Ha gyalog mennek ez is lehet 3 óra (a 3 mérföld/óra egy vajúdó(!!!) nőtől nem rossz), de ha volt eszük és gondoskodtak járműről vagy hátasokról, sokkal hamarabb is odaérhetnek.

Sushtar és környéke
164. old.

Ha a karakterek kiiktatták a Hókát, akkor bizony negyed órát várniuk kell, míg egy nyílvessző csapódik az egyik akasztott tetembe. A vesszőn egy üzenet van, hogy hova kell menniük. A Hontalan küldte, ugyanis megjött neki a hír, hogy a Hóka lebukott. Ezért a csapat elé siet, de ő maga még nem mutatkozik, hisz nem tudhatja, ez mennyire lenne biztonságos. Persze a várakozás percei – a környéket körüllengő bűzben – igen kellemetlenül telnek a játékosok számára. Hát még az üzenetet hordozó nyílvessző kitépése az egyik holttestből, melynek következtében a rothadó testnedvek az adott karakter kezére majd a földre folynak. A hibájukért valóban meg kell szenvedniük!

Második stáció

A második állomás környékén az üldöző csapat legjobbja, a magányos Giverre Cordeal (a komorna/fejvadász) pszi-vel jelenti, hogy a csapat a faluba tart. Erre a hírre a Távolbalátás nevű varázslatot felfüggesztik, és az Úrnő utasítja két magasabb szintű (10. tsz. és 6. tsz.) tanítványát (akik ismerik a falut; sajnos csak kettő ilyen van, aki tehát

Árnyasvölgy
176. old.

képes is a varázslatra), hogy nyissanak egy-egy Árnyékajtót a faluba.

Második állomás a falu. Árnyasvölgy egy apró favágó település közel két tucatnyi egyszintes faházzal. Egy sebes folyású patak formálta, szűk, meredek völgyben fekszik. A házak közt fák állnak, lényegében erdő veszi körül az eléggé tagolt felszínű helyet, mely jobbára délnek, a tenger felé lejt. Éjszaka érnek ide a karakterek és meglepően hűvös van itt. A szél suhogtatja a fák leveleit és a patak zúgása hallik mindenütt. A helyieket a kutyáik ugatása ébreszti, otthonaikban fény gyúl, de mihelyst megpillantják a fegyvereseket, bezárkóznak házaikba. (Teremtsd meg a hangulatot Mesélő!)

Itt bekövetkezik a legrosszabb/legszebb dolog. Megszületik a gyermek!

A mindenképp beinduló szülés apropóján annak folyamatáról néhány szóban. A szülés a vajúdással kezdődik. Ezek a fájások eleinte 20 percenként következnek, majd a dolgok előrehaladtával egyre sűrűbben. Gyakran a magzatvíz elfolyása indítja be a szülést, ám ez az 1,5 liter valóban vízszerű folyadék nem mindig egyszerre folyik el, olykor csak szivárog órákon át. Egyébként is, teljes elfolyása után is folyamatosan újratermelődik. Egy először szülő nő átlag 12 órát vajúdik. A szülés maga „csak” 10-20 perc, igen véres jelenetekkel, és egy önmagából kivetkőzött nővel. (Igazság szerint a szülés alatt közel sem ordít minden nő annyit, mint a filmeken.) Ha a gyerek kint van, akkor el lehet vágni a köldökzsinórt, de még meg kell szülnie a nőnek a méhlepényt, ami egy tenyér nagyságú, de annál vastagabb masszív dolog, amit ha nem szül meg a nő, vérmérgezést kaphat. Az újszülött megszoptatása meggyorsítja a méhlepény „kijövetelét”. A szülés rendkívül kimeríti a nőket, gyakran lábra sem tudnak állni utána, és még hosszú ideig véreznek is.

A modul vonatkozásában a vajúdást lerövidítjük a Fehér Fok és az Árnyasvölgy közti utazásra. A nő viselkedése a vajúdás és szülés során tetszőleges, de próbáljuk nyomás alatt tartani vele a karaktereket. Külön öröm lesz majd nekik, hogy a gyermek világra jötte után vinni kell azt is meg a nőt is, ráadásul ekkor támad rájuk Giverre.

Tehát a faluba érve az elf nő megszüli gyermekét (mint tudjuk, még ha nincs magánál, akkor is). Elmegy a magzatvíz, a nő sikít, ordít stb. Könyörög és fenyegetőzik, hogy álljanak meg. A dombra képtelenség felvinni. Ha nincs a csapatban sebgyógyítással rendelkező karakter (vagy olyan női karakter, aki már szült (látott már valaki ilyet?), és tényleg jól ki akarják játszani a szituációt) jó, ha sürgősen megkeresik a falu bábáját/javasasszonyát. Itt a Mesélőre van bízva, hogy meddig tart maga a szülés (kb. 10-20 perc), hadd idegeskedjenek a karakterek. De fontos, hogy még az éjjel felérhessenek a dombra. Ha esetleg szét akarnak válni, vagy itt hagyják az elf nőt, akár itt is bevethető a gorviki fejvadásznő.

Giverre Cordeal
138. old.

Két és feledik állomás a szülés helyszínéről való elinduláskor jön el, amikor is Giverre Cordeal (a komorna/fejvadász) orvul, és tényleg célravezető módon (pl. mérgezett fegyverek) rátámad a csapatra. Tegyük fel, hogy épp az egyik hídon kelnek át settenkedve a karakterek, amikor a vízből rájuk veti magát, vagy a bábaasszony házának tetejéről, esetleg egy fáról ugrik az első áldozatára. Mindenesetre lesből kiiktatja az egyik kalandozót, majd utolsó vérig kobratáncba kezd. (Ez öngyilkos

akciónak tűnhet tőle, de az NJK részletes jellemrajzában mindez tisztázva van, ezért ezt a Mesélőnek fontos is megismerni.) Remélhetőleg a bestia jó kis kavarodást (meneküljünk vagy menekítsünk? hova tegyük le a nőt és a gyermeket?) okoz majd. Miután legyőzik, a távolban megpillanthatják üldözőiket, szóval irány a domb. Ha úgy tűnik nem sikerül legyőzniük Giverret, a Hontalan orvul végezhet vele helyettük is.

Harmadik stáció

Árnyasvölgy
176. old.

Gothem báró
141. old.

Hontalan
143. old.

Harmadik állomás az árnyasvölgyi temetődomb. Jó meredek, különösen, hogy vinni kell a vérző nőt és a síró újszülöttet. A teteje felé kezdődnek a – többségében gondozatlan – sírok. A domb tetején – háttérben a kelő teliholddal – kirajzolódik a rom baljós sziluettje, ameddig látszólag a sírok is tartanak. A romnál egy férfi várja őket, kiben az elf nő hitvesére ismer. Összeölelkeznek, a kimerült csapat tanácstalanul (esetleg értetlenül) áll, hogy most hogyan tovább. A „gonosz” csapat átverést szimatol. Gothem (nem mutatkozik be!) megkérdi tőlük, hogy nem csatlakozott-e hozzájuk valaki az úton. (Itt a Hontalanra gondol.) Esetleg, ha nem fenyegető a csapat, akkor a legrosszabb állapotban lévő karakternek átnyújthat egy adag gyógyitalt.

Ezután néhány fegyveres tűnik elő és jelentik Gothemnek (nem szólítják néven!), hogy az üldözők perceken belül itt vannak (a távolból fegyvercsörgés hallik.) Ekkor lép a színre a Hontalan, láthatatlanság köpenye stb. Elmondja, „gonosz” csapat esetében nem egészen ezekkel a szavakkal: *„Bocsánat a késlekedésért, de időt kellett nyernem magunknak. Köszönöm, hogy elhozták idáig a hölgyet. Ha nem kérdeznek sokat, lehet, hogy tényleg élve kijutunk innen mindannyian.* (Egy pillanatra elakad a szava, amikor meglátja a csecsemőt.) *Sajnálom asszonyom, de ön veszélyt jelent a gyermekére, mivel a boszorkányok praktikáikkal még mindig árthatnak nekünk önön keresztül. Válasszon: vagy magánál tartja a gyermekét, és így kiteszi a kockázatnak, vagy engedi, hogy biztonságba helyezzem.* (A nő ez utóbbit választja férje bíztatására. Majd a férj bekíséri a romok közé. A gyereket az egyik fegyveres elviszi.) *Szóval maguk kalandozók és tudom, hogy a maguk fajtája mindennél jobban gyűlöli, ha át akarják vágni őket, ezért őszinte leszek. Hogy minden a tervek szerint alakuljon, hagynunk kell, hogy a hölgy – élve!!! – az üldözői fogságába essen. Azt, hogy maguk nem szeretnek veszíteni már bebizonyították, de most hihetően(!!!) el kell adniuk, hogy kudarcot vallottak. Tehát maguk közül ketten néhány pillanat múlva futásnak erednek a rom mögött álló fa irányába. A hölgy ott összeesik. A többiek velem jönnek a romok közé. Az üldözők vezetője egy csinos, de igen ártalmas nőszemély. Ami számunkra – az édes pofikáján túl – figyelemreméltóvá teszi, hogy van nála … valamilyen lámpás. Nekünk az lesz a feladatunk, hogy ezt a lámpást tönkretegyük. Az asszony biztonságban van?* (Kérdi, az ekkor visszatérő Gothem gróftól, arcán önelégült mosollyal a férfi.) *Jó, akkor lássuk, miért fizetnek!”*

Zauder
161. old.

Erre Gothem báró (azaz a zauder) arcvonásai majd egész teste megváltozik és felölti az elf nő alakját, nagy pocakkal. A megbízó (vagyis Hontalan) a csapat egyik felével berohan a romok közé. Ebben a pillanatban feltűnik az üldözők első (az Úrnő fejvadászaiból álló) csoportja, élükön az említett boszorkánnyal. Ha a játékosok mindent terv szerint csinálnak, akkor jó érzékkel két tűz közé szoríthatják ezt a boszorkányt. Persze a sikerért így is keményen meg kell küzdeniük.

Nevesített NJK-k
130. old.

További NJK-k
154. old.

A megbízó (Hontalan) szinte biztos, hogy csak a romok rejtekéből – bár valószínűleg félhomály van – íjjal segíti őket. Van 5-6 körük, hogy elintézzék a boszorkányt és a lámpást, ezután megérkezik a két Árnyékajtós csapat, plusz néhány eunuk, és most már valóban kénytelenek menekülni. (A két Árnyékajtós különítmény egy 10. (Elissia Iannamon) és két 6. tsz.-ű boszorkányból, 2 profi testőrből, Razmundból és 4 újabb fejvadászból áll.)

Az üldözés intenzitása, ha tényleg hihetően hátrahagyták az (ál) elf nőt, csekély lesz. Egy mérföldet kell csak futniuk a karaktereknek pár üldözővel a nyomukban, és a sziklaszirten ott várja őket két fegyveres. (Mesélő intézd úgy, hogy úgy érezzék, épphogy megmenekülnek!) A szirt alatt egy hajó horgonyoz, szóval már csak egy nagy ugrás a szabadság. Örök élmény lesz és senki nem fulladhat meg, mert lent 2 csónak is köröz. A karakterek a fedélzetre kerülnek, a kapitány pedig megkérdi tőlük, hova viheti őket. Csak ők vannak a hajón, más nem is ugrott a vízbe. Megtudják, hogy az út a Gályák tengerén bárhová ki van fizetve. Amikor a csapat elkezd morogni, hogy nem is kaptak fizetést, a kapitány egy a Gyöngyvadász fedélzetén kapott ládikához kísértetiesen hasonlót nyújt át nekik, amiben – ha kinyitják – egy „Köszönöm” felirat és 5 mithrill érme található. Egy „gonosz” csapat esetében bármi más, akár lehet üres is a ládikó.

Epilógus

Ha a fentiek – azaz a Hontalan tervei – szerint történnek a dolgok, akkor lényegében a következő történt (tehát magyarázat a záró jelenetre és arra, hogy miért kellett idáig vonszolni az elf nőt): A Hontalan – a kapott utasítások szerint – egy kémet akar bejuttatni az ádzzsa környezetébe. A Titkosszolgálat erre egy mágikusan kondicionált zaudert (vagy bármilyen más alakváltót) biztosít a számára. A Hontalan az elf nő alakjában akarja bejuttatni a zaudert, az egyetlen problémát (mivel a Távolbalátás varázslat már nem él) a Fürkész gyertya jelenti, ami mindig jelezné, hogy merre van az igazi bárónő. A Hontalan, aki ismeri a boszorkánymágiát, tudta, hogy számítani kell ilyesmire, ezért jól megfigyelte az üldözőket. A gyertya miatt óriási lenne az álbárónő lebukásának veszélye, vagyis ki kell iktatni. A tervek szerint az igazi bárónőt a rom mögötti kiszáradt fa alá vezető alagút végébe rejti el. Így a fürkész majd kb. jó helyre mutat. (Ezért kellett pont erre a helyre hozni a kalandozóknak, mert itt megfelelőek az adottságok, és jó eséllyel elvégezhető a csere.) A csapat a dombra történő megérkezésekor azért van a zauder Gothem báró alakjában, hogy az elf nő probléma nélkül együttműködjön. A bárónő a biztonság kedvéért az alagútba küldésekor kap tőle egy utazás pálcáját, hogy legalább ő megmeneküljön, ha rosszra fordulnának a dolgok. Egyébként is, ha a zaudernek nem sikerül beszivárognia, akkor a bárónőnek szinte örök időre szimpatikus mágiától óvó varázskörben kell élnie életét, hisz mint tudjuk, akár több viaszbábú (esetleg haj vagy más hasonló dolog) maradhatott utána a Fehér Fok Erődjében.

Tehát miután a karakterek sikeresen otthagyták az eszméletlen bárónőt (vagyis a zaudert), és a vízbe ugrottak, a Hontalan és megmaradt emberei a közeli erdőben rejtőznek el. Megvárják, míg az Úrnő szolgái elviszik az (ál) elfet, és elhagyják a helyszínt. Ezután lemennek a nőért az

alagútba. A Hontalan biztosítja a nőt, hogy férje a gyermekükkel már úton van Equasselbe (ez egy kegyes hazugság), de neki, lévén a mágikus veszély még nem múlt el teljesen, a pálcát használva kell menekülnie. A pálca eljuttatja a nőt a Titkosszolgálat mindenféle mágiától levédett épületébe, ahol jó esetben csak addig kell maradnia, amíg a zauder át nem veszi az Úrnő helyét. Az újszülöttet a Hontalan egy másik úton viszi magával a Hat város szövetségébe.

A Hontalan munkájának az árnyoldala – utálja is –, hogy amennyiben a faluban a karakterek a gyerek születése után találkoztak valakivel (pl. bábaasszony), az potenciális veszélyt jelenthet az álbárónőre (zauderre), tehát a romoknál zajlódó jelenet előtt ez(eke)t a személy(eke)t a Hontalannak sajnos meg kellett ölnie. (Yneven sem minden fekete vagy fehér!)

Gonosz csapat esetében a záró jelenetben a dombtetőn a Hontalan nem lesz ennyire udvarias. Inkább a háttér sztorihoz illő kegyetlen figurát alakít. Például hozza a kezében a bábaasszony levágott fejét, és letorkolja a karaktereket, amiért neki kell eltüntetni a nyomokat utánuk.

Hogy siker esetén a Hontalan valóban hagy-e a játék végén 5 mithrillt a karaktereknek a hajón vagy sem, az teljesen a Mesélőre van bízva. Ez nagyban függ attól, hogy mennyire különbözik a karakterek értékrendje a pyarroni eszméktől. Ekkora vagyont – pl. egy ranagolita bandának – nem valószínű, hogy kifizet egy pyarroni ügynök. Részsiker vagy teljes kudarc esetén a Mesélőre van bízva a történet folytatása, melyből – ismerve az események hátterét – szinte bármilyen hosszúságú játék kerekedhet.

Sushtar

Sushtar térképe
163. old.

Sushtar és környékének térképe
164. old.

Sushtar városa a Gályák tengerének északi, észak-nyugati partján fekszik az Ennaim nevű kereskedő hercegségben. Ennaimban hat jelentősebb város található. A hercegi főváros Laroque mellett Meironque, Nanontal, Riera, Serreinas és Sushtar. A hercegséget a Meironqueből származó Querra nemzetség alapította, amely majdnem 1000 esztendővel ezelőtt a város aranybányáinak bevételét szárazföldi hadsereg kialakítására fordította, és elfoglalta a már akkor jelentős tengerparti kereskedővárost, a mai hercegi főváros elődjét. Újabb 150 év elteltével – P. sz. 2855-ben – elfoglalta Serreinas-t, majd két évtizeddel később taktikus politikai manőverek után a hercegséghez csatolta Sushtart is. Közel 700 évvel ezelőtt tovább terjeszkedett nyugat felé. Előbb elfoglalta Nanontal-t, majd alig egy évszázaddal később megalapította Riera városát. Így kialakult a mai Ennaim.

Természetesen a legtöbb fenti város – így Sushtar – helyén, már jóval az ennaimi időket megelőzően is álltak városok. Sushtar eredetéről nem sokat tudni, írásos emlékek nem maradtak fenn. Az egyedüli biztos pont ebben a kérdésben a település legrégebbi épülete a Fehér Fok Erődje (dzsad nyelven Gava el Hanur), amely Pyarron alapítását követő első évszázadokban épülhetett. A város mai képét annak a három dzsad családnak (esetleg törzsnek) köszönheti, amely P. sz. 2300 környékén északról érkezvén telepedett le itt, bár a Sushtari ádzzsa történészei váltig állítják, hogy itt városalapításról kell beszélni.

Történelem

P. sz. 2300 környékén három dzsad törzs (család) érkezett meg a mai Sushtar területére valahonnan Al Madoba térségéből. Az akkori zűrzavaros idők kedveztek a jövevényeknek. Letelepedtek és hamar vezető pozícióba kerültek a városban. Mire P. sz. 2871-ben Ennaim követei megérkeztek, a várost már a dzsadok leszármazottai irányították. Mára némileg visszább szorultak már, bár az alapító El Abadei család most is fénykorát éli. A másik alapító – az El Hisszaim – család szintén igen befolyásos, bár vérük az évszázadok során már igencsak elkeveredett a többi itt élőével. A harmadik (El Dzsemal) család kihalt, emlékét már csak a kikötő túlpartján álló Dzsemal erőd neve őrzi.

Lakosság

A város lakossága kb. 40.000 fő, mellyel a második legnépesebb település a hercegségben a főváros után. A lakosság összetétele igen vegyes képet mutat, az egyes etnikumok közti keveredés – különösen a két legnagyobb (pyarroni és dzsad) réteg esetében – mindennapos. Szintén szót kell ejteni a gorviki, a shadoni és a nomád felmenőkkel rendelkező lakosokról is. Számszerűleg, hogy ki milyen származásúnak tartja magát: 40% pyarroni, 30% kevert, 20% dzsad, 5% gorviki, 5% shadoni. Mindent összevetve a sushtariak esetében nem beszélhetünk általános ismertetőjegyekről. Más faj egyedeivel csak elvétve találkozhatunk a városon belül, azok is többnyire átutazók. Az öltözködési szokások az év legnagyobb részében uralkodó hőséghez igazodnak. A beszélt nyelvek tekintetében a pyarroni (közös) és a dzsad nyelv használata mindennapos, de gyakran hallható a shadoni és annak öbölvidéki akcentusa is.

A rabszolgaság intézménye itt elfogadott, ám a rabszolgatartás csak a tehetősek közt előforduló jelenség, hisz a rabszolgákat etetni és ruházni kell. A városban annyira sok a munkás kéz, hogy jobban megéri szabad emberekkel dolgoztatni. A rabszolgák szabadoktól való megkülönböztetését törvény írja elő. Ezért minden egyes a városban megforduló rabszolga testén (szinte kivétel nélkül az arcán) a tulajdonos köteles elhelyezni (tetoválással vagy billoggal) a saját jelét.

Vallás

Mint a Kereskedő Hercegségekben általában, itt is jellemző a vallási sokszínűség. A város történelméből adódóan azonban a dzsad istenek követőinek száma szinte alig marad el a pyarronitákétól. A két legnépszerűbb istenség Antoh és Dzsah. Számottevő még Dreina hite, hívei az előző kettőhöz hasonlóan több szentélyt tartanak fenn városszerte. Ezek mellett Doldzsah, Galradzsa, Alborne, Gilron, Krad, Noir, Uwel és – a város falain kívül (északi irányba) található temető szomszédságában – Darton papjai tartanak fenn egyházi „intézményeket”. Sushtar falai közt működik egy Domvik templom, és – bár az emberáldozatokat tiltják a város urai – feltehetően legalább egy titkos Ranagol szentély is. Szót kell még ejteni Ellana papnőiről, akik több alkalommal is megkíséreltek szentélyt építeni úrnőjüknek, de eleddig minden ilyen kísérletük kudarcba fúlt, köszönhetően a Fehér Fok Úrnőjének.

Gazdaság

Sushtar gazdasága három pilléren alapszik. Ez a kereskedelem, a kézművesség és a helyi hajóépítő hagyományok. Messze földön híresek az itt készült tengerjárók és a mesteremberek, kik páratlan gyorsasággal és alapossággal végzik a szárazdokkokban az oda betérő hajók javítását. A kézművesség tagjai itt is céhekbe tömörülnek, ezek közül a

legjelentősebbek a kőfaragóké, a fazekasoké, a szőnyegkészítőké, a kikötőmunkásoké és a kocsmárosoké. A város a Gályák tengerének szinte minden városával tart fenn kereskedelmi kapcsolatot. Ennél jóval csekélyebb a szárazföldi kereskedelmi utak jelentősége, melyek Sushtartól a tengerpart mentén nyugati és keleti irányba indulnak. Szót kell még ejteni arról, hogy a térség legrégebbi Dzsad Bankháza is ezen a településen üzemel. Az árak magasak (akár a szokásos kétszerese), ám alkudni itt szinte kötelező.

Politika

A város belügyeibe a hagyományok szerint a mindenkori Nagyherceg (jelen pillanatban a 21 éve uralkodó II. Querra'ke Gazbaar) nemigen avatkozik be. Amennyiben a város ádzzsája rendben megfizeti az adót, és nem lépi túl az ősi egyezményekben megfogalmazott sushtari katonai erőre vonatkozó korlátokat, továbbá nem veszélyezteti a hercegség katonai, gazdasági és politikai stabilitását, úgy a Nagyherceg tiszteletben tartja az ádzzsa pozícióját és szuverenitását. Egyébként a Sushtari ádzzsát a Nagyherceg nevezi ki e poszt betöltésére, de ezt a hagyományok alapján mindig a város legbefolyásosabb (azaz legvagyonosabb, vagyis aki a legtöbbet ígéri a Nagyhercegnek) családjainak ajánlása szerint foganatosítja. Jelenleg egymást követően a negyedik ádzzsa kerül ki a dzsad városalapítóktól származtatott El Abadei család tagjai közül. A kinevezés az adott személy haláláig szól, bár rendkívüli esetben a Nagyherceg ezt a kegyet megvonhatja. A jelenlegi ádzzsa – Abret Hillam El Abadei – biztosan tölti be pozícióját. Apja, aki az előző ádzzsa testvéröccse, a legbefolyásosabb sushtari család feje, mely a város legjelentősebb kereskedelmi flottájával és széles kereskedelmi jogokkal rendelkezik. Az ifjú kinevezése (P. sz.: 3696) óta erős és biztos kézzel kormányozza városát.

Az ádzzsa dzsad eredetű kifejezés, eredeti jelentése: parancsoló. Közös nyelven helytartóra szokás fordítani. Ennaim kereskedő hercegségben használatos titulus, amely a hercegi fővároson kívüli többi nagyváros vezetőjét illeti meg.

Tehetősek (azaz a Nemesség)

Mindenekelőtt fontos leszögezni, hogy Sushtarban a nemesi származás nem sokat ér. Itt a vagyon és a befolyás határozza meg a társadalmi pozíciót. A legnagyobb befolyást pedig az jelenti, ha egy adott család tölti be az ádzzsa hivatalát. Ezért van az, hogy a legvagyonosabb családok mind erre a pozícióra áhítoznak. A városban két-három tucat valóban tehetősnek mondható „család" él. Ezek közül azonban jelen pillanatban öt olyan van, mely igazán meghatározó és melyekkel kiemelten kell számolni. A felsorolás sorrendje a köztük meglévő pillanatnyi erőviszonyt tükrözi.

- El Abadei család (a jelenlegi ádzzsa családja, mely ügyel a dzsad hagyományokra; tengeri kereskedelemből és a dzsad hagyományon alapuló kézművességből vannak bevételeik)
- El Hisszaim család (a másik „városalapító" család, mely sokat vesztett már a vér tisztaságából; fő bevételi forrásuk a kereskedelem; több iskolát üzemeltetnek)
- Numereim család (a szárazföldi kereskedelem irányítója; pyarroni eredetű; sok kézműves céh támogatja és ezekben van is érdekeltsége, emellett birtokolják a fakitermelési és bányászati jogokat)

- Remini testvérek (3 fivér (1 már nem él) alapította); gorviki származású; 30 éve telepedtek meg itt; valószínűleg kalózkodásból szedték meg magukat, de mára próbálják nem bemocskolni a kezüket; jelentős a flottájuk (hajókísérés); kikötőmunkások céhének alapítói és vezetői; az ötlet, hogy e céhet 20 éve megalapították nagyon kifizetődő volt
- Obree Erkhamm (a hajóépítők céhének vezetője; várhatóan a négyből valamelyik fia viszi tovább a családfő pozícióját)

Természetesen ezen öt család mögött számtalan (ha nem is mindegyik) kevésbé jelentős is felsorakozik, azonban a viszonyok és szövetségek úgy váltakoznak itt, ahogy a szél fú Sushtar fölött. A jelenlegi ádzzsa megválasztásakor az első három család aspirált a hivatal betöltésére a Nagyhercegnél. Bár az El Abadeiek már eleve jól álltak, a küzdelmet végképp eldöntötte, hogy a Reminik is őket támogatták, míg Obree Erkhamm nagyon okosan mindvégig távol tartotta magát attól, hogy a választania kelljen.

Kerületek, épületek, városkép, domborzat, víz

A város hosszúsága és szélessége is kb. 3 mérföld, ennek alapján területe körülbelül 9 négyzetmérföld. Aki először jár Sushtarban, az könnyen eltévedhet. A főutcák kivételével a város egy zegzugos utcákból, sikátorokból álló rengeteg. Történelme során több és több ember szeretett volna a biztonságot nyújtó falakon belülre kerülni. Ennek egyenes következménye lett a város túlzsúfoltsága. A városban nincs park, sem álló vagy folyóvíz. A gazdagabb polgárai ízléses belső kerteket tartanak fenn „palotáik” belső udvarán. Két piacterén kívül nincs más hely, ahol nagyobb tömeg összegyűlhetne, kivéve a rakpartot. Az építkezési szokásokra jellemző, hogy földszintes, esetleg egy emeletes épületeket húznak fel. Ennél magasabb építmények csak a templomok, közintézmények és a leggazdagabb családok palotái. A lakosok általában közös telkeken, úgynevezett portákon élik életüket. Egy-egy ilyen portán átlagosan 3-7 család osztozik. A lakóépületek körbeveszik a porta gyakran jelképes méretű udvarát. A jobbára fehérre festett, lapos tetős épületek között, ha szükséges újabb falakat húznak fel. A porta közepe felé nyílnak a házak nagyobb ablakai, viszont az utcák felé (kifelé) gyakran ablakok sincsenek. Egy-egy portának általában egy-két bejárata (kapuja) van. A jószomszédi viszony itt nagyon fontos. Az évszázadok során ezek a szabályos porták felbomlottak. A portákat sokszor felosztottak vagy épp egyesítettek. Olykor új falakat húztak fel, a porták kisebb-nagyobb részt ragadtak ki az utcákból, vagy épp épületeket bontottak le, ha egy-egy utca átjárása már nem volt biztosított. Ezek után már belátható, hogy Sushtar utcáin mekkora káosz is uralkodik. Erre még egy lapáttal rátesz, hogy az ott lakók az utcán végzik el dolgukat, munkáikat, és fennhangon árulják portékájukat. A városban igazából nincsenek konkrét határai az egyes kerületeknek, a néprétegek azonban – igazából nem etnikai szempontból – mégis egymástól jól elkülönülten élnek. Ilyen módon megkülönböztetjük a tehetősek (ó-város DNy), a katonák (ó-város középső), a kereskedők (Ny), a kézművesek (ó-város ÉNy), a hajóácsok (új-város ÉK), a hajósok (ó-város DK), a szegények (új-város Ny) negyedét, valamint a kikötőt. A város vízellátását a nyugati dombok tövében fakadó források biztosítják, melyek elsődlegesen a tehetősek palotáiba juttatnak ivóvizet, majd a főutcák mentén, illetve az alatt található fedett csatornákban – kihasználva a domborzati viszonyokat – szállítják el kincsüket városszerte.

Kapuk, falak és alagutak

A városnak egyetlen valódi kapuja van, melyet Új Kapunak neveznek az itteniek. Ennek magyarázata, hogy a város két nagyobb lépcsőben érte el a mai formáját. Az első időkben a város hozzávetőleges alaprajza négyzet alapú volt. Valódi falak csak az északi, gyengébb minőségű védművek, a nyugati oldalról szegélyezték. E gyengébb védművek mögött a belső oldalon – a domborzati viszonyokból adódóan – általában 3-5 láb magas meredély található. Az ezredfordulót követő években Sushtar már túlontúl zsúfolttá vált, ez gátolta a fejlődést. Sokan a falakon kívülre szorultak. Ezért az akkori ádzzsák újabb falak építtetését kezdték meg és ezzel a város területe megkétszereződött. Közvetlenül ez után falat emeltek a déli kikötőnél is, melynek következtében az végleg megszűnt. Napjainkban a város nyugati falát kívánják megerősíteni úgy, hogy a jelenlegi – 5 láb magas, fából állított – védvonalat a többi részen is megtalálható – 7-9 láb magas és 3 láb széles – kőfalra cserélik. A várost kettészeli – Új és Régi városra osztja – a régi északi városfal, melyet továbbra is fenntartanak a biztonság megóvása érdekében. Ezen a falon található a Régi Kapu – Sushtar egykori bejárata – amely (bár őrzik) általában mindig nyitva van. Szót kell még ejteni a Kikötői Kapuról, melyet hasonlóan őriznek, ám ezt az új fal megépítését követően nyitották meg. A városkaput napnyugta után 2 órával zárják és napkelte előtt 2 órával nyitják, vámot szednek. A kocsikat, de néha még a nagyobb csomaggal érkező vagy távozó gyalogosokat is átvizsgálják, nem tart-e valaki magánál csempészett (iratokkal nem rendelkező) árut vagy lopott holmit. A külső falak mentén építési tilalom van elrendelve, amely azt jelenti, hogy a külső falaktól számított 60 lábnyi távolságon belülre tilos építkezi. E falak belső oldalán ez a távolság 10 láb, ám ezt már csak az újonnan épített fal esetében tudják betartatni, a régebbi falak belső oldala a legtöbb helyen már összenőtt az épületekkel.

A városból közel fél tucat titkos(!) alagút vezet ki. Ezek kivétel nélkül a város nyugati oldalán találhatók, hisz itt a legkönnyebb egy-egy ilyen járatot kialakítani. Főként vészhelyzet esetére, illetve csempészésre használják őket. Ilyen járattal rendelkezik az El Abadei család, az El Hisszaim család (és így az Aranycsinálók klánja), a Szürkecsuklyások két alagúttal, valamint a Fehér Fok Erődje is bír egy ilyen titkos járattal. Mindezek mellett a régmúltból megmaradt néhány – mára funkcióját vesztett – alagút, amely a régi és az új városrész közti fal alatt vezet át.

Utak

A város egy sziklás területen fekszik, mely a nyugati részétől lejt a másik három égtáj felé. Több – kocsik közlekedésére is alkalmas – út található a városban, melyek nyomvonalát festékkel jelölték (lásd a térképen vastagon berajzolt utakat). Ezeknek az utcáknak a szélességét tilos bármilyen építménnyel csökkenteni. Az utak hálózatának kialakulására a város fejlődése volt komoly hatással. A leghosszabb út a tengerpart vonalát követi.

Klánok, rendek, iskolák

A városban két tolvajklán található, melyekről később – az Alvilág fejezetben – még szó esik. Ezek mellett szót kell ejteni a Manifesztációs háború veteránjai – kiket az ádzzsa fogadott be – által vezetett harcos iskoláról, a Kadír lángjáról. Itt néhány, a háborút megjárt dervis vezetésével karavánkísérőket képeznek, a legtehetségesebbekből pedig akár valódi dervis is válhat.

A város legrégebbi (harcos) tengerész iskolája a Széljárók szövetsége. Szinte mindannyian a helyi hadihajókon töltik ki szolgálati éveiket. Az ilyen veteránok után kapva kap minden Gályák tengerén járó hajóskapitány, hisz személyükben nagyon fegyelmezett, hozzáértő és a fegyverforgatásban is igen jártas legénységet tudhat majd maga mellett.

Szintén erős rendnek számít a külvilág számára a Sushtari testőrség néven ismert iskola. Ez bár névleg az ádzzsa felügyelete alatt áll, a valóságban csak közvetve van rá befolyása. A Nagyherceg rendelete alapján a hercegség határain belül törvényen kívülinek tekintendő mindenféle fejvadász testvériség, melyet nem maga a Nagyherceg alapított. Ezt az intézkedést kikerülendő, az iskola névleg csak az ádzzsa testőrségének tagjait képzi, a valóságban azonban nagy számú és a fejvadászokéhoz kísértetiesen hasonló képzésben részesült „testőr” kerül ki az iskola falai közül. Egyébként maga a kiképzőhely holléte is titkos, csak a legjobban értesültek tudják, hogy a Sushtartól 30 mérföldre található Kharragar sziget ad otthont az iskola központjának.

Szervezett keretek közt kizárólag Dzsah-papokat képeznek a városban. Ennek legfőbb oka, hogy a Manifesztációs háború idején súlyos veszteségeket szenvedő dzsad egyház, ebben a városban – melyet elkerültek a háború közvetlen borzalmai – komoly támogatásra talált.

A Fehér Fok-i boszorkányrend – melyről még a későbbiekben több helyütt is olvashatunk – is számtalan leányzónak adja át mágikus tanait.

A fentieken kívül még néhány magányos bárd és boszorkánymester oktathatja az ilyen tudásra szomjazókat. A helyi vallások papjai a komoly elhivatottsággal jelentkező ifjakat általában más, a tanítással többet foglalkozó rendházakba és kolostorokba küldik.

Városőrség, katonaság

A városőrség (mely egyben az ádzzsa szárazföldi „haderejének” gerince is) létszáma 800 fő. Ezek közül egy időben általában 400 fő van szolgálatban. A város védművei között 6 db kisebb és 3 db nagyobb bástya található. (E három nagyobb bástya közül az egyik a kikötői öböl túlpartján lévő Patkány-foki Dzsemal erőd.) A kisebb bástyákon és a hozzájuk tartozó falszakaszon egy időben 25 fő, míg a nagyobbakon 50 fő teljesít szolgálatot. A Régi Kapu bástyapárja ebből a szempontból egyetlen kisebb bástyának minősül, míg a Fehér Fok erődjében az Úrnő katonái (eunukok) látnak el szolgálatot. Szintén említésre méltó még a nyugati, gyengébb védmű mentén található Felderítők erődje. A bástyák személyzete rendkívüli esetben kürttel, vagy őrtüzekkel jelezhet egymásnak. Egy bástya személyzetét öt naponta váltják, vagy helyezik át. A városban egyszerre 9 db, egyenként 6 főből álló őrjárat tartja fenn a rendet. További 50 városőr a kaszárnyában tartózkodik, hogy szükség esetén azonnal bevethető legyen. Az őrök keményített bőrvértet, bőr kispajzsot és különféle fegyvereket viselnek, ezen felül – elsősorban a bástyákon szolgálatot teljesítők esetében – célzófegyver lehet náluk. Sushtar ostromakor, vagy egyéb különleges esetekben a hadihajók legénységét is a városba vezényelhetik.

Kikötő és hajózás

A város keleti oldala végig a kikötő (rakpart). Ez a majdnem 3 mérföldes szakasz, egyszerre 30-40 hajó befogadására is alkalmas. A hajók a rakparttal párhuzamosan a mólóknál kötnek ki. Minden mólónak saját neve van. A kikötő északi végében találhatók a szárazdokkok, ahol

több száz hajóács munkálkodik egyszerre. Ha szükséges, a kikötni vágyó hajók a védett öbölben horgonyoznak le együtt a város hadiflottájának 10-12 jól felszerelt hajójával. A kikötőt ezen kívül a bejáratnál található Kikötői erőd ostromgépei, a közel 250 láb széles behajózó csatorna folytatásában létrehozott mesterséges zátonyrendszer és a Patkány foki Dzsemal erőd védi, mely utóbbinak feladata, hogy megnehezítse az esetleges partraszállást. A város közeli partok természetéből adódóan (meredek sziklafalak) ugyanis ez máshol nem lehetséges. Végső esetben – a kikötő védelmének érdekében – még hajókat is el szoktak süllyeszteni a behajózó csatornán, hogy ezzel akadályozzák meg az ellenséges flotta kikötőöbölbe való bejutását.

A hadihajók kivételével a többi hajó számára nem egyszerű a Sushtari-öböl elhagyása. Minden hajó induláskor köteles kikötőtisztet venni a fedélzetére, aki bármit megvizsgálhat a hajó fedélzetén. A tisztet egy csónak várja a Kikötő erődnél, ha átszállt és jelez, a hajó elhagyhatja az öblöt. A kikötőtisztek foglalkozása igen veszélyes (bár megvesztegethetőek), hisz arra, hogy a hajón tartózkodik, a katapultok és balliszták kezelői nincsenek tekintettel. A kikötő napnyugtától napkeltéig zárva tart, amit éjjel a behajózó csatornában lehorgonyzó hadihajók biztosítanak.

Fogadók és ivók

A városban kb. húsz fogadó és legalább háromszor ennyi ívó található. Ezek felszereltsége és minősége rendkívül tág keretek közt mozog. Nagy többségük a kikötő, valamint a kereskedő negyedben található. Kizárólag a fogadósok céhének tagjai üzemeltethetnek fogadót, kifőzdét és ivót. Néhányuk elnevezése: Fogadó a három szirénhez; Sushtari taverna; Füstös; Fogadó a kapu árnyékában; Fogadó a kalóz kincséhez; Féllábú Brick tavernája, Kék osztriga fogadó.

Szórakozás

Százféle szerencsejátékon veszítheti el vagyonát az, akit Sushtarba vet a jószerencse. A legjellemzőbbek az asztali játékok és az állatviadalok. Ezeket általában az utcán lehet játszani, de van néhány fogadó is, melyekbe betérhet a bátor szerencsejátékos, ám a kijutás – főként, ha túl sokat nyert az illető – nem mindig ilyen egyszerű.

Az egyik legkülönlegesebb és messze földön híres esemény a cápaviadal. A városfalon kívül, az öböl belső részén egy – az utóbbi években hihetetlen népszerűségnek örvendő – itt kitalált „játék” zajlik. A tengerből elrekesztettek egy kb. 10 láb széles és 30 láb hosszú részt, mely az elején csupán térdig ér, a vége felé azonban már 2-2,5 láb mély. A halászok hálóiba akadt néhány vérszomjas, de legfeljebb közepes termetű cápát tartanak ebben a „medencében”. A játékra bárki jelentkezhet, de igen ritka az alkalmankénti 2-3 öngyilkos-jelöltnél több. A feladat csupán annyi, hogy egy közepes zsákba felfújt disznóbelet, és két-három marék pénzt (rezet és ezüstöt) tesznek, majd a bekötött zsákot a „medence” legmélyebb részének tájára juttatják, mely a súlytól elsüllyed, de a feneken „feláll”. A „viador”-t leöntik sertésvérrel, kap egy kést, továbbá ha akarja erős kötelet kötnek a lábára vagy a derekára, mellyel az ő instrukciói alapján esetleg ki tudják húzni a vízből. Ha önerejéből képes megszerezni a zsákot, a benne található érméket megtarthatja. A viadalokat – érdeklődéstől függően – 2-3 naponta rendezik. Rengeteg a bámészkodó, és a fogadásokból is szép vagyon jut a szervezőknek.

Kémhálózat

Mint a Kereskedő Hercegségek minden városa, úgy ez is jelentős kémhálózattal rendelkezik. A kémhálózatot az ádzzsa tartja fenn, így az ő mindenkori érdekeit szem előtt tartva tevékenykedik. Rendkívül nagy besúgói hálózattal rendelkezik, az eszközökben nemigen válogat. Sok élelmes városlakó épp információkereskedelemből tartja fenn magát. Mondják, a város falain belül semmi sem történhet az ádzzsa, a Szürkecsuklyások és kis túlzással az Aranycsinálók tudta nélkül. Természetesen, mint látható nem csak az ádzzsa foglalkoztat kémeket. A három legtehetősebb család jó néhány informátora ténykedik városszerte.

Alvilág

Az alvilág – bár a törvények által kilátásba helyezett büntetések igen szigorúak – vígan megél Sushtarban. Olyannyira, hogy a város a Szürkecsuklyások mellett egy másik, helyi tolvajklánt is képes „eltartani”, ezek az Aranycsinálók. Az Aranycsinálók, ellentétben nagynevű társaikkal, inkább a kisemberekből tartják el magukat. Gyilkosságokat ritkán követnek el, főként lopásokból tesznek szert bevételre. Emellett csempészettel, és védelmi pénz szedésével is megpróbálkoznak. A Szürkecsuklyások ezt – míg érdekeiket nem sértik – nyugodtan tűrik, a köztük lévő összetűzések rendkívül ritkák. Ebből adódóan a város falain belül – a Kereskedő hercegségekhez képest – viszonylag jó a közbiztonság, ám azzal minden külhoni számolhat, hogy minden másnap megpróbálják majd erszényétől megszabadítani. Éjszakára sokat romlik a helyzet, miután a nap lemegy a város egyes részein és a sötét sikátorokban, már minden arra járó kísérti a szerencséjét.

A város alvilágát jobbára a Szürkecsuklyások tartják a markukban, szinte minden kétes üzlethez közük van.

Az Aranycsinálók – akik között feltehetőleg jó néhány Doldzsah-pap is van – valójában az El Hisszaim család irányítása alatt állnak. Erről azonban teljes bizonyossággal sem a Szürkecsuklyások, sem az ádzzsa kémhálózata nem tud semmit, inkább csak sejtik, hogy a szervezetet a helyi tehetősök közül irányítja valaki.

Törvények

Törvényszolgák – kiket az ádzzsa nevez ki – hívásra jönnek, ám ahol lehet, ott a városőrség katonái tesznek igazságot. A törvényszolga hívásának legfőbb kockázata, hogy a vitás kérdésben „vesztes” fél fizeti a törvényszolga bérét (minimum 30r), ezért valóban csak végső elkeseredésükben, muszájból fordulnak hozzájuk az emberek.

A büntetések igen szigorúak, már ha az elkövetőket sikerül felelősségre vonni (elfogni). A korrupció hihetetlen méreteket ölt a városban. Akinek pénze van, az sok mindent megúszhat. A kémhálózat ellenben már korántsem ennyire megvesztegethető.

A büntetési tételek a következők, bár a törvényszolgák bizonyos enyhítő körülmények esetén ettől eltérhetnek:

- lopás; ha annak értéke kevesebb, mint amit a tolvaj egyszerre meg tud enni: billogozás. Bűnismétlés esetén akasztás.
- lopás; ha annak értéke több, mint amit a tolvaj egyszerre meg tud enni: akasztás.
- kémkedés; büntetése: akasztás.
- gyilkosság; minimális büntetése: rabszolgaság, maximális: halálra kövezés. Megítélése jobbára annak kegyetlenségétől függ.

- csempészés; a lopással együtt kezelik, mondván, aki csempészik, nem fizet adót, így meglopja az ádzzsát.
- nemi erőszak; büntetése: kasztrálás.
- más tulajdonának rongálása; meg kell téríteni a tulajdonos kárát, ha ez nem sikerül: rabszolgaság.
- vízszennyezés; aki a város vízkészletét veszélyezteti, azt zsákba varrva a tengerbe vetik.

Az enyhébb büntetések közül mindennapos a forró billogozás, a kaloda és a botütés.

Pletykák, események

A modul időpontjában három népszerű pletyka foglalkoztatja a város lakóit.

- Az első, hogy a minap (modul 0. napján) egy 11 főből álló kalandozó csapat indult a várostól északra, kb. 2 napi járóföldre lévő barlanghoz, melyet a környék lakói El Khaza Narah Gunn (azaz a Végtelen Mélységek Kapuja) néven emlegetnek. Erről a helyről számtalan legenda kering már emberöltők óta, melyek kivétel nélkül mesés kincseket, és az azokra vigyázó rettenetes szörnyetegeket emlegetnek. Jelenleg városszerte folyik a találgatás, az expedíció kimeneteléről. Sőt, e kalandozó csapat szálláshelyén – a Kék Narvál fogadóban – még fogadásokat is lehet kötni, hogy a csapat hány (esetleg mely) tagja fog visszatérni az útról. Mindenesetre a csapat nagy nyilvánosság előtt, heteken át készült a 6-8 napos küldetésre. (Ám az is lehet, hogy ez az egész csak egy jól megszervezett átverés, hogy kicsalják a fogadni vágyók pénzét.)
- A második, sokakat foglalkoztató körülmény Qwardell kapitány halálának 33. évfordulója, illetve annak közeledte. A kapitány egy a szokottnál is kegyetlenebb kalóz volt, aki évtizedeken át rettegésben tartotta a térség lakóit, és már életében is legendás alakká vált a tengerészek közt. A történet szerint Ennaim admirálisa Serreinas közelében kelepcébe csalta, flottáját elsüllyesztette, a súlyos (állítólag halálos) sebet kapott kapitányt pedig elfogta. Bár a Nagyherceg utasítása az volt, hogy szállítsák a fővárosba, állapota – egyesek szerint az admirális bosszúszomja – ezt nem tette lehetővé. Ezért zászlóshajójának – a Gályák Korbácsának – csonka árbocrúdján karóba húzták, és ott hagyták. Kimúlása előtt még megátkozta gyilkosait. Halálának első évfordulója körül az admirális zászlóshajója eltűnt a tengeren. Azóta állítólag többször is látták ez év ezen szakában Qwardell kapitány lidércfényben tündöklő kalózhajóit a vízen. Ez az oka annak, hogy ha nem muszáj, a modul idején nem szívesen hagyja el egy kapitány sem a sushtari kikötőt.
- A harmadik érdekes felvetés egy szárnyas, sötét teremtményről szól, melyet éjjelenként a város régi (tehetősebbek által lakott) negyedében többen is látni véltek. A belső várfal másik oldalán pedig (a szegény negyedben) állítólag egyeseket el is ragadott. (Ez a hír minden

valóságalapot nélkülöz, lényegében a helyi kémhálózat terjeszti, hogy távol tartsa az embereket a gazdag negyedtől és a fogadás helyszínétől, azaz a Fehér Foktól.)

A modul időpontjában már nagy a készülődés Ynev egyik legfőbb ünnepének – a Kitekintés Ünnepe – megülésére. Ezt Adron Kvartjának negyedik („Feloldozás”) havában rendezik meg. Azon ünnepek közé tartozik, melyek felett két halhatatlan – esetünkben Adron és Noir – közösen gyakorol védnökséget. A hívek összegyűlnek e két isten templomaiban, s amennyiben úgy látják jónak, megosztják egymással álmaikat, melyekből a papok igyekeznek kiolvasni a város (az állam) szempontjából lényeges ómeneket. Ez Morgena hasonló funkciójú ünnepével esik egybe, melyet a kyr/toroni liturgia az Intések Éjjelének nevez. *(Forrás: Summárium 458. old.)*

Az eseményt mintegy „meglovagolva”, rengeteg jós ajánlja fel lépten-nyomon szolgálatait a városban, a jövőjüket és sorsukat tudni, ismerni vágyó emberek számára.

Leírások

Gyöngyvadász

A hajó, ahol a modul kezdődik, és amely a karaktereket a modul helyszínére viszi.

A csapat – előtörténetétől függően – már hetek óta úton van a Gályák tengerén egy Gyöngyvadász nevű túlterhelt karavellen. A hajó történetesen bort és búzát (vagy bármi mást) szállít Sushtarba. Kapitánya, ki a Hat város szövetségének zászlaja alatt hajózik, a rendkívül babonás Harass sin Darass, legénysége 75 fő. Az út – bár két viharos nappal kezdődött – szerencsére eseménytelenül zajlik. A karakterek, kik előre fejenként heti 2 ezüstöt fizettek az útért, hajóútjának mindennapjai unalomban telnek. A kapitány, hogy elejét vegye minden későbbi problémának, igyekszik távol tartani a legénységet a kalandozóktól, ezért minimálisra csökkentette a legénység rum-fejadagját és betiltott minden szerencsejátékot erre az útra.

A Medál

Ami miatt a karakterek Sushtarba érkeznek és ami fontosabb lehet, mint gondolták.

A heptaéder alakú és aranypénz nagyságú medál ezüstből készült, és arannyal van futtatva. Mindkét oldalát hét-hét féldrágakő díszíti, középütt egy különleges jel található, amely egyik oldalon egy szemet, a másikon hullámvonalakat formáz. A felső részén kisebb fül található, hogy nyakban is hordható legyen az ékszer. A legendaismeret Mf-kal (esetleg történelemismeret Mf-kal és dzsad kultúra Af-kal) rendelkező karakterek egy olyan Al Abadanában működő boszorkányszektát hozhatnak kapcsolatba a jellel, melyet – sötét praktikáik okán – az emirátus dzsenn uralkodói nyomtalanul (és kíméletlenül) eltöröltek a történelem színpadáról a P. sz.-i IV. évezred hajnalán. A szekta neve El Niah Hadzsraeh, melyet ma talán a Szárazság (vagy Szomorúság) Lányaiként tudnának a nyelvészek (Dzsad nyelvismeret Mf) lefordítani. A medál, ha megfelelő módszerekkel vizsgálják, enyhe mágiát sugároz magából, mely lehet, hogy csak a féldrágakövek miatt tapasztalható. Értéke, mint ékszer kora és egyedisége okán 40-50 arany.

Valójában a medál az említett boszorkányszekta titkos könyvének kulcsa. Ez a régi kódex csak ennek segítségével nyitható ki, és olvasható el. Erről – és ennek jelentőségéről – feltehetőleg a játékosoknak fogalmuk sem lesz.

Kalózhajók

A végső esetben bevetendő kényszerítő eszköz a nem kooperáló karakterek számára

A kényszerítőerőként funkcionáló kalózhajók (remélhetőleg nem lesz rá szükség) száma három. Két karakk és egy karavell. Előbbi kettő kereskedőhajóból lett átalakítva, utóbbi pedig eleve hadicélokra épült. A karakkok legénysége egyenként 100, a karavellé 90 fő. A karakkok két-két kisebb katapulttal és egy tucat ballisztával vannak felszerelve. A kalózok – ha szükséges – minden kérdés nélkül katapultokkal vagy tüzes íjjakkal felgyújtják a Gyöngyvadászt.

Tavirózsa fürdő

Tavirózsa fürdő alaprajz
174. old.

Ahol a karakterek felvehetik a kapcsolatot tolvajklánnal, azaz a Szürkecsuklyásokkal.

A fürdő minden nap 8-18 óráig van nyitva. Ez a város egyetlen minőségi közfürdője, melybe jellegéből adódóan vendégként csak a valóban tehetős férfiaknak(!) van bejárása. Emellett még van néhány – csak nevében – hasonló intézmény, aholis egy dézsa állott langyos vízben áztathatják magukat a kevésbé igényes vendégek. Itt azonban teljesen másról van szó. A fürdő tulajdonosa egy alacsony északi (Erionból elszármazott enoszukei származású) férfiú, aki megnyerve magának néhány helyi nemest, két évtizeddel ezelőtt felépítette ezt a fürdőt. A fürdőbe csak annak állandó támogatói, illetve azok nyerhetnek bebocsátást, akik az egyszeri fél aranyas(!) „felajánlást” hajlandóak kifizetni. A fürdőbe csak férfiak léphetnek be. A személyzetet válogatott szépségű hölgyek alkotják, akik rögtön az épületbe belépő vendégek kedvét keresik. Természetesen néhány jól képzett fegyveres is a személyzet tagja, hisz ide többnyire csak a város nagyrabecsült lakói szoktak betérni. Az előtérben gyakran a tulajdonos fogadja a vendégeket. Mivel a fürdőbe mezítelenül szokás csak belépni, az előtérben minden vendég számára egy-egy zárható utazóládát biztosítanak, ahol elhelyezhetik javaikat. A kulcsokat a vendégek általában a nyakukba vagy a csuklójukra kötik.

A fürdőbe vezető folyosón erősen hiányos öltözetű hölgyek gyors tisztálkodó „csutakolásra” invitálják a férfiakat. Csak ezek után vezetik be őket a fürdőbe. A fürdőben mindig meleg és páradús levegő van. Három medence található itt. A legnagyobb melegvizű. A két kisebb közül az egyikben langyos, a másikban meglehetősen hideg víz hullámzik. A központi medence két oldalán egy száraz és egy gőzkabin található. A melegvizes medencét és ezt a két kabint, a mögöttük lévő fűtőhelyiségből melegítik. A vendégek korlátlanul fogyaszthatnak a lengén öltözött lányok által felszolgált gyümölcsökből és a nem túl erős borokból. A falak mentén ülőhelyek várják a pihenni vágyókat. A további három – függönnyel lezárt helyiségben – masszázs és egyéb „szolgáltatások” vehetők igénybe.

Dash háza

Friell Dash
134. old.

Ahol jó eséllyel átadják a medált és bevállalnak egy olyan feladatot, melyet egyébként nem kellett volna.

Ez egy kisebb forma palota, mely eléggé hivalkodóra sikeredett. A tetszetős belső kertet falak veszik körül. Az épület két szintes, tetején jókora terasszal. Belülről inkább a pyarroni stílusjegyek találhatók meg, és ízlésesen van berendezve: faragott bútorok, drága dzsad szőnyegek, vastag brokát függönyök. A falakon több festmény, itt-ott néhány szobor, díszes tükör vagy más műalkotás található. Jó néhány egységes ruházatú szolga tüsténkedik a ház ura körül. Őrök és testőrök mindig vannak Dash közelében, melyek közül egy-kettő komoly meglepetéssel is szolgálhat az ártó szándékkal közeledők (akár a játékos karakterek) számára.

Rodovek (azaz a Hóka) napirendje

Rodovek
144. old.

E napirend a modul 1-3 napjára vonatkozik, és amennyiben a játékosok üldözni kezdik Rodoveket, úgy ez természetesen módosulhat.

A Hóka napirendje szabadon változtatható. Jelentősen módosulhat, ha a karakterek megkísérlik elfogni, ám megmenekülése esetén mindenképp ott lesz az Akasztottak dombjánál. A reggeli és ebéd idejét próbálja mindig tartani, mert informátorai itt jelzik neki, ha fel kell velük venni a kapcsolatot. A Hóka most kifejezetten óvatos, hisz figyelmeztették, hogy a helyi kémhálózat esetleg felfigyelhetett rá, de a folyamatban levő akció érdekében egyelőre kénytelen vállalni a kockázatot.

1. nap (Feloldozás hava, II. hét 1. nap)

- 5 óra: felébred a házában, mely a város kikötőjének északi részén található.
- 6 óra: a törzshelyén, azaz a Tengeri-kígyóhoz nevű fogadóban elkölti reggelijét.
- 7 óra: elindul szokásos felderítő körútjára, melyen információt gyűjt a kikötőben.
- 11 óra: visszatér a Tengeri-kígyóhoz nevű fogadóba egy ebéd erejéig.
- 12 óra: elindul a Zerkom féle ház felé, ott felveszi Zerkom személyazonosságát, és elindul a kereskedő-negyedbeli Sushtar csillaga nevű fogadóba, hogy a Szürkecsuklyások emberével találkozzék.
- 13 óra: egy órát vár a fogadóban a Szürkecsuklyások emberére.
- 14 óra: Zerkom álcájában tárgyal néhány kereskedővel.
- 18 óra: ha még nem találkozott velük, akkor visszaérkezik Sushtar csillagába, és ott egy órát vár a fogadóban a Szürkecsuklyások emberére.
- 19 óra: visszamegy Zerkom házába, ahol visszavedlik Rodovekké.
- 0 óra: megérkezik otthonába és lepihen.

2. nap (Feloldozás hava, II. hét 2. nap)

- 6 óra: felébred a házában, mely a város kikötőjének északi részén található.
- 7 óra: a törzshelyén, azaz a Tengeri-kígyóhoz nevű fogadóban elkölti reggelijét.

- 8 óra: elmegy a közeli Antoh szentélyébe, ahol egy templomszolgán keresztül utasításokat és pénzt kap a titkosszolgálattól.
- 10 óra: a Hajóácsok céhébe megy, ahol 10 aranyat ad át a céh könyvvezetőjének, így törlesztve adóságának egy részét.
- 11 óra: visszatér a Tengeri-kígyóhoz nevű fogadóba egy ebéd erejéig.
- 12 óra: ha tegnap nem találkozott a Szürkecsuklyások emberével, akkor elindul a Zerkom féle ház felé, ott felveszi Zerkom személyazonosságát, és elindul a kereskedő-negyedbeli Sushtar csillaga nevű fogadóba. Máskülönben a város dél-nyugati részébe megy, látszólag ügyet intéz, de valójában a kalandozók tevékenységének nyomát kutatja.
- 13 óra: ha Zerkom álcájában van, egy órát vár a fogadóban, majd visszatér Zerkom házába, ott visszavedlik Rodovekké.
- 15 óra: a város dél-nyugati részébe megy, látszólag ügyet intéz, valójában a kalandozók tevékenységének nyomát kutatja.
- 17 óra: az Új kapun keresztül gyalogszerrel elhagyja a várost, az öböl menti épületek közt ténykedik, majd miután meggyőződött arról, hogy nem követik, elindul a kelet felé tartó úton.
- 18 óra: letér az útról, öltözéket cserél és sietve az Akasztottak dombjához megy.
- 19 óra: megérkezik az akasztottak dombjához, átnézi a környéket, majd elrejtőzik és vár

3. nap (Feloldozás hava, II. hét 3. nap)

- 2 óra: legfeljebb eddig vár a kalandozókra, majd visszaindul a városba, ahová kapunyitás után (kb. 2 óra 45 perc) be is jut.
- 7 óra: felébred a házában, mely a város kikötőjének északi részén található.
- 8 óra: a törzshelyén, azaz a Tengeri-kígyóhoz nevű fogadóban elkölti reggelijét.
- 9 óra: értesítik, hogy a hatóságok rövidesen megkísérlik elfogni, ezért úgy dönt, hajón elmenekül a városból.

A hely, ahol reméljük a karakterek nem töltenek majd sok időt.

Kaszárnya

A városi őrség kaszárnyája a település közepén, a régi városrészben helyezkedik el. A zegzugos építményrendszer kívülről jól védhetőnek tűnik, összesen öt bástyával rendelkezik. Falai körül 20 láb sugarú körzetben az ádzzsa törvényei szerint senki nem építkezhet. Két udvara és két kapuja van. Mindkettő előtt folyamatosan őrök állnak. Tornya négy emelet magas („minaret-szerű”), hogy onnét belátható legyen az egész város. A többi épület földszintes, vagy egy emeletes. Ablak nélküli börtönépülete – mely a kaszárnya közepén található – a város méreteihez képest igen kicsi. Alig 60-70 rab befogadására képes. Ennek legfőbb oka, hogy a városban kiszabható büntetések közt nem találjuk meg a börtönbüntetést. Általában 50 városőr tartózkodik a kaszárnyában, ám a hagyományok alapján nagyon sok városőr háza az ahhoz közeli utcácskákban található, így a vészkürtök megszólalását követően percek múltán további 50-60 őr jelenik meg az épület kapuinál.

A fogadás

Fehér Fok-i Erőd
126. old.

Ami alatt valószínűleg megkísérli a karakterek a szabadítást.

Célja

Sushtar kereskedelmi lehetőségei Ennaim vonatkozásában rendkívül beszűkültek az utóbbi évtizedekben. A város üzleti kapcsolatainak kelet felé való terjeszkedése a hercegi főváros Laroque és Serreinas miatt lehetetlen vállalkozásnak tűnik, ezért, és a Pyarronban rejlő óriási lehetőségek okán, az ádzzsa számára egyértelművé vált, hogy Nanontal vagy Riera rovására kell újabb pozíciókat szereznie. Ám az is tény, hogy politikai öngyilkosság lenne mindkét várossal egy időben szembeszállnia. A katonai agresszió pedig szóba sem jöhet, hisz minden ilyen próbálkozást kíméletlenül elfojtana a Nagyherceg. Így hosszas tervezgetés után a sushtari ádzzsa úgy döntött, hogy Nanontal rovására fog terjeszkedni. Emellett szól az is, hogy Nanontalban mindig is nagy teret hódított magának a központi hatalommal – vagyis a Nagyherceggel – való szembenállás. A történelem során Nanontal már több alkalommal próbált kiválni Ennaim hercegségből, amely évszázadokkal ezelőtt eleve katonai megszállással csatolta magához a várost. Szintén jó érv Nanontal földrajzi közelsége, Riera szerepének visszaszorításából sokkalta kevesebbet profitálna Sushtar. Ráadásul Rierát a Querra nemzetség alapította, amely biztos nem nézné jó szemmel a „Nyugati végvárának" (ahogy a hercegi udvarban nevezik) hátrányos helyzetbe kerülését.

Jelen fogadás célja, hogy néhány – az ügyben esetleg szerepet vállaló – félnél puhatolódzó tárgyalásokat folytasson az ádzzsa. A tárgyalásokon összesen kilenc fél vesz részt. Próbálják leplezni az összejövetel fontosságát – hisz a Gályák tengerének északi partvidékén mindenütt hemzsegnek a különféle hatalmat szolgáló kémek –, ezért néhány résztvevő feleségét is meghívták. Ezen kívül az Úrnő különféle produkciókkal kíván gondoskodni vendégei szórakozásáról, hisz a látszatra adni kell!

Az ádzzsa és az Úrnő szavatolja a vendégek biztonságát. Azért szervezik meg itt az eseményt, mert egyrészt az ádzzsa nem akar házigazda lenni, hisz az zavarná a tárgyalásokban, másrészt a Fehér Fok Erődjénél nincs biztonságosabb hely a városban.

Az ádzzsa azt akarja elérni, hogy kereskedelmi nehézségeket keltsen, hogy megbízhatatlannak tűnjön Nanontal a (nyugati) partnereinek szemében és így veszítsen üzleti pozícióiból. Ehhez a Szürkecsuklyásoknak meg kell dézsmálnia a nanontali raktárkészleteket. A flyepi kalózoknak fokozott intenzitással kell támadni Nanontal kereskedőhajóit. Nem szabad, hogy Sushtar hajóépítői ténylegesen kijavítsák vagy pótolják a nanontali flotta veszteségeit. A sushtari és rierai kereskedőknek pedig árban alá kell ígérni a nanontali kereskedőknek, egészen addig, míg azok tönkre nem mennek.

Program

Eseményeinek időrendje, melyben a karakterek cselekedetei (pl. egy sikeres szöktetés a fogadás alatt) jelentős változásokat okozhatnak. Bár azokat az Úrnő megpróbálja tompítani, hogy a vendégek minél kevesebbet vegyenek ebből észre. Persze az ádzzsa neheztel majd rá, hogy miért történhetnek meg ilyen dolgok. Ezzel együtt ők ketten megkísérlik úgy kezelni az eseményeket, hogy senkinek ne tűnjön fel, ha gond van.

- 11 óra: vendégek érkezése, frissítők felszolgálása
- 12 óra: beszélgetések, majd ebéd (közben zenészek), előtte üdvözlőbeszéd, amit az Úrnő mond
- 13 óra: ebéd (csepűrágók, mutatványosok)
- 14 óra: gladiátor viadal; kém (ál eunuk) elfogása a teraszon két gladiátor-küzdelem között, majd kivégzése
- 15 óra: tárgyalás (Sushtari ádzzsa és Morv en'Drokka és Bebra Hillam El Abadei közt)
- 16 óra: tárgyalások (Sushtari ádzzsa és Ikrass Del Montara közt; Bebra Hillam El Abadei és Obree Erkhamm közt)
- 17 óra: vacsora (közben muzsikusok és táncosok); féltékenységi jelenet (Bebra Hillam El Abadei, annak felesége és Asdell K. del Haar közt)
- 18 óra: az első vendégek (Erkhammék és Morv en'Drokkaék) távozása
- 19 óra: tárgyalások (Sushtari ádzzsa és Asdell Kvrenna del Haar; Bebra Hillam El Abadei és Farroccio Remini)
- 0 óra: tárgyalás (Sushtari ádzzsa és Bebra Hillam El Abadei és Gveldon il'Obrat közt); Asdell K. del Haar lepihen
- 1 óra: az ádzzsa, majd az ádzzsa apja, Del Montara gróf és a Reminik távozása; Nelkom és Gveldon il'Obrat lepihen
- 2 óra: a fogadás vége, az utolsó helyi résztvevők távozása; majd nagyjábóli rendrakás (ami kb. 2 órát igényel)

Meghívottak (honnan, miért, kikkel)

Akik szinte kivétel nélkül hintón érkeznek a fogadás helyszínére, és néhányuknak meghívóval kell bizonyítania személyazonosságát.

* = szabad gladiátort hoz ** = rabszolga gladiátort hoz

(1) Fehér Fok Úrnője*

Már a modul kezdetén Sushtarban tartózkodik, el sem hagyja a Fehér fokot.

A fogadásnak ő lesz a házigazdája, ezért szórakoztatja a vendégeit és próbálja megoldani a felmerülő problémákat.

Kíséretében jelen lesz még Elissia Iannamon, aki a renden belüli helyettese. Giverre Cordeal a testőre, akit mindenki a személyes szolgálójának (olyan komornafélének) fog tartani, és végül Razmund, a barbár szerető, akit a vendégek többsége testőrként kezel majd.

(2) a Sushtari ádzzsa**

Már a modul kezdetén Sushtarban tartózkodik. Az éjszakáit általában a családja (El Abadei-ek) palotakomplexumában tölti, napközben pedig a városháza épületében található, melynek legfelső szintje a mindenkori ádzzsa hivatali rezidenciája.

A fogadásnak és a mögötte megbúvó terveknek ő az egyik megálmodója. Ehhez jó néhány tárgyalást kell sikeresen lebonyolítania az este folyamán (lásd fentebb).

Vele lesz még Ebrah Abevah, Dzsah helyi főpapja, mint az El Abadei család ádzzsáinak mindenkori tanácsadója. Elkíséri a két legjobb, kiválóan képzett testőre is.

Fehér Fok Úrnője
137. old.
Elissia Iannamon
145. old.
Giverre Cordeal
138. old.
Razmund
149. old.

Sushtari ádzzsa
152. old.

Ebrah Abevah
132. old.

Testőrök
157. old.

Morv en'Drokka
135. old.
Alaniel en'Drokka
135. old.
Testőrök
157. old.

(3) Morv en'Drokka, a Nagyherceg sushtari konzulja**

Aki a Sushtari palotájából érkezik a fogadás helyszínére.

A fogadáson – pozíciójából adódóan – ő képviseli a Nagyherceg érdekeit. Mellesleg kifejezetten jó viszonyt ápol az El Abadeiekkel.

Vele érkezik még felesége Alaniel en'Drokka. A testőrei – hisz teljes biztonságban érzi magát – nem követik az Erődbe, a hintajánál várják urukat.

Bebra Hillam El Abadei
131. old.
Mirriamn El Abadei
131. old.
Dasshamn El Abadei
131. old.

(4) Bebra Hillam El Abadei, az ádzzsa apja

Aki a modul kezdetétől a fogadás kezdetéig a család palotakomplexumában tartózkodik.

Fiával együtt ők ketten dolgozták ki a Nanontal elleni „összeesküvést". Az ehhez szükséges tárgyalások során e cél sikeres megvalósításának érdekében fog eljárni.

Vele érkezik még tanácsadóként az ádzzsa nagybátyja Dasshamn El Abadei, aki mellesleg Dzsah-papja. Valamint első felesége Mirriamn, aki egyébként az ádzzsa anyja, ráadásul a Fehér Fok Úrnőjének egykori „leánya" (de nem boszorkány!).

Ikrass Del Montara
146. old.

(5) Ikrass Del Montara gróf, aki a Szürkecsuklyások embere, és akit az Úrnő, mint régi barátját mutat be a fogadáson, így valódi kilétéről rajta, az ádzzsán és annak apján kívül más nem is tud.

Ő az, aki a fogadás reggelén hajóval érkezik meg Serreinasból a Páva-mólóra. Ott már várja néhány Szürkecsuklyás, akik elviszik a klán helyi vezetőjéhez, hogy együtt megvitassák, mit is akarhat tőlük az ádzzsa és mik a klán aktuális dolgai. A valódi kilétét igazoló pecsétet itt a megbeszélésen a klántársától kapja meg.

Az ádzzsának a fent vázolt terv hatékony kivitelezéséhez lenne szüksége a Szürkecsuklyásokra. Persze a képviselőjükkel csak a klánnal kapcsolatos részt közlik a tervükből.

Testőrök
157. old.

Bérelt, de a Szürkecsuklyások három jól képzett tagjával „felszerelt" hintón érkezik meg a fogadás helyszínére, amelyen kísérő nélkül vesz részt.

Asdell Kvrenna del Haar
142. old.
Sushtar és környéke
164. old.

(6) Asdell Kvrenna del Haar a sushtari tehetősek „második vonalából" való özvegyasszony, mint a flyep-i kormányzó (azaz a kalózok) képviselője.

Aki a várostól északkeletre, kb. 15 mérföldre található „kastélyából" érkezik a fogadásra.

Mivel az Úrnő (illetve az ádzzsa) a kormányzót arra kérte, hogy valaki által képviseltesse magát a találkozón, ennek végrehajtására érkezett az özvegy. (További fontos részletek a jellemzésében.) Arról, hogy épp ő fog érkezni, senki nem tudott a fogadás szervezői közül. Ez azonban kínos következményekkel járhat (lásd féltékenységi jelenet).

Gnorden
139. old.
Testőrök
157. old.

Az özveggyel együtt érkezik annak (állítólagos) unokaöccse Gnorden, aki valójában a kormányzó embere, és aki mindvégig a nővel tart, és valójában (egy titkos jelbeszéddel) helyette dönt a fontos kérdésekről. A valódi kilétét (vagyis a meghívást) igazoló pecsétet hét napja egy futáron keresztül juttatták el az özvegyasszonyhoz. A hintó személyzeteként három testőr kíséri őket.

(7) Gveldon il'Obrat, a rierai ádzzsa követe (az ottani ádzzsa unokafivére)

Gveldon il'Obrat
147. old.

Ő az, aki teljes titokban, a fogadás napján 10 óra körül köt ki a sushtari kikötő Narvál nevezetű mólójánál. A jól felfegyverzett, gyors járású hajó egy neves rierai kereskedőé. A hajó látszólag most is árut szállított, és a kapitányán kívül nem is tudja senki, hogy kiket is utaztattak idáig. A követ a kapitánnyal hintót béreltet, majd azon jut el a Fehér Fok Erődjébe. A valódi kilétüket igazoló pecsét a Gveldon nyakába kötött/rejtett apró erszényben van régóta.

A fogadáson a rierai ádzzsa érdekeit képviseli, bár az alapvető kérdésekben nem fog egyértelműen dönteni, de ígéretet tesz, hogy a felvetéseket továbbítja a rierai ádzzsának. Ezzel együtt nem igazán érzi majd jól magát. Ennek magyarázata, hogy a rieraiak eléggé lenézik a tőlük keletre élő embereket mondván, azok barbár és faragatlan népség.

Vele együtt érkezik tanácsadója, aki valójában a saját öccse (Nelkom), és akiben mindenki könnyen felismerheti Dreina egyik papját. Elkísérte még egy nagyon jól képzett testőre (illetve testőrük), aki a rierai ádzzsának felel unokafivérei testi épségéért. Az Úrnő Rymilo-ból – az ádzzsa meghívására – érkezett követeként mutatja be őket.

Nelkom il'Obrat
147. old.

Testőr
157. old.

(8) Farroccio Remini, a fiatalabb testvér

Farroccio Remini
150. old.

Aki modul ideje alatt mindvégig Sushtarban tartózkodik. Ez idő alatt jobbára a család házában tevékenykedik, de több alkalommal elhagyja azt az üzleti ügyeinek intézése végett.

Régi (a testvére szerint beteges) vágya volt már, hogy egyszer bejusson a Fehér Fokba. A fogadáson próbálja jól érezni magát. Többször kísérletet tesz, hogy kicsit körülnézzen, sétálgasson az Erőd falai közt. Ezt az Úrnő „emberei" – főként a helyettese – udvariasan, de megakadályozzák. A tárgyalások során hajlik az ádzzsával való együttműködésre.

Vele tart a nálánál 10 évvel fiatalabb, jelenlegi felesége Kalianza Remini. Tanácsadója a Tiu nevű boszorkánymester, aki feladatául kapta, hogy varázstudói szemmel vegye szemügyre ezt a legendás Erődöt. Elkíséri még két testőre, melyből egyébként konfliktus is származik, hisz a meghívás szerint mindenkit csupán egy fegyveres kísérővel érkezhet. Magyarázatul annyit mond, hogy az egyik az ő, a másik felesége testőre. A „vitát" végül az ádzzsa megérkezése és gesztusa zárja le, akinek szintén két testőre van.

Kalianza Remini
151. old.

Tiu
148. old.

Testőr
157. old.

(9) Obree Erkhamm, a hajóépítők céhének vezetője

Ő a modul kezdete óta Sushtarban tartózkodik. Általában saját házában tölti idejét, de több alkalommal felkeresi a műhelyeket is, és ott tárgyal is néhány vevővel.

Igazából el sem akart jönni az Úrnő invitálására, próbálta kimenteni magát. (Futárral levelet küldött a modul 0. napján.) Nem a bálok és fogadások embere, ám mikor az Abadeiek küldönce tolmácsolta neki az ádzzsa apjának kérését (a modul 1. napján), hogy mégis vegyen részt az eseményen, meggondolta magát.

Elkíséri felesége Permeeh Erkhamm és másodszülött fia, Erkihl.

Összesen: 23 meghívott, azaz (5 db testőr) és (17 fő lényeges személy), továbbá a Fehér Fok Úrnője és annak „személyzete".

Ülésrend

A Bálterem „U” alakú asztalánál csak a külső íven ülnek. A bálteremben 4 eunuk (ebből 2 az Úrnő fejvadásza) őrködik az asztal ívével szemközti fal mellett. A személyes testőrök is folyamatosan az uruk/úrnőjük közelében tartózkodnak (állnak). A személyek felsorolása a lefordított U betű jobb alsó, azaz a terem délkeleti végétől indul, és onnan megy körbe.

Jobb száron: Tiu Qurabadal – Kalianza Remini – Farroccio Remini – Dasshamn El Abadei – Erkihl Erkhamm – Permeeh Erkhamm

Középső száron: Obree Erkhamm – Nelkom il’Obrat – Gveldon il’Obrat – Sushtari ádzzsa – Fehér Úrnő (az asztalfőn) – Morv en’Drokka – Alaniel en’Drokka

Bal száron: Bebra Hillam El Abadei – Mirriamn El Abadei – Asdell Kvrenna del Haar – Gnorden – Ikrass Del Montara – Ebrah Abevah Dzsah

Kapcsolatrendszer

A Fehér Úrnő, a Sushtari ádzzsa és Bebra Hillam El Abadei közösen és összhangban – egy előzetes megbeszélés alapján – munkálkodik a fogadás céljának zökkenőmentes lebonyolításán.

Morv en’Drokka mindenkivel jó kapcsolatra törekszik és vele is mindenki jóban akar lenni.

Ikrass Del Montara gróf figyel, próbál mindenről és mindenkiről információt szerezni. Származása végett (ugyanis ő shadoni) konfliktusba (valószínűleg csak verbálisba) keveredhet Farroccio Reminivel.

Bebra Hillam El Abadei első felesége, Mirriamn féltékenységi jelenetet rendezhet, mert férje és Asdell Kvrenna del Haar közt évekkel ezelőtt volt valamiféle szerelmi kapcsolat, amit az asszony máig nem bocsátott meg.

Asdell Kvrenna del Haar gyűlöli a Reminiket, akik tönkretették a családját és felelősek férje öngyilkosságáért. Neheztel Bebra Hillam El Abadeire, amiért annak idején nem sietett akkori jó barátja – azaz az ő néhai férje – segítségére.

Farroccio Remini konfliktusba kerülhet Ikrass Del Montara gróffal és Asdell Kvrenna del Haarral. Mindemellett jól érzi magát a fogadáson.

Gveldon il’Obrat az illem határain belül a lehető legkevesebbet érintkezik a fogadás többi résztvevőjével. Kiváltképp igaz ez a sushtariakra.

Obree Erkhamm személyisége okán kerüli a találkozást a Fehér Fok Úrnőjével, valamint Farroccio Reminivel, ez utóbbi családját egyébként sem szívleli. Mielőbb távozni szeretne.

Látványosságok

A gladiátorviadalt a 3. szinti terasz északnyugati (ideiglenesen láncokkal lekerített) sarkában bonyolítják le. Egyszerre két viador küzd meg egymással a hétszer hét láb méretű helyen. Egy szál ágyékkötőt viselhetnek csupán, és csupán egyetlen tőrrel (melyet itt adnak nekik!) kell halálig tartó párviadalt folytatniuk.

A viadal szünetében az egyik eunuk őrről kiderül, hogy valójában egy álcázott kém (fejvadász). Megpróbál elmenekülni, de elfogják. Mivel az ádzzsa kérdésére nem hajlandó elárulni, ki bérelte fel (valójában a Hisszaim család), az ádzzsa ott helyben halálra ítéli, majd azonnal ki is végzik. Egyszerűen felakasztják a függőhídra.

Az egyes produkciókról az Úrnő helyettese gondoskodik, ő személyesen válogatta ki őket. Ő fogadja a „művészeket", amikor megérkeznek. A „művészek" 10 órakor érkeznek, a leányszálláson kapnak ételt, majd eligazítják őket. A szereplőket egy „mentalista" (gondolatolvasás itala és igazság amulettje) vizsgálja meg (feltesz nekik pár kérdést) mielőtt a Fehér Fok Erődjébe lépnének. Az egyik zsonglőr lebukik, mert nem tudja eltitkolni, hogy valaki (ő nem tudja, de a Numereimek embere) megkörnyékezte, hogy gyűjtsön információt a vendégekről. A zsonglőrt a kaszárnyába viszik. A Fehér Fok Erődjén belül a művészeket egy vendégszobában tartják, onnan kísérik őket mindig a produkciójuk helyszínére.

A zenészek szinte egész nap a bálteremben játszanak. A többieket 12 órára kísérik át az erőd egy 2. emeleti (7-es számú) helyiségébe, ahol a „mentalista" boszorkány (5. tsz., igazság amulettje) folyamatosan velük van, és eunukok tartják szemmel kintről az ajtót. Innen hívják őket, ha fel kell lépniük, és ide térnek vissza utána. Nincs szabad közlekedésük!

Művészek:

- Egy bárd, neve Rounn Loandar. (Titokban a Sushtari ádzzsa embere, megfigyeli a többi csepűrágót, meg persze hallgatózik.) Középkorú 35 éves, lázadozó természetű férfiú.
- Három fős zenekar. Ezek a férfiak Laroque-ből érkeztek, a hercegség egyik legkiválóbb triója, 2 húros és 1 fúvós. (A konzul már hallhatta őket korábban, így ismerheti is őket személyesen.)
- Két bohóc akrobata. Két nagyon alacsony növésű férfi, Erionból kerültek Ibarába, majd onnan ide.
- Négy (5-1) zsonglőr, 2 (3-1) férfi, 2 nő, pyarroni származásúak. Szinte mindennel zsonglőrködnek (bevonják a közönséget is). Egyiküket megkörnyékezte a Numereim család, ezt szúrta ki a mentalista. Társai most is aggódnak a sorsáért, mely még ismeretlen.
- Egy tűz és kardnyelő fakír, középkorú – 38 éves – dzsad származású férfi Ibarából.
- Egy szemfényvesztő, 28 éves északi csavargó (4. tsz. tolvaj), kártya és érme trükköket mutat be. Képzett hasbeszélő, gyakran bevonja produkcióiba a közönséget is. Jóképű (szőke, kék szemű) fiatalember.

Rounn Loandar
151. old.

Művészek
156. old.

Szintén a produkciók közt kell megemlíteni a lélegzetelállító szépségű táncoslányokat, akik kivétel nélkül az Úrnő „leányai". Őket nem tartják együtt a többi művésszel, és mentalista sem vizsgálja őket. A Fehér Fok alacsony szintű boszorkányai mindannyian.

A felszolgálók szintén az Úrnő közvetlen alattvalói. Négy leány (ők nem boszorkányok) és két dekoratív eunuk látja el ezeket a feladatokat.

Előkészületek a fogadásra

Mit hol tartanak, és ki szállítja le ezeket?

Az Erődbe senki nem léphet be a szállítások kapcsán! Az Erőd éléskamrájába eunukok hordják be, amit kell.

- Bor és más ital van az Erőd éléskamrájában, tehát ezekből nem érkezik szállítmány.
- Sör a modul 1. napján érkezik, a kikötőbe beérkező egyik hajóról négy hordár hoz két hordót, melyek az Erőd éléskamrájába kerülnek.
- Bútorok berendezése a bálteremben, a modul 1. napjának délutánján történik, ehhez minden meg van az Erődben.
- Feldíszítés a modul 2. napján, az ehhez szükséges anyagokat – melyeket a bálteremben tárolnak – az Úrnő helyettese szerzi be a modul 1. napjának délelőttjén.
- Gyümölcsöket az előre egyeztetettek szerint a modul 2. napján reggel szállítja egy kereskedő ide szekéren. Ezeket az Erőd éléskamrájában helyezik el.
- Húsok a modul 2. napján érkeznek a régi piacon található hentestől. Reggel egy szekérről adnak le három kisebb ládát, mely a megbeszélt húsokat tartalmazza. A leányok szállására szállítják ezeket.
- Halak a modul 2. napján érkeznek a kikötőből, reggel hozza őket egy kereskedő három embere. A leányok szállására viszik ezeket.
- Főzés a modul 2. napján történik folyamatosan. Az ételt a leányok szállásán készítik az ottani szakácsok, és onnan hozzák a felszolgálók az Erődbe. Míg a gyümölcsöket és italokat az erődben tárolják, és onnan viszik azokat a bálterembe.
- Jég 2. napon két alkalommal (10 órakor és 14 órakor) érkezik a piac környékén található jegestől. Szekérről adnak le két-két tömböt, melyeket az Erőd éléskamrájában helyeznek el.

Fehér Fok-i Erőd

Fehér Fok-i Erőd
165. old.

Ahonnan a karaktereknek végre kellene hajtani a „lányszöktetést”, „túszszabadítást”.

A Fehér Fok-i Erőd – vagy ahogyan az itteni dzsadok nevezik, a Gava el Hanur – nevét arról a bizonytalan eredetű fehér színű kőzetről kapta, melyből az erőd és a hozzá tartozó mágikus világítótorony épült. Az építészeti jegyek alapján, az erődöt két fő szakaszban, feltehetően godoni menekültek építhették. Az első szakaszban (kb. P. sz. 300) készült el a világítótorony és a hozzá tartozó (valószínűleg annak védelmét ellátó) öregtorony, azaz a mai erőd északnyugati hatoda. A második szakaszban (kb. P. sz. 700) – de még az elsőt megépítő mesteremberek követői által – nyerte el az erőd a mai formáját. Maga a masszív kinézetű erőd egy alacsonyabb sziklára épült, és a város mai védműrendszerének szerves részét képezi. Kívülről jól láthatóan három, egyenként 4 láb magas szintből áll. E fölé magasodik az öregtorony további két szinttel. Senki – a rend legmagasabban jegyzett tagjain kívül – nem tud a legalsó (a bejárat alatti) szintről, kiváltképp az az alatt húzódó titkos alagútrendszerről. Az épületnek csak a felső két szintjén vannak – alig 30 cm széles, de 1 láb

magas – hosszúkás, magas ablakai, melyeket belülről vastag brokátfüggönnyel lehet „lezárni”. Bejárati ajtaja rendkívül masszív, fémből készült kétszárnyas ajtó, melyet belülről kereszt reteszekkel és kihajtható támvasakkal lehet még ellenállóbbá tenni. Többi belső ajtaja vasalással megerősített tölgyből készült, zárszerkezetük bonyolultsága eltérő. A világítást a közös helyiségekben és folyosókon fali karokba helyezett parázsgömbökkel, a kevésbé fontos helyeken lámpásokkal oldják meg. Az épület belülről díszes, általában festett falak, falikárpitok jellemzik. A nevesebb közös helyiségek padozata mozaikberakásos, több helyen találni értékes szőnyegeket. Az öregtoronyban díszesen faragott fa burkolatot is alkalmaznak. Fő falai 1,5 láb szélesek, a többi belső fal „csak” 1 láb magas. Az erőd 3. szintjén mellvéddel megerősített kerengő visz körül, melyen mindig őrök állnak. Éjjel, csak ha tényleg semmi fény nincs, 10 láb távolságonként kihelyezett fáklyákkal világítanak. A mellvéd 1 láb széles és 1,6 magas, belső oldala erősen lekerekített, hogy megnehezítse a csáklyázást. A hagyományos erődökön megszokottakkal ellentétben, lőrések nincsenek rajta. A körkörös mellvéd alatt 7 vízköpő található, a csapadékvíz elvezetésére. A harmadik szinten annak teljes déli felét elfoglaló hatalmas terasz található. A tető északkeleti sarkán rejtett, falba épített csatorna viszi az esővizet az erőd legalsó szintjén található ciszternába.

A városszerte bevehetetlennek tartott erődöt komoly mágikus védelemmel is ellátták a néhai Godonból elszármazott építői. Közepében – a rúna-tornyok mintájára – egy rejtett, 12 láb hosszúságú belül rúnázott falú üreg található. Persze ennek létezéséről és különösképp működéséről még az erőd jelenlegi urai sem tudnak semmi pontosat. A mágikus védelem része az a kilenc rúnakő, mely a téglatest alakú épület nyolc sarkába, valamin az öregtorony csúcsába van beépítve. A rúnaköveknek még a létezéséről sem tud senki! E rúnakövek jelölik ki az üreg mágiasemlegesítő hatásának határait. Ez a hatás az erőd külső falain, valamint az erőd alatt és (torzult tetraéder alakban) az erőd fölött működik folyamatosan. A fal külső vonalától kifelé és befelé 3, összesen 6 láb vastag mezőt generál. Ez a mező elnyom minden mágikus eredetű hatást 100E-ig. Amennyiben a mezőn keresztül halad vagy hat ez a mágikus hatás, akkor 100E-vel véglegesen csökkenti annak E-jét, így általában meg is szünteti azt. További lényeges hatása ennek a mezőnek, hogy nem csak az elsődleges anyagi síkon érvényesül. Az asztrál és mentál síkon is jelen van, ennek további előnye, hogy minden ezen síkokon létezőt taszít. Ha egy lélek vagy az asztrál sík egy lakója mégis áthaladna rajta, akkor az – mivel veszít 100 Ép-t – általában megszűnik létezni. Különös, de a mezőn belülről kifelé is tapasztalható ez a mágikus védelem. Teljesen más a helyzet, ha valaki a mezőben tartózkodva varázsol, ugyanis ekkor a mezőn kívülre semmilyen hatása nincs a mágikus védelemnek, míg a mezőn belülre, illetve befelé irányulva továbbra is teljes erővel működik. Ez utóbbi jelenséggel kizárólag a boszorkányrend prominens tagjai vannak tisztában. A mező olyan kifinomult, hogy még az Antisson, a kívülről érkező behatolók és támadások ellen is védelmet nyújt a fentiekhez hasonló módon.

A rúna üregbe való bejutás, mágikus módszerrel annak saját (fentihez hasonló) védelme okán, fizikai úton, annak megbonthatatlan mágikus anyaga miatt képtelenség.

Az épülethez tartozó mágikus világítótorony ma is jól szolgálja a város lakóit. A torony tetején speciális foglalatban egy 1,5 láb átmérőjű, különleges rúnákkal ellátott gömb szórja mind a 4 égtáj felé a fényt. A sudár termetű (20 láb magas és 7 láb széles) világítótorony egy a tengerből kimagasló szirten áll. Bejáratához (melynek kulcsát az Úrnő őrzi) keskeny, két oldalról mellvéddel megerősített híd vezet, az erőd 3. szintjén található kerengőről.

Az erődöt jól őrzik. A mellvéden 9, a bejárati ajtó előtt 2, a bejárati ajtón túl lévő őrszobán 3, az erőd folyosóin őrjáratban 2, az Öregtorony második szinten található bejáratánál 2, a külső vaskapunál 2 eunuk őr posztol alapesetben. A 20 őrből 2 mindig az Úrnő fejvadászai közül kerül ki. Az őrséget 12 óránként váltják. Az eunukok a pihenőt a szálláshelyükön töltik, de az ott lévő épp pihenő 26 eunuk is bármikor percek alatt bevethető.

Az erődhöz még további két épület tartozik. Az egyik az eunukok szállás- és kiképzőhelye, mely az erődhöz vezető kaptató keleti oldalán található. Ez egy kétszintes épület, melyhez istálló is tartozik. Ablakait erős fémrácsok védik, bejárata a belső udvar irányába nyílik. A másik hasonló kinézetű, ám jóval díszesebb épület a rendhez kerülő (de boszorkányi képzésre alkalmatlannak talált) leányok szálláshelye. Ezeket a lányokat szerencsés esetben egy-egy gazdagabb úr megvásárolja, máskülönben néhány hónapon/éven belül a rend valamely bordélyházában találják magukat. Belső udvarán ízléses virágoskert található. A két utóbb említett épület közt fal és megerősített vaskapu tartja távol a hívatlan látogatókat, ahol két őr posztol.

A karakterek „ellenfelei”.

Fehér Fok-i boszorkányrend

Fehér Fok Úrnője
137. old.

A Fehér Fok-i boszorkányrend megalakulása kb. P. sz. 3400 körüli időpontra tehető. Az alapító Kriniah Helir származásáról és előéletéről nem sokat tudni. Tény azonban, hogy ez a hölgy lett a város akkori ádzzsájának – ki az El Abadei családból származott – első felesége. Az erődöt nászajándékul kapta a város akkori urától. Sikerült elérnie, hogy ez az épület örökidőre az ő tanítványainak központjául szolgáljon. A boszorkányrendet a Fehér Fok mindenkori Úrnője vezeti. Fő jövedelemforrásuk a leánykereskedelem. Háremhölgyeket és szeretőket „képeznek ki” a térség dzsadjai és más tehetős férfiúi számára. Mindemellett az északi partvidék minden jelentősebb városában bordélyházat üzemeltetnek. A sushtari örömtanyájuk neve a Fehér Liliom Háza, ahol több tucat leány várja a vendégeket. Rájuk egy magas rangú rendtag és féltucat eunuk vigyáz. Szinte sosem vesznek fel – a szó szoros értelmében – új tagokat maguk közé. Ám nincs is erre szükségük, hisz a leánykereskedelem során, sok fiatal lány „megy át a kezükön”, kik közül néhány alkalmasnak bizonyul a valódi képzésre. Ezek mellett gyakran hírekkel, információkkal kereskednek.

A boszorkányrend tagjainak száma alig éri el a száz főt, és nagyjából háromszor ennyi fegyveres (jórészt a tulajdonukban lévő eunuk) áll a szolgálatukban. Ám nem is ez adja valódi hatalmukat. Sokkal fontosabb, hogy milyen befolyásos támogatóik vannak szerte a partvidéken.

A jelenlegi Úrnő lassan 60 éve tölti be a pozícióját. Ez idő alatt erős szövetséget alakított ki az El Abadei családdal. A mindenkori Úrnő maga jelöli ki későbbi utódját is. A történet idején húsz rendtag tartózkodik az Erődben és további öt a városban. Az Erődbe hagyományosan a rend tagjain és az eunuk őrökön kívül senki más nem léphet be. Az érkező idegeneket mindenkor a rend egyik (legalább közepes hatalmú) tagja fogadja, aki nyakában rejtve egy igazság amulettjét visel. Így faggatja az érkezőt a szándékairól.

A városban különféle információk keringenek a rendről. Az emberek (volt rá pár száz évük) már megszokták, hogy itt van. Nyíltan rosszat nem is mernek rá mondani. Igazából tartanak a boszorkányok befolyásától. Esetleg suttoghatnak a helyi tehetősökkel közösen tartott titkos szeánszokról, orgiákról, vagy arról, hogy a Fehér Úrnő örökké él. Mások állítólagos lányrablásokat, esetenként fekete mágiát emlegethetnek. Varázstudók a mágikus védelemről hadoválnak.

A rend jelképe a kör közepén lévő fénygömb, melynek két oldalán, egymás alatt 3-3 sugárirányba távolodó fénysugár látható.

Egy hangulatos találkahely a Hókával.

Akasztottak dombja

A város egyik (mert hisz a régi piactéren van a másik) kivégzőhelye a Nanontalba vezető út mentén található, légvonalban alig 1,5 mérföldre (ez úton 4 mérföld) a várostól. Valószínűleg azért, hogy a nyugat felől érkezők is tisztában legyenek azzal, mire kell számítaniuk, ha nem tartják be Sushtar törvényeit. Az akasztófákat az út északi oldalán (attól 30 lábra) egy kisebb dombon állították fel. Az út szintjétől a domb teteje kb. 7 lábbal van magasabban. Két „Y” alakú mélyen a földbe ásott oszlopra egy kb. 6 láb hosszú gerenda van keresztben elhelyezve kb. 3 lábnyi magasságban. Ezen általában négy-öt megcsomózott kötél lengedez. A bevett eljárás az, hogy az elítélteket az egyébként halottak elszállítására szolgáló kordéról akasztják fel. A halottakat általában 1-2 hétig közszemlén hagyják, a nyakukban lévő tábla mutatja, mi volt a bűnük, ami ide juttatta őket. Ezt követően, ha hoznak új elítéltet, akkor a hullát kordéra teszik, és a város temetőjének egyik zugában elkaparják. Az akasztottak dombja mögött és az út két oldalán kisebb cserjék és bokrok nőnek.

A találkozó éjjelén három férfi holtteste lóg itt. Közülük kettőt jó egy hete végeztek ki csempészés miatt. A harmadikat (hacsak a KM-nek nincs olyan jelöltje, valakivel a karakterek találkoztak a modul során és itt lóghat (pl. egy tolvaj, aki meglopta őket)) tegnap akasztották fel lopás miatt. A meleg éjszakán a terjengő bűz alig elviselhető, a tetemeket a dögevők már kikezdték. Tíz láb távolságon belül mindez gyomorforgató élmény. A tenger felől fújó gyenge szellő belengeti a testeket, így jól hallható a kenderkötelek monoton „nyöszörgése”.

Nevesített NJK-k

El Abadei, Bebra Hillam	kasztnélküli	az ádzzsa apja és a család feje	131. old.
El Abadei, Mirriamn	kasztnélküli	az ádzzsa anyja	131. old.
El Abadei, Dasshamn	7. tsz. Dzsah-pap	az ádzzsa apjának tanácsadója	131. old.
Abevah, Ebrah	10. tsz. Dzsah-pap	az ádzzsa tanácsadója	132. old.
sin Darass, Harass	3. tsz. harcos	a Gyöngyvadász kapitánya	133. old.
Dash, Friell	6. tsz. fejvadász	az ádzzsa kémfőnöke	134. old.
en'Drokka, Morv	kasztnélküli	a Nagyherceg sushtari konzulja	135. old.
en'Drokka, Alaniel	kasztnélküli	a konzul felesége	135. old.
Eljam	2. tsz. Antoh-pap	a Gyöngyvadász navigátora	135. old.
Erkhamm, Obree	kasztnélküli	a hajóépítők céhének vezetője	136. old.
Erkhamm, Permeeh	kasztnélküli	Obree Erkhamm felesége	137. old.
Erkhamm, Erkihl	kasztnélküli	Obree Erkhamm fia	137. old.
Fehér Fok Úrnője	15. tsz. boszorkány	a boszorkányrend vezetője	137. old.
Giverre	9. tsz fejvadász	az Úrnő komornája, fejvadásza	138. old.
Gnorden	6. tsz. bajvívó	flyep-i kalózok összekötője	139. old.
de Gothem báró, Anruhr	4. tsz. harcos	a szövetség befolyásos nemese	141. old.
de Gothem, Eirah'nimm	kasztnélküli	a báró neje, az „elf nő"	141. old.
del Haar, Asdell Kvrenna	kasztnélküli	a flyep-i kalózok „képviselője"	142. old.
Hontalan	10./10. tolvaj/fejvadász	a Titkosszolgálat ügynöke	143. old.
Hóka, azaz Rodovek	7. tsz. harcos	a Titkosszolgálat összekötője	144. old.
Iannamon, Elissia	10. tsz. boszorkány	az Úrnő helyettese, „jobb keze"	145. old.
Del Montara gróf, Ikrass	5./6. harcos/tolvaj	a Szürkecsuklyások ügynöke	146. old.
il'Obrat, Gveldon	4. tsz. harcos	a rierai ádzzsa követe	147. old.
il'Obrat, Nelkom	3. tsz. Dreina-pap	a rierai ádzzsa tanácsadója	147. old.
Qurabadal, Tiu	6. tsz. bosz.mester	a Reminik vén magitora	148. old.
Razmund	5. tsz. barbár	az Úrnő szeretője, testőre	149. old.
Remini, Farroccio	4. tsz. harcos	a Reminik egyik vezetője	150. old.
Remini, Kalianza	kasztnélküli	Farroccio Remini felesége	151. old.
Rounn Loandar	4. tsz. bárd	a Fogadás egyik fellépője	151. old.
Rodovek, azaz Hóka	7. tsz. harcos	a Titkosszolgálat összekötője	144. old.
Sushtari ádzzsa	3. tsz. harcos	Sushtar városának vezetője	152. old.
Xyira	8. tsz. boszorkány, wier	az Úrnő végrehajtója	153. old.

El Abadei, Bebra Hillam

kasztnélküli
60 éves, ember, férfi
rend
dzsad
az ádzzsa apja, egyben a családfő

Jellemzés: Feltehetően az ádzzsa apjaként és az El Abadeiek családfőjeként a legbefolyásosabb ember Sushtar városában.

Kinézet: 60 éves dzsad származású férfiú, aki mindig a legdrágább kelmékből, népének hagyományaihoz hűen öltözködik. Látszik rajta, hogy komolyan ad a megjelenésére. Ezzel együtt szigorú tekintetű, határozott ember benyomását kelti.

Jellem: (rend) Következetes, becsületes, de kíméletlen embernek tartják.

Motiváció: Minden cselekedetében a családja érdekeit tartja szem előtt. A Fogadáson tartandó politikai tárgyalások sikeres kimenetele nagyon fontos számára, ezért rettenetesen sokat hajlandó tenni is.

„Megértem a fenntartásait, de lenne egy valóban visszautasíthatatlan ajánlatom!”

El Abadei, Mirriamn

kasztnélküli
54 éves, ember, nő
élet-rend
dzsad
az ádzzsa anyja, és a családfő első felesége

Jellemzés: Bebra Hillam El Abadei első felesége és egyben az ádzzsa szülőanyja is. A Fehér Fok-i rend közvetítésével került az El Abadei családfőhöz, bár boszorkány-praktikákba sosem avatták be.

Kinézet: Középkorúnak kinéző dzsad asszony, aki még mindig jól tartja magát. Ehhez gyönyörű ruhái és értékes ékszerei jó szolgálatot tesznek.

Jellem: (élet-rend) Hirtelen haragú és kissé öntelt nőszemély, aki alárendeltjeivel gyakran durva és lekezelő.

Motiváció: Szeretné megmutatni az Úrnőnek – aki egykor a rabszolgapiacon megvette őt –, hogy milyen sokra is vitte ő. Mindenkivel szereti éreztetni pozícióját.

„Ó, milyen érdekes, … öö remélem, még látjuk egymást!”

El Abadei, Dasshamn

7. tsz. Dzsah-pap
66 éves, ember, férfi
rend
dzsad
az ádzzsa apjának tanácsadója

Jellemzés: Bebra Hillam El Abadei nagybátyja, aki mellett Dzsah-pappá való avatása óta tanácsadóként dolgozik. A környezete, családja kedveli ezt a jó kedélyű férfit, és szinte mindenki jó véleménnyel van róla, aki ismeri. A szolgák épp úgy, mint a rivális családok tagjai.

Kinézet: Nagydarab, rendkívül elhízott férfiú, aki kiváló minőségű, bő ruhákban jár.

Jellem: (rend) Jellemzően békés, derűlátó és jó kedélyű férfiú, aki egyedül az üzlet kapcsán nem ismeri a tréfát, hisz ott rendkívül számítóvá és gyakorlatiassá „silányul” a viselkedése.

Erő	13	**Ép**: 6	**Fp**: 52	
Állóképesség	14			
Gyorsaság	8	**Mp**: 58	**Pp**: 34	
Ügyesség	10			
Egészség	9	**Ellenállás**	**A**	**M**
Szépség	14	TME	6	2
Intelligencia	15	Statikus	34	34
Akaraterő	12	Dinamikus	1	1
Asztrál	16	Egyéb	-	-
Érzékelés	14	**Teljes**	41	37

Harcértékek

Fegyver	T/k	Ké	Té/Cé	Vé/m	Sp
Alap	-	5	48/0	100	-
Tőr	2	15	46	102	k6

Kiemelt képzettségek			
Értékbecslés	Mf	Írás/olvasás	Mf
Pénzügyek/birtokigazgatás	Mf	Politika/diplomácia	Af
Lélektan	Af	Jog/törvénykezés	Af
Etikett	Af	Történelemismeret	Af

Beszélt nyelvek	
közös	5
dzsad	5
shadoni (gorviki)	4 (3)
Pszi használat	Mf

Felszerelés: Előkelő ruházat, ékszerek

Megjegyzések: Fegyvere mérgezett (5. szintű, azonnal és hosszú ideig ható, görcs / halál).

Motiváció: Segíteni unokaöccsének és az ádzzsának, hogy sikerre vigyék terveiket a fogadás alkalmával.

„Mézes datolya!? Talán gyarló vagyok… de ez az egyik kedvencem!”

Abevah, Ebrah

10. tsz. Dzsah-pap
72 éves, ember, férfi
rend-élet
dzsad
az ádzzsa tanácsadója

Jellemzés: Abevah a Dzsad Bankház sushtari kirendeltségének vezetője és így az egyik legbefolyásosabb külhoni a városban. A térségben a dzsadok ezt a bankházat nyitották először. Azóta is hagyomány, hogy a Bankház mindenkori vezetője tanácsadóként is segíti az ádzzsa munkáját. Abevah tizenhárom esztendeje látja el ezt a két hivatalt. Ez idő alatt igen jó kapcsolatot alakított ki az El Abadei családdal. Szinte minden idejét a munkájának szenteli.

Kinézet: Gazdagság, ez az első szó, ami a szemlélőnek eszébe jut, ha rápillant erre az úrra. Ám ha több ideje van szemlélődni, láthatja, hogy a gazdag ruhát egy filigrán, aszkéta testű, görnyedt tartású öregember viseli. Hosszú szakálla és dús szemöldöke szigorú ábrázatot kölcsönöz neki.

Jellem: (rend-élet) Alapvetően nyugodt természetű és magabiztos férfiú, aki szorgalmának és számító magatartásának köszönhetően került jelen pozíciójába.

Erő	10	**Ép**: 8	**Fp**: 68	
Állóképesség	12			
Gyorsaság	11	**Mp**: 76	**Pp**: 46	
Ügyesség	9			
Egészség	12			
Szépség	13			
Intelligencia	15			
Akaraterő	15			
Asztrál	15			
Érzékelés	13			

Ellenállás	A	M
TME	5	5
Statikus	46	46
Dinamikus	1	1
Egyéb	-	-
Teljes	52	52

Harcértékek

Fegyver	T/k	Ké	Té/Cé	Vé/m	Sp
Alap	-	6	48/0	123	-
Tőr	2	16	56	125	k6

Kiemelt képzettségek			
Értékbecslés	Mf	Írás/olvasás	Mf
Pénzügyek/birtokigazgatás	Mf	Politika/diplomácia	Mf
Lélektan	Mf	Jog/törvénykezés	Af
Etikett	Af	Történelemismeret	Mf
Méregkeverés/semlegesítés	Af	Legendaismeret	Af

Beszélt nyelvek	
közös	5
dzsad	5
erv	5
shadoni (gorviki)	5 (4)
Pszi használat	Mf

Felszerelés: Előkelő dzsad ruházat, ékszerek, erszény (20 arany)

Motiváció: Megfelelni Dzsah elvárásainak. A fogadáson segíti az ádzzsa terveinek megvalósulását és keresi a módokat, hogy a Bankház is minél többet profitálhasson a majdani eseményekből.

„Dzsah áldó tekintete kísérje e ház népét."

sin Darass, Harass
3. tsz. harcos
47 éves, ember, férfi
rend
Antoh hívő
a Gyöngyvadász kapitánya

Jellemzés: A Gyöngyvadász kapitánya igen labilis idegzetű ember, aki szigorú a legénységgel, ám ha valahonnét pénzt szimatol, rögvest félreteszi aggályait. Könnyen elveszti önuralmát és ilyenkor a leküzdhetetlen dadogása miatt még idegesebb lesz. Rettenetesen babonás férfiú. Engedetlen vagy lusta matrózaiba a tiszteletet és a munkakedvet mindig a keze ügyében lévő furkósbottal próbálja meg beleverni. Óvakodik a kétes helyzetektől és a rázós ügyletektől, hisz rengeteg pénzébe került, hogy a Hat város szövetségének egyik kereskedő céhébe felvegyék, és így jogot szerezzen arra, hogy a szövetség – többé-kevésbé biztonságot jelentő – zászlaja alatt hajózzék.

Kinézet: Széles vállú, cserzett bőrű férfiú viszonylag előnytelen és igénytelen külsővel.

Jellem: (rend) Matrózai kivétel nélkül egy sunyi szadistának tartják a kapitányt, aki e mellett igencsak zsugori és gyáva is.

Motiváció: Életben maradás és pénz, szigorúan ebben a sorrendben. Ha nagy jövedelemmel kecsegtető üzletre igent is mond, mihelyst gondok adódnak megpróbál kihátrálni, hogy a saját bőrét és a hajóját (ami egyetlen vagyona) mentse. Babonás félelmeinek elvakultan alárendeli magát.

Jóslat szövege, melyet indulás előtt tolmácsolt neki legtöbbre tartott javasasszonya (a Hontalan kérésére): *„Ha találkozol a sellővel, egy mérföldön át se tűrd meg a hajón, különben rajtad és kilencíziglen utódaidon végzetes átok ül majd, mely a lelketek örök kínba taszajtja."*

Erő	14	**Ép**: 14	**Fp**: 35	
Állóképesség	12			
Gyorsaság	14	**Mp**: -	**Pp**: -	
Ügyesség	13			
Egészség	17	**Ellenállás**	**A**	**M**
Szépség	10	TME	0	1
Intelligencia	10	Statikus	-	-
Akaraterő	11	Dinamikus	-	-
Asztrál	9	Egyéb	-	-
Érzékelés	13	**Teljes**	0	1

Harcértékek

Fegyver	T/k	Ké	Té/Cé	Vé/m	Sp
Alap	-	16	46/3	100	-
Tőr	2	26	54	102	k6
Rövidkard	1	25	58	114	k6+1
Hosszúkard	1	22	60	116	k10
Furkósbot	1	18	53	114	k6
Ököl	2	26	50	101	k2

Kiemelt képzettségek

Hajózás	Mf	Úszás	Mf
Tengerjárás	Mf	Csomózás	Mf
Időjóslás	Af	Ökölharc	Af
Mászás	35%	Esés	25%
Kötéltánc	30%	Ugrás	25%

Beszélt nyelvek

közös	5
dzsad	3
erv	2
shadoni (gorviki)	3 (3)
Pszi használat	Mf

Felszerelés: Kapitányi öltözék, hosszúkard, tőr, furkósbot, erszény

Ez a jóslat az oka annak, hogy a rendkívül babonás kapitány egy mérföldet sem hajlandó továbbvinni a sellős ládikát, miután azt átadja a karaktereknek. Ha tudta volna, mi van a zsákban, melyet egy idegen bízott rá, biztos nem veszi át. Megeskették, hogy nem néz bele, ám amikor átadja (hisz hajtja a kíváncsiság), mondandója végén belenyúl és kiveszi, hogy átnyújthassa. Ekkor pillantja meg a ládát. Ott már kénytelen átadni a karaktereknek, hisz „felkonferálta” azt.

„Mo-mocskos lusta ba-banda! A-a-addig hajtalak be-benneteket, míg véreset nem v-v-vizeltek!”

Dash, Friell

6. tsz. fejvadász
36 éves, ember, férfi
rend-halál
a Sushtari ádzzsa kémszervezetének vezetője, orgazda

Jellemzés: Dash egy nagymúltú kereskedőcsalád legutolsó sarja. Az El Abadei család jelenlegi urának (az ádzzsa apjának) két évtizeddel ezelőtt ajánlotta figyelmébe őt az apja, aki addigra már eléggé lecsúszott. Bebra Hillam El Abadei meglátta benne a fantáziát, mindenki úgy tudta, hogy távoli neves egyetemekre küldi tanítatni a fiút, a valóságban azonban csak a közeli Kharragar szigetre küldte, ahol kilétét titokban tartva fejvadász képzésben részesült. Évekkel később, látszólag kegyvesztettként tért vissza Suhtarba. Mindenki úgy tudja, hogy rosszban van az El Abadei családdal, az igazság azonban az, hogy mára ő lett a Sushtari ádzzsa kémszervezetének vezetője. A külvilág számára ő egy Sushtarban élő gazdag kereskedő, aki a nyilvánosság előtt neves műgyűjtő és a helyi művészek támogatója. Alvilági körökben orgazdaként tartják számon. Mindig testőrök hada veszi körül.

Kinézet: Viszonylag magas, inkább szikár, széles vállú, tehetős férfiú. Hosszúkás arca a jókora kampós orrával aszkétaszerű ábrázatot kölcsönöz neki. Valódi életkoránál kb. 5 esztendővel idősebbnek tűnik.

Jellem: (rend-halál) A felületes szemlélőnek egy jó kedélyű, finomkodó és tehetős kereskedő. A valóságban azonban magas intelligenciáját és páratlan megfigyelőkészségét a munkájának szenteli.

Motiváció: A történetben – különösen ha a játékosok nem haladnak a modul fő szála mentén – nagy szerepet kaphat ez az NJK. Alapesetben az a célja, hogy megszerezze a medált. Erre az ádzzsán „keresztül” a Fehér Fok Úrnője utasította. A történet ideje alatt – sok egyéb mellett – Rodovek becserkészése, illetve a fogadás biztosítása a feladata. Ha úgy alakulnak a dolgok, akkor a karakterek nyomába szegődik, mivel olyan információk juthatnak el hozzá, hogy ők veszélyt jelenthetnek a fogadás biztonságos lebonyolítására.

„Megtisztelő számomra, hogy szerény hajlékomban köszönthetem Önöket!”

Erő	14
Állóképesség	15
Gyorsaság	17
Ügyesség	13
Egészség	18
Szépség	9
Intelligencia	16
Akaraterő	13
Asztrál	15
Érzékelés	17

Ép:	14
Fp:	69
Mp:	-
Pp:	28

Ellenállás	**A**	**M**
TME	5	3
Statikus	44	44
Dinamikus	1	1
Egyéb	-	-
Teljes	50	48

Harcértékek

Fegyver	**T/k**	**Ké**	**Té/Cé**	**Vé/m**	**Sp**
Alap	-	29	64/3	115	-
Tőr	2	44	82	127	k6+3
Hárítótőr	2	37	68	+19	k6+3
Rövidkard	1	38	76	129	k6+4
Dobótőr	2	39	75	117	k6+3
Garott	1	29	69	95	k10+3
Ökö l	2	39	68	116	k6+3

Kiemelt képzettségek			
Fegyverhasználat (tőr)	Mf	Mellébeszélés	Mf
Hárító fegyverhasználat	Mf	Értékbecslés	Mf
Belharc	Mf	Lélektan	Mf
Ökölharc	Mf	Rejtőzködés	55%
Ugrás	50%	Lopózás	60%

Beszélt nyelvek	
közös	5
dzsad	4
gorviki (shadoni)	4 (3)
Pszi használat	Mf

Felszerelés: Sötét színű díszes nemesi öltözék, rövidkard, mérgezett tőr (5. szintű, azonnal és hosszú ideig ható, görcs / halál), dobótőr, garott, hárítótőr
Megjegyzések: Képes alkalmazni a Tetszhalál, Zavarás, Testsúlyváltoztatás pszi diszciplínákat; pajzsait más építette

en'Drokka, Morv
kasztnélküli
46 éves, ember, férfi
rend
a Nagyherceg sushtari konzulja

Jellemzés: Kiváló politikus, aki sikeresen hiteti el mindenkivel, hogy nem mindenben lojális a Nagyherceghez, holott erről szó sincs. Ezen kívül rendkívül művelt, és a művészetek iránt érdeklődő nemesi származású ember, aki már közel 25 éve tölti be a konzuli posztot Sushtarban. Családjával még kisgyermekkorában települt át Laroqueba Predocból.

Kinézet: Kifogástalan viselkedésű, továbbá rendkívül divatosan és ízlésesen öltözködő középkorú férfiú.

Jellem: (rend) Alapos, éles látású és gyors észjárású ember, akit (bár nem mutatja) igencsak felbőszít, ha nem rangjához mérten bánnak vele.

Motiváció: A lehető legjobban szolgálni a Nagyherceget.

„A pénz nekem is pénz, ha érti mire gondolok?!"

en'Drokka, Alaniel
kasztnélküli
36 éves, ember, nő
élet-rend
a Nagyherceg konzuljának felesége

Jellemzés: Predocból származó férjénél épp tíz évvel fiatalabb, csinos és rendkívül okos nőszemély. Bár nem szerelmes a konzulba, mégis nagyon sokra tartja és tiszteli őt. Sokat köszönhet neki, hisz mellette egy nyílt látókörű, a világ dolgaival többé-kevésbé tisztában lévő asszonnyá vált.

Kinézet: Magas és feltűnően vékony nő, aki sokat ad a megjelenésére.

Jellem: (élet-rend) A családjától korán elkerült nemes hölgy eléggé visszahúzódó természetű, társaságban igencsak visszafogott és halk szavú.

Motiváció: Megfelelni férje elvárásainak.

„Hát nem is tudom…Erről inkább a férjemet lenne szerencsés megkérdeznie."

Eljam
2. tsz. Antoh-pap
23 éves, ember, férfi
rend-élet
a Gyöngyvadász navigátora,
a Hontalan ügynöke

Jellemzés: Valódi neve Eljam Gorkroth és Antoh felszentelt papja.

Kinézet: A fiatalember átlagos hajóstisztnek tűnik. Visszafogott és halk szavú, ám igen éles eszű.

Jellem: (rend-élet) Kötelességtudó, művelt és jól képzett szolgája istenének és rendjének.

Motiváció: A hajó indulását megelőzően a Hontalan kérésére jelentkezett a Gyöngyvadász kapitányánál, céhlegényi szolgálatra. Mivel kiváló ajánlólevele volt az equasseli navigátorok céhétől, rögtön fel is fogadták. Persze ő sosem találkozott a Hontalannal, és nem is tud róla.

Utasításait egyik hittársától pszi üzenet formájában kapja. Feladata, amit csak a modul kezdetének hajnalán kapott meg, hogy fokozott óvatossággal tartsa szemmel a kalandozókat, miután az előre megbeszélt napon a kapitány átad nekik egy ládikát. Ezután pszi üzenetben kell jelentenie a történteket.

Ha szükséges, ő hajtja végre a szabotázst, amely miatt a hajónak sürgősen Sushtar kikötőjébe kell mennie, máskülönben elsüllyed. Ezt nem szívesen hajtja majd végre.

„Nekem a tenger a mindenem! Az erő, az élet, a lüktetés, amely belőle árad, hát nem lenyűgöző?”

Erő	14	**Ép**:	8	**Fp**:	28
Állóképesség	10				
Gyorsaság	14	**Mp**:	18	**Pp**:	15
Ügyesség	14				
Egészség	12	**Ellenállás**	**A**	**M**	
Szépség	13	TME	5	8	
Intelligencia	16	Statikus	15	15	
Akaraterő	18	Dinamikus	1	1	
Asztrál	15	Egyéb	-	-	
Érzékelés	16	**Teljes**	21	24	

Harcértékek

Fegyver	T/k	Ké	Té/Cé	Vé/m	Sp
Alap	-	13	35/4	90	-
Tőr	2	26	43	92	k6
Szigony	1	17	50	100	k10+1

Kiemelt képzettségek			
Vallásismeret	Mf	Tengerjárás	Mf
Történelemismeret	Mf	Hajózás	Mf
Lélektan	Mf	Úszás	Mf
Kötéltánc	35%	Mászás	35%

Beszélt nyelvek	
közös	5
dzsad	3
Pszi használat	Mf

Felszerelés: Egyszerű ruházat, tőr, szent szimbóluma (Viharkagyló nyaklánc) rejtve

Erkhamm, Obree

kasztnélküli
54 éves, ember, férfi
rend-élet
a hajóépítők céhének vezetője

Jellemzés: Nem a bálok és fogadások embere. Minden fényűzésnél többre becsüli a tisztességesen végzett munkát. Szigorú kézzel őrködik az övéi felett. Itt nem kizárólag a családjára, hanem a város összes hajóépítőjére kell gondolni, az egyszerű inaslegénytől a tekintélyes mesteremberekig.

Kinézet: Ősz hajú, köpcös és szikár, bajuszt és szakállat viselő öregúr, akin jól látszik, hogy korábban kétkezi munkával kereste meg a betevőt.

Jellem: (rend-élet) Alárendeltjei szigorú és következetes vezetőnek tartják. Emberséges megnyilvánulásaiért még a céhen kívüliek is városszerte tisztelik.

Motiváció: Igazából el sem akart jönni az Úrnő invitálására, ezért levél útján próbálta kimenteni magát. Mikor másnap aztán tolmácsolták neki az ádzzsa apjának kérését, hogy mégis vegyen részt az eseményen, meggondolta magát. Régi jó kapcsolat fűzi őket egymáshoz, és legalább a fiát is bemutathatja neki. Számára idegen ez a környezet. Mihelyst módja van rá, ki is menti magát, és távozik a fogadásról.

„Egy szkogg tatfelépítményénél én mindig a megrendelő kívánságait tartom szem előtt. Mert mi van ha …”

Erkhamm, Permeeh
kasztnélküli
39 éves, ember, nő
élet-rend
Obree Erkhamm felesége

Jellemzés: Az egyik helyi kereskedőcsalád szülöttje, akit érdekből adtak jelenlegi – nálánál jóval idősebb – férjéhez. A sorsába már rég beletörődött, életét a fiainak szenteli.

Kinézet: Látszólag negyvenes éveiben járó nő, aki egy kissé elhízott, egy kissé csúnyácska, egy kissé slampos, egyszóval nem igazán illik egy olyan fogadáshoz, melyet a Fehér Fokban rendeznek.

Jellem: (élet-rend) Néha házsártos, de férje iránt tiszteletet tanúsító asszony, aki egyedül a fiaival szemben engedékeny és elnéző. A fogadás közeledtével lámpaláz lesz rajta úrrá, így zavarában majd többször össze-vissza beszél és ügyetlenkedik az esemény alatt.

Motiváció: Úgy részt venni a fogadáson, hogy azt később ne bánja meg.

„Hát nézzék el nekem. Én igazából … ö … hogy is értette ezt?”

Erkhamm, Erkihl
kasztnélküli
22 éves, ember, férfi
rend
Obree Erkhamm
másodszülött fia

Jellemzés: A négy fivér közül apjuk talán őt tartja a leginkább alkalmasnak arra, hogy egy nap az ő nyomdokaiba lépjen, hisz az esze megvan hozzá a gyereknek. Az esemény egyébként jó alkalmat szolgáltat arra, hogy a fiát bemutassa a város életét irányítóknak, és ezen keresztül megállapíthassa, érdemes-e a gyerekbe további energiákat fektetni, vagy inkább képeztesse egy jó mesteremberré.

Kinézet: Izmos és jóképű fiatalember, aki alig múlt 20 esztendős.

Jellem: (rend) Türelmes, de érdeklődő személyiség, akit a környezete kedvel simulékony modoráért és tréfás megjegyzéseiért. A fogadáson eléggé kellemetlenül fogja érezni magát a lenge ruhás lányok, és a számára felfoghatatlan hatalommal bíró vendégek kézzel fogható közelségétől.

Motiváció: Az elvárásoknak megfelelően viselkedni, és minél többet látni a város valódi urainak világából.

„A családom és a Céh nevében megtisztelve érezzük magunkat, hogy a vendégei lehetünk!”

Fehér Fok Úrnője
15. tsz. boszorkány
102 éves, ember, nő
káosz
Noir hívő
a Fehér Fok-i
boszorkányrend vezetője

Jellemzés: Vele kapcsolatban senkinek semmilyen személyes információja nincs. Már több, mint hatvan éve tölti be ezt a pozíciót, melyek sorában ő a harmadik Úrnő. Ez idő során erős szövetséget alakított ki az El Abadei családdal. Ennek és egyéb praktikáinak köszönhetően komoly hatalmi tényezővé vált a Gályák tengerének északi partvidékén. Keménykezű, következetes és ellentmondást nem tűrő asszony, aki a céljai elérése érdekében hajlandó minden áldozatot meghozni.

Kinézet: Fejedelmi, ez a legelső jelző, ami bárkinek eszébe jut, ha találkozik vele. Törékenynek és nagyon fiatalnak tűnik (látszólag huszas évei közepén jár), csak a céltudatos tekintetéből látszik, hogy milyen sokat megélt asszony ő. Ha a fogadáson a karakterek összefutnak az Úrnővel, akkor a nyakában – ha ez lehetséges – ott fityeg az a medál, amit ők hoztak Sushtarba.

Jellem: (káosz) A külvilág felé jobbára hideg, távolságtartó a fellépése. Cselekedeteit azonban a céltudatosság, a körültekintés és az alaposság jellemzi. A személyiségéből sugárzó magabiztosságot a többség kérkedésnek veszi, pedig ez sokkal inkább arról a két emberöltőnyi tapasztalatról szól, melyet ebben a környezetben eltöltött.

Motiváció: Cselekedeteinek fő mozgatórugója a saját maga (és rendje) hatalmának, illetve befolyásának növelése. A történet idején két dolog foglalkoztatja; egyrészt az, hogy Gothem bárónő születendő gyermekén végrehajthassa azt a varázslatot, melynek segítségével a bárót engedelmes bábjává teszi – ehhez kell egy ősi könyv, egy medál (ami a könyvet "nyitja"), és kell az újszülött –, másrészt szeretne egy újabb jó pontot szerezni az ádzzsánál azzal, hogy sikeresen megrendezi a fogadást.

„Hagyjuk a felesleges köröket! Vesztedre pontosan tudom ki vagy, és miért jöttél!”

Erő	11	**Ép**: 8	**Fp**: 70		
Állóképesség	13				
Gyorsaság	17	**Mp**: 120	**Pp**: 68		
Ügyesség	17				
Egészség	15	**Ellenállás**	**A**	**M**	
Szépség	20	TME	5	5	
Intelligencia	17	Statikus	68	68	
Akaraterő	15	Dinamikus	1	1	
Asztrál	15	Egyéb	-	-	
Érzékelés	15	**Teljes**	74	74	

Harcértékek

Fegyver	T/k	Ké	Té/Cé	Vé/m	Sp
Alap	-	28	44/7	120	-
Méregfog	2	38	52	122	k6
Korbács	2	32	50	120	k3
Ökül	2	38	48	121	k2
Dobótőr	2	38	55	122	k6

Kiemelt képzettségek			
Lélektan	Mf	Antissjárás	Mf
Mellébeszélés	Mf	Méregkeverés	Mf
Politika/diplomácia	Mf	Herbalizmus	Mf
Szexuális kultúra	Mf	Értékbecslés	Af
Etikett	Mf	Ökölharc	Af

Beszélt nyelvek	
közös	5
dzsad	5
khors	5
shadoni (gorviki)	5 (5)
Pszi használat	Mf

Felszerelés: Előkelő ruházat, ékszerek, méregfog (5. szintű, azonnal és hosszú ideig ható, görcs / halál), dobótőr, korbács, igazság amulettje, gyógyital (8 Ép), 3 db hatalom itala, hatalom amulettje (40 Mp)

Giverre

9. tsz. fejvadász
28 éves, ember, nő/férfi
rend
gorviki
a Fehér Fok Úrnőjének komornája, fejvadásza

Jellemzés: Ő a külvilág számára a Fehér Fok Úrnőjének komornája. Csak a magasabb szintű rendtagok közül tudják néhányan, hogy valójában ő az Úrnő testőre és fejvadásza. Azt pedig csak az Úrnő tudja, hogy igazából férfi, legalábbis annak született. Valódi keresztneve Giverro, és az Úrnő kívánalmainak megfelelően képezték ki gorvikban. Szintén ebből az okból kisgyermekként kasztrálták is. Tíz éve került a „gazdája” mellé, de az utóbbi hónapokban egyre több kérdés vetődött fel benne. Egyrészt nemi identitászavarral küzd, másrészt rettenetesen elhagyatottnak érzi magát. Parancsolója ezt a megingást már észlelte, ezért az utóbbi időben már nem küldte bevetésre. Úgy véli, pihennie kell Giverre-nek. Ettől azonban ő még inkább elveszettnek érzi magát, és hiábavalónak tartja az életét.

Kinézet: Vékony, középkorú, átlagos szépségű, lapos mellű nő, aki többnyire hímzett, de visszafogott, egyrészes ruhákban jár. Feltűnően keveset beszél, és gyakran észre sem venni a jelenlétét.

Jellem: (rend) A külvilág felé jelentéktelen személyiség, aki – ha észre is veszik – mindig kimért és csendes. A közelmúltban búskomorság és depresszió lett rajta úrrá, bizonytalanná vált, már-már tudathasadásos.

Motiváció: Szolgálni! Ezt nevelték belé. Tudja, hogy a klánja az élete, hogy mi mindent köszönhet nekik, de mostanában úgy érzi, mesterei cserbenhagyták őt. Tisztában van vele, hogy élete végéig az Úrnő mellett kell maradnia. Képtelen lenne szégyent hozni a klánjára, ezért a szökés meg sem fordul a fejében. Az egyetlen kiút, a végső megváltás számára a halál. Az, hogy önkezével vessen véget életének, szégyenletes cselekedet volna. Persze a végső elhatározás még nem fogant meg benne. Épp kapóra jönne neki egy végzetes küldetés, mely során senki nem hányhatná a szemére, ha belehal. A kalandozókkal való összecsapás erre épp megfelelő lenne. Ezért első elszenvedett sérülése után végképp elborul majd az elméje. (Asztrálja lecsökken, elveszti a Pszi használatának képességét.) Úgy fog küzdeni, hogy minden lehetőséget megad majd a karaktereknek, hogy végezhessenek vele. Persze, ha még néhányat magával is visz a Kárpiton túlra, az külön megnyugvást jelent majd számára.

„Parancsára, Úrnőm!”

Erő	12	**Ép**:	14	**Fp**:	92			**Harcértékek**			
Állóképesség	13					**Fegyver**	**T/k**	**Ké**	**Té/Cé**	**Vé/m**	**Sp**
Gyorsaság	16	**Mp**:	-	**Pp**:	40	Alap	-	34	86/4	121	-
Ügyesség	14					Ököl	2	44	90	122	k6+4
Egészség	18	**Ellenállás**	**A**	**M**		Fejvadászkard	2	47	112	149	k6+6
Szépség	13	TME	2	5		Tőr	2	44	94	123	k6+4
Intelligencia	17	Statikus	40	40		Dobótőr	2	44	107	123	k6+4
Akaraterő	15	Dinamikus	1	1							
Asztrál	12	Egyéb	-	-							
Érzékelés	18	**Teljes**	43	46		Lábszár- és alkarvédő				+15	

Kiemelt képzettségek			
Kétkezes harc	Mf	Álcázás/álruha	Mf
Fegyverhasználat (fv kard)	Mf	Nyomolvasás/eltüntetés	Mf
Fegyverdobás (dobótőr)	Mf	Etikett	Af
Lopózás	74%	Ugrás	75%
Rejtőzködés	93%	Mászás	94%

Beszélt nyelvek	
közös	5
dzsad	3
gorviki (shadoni)	5 (4)
Pszi használat	Mf

Felszerelés: 2 db fejvadászkard, tőr, 4 dobótőr, alkarvédő, istenek itala (Ügy +2)

Megjegyzések: Mérgek: a fejvadászkardokon (6. szintű, azonnali hatású, Ügyessége és Gyorsasága 5 körre 10 alá csökken, 3k6 Fp / 6k6 Fp); két dobótőrén és a tőrén (5. szintű, azonnal és hosszú ideig ható, görcs / halál)
Képes használni a Tetszhalál, Zavarás, Testsúlyváltoztatás, Érzékelhetetlenség, Jelentéktelenség pszi diszciplínákat.
Képes alkalmazni a Kobratáncot (Rúna II. évfolyam 1. szám 16. oldal); Ugrásból +15 Vé

Gnorden, „del Haar”
6. tsz. bajvívó
27 éves, ember, férfi
káosz
Domvik hívő
a flyep-i kalózok
összekötője

Jellemzés: Miután túlélt egy a flyep-i kalózok által végrehajtott támadást sokáig fogva tartották őt, remélve, hogy majd valaki hajlandó lesz váltságdíjat fizetni érte. Később fogvatartói is belátták, hogy ennek nincs semmi realitása, ám a fogság hosszú hónapjai alatt egész jó kapcsolat alakult ki a fogoly és fogvatartói közt. Olyannyira, hogy Gnorden csatlakozott a kalózokhoz. Tetszett neki az új életvitel, a rengeteg izgalom és az az egész miliő, amelyben élhetett. A kalózok vezetőjétől (a kormányzótól) aztán új feladatot kapott. Egy nemesi

családot vezető özvegyasszonyt kell „segítenie és szemmel tartania”, ugyanis a kalózok összerabolt vagyonát ilyen feddhetetlen személyeken keresztül szokták jövedelmező üzletekbe befektetni.

Kinézet: Az elálló fülei, a penge vékony száj és a hosszú kecskeszakáll teszik karakteressé ennek az izmos testfelépítésű, könnyed járású fiatalembernek a megjelenését.

Jellem: (káosz) Alapjában véve cinikus és álmodozó alkat, aki mindig magabiztos, bár ez a magabiztosság esetenként okoskodásnak vagy önteltségnek tűnhet mások számára. Céljaiért lelkiismeretesen dolgozik, de különleges helyzetekben gyakran vakmerő és kockázatos lépésekre szánja el magát.

Motiváció: Legfőbb feladata az özvegy védelme. Gnordent a del Haar özvegy unokaöccseként mutatják be a fogadáson. Mindvégig a nő nyomában jár, és egy titkos (de egyszerű) jelbeszéd segítségével irányítja a tárgyalást az özvegy és az ádzzsa között.

„Jó apám a lelkemre kötötte, hogy a nénikémet egy percre se hagyjam magára. Ezért – mély sajnálatomra – nem tudom teljesíteni az Ön kérését.”

Erő	15
Állóképesség	11
Gyorsaság	18
Ügyesség	14
Egészség	12
Szépség	10
Intelligencia	14
Akaraterő	14
Asztrál	15
Érzékelés	13

Ép:	7	**Fp**:	48
Mp:	-	**Pp**:	23

Ellenállás	**A**	**M**
TME	5	4
Statikus	23	23
Dinamikus	1	1
Egyéb	-	-
Teljes	29	28

Harcértékek

Fegyver	**T/k**	**Ké**	**Té/Cé**	**Vé/m**	**Sp**
Alap	-	29	71/4	117	-
Tőrkard	2	43	93	141	k6+2
Tőr	2	39	79	119	k6
Dobótőr	2	39	82	119	k6

Kiemelt képzettségek			
Kétkezes harc	Mf	Etikett	Mf
Fegyverhasználat (tőrkard)	Mf	Politika/diplomácia	Af
Lefegyverzés (tőrkard)	Mf	Lélektan	Mf
Vakharc	Mf	Mellébeszélés	Af
Heraldika	Mf	Vallásismeret	Af

Beszélt nyelvek	
közös	5
shadoni (gorviki)	5 (4)
dzsad	2
Pszi használat	Af

Felszerelés: Nemesi öltözék, tőr, dobótőr, tőrkard, sodronying (SFÉ: 3)

Megjegyzések: Shadleki-stílus követője, ahol a balkezükben tőrt forgatnak a bajvívók. Csak ők tanulhatnak meg fegyvert dobni. Mesterjel. Halálos szúrás: ha a támadáskor 00-át dob, és ezzel túl is üti ellenfelét, akkor a rendes sebzésen túl további 2k6 Ép-t sebez.

de Gothem báró, Anruhr
4. tsz. harcos
51 éves, ember, férfi
rend-élet
a Hat Város szövetségének befolyásos nemese

Jellemzés: Ezzel a karakterrel NEM FOGNAK TALÁLKOZNI A JÁTÉKOS KARAKTEREK, csak az alakváltó ölti fel a személyiségét. Feltehetően kyr felmenőkkel rendelkező, a Hat város szövetségében született nemes. Huzamosabb ideig hazájának pyarroni nagykövete. Napjainkban – főként kereskedelmi ügyekben – a szülőföldjének egyik legbefolyásosabb politikusa. Özvegy volt, van egy fia, de néhány éve környezete megdöbbenésére újraházasodott.

Kinézet: Középkorú, szigorú arcú átlagos testfelépítésű férfi, aki kifejezetten konzervatívan öltözködik.

Jellem: (rend-élet) Magabiztos és tettrekész ember hírében állott egészen a közelmúltig. A zsarolás kezdete óta azonban nem lehet ráismerni, határozatlanná, figyelmetlenné és hirtelen haragúvá vált. Képtelen kezelni a rá nehezedő terhet és problémáit.

Motiváció: Mivel feleségét ismeretlenek fogva tartják és ezzel zsarolják, nem tud megküzdeni a kialakult helyzettel. Elkeseredetten keresi a kiutat, de semmi esetre sem akar kockáztatni, mivel első feleségét már (egy vadászbaleset alkalmával) elvesztette.

„Fohászkodtam Kyelhez, hogy ismét mellettem legyél!”

Erő	15	**Ép**: 9	**Fp**: 40		
Állóképesség	10				
Gyorsaság	9	**Mp**: -	**Pp**: -		
Ügyesség	13				
Egészség	12	**Ellenállás**	**A**	**M**	
Szépség	15	TME	5	4	
Intelligencia	15	Statikus	35	35	
Akaraterő	15	Dinamikus	-	-	
Asztrál	14	Egyéb	-	-	
Érzékelés	14	**Teljes**	40	39	

Harcértékek

Fegyver	T/k	Ké	Té/Cé	Vé/m	Sp
Alap	-	15	45/3	102	-
Hosszúkard	1	21	59	118	k10

Kiemelt képzettségek			
Fegyverhasználat	Af	Politika/diplomácia	Mf
Lovaglás	Mf	Etikett	Af
Heraldika	Af	Lélektan	Mf
Történelemismeret	Af	Vallásismeret	Af

Beszélt nyelvek	
közös	5
shadoni (gorviki)	5 (4)
dzsad	5
erv	4
Pszi használat	-

Felszerelés: Alkalomhoz illő öltözék, hosszúkard

de Gothem, Eirah’nimm az „elf nő”
kasztnélküli
208 éves, elf, nő
élet-rend
Gothem báró neje

Jellemzés: Bárónő, aki egy a mai Ó-Pyarron területén P. sz. 3500 körül született elf. Alig töltötte be életének századik esztendejét, amikor családjával a frissen megalakult Yllinorba költözött. A Dúlás során elveszíti közvetlen hozzátartozóit. Közben sebesülteket ápol, egy pyarroni magiszter veszi maga mellé, így komoly ismeretre tesz szert a gyógyítás terén. Visszatér Pyarronba, ahol távoli rokonsága nem látja szívesen azon családi viszály miatt, mely Yllinorba „száműzte”. Részt vesz az újjáépítésben. Itt ismeri meg későbbi férjét, akivel kapcsolatban nagy tiszteletet érez, és aki a házassági ajánlattal „kimenekíti” a kellemetlen rokonság közeléből.

Kinézet: Várandósan is nem evilági teremtés benyomását kelti az egyszerű, fehér szövetruhában, melyet most visel. Borostyánszín szeme, aranyszőke haja, törékeny alkata és légies mozgása teszi különlegessé.

Jellem: (élet-rend) Alapjában véve önzetlen és rendkívül együttérző személyiség, ám az események hatására igencsak bizalmatlanná és félénkké vált. Emiatt kissé zavarodott, cselekedeteit pedig jobbára az érzelmei vezérlik.

Motiváció: Bizalmatlan a szabadítóival szemben, de egyúttal reménykedik is a szabadulásban, bár rettenetesen félti még meg nem született gyermekét. A szabadítás során jó eséllyel egy Sárga gyertya (Hazugság 65E) hat majd rá, hogy megnehezítse a menekülők dolgát.

„Ne értem tegyék, hanem a meg nem született gyermekemért!”

Erő	12	**Ép**: 7	**Fp**: 23	
Állóképesség	11			
Gyorsaság	13	**Mp**: -	**Pp**: 7	
Ügyesség	17			
Egészség	12			
Szépség	16			
Intelligencia	13			
Akaraterő	18			
Asztrál	17			
Érzékelés	14			

Ellenállás	A	M
TME	7	8
Statikus	7	7
Dinamikus	1	1
Egyéb	-	-
Teljes	15	16

Harcértékek

Fegyver	T/k	Ké	Té/Cé	Vé/m	Sp
Alap	-	15	35/30	88	-
Tőr	2	25	43	90	k6

Kiemelt képzettségek			
Lovaglás	Mf	Sebgyógyítás	Mf
Fegyverhasználat (tőr)	Af	Élettan	Mf
Tánc	Af	Erdőjárás	Mf
Lélektan	Af	Idomítás	Mf
Etikett	Af	Történelemismeret	Af

Beszélt nyelvek	
közös	5
ilor	5
dzsad	5
shadoni (gorviki)	3 (2)
Pszi használat	Af

Felszerelés: Egyszerű fehér ruházat, cipő, apró címeres (Gothem ház) medál a nyakában

del Haar, Asdell Kvrenna

kasztnélküli
41 éves, ember, nő
rend
a flyep-i kalózok
„képviselője”

Jellemzés: Az özvegyasszony férje szerencsétlen üzleti manővereknek hála szinte mindenét elvesztette, majd öngyilkos lett. Nyílt titok, hogy a Reminik keze volt a dologban. Tovább bonyolítja a dolgot, hogy a néhai del Haar jó „barátja” volt Bebra Hillam El Abadei-nak, aki a szükség óráiban nem segített rajta, pedig akkoriban az özvegy személyesen is felkereste Abadei-t ez ügyben, akihez a régmúltban intim szálak fűzték. Mindenki azt hitte, hogy a családfő halála után a del Haar nemzetség lassan kihal. Ám az özvegyasszony nem hagyta annyiban a dolgot, és néhány héttel ezelőtt elfogadta a flyep-i kormányzó titkos ajánlatát, amelynek értelmében a kormányzó anyagi segítséget nyújt a családnak. (Valójában így vásárolja be magát a sushtari kereskedelembe.) A biztosítékot a del Haar család egyetlen fiú örököse jelenti, akit gyámja, a flyep-i kormányzó maga mellé vett.

Kinézet: Fellépése és viselkedése még idősebbnek mutatja valós koránál. Bőre sápatag. Sötét ruhákban jár. Búskomor tekintete nehéz életútjáról és megkeseredettségéről árulkodik.

Jellem: (rend) Határozott és céltudatos asszony benyomását kelti, akin látszik, hogy az élet megkeményítette. Mindig komor, a tréfát ki nem állhatja, és a gyász jeleként folyton feketéi visel.

Motiváció: Biztosítani a család fennmaradását, hogy utódai egyszer bosszút állhassanak a rajtuk esett sérelmekért. Ennek érdekében pedig maximálisan meg kell felelnie jelenlegi támogatójának.

„A muzsika, a tánc már öööö… idegen tőlem. Engedelmükkel, most inkább visszavonulnék.”

Hontalan

10./10. tsz.
tolvaj/fejvadász
34 éves, ember, férfi
káosz
a Pyarroni Titkosszolgálat ügynöke

Jellemzés: Valódi nevét tán már ő is elfelejtette. A Pyarroni Titkosszolgálat egyik igen tehetséges, magas rangú ügynöke. Neméről, fajáról vagy előéletéről sehol semmilyen információ nincs a szolgálaton kívül. A szervezeten belül számos sikeres feladat végrehajtása köthető a nevéhez. Szokatlan módszerei gyakran vezetnek eredményre. A cél szentesíti az eszközt elvet vallja. Rettenetesen ügyes és jól képzett kém.

Kinézet: Mindig más, ha kell pillanatok alatt változtatja a megjelenését, stílusát, viselkedését.

Jellem: (káosz) Céltudatossága számítóvá és érzéketlenné tette. Emellett kiismerhetetlen, kíméletlen és kíméletlenül realista.

Motiváció: Célja, hogy a reá bízott feladatot mindenképp ellássa. Ehhez, ha kell nemtelen módszereket is hajlandó bevetni, akár a kalandozó csapat ellen is.

„Még találkozunk. Ígérem!”

Erő	15	**Ép**:	10	**Fp**:	90
Állóképesség	14				
Gyorsaság	16	**Mp**:	-	**Pp**:	38
Ügyesség	16				
Egészség	16	**Ellenállás**	**A**	**M**	
Szépség	14	TME	5	5	
Intelligencia	15	Statikus	70	70	
Akaraterő	15	Dinamikus	1	1	
Asztrál	15	Egyéb	-	-	
Érzékelés	17	**Teljes**	76	76	

Harcértékek

Fegyver	T/k	Ké	Té/Cé	Vé/m	Sp
Alap	-	37	77/26	127	-
Rövidkard	2	51	99	151	k6+6
Hosszúkard	2	43	91	143	k10+5
Tőr	2	47	85	129	k6+5
Ököl	2	47	81	128	k6+5
Dobótőr	2	47	98	129	k6+5
Rövid íj	2	47	43*	90	k6+5
Hárítótőr	2	45	81	+19	k6+5

Kiemelt képzettségek

Fegyverhasználat (r.kard, r.íj)	Mf	Lélektan	Mf
Fegyverdobás (dobótőr)	Mf	Mellébeszélés	Mf
Célzás*	Af	Álcázás/álruha	Mf
Kocsmai verekedés	Mf	Színészet	Mf
Ökölharc	Mf	Mágiaismeret (pap, bm, bosz.)	Af
Belharc	Mf	Ugrás	60%
Vakharc	Mf	Lopózás	110%
Nyomolvasás	Mf	Mászás	115%

Beszélt nyelvek

közös	5
shadoni (gorviki)	5 (5)
dzsad	5
erv	5
khors	5
ilor	5
toroni	3
Pszi használat	Mf

Felszerelés: Abbitacél sodronying (SFÉ: 4), sötét öltözék, rövidkard, tőr, 6 db dobótőr, hárítótőr, rövid íj, gyógyital (5Ép/10Fp), mérgektől óvó amulett (+3 ME), láthatatlanság köpenye

Megjegyzések: Képes alkalmazni a Tetszhalál, Zavarás, Testsúlyváltoztatás, Érzékelhetetlenség, Jelentéktelenség pszi diszciplínákat; Statikus pszi pajzsait más építette; Ugrás: +12 Vé

Hóka azaz Rodovek
7. tsz. harcos
29 éves, ember, férfi
albínó
káosz
Antoh hívő
a Pyarroni Titkosszolgálat sushtari összekötője

Jellemzés: A Pyarroni Titkosszolgálat sushtari összekötője, közel négy éve tölti be ezt a szerepkört a szervezetben. A látszólag negyven év körüli albínó férfi az álcázás nagymestere. Jelenleg két személyiség álcájában tevékenykedik Sushtarban.

Egyrészt egy gorviki származású hajóskapitány személyazonosságát „öltötte" magára, aki általában kétes üzleteiből tartja fenn magát. Ebben az álcájában egy évvel ezelőtt egy vihartól teljesen tönkretett hajón érkezett a kikötőbe. A hajóját csak hitelből tudta megjavíttatni, melyet még mindig nem tudott visszafizetni. A hajóépítőkkel kötött egyezség alapján addig ő el sem hagyhatja a várost, de ezt nem is bánja, mert így legalább senkinek nem szúr szemet a folyamatos itt tartózkodása. Hajója – a Kék Hullám – egy felfogadott kapitánnyal közben az általa felhajtott szállítmányozási munkákkal járja a tengert. Valójában az igazi Kardell Rodovek másfél évvel ezelőtt meghalt.

Másrészt egy Zerkom nevű tehetős laroquei kereskedő szerepét játssza, aki négy hete tartózkodik a városban. Tervei szerint nagyobb összeggel akar majd beszállni az egyik helyi kereskedelmi társulásba.

Kinézet: Az albínó mivoltát próbálja állandóan elrejteni. Ehhez egyrészt test- és hajfestéket használ a látható részeken. Másrészt a szemébe folyamatosan beleken egy anyagot, melytől az állandóan gyulladt állapotban van. A külső szemlélők ettől úgy vélik, hogy ő a Xoron-füstje nevű szernek a rabja. Természetesen az épp játszott szerepétől függően változik a megjelenése.

Jellem: (káosz) Körültekintő és nagyon óvatos, ezért van még mindig életben. Egyébként a borúlátás, az akadékoskodás és a pesszimizmus sem áll messze tőle.

Erő	14	**Ép**:	16	**Fp**:	72	**Harcértékek**					
Állóképesség	18					**Fegyver**	**T/k**	**Ké**	**Té/Cé**	**Vé/m**	**Sp**
Gyorsaság	12	**Mp**:	-	**Pp**:	-	Alap	-	25	58/4	120	-
Ügyesség	14					Szablya	2	37	83	147	k6+2
Egészség	19	**Ellenállás**	**A**	**M**		Kés	2	35	62	120	k5
Szépség	13	TME	6	6		Rövidkard	2	34	70	134	k6+1
Intelligencia	14	Statikus	30	30		Béltépő	2	35	66	122	k6+2
Akaraterő	16	Dinamikus	-	-		Vasököl	2	34	63	122	k3
Asztrál	16	Egyéb	-	-		Garott	1	25	63	100	k10
Érzékelés	16	**Teljes**	36	36		Dobótőr	2	35	69	122	k6

Kiemelt képzettségek				**Beszélt nyelvek**	
Fegyverhasználat (szablya)	Mf	Álcázás/álruha	Mf	közös	5
Hajózás	Mf	Lélektan	Af	shadoni (gorviki)	4 (3)
Úszás	Mf	Mellébeszélés	Mf	dzsad	4
Értékbecslés	Af	Írás/olvasás	Af	**Pszi használat**	-

Felszerelés: Szerepnek megfelelő öltözék, szerepnek megfelelő fegyverek, tőr, garott, brigantin (SFÉ:3)

Megjegyzések: Statikus pszi pajzsait más építette

Motiváció: A Hókának már van egy olyan rossz előérzete, hogy a Rodovek féle álcája szemet szúrt a helyi kémszervezetnek. Már elő is készítette a soron következő álcáját, de a Fehér Fok-i akció befejezéséig még nem válthat, hisz a Rodovekhez kötődő hálózatát néhány napig megbénítaná a személyiségcsere és így egy időre le kellene mondania a jelenleg nélkülözhetetlen informátori jelentésekről. Ebből adódóan mostanság igen szorongatott helyzetben érzi magát.

„Ez egy félreértés lesz, én a hajóépítők céhével megegyeztem!”

Iannamon, Elissia
10. tsz. boszorkány
69 éves, ember, nő
káosz
Noir hívő
a Fehér Fok Úrnőjének helyettese

Jellemzés: Ő az Úrnő jobb keze és helyettese, mivel a városban ő a második a klán hierarchiájában. A rend hétköznapi ügyeit lényegében ő intézi, bár az Úrnő nem enged neki túl nagy döntési jogkört. Az ilyen munkára nagyon jó adottságokkal rendelkezik.

Kinézet: Mindig elegánsan öltözködik ez a gyönyörű nő. Formás idomok, nyájas viselkedés jellemzi szinte mindenkivel szemben. Egyébként, aki az Úrnő mellett látja, még azt hiheti, hogy annak a mostoha nővére. Főként, hogy látszólag húszas évei végén jár.

Jellem: (káosz) Mindig precíz, összeszedett és kimért. Váratlan és szokatlan helyzetekben azonban meginoghat, és nem is túl kreatív.

Motiváció: Számára az a fontos, hogy ami rá tartozik, ami az ő feladata, azt maximálisan és kifogástalanul végrehajtsa. Ha bármi „szokványos” probléma merül fel az Erőd (és a Rend) életében, akkor azzal jobbára azzal hozzá fordulnak.

„Ennek pillanatok alatt könnyedén utánajárhatok.”

Erő	8	**Ép**: 8	**Fp**: 44		
Állóképesség	12				
Gyorsaság	12	**Mp**: 80	**Pp**: 46		
Ügyesség	14				
Egészség	15	**Ellenállás**	**A**	**M**	
Szépség	18	TME	7	7	
Intelligencia	15	Statikus	46	46	
Akaraterő	17	Dinamikus	1	1	
Asztrál	17	Egyéb	-	-	
Érzékelés	15	**Teljes**	54	54	

Harcértékek

Fegyver	T/k	Ké	Té/Cé	Vé/m	Sp
Alap	-	12	30/4	105	-
Korbács	2	16	36	105	k3
Dobótőr	2	22	41	107	k6
Méregfog	2	22	38	107	k6
Sarlókés	2	22	38	107	k6
Tűgyűrű	2	22	34	106	tű*

Kiemelt képzettségek

Herbalizmusa	Mf	Lélektan	Mf
Méregkeverés/semlegesítés	Mf	Etikett	Mf
Sebgyógyítás	Mf	Szexuális kultúra	Mf
Értékbecslés	Af	Tánc	Mf

Beszélt nyelvek

közös	5
gorviki (shadoni)	5 (4)
dzsad	4
erv	3
Pszi használat	Mf

Felszerelés: Előkelő, de visszafogott ruha, ékszerek, korbács, dobótőr, méregfog, sarlókés, tűgyűrű* (5. szintű, azonnal és hosszú ideig ható, görcs / halál), 3 hatalom itala

Del Montara gróf, Ikras

5./6. tsz. harcos/tolvaj
38 éves, ember, férfi
káosz
Domvik hívő
a Szürkecsuklyások ügynöke

Jellemzés: Ő Szürkecsuklyások egyik középszerű ügynöke a térségben. Feladata, hogy az utasításoknak megfelelően járja a térséget, megbízásokat és üzleteket hajtson fel, továbbá üzeneteket és utasításokat vigyen a klán embereinek. Valójában egy shadoni nemesi családból származik, de földjüket (és ezzel rangjukat) már rég elvesztették. Negyedszülött fiúként amúgy sem lettek volna jó kilátásai, ezért idejekorán megszökött. Katonának állt, majd tíz évnyi szolgálat után leszerelt, utóbb beszervezték a klánba.

Kinézet: Bár az már első pillanatra is látszik, hogy nem csak egy jól öltözött bugris, azt azért nem sokan gondolnák róla, hogy valójában egy shadoni gróf.

Jellem: (káosz) Viselkedése magabiztos. Fellépése alapján rögtön egyértelművé válik, hogy egy valódi nemes emberrel van dolgunk. Eleinte szerette a munkáját, mára azonban már belefáradt a sok utazásba. Reggelenként néha azt sem tudja, hol van épp.

Motiváció: Arról, hogy a fogadáson részt kell vennie, csak hat nappal a fogadást megelőzően értesült. A választás azért esett rá, mert Laroqueből épp Sushtarba indult, néhány üzenettel és utasítással. A klán vezetői egyébként sem akarták egyetlen városi vezetőjüket sem leleplezni azzal, hogy őt küldik tárgyalni. A városba való megérkezése után a Szürkecsuklyások egyik helyi vezetőjével megbeszélést folytat arról, hogy a Fehér Fokban miképp is képviselje a szervezet érdekeit. Ezekhez tartja is magát a fogadáson, bár döntési jogkört nem kapott.

„Ahogy nagyapám mondta, az Egyetlen Úr útjai kifürkészhetetlenek.”

Erő	13	**Ép**:	10	**Fp**:	50	**Harcértékek**					
Állóképesség	9					**Fegyver**	**T/k**	**Ké**	**Té/Cé**	**Vé/m**	**Sp**
Gyorsaság	18	**Mp**:	-	**Pp**:	28	Alap	-	25	55/25	105	-
Ügyesség	16					Tőrkard	2	34	67	119	k6+2
Egészség	13	**Ellenállás**	**A**	**M**		Dobótőr	2	35	76	107	k6
Szépség	15	TME	6	3		Tőr	2	35	63	107	k6
Intelligencia	14	Statikus	28	28		Garott	1	25	60	85	k10
Akaraterő	13	Dinamikus	1	1		Shadleki buz.	2	33	68	119	k6+1
Asztrál	16	Egyéb	-	-		Ököl	2	35	59	106	k2
Érzékelés	16	**Teljes**	35	32		Hárítótőr	2	33	59	+19	k6

Kiemelt képzettségek			
Fegyverdobás (dobótőr)	Mf	Lélektan	Af
Kocsmai verekedés	Mf	Etikett	Mf
Álcázás/álruha	Mf	Politika/diplomácia	Af
Értékbecslés	Af	Mászás	75%
Heraldika	Af	Rejtőzködés	75%

Beszélt nyelvek	
közös	5
shadoni (gorviki)	5 (4)
dzsad	4
Pszi használat	Af

Felszerelés: Díszes utazóruha, tőr, dobótőr, tőrkard, garott, hárítótőr

il'Obrat, Gveldon
4. tsz. harcos
29 éves, ember, férfi
rend
Dreina hívő
a rierai ádzzsa követe

Jellemzés: A rierai ádzzsa unokatestvére, aki a katonai pályával kacérkodik, ezért nem is érti, hogy az ádzzsája miért bízta meg ezzel a feladattal. Előre eldöntötte, hogy nem igazán érzi majd jól magát a fogadáson. Ennek magyarázata, hogy a rieraiak eléggé lenézik a tőlük keletre élő embereket, mondván, hogy azok barbár és faragatlan népség.

Kinézet: Olyan, mint egy katona. Nagydarab, széles vállú, hosszú fekete hajú férfi, bizalomkeltő mélyzöld szemekkel. Kerüli a hivalkodó öltözékeket, ettől függetlenül igényes, és ad is magára.

Jellem: (rend) Viselkedéséből és mozdulataiból árad a rend és a kimértség. Ám ha olyan szituációt kell megoldania, ami nagyobb kreativitást igényel, és ahol nem elég a katonás viselkedés, ott könnyen zavarodottá válik.

Motiváció: A fogadáson a rierai ádzzsa érdekeit képviseli, bár az alapvető kérdésekben nem fog egyértelműen dönteni, de ígéretet tesz, hogy a felvetéseket továbbítja a rierai ádzzsának. Nem árulja el, hogy vérrokonság fűzi a rierai ádzzsához, vagy a Nelkom nevű „tanácsadójához", aki egyébként a testvére.

„A politikánál már csak a fényűző bálokat gyűlölöm jobban."

Erő	14	**Ép**:	8	**Fp**:	48	**Harcértékek**				
Állóképesség	15					**Fegyver**	**T/k**	**Ké**	**Té/Cé**	**Vé/m**	**Sp**
Gyorsaság	14	**Mp**:	-	**Pp**:	-	Alap	-	22	53/5	104	-
Ügyesség	15					Hosszúkard	1	33	77	130	k10
Egészség	11	**Ellenállás**	**A**	**M**		Tőr	2	32	61	106	k6
Szépség	13	TME	5	6		Ököl	2	32	57	105	k6
Intelligencia	12	Statikus	35	35		Kispajzs	1	23	53	+20	k6
Akaraterő	16	Dinamikus	-	-		Dobótőr	2	32	64	106	k6
Asztrál	15	Egyéb	-	-							
Érzékelés	13	**Teljes**	40	41							

Kiemelt képzettségek			
Fegyverhasználat (h.kard)	Mf	Etikett	Af
Ökölharc	Mf	Heraldika	Af
Hadrend	Af	Írás/olvasás	Af

Beszélt nyelvek	
közös	5
dzsad	3
Pszi használat	-

Felszerelés: Nemesi öltözék, sodronying (SFÉ: 3), hosszúkard, tőr, 3 dobótőr, kis pajzs
Megjegyzések: Statikus pszi pajzsait más építette

il'Obrat, Nelkom
3. tsz. Dreina-pap
26 éves, ember, férfi
rend-élet
a rierai ádzzsának,
jelenleg annak követének
tanácsadója

Jellemzés: A családja hatására találta meg hivatását. Sokáig Pyarronban élt és tanult. Csak fél évvel ezelőtt tért vissza szülővárosába. Eddig a rierai ádzzsa mellett munkálkodott, és ez az első alkalom, hogy valami nagyobb, önálló feladatot kap. Érdekesség, hogy ő látásból ismeri Gothem bárót és feleségét (vagyis az elf nőt), bár annak csekély a valószínűsége, hogy találkozna valamelyikükkel is a történet során.

Kinézet: Első pillantásra sokan úgy vélik, hogy alig töltötte be a huszadik esztendejét ez a rendkívül jó megjelenésű fiatalember.

Jellem: (rend-élet) Testi adottságaival nem igazán él, inkább szeret a háttérbe húzódni. Lelkiismeretes, óvatos, alapvetően jótét lélek.

Motiváció: Segíti testvérbátyját, de tartva magát az utasításokhoz, visszavonhatatlanul nem kötelezik el magukat semmilyen téren.

„A türelem erény. Az erény előny. Az előny jobb esély céljaink elérésére.”

Erő	13	**Ép**:	11	**Fp**:	27
Állóképesség	14				
Gyorsaság	8	**Mp**:	26	**Pp**:	19
Ügyesség	14				
Egészség	15	**Ellenállás**	**A**	**M**	
Szépség	18	TME	3	5	
Intelligencia	16	Statikus	35	35	
Akaraterő	15	Dinamikus	1	1	
Asztrál	13	Egyéb	-	-	
Érzékelés	12	**Teljes**	41	41	

Harcértékek

Fegyver	T/k	Ké	Té/Cé	Vé/m	Sp
Alap	-	9	33/4	91	-
Rövidkard	1	18	45	105	k6+1
Tőr	2	19	41	93	k6
Hárítótőr	1	17	37	+19	k6

Kiemelt képzettségek			
Vallásismeret	Mf	Politika/diplomácia	Mf
Történelemismeret	Mf	Lélektan	Mf
Etikett	Mf	Értékbecslés	Af
Legendaismeret	Af	Heraldika	Af

Beszélt nyelvek	
közös	5
dzsad	5
shadoni (gorviki)	5 (4)
Pszi használat	Mf

Felszerelés: Jó minőségű kabát, ing, nadrág, cipő, rövidkard (a fogadáson nem), tőr, hárítótőr, posztóvért (SFÉ: 1, a fogadáson nem), szent szimbólum: arany láncon egy férfi tenyér közepén egy női szemmel (nyíltan hordja)

Megjegyzések: Statikus pszi pajzsait más építette.

Qurabadal, Tiu

6. tsz. boszorkánymester
58 éves, ember, férfi
káosz-halál
Ranagol hívő
gorviki
a Reminik vén magitora

Jellemzés: Veszett hírek terjengnek város szerte a Reminik vén magitorával kapcsolatban. A két családfő is csak „öreg barátom”-ként szokta szólítani, hiszen gyermekkoruk óta ismerik Tiu-t, aki még a rég megboldogult apjuknak fogadott véreskü t.

Kinézet: Vézna, beteges arcú ösztövér figura, aki 10-20 évvel idősebbnek néz ki valódi koránál. Mégsem meglepő, hogy a legkeményebb harcosok is összerezzennek, ha az üveges szemeivel rájuk pillant.

Jellem: (káosz-halál) „Kiállhatatlan, mogorva hullagyalázó”, így nevezik azon kevesek, akik kedvelik ezt az alattomos és számító feketemágust. Ennek alapján érzékelhető, milyen kiállhatatlan is lehet a természete, és mennyire is adta át magát a sötét praktikák gyakorlásának.

Motiváció: Nem önszántából vesz részt a fogadáson, hisz a Fehér-fok varázstudók körében terjedő rémhíre még őt is sikeresen távol tartaná. Csakhogy Farroccio ragaszkodott hozzá, hogy kísérje el és utasította, hogy ha már ott lesz, akkor magitori szemmel vizsgálja az Erődöt. Természetesen Tiu-nak esze ágában sincs mágiát alkalmazni az elátkozott falak közt, és ez az elhatározása, hacsak tényleg valami rendkívüli esemény nem történik, nem is fog megváltozni.

„Hogy Ranagol pokla eméssze el! Apadjon el az epéje annak a mocskos… ! ”

Erő	7	**Ép**: 10	**Fp**: 40	
Állóképesség	14			
Gyorsaság	10	**Mp**: 42	**Pp**: 29	
Ügyesség	17			
Egészség	17	**Ellenállás**	**A**	**M**
Szépség	10	TME	8	2
Intelligencia	14	Statikus	29	29
Akaraterő	12	Dinamikus	12	16
Asztrál	18	Egyéb	-	-
Érzékelés	14	**Teljes**	49	47

Harcértékek

Fegyver	T/k	Ké	Té/Cé	Vé/m	Sp
Alap	-	20	42/24	91	-
Méregfog	2	30	50	93	k6
Béltépő	2	30	50	93	k6+2
Dobótőr	2	30	53	93	k6
Garott	1	20	47	71	k10

Kiemelt képzettségek

Méregkeverés/semlegesítés	Mf	Mágiaismeret (papi)	Af
Herbalizmus	Mf	Mágiaismeret (boszorkány)	Af
Hátbaszúrás	Mf	Politika/diplomácia	Af
Alkímia	Af	Lopózás	45%
Időjóslás	Af	Rejtőzködés	75%

Beszélt nyelvek

közös	5
gorviki (shadoni)	5 (4)
dzsad	2
erv	3
Pszi használat	Mf

Felszerelés: Sötét, jó minőségű ruházat, méregfog (5. szintű, azonnal és hosszú ideig ható, görcs / halál), béltépő, dobótőr, garott, 3 db hatalom itala, mérgektől óvó amulett (+1ME)

Razmund

5. tsz. barbár
26 éves, ember, férfi
káosz
a Fehér Fok Úrnőjének szeretője és testőre

Jellemzés: Egy kalandozó csapat tagja volt, melyet az Úrnő bérelt fel közel két esztendővel ezelőtt. A feladat végeztével az Úrnő tett neki egy ajánlatot, ő pedig – nem hallgatva társaira – elfogadta. Azóta sem tudott elszabadulni. Nem arról van szó, hogy az Úrnő nem engedné. Lehet, hogy Razmund kényelmesedett el túlságosan, vagy a lelkét fertőzte meg az Úrnő, esetleg a hely szelleme. Azzal áltatja magát, hogy bármikor elmehet. A szobájában a felszerelése mindig menetkész állapotban van, pedig – igaz sosem vallaná be magának – önszántából semmi esetre sem hagyná el az Úrnőt. Egyébként szabadon jár-kel a városban, néha egy-két napra is eltűnik, esetleg részt vesz az eunuk őrök gyakorlataiban.

Kinézet: Olyan tipikus nagydarab durva figura, amilyennek a barbárokat Ynev szerte elképzelik.

Jellem: (káosz) Többnyire jókedélyű. Harsány, hangos viselkedés jellemzi. Igencsak kiszámíthatatlan, amolyan álmodozó, lázadó típus.

Erő	18	**Ép**: 17	**Fp**: 62	
Állóképesség	16			
Gyorsaság	17	**Mp**: -	**Pp**: -	
Ügyesség	16			
Egészség	19	**Ellenállás**	**A**	**M**
Szépség	10	TME	31	31
Intelligencia	7	Statikus	-	-
Akaraterő	13	Dinamikus	-	-
Asztrál	11	Egyéb	-	-
Érzékelés	12	**Teljes**	31	31

Harcértékek

Fegyver	T/k	Ké	Té/Cé	Vé/m	Sp
Alap	-	38	82/6	93	-
Másfélk. kard	1	47	105	115	2k6+4
Tőr	2	48	90	95	k6+2
Egyk. csatabárd	1	43	94	104	k10+4
Hajítóbárd	2	47	92	97	k6+4
Közepes pajzs	1	38	82	+35	k6+2

Kiemelt képzettségek			
Fegyverhasználat (mf. kard)	Mf	Erdőjárás	Mf
Pusztítás	Af	Fegyvertörés	Mf
Ökölharc	Mf	Szexuális kultúra	Af
Birkózás	Mf	Ugrás	25%

Beszélt nyelvek	
közös	5
erv	3
dzsad	2
Pszi használat	-

Felszerelés: Változó ruházat, kalandozó felszerelés (összekészítve a szállásán), egykezes csatabárd, hajítóbárd, másfélkezes kard, tőr, közepes pajzs

Megjegyzések: Ugrásból +5 Vé

Motiváció: A modul idején csak az 1. nap reggelén hagyja el az Erődöt. A kikötőben tesz egy sétát, majd az ottani törzshelyén ebédel, utóbb visszatér a Fehér Fokba. Ezek után az Úrnő kérésére már nem mozdul ki, és a fogadás alkalmával testőrként mindvégig mellette marad.

„Ismerem a fajtádat, mert én is kalandozó vónék. Jobban teszed, ha hitvány farkaskölök módjára most rögvest haza ódalogsz!”

Remini, Farroccio

4. tsz. harcos
47 éves, ember, férfi
káosz-halál
Ranagol hívő
gorviki
a Reminik egyik vezetője

Jellemzés: Két testvérével hozták létre a sushtari Remini házat, közel harminc esztendővel ezelőtt. Gorvikból üldöztetésük miatt kellett menekülniük. Már ott is tengeri kereskedelemmel foglalkoztak, a vesztüket is az okozta, hogy túl jól ment nekik, és ezt sokan nem nézték jó szemmel. Apjuk halála után nem volt maradásuk. A három fiú négy megmaradt hajójukkal hagyta el Gorvikot. Embereket és minden mozdíthatót próbáltak magukkal vinni. Sokáig tartott, míg végül rátaláltak új hazájukra. Sushtar elég messze van Gorviktól, de még épp nincs túl közel Pyarronhoz.

Kinézet: Jól megtermett, a látszatnál is erősebb fizikumú fickó, aki mindig drága ruhákban mutatkozik.

Jellem: (káosz-halál) Arcáról sosem fagy le a kaján vigyor. Stílusa elég harsány, viselkedése gyakran közönséges.

Motiváció: Rég dédelgetett vágya volt már, hogy egyszer bejusson a Fehér Fokba. Most végre eljött a várva várt lehetőség. A fogadáson próbálja jól érezni magát. Többször kísérletet tesz, hogy kicsit körülnézzen az Erőd falai közt. De ezt az Úrnő „emberei” – főként a helyettese Elissia Iannamon – udvariasan, de megakadályozzák. A tárgyalások során komolyan hajlik az ádzzsával való együttműködésre.

„Nem az időt múlatni, mulatni érkeztünk urak!”

Erő	17
Állóképesség	11
Gyorsaság	14
Ügyesség	16
Egészség	12
Szépség	12
Intelligencia	14
Akaraterő	15
Asztrál	11
Érzékelés	15

Ép:	9
Fp:	42
Mp:	-
Pp:	-

Ellenállás	A	M
TME	1	5
Statikus	29	29
Dinamikus	-	-
Egyéb	-	-
Teljes	30	34

Harcértékek

Fegyver	T/k	Ké	Té/Cé	Vé/m	Sp
Alap	-	23	61/6	101	-
Ramiera	2	36	88	125	k6+1
Hosszúkard	1	29	75	117	k10+1
Dobótőr	2	33	72	103	k6+1
Ököl	2	33	65	102	k6+3

Kiemelt képzettségek			
Fegyverhasználat (ramiera)	Mf	Lélektan	Af
Belharc	Af	Kínzás	Af
Kocsmai verekedés	Af	Pénzügyek/birtokigazgatás	Af
Hátbaszúrás	Af	Etikett	Af
Ökölharc	Mf	Értékbecslés	Af

Beszélt nyelvek	
közös	5
gorviki (shadoni)	5 (4)
Pszi használat	**-**

Felszerelés: Előkelő öltözék, ékszerek, ramiera (6. szintű, azonnali hatású, Ügyessége és Gyorsasága 5 körre 10 alá csökken, 3k6 Fp / 6k6 Fp)

Megjegyzések: Statikus pszi pajzsait más építette

Remini, Kalianza

kasztnélküli
23 éves, ember, nő
rend
Farroccio Remini felesége

Jellemzés: A húszas éveinek elején járó leányzó állítólag gorviki felmenőkkel büszkélkedhet. Kétség sem férhet hozzá, hogy Farroccio Remini csakis a megjelenéséért vette el a kissé butácska Kalianza-t. Sajnos többet beszél a kelleténél, és ez különösen igaz, ha a férje nincs jelen, aki egyébként otthon rendszeresen veri és mások előtt gyakran megalázza.

Kinézet: Feltűnően magas, sötét hajú és szemű, igazán dekoratív ifjú hölgy, aki sokat ad a külsőségekre.

Jellem: (rend) Az a nő, aki míg meg nem szólal, minden férfi szívet megdobogtat. Együgyű teremtés.

Motiváció: Igazából nincs, hacsak nem az, hogy férjét ne dühítse fel. Komoly célok nélkül tengeti életét.

„A férjem szerint néha sokat beszélek, biztosan igaza is van. De ez a ruha valami csodálatos, a napokban is …”

Rounn Loandar

4. tsz. bárd
33 éves, ember, férfi
káosz
caedoni
a Fogadás egyik fellépője,
a helyi kémhálózat beszervezett embere

Jellemzés: Látszik rajta, hogy nem vetette meg az élet örömeit. Varázsa az évek során már megkopott, de ha nagyon akarja, még mindig képes a figyelem középpontjába kerülni. Gyengéi a fiatal, csinos lányok. Ez a vonzódás már beteges! Múltjáról, szülőhazájáról nem beszél, valószínűleg fájdalmas emlékeket őriz magában ebből az időszakból (*részleteket lásd az „Álom a Két Hold alatt” című modulban*).

Kinézet: Középkorú, arcán már sokasodnak a ráncok, de egykor valóban jóképű lehetett. Öltözködése igényes, de nem kirívó.

Jellem: (káosz) Felületesség és cinizmus, ez a két fő jellemvonása ennek az önmagával meghasonlott dalnoknak, aki egykori elveit és álmait már rég feladta.

Erő	10	**Ép**:	10	**Fp**: 44
Állóképesség	12			
Gyorsaság	11	**Mp**:	20	**Pp**: 18
Ügyesség	16			
Egészség	15	**Ellenállás**	**A**	**M**
Szépség	14	TME	2	6
Intelligencia	15	Statikus	18	18
Akaraterő	16	Dinamikus	-	-
Asztrál	12	Egyéb	-	-
Érzékelés	14	**Teljes**	20	24

Harcértékek

Fegyver	T/k	Ké	Té/Cé	Vé/m	Sp
Alap	-	23	42/16	97	-
Tőrkard	2	32	54	111	k6+2
Tőr	2	33	50	99	k6
Dobótőr	2	33	63	99	k6
Hárítótőr	2	31	46	+19	k6

Kiemelt képzettségek			
Fegyverdobás (dobótőr)	Mf	Etikett	Mf
Hátbaszúrás	Af	Legendaismeret	Mf
Kötelékből szabadulás	Af	Mellébeszélés	Af
Mászás	67%	Lopózás	63%
Ugrás	35%	Rejtőzködés	60%

Beszélt nyelvek	
közös	5
aszisz	5
erv	5
dzsad	3
Pszi használat	Af

Felszerelés: Díszes, de kopottas ruházat, rugós hárítótőr (rejtve), lant. Ha épp nem a Fogadáson van, akkor további fegyverek.

Megjegyzések: Ugrásból +7 Vé

Motiváció: Pénz! Már csak ez érdekli ezt a meghasonlott dalnokot. Senki nem tudja róla, de a Fogadáson nem csak mint előadó van jelen. Külön feladatul kapta, hogy tartsa szemmel azokat a „művészeket", akik majd fellépnek a Fehér Fok-i fogadáson. Ennek érdekében mindegyikükkel megpróbál majd beszédbe elegyedni.

„Túl régóta járom már a világot, és ha sors téged is annyiszor vert volna a padlóhoz, mint engem, megértenéd, miről beszélek."

Sushtari áddzsa

3. tsz. harcos
38 éves, ember, férfi
rend
dzsad
Dzsah hívő
Sushtar vezetője

Jellemzés: Eredeti neve Abret Hillam El Abadei, aki – mint jelenlegi sushtari ádzzsa – kilencedik éve tölti be ezt a posztot. Hatalmát felmenői szilárdították meg, hisz családja rendelkezik a város legnagyobb kereskedelmi flottájával, és az birtokolja a kereskedelmi jogok többségét. Éles eszű és kiváló politikai érzékkel megáldott férfiú, aki egyelőre sikeresen küzd a térségben befolyásának megerősítésén.

Kinézet: Öltözéke lenyűgöző, viselkedése kifogástalan. Mégis mindenkinek rendkívül előnytelen vonásain akad meg legelőször a szeme, hisz ez az alacsony termetű férfiú mélyen ülő malacszemekkel és hihetetlenül vastag ajkakkal rendelkezik.

Jellem: (rend) Hangulata többnyire komor, viselkedése kimért. Hatalmával előszeretettel kérkedik, céljai megvalósításában kitartó és gátlástalan, de mindenekelőtt körültekintő, alapos és óvatos.

Motiváció: Hatalmának és családja pozícióinak megőrzése és kiterjesztése. A fogadás alkalmával szeretné, hogy minden a tervei szerint történjen.

„Sushtar az én városom, és a város szívesen látja azokat, akik békével közelednek felénk és betartják törvényeinket. Ám akik nem így gondolkodnak, …"

Erő	13
Állóképesség	17
Gyorsaság	13
Ügyesség	12
Egészség	13
Szépség	8
Intelligencia	17
Akaraterő	17
Asztrál	13
Érzékelés	12

Ép:	10	**Fp**:	42
Mp:	-	**Pp**:	-

Ellenállás	A	M
TME	3	7
Statikus	46	46
Dinamikus	-	-
Egyéb	-	-
Teljes	49	54

Harcértékek

Fegyver	T/k	Ké	Té/Cé	Vé/m	Sp
Alap	-	15	43/2	97	-
Hosszúkard	1	21	57	113	k10
Tőr	2	25	51	99	k6

Kiemelt képzettségek			
Lélektan	Af	Lélektan	Af
Vallásismeret	Af	Etikett	Mf
Szexuális kultúra	Af	Politika/diplomácia	Af
Értékbecslés	Af	Birtokigazgatás	Af
Heraldika	Af	Jog/törvénykezés	Af

Beszélt nyelvek	
közös	5
dzsad	5
shadoni (gorviki)	4 (3)
Pszi használat	-

Felszerelés: Díszes öltözék, drága ékszerek, míves tőr

Megjegyzések: Statikus pszi pajzsait más építette

Xyira

8. tsz. boszorkány
33 éves, wier, nő
káosz-halál
dzsad
Noir hívő
a Fehér Fok Úrnőjének
végrehajtója

Jellemzés: Az „Úrnő vadászgörénye”, így szokták háta mögött emlegetni a vele egyenrangú rendtagok. Tény, hogy ő valóban nem mindennapi boszorkány. Ha csak teheti nem folyamodik az ezekben a körökben megszokott finom módszerekhez. Sokak szerint szadista hajlamait valami gyermekkori trauma okozza, pedig nem épp erről van szó. Az Úrnő kivételével senki nem tudja, hogy ő valójában wier. Ez a tény pedig nagyban befolyásolja viselkedését. Férfiakkal nagyon rámenős, a rangsorban alatta lévőkkel kifejezetten kegyetlen és lekezelő.

Kinézet: Széparcú, csinos, formás, bár kicsit alacsony leányzó.

Jellem: (káosz-halál) Szenvedélyes, durva, célratörő és kegyetlen.

Motiváció: Tudja, hogy sokkal tartozik az Úrnőnek, aki kiemelte a mocsokból, és azután sem vált meg tőle, hogy megkezdődött az átváltozás. Bár esetenként felületes, mégis törekszik arra, hogy a vele szemben támasztott követelményeknek megfeleljék.

„Gyere a szobámba. Halálosan jól fogunk szórakozni.”

Erő	13	**Ép**:	8	**Fp**:	45
Állóképesség	12				
Gyorsaság	10	**Mp**:	64	**Pp**:	40
Ügyesség	17				
Egészség	15	**Ellenállás**	**A**	**M**	
Szépség	16	TME	6	3	
Intelligencia	17	Statikus	40	40	
Akaraterő	13	Dinamikus	1	1	
Asztrál	16	Egyéb	-	-	
Érzékelés	16	**Teljes**	47	44	

Harcértékek

Fegyver	T/k	Ké	Té/Cé	Vé/m	Sp
Alap	-	13	48/7	84	-
Tőrkard	2	22	60	98	k6+2
Tőr	2	23	56	86	k6
Korbács	2	17	54	84	k3
Ököl	2	23	52	85	k2
Dobótőr	2	23	59	86	k6

Kiemelt képzettségek			
Ökölharc	Af	Lélektan	Mf
Méregkeverés/semlegesítés	Mf	Mellébeszélés	Mf
Sebgyógyítás	Mf	Szexuális kultúra	Mf
Hátbaszúrás	Af	Etikett	Af
Álcázás/álruha	Af	Lopózás	61%

Beszélt nyelvek	
közös	5
dzsad	5
gorviki (shadoni)	3 (3)
erv	3
Pszi használat	Mf

Felszerelés: Feltűnő divatos öltözék, ékszerek, tőr, 3 db dobótőr, tőrkard (5. szintű, azonnal és hosszú ideig ható, görcs / halál), korbács, 4 db hatalom itala, hatalom amulett (40 Mp)

További NJK-k és Bestiák

Eunukok	2. tsz. harcosok	a boszorkányrend fegyveresei	154. old.
Fehér Fok-i rendtagok	0-6. tsz. boszorkányok	a Fehér Fok boszorkányai	155. old.
Hontalan zsoldosai	3. tsz. harcosok	a temetődombi jelenet fegyveresei	155. old.
Matrózok	1. tsz. harcosok	a kalóztámadáskor, kocsmában, hajón	156. old.
Művészek, polgárok	kasztnélküli	a játék során bárhol	156. old.
Nemesek, tehetősek	kasztnélküli	a játék során bárhol	156. old.
Rablók, verőlegények	0-2. tsz. tolvajok	a játék során bárhol	157. old.
Testőrök	3-7. tsz. harcosok	a tehetős és fontos személyek őrzői	157. old.
Úrnő fejvadászai	3. tsz. fejvadászok	a boszorkányrend elit fegyveresei	158. old.
Városőrök	1-2. tsz. harcosok	a helyi rendfenntartó erő fegyveresei	158. old.
Viadorok	5. tsz. „gladiátorok”	a Fogadáson fellépő négy gladiátor	159. old.

Gahul	Bestiárium (2. kiad.) 83. old.	az Erőd alatti útvesztőben	160. old.
Kőgólem	Bestiárium (2. kiad.) 107. old.	az Erőd alatti útvesztőben	160. old.
Zauder	Bestiárium (2. kiad.) 222. old.	a játék során a Hontalan irányítása alatt	161. old.

Eunukok

2. tsz. harcosok
ember, férfi
rend

Szerepük: A Fehér Fok-i Boszorkányrend fegyveresei, akik az erőd és rend érdekeltségeinek védelméért felelnek. Fanatikusak, akik hajlandóak akár életüket is áldozni a szolgálat során. Mindegyikük bal arcára a rend szimbóluma (fénygömb, két oldalán 3-3 fénysugárral) van rátetoválva.

Erő	13
Állóképesség	13
Gyorsaság	12
Ügyesség	13
Egészség	12
Szépség	10
Intelligencia	11
Akaraterő	13
Asztrál	13
Érzékelés	12

Ép: 9 **Fp**: 30

Mp: - **Pp**: -

Ellenállás	A	M
TME	3	3
Statikus	12	12
Dinamikus	-	-
Egyéb	-	-
Teljes	15	15

Harcértékek

Fegyver	T/k	Ké	Té/Cé	Vé/m	Sp
Alap	-	18	40/13	86	-
Rövidkard	1	27	52	100	k6+1
Ököl	2	28	44	87	k6
Kis pajzs	1	19	40	+20	k6
Rövid íj	2	23	20	90	k6

Felszerelés: Bő, sötétkék ruházat, kék – arcot eltakaró – emámé, fegyverek, kivert bőrpáncél (SFÉ:1; MGT:0)

Megjegyzés: A pszi pajzsokat rendtagok építették.

Fehér Fok-i rendtagok

0-6. tsz. boszorkányok
ember, nő
káosz

Szerepük: A Fehér Fok-i Boszorkányrend tagjai ők. Főképp az erődben, de akár a város bármely pontján találkozhatnak majd velük a karakterek.

A modul idején Sushtarban három fő hatodik, öt darab ötödik, nyolc első, és húsz nulladik szintű rendtag található.

Erő	9	**Ép**: 6	**Fp**: 9	
Állóképesség	11			
Gyorsaság	13	**Mp**: -	**Pp**: -	
Ügyesség	14			
Egészség	13	**Ellenállás**	**A**	**M**
Szépség	16	TME	3	3
Intelligencia	14	Statikus	-	-
Akaraterő	13	Dinamikus	-	-
Asztrál	13	Egyéb	-	-
Érzékelés	12	**Teljes**	3	3

Harcértékek

Fegyver	T/k	Ké	Té/Cé	Vé/m	Sp
Alap	-	13	21/4	76	-
Tőr	2	23	29	78	k6
Korbács	2	17	25	76	k3

Felszerelés: Változó, fegyvereik esetleg mérgezettek.

Megjegyzés: Az 5. és 6. tsz-en Lélektan Mf, esetleg Antissjárás

Módosítók (1. tsz.): +5 Fp, +8 Mp, +9 Pp, +9 AME, +9 MME, +1 Ké, +1 Té, +1 Cé, +1 Vé

Módosítók (5. tsz.): +25 Fp, +40 Mp, +25 Pp, +25 AME, +25 MME, +5 Ké, +5 Té, +5 Cé, +5 Vé

Módosítók (6. tsz.): +30 Fp, +48 Mp, +29 Pp, +29 AME, +29 MME, +6 Ké, +6 Té, +6 Cé, +6 Vé

Hontalan zsoldosai

3. tsz. harcosok
ember, férfi
káosz-halál
dzsad

Szerepük: A temetődombi jelenetben lehet majd velük találkozni. Zsoldosok, sivatagi rablók, de mivel uruk rengeteg pénzt kapott, hogy szolgálják a külhonit (azaz a Hontalant), tényleg a legjobbak közül valók. Ez azt jelenti, hogy amíg nem hal meg közülük négy, addig kitartanak, és nem gondolnak a menekülésre. Összesen tizen vannak. Bár nem olyan jól képzettek, mint az Úrnő fejvadászai, mégis rövid ideig majd fel tudják velük venni a versenyt, hisz volt idejük felmérni a terepet, és jól tudják, mire számíthatnak. A közönséges eunukoknál valóban jobb harcosok.

Erő	14	**Ép**: 11	**Fp**: 40	
Állóképesség	14			
Gyorsaság	14	**Mp**: -	**Pp**: -	
Ügyesség	14			
Egészség	14	**Ellenállás**	**A**	**M**
Szépség	9	TME	0	3
Intelligencia	11	Statikus	-	-
Akaraterő	13	Dinamikus	-	-
Asztrál	10	Egyéb	-	-
Érzékelés	13	**Teljes**	0	3

Harcértékek

Fegyver	T/k	Ké	Té/Cé	Vé/m	Sp
Alap	-	20	50/4	95	-
Jatagán	1	27	54	109	k6+2
Sarlókés	2	30	58	97	k6
Garott	1	20	55	75	k10
Ökül	2	30	54	96	k6

Felszerelés: Teljesen fekete, arcot is elrejtő ruházat, fegyverek, kivert bőrpáncél (SFÉ:1; MGT:0)

Megjegyzés: Ökölharc Mf, Vakharc Af, Lopózás, Rejtőzk. 45%

Matrózok

1. tsz. harcosok
ember, férfi
káosz

Szerepük: A kalóztámadás alkalmával, illetve a kocsmákban, ivókban, hajókon és utcákon zajló összetűzések és verekedések alkalmával kerülhetnek összetűzésbe velük a karakterek, illetve lehetnek segítségükre bizonyos szituációkban.

Erő	13	**Ép**: 10	**Fp**: 18		
Állóképesség	12				
Gyorsaság	11	**Mp**: -	**Pp**: -		
Ügyesség	13				
Egészség	13	**Ellenállás**	**A**	**M**	
Szépség	10	TME	0	0	
Intelligencia	10	Statikus	-	-	
Akaraterő	10	Dinamikus	-	-	
Asztrál	10	Egyéb	-	-	
Érzékelés	11	**Teljes**	0	0	

Harcértékek

Fegyver	T/k	Ké	Té/Cé	Vé/m	Sp
Alap	-	12	33/3	85	-
Rövidkard	1	21	45	99	k6+1
Ökö l	2	22	37	86	k2
Kis pajzs	1	13	33	+20	k6
Furkós bot	1	14	40	99	k6

Felszerelés: Szegényes ruházat, változó fegyverek, posztó- vagy bőrvért (SFÉ:1; MGT:0)

Megjegyzés: Mászás 50%, Esés 35%, Ugrás 25%

Művészek, polgárok

kasztnélküli

Szerepük: A játék során bárhol előfordulnak, de feltehetőleg nem támadják meg a karaktereket. Leginkább a Fehér Fok-i Erődbe való bejutásnál fordulhat leginkább elő, hogy konfrontálódnak velük a karakterek.

Erő	11	**Ép**: 6	**Fp**: 14		
Állóképesség	11				
Gyorsaság	11	**Mp**: -	**Pp**: -		
Ügyesség	11				
Egészség	11	**Ellenállás**	**A**	**M**	
Szépség	11	TME	1	1	
Intelligencia	11	Statikus	-	-	
Akaraterő	11	Dinamikus	-	-	
Asztrál	11	Egyéb	-	-	
Érzékelés	11	**Teljes**	1	1	

Harcértékek

Fegyver	T/k	Ké	Té/Cé	Vé/m	Sp
Alap	-	8	15/1	70	-
Kés	1	18	19	70	k5
Ökö l	2	18	19	71	k2
Furkós bot	1	10	22	84	k6
képzetlen:		-10	-25	-20	

Felszerelés: Változó

Megjegyzés: Képzettségek különféle szakmák, illetve amiket a szerepkör megkíván

Nemesek, tehetősek

kasztnéküli

Szerepük: Az események függvényében bárhol és bármikor bevethetőek a modul során.

Erő	11	**Ép**: 7	**Fp**: 15		
Állóképesség	10				
Gyorsaság	11	**Mp**: -	**Pp**: -		
Ügyesség	11				
Egészség	12	**Ellenállás**	**A**	**M**	
Szépség	11	TME	2	2	
Intelligencia	11	Statikus	-	-	
Akaraterő	12	Dinamikus	-	-	
Asztrál	12	Egyéb	-	-	
Érzékelés	11	**Teljes**	2	2	

Harcértékek

Fegyver	T/k	Ké	Té/Cé	Vé/m	Sp
Alap	-	12	33/3	85	-
Kés	1	21	45	99	k6+1
Ökö l	2	22	37	86	k2
Hosszúkard	1	13	33	+20	k6
képzetlen:		-10	-25	-20	

Felszerelés: Előkelő ruházat, ékszerek, változó fegyverek

Megjegyzés: Képzettségek, amiket a szerepkör megkíván

Rablók, verőlegények

1-3. tsz. harcos (tolvaj)

Szerepük: Az események függvényében bárhol és bármikor bevethetőek a modul során.

Erő	12	**Ép**: 9	**Fp**: 15		
Állóképesség	11				
Gyorsaság	11	**Mp**: -	**Pp**: -		
Ügyesség	12				
Egészség	12	**Ellenállás**	**A**	**M**	
Szépség	10	TME	0	0	
Intelligencia	9	Statikus	-	-	
Akaraterő	10	Dinamikus	-	-	
Asztrál	9	Egyéb	-	-	
Érzékelés	10	**Teljes**	0	0	

Harcértékek

Fegyver	T/k	Ké	Té/Cé	Vé/m	Sp
Alap	-	12	30/10	80	-
Tőr	2	22	38	82	k6
Rövidkard	1	21	42	94	k6+1
Könnyű nyílp.	1	14	26	50	k6+1
Ököl	2	22	34	81	k2

Felszerelés: Változó, fegyvereik esetleg mérgezettek

Megjegyzés: Kocsmai verekedés Af, Mászás 20%, Esés 20%, Ugrás 20%, Lopózás 20%

Módosítók (2. tsz.): +5 Fp, +2 Ké, +4 Té, +1 Cé, +4 Vé, +10% a fenti képzettségekre

Módosítók (3. tsz.): +10 Fp, +4 Ké, +8 Té, +2 Cé, +8 Vé, +20% a fenti képzettségekre

Testőrök

3., 5., .7 tsz. harcos (esetleg fejvadász)

Szerepük: Az események függvényében bárhol és bármikor bevethetőek a modul során, mégis jellemzően az általuk védelmezett személy közelében tűnhetnek fel.

Erő	13	**Ép**: 10	**Fp**: 35		
Állóképesség	14				
Gyorsaság	14	**Mp**: -	**Pp**: -		
Ügyesség	14				
Egészség	13	**Ellenállás**	**A**	**M**	
Szépség	11	TME	2	2	
Intelligencia	12	Statikus	-	-	
Akaraterő	12	Dinamikus	-	-	
Asztrál	12	Egyéb	-	-	
Érzékelés	14	**Teljes**	2	2	

Harcértékek

Fegyver	T/k	Ké	Té/Cé	Vé/m	Sp
Alap	-	20	45/4	99	-
Hosszúkard	1	26	59	115	k10
Ramiera	2	28	63	113	k6+1
Jatagán	1	27	59	113	k6+2
Kis pajzs	1	20	46	+20	k6

Felszerelés: Helyzettől és a védett személytől függ

Megjegyzés: Ökölharc Mf, az 5. tsz-től Pszi Af és Sebgyógyítás Af

Módosítók (5. tsz.): +1 fizikai képességek, +10 Fp, +1 Ép, +12 Pp, +12 AME, +12 MME, +4 Ké, +8 Té, +10 Vé

Módosítók (7. tsz.): +1 képességek, +20 Fp, +20 Pp, +21 AME, +21 MME, +8 Ké, +16 Té, +20 Vé + Fegyverh. Mf

A fogadáson résztvevők testőrsége:

- Sushtari ádzzsa: 2 fő 7. szintű (fogadáson) és 4 fő 5. szintű (kint)
- Morv en'Drokka: 3 fő 5. szintű és 1 fő 3. szintű (mind kint)
- Bebra Hillam El Abadei: 3 fő 5. szintű (hintón)
- Ikrass Del Montara gróf: 1 fő 5. szintű és 2 fő 3. szintű (hintón)
- Asdell Kvrenna del Haar: 3 fő 3. szintű (hintón)
- Gveldon il'Obrat: 1 fő 7. szintű (fogadáson)
- Farroccio Remini: 2 fő 5. szintű (fogadáson) és 4 fő 3. szintű (kint)
- Obree Erkhamm: 2 fő 3. szintű (kint)

kint: az erőd előtt várakozó hintónál marad
hintón: a hintó nem vár az erőd előtt, hanem a nap végén visszatér

Úrnő fejvadászai

3. tsz. fejvadász
ember, férfi
rend

Szerepük: Ők az Úrnő elit harcosai. Igazából nem is eunukok, bár velük, köztük élnek. Alapesetben az őrködő eunukok között az erőd teraszán és az erőd bejáratának környékén mindig van egy ilyen fejvadász. Feladata a veszély gyors felmérése és az annak kezeléséhez szükséges személyek azonnali értesítése bármi áron. A fogadás során a bálteremben is van legalább kettő közülük. A karakterek legkésőbb a temetődombi rajtaütés során találkozhatnak majd velük.

Erő	13	**Ép**:	9	**Fp**:	44	**Harcértékek**				
Állóképesség	14					**Fegyver**	**T/k**	**Ké**	**Té/Cé**	**Vé/m**	**Sp**
Gyorsaság	14	**Mp**:	-	**Pp**:	12	Alap	-	20	46/4	100	-
Ügyesség	14					Rövidkard	1	29	58	114	k6+2
Egészség	13	**Ellenállás**	**A**	**M**		Ökül	2	30	50	101	k6+1
Szépség	13	TME	4	4		Sarlókés	2	30	54	102	k6+1
Intelligencia	12	Statikus	12	12		Alkarvédő	1	20	46	+15	k6+1
Akaraterő	14	Dinamikus	1	1		**Felszerelés**: Mint az eunukoké, illetve helyzettől függ. Fegyverméreg (4. szintű, gyors és közepes ideig ható, bódulat / ájulás)					
Asztrál	14	Egyéb	-	-							
Érzékelés	14	**Teljes**	17	17							

Vezetőjük (5. tsz.): +1 képességek, +10 Fp, +1 Ép, +9 Pp, +10 AME, +10 MME, +6 Ké, +12 Té, +10 Vé, +1 Sp, + Fegyverh. Mf

Városőr

1. tsz. harcos
ember, férfi
rend

Szerepük: A helyi rendfenntartó erők, akik ezen kívül a város (csekély) szárazföldi haderejének gerincét alkotják. Kapuknál, falakon, őrjáratban és a rendvédelem kapcsán lehet velük találkozni, vagy konfliktusba kerülni.

Erő	12	**Ép**:	9	**Fp**:	20	**Harcértékek**				
Állóképesség	13					**Fegyver**	**T/k**	**Ké**	**Té/Cé**	**Vé/m**	**Sp**
Gyorsaság	13	**Mp**:	-	**Pp**:	-	Alap	-	15	33/5	85	-
Ügyesség	13					Rövidkard	1	24	45	99	k6+1
Egészség	12	**Ellenállás**	**A**	**M**		Könnyű nyílp.	1	17	21	50	k6+1
Szépség	12	TME	2	2		Lándzsa	1	19	55	97	k10
Intelligencia	11	Statikus	-	-		Kis pajzs	1	16	33	+20	k6
Akaraterő	12	Dinamikus	-	-		**Felszerelés**: Világosszürke egyenruha, fehér kendő, fegyverzet, posztóvért (SFÉ:1; MGT:0)					
Asztrál	12	Egyéb	-	-							
Érzékelés	12	**Teljes**	2	2		**Megjegyzés**: Ökölharc Af					

Tiszt (2. tsz.): +6 Fp, +2 Ké, +5 Té, +5 Vé

Viadorok

5. tsz. gladiátorok
ember, férfi

Szerepük: A fogadás egyik fő produkciója lesz az ő küzdelmük. A rabszolgák fegyvertelenül urukkal, míg a szabad emberek magukban érkeznek a Fehér Fokba (őket a „Mentalista” átvizsgálja). Az értékeik az egyszerűség kedvéért egyformák, de összesen négyen vannak. Az erősorrendjük – melytől a szituációktól függően a Mesélő szabadon eltérhet – az alábbi felsorolás sorrendje szerint kezelendő. A legfelső a „legerősebb”.

Erő	16	**Ép**: 15	**Fp**: 60	
Állóképesség	16			
Gyorsaság	16	**Mp**: -	**Pp**: -	
Ügyesség	16			
Egészség	17	**Ellenállás**	**A**	**M**
Szépség	13	TME	4	5
Intelligencia	13	Statikus	-	-
Akaraterő	15	Dinamikus	-	-
Asztrál	14	Egyéb	-	-
Érzékelés	13	**Teljes**	4	5

Harcértékek

Fegyver	T/k	Ké	Té/Cé	Vé/m	Sp
Alap	-	26	70/6	110	-
Tőr	2	41	88	122	k6
Dobótőr	2	36	81	112	k6
Hosszúkard	1	32	84	126	k10
Ökül	2	36	74	111	k6

Felszerelés: Viadal során egy ágyékkötő és egy tőr, máskülönben helyzetétől függ, de rabszolgánál nem lehet fegyver

Megjegyzés: Ökölharc Mf, Fegyverhasználat (tőr) Mf, Kétkezes harc Mf, Belharc Mf, Birkózás Mf, Ugrás 40% (+8 Vé)

Különleges képességük: Ha egy-egy ellen küzdenek, akkor Ké: +5, Té: +5, Vé: +10. Ha közönség is van, akkor Ké: +5, Té: +5, Vé: +5.

Viadorok:

- Loor, Morv en’Drokka (a Nagyherceg konzuljának) rabszolga viadora. Egy laroquei hajón volt gályarab, onnan mentette ki a konzul. Alacsony szikár férfi, teli korbács okozta hegekkel. Ezt nem tudják, de a kráni határ közeléből származó orgyilkos.
- Erman Garm, az Úrnő viadora szabad ember, aki egy városban tartózkodó kalandozócsapat egyik tagja. Xyira szervezte be, önként jött és tisztában van a viadal veszélyeivel. Dekoratív, szőke, kékszemű, megtermett északi.
- Izmel Abedal, a Sushtari ádzzsa rabszolga viadora, aki egy dzsad bahrada. A legutóbbi két házi viadal győztese. Egy jó felépítésű és jóképű izmos dzsad.
- Sugat Forca Sanovick, Farroccio Remini „szabad” ember viadora, aki egy gorviki tőröző. Arrogáns, aljas és beképzelt fickó. Képességeit Remini már sikerrel próbára tette a helyi cápaviadalon. Sok pénzzel tartozik a Reminiknek.

Gahul
Bestiárium II.
83. old.

Előfordulás: ritka
Megjelenők száma: 1
Termet: E
Sebesség: 60 (SZ)
Támadó érték: 40
Védő érték: 80
Kezdeményező érték: 15
Célzó Érték: -
Sebzés: 1k6+2
Támadás/kör: 1
Életerő-pontok: 25
Fájdalomtűrés-pontok: -
Asztrál ME: immunis
Mentál ME: immunis
Méregellenállás: immunis
Pszi: -
Intelligencia: átlagos
Max. Mp.: -
Jellem: Káosz, Halál
Necrográfiai osztály: IV., vérivó élőholt

Leírás: A halott zabáló élőholt bűzének hatása a víz alatt nem érvényesül.

Kőgólem
Bestiárium II.
107. old.

Előfordulás: nagyon ritka
Megjelenők száma: 2
Termet: E (195cm, 300font)
Sebesség: 75 (SZ)
Támadó érték: 75
Védő érték: 90
Kezdeményező érték: 35
Célzó Érték: -
Sebzés: 1k10
Támadás/kör: 2
Életerő-pontok: 12
Fájdalomtűrés-pontok: -
Asztrál ME: immunis
Mentál ME: immunis
Méregellenállás: immunis
Pszi: -
Intelligencia: átlagos
Max. Mp.: -
Jellem: -

Leírás: A gólemeket csak túlütéssel lehet sebezni. Éles és hegyes fegyverek sebzését felezni kell és a tűz ellen immunisak. Az elektromosság alapú mágia is csak a felét sebzi a normál sebzésének ezeken a gólemeken.

Zauder
Bestiárium II.
222. old.

Előfordulás: ritka
Megjelenők száma: 1
Termet: E
Sebesség: változó
Támadó érték: 60 vagy változó
Védő érték: 120 vagy változó
Kezdeményező érték: 35 vagy változó
Célzó Érték: –, vagy változó
Sebzés: 1k10+2 vagy változó
Támadás/kör: 1, vagy változó
Életerő-pontok: 25
Fájdalomtűrés-pontok: 80
Asztrál ME: 60
Mentál ME: 80
Méregellenállás: immunis
Pszi: Pyarroni Mf, 5 szint
Intelligencia: kiemelkedő
Max. Mp.: -
Jellem: Káosz, Halál

Leírás: Ez az alakváltó a saját formájában – amivel jelen esetben a karakterek feltehetően nem találkoznak majd – áttetsző bőrű, sűrű, vörös szőrrel borított humanoid. Feje ocsmány, koponyacsontja nincs, hatalmas agyának tekervényei tisztán láthatók.

Képes bármely emberi (E) méretű lényt tökéletesen lemásolni. Ha áldozatát megpillantja, a következő körben külsőre már megkülönböztethetetlen az alanytól. Ahhoz hogy áldozata minden tudásával, képességével és emlékével rendelkezzen, legalább 10 körre van szüksége. Ám ha a lemásolandó személy asztrál- vagy mentálpajzsa nagyobb ötvenes erősítésnél, akkor mindez 30 kört vesz igénybe. Képes az áldozat minden tárgyát és felszerelését is magából megformálni. A külső átalakuláshoz az említett 1 kör nyugalomra van szüksége, ám a szellemi átalakulás során már bármilyen tevékenységet végezhet.

Térképek

Tájolás: arról tájékoztat, hogy a térkép teteje melyik égtáj felé mutat. Ez többnyire észak!

Lépték: azt mutatja meg, hogy a térkép – mely általában hálós szerkezetű – milyen méretezéssel készült, vagyis hogy a hálós szerkezet egy egysége pontosan mekkora távolságnak felel meg.

Nyitott/zárt ajtók: amennyiben egy helyszínrajzon egy helyiség ajtaja nyitva van, az azt jelöli, hogy feltehetőleg nem lesz „kulcsra” zárva, ha a karakterek odaérnek. Ellenben ha egy ajtó csukottan van berajzolva, az arra utal, hogy azt általában zárják. A zárnyitás módosítóját a helyiség leírásának elején – pl.: „zár: +15%” – formában jelöltem.

Lépcsők: egyes helyszínrajzokon növekvő hosszúságú párhuzamos vonalak jelölik a lépcsőket. A lépcsők aljától nyíl mutatja a lépcsőn felfelé haladás irányát.

Titkosajtókeresés módosítójának jelölése: „t.a.: +15%”

Csapdafelfedezés módosítójának jelölése: „csap.: +15%”

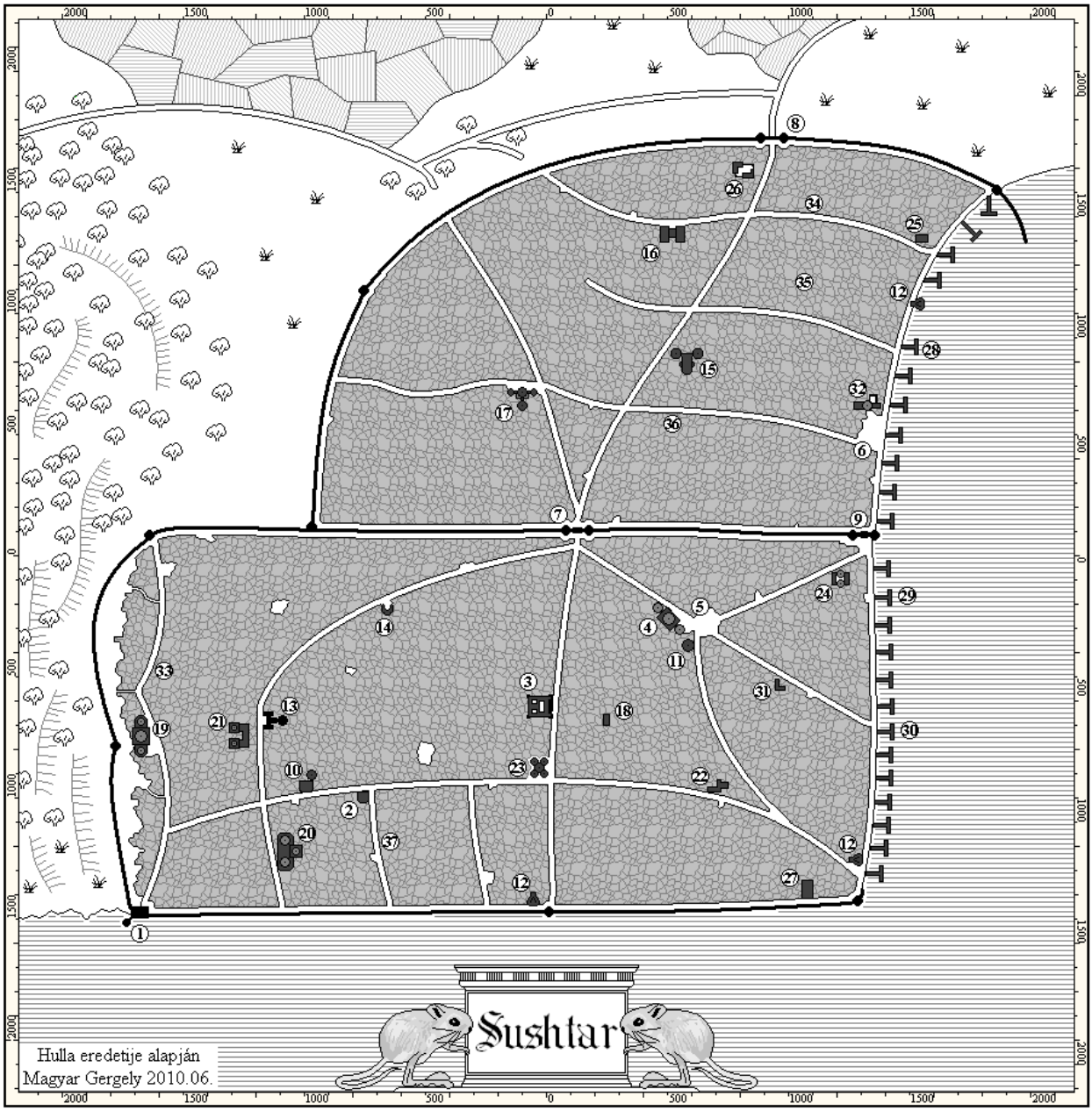
Kereskedő Hercegségek

(Tájolás: északi, Lépték: a térképen)

Forrás: www.szurkecsuklyas.hu/goribardomborzat.jpg (részlet)
Szerző: Domoly & Beelze, Szürkecsuklyás Testvériség

Sushtar

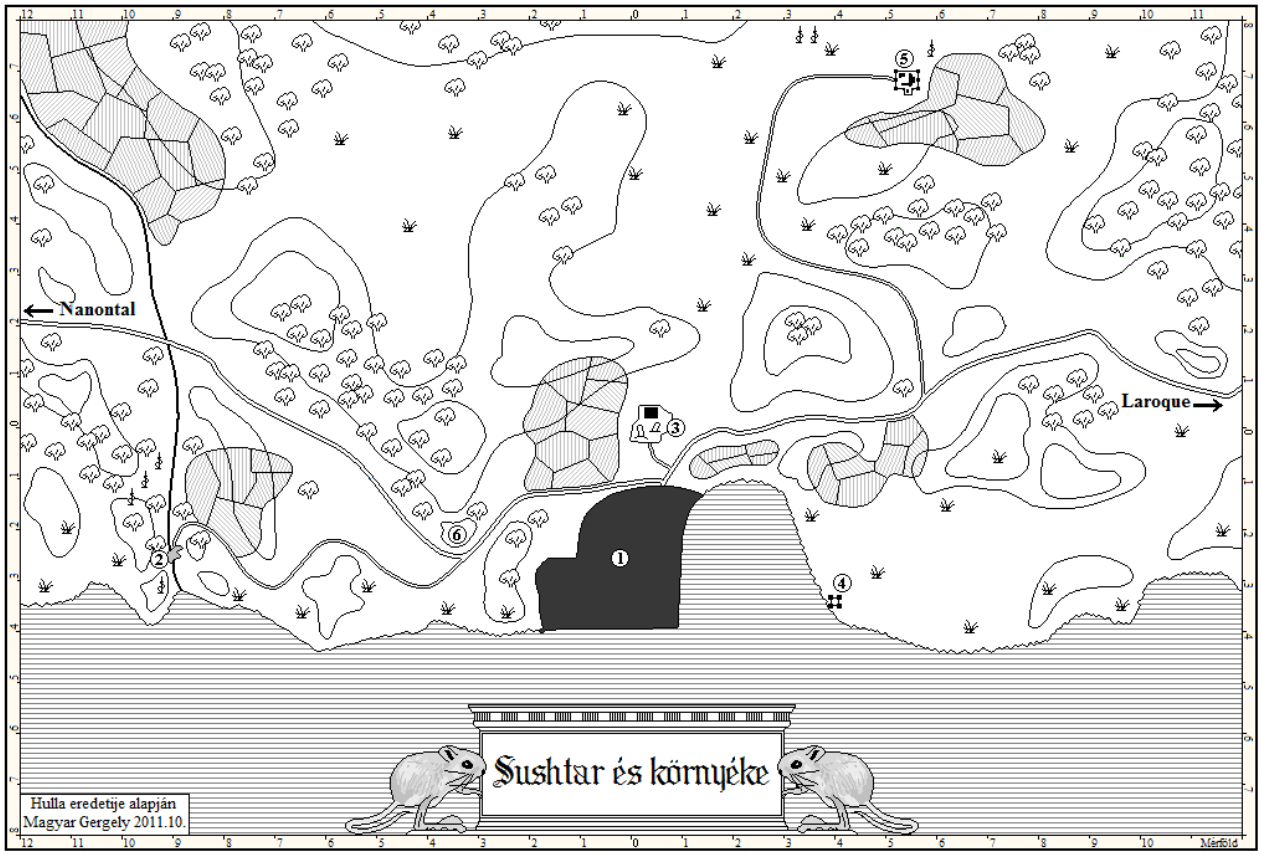
(Tájolás: északi, Lépték: a térképen, lábban)



1 *– Fehér Fok Erőd*
2 *– Tavirózsa fürdő*
3 *– Kaszárnya*
4 *– Dzsad Bankház*
5 *– Régi piac*
6 *– Új piac*
7 *– Régi kapu*
8 *– Új kapu*
9 *– Kikötői kapu*
10 *– Dzsad mecset*
11 *– Dzsah imaház*
12 *– Antoh szentélyei*
13 *– Dreina templom, egyéb szentélyek*
14 *– Gilron szentély*
15 *– Krad templom*
16 *– Uwel rendház*
17 *– Domvik templom*
18 *– Ranagol szentélye (titkos)*
19 *– El Abadei palota*
20 *– El Hisszaim palota*
21 *– Numereim villa*
22 *– con Remini villa*
23 *– Városháza*
24 *– Fehér Liliom Háza*
25 *– Hajóácsok céhháza*
26 *– Kadír lángja rendház*
27 *– Széljárók klánháza*
28 *– Hínár móló*
29 *– Páva móló*
30 *– Narvál móló*
31 *– Fogadó a Tengeri-kígyóhoz*
32 *– Sushtar csillaga fogadó*
33 *– Dash háza*
34 *– Erkham háza*
35 *– Rodovek háza*
36 *– Zerkom háza*
37 *– Drokka palotája*

Sushtar és környéke

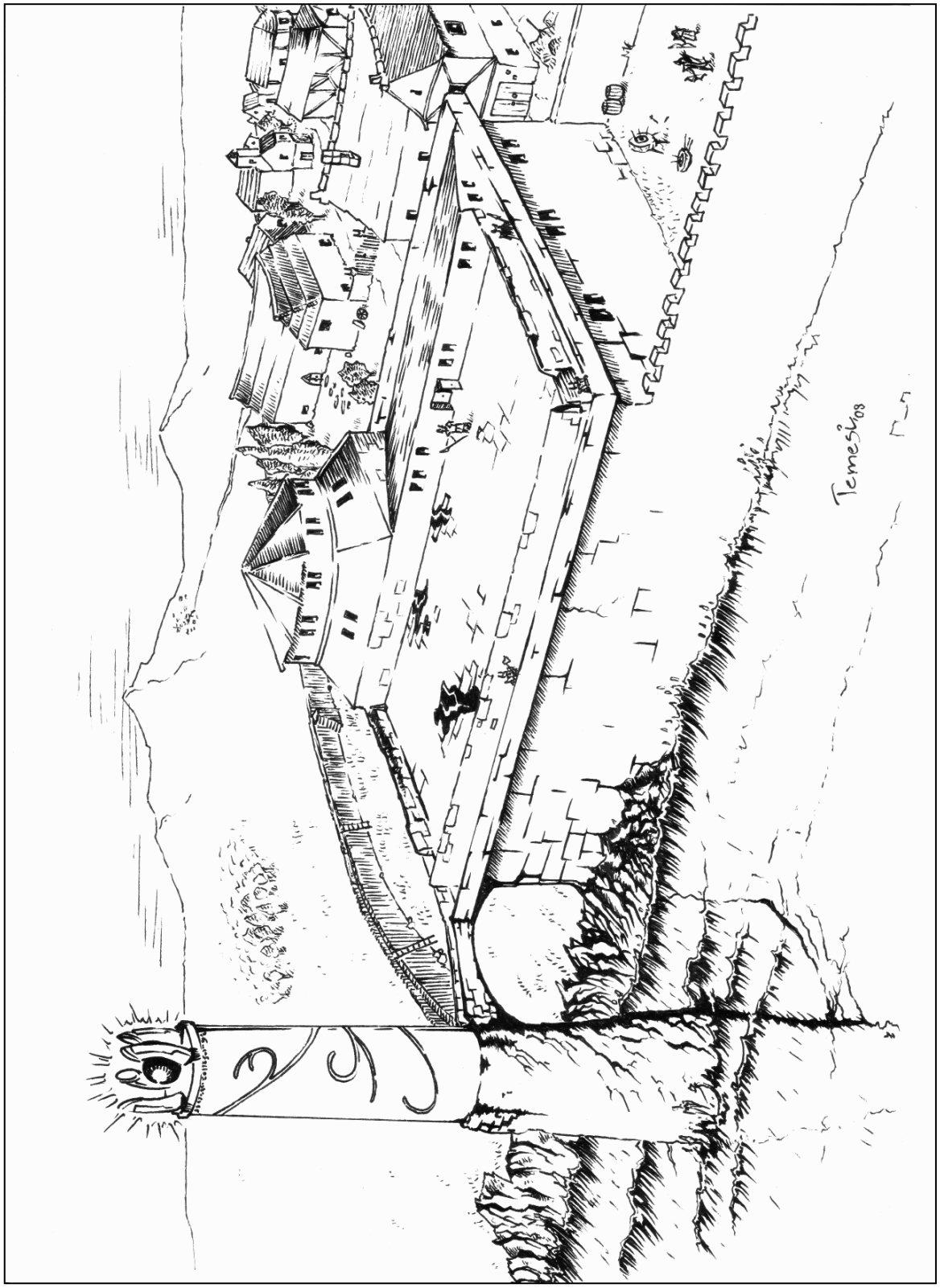
(Tájolás: északi, Lépték: 1000 láb)



1 *– Sushtar*
2 *– Árnyasvölgy*
3 *– Temető és Darton templom*
4 *– Dzsemal erőd*
5 *– del Haar család „kastélya”*
6 *– Akasztottak dombja*

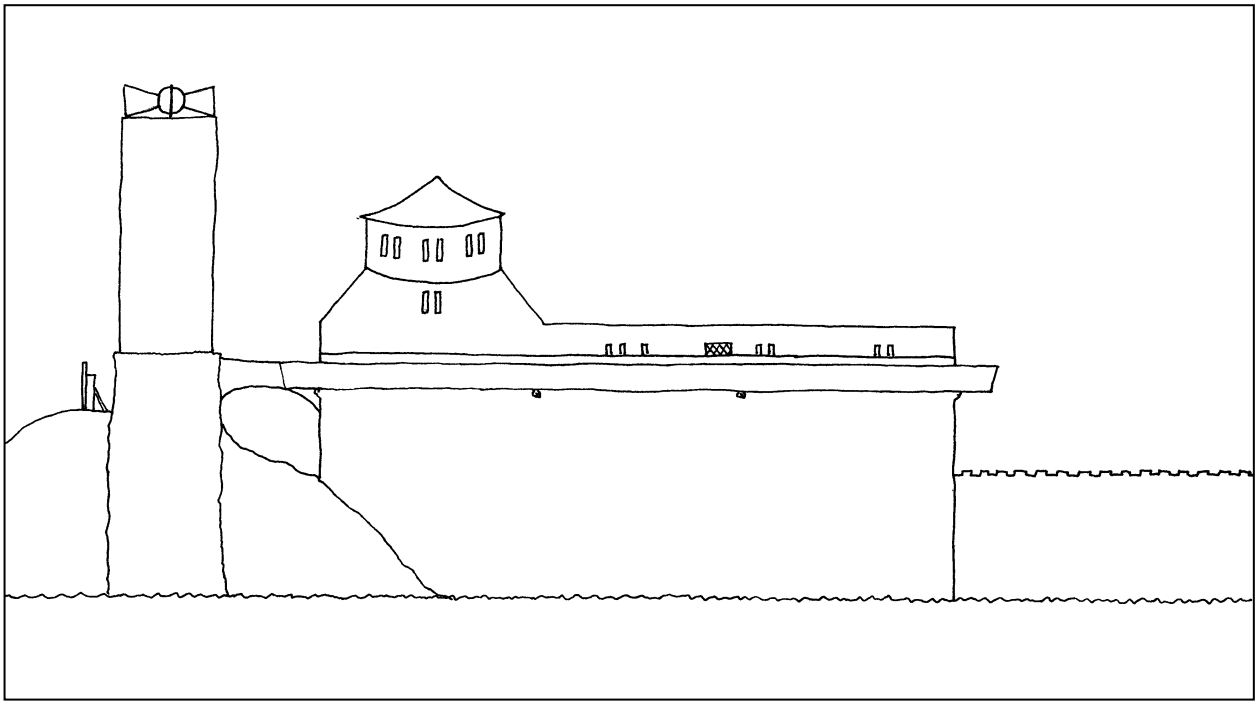
Fehér Fok-i Erőd

(látkép a délnyugati oldalról, tájolása: északkeleti)

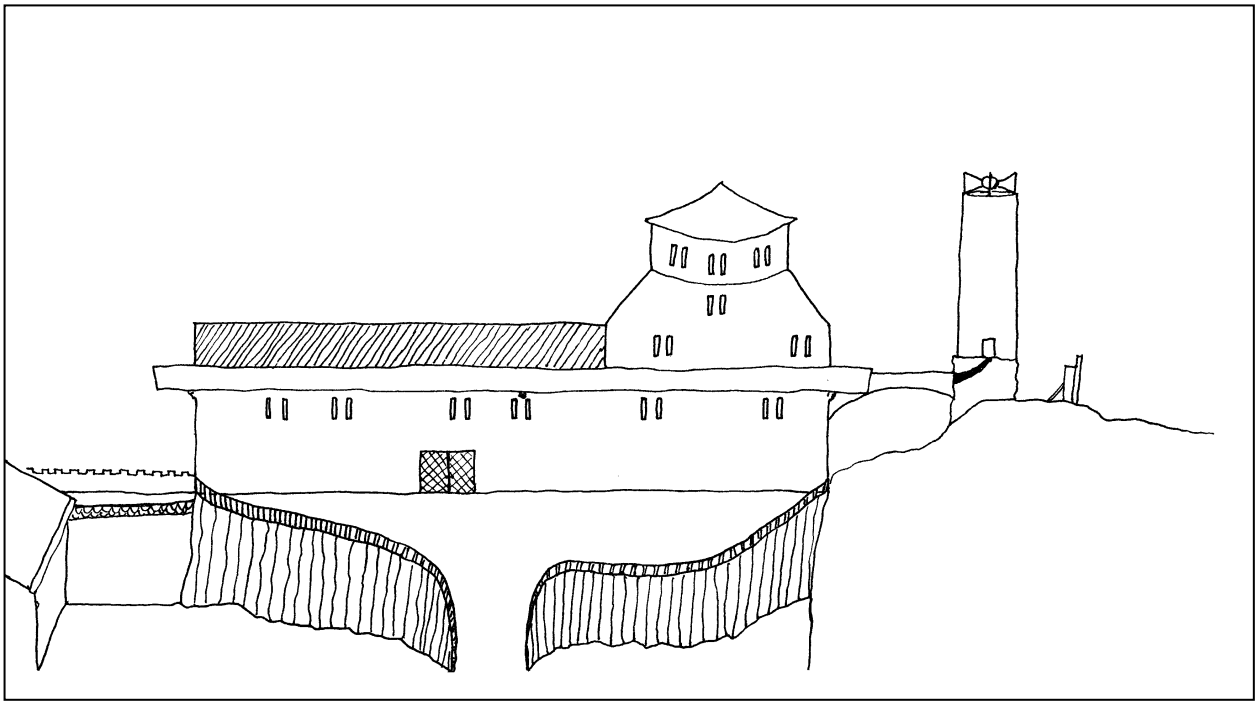


Fehér Fok Erőd

(déli homlokzat, tájolás: északi)



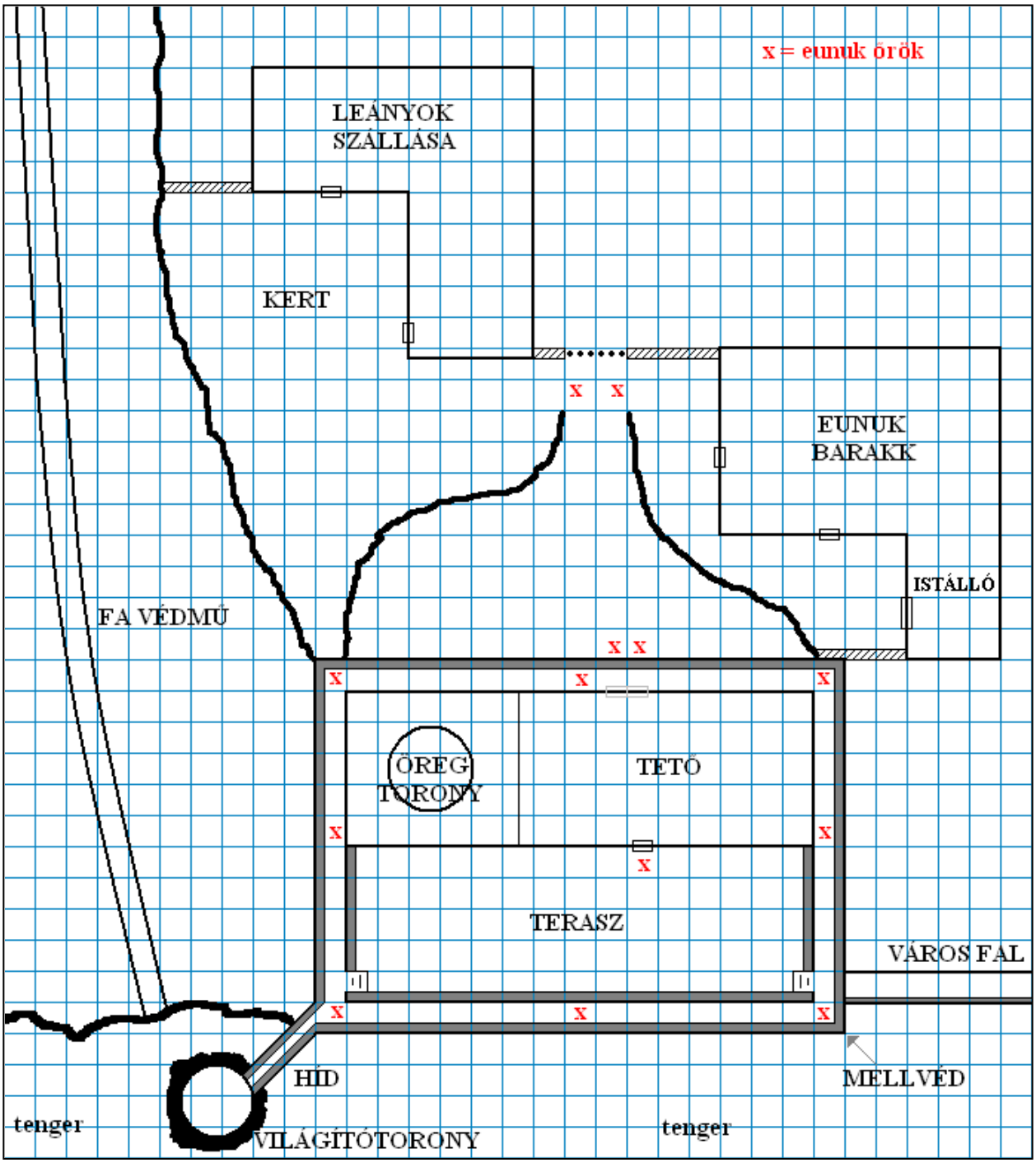
(északi homlokzat, tájolás: déli)



Fehér Fok Erőd

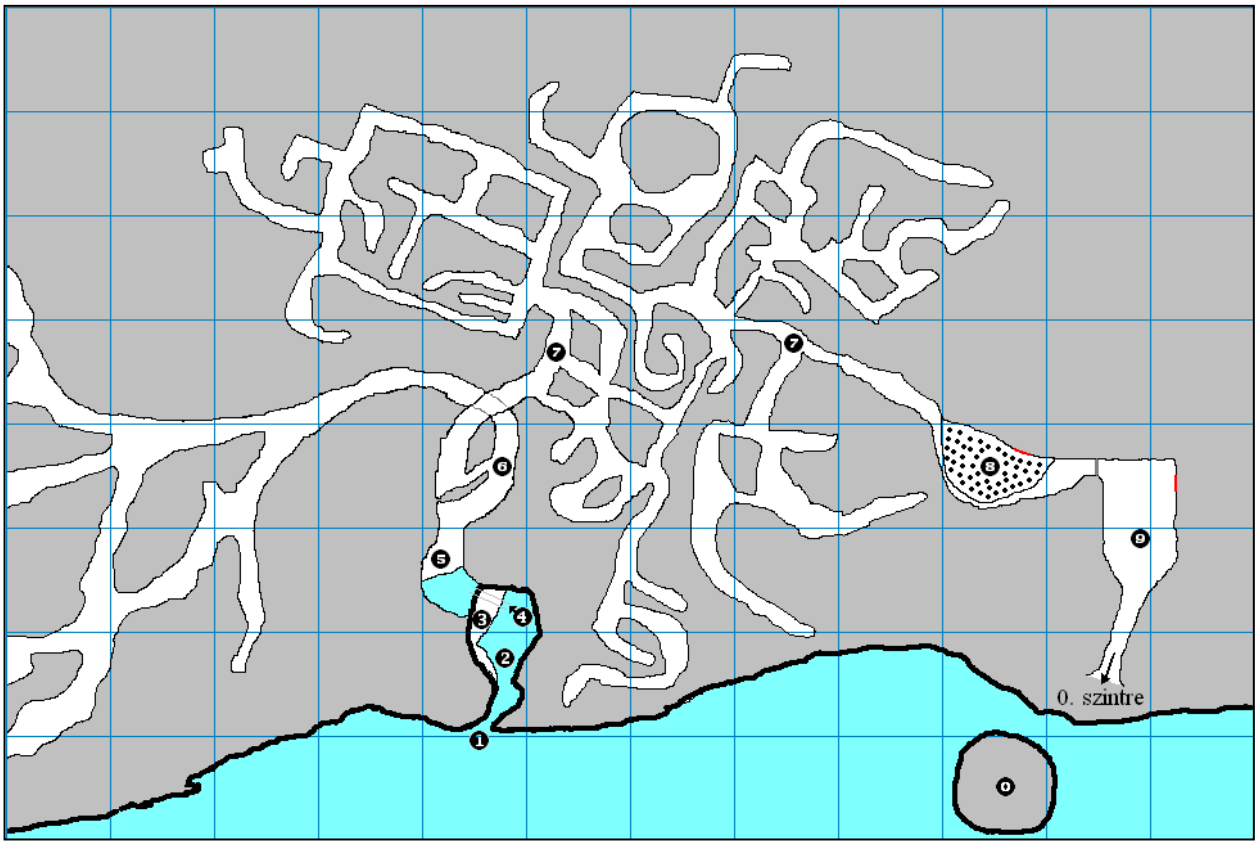
(felülnézet)

(tájolás: északi, lépték: 3 láb)



Fehér Fok Erőd (-1. szint)

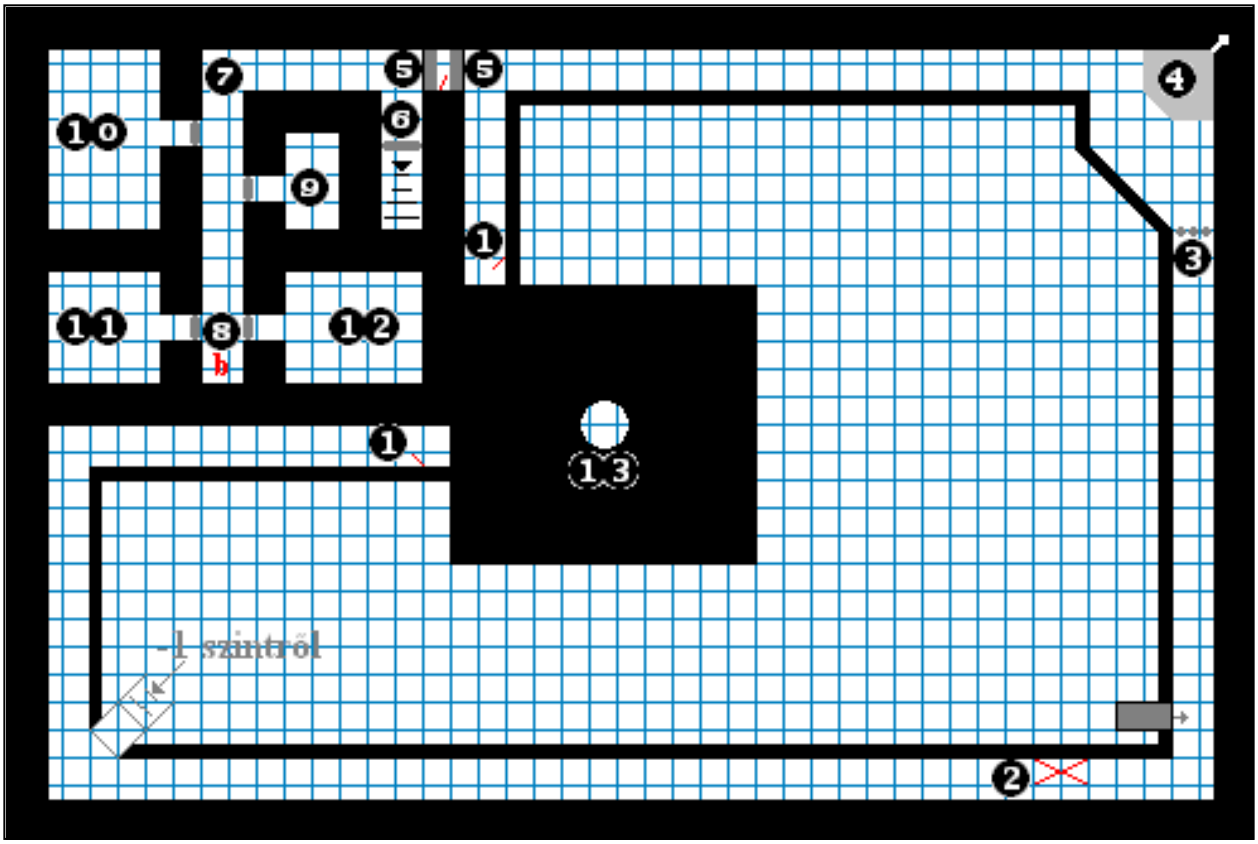
(tájolás: északi, lépték: 10 láb)



0 *– Szikla, melyen a világítótorony áll*
1 *– A barlang nehezen észrevehető bejárata a víz felől.*
2 *– Félhomályos, visszhangos barlang, benne a víz 3 láb mély, kivéve az északi és nyugati oldalán, ahol csak 60 cm.*
3 *– Felfedezésének esélye (t.a.:+45%). Egy hatalmas (kb. 600 font) sziklatömb a barlang oldalában, mely mögött valószínűleg egy járat lehet. Kintről képtelenség kinyitni, vagy felemelni. A belső oldalról két hatalmas (ott rögzített) lánc és egy ellensúly található, melynek segítségével (Erőpróba +4-el) kinyitható.*
4 *– Víz alatti (kb. 1,5 láb mélyen) alagút, mely 6 láb hosszú és 1,5 láb széles. Benne középtájt mágikus láncra verve 3 Ghaul. (Harc sötétben /a Ghaulnak nem/, helyhez kötve, víz alatt.) Csak kis fegyver használható és tudni kell úszni.*
5 *– A barlang belső (sötét) része, a parton egy 6 személyes csónak evezőkkel.*
6 *– Egy elágazás, mely nagyon nehezen észrevehető a befelé haladóknak (ha figyelnek Érzékelés –1). Ha a rossz ágon maradnak egy „végtelen” barlangrendszerbe jutnak.*
7 *– Útvesztő, melyet az Erőd építői vájtak ki. Sötétség! Belmagassága 2,5 láb, szélessége 1-3 láb. Jobb-bal váltogatással mindkét irányból át lehet jutni. (Mesélő, ha nincs térképészetük, hagyd, hogy rajzoljanak a játékosok, csak kérdezd, hogy merre fordulnak benne!)*
8 *– Hegyes cseppkövekkel teli 4 láb mély gödör. Csekély felszereléssel a párkányon egyensúlyozva át lehet haladni, ha sok a felszerelés Ügyességpróba, vagy kötéltánc. Ám a párkánnyal szemközti falon egy 50E Érzéketlenség (ETK 307. old.) mentálszimbólum van (I.t.: 1 kör). Aki még nem tapasztalt ilyet annak Asztrálpróba, hogy elájul-e, de ha hat a mágia, akkor érzéketlenül nagy eséllyel mindenki beleesik a gödörbe (Akaraterőpróba). A gödörbe eső eszméletlenek 3k10, mások 2k10 Fp-t vesztenek. Mivel ez halálos, minden 5Fp = 1Ép-vel.*
9 *– Terem, melyet kintről egy jókora kő ajtó zár le. Ez -3-as Erőpróbával (ha valaki segít is -1-essel) nyitható. Bent amund szobordémonnak kinéző kőgólemek (2db), őrök. Kéretik hangulatosan bemesélni őket! A terem keleti falán egy 100E Kábaság (ETK 308. old.) mentálszimbólum van (I.t.: 3 kör). Hatására az alany képtelen varázsolni -100 Ké/Té/Vé, -200 Cé, -20 Erő/Gyo/Ügy (ne haljon meg!). Az őrök az eszméletlenekre támadnak, majd a menekülőket a cseppköves gödörbe kergetik, hisz azon kapkodva nem könnyű átjutni. Aztán visszazárják az ajtót, és néhány órán át tartják belülről.*

Fehér Fok Erőd (0. szint)

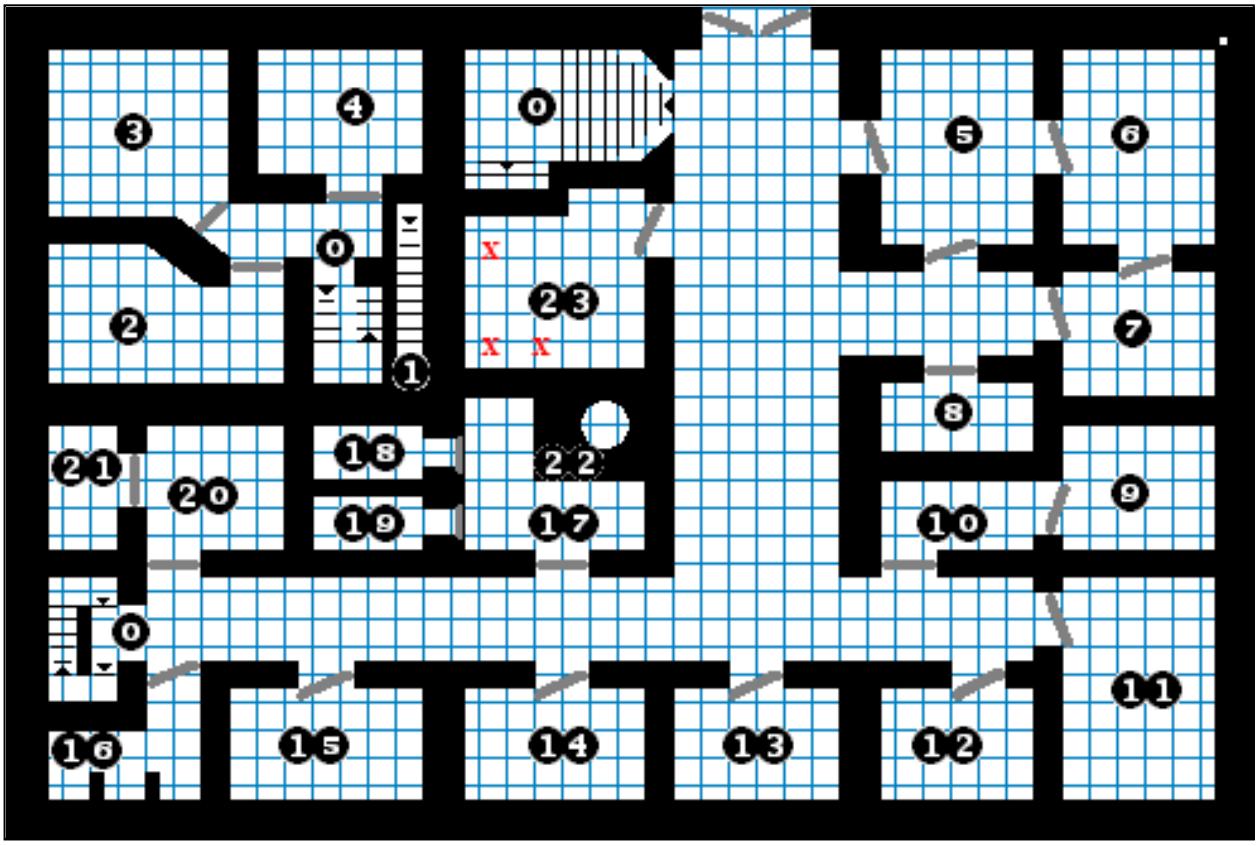
(tájolás: északi, lépték: 1 láb)



1 *– Jókora kar a falon, amit ha meghúz valaki, akkor a folyosóval szemközti falból egy apró dárdát lövell ki, mely 1 láb magasságban hosszában keresztülszáll a folyosón. Cé: 55, Sebzés k3+MÉREG (Kobramarás). (csap.:+10%)*
2 *– Padlóba rejtett súlyérzékelő, mely ha 50 fontnyi nyomás éri, a sarkon túl egy óriási kőtömbbel zárja le a folyosót. (csap.: -5%). Ha bezárul, szétverni szinte lehetetlen (100 STP). Ráadásul 15 percig semmilyen módon sem nyitható. Szerszámokkal, mechanika tudással és nehezített zárnyitás próbával esetleg kinyitható. A belső oldalról két falon lévő kőkocka együttes benyomásával a falba visszasüllyeszthető. (t.a.:-15%).*
3 *– Rácsos acél ajtó, különleges zárral. (zár.: -40%). Kulcs helyett három koncentrikus tárcsával nyitható. Minden tárcsán 9 kyr betű (Ősi nyelv ismeret (kyr); esetleg Nyelvismeret (toroni-Af(5)) + Írás/olvasás). Ezeket kell a szükséges állásba fordítani. Külső tárcsa betűi: GEZÍPSÓVK, Középső tárcsa betűi: YHBJÚLÁET, Belső tárcsa betűi: MFCNIŐRAB. A zár tetején egy kyr (nem toroni!) mondat: „Mond a szót, mi nyitja az ajtót.” Megfejtés ZÁR.*
4 *– Ciszterna teteje. Víztartalék van benne. Egy kőből rakott alakzat, 50 cm-es ajtaját lakattal zárták le. (zár.:-10%)*
5 *– Rejtett titkosajtópár. (t.a.:-15%) ismételt próba a kinyitásához. Egy kőkocka kihúzásával nyílik, de elég zajos. A két ajtó közti térben egy pontosan olyan kar van, mint ami dárdát lövell a folyosón. Ez tényleg a következő ajtót nyitja.*
6 *– Lépcső az 1. szint titkos járatába. Zár, csak a lépcső felőli oldalán van, onnan. (zár.:-10%, egyébként -30%).*
7 *– Börtönfolyosó. A falakon magasan gyertyatartók, 39 gyertya hármasával. Köztük 2 db Vörös gyertya 40E (AME és MME, hogy elalszik-e) és 2 db Zöld gyertya (ebben Shaia titka nevű MÉREG). A többi gyertya csak elterelés.*
8 *– „Őrhely”. Asztal, szék (a folyosó felé néző), könyv, lámpás, víz. Itt a rend egy 5. tsz.-ű tagja (lásd NJK-k) tartózkodik (váltás 8 óránként). Biztos, hogy meghallja, ha valaki érkezik, de ha kulccsal jönnek és nem kiáltja az érkező a saját (az őr által ismert) nevét, akkor is riadóztat. Csak a cellákhoz van kulcsa. Taktikája: Füstidézés maga köré (5Mp – 3 szegm.), Pszi üzenet az Úrnőnek: „Riadó” (1 szegm), Tűzgyújtás (3Mp – 1 szegm.) a gyertyák miatt, majd Futótűz (26Mp – 2 szegm.) az első ellenfélre. Ezután hatalom itala. Ha győzelemre áll, újabb varázslat, ha nem, bemenekül a 12-es cellába, és próbálja élve elfogatni magát.*
10 *– Az elf nő szépen berendezett cellája. (zár.: -20%). Bent is van egy Sárga gyertya (Hazugság 65 E).*
9, 11, 12 *– Üres cellák, ajtajuk nyitva.*
13 *– Rúnaüreg: a mágikus védőmező generálója, teli ősi rúnákkal. Behatolni, kopogtatással felfedezni képtelenség.*

Fehér Fok Erőd (1. szint)

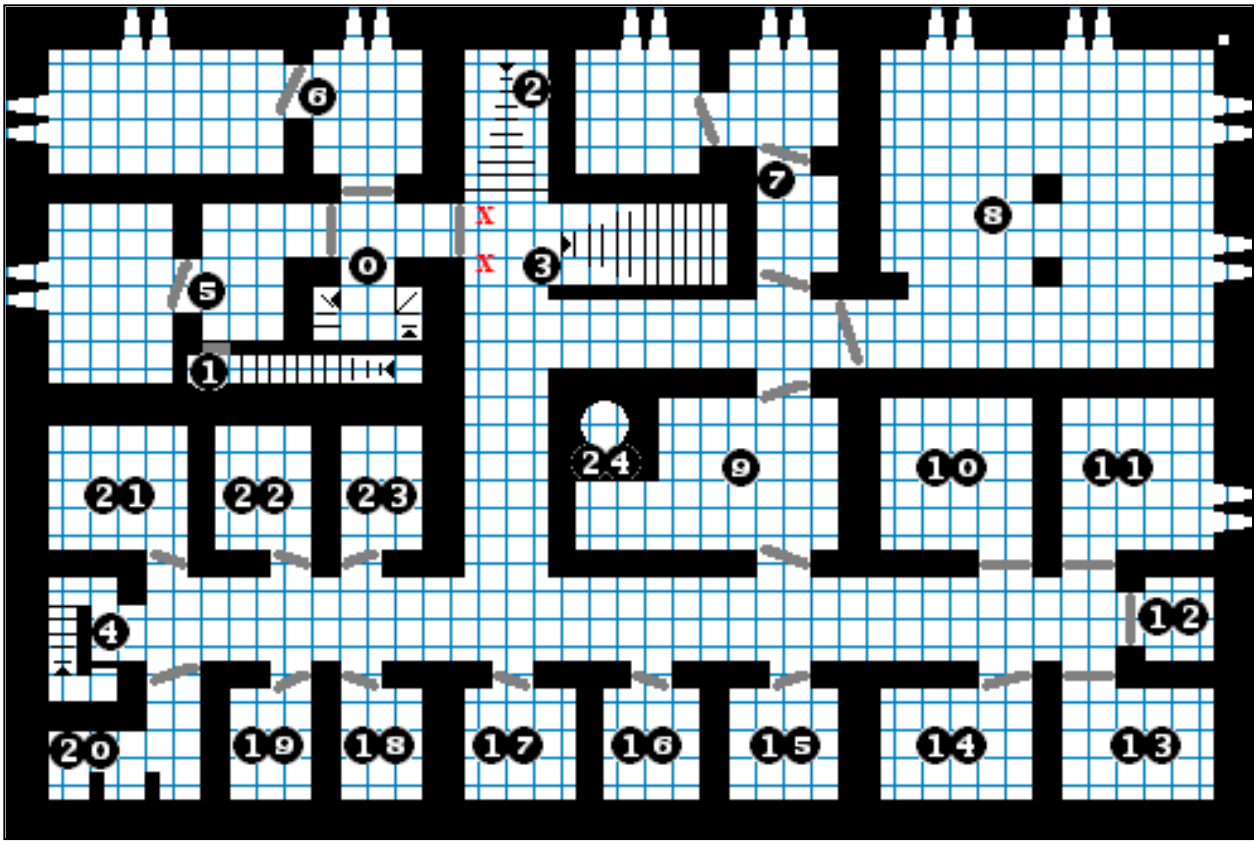
(tájolás: északi, lépték: 1 láb)



0 *– Lépcsők a 2. szintre*
1 *– Titkos járat a falban: mely a 2. illetve a 3. szintről vezet a 0. (börtön) szintre.*
2 *– Alkimista labor (zár.:-15%): rengeteg méregkeveréshez, alkímiához és herbalizmushoz való alapanyag, eszköz.*
3 *– Belső könyvtár (zár.:-15%): a rend kiemelten értékes (mágikus) könyvei, krónikái, levelezései, szerződései.*
4 *– Mágikus raktár (zár.:-15%): különféle (főként boszorkányi) varázstárgyak, illetve elkészítésükhöz alapanyagok.*
5 *– Fogadó szoba: kényelmes tágas helyiség, sok festménnyel, díszes bútorzattal, falikárpittal, tükrökkel.*
6 *– Oktató terem: az északi és keleti fal mentén ülő alkalmatosságok.*
7 *– Novícia könyvtár: a rend azon könyvei vannak itt, melyekből a novíciák tanulnak.*
8 *– Fegyverszoba (zár.:-10%): a boszorkányok minimális harci tudásának oktatására szolgáló eszközök (tőrök, tőrkardok, apró lőfegyverek, posztóvértek) a gyakorláshoz.*
9-10 *– Alkimista oktató (zár.:-10%): az első szoba inkább raktár jellegű a polcokkal és asztalokkal, belül jól felszerelt alkimista műhely, hol a diákok a méregkeverés és a herbalizmus tudományát sajátítják el.*
11 *– Étkező: középen hosszában hosszú asztal, körülötte székek.*
12-15 *– Novícia szobák (4 fős): emeletes ágyak, szekrények. A fogadás ideje alatt mindben tartózkodik novícia (nulladik szintű boszorkány).*
16 *– WC: kő ülőalkalmatosság lyukkal, a falba vezetett üregen át a tengerszint alatt a tengerbe csurog az anyag.*
17 *– Élelmiszer raktár (zár.:+5%): alapvető élelmiszerek, gyümölcsök és azonnal fogyasztható ételek, továbbá víz.*
18-19 *– Titkos élelmiszerraktár (t.a.:+15%, zár:+10%): amforákban, hordókban ostrom idejére eltett élelmiszerek.*
20 *– Bútorok és eszközök raktára (zár.:+5%): bezsúfolva bútorok, dísztárgyak, szőnyegek stb.*
21 *– Ruhák és egyéb női dolgok raktára (zár.:+5%)*
22 *– Rúna üreg: a mágikus védőmező generálója, teli ősi rúnákkal. Behatolni, kopogtatással felfedezni képtelenség.*
23 *– Eunuk őrszoba: priccsek és néhány fegyver van itt az őröknek. Általában 3 őr van bent és 2 őrjáraton.*

Fehér Fok Erőd (2. szint)

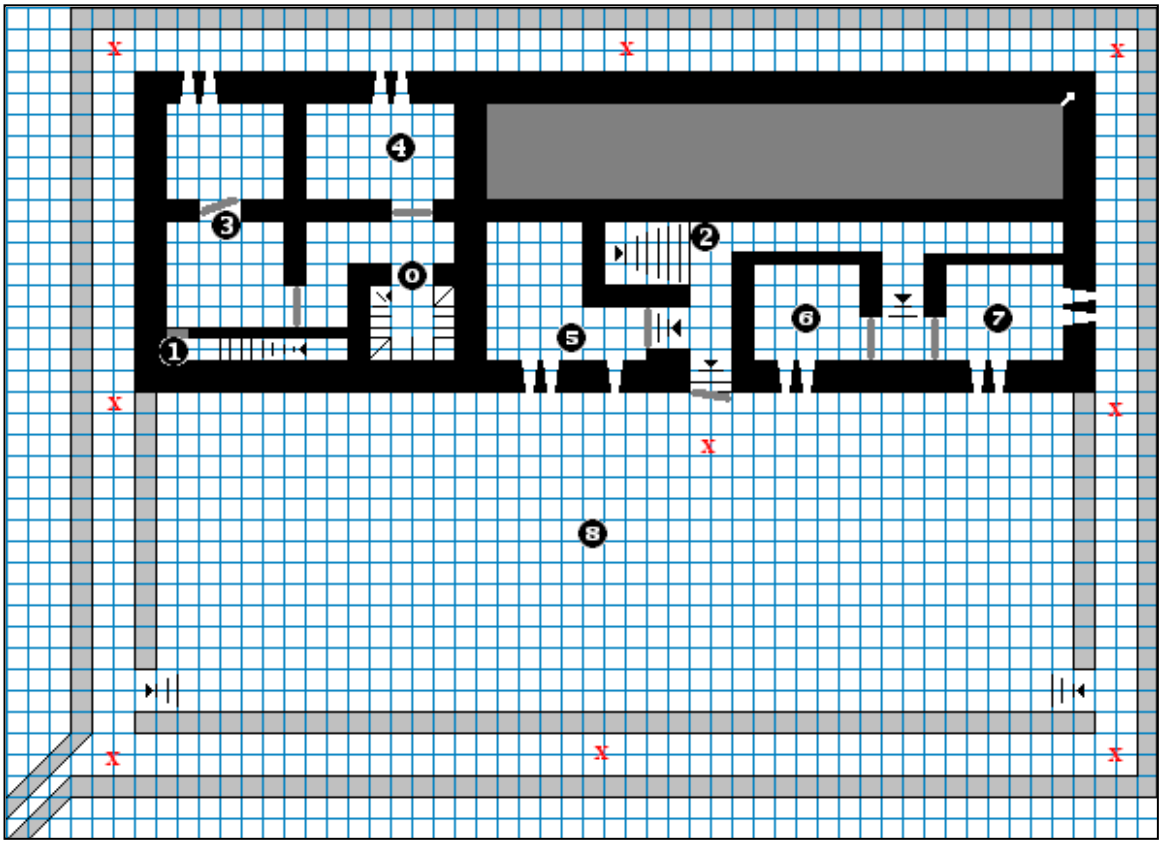
(tájolás: északi, lépték: 1 láb)



0 *– Lépcső az 1. és a 3. szintre: az Öregtorony szintjei közt itt történik a közlekedés.*
1 *– Titkos járat a falban, mely a 0. szintre (börtön), illetve a 3. szintre visz. (t.a.: -15%, zár.:-5%) Régebbi rendtagok ismerik!*
2 *– Fő lépcső az 1. szintre: rajta vastag szőnyeg.*
3 *– Lépcső a 3. szintre: rajta vastag szőnyeg.*
4 *– Mellék lépcső az 1. szintre*
5 *– Rangos rendtag lakosztálya. (zár.:-10%): ő épp nem tartózkodik a városban, a szoba ízlésesen van berendezve. E lakosztály fával burkolt előteréből nyílik egy titkos járat a falba. A börtön őrei itt járnak le. (t.a.: -15%, zár.:-5%)*
6 *– Elissia Iannamon lakosztálya (zár.:-10%): az Úrnő helyettesének gyönyörűen berendezett szobái.*
7 *– Vendég lakosztály: a fogadás idején a művészek itt várakoznak a fellépésükig, a lépcső 2 őre figyeli őket.*
8 *– Bálterem: a fogadás, különösképp az étkezések helyszíne. Nagy „U” alakú asztal. A falon címerek zászlók és pajzán festmények. Négy őr mindig lesz itt az esemény alatt.*
9 *– Meditációs, közösségi szoba, mellesleg Noir szentély*: füstölők illata, a padlón ülő alkalmatosságok.*
10 *– Beavatott rendtagok szobája (4 fős)* (zár.:+5%)*
11 *– Xyira szobája: a fogadás ideje alatt jó eséllyel itt tartózkodik.*
12 *– Zárka: a tanítványokat büntetésképp ide szokták zárni, csak egy vödör található benne. Jelenleg van lakója.*
13 *– Beavatott rendtagok szobája (2 fős)* (zár.:+5%)*
14 *– Beavatott rendtagok szobája (2 fős)**
15-19 *– Beavatott rendtagok szobái (1 fős)**
20 *– WC: kő ülőalkalmatosság lyukkal, a falba vezetett üregen át a tengerszint alatt a tengerbe csurog az anyag.*
21 *– Beavatott rendtagok szobája (2 fős)**
22 *– Beavatott rendtagok szobája (1 fős)**
23 *– Giverre Cordeal (komorna/fejvadász) szobája: feltűnően puritán módon berendezett.*
24 *– Rúna üreg: a mágikus védőmező generálója, teli ősi rúnákkal. Behatolni, kopogtatással felfedezni képtelenség.*
** A helyiségben tartózkodhat beavatott rendtag (első, ötödik vagy hatodik szintű boszorkány).*

Fehér Fok Erőd (3. szint)

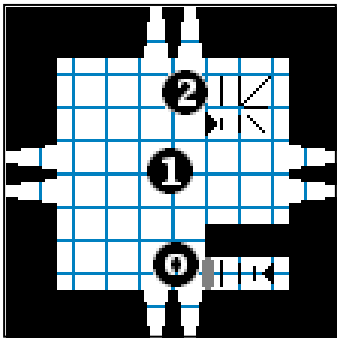
(tájolás: északi, lépték: 1 láb)



0 *– Lépcső a 2. szintre*
1 *– Titkos járat a falban, mely a 2. és a 0. szintre (börtön) visz. (t.a.: -15%, zár.:-5%)*
2 *– Lépcső a 2. szintre*
3 *– Fehér Fok Úrnőjének lakosztálya (zár.:-25%): gazdagon berendezet, tükrök, intarziás bútorok, értékes dísztárgyak. A belső szobában baldachinos ágy, fésülködőasztal, ékszeres ládika stb.*
4 *– Razmund szobája (zár.:-15%): a helyiség rendben tartva, az ágy mellett egy hatalmas hátizsák kalandozó felszereléssel.*
5 *– Vendégszoba (zár.:-15%): a fogadást követően Asdell Kvrenna del Haar és unokaöccse, Gnorden száll meg itt.*
6 *– Vendégszoba (zár.:-15%): a fogadást követően Gveldon il'Obrat száll meg itt.*
7 *– Vendégszoba (zár.:-15%): a fogadást követően Nelkom il'Obrat és a testőre száll meg itt.*
8 *– Terasz. Itt mindig egy őr, a kerengőn körben pedig nyolc őr tartózkodik. A fogadás idején a terasz északnyugati része lesz lekerítve a gladiátorviadal helyszíneként. A kerengő délnyugati sarkából híd vezet át a világítótoronyhoz.*

Fehér Fok Erőd (4. szint)

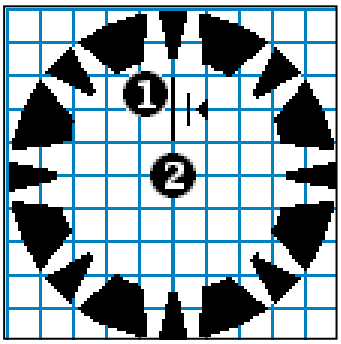
(tájolás: északi, lépték: 1 láb)



0 *– Lépcsőfeljárat (NEM TITKOS!) a 3. szintről. zár.:-25%*
1 *– A Fehér Fok Úrnőjének privát szobája: ide senkit sem enged be. Személyes dolgai, jegyzetei. Íróasztal, térkép, ágy, hintaszék.*
2 *– Csigalépcső az 5. szintre*

Fehér Fok Erőd (5. szint)

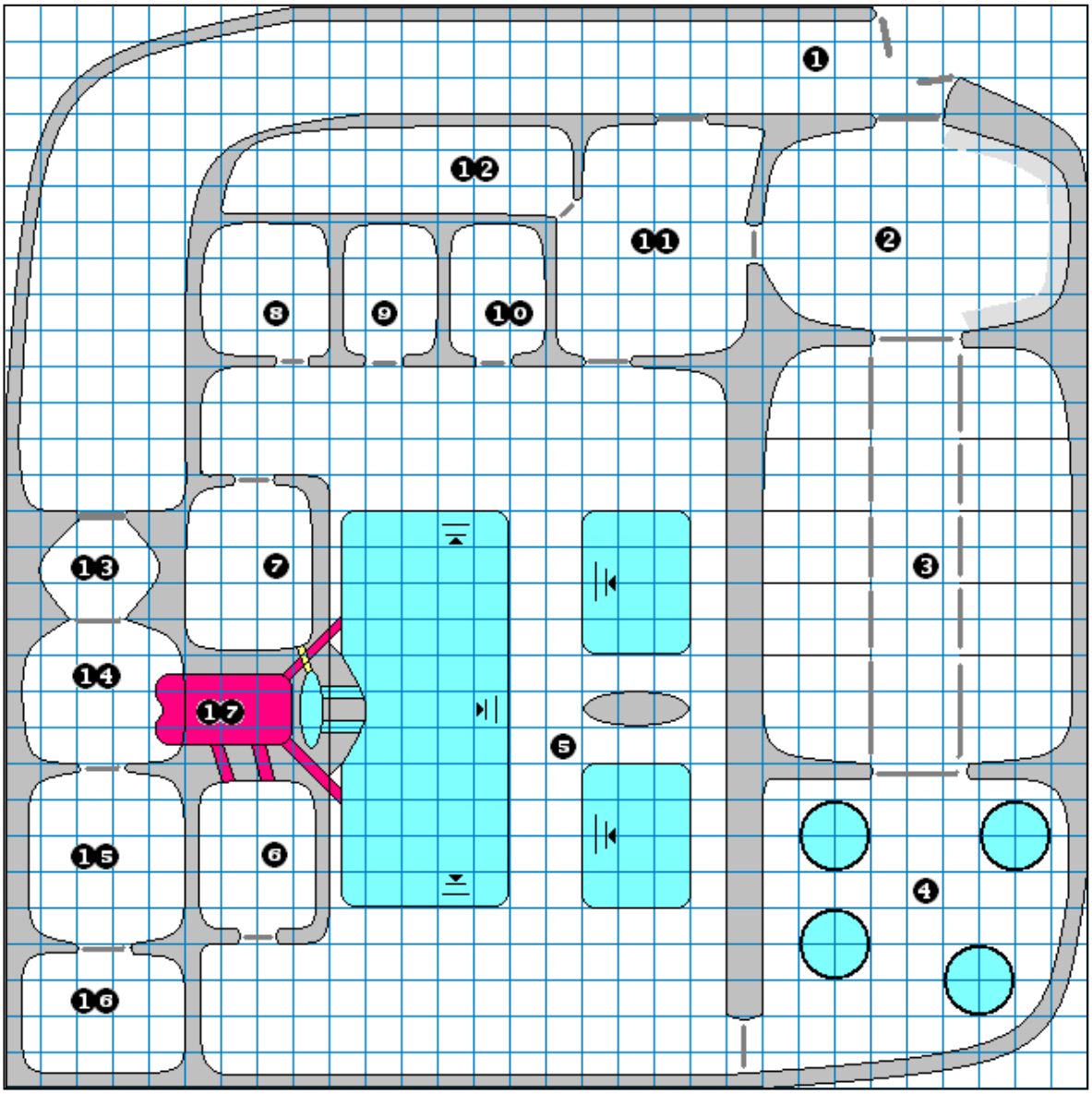
(tájolás: északi, lépték: 1 láb)



1 *– Csigalépcső a 4. szintre le*
2 *– A Fehér Fok Úrnőjének kilátó szobája. Régen csillagvizsgálónak vagy megfigyelőszobának épülhetett. Az Erőd mágikus védelmének működése okán, az Úrnő itt szokta végrehajtani a védőmezőn kívülre tartó varázslatait.*

Tavirózsa fürdő

(tájolás: északi, lépték: 1 láb)

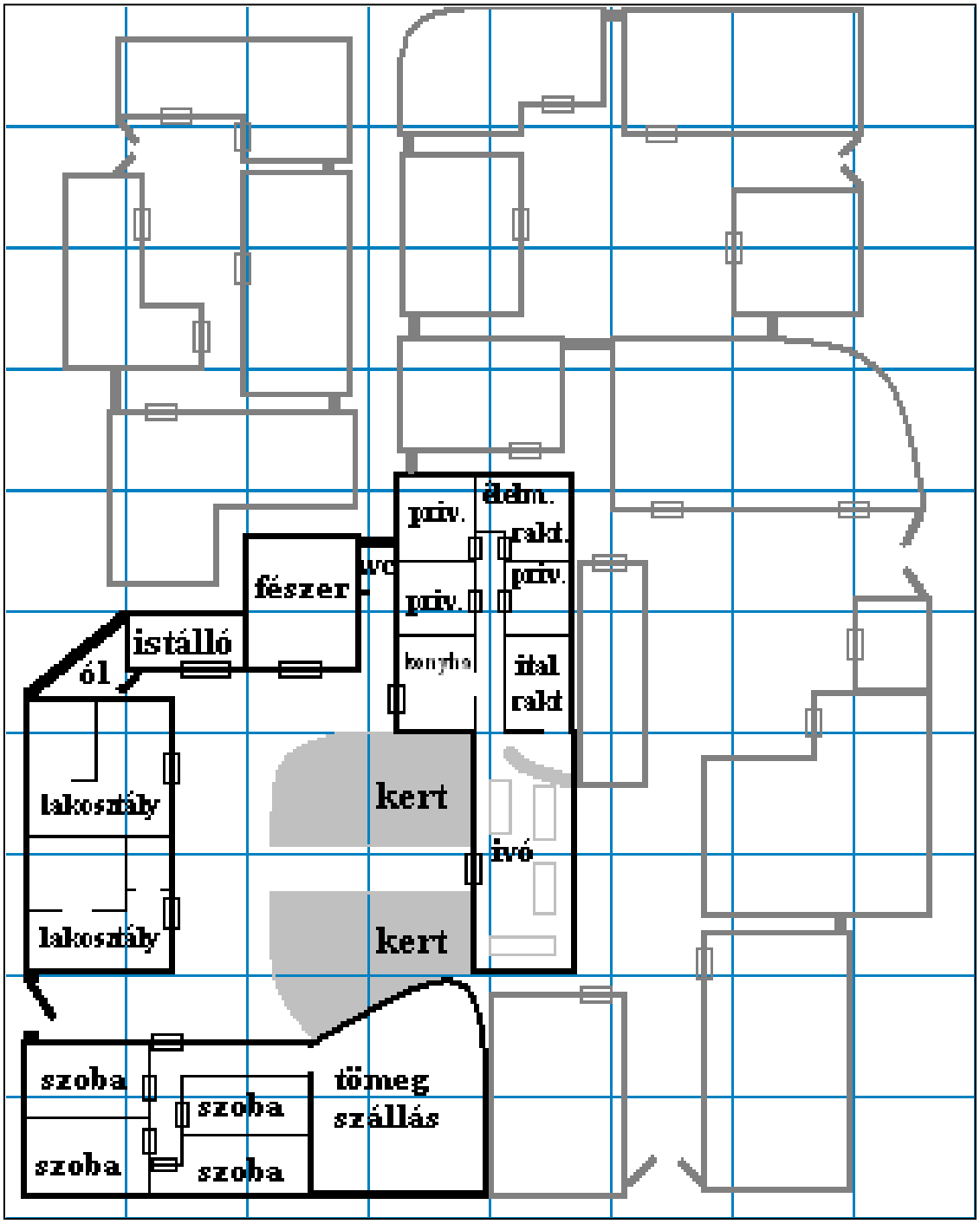


1 *– Udvar, 2,5 láb magas fallal védett.*
2 *– Vendégfogadó előtér: itt őrök és általában a tulaj fogadja a vendégeket.*
3 *– Öltözőhelyek (fa elválasztókkal)*
4 *– Tisztálkodó hely dézsákkal*
5 *– Fürdőterem*
6 *– Szauna (száraz)*
7 *– Gőzfürdő*
8-10 *– Privát (masszázs) helyiségek*
11 *– Személyzeti helyiség, konyha*
12 *– Élelmiszer raktár*
13 *– Fűtőterem előtere*
14 *– Fűtőterem*
15-16 *– Fa és szén tároló*
17 *– Tűzhely (Kazán): mögötte apró „medence” melyet a kazán fala melegít. Piros (sötétebb) csöveken meleg levegő, az egyetlen (7-es helyiségbe mutató) sárgán gőz áramlik.*

** Csak a 2, 11, 13 helyiségeknek van valódi (zárható) ajtaja. A többi helyiség bejáratát nem ajtó, hanem vastag függöny zárja le.*

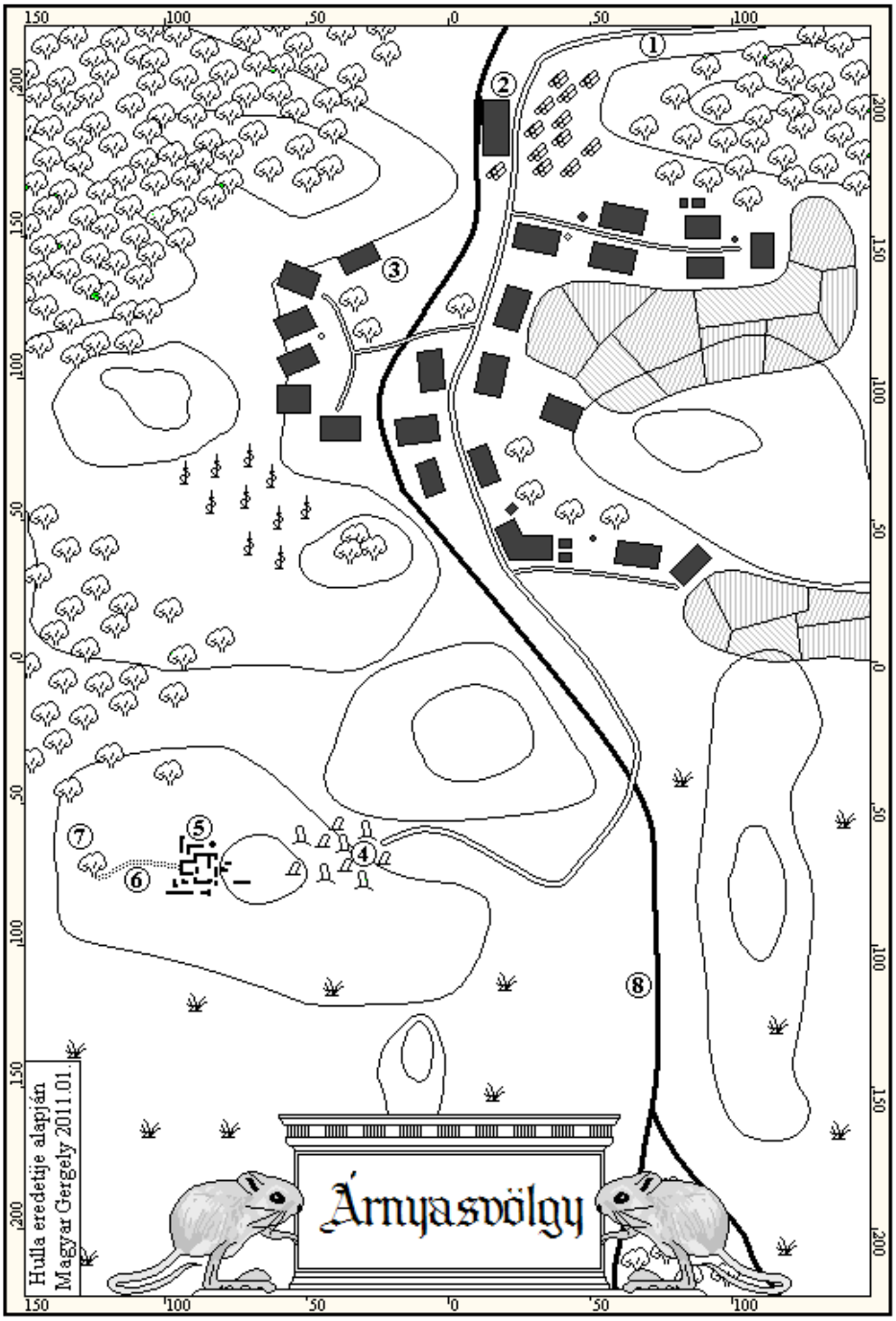
Városrészlet fogadóval

(tájolás: északi, lépték: 5 láb)



Árnyasvölgy

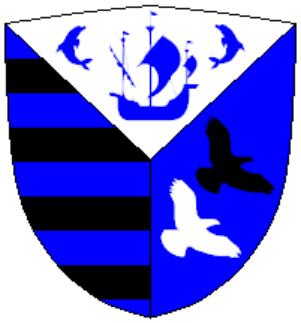
(tájolás: északi, lépték: a térképen, lábban)



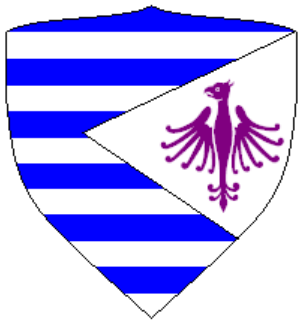
1 *– Sushtari út*
2 *– Fűrészmalom*
3 *– Bábaasszony háza*
4 *– Temető (domb)*
5 *– A Rom (találkahely)*
6 *– Föld alatti alagút*
7 *– A magányos fa*
8 *– Patak*

Címerek

Sushtar város



Ennaim hercegség

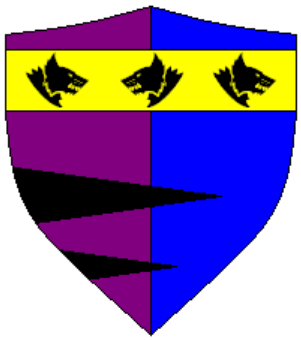


Riera

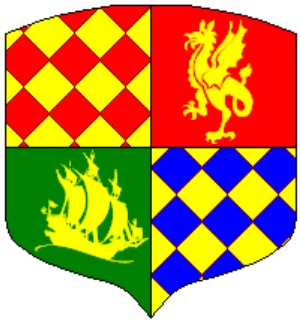
El Abadei Ház

El Hisszaim Ház

Numereim Ház



con Remini Ház



de Gothem Ház

Fehér Fok-i rend szimbóluma

Mérgek

ALTATÓ

3. szintű idegrendszerre ható méreg, mely vagy hatástalan, vagy alvást okoz. Gyorsan hat (1k6 kör), de csak rövid ideig (1k6*10 perc).

ERLONN KEZE

7. szintű keringési rendszerre ható étel-, ital-, illetve kontaktméregként alkalmazható szer. Gyors hatású (1k6 kör), és a hatása rövid ideig tart (1k6*10 perc). Enyhébb esetben émelygést, súlyosabb esetben különös bódulatot okoz, melynek során az áldozat Akaratereje 3-ra csökken, így minden egyértelmű és határozott szóbeli utasítást azonnal végrehajt.

KOBRAMARÁS

5. szintű fegyverméreg. Izomrendszerre hat. Görcsöt vagy halált okoz. Hatása azonnali (k10 szegmens), és görcs esetén hosszú ideig hat (1k6 nap).

SHAIA TITKA

4. szintű fegyverméreg, mely az idegrendszeren keresztül hat. Gyengébb hatásként bódulatot máskülönben ájulást okoz. Gyors hatású (1k6 kör), és hatása közepes ideig tart (1k6 óra).

VÉRIZZÍTÓ

6. szintű fegyverméreg, mely azonnal (1k10 szegmens) kifejti egyszeri hatását. Szörnyű fájdalmat okoz, mely enyhébb esetben 3k6, súlyosabb esetben 6k6 Fp elvesztésével jár. A megmérgezett személy Ügyessége és Gyorsasága 5 kör erejéig 10 alá csökken.

Varázslatok

FÜRKÉSZGYERTYA

Típus: Szimpatikus mágia
Mana-pont: 44
Erősség: 6
Varázslás ideje: lásd a leírásban
Hatótáv: lásd a leírásban
Időtartam: speciális
Mágiaellenállás: -

A varázstárgyat egy személyhez szokás kötni, és arra szolgál, hogy azt a személyt megkeressék vele. Az égő gyertya lángja egy holdhónapon át természetes módon nem alszik ki, és mindig abba az irányba lobog, amerre a célszemély található. Annál hevesebben ég, minél közelebb van a gyertya a hozzá szimpatikus úton kötött személyhez. Pontos távolságot nem, ám megközelítő becslést tud mondani az, aki ismeri a gyertya működését. Ha az, aki a gyertyát a kezében tartja, a célszemélyt megérinti, akkor a gyertya 1 szegmens alatt csonkig ég, és így megsemmisül. A gyertyához kötött személy halálát követően a gyertya kialszik, és végérvényesen használhatatlanná válik, mivel azt képtelenség újból meggyújtani. A gyertya „túlvilági” lángja hőhatással nem jár, azzal egyéb dolgot meggyújtani nem lehet. Ellene mágiaellenállás nem dobható.

Elkészítésekor a célszemély hajtincsén túl 5 karátnyi (1g) porrá zúzott Füstkvarcot is a gyertyaviaszba kell keverni.

Szószedet

ádzzsa: dzsad eredetű kifejezés, eredeti jelentése: parancsoló. Közös nyelven helytartóra szokás fordítani. Ennaim kereskedő hercegségben használatos titulus, amely a hercegi fővároson kívüli többi nagyváros vezetőjét illeti meg. Az elnevezés onnan származhat, hogy a dzsad eredetű Sushtar volt az első olyan város, amely tárgyalások útján csatlakozott Ennaimhoz, ezért részben megtarthatta önrendelkezési jogát. Később a többi város helytartóját is ádzzsa titulussal nevezte ki a Nagyherceg.

porta: A sushtari városszerkezet egysége. Általában 3-7 lakóépület mely egy központi udvar körül áll. Egy portán általában több család lakik. A porta általában egy-két bejárattal, kapuval rendelkezik, a házak ablaka és ajtaja az udvarra néz. Az épületek és a köztük húzódó falak tartják távol az idegeneket.

Querra nemzetség: Ez a Meironqueből származó nemzetség alapította Ennaim hercegséget P. sz. 2727-ben. A hercegi fővárosa Laroque, melyben mindenkori Nagyherceg uralkodik. Jelenleg II. Querra'ke Gazbaar tölti be ezt a titulust.

Kiadandó anyagok

A ládika tartalma:

- ***Levél a megbízótól***

(Ennek szövege jelentősen függhet a csapatkoncepciótól, alább egy általános verzió lett kidolgozva)

- ***Sushtar térképe***

Vaktérkép. A játékosok majd ezen vezethetik (bejelölhetik) hogy hol mi van, miről milyen infót gyűjtöttek. Ha nincs Térképészetük, akkor ebben (mármint a jelölésben) ne segíts nekik, tisztelt Mesélő!

- ***Fehér Fok vázlatos leírása***
- ***A fogadásra meghívottak listája pár szavas jellemzéssel, valamint a fogadás programja***
- ***Vagyonlevél***

Egy 25 arany előlegről szóló váltó, amit csak a sushtari dzsad bankházban lehet beváltani a Feloldozás havának második hetében.

- ***Arckép (miniatűr) az elf nőről***
- ***Pecsét***

Rézből készült. Bele egy mithrill érme és egy vésetekkel ellátott fém lapka van rejtve.

A pecsét csak egy bizonyos átló mentén törhető „könnyen" ketté. Mindenki a mithrill érmét veszi észre rögtön, és ha nem elég alapos a fémlapka ottléte felett könnyen el is siklik! Az elrejtett véset szövegének megfejtéséhez legalább Nyelvismeret (khors, azaz kráni) Af (2) (tán egy szótár) és Írás/olvasás kell. A véset a játékos karakterek valamelyikének valamilyen személyes azonosító jelről informál. Pl.: A NŐ JOBB COMBJÁN TÉPETT HEG. Ez a titoksírással a következőképp fest: EGTHETÉPNTJÁMBCOBBJONŐXA

Megfejtése, hogy a szöveg végéről kezdve 2-2 betűnként kell olvasni a szöveget (az X azért van benne, mert páros betűszám kell), tehát: XA-NŐ-JO-BB-CO-MB-JÁ-NT-ÉP-ET-TH-EG

Vándorok!

Tisztában vagyok azzal, hogy a magatok fajta világjárók nem nézik jó szemmel, ha ehhez hasonló üzenetekkel zaklatják őket. A bizalmatlanság és a gyanakvás a hosszú élet titka. Mindazonáltal kérlek Titeket, tegyetek velem kivételt. Társaimmal együtt már régóta nyomon követjük a ténykedéseteket. Tisztában vagyok a közelmúltban általatok véghezvitt tettek részleteivel. Ezek az „esetek" engem meggyőztek arról, hogy alkalmasak vagytok arra, hogy egy számomra fontos ügyben közbenjárjatok. Amit kérek az nem apró szívesség, de a jutalom sem lesz épp megvetendő. Emellett jó pár fontos kérdésre tudunk megnyugtató válasszal szolgálni.

Talán már hallottatok a sushtari Fehér Fokról, ahol is az Erődről elnevezett boszorkányrend székel. Ebben az épületben tartanak fogva egy nőt, pontosabban egy elf nőt. A saját biztonságotok érdekében jobb, ha a hogyanok és miértek tekintetében egyelőre nem eléggítem ki kíváncsiságotokat. Ezt a hölgyet kellene kimenekíteni és biztonságban eljuttatni ezen hónap második hetének a harmadik napján egy megadott helyre. Erről a helyről csak a sikeres szabadítást követően tájékoztatlak benneteket. Az egyik társam – nevezzük Hókának – a várostól nyugatra található Akasztottak dombjánál fog várni titeket, a harmadik nap első két órájában. Azért, hogy meglbizonyosodjék valódi kilétetekről, a ládikában található pecsétet adjátok át neki.

Segítségképp előre elintéztem nektek egy „szívességet" a város árnyékjáróinál. Ahhoz, hogy ezt kihasználhassátok, a kapcsolatfelvételhez menjetek a város Tavirózsa nevezetű fürdőjébe, és ott egy „valódi" csontkovácsot kérjetek az Ibarában szerzett nyaktáji sérülés miatt. Ha vele tudatjátok, hogy az ordani követ ajánlotta nektek a fürdőt, majd előadjátok kéréseteket, a klán meg fog keresni titeket. Fontos megjegyeznem, hogy a tolvajklán – a saját biztonságotok végett – nem tudhatja meg valódi célotokat!

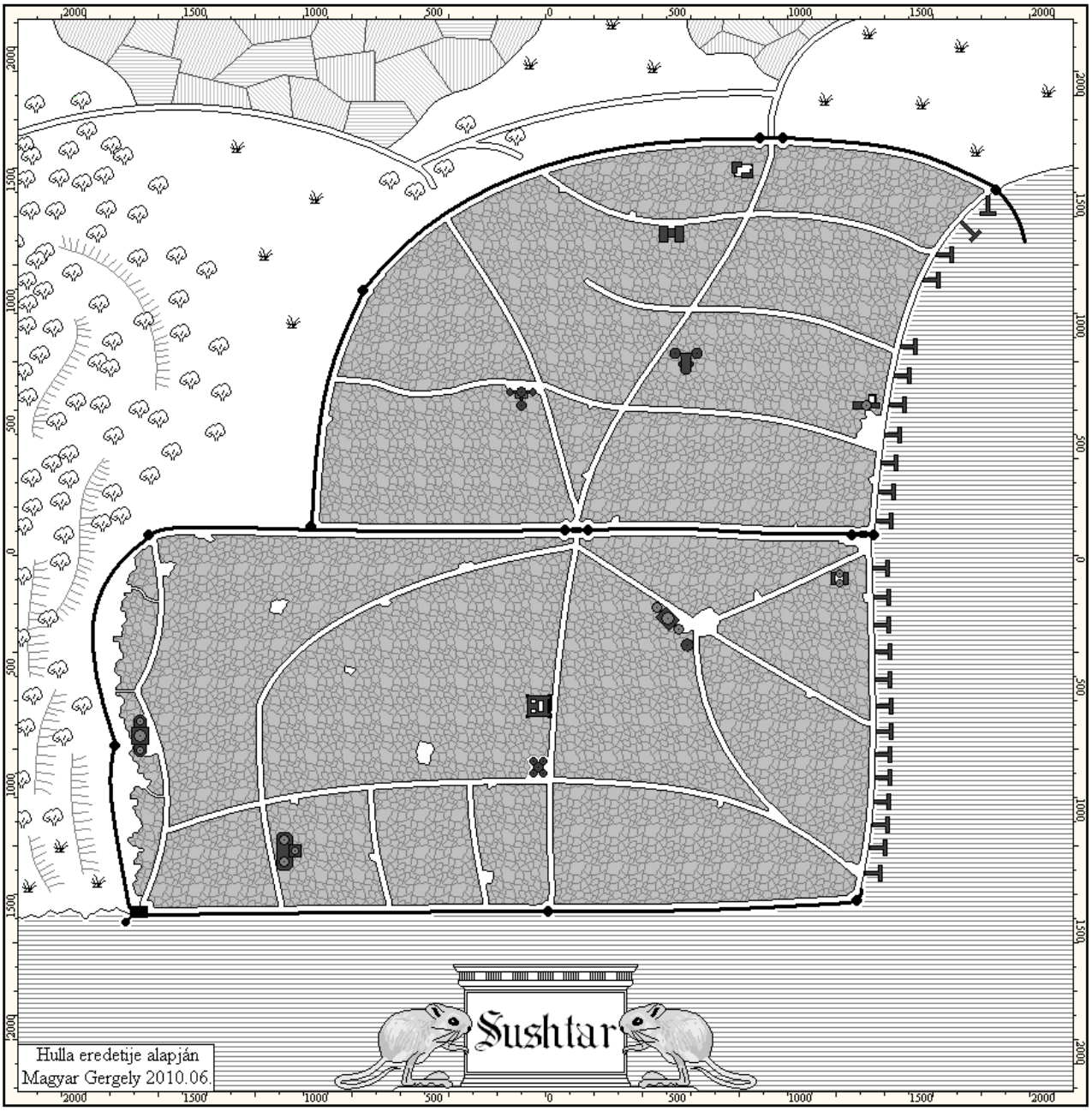
Az említett időpont megválasztásában az is közrejátszott, hogy az erőd az említett hét második napján egy fontos politikai fogadásnak lesz a helyszíne. Erről és a résztvevőkről mellékelek nektek néhány feljegyzést. A rendezvény megkönnyítheti a bejutásotokat és jóval nagyobb zűrzavart okozhattok egy-egy figyelemelterelő eseménnyel.

Mellékelem továbbá a Fehér Fok leírását, Sushtar térképét, egy arcképet és némi előleget.

Őszintén remélem, hogy sikerült meggyőznöm benneteket. Az esetleges visszautasítás okán ti is egy újabb megoldandó problémát jelentenétek a számunkra. Mert ugye mindig van valaki, akit a régi klánja látna „szívesen" viszont, míg másokat Ordan végrehajtói zaklatnának kellemetlen kérdésekkel. Tehát a véletlenségből egy-két rossz helyen kimondott szó, sokak számára okozna fájdalmas perceket. De erre inkább nem is akarok gondolni. Tehát amikor úgy döntöttetek, hogy a segítségemre tudtok lenni, akkor ezt a levelet – a Fehér Fok és a fogadás leírását – helyezzétek vissza a ládikába és adjátok át a hajó kapitányának.

Hamarosan találkozunk, és persze ha egyéb kívánságotok nem lesz, hát egy-egy mithrill érmével fogom jutalmazni szolgálataitokat.

Q


Sushtar
Hulla eredetije alapján
Magyar Gergely 2010.06.

A Fehér Fok-i Erőd – vagy ahogy a helyi dzsadok nevezik, a Gava el Hanur – nevét arról a fehér színű kőzetről kapta, melyből a masszív erőd és a hozzá tartozó mágikus világítótorony épült. Ez a több ezer esztendős épület, mely a város délnyugati szegletében helyezkedik el, a település egyik szimbólumává vált. Legalább három szintből áll, amelyek fölé az északnyugati szegletében található „Öregtorony" két további szinttel magasodik, így legalább húsz láb magasba tör. Állítólag ebben az épületrészben található a Fehér Fok Úrnőjének rezidenciája. Az épületnek csak a felső két szintjén vannak – alig két arasz széles – hosszúkás, magas ablakai. Egyetlen, fémből készült bejárata az északi oldalon nyílik, közelében mindig eunuk őrök posztolnak. Az erőd harmadik szintjén mellvéddel megerősített kerengő visz körül, melyen szintén mindig őrök állnak. A hagyományos erődökön megszokottakkal ellentétben lőrések nincsenek a mellvéden. A harmadik szinten annak teljes déli felét elfoglaló hatalmas terasz található. A városszerte bevehetetlennek tartott erődöt – talán épp Godon leszármazottjai – komoly mágikus védelemmel is ellátták, melynek természetéről nem sokat tudni. Valószínűleg a védőköröknek, lélek- és manacsapdáknak köszönhető, hogy esetlegesen sikeres mágikus bejutásról senki nem tud. A városban gyakran megforduló varázstudók olyannyira tartanak ettől a védelemtől, hogy az erőd közvetlen közelében nem is hajlandóak képességeiket alkalmazni.

Az erődhöz még további két épület tartozik. Az egyik az eunukok szállás- és kiképzőhelye, mely az erődhöz vezető kaptató keleti oldalán található. Ez egy kétszintes épület, melyhez istálló is tartozik. Ablakait erős fém rácsok védik, bejárata a belső udvar irányába nyílik. A másik hasonló kinézetű, ám jóval díszesebb épület a rendhez kerülő leányok szálláshelye. Ennek belső udvarán díszes kert található. E két utóbb említett épület közt fal és megerősített fémkapu tartja távol a hívatlan látogatókat, melynek közelében mindig vannak őrök.

Az itt székelő Fehér Fok-i boszorkányrendet háromszáz évvel ezelőtt alapította, az akkori ádzsa első felesége. A rendet a Fehér Fok mindenkori Úrnője vezeti. A Gályák tengerének északi partján minden nagyobb városban fenntartanak egy-egy gyönyörházat. E mellett háremhölgyként és szeretőként leányokat adnak el a térség tehetős férfiúi számára. Állítólag afrodiziákumokkal, bájitalokkal és információkkal is kereskednek.

A Fehér Fok Úrnője lesz az esemény házigazdája. A szervezés részleteinek lebonyolítását egy Elissia Iannamon nevű rendtársa végzi.

Az estélyen részt vesz a város ura a Sushtari ádzzsa is. Valószínűleg testőrök fogják kísérni mindenhova. Feltehetően néhány tárgyalást és megbeszélést fog megejteni a többi meghívottal. Az ádzzsa a családi palotában él, de a hivatali székhelye a városházán található.

Szintén meghívást kapott Morv en'Drokka, az ennaimi Nagyherceg sushtari konzulja, aki a Sushtari palotájából érkezik a fogadás helyszínére. Feltehetően vele tart majd felesége, esetleg leánya is. A városban őt pozíciójából adódóan kiemelten kezelik, életére saját emberei és a helyi kémhálózat ügyel.

Szintén kiemelt vendége lesz a fogadásnak Bebra Hillam El Abadei, az ádzzsa édesapja, aki talán fiával együtt fog megérkezni.

Biztos információk vannak arról, hogy a Szürkecsuklyások egyik tárgyalóképes képviselője is ott lesz az eseményen. Kilétéről nincs pontos információ, csak az biztos, hogy a páva-mólón fog kikötni az őt hozó hajó a fogadást megelőző nap délutánján vagy a fogadás napjának reggelén.

A flyep-i kormányzó is meghívást kapott. Ám az még bizonytalan, hogy elfogadja-e. Ami biztos, hogy nem személyesen, hanem csak képviselője útján lehet ott az eseményen. Az értesülések alapján ez a képviselő egy helyi nemes, vagy tehetős személy özvegye lesz.

A rierai ádzzsa titkos követe is jelen lesz a fogadáson. Feltehetően a rierai il'Obrat család valamelyik tagja érkezik ezzel a céllal a városba, de hogy mikor és hová, arról nem tudni semmi biztosat.

Az egyik igen befolyásos és az ádzzsát nyíltan támogató család a Reminik is képviseltetik magukat az eseményen. Hogy a két testvér közül melyik lesz ott, még nem tudni.

Feltehetőleg meghívást kapott Obree Erkhamm, a helyi hajóépítők céhének vezetője is, ám jelen állás szerint nem vesz részt a fogadáson.

A fogadáson a nyitóbeszédet követően – ami a madarak órájában várható – egy hosszú lakoma következik, közben muzsikusok, táncosnő és egyéb produkciók fogják szórakoztatni az egybegyűlteket. Minden bizonnyal lesz a vendégek által foglalkoztatott gladiátoroknak néhány viadala, melyet hagyományosan meg szoktak rendezni és melyen egyetlen törzsre küzdenek meg a bajnokok. A tervek alapján a fogadás valamikor a sötétség órájának környékén fog befejeződni.

VAGYONLEVÉL

Dzsah áldásával és az El Sobirai Dzsad Bankház nevében kötelezettséget vállalunk, hogy e Vagyonlevél felmutatójának, a pyarron szerinti 3705. esztendő Feloldozás névvel illetett havának második hetében, Ennaim hercegség Sushtar nevű városának Dzsad Bankházában 25 aranyat megfizetünk.

Forrás: http://lfg.hu/art/details.php?image_id=1917
Szerző: Pozsgay Gyula

Forrás: http://lfg.hu/art/details.php?image_id=680
Szerző: Lipták László

ÁLOM A KÉT HOLD ALATT

4-6. SZINTŰ KALANDOZÓKNAK
HELYSZÍN: Abaszisz, Baraadheik városa
IDŐPONT: P. sz. 3690. Krad kvartja

Írta: Sneer

Ez egy viszonylag könnyebben játszható történet, amelyben vérmérsékletétől és stílusától függetlenül szinte bármely kalandozócsapat érvényesülhet. Ezzel együtt szerencsés, ha a mindenkori játékosok tisztában vannak karaktereik képességeinek határaival.

Maga a modul a 2007-es Nyári Táborunk alkalmával került lemesélésre. Megszületésénél közösségünk tagjai közül sokan bábáskodtak. Név szerint Andoron, Crowstone, Cz, Daru, MagyarGergely és Scylla. Végső, rendezett, bővített formáját azonban csak most, e gyűjtemény szerkesztésekor érte el.

Akik kedvet éreznek hozzá, hogy e modult versenykörülmények mellett teljesítsék, azok számára a verseny során érvényben lévő karakteralkotási szabályokat az alábbi linken tettük elérhetővé:

http://www.kalandozok.hu/kalandozokutjan/nyt2007.pdf

Tartalomjegyzék

TARTALOMJEGYZÉK 186

HANGULATKELTŐ NOVELLA 188

KONCEPCIÓ 191

ESEMÉNYSOR 191

HÁTTÉR 192
- ***Előzmények*** 195

KÖRÜLMÉNYEK 196
- ***Időpont*** 196
- ***Időjárás*** 196
- ***Időszámítás*** 196
- ***Manaháló*** 196
- ***Helyszín*** 196

A MODUL 1. NAPJA 197
- ***Ébredés*** 197
- ***A találkozó*** 197
- ***A megbízatás hátterében*** 198
- ***A gyűrű*** 199
- ***A merénylet*** 199
- ***Uwel bosszúja*** 200
- ***A hajó*** 201
- ***Vacsora a hajón*** 201
- ***Kerülő utakon*** 202

A MODUL 2. NAPJA 203
- ***Baaradheikben*** 203
- ***Chacal megpróbáltatásai*** 204
- ***A gyűrű kísértése*** 204
- ***Chacal keresése*** 205
- ***Újabb merénylet*** 207
- ***A szerelmes némber*** 207
- ***Találkozás Omakkal*** 208

A MODUL 3. NAPJA 209
- ***Uwel visszatér*** 209
- ***Kitör a káosz*** 209
- ***Chacal követői*** 210
- ***Az újabb megbízatás*** 210

A MODUL 4. NAPJA 211
- ***A rajtaütés*** 211
- ***A leszámolás*** 211

A MODUL 5. NAPJA 212
A viadal 212

A MODUL 6. NAPJA 212
A bál 212

A MODUL 7. NAPJA 213
Az Oroszlánölők 213

BARAADHEIK VÁROSA 213

BARAAD-SZIGET 217
Baraad címere 217
Baraad történelméről, politikájáról 218
A Baraadi belpolitika 221
Baraad-szigeteki családok 223
Tordein Ház 223
Beknard Ház 224
Nobun Ház 225
Tolcador Ház 226
Don Corrido Ház 227
-En Kossylor Ház 228
Dal Ergan Ház 228
La Terrogh Ház 229
-on Trissar Ház 230
Del Asseris Ház 231
-en Yrdaquor Ház 232
Rogiar Ház 232
Vilenas Ház 233
se Krollgor Ház 234
Lorgahf Ház 234
A Baraad-szigetek rontásérsekei 235

LEÍRÁSOK 238
A merénylet 238
Karvel 240
Nyári lak 240
A bál 246

NEVESÍTETT NJK-K 249

TOVÁBBI NJK-K ÉS BESTIÁK 267

TÉRKÉPEK 270
Abaszisz 270
Caedon 271
Baraadheik 272
Egy fogadó 273

MELLÉKLETEK 274
Varázstárgyak 274
Mérgek 275
Versek 276

Hangulatkeltő novella

Az északról jött férfi magabiztos léptekkel érkezett Torozon tavernájának főbejárata elé. Bal kezével elgondolkodva morzsolta kecskeszakállát, ahogy tekintetét végigfuttatta az illusztris épületen, annak emeletein, hol a késői óra ellenére is a számtalan ablakon átszűrődő fény jelezte, sokaknak hosszúra nyúlt az éjszaka. Valamit furcsállhatott, mert értetlenül rázta meg fejét, majd határozott léptekkel indult meg a városok városának egyik legismertebb épülete felé. Az ajtónállók nem álltak útjába. A selyem mellény, az estares-i szabású nadrág, az awern bőr csizma és a kezén viselt fél tucat gyűrű drágaköveinek szikrázó kacsintásánál nem kellett jobb bizonyíték, nem holmi nincstelen jöttment szeretne besurranni a fogadók királynőjébe.

Bent a vártnál nagyobb zsivaj és lomhán terpeszkedő füst fogadta az érkezőt. A kinti hideg szelek után jól esett neki a barátságosabb miliő. A nagy tömegre óhatatlanul is jellemző bűzt mandulaillatú füstölők tették elviselhetővé. Örömmel konstatálta, hogy jó pár üres szék árválkodik a közeli pult mellett, így arrafelé vette az irányt. Közben sokat megélt tekintetét kutatón fúrta a füstös levegőbe; láthatóan keresett valakit. A célhoz közel válláról leakasztotta a fonott bőrszíjon függő mandolint, majd helyet foglalt. Az értékes hangszert maga elé tette, hogy az ezüstgyűrűvel varkocsba fogott őszbe hajló üstökét megregulázza. Közben fejével biccentett a rá pillantó szolgálólány felé, aki hasonszőrű barátnőjével köszörülte a nyelvét épp valakin. A két leányzó Selmo fájdalmával az arcán, de a beszélgetés fonalát meg nem szakítva őgyelgett közelebb.

– Szóval elhiheted, hogy Torozon talpnyalója milyen képet vágott, amikor szóltam neki, hogy a főnök egyetlen szeme fényét láttam beosonni azzal a jóképű aszisz dalnokkal a kétszáztizenhármasba!

– Ajjaj, hát én nem szeretnék egyik helyében sem lenni, ha az öreg rajtakapja őket... Szóval mit óhajt a ... Ez meg hova lett?

Lothar Kosztasz, korát meghazudtoló módon, kettesével szedte a fokokat, amint felfelé kaptatott a taverna brokáttal borított lépcsőjén. Az egyszerű szemlélő azt hihette, a megerőltetéstől fordult bíborszínbe az ábrázata, pedig ez ebben a pillanatban abszolút mellékes körülmény volt.

– Ez a hü1ye gyerek! – forrongott magában – Pedig amilyen, csak ő lehet az. Kiverik belőle a szart is, és akkor még olcsón megússza! És még van képe kérkedni, hogy micsoda hódítás. "Gyere el este!" "Majd meglátod!"

Az eszementnek tűnő rohanás a második emeleti galérián ért véget. Mialatt az idős bárd végigtekintett a fakazettás folyosón, kezéből a hangszer is megszokott helyére került. Bár élete során csak néhányszor járt még itt, szobát pedig egyszer sem nyittatott, mégis gyorsan átlátta, hogy az emelet tizenhármas szobáját a jobbra futó folyosón kell keresnie. Öles léptekkel szedte lábat a süppedős dzsad szőnyegen. Az egymástól nem túl távol elhelyezett lámpások fényében sorra ismerte fel a baloldali ajtók számait.

– Öt, hét ...

Az ajtók ilyetén, számmal való ellátásának hagyománya is Erionból származik. Most hálával adózott a feledés homályába vesző embereknek, akik egykor kiötlötték ezt a rendszert.

– ... kilenc, tizenegy ...

– Tizenhárom! – mondta ki fennhangon.

Körbepillantott, majd kopogásra emelte jobbját. Csak ekkor ébredt tudatára, hogy a dübörgés, melyet eddig a fejébe tóduló vér szavának hitt, minden kétséget kizárólag az általa imént megmászott lépcső felől felhangzó léptek zaja. Fejét még mindig a lépcső irányába tartva meglendítette kezét, amikor váratlanul feltárult az ajtó.

– Üdv! – hallatszott az ajtóból egy meglepett ifjú hangja.

Az öreg oda, majd vissza, a lépcső irányába kapta a fejét, ahol egy ízléses, tökéletes szabású és feltehetőleg méreg drága köntösben, egy pillanatra megtorpant a felajzott menetet vezető, középkorú férfiú. Minden bizonnyal az intézmény tulajdonosa. Egy pillanatra megfagyott a levegő. A mozdulatlanság béklyójából elsőként Kosztasz szabadult, aki beljebb lökte ifjú tanítványát, majd sietve bereteszelte az ajtót.

– Mi a ...? – kezdte volna őszinte felháborodással, de fojtott hangon a szemtelenül jóképű hódító, de a kíméletlenül őszinte válasz beléfojtotta a szót.

– Az apja! – mutatott az öreg a belső szoba felé, majd mesterkélt hangon, hevesen gesztikulálva hozzátette. – Képzelheted, kicsit sem ideges! – Pillanatnyi hatásszünet következett, többre a helyzet okán úgysem volt idő! – A lány?

– Őő, aaa... alszik! – felelte az ifjú, kinek arcán a dac játszi könnyedséggel fordult kétségbeeséssé.

– Rendben. Téged nem láttak meg! – ebben a pillanatban kezdődött az ingerült dörömbölés az ajtón. – Most tűnj el, aztán irány a szállásunk! Amíg nem érek oda, csomagolj!

Lothar bíztatóan tette öreg kezeit kedvenc tanítványának vállára. Közben az ajtó melletti sarokba tolta. Tekintete – mellyel a nyugalom vizét próbált önteni az ifjú kétségbeesésének felcsapó lángjára – belemélyedt az ijedt szempárba. Majd, mert látta, hogy amaz felfogta az elhangzottakat, vagy mert az ajtó kezdett engedni a vállak szüntelen ostromának, feltépte a belső szoba intarziás ajtaját. A hátrahagyott Rounn alakja, a mágiával telt, zsolozsmaként citált szavak hatására épp akkor látszott kifakulni a világból, amikor a megtermett libériás szolga az ajtóval együtt az előtér padlójára zuhant.

Az utazónegyedben átlagosnak mondott szoba felszerelésébe tartozó utazóláda és szekrény ajtaja nyitva. Az ágy bevetetlen. A szoba közepén csomagok. Kevesebb, mint az itt töltött idő hossza indokolná, de jóval több, mint amivel néhány hónappal ezelőtt megérkeztek. Látszik, jól ment itt a soruk. A mentora hosszas távolléte okán fokozottan kétségbeeső Rounn már tucatszorra ellenőrizte a szoba ablakába kitett vékonyka gyertya lángját. Majd az ablakból visszahúzódott a helyiséget uraló félhomályba, és tovább rótta az ajtó és ablak közti köröket. Újfent végig gondolta az elmúlt órák eseményeit. A lányt. Mestere váratlan feltűnését az ajtóban. A szobába beözönlő szolgákat. A mozdulatlanságra és vakságra kárhoztatott perceket az átkozott előtérnek a sarkában. A páni félelmet, hogy valaki véletlenül beléje botlik. A végtelen hosszúságúnak

tűnő utat ki a tavernából. Hol a szíve a torkában dobogott, hol vélt (vagy valós?) kutató pillantások tucatját érezte a hátában. Közben alig volt képes legyőzni a késztetést, mely eszetlen futásra sarkallta.

– Hol van már Lothar? Lehet, hogy ...? Nem! – nem is mert arra gondolni.

Újfent ellenőrizte a gyertyát. Türelmetlenül hajolt ki az ablakon, és a kihaltnak tűnő utcát vizslatta. Senki!

– Senki? – hallatszott a háta mögül a bariton hang.

Megpördült, közben a fejét az ablakkeretbe verte, de szitkozódni is elfelejtett. Az ajtóban a türelmetlenül várt férfi alakja. Tett egy tétova lépést felé, de aztán visszakozott.

– Szedjük a sátorfánkat, – mondta ezt látva az öreg északi – a batár mindjárt ide ér!

A hajnal első sugarai már a sötét monstrum mellett érték őket. A két herélt egykedvűen rostokolt a kocsi előtt, mialatt ők a meglepően tágas utastérbe pakolták evilági javaikat. A hideg reggel vagy épp a hosszú éjszaka okán borzongás futott végig fáradt tagjaikon. A hatalmas város szokatlan lassúsággal ébredezett. Még elmaradtak a megszokott zajok. Csupán néhány kutya vonyítása cakkozta a több emelet magas házak közt feltámadó szél zúgását. Mindketten összerezzentek, ahogy egy éjjeliedény tartalma minden előjel nélkül ért földet az utca túloldalán. Nem törődtek vele, nem fintorogtak. Miközben bekászálódtak a feketére lakkozott ajtón, mindketten ugyanarra gondoltak. Vesztettek! Erion győzedelmeskedett. A város kiveti magából a veszteseket. Két beletörődő fáradt koppintás a jármű oldalán. A már-már kínos hallgatást a meginduló kocsi zöreje sem volt képes elfedni. Az okos enged, tartja a mondás, így Lothar törte meg a csöndet.

– Rövidesen nyit a Kapuk Tere, ha a térmágusok nem alszanak el, márpedig nem szoktak, akkor rögvest el is hagyjuk Eriont.

– Haza megyünk? – kérdezte a tanítvány, szemében ismét játékos fény gyúlt.

– Haza – jött a kurta felelet, Rounn érezte benne a csalódottságot.

– Ne légy morcos öreg mesterem, – próbálkozott békíteni az ifjú – ahogy a dal mondja:

Erionban sej van számos kocsma,
És minden kocsmán harcosok.
És minden harcos hord kardot,
És minden kardon vér csorog.

A győztes sej, legény a talpán,
Karja vas és csókja méz.
Minden leány utána fordul
Érintené szép női kéz.

Az öreg – lévén jó színész – mosolyt csalt arcára, de képtelen volt már figyelni a dalra. Gondterhelten vetett még egy (utolsó?) pillantást az utazónegyed ébredező utcáira, mielőtt sebtiben összehúzta a rázkódástól szétcsúszott brokátfüggönyt a batár ablakán.

Koncepció

A csapatnak egy gyűrűt kell eljuttatnia egy szigetre, az ottani egyik pátriárkának, Don Corrido Chacalnak. Onnan kezdődik el az egész konfliktus. Lényegében kb. hét nap a történet maga. A hatodik nap a Kettős hold ünnepe.

„A Kettős Hold Ünnepe

Krad Kvartjának második havában („Bölcsek”) tartják meg, s tágan értelmezett Tudománynak szentelik. Az ünnepelés módja a kontinens tájegységei szerint változik. Erionban például ilyenkor nyitják meg a nagyközönség előtt a Főnixek Parkját, ahol a különös lények tűzhalálukkal és feltámadásukkal ejtik ámulatba a város lakóit. A Kettős Hold Ünnepét a kyrek megülték, ám náluk – s így Toronban is – elsősorban az égi erők előtti hódolat kifejezése volt.”- Summárium

Fontos tényező, hogy ezen az egy napon az évben nincsen éjközép. Mind a két hold egyszerre látszódik, együtt vannak fenn annyi ideig, amíg az éjközép tartana amúgy. Innen az ünnep neve. Ráadásul ebben az évben a Vörös hold épp telihold ezen az éjjelen.

Ekkor (a modul 6. napján) van az egyik baraadi pátriárka, Don Corrido Chacal születésnapja is! Kalandozóink Caedonban szállnak tengerre, eljutnak a Baraad szigetre és az ottani városban, Baraadheikben teljesedik ki a modul cselekménye.

Eseménysor

1. nap

- 6 óra – A baraadi tanácsülés kezdete.
- 9 óra – A kalandozók ébredése a caedoni Sasfiók fogadóban.
- 11 óra – Találkozó a megbízóval.
- 14 óra – Merénylet Chacal pátriárka ellen.
- 15 óra – Összetűzés Vörös Kákkal.
- 16 óra – A hajó indulása Baraadra.
- 18 óra – Vacsora a Cetie Arne Rupl-n.
- 19 óra – Oren kapitány előadása.
- 20 óra – Caedoni bordal.

2. nap

- 3 óra – A Cetie Arne Rupln Baraadheikbe érkezése.
- 5 óra – Chacalt átviszik a nyári szállásra.
- 7 óra – Ultimus Spus hajó indulása Caedonból.
- 9 óra – Legkorábbi bejutás a Corrido palotába.
- 10 óra – Ultimus Spus elleni kalóztámadás.
- 11 óra – Az Antoh-papok elleni támadás.
- 13 óra – Ultimus Spus megérkezik Baraadra.
- 14 óra – A Kyel-pap Álomút során összegzi a helyzetet.
- 15 óra – Neliah, „a szerelemes nő” színre lép.
- 18 óra – Borozás kezdete Omakkal.
- 20 óra – Omak testőrének története.

3. nap

- 5 óra – Hajó indul a bárdért.
- 8 óra – Feltűnik Vörös Kák fia.
- 9 óra – Caedoniak lincselése.
- 11 óra – A baraadheiki kikötői „csata”.
- 15 óra – Áldozatbemutatás Tharrnak.
- 18 óra – Lothar megérkezik Baraadra.
- 19 óra – A triumvirátus tanácskozik.

4. nap

- 4 óra – Lothar újabb megbízása.
- 10 óra – Kalózok támadnak Palyd és a JK-k ellen.
- 14 óra – A JK-kat felkérik a viadalra.
- 15 óra – Újabb áldozás Tharrnak.

5. nap

- 14 óra – Viadal az arénában.
- 15 óra – A 2. menet, azaz harc a mantikorral.

6. nap

- 12 óra – Chacal beszéde.
- 16 óra – A Corrido bál kezdete.
- 17 óra – Sindilla színrelép.

7. nap

- 13 óra – Találkozás az Oroszlánölőkkel.

Háttér

Caedon

„A Városállamok nyugati kapuja ez a mozgalmas kikötőváros, melynek közvetlen szomszédja az abasziszi Nyktalos tartomány. Caedon azon kevés országok közé tartozik, amely joggal nevezheti magát városállamnak, mert fennhatósága a szárazföldön csak néhány közeli falura terjed ki.

Caedon kitűnően védett természetes kikötővel rendelkezik. A húszezer lelket számláló város félkaréjban terül el a környező domboldalakon; az egyetlen komolyabb kiemelkedést, a várdombot, masszív erőd koronázza. Legfőbb nevezetessége az Istenek Forrása, mely egyben a város jólétének biztosítéka is: egyetlen pohárnyi a vizéből meggyógyít bármiféle természetes eredetű nyavalyát, ennélfogva igen keresett messze délen is. Természetesen a hamisítása sem ütközne különösebb nehézségbe, ezért a városi tanács már régóta saját varázspecsétjével látja el az elszállítandó palackokat.

A lakosság sinemosi bevándorlók és a helybéli aszisz lakosság leszármazottaiból áll, így a szőke, magas termetű caedoni sem ritka. Talán a szerencsés vérkeveredésnek köszönhető, hogy a város szemrevaló leányairól híres szerte a Tengermelléken. A caedoniak egy, az aszisz nyelvet rettenetesen kerékbe törő, pergő akcentust beszélnek, emellett elterjedt köreikben a sinemosi és a közös is. Az egyetlen bevett vallás jelenleg a pyarroni pantheon tisztelete.

A caedoni ütközetben Baraad flottája a város kikötőjének bejáratánál csapott össze a caedoni és tehysi hajóhaddal. A szövetségesek oldalán még a kikötői védművek hadigépei is beleszóltak a csata alakulásába, ám mindhiába. A naftavetőkkel is felszerelt baraadi galleonok *könnyűszerrel zúzták szét a jobbára lomha kereskedőhajókat*

felvonultató helybéliek ellenállását. A felégetett kikötővel együtt a raktárak sora is tüzet fogott, és kis híján múlt, hogy az erős keleti szélben a teljes város lángba nem borult. Szerencsére az égiek nem hagyták el Caedon lakóit: a pusztító lángokat az Istenek Forrásának vizével sikerült megfékezni, és eloltani – egyetlen cseppje többvödörnyi víz erejével hatott. Az elemi mágia beavatottjai azóta is folyamatosan kísérleteznek a forrás vizével, ám annak csodás tűzoltó képességét eleddig nem sikerült újra előcsalniuk.

Az államocskában két fontos politikai erő gyakorolja a hatalmat: az utóbbi időben meggyengült hatalmú országbáró és a Nemesi Tanács, melynek tagjai a város leggazdagabb kalmárcsaládjaiból kerülnek ki. (Ennélfogva nemesi címük meglehetősen talmi kérkedésnek tűnhet például egy erigowi ekoss előtt.) A meglehetősen népszerűtlen országbáró, Dalon Homers hatalma folyamatosan csökken, ahogy városa a közeli Baraaddal mind kevésbé képes lépést tartani a tengeri kereskedelem ellenőrzéséért folyó küzdelemben. Erre utal az is, hogy a baraadi kalmárok flottája P. sz. 3687-ben különösebb erőfeszítés nélkül zúzta szét az egyesült caedoni és tehysi hajóhadat."

(forrás: www.szurkecsuklyas.hu)

Caedonban adva vagyon egy bárd Lothar Kosztasz. Eme bárd Chacal régi nevelője. A pátriárkának van egy törvénytelen fia, Rounn Loandar, akit régi nevelője gondjaira bízott. Így lett bárd a fiúból. Chacalnak nincsen törvényes örököse, és egy éve vesztette el feleségét. A nő öngyilkos lett. (Nem tudott utódot szülni a férjének, ettől megőrült. Valójában ez előző életének átka volt. Éppen ezért a papok se tudtak segíteni rajta.) Elizabeth-nek hívták. Nyughelye a családi kriptában van Baraadheik temetőjében.

Baraad-sziget

„Abaszisz hetedik tartománya a Baraad-sziget, amely eredetileg nem tartozott az obasz honfoglalók által megszállt területhez, hanem államszerződéssel csatlakozott az országhoz 2646-ban. Helyzete ebből kifolyólag számos vonatkozásban eltér a többi tartományétól.

A szigetet toroni kivándorlók telepítették be a P. sz. II. évezredben, az őslakosságot beolvasztva vagy elüldözve. Hasonló folyamat volt ez, mint a vele párhuzamosan a Tengermellék felé irányuló migráció, ám attól eltérően nemcsak közrendi tömegek vettek részt benne, hanem a társadalom valamennyi rétege. A kialakuló kolónia tehát – bár sohasem állt birodalmi fennhatóság alatt – sokkal teljesebben és átfogóbban tükrözte a toroni kultúrát, mint a nyugati szigetvilág szétszórt közösségei. Idővel persze kénytelen-kelletlen idomult a környező közeghez, de például a kasztrendszer egyes csökevényei a mai napig élnek a Baraad-szigeten, és a rabszolgaság sokkal elterjedtebb, mint a kontinentális Abasziszban.

A tartomány éltető eleme a tengeri kereskedelem, melyből kedvező fekvése okán hatalmas hasznot fölöz le. Vezető rétegét a leggazdagabb kalmárdinasztiák szűk köre adja: tucatnál alig több család, szinte valamennyien toroni eredetűek, aki közé rendkívül nehéz alulról bekerülni. A családfők, akik hagyományosan pátriárkának hívatják magukat, alkotják a kormányzótanácsot, melynek élére élethossziglani elnököt választanak. A tanács viszi a napi teendőket, az elnök irányítja az

igazságszolgáltatást, és ő képviseli a szigetet minden olyan ügyben, amely megköveteli az egységes föllépést (háborúban, külpolitikában stb.). Mivel az elnöki poszt pártatlanságot és hozzáértést igényelt, mind gyakrabban előfordult, hogy a pátriárkák nem maguk közül töltötték be valakivel, hanem az egyetlen olyan kívülálló személyt választották meg rá a szigeten, akinek tekintélye az övékkel vetekedett: a helyi püspököt. (Értelemszerűen Tharr püspökéről van szó.) A két poszt lassú egybemosódásával alakult ki az a gyakorlat, hogy a sziget egyszemélyi vezetője a mindenkori püspök, a püspököt viszont a pátriárkák világi tanácsa választja. A felsőbb egyházi fórumoknak csak a megerősítés joga maradt, ezt is sikerült lealkudni pápai szintre, ami lényegileg formasággá süllyesztette; hiszen nincs az a kinevezés, amit a három pápa valamelyike meg ne erősítene.

2639-ben a császári Lélekőr a Baraad-szigeti püspököt, mint az abasziszi térség legnépesebb egyházközségének elöljáróját, érseki méltóságra emelte, és kiterjesztette joghatóságát a régió kisebb püspökségeire. Ez nagy lökést adott a csatlakozási tárgyalásoknak, melyek ekkor már csaknem két évtizede folytak Abaszisz és a szigetállam között, elsősorban a közös kereskedelmi érdekek nyomására. Az egyezményt végleges formájában 2646-ban hirdették ki, s ezzel a Baraad-sziget Abaszisz hetedik tartománya lett. A baraadi rontásérsek helyzete igen összetett: kényes pozícióban ül, sokfelé van elkötelezve, s mindezt bizony nem mindig könnyű összeegyeztetni. Hatalma elvben erősen korlátozott, számos fórumnak tartozik számot adni róla; ha azonban ügyesen kezeli, fölülmúlja bármelyik hercegkapitányét. Noha magas méltóságot visel Tharr egyházában, melynek harcosan védi érdekeit a többi tartományban, mégis elsősorban a szigetállam érdekeit képviseli, és semmiképpen sem tekinthető Toron vak eszközének.

A Baraad-szigeten természetesen Tharr vallása az uralkodó, 2646-tól azonban más kultuszok is megjelentek: az aszisz mintájú egyházügyi szabályozás bevezetése volt az egyik ár, amit a szigetállamnak a csatlakozásért fizetni kellett. Az új talajban különösen Antoh és Dreina vallása gyökerezett meg gyorsan. Szentélyeik ma már a sziget széltében-hosszában megtalálhatók, noha bizonyos irányzataik be vannak tiltva: ilyen például a Dreina-hit viadomói militáns szárnya vagy Antoh meressita szektája. A Tharr-egyház hitélete Baraadon határozottan prakticista képet mutat. Az emberáldozati rítusok például a törvényes büntetés szerepét vették át, az oltárra kalózok és más bűnözők kerülnek; ha éppen nincs belőlük elegendő raktáron, nem a sziget lakosságát kezdik el irtani, hanem pénzért vásárolnak elítélteket Caedonból. Bonyolult pozíciójuk nap, mint nap megköveteli a rontásérsekektől, hogy művészi fokon keressenek és kössenek kompromisszumokat; a fanatikusokat, akik tevékenységükkel veszélyeztethetnék a kialakult egyensúlyt, nem tűrik meg az egyházukban.

A Baraad-sziget bizonyos értelemben a Tengermellék tükörképének tekinthető, amellyel érdekes módon sohasem voltak rosszak a kapcsolatai. Tharr baraadi prelátusa annak idején az elsők között ismerte el a Karnelianok hercegkapitányságát, és ligára lépett velük a nagykirály ellen; napjainkban Calyd Karnelian és Udalbaar rontásérsek ha nem is szövetségesnek, de egymás óvatos támogatójának tekinthető, mindkettőjüket erősen nyugtalanítja Morgena egyházának rohamos térnyerése a kontinentális Abasziszban.”

(forrás: Raoul Renier – Vallások és egyházak Abasziszban)

Előzmények

A rontásérsek a Kettős Hold ünnepe miatt nincs a szigeten. Ifinben van a Nagykirálynak, és az udvarnak celebrálja ebben az évben Udalbaar a Kettős Hold ünnepét. Előző évben Shulurban volt.

Don Corrido Chacal
227. old.

Don Corrido Chacal egy markáns elszakadás párti pátriárka. Pyarronita, és mint ilyen, nem tetszik neki a Tharr egyház befolyása. Baraad, Abaszisz hetedik tartományaként, a közelgő háborúban előbb utóbb a Fekete hadurak oldalán fogja találni magát ismét. A szakadék felé hazáját két tényező tolja. A Nagykirály abasziszi oldalról és a Tharr hit a szigeten. A rontásérsek konkrétan nem, mert ő nagy hintapolitikus. Ezért nem keresztezte Corrido terveit. A Don 15 családból sok dinasztiát tud maga mellé állítani. Minden családot más-más indok vezet. Rövidtávon azonban van egy közös érdekük. Az Abaszisztól való elszakadás és Corrido az az ember, aki elég markáns ahhoz, hogy véghez vigye ezt, avagy elvigye a balhét. Azért áll ki Chacal mellett, mert titokban Morgena hívő, ki a toroni vér megalázásának érzi, hogy holmi obasz birodalomhoz tartoznak. A pyarronita hitű családok indoka hasonló a Donéhoz. Van olyan dinasztia, aki a pénz istenének hitét vallja és félti a háborútól üzleteit, a jól kialakult kereskedő hálózatát. A 15 családból 8 áll mögötte, egy semleges. A tanácstagok többségét maga mögött tudhatja.

Dirin Corrido
254. old.

Chacal unokatestvére az asziszok pártján van. Abaszisznak és a Tharr egyháznak megszűnnének a problémái, ha a Corrido pátriárka helyét támogatottjuk venné át. Dirin Corrido nagy érdemeket szerzett a Caedon elleni hadjáratban. A kapott elismerés azonban kevés neki. Ráadásul Tharr hitű. El akarja tenni az útjából – a szemében hazaáruló – Don Corrido Chacalt.

Seth Mortai
253. old.

A kettős Hold ünnepét előkészítő tanácsülés. A keményvonalas Seth és az izgága Dirin Corrido összefognak. Seth Mortai eszközként használja az unokatestvért. A rontásérsek nincs a szigeten. Seth Mortai, a helyettese, most cselekedhet. Besúgó hálózatának köszönhetően tudja mire megy ki igazából a játék. Elhivatott Toron pártiként nem hagyhatja, hogy a sziget függetlenné váljon. Nincs sok ideje. Ha a Rontásérsek visszatér, már kész tények elé kell állítania. Addigra már a Corrido család feje Dirin kell, hogy legyen. Chacalnak halottnak kell lennie, vagy olyan állapotba kell kerülnie, hogy ne tudja a családját képviselni. Ekkor széthullana a tanácsban az elszakadás pártiak szövetsége. Visszatérne az 5 évvel ezelőtti több kis pártra szakadt régi világ: a Káosz csodálatos világa. Ha hibázik Tharr ítélete egyértelmű lesz vele szemben! Kínhalál. Helyettesével az érsek nem kérdés, hogy hogyan bánik el, hisz túllépi tetteivel a hatáskörét! Ám ha sikerrel jár, méltó jutalomra számíthat!

A tanácsülésen minden ház képviselteti magát, és az érsek képviseletében Seth elnököl. Az ülés vége fele caedoni országbárói fejvadászokra utaló fegyverekkel és mérgekkel – valójában Kollorok (tüskehalak) a La Terrogh ház fejvadászai – próbálják megölni Chacalt. Caedon és Baraad nincs jóban. Zajlik ugyan a kereskedelem, hajóforgalom, de nincs béke a két állam között, csak tűzszünet. Az országbárói fejvadászokra ezért próbálják ráhúzni a vizes lepedőt. A Tharr-pap és a La Terrogh ház igazi vezetője, Dinnala, közti egyesség révén vállalták a Kollorok a merényletet. Közös érdekük a Corrido dinasztia vezetőjének halála.

Körülmények

Időpont

A modul 1. napja – azaz kezdete – Krad első havában (Ifjak hava) játszódik. Annak negyedik hetének első napján, a P. sz. 3690. évben.

Időjárás

A történet a meleg évszak második felében játszódik. Ebből adódóan a nappali csúcshőmérséklet 35-40 ^{o}C, amely éjszakára 22-27 ^{o}C-ra mérséklődik.

A történet helyszínének adottságai (t.i. sziget) jól visszaköszönnek az időjárás alakulásában is. A mesélő tetszés szerint küldhet tengeri vihart vagy épp forró kánikulát a szigetre annak függvényében, hogy a történet vezetés szempontjából mi jön épp kapóra.

Időszámítás

A modul napi 20 órában számol, az egyes órák térségben használt neveiről a következő táblázat tájékoztat. Ennek tükrében a nap kb. 5:05-kor kel és 16:25-kor megy le.

óra	elnevezése	óra	elnevezése
00	Éjközép	10	Napközép
01	Fáklyagyújtás	11	Sirályok
02	Holdak	12	Pelikánok
03	Áldozat	13	Füstölők
04	Szélkelte	14	Léptek
05	Hullámverés	15	Macskák
06	Cápák	16	Baglyok
07	Halak	17	Horgonyvetés
08	Imádság	18	Ájtatosságok
09	Felhőjárás	19	Csillagok

Manaháló

A helyszín Mana-sűrűség szempontjából a vékony-mana kategóriába tartozik (lásd, PPL I. 159-162. old.). Ez azt jelenti, hogy 200 Mp-al lehet számolni, melynek visszatöltődési intenzitása 10 Mp/kör.

Helyszín

Baraadheik városleírás
213. old.

A történetünk Észak-Yneven Abasziszban játszódik. Kalandozóink útjai Caedonba, magára a tengerre, a Baraad szigetre és az ottani városba Baraadheikbe vezetnek ebben a modulban.

Két évvel vagyunk a XIV. zászlóháború előtt. Feszült a helyzet a környéken. Bár ez még a hétköznapi életben nem érződik. A színfalak mögött már lehet sejteni, hogy valami elkezdődött. Délen az amundok még csak ekkor kezdenek feltünedezni. A Dúlás 14 éve volt. (Az Észak Lángjai regény cselekménye és a Gyilkosság Caedonban modul előtt vagyunk időben.)

A modul 1. napja

Ébredés

Egy fogadó
273. old.

Kalandozóink Caedonban a Felhőjárás órájában felébrednek szállásukon a Sasfiók fogadóban. Éjjel érkeztek meg, fáradtan, álmosan. Egyből ágyba zuhantak. Éhesen és tettre készen ébrednek. Nyugtasd meg őket (most még) „kedves” mesélő, hogy az éjjel nem történt velük semmi. Állíthattak őrséget stb. A kaland az ébredésükkel indul. Nincsenek elvarázsolva, nem álmodnak és a felszerelésük mind megvan. A hátasaik, ha voltak, az istállóban vannak. A lényeg, hogy ne azzal töltsék el az időt, hogy ők éjszakai felderítő útra indulnak a városba. Dobass velük Allóképességpróbát, ha kell. Állva elalszanak olyan fáradtak. Nem aludtak két napja annyira siettek, mert meg voltak csúszva stb.

Válasszanak szobát/szobákat a karakterek, hogy hol aludtak. A szállás díjától tekints el. Aki ide küldte őket, az állta még ezt. Nem vett ki nekik szobát, csak küldött rá pénzt. A kalandozók választották a Sasfiók fogadót.

Caedon
271. old.

Két órájuk van, hogy összeszedjék magukat, amíg elmondják, ki mit vesz fel, mit ebédel (az ebédet már fizetniük kell!), hova megy egy röpke sétára, vásárol, kikémlel, kapcsolatot épít, balhézik stb. Ráhangolódnak a játékosok a játékra, és te is mesélő. A Sirályok órájában van a megbeszélt találkozó, kint a tehysi mólónál.

A találkozó

Lothar Kosztasz
250. old.

A bárd egy öreg halásznak öltözött de. Elmaszkírozta magát. Nem használ illúziót. Nem tudhatja, hogy másik bárd vagy varázsló nincs-e az érkezők között! A hangulatkeltő vers dalát dúdolja. A kalandozóknak el kell kezdeniük énekelni a dalt. Ez a kapcsolatfelvétel. Ezt érdemes eljátszatni! Jó móka. A Bob herceg operett egyik dalára írták az Oroszlánölőkről szóló dalt. Lehet persze úgy is csinálni, hogy egy versszakot felolvasnak a játékosok, és azzal megvan a kapcsolatfelvétel. Ez a rész ízlés és kedv szerint játszandó. A kikötő szélén, egy hadihajó roncsán zajlik le a találkozó. A fedélzeten, miután a halász kievez velük a roncshoz, a fattyú tárgyal velük. A halász köszön nekik közös nyelven:

– *Jó napot hölgyek/urak! Szálljanak be! Elviszem kendteket, arra a roncsra* – fejével biccent az elsüllyedt hadihajó felé.

Ha kérdezik válaszol. Elmond mindent, amiről egy halász tudhat. Egyszerű, jó ember benyomását akarja a bárd kelteni. Itt kellett üldögélnie, ma két órával a Sirályok órája előtt és utána még kettőt.

– *Ezt a hüle nótát kellett dúdolnom. Szerencse, hogy jöttek a hölgyek/ urak, mert már nagyon untam!*

Tíz rézpénzt kapott az egész melóért árulja el, ha valamire meg akarják kenni. A parti láttán a bárd emelheti a tarifát. Attól függ, mit akarnak tőle.

Két kötéllétra várja őket a rommá lőtt hadihajó oldalánál, a nyílt tenger felöli részen. Itt mászhatnak fel a kalandozók. Miután a halász kiköti a bárkáját az egyik létrához, ő is felmászik, utoljára. Miközben csónakáznak, nem látnak senkit a hajón. Semmi mozgást. A taton a fiatal Rounn Loandar várja őket.

Rounn Loandar
250. old.

Fontos, hogy az öreg bárd a barátja annak, aki a kalandozókat ide küldte! Ők személyesen ismerik egymást. Ergo a kalandozók tudják a

bárdról, hogy hogyan néz ki. Vagy szóbeli leírás alapján. Ha a karakterek előtörténete alapján olyan ember küldte őket, aki pszi Mf-al rendelkezhet, akkor pontos képük van róla, hisz képet is lehet pszivel küldeni. Esetleg ha festő vagy szobrász az illető, akkor egy skicc is a rendelkezésükre állhat. Ez arra elég lehet, hogy rájöjjenek (ne te hívd fel rá a figyelmüket Mesélő!), hogy nem azzal beszélnek majd a taton, akihez jöttek. Intelligenciapróbát azért dobathatsz! Ha erre rákérdeznek, akkor a kölyök elmondja, hogy ő a fia Lothar Kosztasznak. (Mivel tényleg úgy tekint a bárdra, mint apjára, ezért nem hazugság, amit mond. A nevük sem azonos! Ez lehet az indok a második Intelligenciapróbára.) Elmondja, hogy édesapja őt kérte meg, hogy tárgyaljon a dicső kalandozókkal. Az apja nem kötötte az orrára, hogy miért nem tart velük. A kölyök gondolja, hogyha elkapnák őket, ne tudjanak semmit mondani az „apjáról".

Ez alatt az öreg „halász" lógatja lábát a megdőlt hajó oldalán. Napfény, kék ég, sirályok, hullámverés, meleg. Az árbocnál és a palánknál támaszkodnak a beszélgetők.

Don Corrido Chacal
227. old.

Elmondja Rounn, hogy egy születésnapi ajándékot visz Baraad szigetére a Corrido család fejének. Megbízója, egy a személyét titokban tartani kívánó caedoni, nemes hölgy. (Ha esetleg valaki a halászt nézné az ennél a résznél – lévén vizuális tipus – vigyorog, arra gondol, hogy ő mint caedoni nemes hölgy.) Chacal régi barátja, aki nem tud elmenni a születésnapi bálra. Ez persze nem igaz. No de ezt a fattyú se tudja. Igaznak vélve mondja el. Kicsit kelletlenül viselkedik. Bármennyire is bárd, nem leplezi jól. Sikeres Érzékeléssel vagy más módon (Lélektan Af) vagy aki külön bejelenti, hogy figyeli a tárgyaló partnert, annak feltűnik ez a viselkedés. A kölyök viselkedésének okát kicsit később tárgyaljuk.

A megbízatás hátterében

A kalandozók bizonyára megértik, hogy a nemes hölgy nem utazhat el Don Corrido Chacal születésnapjára. Ha nem értik miért nem, akkor el kell mesélni nekik a Baraad és Caedon viszonyát! Nincs béke, csak tűzszünet van a két városállam között. Mivel caedoni főnemes a hölgy, ezzel az árulás bélyegét venné magára, hangsúlyozza a fiatal bárd.

A karakterek, ha kérdezősködnek informálódnak később a városban, fogadóban, arra a meggyőződésre juthatnak, hogy Emília Hoya nagyasszonyról van szó, hisz a főnemesek a Nemesi tanács tagjai. Egy nő van csak közöttük. Ő a negyvenes éveiben járó Emília, aki soha se ment férjhez. Sokan boszorkánynak tartják ezért a városban. (No de nem az.)

Ennek háttérben az öreg bárd azt hazudta a fattyúnak, hogy Emília küldi a gyűrűt Chacalnak. Miért nem kételkedik az utód ebben? Pedig jól ismeri már ravasz mesterét. Nos, Emília az anyja, és ezt tudja a gyerek is. Chacal pedig az apja, igaz ezt egy hete tudja csak a gyerkőc is. A kölyök tényleg azt hiszi, hogy születésnapi ajándék a gyűrű, egy régi szerelem emlékére.

Valójába Lothar Kosztaszt egy haragvó apa üldözteti, keresteti és minden áron oltár elé akarja citálni. Az idősödő bárd még most is megnyerő külsejű, de nem ő a vétkes. (Lásd a Hangulatkeltőt.) Ő csak tartotta a gyertyát, mégis elviszi a balhét. Neki már úgy is mindegy, eggyel több vagy kevesebb. Rounn a ludas az egészben. A hölgy igaz, hogy csak egy fogadós lánya, de igazán szép teremtés, csak hát még fiatal. Mindössze tizenhat tavaszt látott. Leányanya lesz a szentem. Innen ered az édesapja haragja. Az erioni Torozonnak pedig vannak kapcsolatai!

Ynev leghíresebb fogadósa egy válogatott kalandozó csapatot, az Oroszlánölőket küldi születendő unokája apjáért. A bárd tudja, hogy az üldöző csapat hamarosan Caedonba érkezik. Bevállalja a balhét. Romantikus, kicsit színpadias bolondként viselkedik, hisz bárd. Időt nyer a kölyöknek, hogy az eltűnhessen. Egy ideig eljátszik az Oroszlánölőkkel, majd ha elkapják, mert biztosan elfogják, kitalál valamit. Torozont megbékélteti majd sorsával, hisz beszélni azt tud öreg „halász" barátunk.

Tehát a fiú eltüntetése Caedonból az igazi cél! Aki egyébként mit sem tud az üldözőkről. Lejártak a tanuló évei és a mestere elbocsátja, szituációban hiszi magát. A kalandozók a védelmére kellenek. Az öreg bárd ígéretet tett Chacalnak, hogy a fiút épségben elküldi hozzá, ha az felnő. Most aztán tényleg eljött ennek az ideje. A fiúnak persze azt hazudja, hogy a gyűrű fontossága miatt kellenek a kalandozók. A fiú ezen megsértődik. Önérzetét sérti, hogy azt hiszi a mestere, hogy ő egyedül nem képes a születésnapi ajándékot elszállítani. Ezért viselkedik kelletlenül a kalandozókkal.

A kalandozók ugye eleve egy jó ismerősük barátján segítenek! Ez már egy motiváció. Továbbá teljes ellátást a küldetés alatt, 20 aranyat és fejenként egy kancsó Istenek forrása vizet ajánl fizetségül Rounn. Valamint a Corrido születésnapi bálon való részvételt. Esetleg felajánlja a segítségét olyan dolog megszerzésében, ami a kalandozóknak kell. Előleget kérhetnek a fiútól, aki öt aranyig hajlandó engedni. Állítja, ő se kapott több pénzt a megbízótól.

A gyűrű

A gyűrűre, körbe, rá van vésve kívülről, hogy: „Boldog Születésnapot, Chacal! Mestered." A megbízás pillanatában láthatatlan a felirat. Egy szép rubinos ezüstgyűrű. Ha valaki megfogja, és nincs éppen zűrzavar körülötte, azaz oda tud figyelni, egyből érzi a véseteket a gyűrűn. A felirat a Kettős Hold ünnepén, mikor mindkét hold fent van, ragyogva válik láthatóvá. A gyűrű a srác nyakában egy fémláncon lógó bőr erszényben van. Megmutatatja a kalandozóknak a tárgyalás alatt. Azok kézbe is vehetik, de utána visszakéri és elteszi az erszényébe.

Ha minden kötél szakad, és nem akarják a kalandozók elkísérni a gyereket, akkor az öreg halász leleplezi magát. Elismeréssel méltatja a kalandozók éleslátást. Elnézést kér tőlük, hogy felültette őket, de csak óvatosságból tette. Régi rutin, mondja mosolyogva. A gyerek szavait szóról szóra elismétli, majd beszél a barátjáról, aki ide küldte a kalandozókat. Ezzel bizonyítja, hogy valóban az, akinek segíteni jöttek.

Ha vége a tárgyalásnak a fiú velük marad, tart. A halász/bárd kiviszi őket a kikötőbe. A hajójuk este indul Baraadra, a tárgyalás kb. egy órát vesz igénybe. Még négy órájuk van az indulásig. Ha akarják, egyből felcipekedhetnek a hajóra. Oroszlánölők néven foglaltak nekik kabinokat. A „jegy" a gyereknél van, amit megmutat és át is ad a csapat egyik tagjának. Annyi személyre szól, ahányan vannak az ifjúval együtt.

A merénylet

A merénylet leírása
238. old.

Arnigla átka
275. old.

Eközben Baraad szigetén a tanácskozások már több órája zajlanak. Éppen a Léptek órájában járunk. Mindenki fáradt. Az őrök figyelme is lankad. A helyszínt és a védelmét nagyon jól ismerik a fejvadászok, hisz a tárgyalók között vannak a megbízóik is. A merénylet során az egyik mérgezett lövedékkel sikerül is eltalálni Chacalt. Arnigla átka nevű méreget használnak a pátriárka ellen.

Palyd Deloran
251. old.

Seth Mortai
253. old.

A halálát a helyszínen lévő Kyel-pap, Palyd Deloran akadályozza meg. A pátriárka tanácsnoka mágiával felismeri a mérget (1 kör), majd meggyógyítja Chacalt (2 szegmens szünet után 14 kör). Seth Mortai felismerve, hogy kudarcot vall a merénylet, kihasználja a felfordulást, s segítséget színlelve a pátriárkához siet. A testőrök le vannak foglalva a fejvadászokkal. A Kyel-pap varázsol, így nem tud figyelni. A Tharr-papnak nem állnak az útjába. Nem kockáztat meg egy nyílt támadást, pl. Halál szavát vagy egy tőrszúrást. Neki fedhetetlennek kell maradnia.

Az Időtlen álom mellett dönt (1 kör) ETK 159. oldal. Gyorsan kell cselekednie, ráadásul ez az egyik kedvenc varázslata. Az ájult, haldokló baraadheikinek a dinamikus pajzsai oda. Csak a nyakában lévő amulettek és a TME védi mentál varázslat ellen. A varázslat (75 E) 84 Mp, hogy biztosan üljön az ütés! Megszüntetése papi Időkapuval (200 Mp) vagy Mágia szétoszlatással (84 Mp), a varázslói Destrukció (84 Mp) varázslattal, esetleg ősi hatalomszóval lehetséges. A szigeten két pap van, aki ezt meg tudja szüntetni. Az egyik, aki okozta, a másik egy helybeli Antoh-pap. Nincs más ilyen nagyhatalmú varázshasználó a szigeten. A későbbiekben Seth azt állítja, hogy ő is mentette Chacalt. Nem tudhatták milyen gyors a méreg. Palyd gyógyítása hátha lassú lett volna, ezért választotta az időtlen álmot. A papok, így a Kyel-pap is tudja, hogy maga az álom időtartama pedig véletlenszerű. A történet további részében Seth sajnálkozva közli, hogy nincs módjában felébreszteni Chacalt, mert Tharr elfordult tőle, hisz egy pyarronitán segített. Ezt a tanács tagjainak és Chacal embereinek mondja el csak, ha kérdezik tőle. Egy ilyen magas szintű Tharr-pap nem magyarázkodik mindenféle jöttmentnek pl. a kalandozóknak. Persze ha úgy áll érdekébe szívesen hazudja ezt nekik is!

17 év álom vár Don Corrido Chacalra, ha nem tesznek semmit az emberei! Palyd és a testőr parancsnok, Optim Nuro, először a család városi otthonába viszik a pátriarkát.

Uwel bosszúja

Vörös Kák
259. old.

Hastin harcikutyák
268. old.

Feltehetőleg kalandozóink a felszerelésükért, hátasaikért visszamennek még a Sasfiókba. A lényeg, amikor a hajóra mennek, a kikötőben szembe találkoznak Vörös Kákkal. Kák barátunk most érkezett hajóval. Fennhangon hálát ad Uwelnek, amiért az útjába vezette a csapatot. *„Uwel köszönöm!”* – kiáltásra lesznek figyelmesek a hátuk mögül, majd a tömegből feltűnik Vörös. Az embereket félre lökve rohamban érkezik Kák és mellette két harci kutyája. A csapat régi haragosa, ez lehet vélt vagy valós indok! Bár az is elképzelhető, hogy csak valakivel összetéveszti őket?! (Amennyiben a csapat múltjában van más, ideillő NJK, akkor itt érdemes azt bemesélni!)

Kák megsértve érzi magát, ezért a harc gyűlölet (Ké +3, Té +10, Vé -20, Cé -20) módosítókkal harcol. A fiút nem éri támadás, hisz nem a csapat tagja, de az első kör után, ha a támadók még talpon vannak segít a csapatnak. Nem kell félni, ha a roham és egy jó dobás miatt meghalna valamelyik karakter. A JK-k, ha nem boldogulnának, a két bárd helyi kapcsolataival pillanatok alatt helyre pofozzák a morális szabály által védett kalandozó(ka)t.

A csata után barátaink hajóra szállnak. Amennyiben van komoly sérültjük, a fiú szintén segít nekik. Akár gyógyitalait is beleértve.

A hajó

Karvel
240. old.

Baraadi családok
223. old.

Oren kapitány
261. old.

Omak Malkhasz
261. old.

A szigetre vezető hajóút hét óra a karvellel. A hajó neve Cetie Arne Rupl (asziszul van, jelentése: kicsi fekete gyöngy). A Vörös Tűzhal lobogója alatt fut. Ez a baraadi „semleges” ház a Vilenasok módosított lobogója. A hajó a kapitány tulajdonában van már. Legénység jelenleg 120 fő, csak egy utas van rajtuk kívül a fedélzeten – egy aszisz kalmár, Omak Malkhasz, két testőrével. Ha vele jó viszonyba kerülnek a karakterek, akkor sok információt tudhatnak meg. (Elsősorban az aktuális politikai és gazdasági helyzetről a Quiron tenger ezen részén, továbbá a baraadi kalmárdinasztiák státuszáról értesülhetnek.) A hajó a kereskedő által szállított áruval van tele. A ládák cirkuszi sátor ponyváit rejtik. (Megrendelésre szállítja egy mutatványos csapat számára a nevük Mantess Morti – asziszul van és Oroszlánölők a jelentése.) Lothar adta fel a szállítmányt. Erről elfelejtett szólni a karaktereknek ő is meg Rounn is. Van itt még pár láda Tenger lehelete és Fekete Gyöngy ital. A kereskedő is rendelkezik egy kis üvegnyi Istenek Forrása vízzel. Az sohasem árt, ugyebár! Fő a biztonság.

A csapat hajóra szállása után – a Baraadról származó matrózok – a hajó legénysége suttogni kezd. Pár matróz felismerni véli az ifjúban Chacalt. Látták már elégszer, hisz baraadheikiek. Az ifjú pedig hasonlít az apjára. Sőt korához képest idősebbnek adja ki magát. Ruházat, hanghordozás (mély, öblös, határozott) és hajviselet stb. Tapasztalt ember benyomását akarja kelteni a kalandozók előtt! Egy biztos, a pátriárkához való hasonlatossága jön ki sokkal jobban. A matrózok amúgy kedvelik Chacalt, mert nagy részük Antoh hívő.

A fedélzetmester a kapitánnyal közli a „hírt” miután ő maga is meggyőződik a hasonlatosságról a vacsora asztalnál, az álruhás Chacal a hajón utazik rangrejtve. Ezt a rossz teóriát tálalja később a kapitánynak: – *„Az Oroszlánölők egyik tagjának adja ki magát Don Chacal Corrido kapitány uram!”* A pletykát azért is könnyen elhiszi a hajó tulajdonosa, mert az öreg kapitány emlékszik még arra az időre, mikor másodtisztként a fiatal herceget, „szintén” álruhában, menekítették a szigetre Caedonból. Valami szerelmi szál volt a háttérben akkor, ahogy ő tudja. Antoh most nem véletlenül sodorta útjába a pátriárkát. Itt az ő lehetősége. Bár furcsa Orennek, hogy ilyen jól tartja magát Chacal, pedig már 20 éve is van annak, hogy az eset megesett. No de biztos varázslat van a háttérben – gondolja a kapitány.

Vacsora a hajón

Caedoni bordal
276. old.

A hajón házigazdájuk Oren kapitány szórakoztatja őket. Szó szerint. A hajóút elején vacsorára hívja a kereskedőt és hőseinket. A vacsora hal és egyszerű tengeri ételek. Az italt a kereskedő állja a szállítmányából. No és persze rum is van! A vacsora alatt a kapitány a pohárköszöntő után egyből beveti magát. Nem is nagyon eszik, inni is csak módjával fog. Szórakoztatja az asztaltársaságot. Ha nem lövik le, egy órán keresztül mondja a poénokat. Kedves KM itt kiélheted magad, ha akarod, kedvenc vicceidet add most elő, meg fogják hallgatni.

A vacsora végén Rounn előadja kedvenc dalát.

Oren kapitány megpróbál kettesben maradni Rounnal. A vacsora után egy sétára invitálja a fedélzeten, vagy a kabinjába invitálja. *„Barátom milyen szép nótát adott itt elő nekünk. Látom ön kedveli az italt. Rumot még egy pohárkával? Jöjjön! A saját készletemből adok önnek…”*

A kalandozóknak ez feltűnhet, (tehető Intelligencia- és/vagy Érzékeléspróba -1-el), hogy kapitányunk megpróbálja leválasztani Rounnt róluk. Ha sikerül neki, akkor előadja, hogy ő tudja, hogy Chacal-al beszél és persze megőrzi a titkát, feltéve ha felléphet a születésnapi bálján! Gondolja, hogy a pátriárka a születésnapja miatt igyekszik vissza a szigetre. A fiú tudja tartani magát, és nem röhög a képébe. Talán még el is tudja intézni a furcsa kérést, hisz találkozni fog a gyűrű átadásakor az apjával, és az ajándék biztonságos szállításáért kérheti is ezt cserébe.

Ha a kapitánynak nem sikerül a srácot leválasztani, akkor a többiek (vagyis a kalandozók közül azok, akik a gyerek mellett maradnak a vacsora után, egy kabinban vannak vele stb.) jelenlétében ugyanolyan tisztelettel, mintha négyszemközt lennének, előáll kérésével. Emlékezteti „Don Corridot”-t, hogy korábban is becsülettel segítette meg azon a hajnalon, mikor Caedonból menekült. Köszöni is szépen az aranyakat, amiket akkor kapott. Most is megőrzi titkát, de cserébe mást kérne. Innen a fenti verzió fut. Kérhet még különleges szállítmányozási megbízásokat is! A kalandozók, ha belefolynak a beszélgetésbe úgy alakítják az eseményeket, ahogy akarják. Ez már tőlük függ. Felvilágosíthatják a kapitányt, hogy téved. Esetleg még jobban átdobják a palánkon és pl. azt mondják a kalandozók, hogy ők meg Toron követei. Vagy a kapitány előállhat azzal, hogy a bejelentőjük, porondmesterük akar lenni a baraadheiki fellépésük alkalmával. A Mantess Morti-ról már sokat hallott. Hogy mi lesz, az már a kalandozókon és rajtad áll, KM.

A lényeg, hogy a JK fülében ott van a bogár: A srác hasonlít a Corrido család fejére. A kapitánynál van egy festmény a kabinjában, ami Chacalt ábrázolja. Jó húsz éve kapta ajándékba magától Chacaltól. Lehet, hogy átvertek minket gondolhatják ezt is a JK-k, és valóban a pátriárka utazik velük? Előfordulhat, hogy a csapat már itt a hajón sarokba szorítja Rounn-t. Ekkor nem hazudik nekik és bevallja, hogy ő Chacal nem elismert leszármazottja. A karakterekkel őszinte. Persze attól függően, hogy azok eddig hogyan álltak hozzá. Tisztelt Mesélő hagyd, hogy a JK-k kérdezzék ki! Ha nem kérdeznek tőle semmit, akkor csak a lényegre szorítkozz! Az apja a baraadi pátriárka, az anyja Emília caedoni főnemes. A bárd a nevelője és apja helyett apja volt. Hogy Chacal az apja csak egy hete tudja. A gyűrű valóban születésnapi ajándék az anyjától az apjának. Ennyit és így tudja a dolgokat a gyerek.

A kapitány és a hajó egyébként marad az ünnepség végéig Baraadon. Itt az idő a pihenésre, egy kis toldozásra-foldozásra, valamint sok utasra számítanak az ünnepség végeztével. Itt a kontinensre visszatérőkről van szó. Ha minden jól megy a JK-k is köztük lehetnek.

Kerülőutakon

Fegyveresek
267. old.

Baraadi családok
223. old.

Ha barátaink minden áron más hajóval avagy módon akarnak a szigetre jutni. Esetleg több részre szakad a csapat, és valaki(k) lemaradnak a Cetie Arne Rupl-ről, akkor a legkorábbi másik hajó Krad Első “Ifjak” havának 4. hetének 2. napján, reggel a Halak órájában indul. Ez az Ultimus Spus (tororni név, jelentése: Utolsó Esély). Szintén karavell. Az úton nem történik semmi különös. Egy kalóztámadást kivéve. Ezekkel a karakterekkel is történt valami legalább! A Kilenc Hajós Kalóz támadja meg személyesen a hajót. A Tordein ház lobogóját fúja a szél a támadó hajón, nem kalóz zászló van felhúzva. A ház önkéntesen úgy döntött, hogy ők már hadban állnak Caedonnal.

Az Ultimus Spus hajóra is igaz, hogy a legénység Chacalt véli felismerni a velük tartó fattyúban, ha a fiú is ezzel a hajóval utazna. Ez egy caedoni hajó, de a legénység zöme baraadai.

Ezek után már a főhőseinknek kell vadászni hajót, hogy eljussanak a szigetre. Ha önhibájukon kívül késték le a két hajót, akkor legyen szerencséjük, viszonylag normális áron el tudnak jutni egy harmadik hajó fedélzetén Baraadheikbe, de ha önszántukból vannak „késésben”, akkor ingüket gatyájukat kellejen érte kifizetniük vagy tíz kilót izzadjanak le, amíg össze tudnak hozni valamit kedves KM. Kalóztámadás a tengeren alap, ebben az esetben. Mondjuk az első után egy óra múlva egy második támadás.

Ha teljesen máshogy akarnak a szigetre eljutni. Nem hajóval akkor abban meg kellene akadályozni őket. No persze nem minden áron! Ceadon és Baraadheik 90 ynevi mérföldre van egymástól. A sziget maga csak 20 mérföldre a kontinenstől!

Lehet olyan elvetemült, aki átússza a tengerszorost. Meleg évszak van. Mesterfokú úszással kivitelezhető. Ebben az esetben csak a felszerelése marad el.

A modul 2. napja

Baraadheikben

Baraadheik városleírás
213. old.

Megérkeznek barátaink Baraadra. Befut a hajó Baraadheikbe. A karakterek feltehetően nem is észlelik azonnal a kikötést a másnaposságuk okán.

Megkezdődik a kirakodás. Ha még nem tudnak róla Rounn benyögi, hogy a sátort is el kellene valahogy vinniük, vitetniük. Ha maguk megoldják jó. Ha vitetik vagy itt hagyják, az pénzükbe kerül. Az ifjúnál nincsen pénz az előlegen kívül. A saját pénze három arany. Ezt nem áldozná fel erre, ha nem muszáj. Ha a JK-k nem túl vagyonosak, akkor felajánlja a szállítási, raktározási és felállítási költség egy részét. Amúgy elég drága, mert tizenkét aranyból hozható ki az egész. Persze ez lehet drágább és olcsóbb is. Itt a kapitánnyal és az aszisz kereskedővel való viszonyuk nagyon fontos. A kereskedőnek kell az árut kifizetni (kb. 10 arany), de a kapitánytól bérelhetnek legolcsóbban embereket és tároló helyet (kb. 2 arany). Persze helybelieket is lehet alkalmazni dupla ennyiért és raktár se lesz olcsóbban!

A különleges karakterekre kitérve. Elfek, törpék stb. Ők lehetnek az Oroszlánölők új tagjai, és számos egyéb magyarázatot kitalálhatnak a JK-k, ha álcázni akarják valódi kilétüket. Akár több új tag is lehet.

A szigeten minden nem ember nagy feltűnést kelt! Ez tény. Inkább a kíváncsiság az, amivel feléjük fordulnak a helybeliek. Kereskedő, hajós népségről lévén szó nem félik az idegen dolgokat. Persze rengeteg téves információval rendelkeznek. Például a törpéknél nincsenek nők. Az elfek a fákból születnek. A wierek vámpírok gyerekei. A khálok kráni harcimacskák, az udvari orkok gro-ugoni száműzöttek stb. Ezt a köznép hiszi így. Aki egy kicsit is műveltebb tisztában van az igazsággal. Ez a városban a katonákra, papokra, hivatalnokokra, nemesekre, fogadósokra, hajóskapitányokra igaz.

Chacal megpróbáltatásai

Nyári lak
240. old.

A pátriárkát ezidő alatt a sokkal biztonságosabb nyári szállására szállítják hű emberei. Ez a várostól nyugatra, öt mérföldre van. Egy szirten áll a földszintes ház. Fehér sziklák, kék tenger, ritkás növényzet. Törpe bokrok és fák. Hosszú szálú füvet fúj a szél. Egy sziklába vájt út vezet egy fehér kőkerítéshez, ami leválasztja a szirtet a sziget többi részéről. A házhoz termőföldet hordtak a sziget belsejéből, ezért tudnak a hatalmas fák árnyékot adni a háznak. A szinte lapos tetejével, fehér falaival és lépcsőzetes teraszos megoldásával a ház a távoli Gályák tengerének épületeire hasonlít. Sziklába vájt lépcső vezet le a tengerhez. Kis kőmóló található itt. Egy kisebb vitorlás még pont ki tud itt kötni. Direkt így lett megépítve.

A hivatalos verzió szerint a pátriárka jól van, és túlélte a merényletet. A nyári szálláson tartózkodik, amíg a merénylőket nem kapják el. Ám a városban terjed a pletyka, Chalcal valójában haldoklik, sőt már meg is halt! Így napról napra nő a feszültség a településen. Az emberek bosszúhadjáratért kiáltanak Caedon ellen. A városban lévő caedoniak rövid úton távoznak. Akiknek nem sikerül, azok nem sok jóra számíthatnak. Lincshangulat van minden caedonival szemben. Mikor kalandozóink mondandójukkal odáig jutnak, hogy most érkeztünk Caedonból, az addig kedves baraadiak már csak egyet kérdeznek: – *Oda is valósiak vagy csak átutazóban jártak arra?*

Négy nap múlva Chacalnak meg kell jelennie a nyilvánosság előtt, a hagyományos születésnapi beszédén. Ez a főtéren, a könyvtár balkonjáról hangzik el. A sziget népéhez szólnak ilyenkor sorba a tanács vezetői. Nagy hagyománya van ennek itt Baraadon. Része az ünnepi eseményeknek. Az utána lévő bálok közül kiemelkedik a Corrido dinasztia bálja. A jelenlegi bálnak fontosságot ad, hogy itt lehet először megkörnyékezni Chacalt. Letelt a gyászév, jó egy hónapja. Az új feleségjelöltekből nincs hiány. (A végén még egy JK kalandozó hölgy is befuthat erre a posztra.)

A Kyel-pap először megijed, mikor a herceg nem tér magához a gyógyítása után. Nem érti a dolgot. A Tharr-pap persze „elfelejtette" megemlíteni neki, hogy mit varázsolt Chacalra. Újabb méregérzékelés és mágia felfedezés során ébred rá az igazságra. Időtlen álomban van a pátriárka. Méghozzá olyanban, aminek a feloldásához az ő hatalma kevés. Nem tudja azt se, mikor ébred fel a pátriárka. Lehet, hogy azonnal, de lehet hogy évszázadok múlva. A szigeten egy emberhez fordulhat segítségért. Ő Pesdan Barrath, Antoh felkent szolgája. Pszivel üzen az atyának. Megkéri, hogy rangrejtve érkezzen a nyári szállásra.

A gyűrű kísértése

Előfordulhat, hogy a csapat megpróbálja megszerezni Rounntól a gyűrűt, és valamilyen hamisítvánnyal helyettesíteni. A karakterek szabadon cselekszenek. Ha nem illogikusak, amit tesznek, indíttatásuknak, felfogásuknak megfelelően cselekszenek, akkor akár harmadik erőként is felléphetnek a sziget feletti uralomért vívott harcban. Bár nehéz elképzelni, hogy a fiú ellen fordulnának hisz a jó barátjuk, barátjának segítenek, a fiú pedig őszinte velük, ha már lelepleződött. Ha nem mindannyian Káosz jelleműek és nem sötét toroni Tharr hívő szekta tagjai, akkor ez nehezen fordulhat elő. Teszem fel ha ranagolita csapatról van szó, akkor igaz hogy durván dolgoznak, de nem nyírják ki a megbízót, amíg az méltó módon viselkedik. Erre a KM-nek kell figyelnie!

Chacal keresése

Baraadheik
213. old.

A délelőtt folyamán a karakterek feltehetőleg szállást keresnek maguknak egy fogadóban. Az aszisz az egyik lehetséges szállásadó. Az egyik fogadó az övé ugyanis. Már a hajón felajánlja a karaktereknek vagy legkésőbb a kiszálláskor. Persze a karakterek a hajón is maradhatnak egész végig, de erre maguktól kell rájönniük. Ha nagyon-nagyon jóba lesznek Orennel, akkor felajánlja nekik ezt a megoldást. Azért nem ingyen persze!

További lehetőség, hogy a város valamelyik terén felállítják a cirkuszi sátrat. Ám ennek is anyagi vonzata van (1 arany/nap, előre fizetve). A vámszedőket marhára nem érdekli, hogy kicsodák ők! Ott aztán lefekszenek a földön, lópokrócon, vesznek bele ágyat stb. A lehetőségek végtelenek.

Jó ötlet, ha maradnak továbbra is az Oroszlánölők álcájában. A csapatot annyian annyiféle képpen írták már le, hogy nem sokan tudják, hogy kikből áll. Elég, ha csak azt mondják ők azok. Van akkora híre a csapatnak itt, hogy nem kételkednek bennük. Mindenki ismeri azt a két évvel ezelőtti ifini történetet, amikor az igazi csapat személyazonosságában kételkedő városőrök másnap meztelenül lógtak a Tengermellék felé vezető országút kapujában Ezt a történetet a kapitány, fedélzetmester vagy a matrózok is kérdezhetik a hajón a csapattól. Lothar és Rounn is ismeri. A kérdések tárgya, hogy tényleg így volt-e, hogy hogyan csinálták. A kalandozók későbbi helybeli barátai, ha lesznek ilyenek, szintén zaklathatják őket ezzel a kérdéssel. Egy részeg a kocsmában, kíváncsi nemesek a bálon stb.

Az Oroszlánölők körül még további három legenda kering. Egy igazi amazon van közöttük. A vezetőjük az éjember, aki sötét, mint az éjszaka. Rebesgetik róluk még, hogy ahol fellépnek, abban a városban arra az időre megnő a gyilkosságok száma. Az áldozatok mindig férfiak.

A karakterek előbb vagy utóbb elindulnak a Corrido házhoz. A fogadósok, járőrök, szolgák legalább is oda, az Ünnepségi Kamarához a tanácspalotához irányítják őket. Az őrség nem nagyon akarja őket beengedni, ha csak, mint sima kalandozók lépnek fel. A merényletre hivatkoznak. Ajánlólevelet, leellenőrizhetőséget, passzust kérnek. Az őrséggel lévő írnok is konok. Itt és most a helyzetre való tekintettel a lefizetés se működik. Csekély esélyük van, hogy megvesztegethető emberbe botlanak. De szerencsés esetben két aranytól felfelé megnyílnak a kiskapuk.

Bejutásnál aztán fordulhatnak mágia segítségéhez. Ügyes ötletekhez. Kérhetik pl. pszivel a segítségét az emberüknek, aki küldte őket Caedonba stb. (Ez a legvégső ilyenkor a KM ad ötletet a csapatnak, hogy a modul tovább haladhasson.)

Ha van nemesi rangú közöttük, és ezt bizonyítani is tudja, akkor persze más a helyzet. Itt, ha ügyesek, a fő porondmesterig jutnak el. Az ajándékokkal ő foglalkozik. Mással amúgy se tudnak beszélni, mert a testőr kapitány és a tanácsnok is a nyári szálláson van Chacallal. Ezt a porondmester elkottyinthatja, ha már barátinak érzi a csapatot. Ő a pátriárkáról a hivatalos álláspontot ismeri. A családfő valóban szeret a nyári lakban időzni, ami amúgyis biztonságos, tehát most is ott van.

A porondmester egy izgága kifent hippodrom. Idegesítő fejhangon beszél. Mellesleg a férfi nemet kedveli. Pl. olykor simogatja a karaktereket beszélgetés közben. Különösen az ifjút és a 14 feletti Szépséggel bíró férfi karaktereket tünteti ki figyelmével. Elfek, félelfek előnyben. Ha beszélnek neki a gyűrűről, mint ajándékról, egyből meg akarja vizsgáltatni és 222. ajándékként fogja lajstromba venni. A merénylet miatt minden ajándékot le kell ellenőriztetnie. A munkát elvileg Antoh és Dreina papjai végzik. Ha nem adják ki a gyűrűt, akkor így hivatalos módon nem tudják a pátriárkának eljuttatni. Aki nagy valószínűséggel amúgy se kapná meg így időben. Ha okosak, akkor nem beszélnek róla, vagy nem adják oda. Rounn se hajlik erre. Személyesen akarja odaadni az apjának. A karakterek azonban intézhetik úgy, hogy hamisítványt adnak oda. Odaadják, de visszaszerzik. Ráveszik az ifjút valahogy, hogy mégis adja oda a gyűrűt. Ez már tényleg rajtuk múlik és a tervükön. Az őröktől és az írnokoktól is megkaphatják a hivatalos infót, hogy Chacal-al nem tudnak beszélni, mert az a nyári lakban pihen az ünnepségig. Ott pedig nem lehet zavarni. A látogatásra Palyd Deloran a Kyel pap és Optim Nuro a testőrség vezetője adhat engedélyt. Jelenleg ők sincsenek a Palotában, senki sem tudja, hol vannak. A karakterek jöjjenek vissza később! Ha a JK-k adnak pénzt (pár ezüst elég), akkor értesíthetik a mélyen tisztelt idegeneket szállásukon. Lehet, hogy nyári szálláson vannak a főnökeik. A harmadik naptól már meg tudják mondani a szolgák, őrök, hogy hol van Palyd és Optim, sőt Chacal. A nyári szálláson gyógyul uruk a merénylet után, mondják.

A porond – avagy ceremóniamester, ha az Oroszlánölőknek vagy valamilyen más gladiátor bandának, mutatványos csapatnak, adják ki magukat, akkor felkéri őket az ünnepség sorozaton való fellépésre. Oren kapitányt éppenséggel itt is be lehet ajánlani szerepelni. Így a bálra is kapnak meghívót, amit a ceremónia mester előttük írat meg és pecsétel le.

Ha nemesként, inkvizítorként, papként, kerekedőként, híres harcosként, művészként, kalandozóként lépnek fel, akkor is kaphatnak meghívót a bálra. Ha a fiú velük van, simán elintézi, ha a játékosok ezt hagyják avagy kívánják tőle. Bárd. Semmiség egy ilyet elintéznie. KM, de ez csak a végső segítséged legyen a csapatnak! Hadd gondolkodjanak és cselekedjenek ők!

Baraadi családok
223. old.

Az egész délutánjuk rámegy a Corrido palotában az ügyintézésre, sokat kell várakozni. A JK-kat elcsalhatod a helyi könyvtárba. Templomokba, fürdőkbe. Nyomozhatnak az után, hogy Chacal, most hol is tartózkodik valójában. Hol is van az a nyári szállás? Az alvilággal, ha fel akarják venni a kapcsolatot, arra is rámegy az egész délután. A különböző családokhoz is elmehetnek, és audienciát kérhetnek. Azonnali fogadás kizárt! Még ha az Oroszlánölők, akkor is egy nap. Ekkor a magyarázat az, hogy a ház urai méltó képpen akarják őket fogadni Másrészt nem minden család lakik itt Baraadheikben. Sok házúr távol van, csak valamelyik rokonnal tudnak beszélni. A dinasztiák ismeretébe erről neked kell döntened KM, hogy mi hogyan történik. A merénylet miatt is óvatos most mindenki. Sokan visszahúzódtak a biztonságos odúikba és nem fogadnak senkit az ünnepségekig. Akkor majd kénytelen kelletlen előbújnak. Persze nem mindenki ilyen. Vannak családok, családok egyes tagjai, akik mentalitásukból fakadóan inkább mutogatják magukat, hogy íme ők nem félnek holmi caedoni merénylőktől.

Újabb merénylet

Antoh egyházának helyi vezetőjét, Pesdan Barrath-ot két kisebb rangú Antoh-pap kíséri a nyári lak felé lóháton. A La Terrogh ház besúgó hálózata azonban működik. A fejvadászok egy különítménye (8 fő) lecsap, a városon kívül, a három fős kompániára. Szintén caedoniaknak adják ki magukat. A végkifejlet, hogy mindhárom pap meghal, de a különítmény fele is odavész. A megmaradt fejvadászok minden nyomot eltüntetnek, ami az összecsapással kapcsolatos. (Egyiküknek Nyomolvasás/Eltüntetés Mf-a van.)

A Kyel-pap a nyári lakban vár, a kómában lévő Chacal mellett. Újabb támadástól tart, ezért maradt itt. A segítségnek már rég meg kellett volna érkeznie. Mikor pszivel nem tud érintkezésbe lépni Pesdan Barrath-al kiküldi a lovas őrjáratot.

Két óra leforgása alatt összerakja a képet. A segítségnek lőttek. Baraad a Nagykirályé marad, ha nem tesz valamit. Itt az ideje egy Álomúttal rendezni a gondolatait.

Seth taktikája a következő: A pátriárka időtlen álomban marad. A születésnapján nem jelenik meg. Az unokatestvér rangjánál fogva hivatalos tájékoztatást kér a tanácsnoktól. Az információt nem titkolhatják előle tovább hivatalosan sem. Amíg a herceg kómában van az unokatestvére a családfő. A beiktatására kiváló alkalom a Kettős Hold ünnepe. Az ünnepi beszéden drámai bejelentéssel ecseteli Chacal állapotát, és másnapra rendkívüli tanácsülést indítványoz. Itt elmondja: *„A caedoniak voltak a merénylők. Ilyen aljas módon vágtak vissza a három évvel korábbi vereségükért. Meg kell ezért fizetniük! Indítsuk a flottánkat Caedon ellen!”*

Ha ez a forgatókönyv teljesül, akkor az ünnep után a baraadi flotta hajói megindulnak Caedon ellen. A Nagykirály pedig megindítja szárazföldi seregeit. A győzelmük garantált. Erősebbek, mint három éve. Caedon épp csak kiheverte az összecsapást. (Ezt amúgy a caedoni kikötő leírásnál lehet érzékeltetni.)

Chacal hű embereit pedig megpróbálják leváltani, eltávolítani, megzsarolni, megölni. Végül magát Chacalt is egy újabb álcázott merénylettel megölni. Esetleg Tharr oltárán végzi, persze titokban. Ez vár a kalandozókra is, ha ezen az oldalon állnak és nem elég ügyesek.

A szerelmes némber

Neliah Enna
262. old.

A kalandozók útjába akad egy bűn ronda vendég a szomszéd szobából. Mindegy hol szállnak meg! Ez a bizonyos, Neliah üldözi a szerelmével a csapat egyik tagját. Akkor szeretett bele kalandozónkba, amikor meglátta beköltözéskor. Mindenáron meg akarja kapni. A nő titkon Orwella fanatikus követője, és vajon mire is kell neki a szende kalandozó?

Természetesen mindig a legrosszabbkor érkezik. (például fürdés közben, hajnalban az ablakon át, amikor karakterünk másnak udvarol éppen stb.) A történet vége felé a bálon jelenik meg, váratlanul, tánc közben partnert cserénél. A modul végén a távozó hajó fedélzetén ő is fenn van. No persze csak addig, amíg ki nem nyiffantják a JK-k vagy el nem távolítják a közelükből valamilyen módon. Érdekes, izgalmas kihívást jelenthet a csapat számára szerepjátékos módszerekkel megoldani ezt a problémát, továbbá a kevésbé aktív csapattagok játékba való bevonása is könnyen megoldható vele.

Találkozás Omakkal

A második nap estéjén a kalandozók visszatérnek a szállásukra vagy itt vannak végig, vacsoráznak. A hajó, amivel érkeztek, kirakodott. A matrózok szabadidejüket töltik a városban. Szárnyra kelnek a legújabb pletykák. Hamarosan tudni lehet, hogy az Oroszlánölők csapata visszatért a szigetre, és fellépnek a Két Hold ünnepség tiszteletére rendezett viadalon.

Másik szóbeszéd, hogy Chacal valóban él, hisz nem is volt a szigeten. Eddig Abasziszban tárgyalt és álruhában tért vissza a Kettős Hold ünnepére. Ezt a karakterek fogadósa is mesélheti vacsoránál. Sokat sejtető vigyor, kacsintás, miegymás, jelzi van infója. Itt jó pár rezet elverhetnek, jobbára haszontalanul, a karakterek a kapcsolódó pletykákra.

A karaktereknek a várost járván feltűnhet, hogy csak a palotákat, rezidenciákat őrzik, de azt nagyon. Ám a kapukat, kikötőket, templomokat, más közintézmények épületeit nem. Ezeknél nem folyik járőrözés sem. Erre már nem jut ember.

Omak Malkhasz
261. old.

Az aszisz kereskedő, Omak Malkhasz, ha nem lettek halálos ellenségek a partival valamilyen oknál fogva, büszkén keresi fel a csapatot és meséli el, hogy holnapra szerzett a karaktereknek belépési lehetőséget a Corrido palotába. Hallotta, hogy ide akarnak bejutni, olyan jól érezte magát a csapattal, hogy segített rajtuk. Tényleg jó ember ez az Omak, végre segíthet ismét valakiken. Nincsen családja, pénze meg akad és ideje is. Ezért is kísérgeti saját áruját. Holott otthon is maradhatna.

Baraadi családok
223. old.

A ceremónia mesterhez ajánlotta be a csapatott. Ha nem voltak a palotában vagy nem találkoztak a ceremónia mesterrel, akkor reggel a 2. nap délutánjánál leírtak következnek számukra. Ha voltak, akkor valószínűleg már nem kívánnak élni a kereskedő ajánlatával. Akár mi is a beszélgetés vége, Omak egy borozásra hívja meg lakosztályába a karaktereket. Itt beszél a Tolcador Házról és Dirin Corrido nagybecsű nemes úrról, aki a szívén viseli az aszisz kereskedők sorsát. Hisz ő neki köszönheti ő is a fogadója olcsó vételi árát. Az előző tulajdonos sürgősen távozott a szigetről. Valamiféle adósságról magyarázott Omaknak az illető, amikor a vétel megkötötték egy ével ezelőtt. A „*Szépen felvirágoztattam ezt a helyet!*” mondat is elhangzik persze. Az igazság az, hogy a régi tulajt megzsarolták, aki családja életét féltvén elköltözött a szigetről. Ezt a háttér infót az egyik testőre tudja a kalmárnak, de nem kötötte annak orrára. Igaz nem is vett részt a balhéban, csupán ismeri Dirin kalózait, nehéz embereit. Olykor együtt szoktak sörözni.

A testőr beszélhet az igazságról a karaktereknek a borozás után. Utánuk megy és megszólítja őket: *„Uram/Asszonyom várjanak! Talán tudok valamit, amivel jobb, ha maguk is tisztában vannak!”* Zsoldos így néhány ezüstért előadja nekik a történetet. Már amennyiben érdekli a karaktereket ez éjközép tájékán.

Nyári lak
240. old.

A karakterek nagy valószínűséggel az estét azzal töltik, hogy tervet kovácsolnak Chacal megtalálására. Ha tudják hol van, a hozzá való bejutásra, avagy meg is próbálkoznak ezzel. Ehhez a részhez a nyári lak leírása ad segítséget. Ezek mellett/helyett mindenesetre mehet a szokásos időtöltés is a csapatnak. Lehet kockaparti, nagy kártyacsata a fogadóban. Könnyűvérű lányok, kocsmabunyó stb.

A modul 3. napja

Uwel visszatér

Vörös Kák
259. old.

Vörös Kák fia
260. old.

Fegyveresek
267. old.

E nap reggelén, talán épp a fogadóból távozva, Vörös Kák fia (és ha életben van az apja is) várja a csapatot az utcán. Nyílt kihívás intéz Uwel nevében a csapathoz. Persze Uwel a kalandozókat segíti, mert a vörös hajú kalandozó vét ellene, mikor megnevezi őt kicsinyes bosszújában. A kihívónak öt helybeli felbérelt kemény legény a segítsége, a Beknard ház emberei, valamint az idősebb Kák két kutyája, már ha élnek még. A helyiek komoly sérülés esetén (értsd Ép) elmenekülnek, ha még tudnak! Ha az Oroszlánölők álcájában vannak a karakterek, akkor ezzel az arcátlanságukkal is megvádolják őket! Ezt az utcán több járókelő is hallja! A kalmár dinasztiák fülébe is eljut ennek a csetepatának a híre. Tehát lenyomozzák amúgy rutinosan, és a bálra már rendelkeznek azzal az információval, hogy a csapat nem az Oroszlánölőkkel azonos brigád. Az egyes családok ezt aszerint használják fel, hogy mi áll az érdekükben. Ha a történetben szembekerülnek a csapattal, onnantól több információt is beszereznek majd róluk.

Remélhetően a kalandozók nyernek az utcai csetepatéban. Ha nagyon vesztésre állnak, a városőrség siethet a segítségükre. A cápavértesek néven hívott városőrség parancsnoka a kormányzótanácsnak tartozik elszámolással, aminek elnöke a rontásérsek, így jelenleg a helyettese, Seth Mortai nagy befolyással bír a város közkerületeit felügyelő katonákra. Ezen felül minden Háznak van saját fegyveres csapata. Hivatalos és nem hivatalos egyaránt. A hivatalos katonák, emberek a család címerét viselik öltözékükön. Ennek helye és formája családonként változó. Abban azonban megegyezik, hogy jól látható helyen vannak a ruházaton. Ez a címer „őrület” a hintókra, házakra, boltokra, hajókra is igaz. Zászlók, faragások, feliratok hirdetik, hogy a sziget/város adott szeglete éppen melyik kalmárdinasztiához tartozik. Kivételt az egyházak területei, épületei jelentenek és az olyan közös dolgok, mint pl. a temető vagy a tanácspalota.

Kitör a káosz

A harmadik napon eluralkodik a lincshangulat a városban. Ekkora derül ki ugyanis az Antoh-pap, Pesdan Barrath halála, aki nagyon nagy tiszteletnek örvendett a szigeten. A sziget harmada Antoh hívő. A karakterek szemtanúi lesznek a caedoniak megverésének, nők megerőszakolásnak, fosztogatásoknak. A bajkeverők és a káosz erői meglovagolják a feldühödött tömeg szülte helyzetet. Ezekre a karakterek jellemüknek, terveiknek megfelelően reagálnak. (Mehetnek az Asztrál-, Akaraterőpróbák.) Természetesen a durva karakterek be is szállhatnak a fosztogatásba. A Tharr hitűek úgy érzik, hogy itt a kánaán. Káosz, halál jelleműek, úgy érzik haza érkeztek. A rend és az élet szellemének oszlopos tagjai bizonyíthatják, hogy az igazság bajnokai.

A kikötőben a legnagyobb a felfordulás. Kilenc caedoni kereskedőhajó is lángokban áll, illetve süllyed épp. A Tordien, Beknard, Rogiar, Vilenas galleonok lőtték szét őket. A caedoni érdekeltségű raktárak égnek. A szomszéd városállam polgárainak baraadheiki boltjait kifosztják, szétverik. Itt javallott a mesélőnek nehéz szituációkba hozni a karaktereket. Ez a rész tényleg csapat függő. Tény, hogy a városőrök

erejéből csak a fontos épületek védelmére futja. Egyelőre Seth Mortai és szövetségesei tervei szerint alakulnak a dolgok. A harmadik nap estjén, nyilvános emberáldozatot mutatnak be Tharrnak. Állítólag a tanács életére törő, összeesküvő caedoniakat végzik ki. Persze a szerencsétleneknek semmi közük az egészhez. Seth celebrálja a szertarást. A Tharr hitű házak nyíltan részt vesznek rajta. Tordien, Beknard, Nobun, Tolcador, En Kossylor, La Terrogh, Rogiar, se Krollgor. Ez nem azt jelenti, hogy a függetlenség és elszakadás pártiak elálltak volna szándékuktól. A valóságban sok Tharr hitű is a sziget elszakadását óhajtja Abaszisztól. Ötezres tömeg gyűlik össze. A jelenlegi szertartásban az a durva, hogy sokkal inkább spirituális jellegű, mint eddig megszokott volt. Az egy órán át tartó szertartás során kilenc lélek távozik a főtérről. Seth amellett, hogy Tharr dicsősége lebeg a szeme előtt, az egésszel azt akarja elérni, hogy a tömeg megnyugodjon, mielőtt önmaga ellen fordulna. A város ugyanis egy nap alatt kifogyott a caedoniakból. Most következhet a többi idegen. A kalandozók közül ki is baraadi? Feltehetően nem sokan!

Chacal követői

Palyd Deloran
251. old.

Optim Nuro
252. old.

Lothar Kosztasz
250. old.

Nyári lak
240. old.

Palyd tanácsnok Álomútja eredményes volt. Még reggel elküldet Lotharért, a bárdért. Egy Corrido hajó indult érte Caedon mellé. Így a kalandozók igazi megbízója is a szigetre, pontosabban a nyári lakba, érkezik estére! Itt, a Corridok családi birtokán Palyd Deloran és Optim Nuro várják. Elmondják neki mi a helyzet. Lothar egyből rákérdez, hogy ismerik-e a kalandozókat és a nevelt fiát. Valamint tudják-e, hol tartózkodnak. Ha igen, azonnal küldessenek értük. Ha nem, saját maga kerekedik fel és keresi meg őket. Egy pszi üzenet Rounnak, hogy hol vannak és már indul is. Ha Roun halott lenne, akkor Opim három jól képzett emberével megy megkeresni a kalandozókat. Így vagy úgy, de hajnalra meglelik őket. Ha erre az időpontra már van bejárása a nyári szállásra a karaktereknek, akkor ott veszik fel velük a kapcsolatot. Ha ez nem lehetséges, akkor a szálláshelyükön Kosztasz felkéri őket, hogy segítsenek neki. A fizetség a sziget leggazdagabb családjának hálája. Ezt nem kell sokáig részletezni, hogy mit is jelent anyagilag vagy más téren. Kevés az a kalandozó, aki nemet mond. Persze az más, ha valamilyen elv miatt teszi ezt vagy karaktere kijátszása miatt.

Az újabb megbízatás

Chacalt ki kell hozni az Időtlen álomból! A körülményeket figyelembe véve nem valószínű, hogy ez sikerül. Addig nem engedik a kísérletezgetést, amíg a tanácsnok, a testőr kapitány, a fiú és a bárd él. Ha valaki talál módot a herceg felébresztésére a fennálló körülmények figyelembevétele mellett, az előtt le a kalappal! Már csak meg kell védenie a pátriárkát a Rontásérsek hazaérkezéséig! Ebben az esetben merényletek, árulások és intrikák során át kell keresztüllavírozni a karaktereknek a siker érdekében, melyek pontos részleteit a KM-nek kell kidolgoznia a fennálló szituáció figyelembevétele mellett!

Amennyiben viszont nem tudnak mit kezdeni az Időtlen álommal (márpedig nem tudnak), akkor „csupán” annyi a feladatuk, hogy az ünnepség alatt – ami a történet 6. napján (Krad második “Bölcsek” havának 1. hét 1. napján) lesz – oldják meg Chacal helyettesítését. A történtekről természetesen mélyen hallgatniuk kell. Ha él a bárd és a fiú, akkor jó eséllyel indulnak, mert van egy hasonmásuk és két bárdjuk.

A modul 4. napja

A rajtaütés

Fegyveresek
267. old.

A negyedik napon délben megtámadják a nyári szállást, a kalandozókat is, amennyiben Chacal oldalán állnak, vagy ha az aszisz pártiakra nézve veszélyesek. Az lényegtelen, hogy a kalandozók éppen a nyári szálláson vannak-e, vagy máshol. A helyzettől függően egy vagy több támadás zajlik a szigeten. Extrém esetben, ha a kalandozók egyesével kóborolnak, akkor akár 5-6 támadás lesz. Persze, ha valaki éppen rejtőzik vagy nagyon jól álcázza magát ahhoz képest, mint ahogy a szigeten megismerhették és még Palyd közelébe sincsen, akkor szerencséjére le marad a mai osztásról. Dirin által felbérelt kalózok a támadók. A támadást fosztogatásnak álcázzák. Az igazi célpont a tanácsnok, Palyd. Dirin a Kyel-papot tartja az észnek, akit ki kell vonni a forgalomból. No és gyerekkora óta utálja teljes szívéből.

Ez után szűk két napjuk van a karaktereknek, hogy felkészüljenek. Közben zajlik az árnyékháború. Az ötödik napon van a viadalok napja! Ha az Oroszlánölők álcájában vannak még mindig, akkor elő kéne állni valami műsorral. Csakhogy valakivel meg kellene küzdeni, méghozzá lehetőleg oroszlánokkal. Valószínűleg a Tordein család állatparkjában kötnek ki. Itt nagyon jó üzletet tudnak kötni. Amúgy is felkérik őket a Viadalon való részvételre, amint megtudják, hogy miben utaznak.

A negyedik nap délutánján a Tordein ház emberei mindenképpen megkeresik őket, a híres csapatot. Nem baj, ha nem az Oroszlánölők nevében vannak itt. A fővárosban róluk halottak, ők a legjobb kalandozók, akik kéznél vannak. A Viadal napján szeretnének egy jó kis gladiátor viadalt. A Tordein ház rendelkezik az Aréna felett, így a Viadalok napját általában ők szervezik. 5-10 aranyat fizetnek a fellépésért a csapatnak. Oroszlánokkal kellene megküzdeni. Az arénában derül majd ki persze, hogy a négy oroszlán után egy mantikorral szemben hogyan is állják meg a sarat barátaink.

A leszámolás

A negyedik nap késő délután az összes ház képviselete mellett (a Corrido családot Dirin képviseli) lezajlik az Antoh-pap gyilkosait segítők kivégzése. Tízezres tömeg és huszonhét áldozat. Ezt is Seth Mortai celebrálja. Minden házat sikerül megvezetnie az ő oldalán álló Tharr-papok, a Beknard család és hamis tanúk segítségével. Saját egyházában rendez tisztogatást. Dreina papjai ezért sem emelnek szót a törvényességi hézagok miatt. Az elmaradt tárgyalások, rögtön ítélkezések békeidőben stb. Antoh egyháza se megy el odáig, hogy a Tharr egyház belső vizsgálatát kétségbe vonja. Az új fiatal vezetőjük még járatlan a politikában. A házakat járja, egyeztetett velük.

Persze a Házak vezetőinek megvan a magukhoz való eszük. Nem szólnak bele Seth tisztogatási akciójába. Ez a dolog csak rá és a Rontásársekre tartozik. A kivégzések istentisztelet jellegűek. Szerencsétlen esetben a kalandozók közül is lehet valaki az áldozatok között. Bár a fősodrás szerint általában nincsenek a városban az áldozásokkor. A két kivégzésről persze hallanak. Erről beszél az egész város. A városban lenyugszanak a kedélyek. Legalább is a köznépnél. A Viadalok napján utolsó vérszomjukat is kiélhetik.

A modul 5. napja

A viadal

Az ötödik nap a viadal körül forog. Erre már a JK-k úgy is önmaguknak csinálnak programot. Belekerültek Baraadheik életébe. Az meg zajlik, mint a Déli Jégmező. Lehet, hogy a fő sodrástól eltérve éppen két család árnyékháborújában vesznek részt. Avagy megpróbálnak a város tömlöcéből éppen kijutni. Lehet, hogy megpróbálnak egy hajót szerezni, amivel leléphetnek. A lényeg, hogy játszanak. Mesélő a te feladatod, hogy a helyzet ismeretében meséld nekik, mi történik velük, felhasználva a modulban leírtakat.

Oroszlán
269. old.

Mantikor
269. old.

A nap egyetlen biztos története a viadal, melyen jó eséllyel a karakterek is részt vesznek, és megküzdenek a négy oroszlánnal, valamint jutalomjátékként a mantikorral!

A modul 6. napja

A bál

Az Krad második, "Bölcsek" havának 1. hetének 1. napja. Elérkezett az ünnepség ideje. A beszéd és a bál a nyári szállás kertjében. A nyári lak kertje ad otthont a szabadtéri eseménynek. A kert mellett fából ácsolt tánctér, kis pavilonok, hosszú fehér abrosszal leterített asztalok, székek, kerevetek, nyugágyak várják a vendégeket. Az est beköszöntével lampionok garmadája és fáklyák erdeje világítja be az ünneplőket. A zenekarnak egy külön pavilont állítanak fel. A JK-k az előző napokban találkozhattak a mesteremberekkel és az árut, ételt szállító szekerekkel. Ők maguk is bejuthattak akár így a nyári lak területére, ha ez az ötlet eszükbe jutott.

A bál leírása
246. old.

Sindilla Alley
257. old.

Fernas la Sirande
258. old.

A bálon bevetik az aszisz pártiak titkos adujukat: egy anatydát. Az alakváltó némber mentál bélyegek kötik a Tirla'Siell (vércsillag) áruló varázslójához. Kopreed az en Yrdaquor Ház védelmét élvezi – az En Kossylor házzal ezért vannak haragban. Sethnek a sogroniták támogatásuk jeléül bocsátják rendelkezésre az anatydát uraló Kopreedet. Sindilla feladata elcsavarni Chacal szerepében tetszelgő férfit, bárki legyen is az. A nőről csak nagyon kivételes esetben tudhatnak bármit a karakterek. Kivételesen ügyesnek kell lenniük. A nőt függetlenként játsszák be a bálra, erioni nemes hölgyként. A bálon az En Kossylor ház képviselőitől tudhatnak meg részleteket Kopreedről és kis kedvencéről, az anatydáról. Hozzájuk a Kyel-pap tudja irányítani a kalandozókat. A kísérete is méltó Sindillának. Egy híres Tharr hitű bajvívó kalandozó. A karakterek, ha beszédbe elegyednek a bajvívóval, elmondja, hogy nem rég érkeztek Erionból. Az özvegy kérte fel kíséretnek. Ha jók a sejtései holnap reggelig tart a megbízatása és a hölgy által kiszemelt Chacal (avagy annak szerepében lévő) felé int fejével. Erioni pletykaként elmesélheti még, hogy hogyan járt Torozon. Felcsinálták az öreg lányát! Valami környékbeli bárd volt, meséli, majd rákérdez: – *Az urak/hölgyek nem ismerik Lothar Kosztaszt véletlenül? Szívesen meghívná azt az embert egy italra!*

Alakulnak az események, ahogy alakulnak. Ha esetleg Seth oldalán vannak a kalandozók, akkor sincsenek könnyű helyzetben. Lothar, a Kyel-pap és emberei nem könnyű prédák!

A modul 7. napja

Az Oroszlánölők

Oroszlánölők
262. old.

A bál utáni nap. Akár menekülniük kell a karaktereknek, akár dicsőséggel vészelték át az éjszakát, találkoznak egy csapattal. A nyári lakot elhagyva a városba vezető út kapujában meztelen városőröket lenget a szél (élnek). A kapuban az Oroszlánölők várják a csapatot személyesen. A bárdot követve jutottak el a szigetre. Ez a végső kelepce a JK-nak, amiből nagyon nehéz lesz kimászniuk. Főleg ha a velük szemben állók nevét bitorolták. Igen az Oroszlánölők tudnak erről! A végső csata vagy egy nagy beszélgetés következik. Hatalmas szerepjátékkal és diplomáciával. Az Oroszlánölők alapból nem hentesek, de a bárdért jöttek. Hogy Lotharnak van-e kedve az Oroszlánölőkkel tartani és tisztázni Torozonnal a dolgokat vagy vonakodik menni, az a szituációtól függ. Ha a karakterek akár csak a hajón használták az Oroszlánölők nevét, azért kártérítést követelnek. Persze a nevükben elkövetett cselekedetekhez mérten. Ha ügyesek voltak és az Oroszlánölők hírnevét csak öregbítették vagy jó a beszélőkéjük, akkor még jó barátokká is válthatnak.

És a pyarronita Chacalt ki ébreszti fel végül? Igen! Ki más, mint a hazatérő Rontásérsek!

Baraadheik városa

Baraadheik térképe
272. old.

Baraadheik Abaszisz hetedik tartományának fővárosa és a sziget egyetlen valamirevaló városa, a toroni-aszisz hajóforgalom egyik fontos állomása. Baraad-sziget északi részén fekszik, lakossága húszezer fő körüli, ami a sziget lakosságának jó 50%-a.

Történet

Nevének jelentése Baraad szíve. Kialakulása valószínűleg még a crantai időkre, a P. e. XV. évezredre tehető, amikor a khetonok keletről menekülve elérték és benépesítették Baraad-szigetét is. Bár a sziget tenger felőli oldalán fekszik, minden bizonnyal kedvező elhelyezkedése okán alakult ki e település a part mentén. A sajátos, „T” alakú öblöt, mely ma a Cápa-öböl nevet viseli, a századok során jelentősen kiszélesítettek. Ez az egyetlen nagyobb hajók tömeges kikötésére is alkalmas hely a szigeten. A település jelentősége az első toroni családok bevándorlásának idejére, a P. sz. II. évezredre tehető. Ettől kezdve a sziget központja, és lassan az aszisz tartománnyá váló, Baraad fővárosa lett. Jelentősége ma is megkérdőjelezhetetlen, a sziget sajátos berendezkedése okán otthont ad valamennyi nemesháznak, fontos épületnek és központnak, a szigeten nem is található másik, a kis falu méretét meghaladó település.

Felépítés

Baraadheik városa nyolc főbb kerületből áll. Központi része a kikötőnegyed, melyen három, félig a negyedik kerület osztozik. A Cápa-öböl jobb oldali ágában és partján található a helyi kikötő, mely kapcsolatban áll a nemesi negyeddel, és külön irányítás alatt fogadja a nemes Házak engedéllyel rendelkező hajóit.

Az öböl bal ágán, illetve partján a szabadkikötő fekszik, amely önálló kerületként a sziget hajóforgalmának jelentős részét bonyolítja.

Számos raktárház, hivatal, több Antoh-templom és különböző magasságú stégek labirintusa található itt, két mechanomágikus rakodódaru toronnyal. A kikötő méretére jellemző, hogy nagy mélységű stégei mellé még igazi tengerjáró hajók is beállhatnak A kikötőkerület része elméletileg az öböl mesterségesen szűkített, hullámtörőkkel védett bejáratával szemben, mintegy száz lábnyira emelkedő zátonyszigeten álló világítótorony is, melyet a P. sz. VIII. században emeltek, kristálylencsés fedele alatt pedig Sogron szent tüze lobog. A Sogroniták szent helyként tartják nyilván, ám tiltott, a kikötőőrség által felügyelt terület, csak ünnepek alkalmával nyitják meg a közönség előtt.

Közvetlenül a szabadkikötő mellett található a műhelykerület, ahol a város hajókészítéssel és javítással kapcsolatos műhelyeinek nagy része található, kiegészülve a munkások szállásaival, céhházakkal és raktárakkal. Fontos része az a folyton változó alakú, csak pallószigetnek csúfolt, az öböl vizétől elhódított rész, ahol a javítandó és félig kész hajókat egyszerűen körbeépítik, pallókkal, emelvényekkel övezik, mesterséges szigetet hozva így létre. Amelyik elkészül, a körül elbontják a pallókat, és kifuthat az öböl vizére. A pallósziget nyugalmát több erős hullámtörő is biztosítja, alatta állítólag erős varázsjel kényszeríti mozdulatlanságra a vizet.

A két kikötőnegyed között, az öböl közepén ékelődik a város testébe a Tharr-negyed, Baraadheik vallási kerülete. Uralkodó épülete a P. sz. XXVII. században, Ashyer Entirom rontásérseksége alatt emelt Oroszláncsarnok, mely a Quiron-tenger déli partvidékének legimpozánsabb Tharr-temploma, az abasziszi rontásérsek és így a Tharr-egyház központja is. Hármas tornyos kupolája, hatalmas oroszlán szoborcsoportja még a vallás ellenségeiből is elismerést vált ki. Az Oroszláncsarnokot kisebb templomok, saját kikötő és szárazdokk, szerzetesi rendház, raktárak és egyéb épületek övezik, külön részt alkotva a városon belül, amely azonban bárki számára nyitva áll.

A vallási kerület jobb oldalán, a helyi kikötő szomszédságában áll a nemesi kerület. Sajátossága, hogy új, és gondosan tervezett, eredetileg nem ez volt a szigetre érkező családok szálláshelye. A P. sz. XXII. század elején kezdték el építeni, régi palotáikat odahagyva, amely most a polgári kerület része. A nemesi kerület paloták, pazar udvarházak egész sorát rejti, mind a tizenöt jelentős nemesház tart fenn egy palotát itt, de számos toroni magános-ház is rendelkezik itteni villával. Érdekessége a szinte mindig üresen álló királyi palota, melyet a város ajándékozott Abaszisz Nagykirályának a csatlakozást követő első évtizedben. A majd háromtucat palotát és gazdag házat elegáns parkok, szökőkutak és terek csipkézik, továbbá itt található a híres és drága Abbit Delfinhez címzett fogadó is. Több palota áll közvetlenül a tengerpart szikláin, de két nagyobb csatorna lévén szinte mindegyik nemesi villa közvetlen kijárattal rendelkezik a tengerre, igaz, itt csak kisebb bárkák és csónakok férnek el. A nemesi és a vallási kerület határán áll a szintén impozáns tanácspalota, melyet P. sz. 1875-ben építettek. A toroni stílusú, vörös márvánnyal díszített fehér épület ad otthont a szigetet irányító nemesi tanácsnak.

A vallási kerület bal oldalán, a szabadkikötőt és a műhely kerületet érintve terül el a polgári kerület. Itt található maga a város. Lakóházait számos régi palota egészíti ki, mely egykor nemeseké volt, most élelmes kereskedők bérházai. Több árus, kézműves műhely, piactér,

bordély, játékház, kocsma és fogadó áll itt, és egy aréna is, mely kevéssé híres, bár azon kevés arénák közé tartozik, mely elárasztható, de alkalmas toroni gladiátorviadalok rendezésére is. Itt található a Baraadi levéltár is, mely nemesi ajánlással látogatható, és ahol számos okirat, könyv mellett kitüntetett helyen őrzik a 2646-os csatlakozási szerződés eredeti példányát is.

A polgári kerülettől balra, Baraadheik szélén fekszik a kis méretekkel büszkélkedő hadi kerület. Egy kisebb, külön öböl mellett áll, melyben a szabadkikötőnél rosszabbul felszerelt hadikikötő üzemel. Központi épülete egy nagy erőd, és számos raktár, kaszárnya, kikötőhely áll itt. A hadi negyed felügyelete alatt áll az öböl két partján emelt polipbástya, melyet sugaras irányban nyolc-nyolc hatalmas hajítógép vesz körül, innen kapták nevüket is. Ezek képezik a kikötő fő védelmét, ám számos egyéb, kisebb ostromgép, katapult és lángvető is készen áll a sziget legnagyobb kikötőjének védelmére. A hadikikötőben alig áll hajó, a Baraad-sziget flottája igen szegényes, a pátriárkák fő erejét a Házak magánflottái adják, melyeket nem kötelez Toron távol déli Concitatorának megsegítésére a baraadi concordia. Szinte szabad bejárása van ide a toroni hadihajóknak, gyakran horgonyoz egy-kettő öblében. A baraadheiki városi őrségnek, vagyis a cápavérteseknek, a hadi kerület erődje a központja.

A nem hivatalos nyolcadik kerület a várost délről övező, három nagy falura osztható „falu” rész. A lakosság mezőgazdasággal foglalkozó része él itt, ha őket is hozzászámolnánk, a sziget teljes lakosságának 60-65%-a élne a városban. Baraadheiknek nincsen városfala, a házak fokozatosan kisebbek lesznek, az utcák már nem kövezettek, és az árusok helyett hazatérő tehenek szűkítik az utakat.

Közigazgatás

Baraad szigetét a nemesi tanács vezeti, melynek P. sz. 3690-ben tizenöt Ház a tagja. A nemesi tanács elnökletét, és így a sziget fő irányítását is, a P. sz. 2500-as évektől hagyományosan a baraadi rontásérsekre bízzák. A rontásérsek és a kormányzótanács azonban főleg a szigetek külpolitikáját irányítja. A város igazgatása a választott Városnagy feladata. Ő a nemesi tanácsnak tartozik elszámolással, így a rontásérsek csak a külpolitikában, Abaszisz felé képviseli a szigeteket, bár balgaság lenne azt hinni, hogy nincs beleszólása akármibe a szigeten, ami érdekli. A Városnagyi tisztséget a törvény szerint nem láthatja el olyan személy, aki a kormányzótanács tagja, és papi személy sem lehet, így birtoklásáért, ahogy a baraadi flotta parancsnoki és a városőrség parancsnoki tisztségéért is, folyamatos verseny folyik a nemesházak ifjai között. Ezekre a vezető posztokra a kormányzótanács választ tisztviselőket, megbízatásuk pedig három évre szól.

A Városnagy vezeti a Baraadheiket irányító kerületi tanácsot, amely a kerületek kormányzótanács által kinevezett vezetőit tömöríti. A héttagú tanács tagjai sem láthatnak el más tisztséget, kivéve a hadi kerület vezetője, aki egyben a cápavértesek nevet viselő városi őrség parancsnoka is.

A rontásérsek, akit a toroni egyházszervezet az abasziszi rontásérsekként tart nyilván, nem csak Baraad ura, hercegkapitányi jogokkal az abasziszi Nagy Konzílium tagja, de a Quiron-tenger déli partjának toroni egyházfeje, a Tharr vallás vezetője is. Állandó

helyettessel rendelkezik, és – a toroni rontásérsekektől eltérő módon – egyházi tanácsot működtet, melyben a számottevően erős Tharr-szekták elöljárói képviseltetik magukat – már, ha elmennek, ugyanis a vallási kerületben álló követek palotájában számosan tűnnek el, akik véleménye nem egyezik a rontásérsekével. Mivel a rontásérsek politikai támogatottsága Quironeia-szerte jelentős, nem szorul olyan vérmes szekta támogatására, mint a toroni rontásérsekek.

Gazdaság

Baraadheik gazdasági erejét elhelyezkedése, és politikai jellege adja. Hatalmas kikötője az elsődleges toroni-aszisz forgalmat lebonyolító kikötő, az utolsó hely, ahová még a partmenti hajók elérnek, hogy áruikat igazi tengerjárókra rakodhassák. Toroni jellege révén jó a kapcsolata a toroni magános házakkal, és a Quiron-tenger észak-déli hajóforgalmának jó felét Baraadheiken keresztül bonyolítják le. Kikötője évszázadok óta szabadkikötő, bárki, vallási, nemzeti megkülönböztetés nélkül vámmentesen használhatja; baraad egészen máshogy adóztatja meg a területén áthaladókat. Bár hivatalosan nem ismerik el, szinte mindegyik pátriárka támogat valamilyen kalóztestvériséget, akik átláthatatlan szervezettséggel szolgálják a sziget urainak érdekeit.

Mezőgazdasága csak önellátására elegendő, amellett is számos termékből szorul behozatalra, ám ez soha nem okozott gondot.

Vallás

Baraadheik, mint az abasziszi rontásérsek székhelye, a Tharr egyház bástyájának számít a Quiron-tenger déli partján. Tharr vallása a sziget hivatalosan ki nem mondott vallása. A P. sz. 3600-as évek végén az uralmat az Oroszlán morhagrist követő Hústépő szekta gyakorolja, igaz, sajátos okokból a rontásérsek nem mindig a soraikból kerül ki. (A sziget jelenlegi rontásérseke is a szekta híve.) Tharr vallása a szigeten eléggé prakticista képet mutat, kevéssé vérengző, jóval elfogadóbb a különböző nézetek iránt, mint toronban, nem csoda, hiszen összefogja a Toronon kívüli Tharr hívők táborának jelentős részét. Általában rabokat áldoznak a Háromfejűnek, a város börtöne is a vallási kerületben áll, és aki bekerült oda, egyhamar Tharr oltárán hullajthatja vérét, a Hústépő szekta halálra korbácsolós szertartásain. Baraad titkos szerződéssel még Caedon rabjait is megveszi, hogy elegendő áldozathoz jussanak a sziget lakosságának kiirtása nélkül is.

Baraad P. sz. 2646-os Abasziszhoz való csatlakozása óta a szigeten az aszisz vallási törvények értelmében az összes hitvalló és fogadalmas egyház engedélyezett, csupán a szélsőséges irányzatokat tiltják, mint amilyen a Dreina egyház Viadomói militáns irányzata, vagy az Antoh-egyház központosítását szorgalmazó Merresiták. Népszerűnek csupán Antoh, Dreina, Sogron és kevéssé Darton, Noir és Morgena egyháza tekinthető, valamennyi temploma megtalálható Baraadheikben – természetesen a vallási kerületen kívül.

Városőrség és közbiztonság

Baraadheikben a rendért – vitatható eredményességgel – a cápabőr zubbonyaikról csak cápavérteseknek hívott városi őrség felel. Fő feladatuk a kikötő védelme, melyet el is látnak. A kerületek közbiztonsága változó, gyakran az alvilág helyi harcainak függvénye. Az őrségnek nincs bejárása a Tharr kerületbe, ahol a Háromfejű szerzetesei és papjai őrködnek a kiváló közbiztonság felett, és a nemesi kerületbe sem, ahol a nemesházak saját testőrei biztosítják a rendet – szigorú törvény értelmében egymásra tilos kezet emelniük.

Épületek

Baraadheik épületei főleg toroni stílusjegyeket tükröznek, melyek azóta elkeveredtek az aszisz szokásokkal. A nagyobb épületek kőből készültek, a századok során több zátonysziget is egyszerűen elfogyott az építkezések során – ebből az időből maradt hátra a kikötőkerület két hatalmas, mechanomágikus daruja. A kisebb házak fából épülnek, a sziget erdői még bőven biztosítják a szükséges faanyagot. A tetőket cseréppel fedik, a helyi világosszürke agyagból fakószürke cserepeket égetnek, ezek még a szigeten kívül is keresettek.

Baraadheik látképét az oroszláncsarnok, és a tanácspalota hatalmas kupolái uralják, nagyobb házak, tornyok pedig a nemesi negyedben sorakoznak.

Fogadók

A város legdrágább tavernája a nemesi kerület Abbit delfinhez címzett fogadója, ahol akár több aranyba is kerülhet az ellátás, igaz, a nőktől az ételkülönlegességekig mindent meg lehet kapni. A polgári kerület híres fogadója a Császári matróz, mely szándéka ellenére jó színvonalával sem tudta magához vonzani a toroniakat, ám egyéb utazókat igen. Népszerű az aszisz jellegű, kiváló ételeiről elhíresült Kalózpihenő, és a lazább erkölcsű, Noir oltárral is rendelkező Kék Álmok Háza. A kikötőkben egymást érik a kocsmák és ivók, legendák szólnak olyan különlegességekről, mint egy Velős Cubák nevű goblin szeszmester.

Rendek

A város alvilágát a Kobrák klánja uralja, igaz, sajátos módon. Ők az urak, és mindenről tudnak, ám szabad teret engednek a kisebb klánoknak, akik persze adót kötelesek fizetni nekik. Állítólag rontásérseki papírjuk is van róla, hogy akár erőszakos eszközökkel is rendet tehetnek a kisebb klánok között, ha kell, ám ezt nyilván bizonyítaniuk is kell. A Kobrák mellett a kikötőnegyed az alcarai gyökerű Félszeműek, míg a város egyéb része a helyi Angolnák felügyelete alatt áll. A szigetek vidéki részén tevékenykedik a Nyavalyások névre keresztelt tolvajszervezet, mely állítólag még a nemesi palotákba is beoson olykor. Természetesen a szigeten képviselteti magát a Láncbarátok szervezete is.

Az alvilágiakon kívül megtelepedni csak olyan klán, vagy iskola képes, mely vagy az egyház, vagy valamelyik nemesház támogatását élvezi.

Baraad-sziget

Baraad címere

A Baraad-szigetek P. sz. II. évezredre tehető toroni migrációt követően a toroni heraldika szokásait örökölte, mégis, közelségének és minden bizonnyal az anyaországtól való függetlenség hangsúlyozásának egyik eszközeként, hamar átvette az aszisz szokásokat erre vonatkozóan is. A sziget jelképe a vörös cápa lett, melyet toroni családoknál ábrázoltak először címerként, toroni pajzsban. A 2300-as évektől tűnik fel a hajó motívum, eredetileg három fekete galleon jelképezte a szigetek tengeri hatalmát. Ezek közül a középsőt a P. sz. XXV. század körül Tharr szimbólumára cserélik – ebben az időszakban mosódik össze a kormányzótanács elnöki posztja a sziget Tharr püspöki rangjával. A hajók színe az Abasziszhoz való csatlakozás után változott feketéről tengerkékre.

A Baraad-szigetek nagycímere a nem nemesi címerektől elvárt csonkolt toroni pajzson, kék alapon ezüst, vízszintes, hullámvonalú pólya, két, szembenéző tengerkék (aszisz heraldikai szín) hajóval, melyek stilizált fekete kimérát, Tharr jelképét fogják közre. A pajzsláb kék mezejében vörös cápa, Baraad jelképe. A pajzsot két cápa tartja, rajta rostélyos sisak, kék-ezüst palásttal, sisakdísze egy felvont vitorlázatú hajó. A címer alsó részén a szigetek nevét tartalmazó szalag ezüstszínű.

Baraad történelméről, politikájáról

A Baraad-szigetek sokáig jelentéktelen volt, de még a P. sz. II. évezredben bevándorló toroni családok ellenére sem emelkedett jelentős politikai tényezővé, egészen a P. sz. XIX. századig. Ekkor egyre inkább megerősödött gazdaságilag, a tengeren, mint új kereskedelmi és szállító, és emiatt szükségszerűen, mint katonai hatalom jelent meg. Első hivatalosan is egységes fellépését a P. sz. 1869-es Kígyó-foki csatától számítják, amikor is a több városállam összeverődött hajóiból álló karaván kifosztó, a Tolcador Ház kék-sárga zászlaja alatt hajózó galleonok először vonták fel a Baraad-szigetek kormányzótanácsának vörös cápás zászlaját.

Baraad családjai nagyrészt vereségként hagyták oda hazájukat, és a szigeten remélték megtalálni a boldogulást, ezért nincs mit csodálkozni azon, hogy igyekeztek függetlenek maradni, és elhatárolni magukat mind Torontól, mind – az aszisz családok érkezésével – Abaszisztól. Fokozatosan belátták, hogy bár a sziget belső kérdéseiben továbbra sem értenek maradéktalanul egyet, a fennmaradás kifelé egységes fellépést igényel.

Az egységes fellépéstől politikai tényezővé váló szigetekre Toron is felfigyelt. P. sz. 1876-ban, némi gúnnyal, nem a Baraadheikben épült vadonatúj, toroni stílusú tanácspalotában, hanem a kisebb raj élén érkező toroni karakka, a Sharyennas (Sorshozó) fedélzetén, concordiára kötelezte a kormányzótanácsot akkor képviselő három pátriárkát. Jellemző az akkori belső viszonyokra, hogy a tanács nem tudott egyetértésben egy

vezetőt kijelölni. A concordia a számos politikai kérdésben Torontól való függés mellett jelentős szolgáltatásokat írt elő a baraadi tanácsnak, és több háborúban is a toroni flotta ugródeszkájává változtatta a szigetek kikötőit. A toroni származású családok miatt azonban mégsem váltott ki Baraadon a toroni befolyás olyan ellenállást, mint például Abasziszban, és ezt nem csak a hozzá képest elenyésző erő, de a visszatérésben, illetve a toroni politikai nyomással vezető szerepben reménykedő családok folyamatos támogatásának is volt köszönhető.

Talán ennek a csekély, továbbra is önállósági kezdeményezésnek volt a része a P. sz. 2011-ben előkerült Baraadi Fekete Lobogó, mely a kezdeti lelkesedés után hamar hamisnak és értéktelennek bizonyult, ahhoz azonban elegendő volt, hogy a birtokló Merydass Ház bukását okozza.

A Torontól való függés megakadályozta akkoriban az egységes tengeri fellépést, a Császárság kifejezetten megtiltotta az ilyen jellegű manővereket, ám azt nem ellenőrizhette, hogy a kalózok miként tevékenykednek. Baraadon nagy hagyománya alakult ki a tengeri kalózok foglalkoztatásának és támogatásának, noha ezt hivatalosan egy Ház sem ismeri el a mai napig sem. A szigetek belső kérdéseinek viszonylagos rendezése volt a Tharr püspök hatalmának megerősödése, ami a Toron felé történő elszámolás megváltozását is eredményezte. Minden bizonnyal Toron is úgy gondolta, hogy egy erős vallási támogató Tharr hitén többet jelenthet egy buta csatlósnál – hiába, a toroni politikusok már jó pár évszázada művelik mesterségüket – ugyanis számos engedményt érhetett el az immáron Tharr püspök által vezetett baraadi kormányzótanács.

P. sz. 2622-ben megerősítették a Toronhoz fűző concordiát, mely ugyan újabb kötelezettségeket jelentett, hogy a szigetek, mint hű szövetséges tovább segíthesse Új Kyria ügyét, ám a kormányzótanács kezébe helyezte törvényesen is a püspök megválasztását, amit csak jóváhagynia kellett ezentúl a toroni Tharr egyháznak – ez a formalitássá váló dolog is fokozatosan a pápák kezébe került, és tudvalevő, hogy nincs olyan kinevezés, melyre valamelyikük rá ne bólintana. Emellett lehetővé vált a szigetek egységes politikai és katonai erőként történő fellépése, igaz, katonai erő biztosítása mellett a baraadi flottából a szövetséges Toron Közép-keleti concitatora részére, sajnos ez az egységes baraadi flotta kritikusan alacsony létszáma miatt csak nagyon ritkán valósul meg. Persze emellett magas a Házak ilyen kötelezettséggel nem rendelkező magánflottájának létszáma.

A Baraad-szigetek fokozatosan megerősödő kereskedelme, és megnövekedett igényei miatt egyre inkább egy oldalra került Abaszisszal több városállam és a Sinemosi-Liga ellenében. Elképzelések és tárgyalások kezdődtek a közeledés, és egy esetleges csatlakozás reményében. Mindkét fél engedményekre szorult, a Nagykirály országában több rendelkezés is született Tharr egyháza érdekében, és a baraadi kereskedők is több monopóliumhoz és engedélyhez jutottak, valamint a baraadiak „szakszerű politikai közvetítő szerepének” hála, jelentősen csökkentek az aszisz hajókat ért kalóztámadások.

Tharr egyháza minden bizonnyal üdvösnek találta Baraad tevékenységét, mivel a Lélekőr P. sz. 2639-ben rontásérsekké emelte a baraadi püspököt, mint az abasziszi térség legnépesebb egyházközségének elöljáróját, és kiterjesztette joghatóságát a régió kisebb püspökségeire. Ez nagy lökést adott a csatlakozási tárgyalásoknak, melyek ekkor már csaknem két évtizede folytak Abaszisz és a szigetállam között.

Az államszerződést P. sz. 2646-ban kötötték meg, XI. Hiere, aszisz nagykirály, és a toroni származású Ashyer Entirom, baraadi rontásérsek között, melyet – a rontásérsek előrelátóságának köszönhetően – a fényes ünnepséggel egybekötött ceremónia végén minden jelentős baraadi pátriárka kézjegyével és pecsétjével látott el. Azóta is emlegetett politikai minta siker, hogy ezt az érsek képes volt vér nélkül – állítólag – elérni.

A Baraad-szigetek, mint Abaszisz hetedik tartománya, helyzete számos vonatkozásban eltér a többi tartományétól. Önállósága sokkal nagyobb, s ezt a rontásérsek, de a kormányzótanács előrelátóbb pátriárkái is igyekeznek tudatosan fenntartani és növelni. A baraadi rontásérsek például a csatlakozás kezdetei óta nyíltan állást foglal az aszisz tartományok hercegkapitányainak kinevezése, vagy kineveződése tekintetében, és fennhangon elismeri, támogatja, vagy éppen ellenzi azokat, holott erre semmi nem kötelezné, és joga sem volna hozzá. Persze véleménye mindenkinek lehet, és egy bizonyos szint fölött ennek hangot is lehet adni, viszonylag büntetlenül. A Baraadi rontásérsek, mint a szigetek kormányzótanácsának feje, a nagykirály konzíliumának tagja, így beleszólással rendelkezik számos politikai kérdésbe is.

Az első „tengeri" Zászlóháborúkban (VII. és VIII.) Baraad Abaszisz hű szövetségeseként, a Fekete Hadurak oldalán vett részt, hajói még a Sinemosi-szorosban is harcoltak. Ellenben megtanulták, hogy a kalózkodás sokkal kifizetődőbb, mint a nyílt ütközetek. Későbbi kereskedelmi politikája és kalózkodásai nagyban hozzájárultak a P. sz. 2874-es Tehysi szerződés aláírásához, noha nyíltan nem említik meg benne, mint ellenséget.

Ellenben Abaszisz is támogatja a baraadiak erősödését bizonyos téren, például IV. Larad nagykirály P. sz. 3093-as rendelete értelmében, a tartományok Tharr egyházainak minden királyi engedmény és juttatás csak a baraadi rontásérsek ellenjegyzésével valósulhat meg, így remélte, hogy a rontásérsek majd leveszi válláról a rendfenntartás gondjait ezen a téren. A rendeletet IV. Larad halála után, P. sz. 3125-ben, a Tharr támogató nemesek közbenjárására – ti. hogy saját birtokukon csak ők legyenek már az urak a Tharr-papok felett is – semmissé nyilvánították, noha rendelkezéseit még jó tíz esztendeig alkalmazták.

Szintén bevett gyakorlat, nem egy nagykirály alkalmazza, hogy a baraadi rontásérsek koronázza meg. Ez formálisan Toron hozzájárulását is jelenti, mégis úgy, hogy nem szól bele, hiszen Baraad külön utakat jár, ám a toroni politika mégsem hagyhatja figyelmen kívül egy rontásérsek cselekedeteit.

Baraad Abaszisz hű szövetségesének bizonyult hosszú időn keresztül, és általában sikerült úgy rendeznie a dolgokat, hogy kötelezettségei mindig hasznára legyenek, de legalább is minél kevesebbről kelljen lemondania miattuk. A Kereskedőháborúban például sikerült elérnie, hogy hajói ne az asziszok irányítása alatt, és ne is aszisz parancsnokság alatt harcoljanak a közös célért, így gyakorlatilag saját szakállára fosztogathatta az ellenségesnek bélyegzett hajókat, bár, természetesen csakis tévedésből – előfordult egy-egy aszisz hajó elsüllyesztése is. Amiről azért kimenekítették, amit és akit csak lehetett, igaz, az áru tovább bírta a víz alatt, mint az emberek, így abból jóval többet sikerült megmenekíteni. A Baraad-ellenes aszisz politikusok

szerint a szigetek és a rontásérsek hintapolitikájának, no és „gyenge” flottájának jókora szerepe volt a vereségben. Igaz, sokat javított Baraad aszisz megítélésén, hogy a fizetendő háborús jóvátétel jelentős részét vállalta magára a rontásérsek. Egy névtelen, később nyomtalanul eltűnt dsidoni, dzsad számvevő kalkulációi szerint azonban még így is jelentős haszonnal kellett, hogy zárják az egyébként vesztes háborút.

A XIII. Zászlóháborút sikerült kis veszteségekkel – például nem ismeretes okokból egy, a déli vizeken hajózó toroni hajóraj menetből elsöpörte a Dal Ergan ház négy hajóból álló karavánját; állítólag a toroni raj Trodar-on Echín parancsnoksága alatt hajózott.

Az akkori rontásérsek, essa Daelan Essar állítólag csöndben támogatta az abasziszi concordia P. sz. 3809-es felmondását, noha a szigetek nem mondta fel sajátját, ami – a csatlakozástól függetlenül – továbbra is megmaradt. Sikerült kimaradnia a P. sz. 3615-ös Ragg-foki csatából is – leszámítva a szélsőségesen Toron-ellenes Ersimbhar Házat, melynek a vereség teljes meggyengülést és nagy riválisuk, az en-Kossylor Ház közbenjárására teljes bukást hozott. A Szigetek pedig jelentős szerepet vállalt a lecsökkent létszámú aszisz hajóhad feladatainak ellátásában a vereség utáni rendfenntartásban is.

Az utóbbi időben a Baraad-szigetek kifejezetten megerősödött. Egyre gyakrabban, és egyre nyíltabb és erőszakosabb akciókra szánja el magát erejének és elsőségének bizonyításaképpen. Rontásérsekei –, és minden bizonnyal kalózpátriárkái is – elég okosak hozzá, hogy nyíltan ne helyezkedjenek szembe olyan hatalmakkal, melyekkel szemben alulmaradnának. Az utóbbi évtizedekben megszaporodtak a baraadi érdekeltségű lerakatok, mind gyakrabban tűnnek fel baraadi hajók a városállamok kikötőiben is, egymás mellett viselve Abaszisz, valamint a szigetek cápás lobogóját. Konfliktusaiban egyre bátrabban lép fel, P. sz. 3685-ben például Alcara kikötőjét vonja blokád alá, nem ismeretes, hogy miként sikerült – állítólag yankari közbenjárásra – harc nélkül távozásra bírni őket. Két évvel később azonban már nem volt ilyen szerencséje áldozatának, P. sz. 3687-ben, a Caedoni csatában súlyos vereséget mért a caedoni hajóhadra, noha még a kikötői ostromgépek is beleszóltak a csatába. A kikötő, és csaknem a város is leégett, csak az Istenek Forrásának köszönhető, hogy sikerült megfékezni a lángokat.

P. sz. 3690-ben Baraad, Udalbaar rontásérsek vezetése alatt a térség egyik legjelentősebb tengeri kereskedelmi és katonai tényezője. (Természetesen ereje nem említhető egy lapon Toronéval.) Külső helyzetének stabillá válása a belső ellentétek kiéleződését okozta, és, bár a rontásérsek ügyesen mozgatja a sziget politikai szálait, helyzete egyáltalán nem mondható nyugodtnak és egységesnek.

A Baraadi belpolitika

A Baraad-szigeteket a legerősebb kereskedődinasztiák és nemesházak családfői, itteni elnevezés szerint pátriárkák vezetik. Irányító testület a belőlük szerveződött kormányzótanács, melyet a P. sz. XVII. században hoztak létre. Fokozatosan szigorúbbá váltak a bekerülés feltételei, ma már majdnem lehetetlen alulról a pátriárkák soraiba férkőzni, igaz, akkoriban még egész családok érkeztek az üres vagy gyengébb területekre. A kormányzótanács felállítását a szigeteken eluralkodó hatalmi harcok kényszerítették ki, ám sokáig ez sem hozott stabilitást.

A tucatnál alig több (P. sz. 3690-ben tizenöt) pátriárkát tömörítő kormányzótanács élére élethossziglani elnököt választanak. A posztért folyó harc sokáig jellemezte a belső baraadi politikai életet, majdnem semmissé téve azt az eredményt, melyet a helyzet stabilitása érdekében a tanács felállításával elértek. A P. sz. 1876-os concordia megtárgyalására (a toroni fogalmazás szerint elfogadására) például három pátriárka együttesen kényszerült megjelenni, mivel másfél napon át tartó parázs vita után még mindig nem született megegyezés az egyszemélyi vezetőről, a császári követ pedig közben megérkezett és nem merték várakoztatni. Szokássá vált, hogy a tanács élére olyan, nagyjából független személyt választanak, aki hatalomban azért hozzájuk mérhető. Mivel a külső tényezők nem lennének elkötelezettek Baraad érdekei felé, ezért próbálkoztak meghívással is, például így települt a szigetre a toroni En-Corryal (később Don Corrido) Ház, a P. sz. 2300-as években.

A pátriárkák azonban nem akarták tovább aprózni hatalmukat sok újonnan érkezővel, ezért többször is a baraadi Tharr egyház feje, a püspök kapott felkérést a poszt betöltésére. Később a Tharr-papok már egyenesen versengtek, folyamodtak ezért a tisztségért, és a P. sz. 2500-as évekre általánossá vált, hogy a kormányzótanács elnöke a baraadi püspök. A két tisztség összemosódott, ennek eredményeként a baraad-szigeti Tharr püspököt a kormányzótanács választja, és a magas toroni egyházi körök csak jóváhagyják. Ezt is sikerült fokozatosan a pápák szintjére süllyeszteni, így formálissá tenni, hiszen nincs az a kinevezés, melyet a három pápa valamelyike ne hagyna jóvá. Az „uralkodó” kérdésének rendezése viszonylag normalizálta a szigetek belső politikai viszonyait, különösen, miután a baraadi püspök rontásérsekké lépett elő. A rontásérsekek tevékenységének köszönhetően megváltozott a szigetek függése Torontól, hiszen az egyház gyeplőjét tartva a birodalom tehetett politikai engedményeket, az eredmények tovább erősítették a rontásérsekek helyzetét. A helyzet megteremtésében óriási szerepe volt az Abasziszi térség első rontásérsekének, Ashyer Entiromnak.

A rontásérsekek a káosz és az intrika mestereiként kibékítették a sokszor nyíltan ellenségeskedő Házakat. Baraad kifelé fordult, és fokozatosan megerősödött. A kereskedelem, a gazdaság és a belső hatalmi kérdések tekintetében kialakult minden Ház saját birtoka, innentől kezdve viszonylagos belső stabilitás jellemzi a baraadi politikai életet. Persze a felszín alatt folynak a harcok, az intrikák, de sikerült elérni, hogy ezek megmaradjanak az árnyékháborúk szintjén. A Rontásérsekek csak azok ellen fordultak nyíltan, akik hevességükkel vagy szélsőségességükkel nyíltan veszélyeztették a stabilitást, hasonlóan, ahogy az egyházon belül is igyekeznek a végletekig fanatikusokat kitessékelni a sziget életéből. Jó példa erre a Ragg-foki ütközetben önállóan – hiszen a kormányzótanács a tartózkodás mellett döntött – Abaszisz oldalán részt vevő Ersimbhar Ház, melynek sorsát megpecsételte a vereség, és a rontásérsek, no és hű támogatói, például régi ellenfele ellenében az -En Kossylor Ház, gondoskodtak róla, hogy méltatlanul ne maradhasson a baraadheiki vezető körök tagja.

A Baraad-szigetek külső sikerei, ellenségeinek eltűnte magával hozta a nyugalmat (kívülről), és a belső ellentétek kiéleződését. Olyan politikai erők jelentek meg, mint például az Abaszisztól való elszakadást szorgalmazó Házak, melyek kiváló vezetőre találtak a karizmatikus Don

Corrido Chacal személyében. Az elszakadás pártiak nélküle aligha lennének képesek együttes, meghatározó erőként fellépni, vezetésével azonban megtehetik. A jelenlegi rontásérsek, Udalbaar azonban biztos kézzel irányítja a szövevényes baraadi politikai szálakat, noha a Baraad-szigetek egy többfelé húzó politikai vezetéssel készül szembenézni a közelgő Zászlóháborúval.

Baraad-szigeteki családok (P. sz. 3690-ben)

Név	Eredet	Vallás	Politika	Gazdaság
Tordien	toroni	Tharr	Abaszisz-párti	Rabszolga, állat, kalóz
Beknard	kheton*	Tharr	Háború (aszisz)	Fegyverek, kalóz
Nobun	toroni	Tharr	Toron-párti	Hajózás
Tolcador	dolamin	Tharr	Corrido-párti	Élelmiszer, szesz
Corrido	toroni	Pyarronita	Függetlenségpárti	Pénz
-En Kossylor	toroni	Tharr	Függetlenségpárti	Tudomány, kereskedelem
Dal Ergan	aszisz	Antoh	Függetlenségpárti	Kereskedelem (kelet)
La Terrogh	kheton	Tharr	Abaszisz-párti	Helyi „maffia”
-on Trissar	toroni	Tharr (M)	Függetlenségpárti	Hajóépítés
Del Asseris	aszisz	Tharr (Py)	Abaszisz-párti	Bortermelés
-en Yrdaquor	toroni	Sogron	Abaszisz-párti	Politikusok
Rogiar	kheton	Tharr (-)	Függetlenségpárti	Hajózás, kalózkodás
Vilenas	dolamin	Ősi-sámán	Semleges	Harcos, kalózkodás
se Krollgor	kheton	Tharr	Függetlenségpárti	Boszorkánymester
Lorgahf	aszisz	Antoh	Abaszisz-párti	Művész, kézműves

* A khetonok a P. e. 15. évezredben menekültek Abaszisz, Baraad térségébe keletről. Az ő szövetségeseik voltak a dolam’anok, mai nevükön dolaminok. Ma őslakosainak számítanak a szigetnek. (Crantai kronológia)

Tordein Ház

Eredet: Toroni
Vallás: Tharr
Politika: Abaszisz-párti
Gazdaság: Rabszolga-kereskedelem, kalózkodás, állattartás
Családfő: Bantos Tordien (57)

Toroni eredetű baraadi nemesház. Majd két évezrede hagyta maga mögött a Háromfejű birodalmát, ha a családi krónikáknak hinni lehet, kifejezetten császári parancsra. Hogy áldás ez, vagy átok, megoszlanak a vélemények…

A Tordienek teljesen elkorcsosultak, vérük felhígult, egyre ritkábbak közöttük a kyrre emlékeztető jegyek. A szigeteken megtalálták a számításukat, a Tordien Ház a rabszolga kereskedelem vezetője, számos ezzel kapcsolatos monopólium birtokosa, és a Láncbarátok helyi szövetségese és vezér alakja. Ez bevételeik fő forrása, ám emellett állatok kereskedelmével is foglalkoznak, a külvilágban gyakran ez a hivatalos foglalkozásuk. Hajóik a Láncbarátok Toron felé áramló rabszolga kereskedelmének jelentős részét bonyolítják, valamint a caedoni feláldozandó foglyok legfőbb szállítói. Hajóik, és embereik a kalózkodásban is jártasak, a rabszolgák egy részét így szerzik. Magánhadserege, a ’kardhal-fiúknak’ hívott legények a szárazföldön és a tengeren egyaránt rettegettek, hagyományos fegyverük a széles pengéjű tengerészszablya.

A Ház Tharr hitét vallja, és a más, főleg a pyarroni vallás elleni csöndes ellenállás és harc legelkötelezettebb híve. A Ház nem egy tagja – főleg az oldalágakból – Tharr egyházának különböző posztjait tölti be, így

egyházi befolyásuk is említésre méltó. Igaz, ezen jelentősen csökkentett a P. sz. 2639-ben rontásérsekké emelt püspök tisztogató akciója, mely kevés halottal, inkább több, messze küldött tisztviselővel járt.

A Tordien Ház politikáját tekintve Abaszisz párti, annak idején a csatlakozás egyik nagy támogatója volt.

A Ház jelenlegi pátriárkája az 57 éves, magas, őszes hajú, kiélt arcú Bantos Tordien. Gyakran szivarozik; a szokás már dédapja óta a Tordienek jellemzője, mely szokása okán a nemesi körökben „sárkány" gúnynévvel illetik. Idősebbik fia a 32 éves Siften Tordien, nagy hajós, a család kereskedőflottájának kapitánya, gúnynevén a Kilenc Hajós Kalóz. Fiatalabbik fia a 28 esztendős Bohmer Tordien, aki Ifinben él, mint kereskedő, és az ottani láncbarátok fontos tisztségét tölti be.

A Ház színe a kék és az arany, ferdén négyelt toroni pajzsú címerük jobb pajzsfőjében kékkel és arannyal hatszor vágott, melyek a Ház hét elvét tükrözik. Szemben velük kék alapon arany kardhal – a Ház alapítójának szent állata. A jobb pajzslábban kék alapon arany vitorlás hajó, ami a hajózásra utal, vele szemben pedig arany alapú kék csillag-kárpit, a toroni heraldika öröksége.

Beknard Ház

Vallás: Tharr
Politika: Háború (aszisz)-párti
Gazdaság: Fegyverkereskedelem, kalózkodás
Családfő: Biggaros Beknard (43)

Kheton eredetű, ősi baraadi ház, nemességét a szigeteke mindenkori hű szolgálatával szerezte meg, majd egy évezrede már.

A Beknardok tartják kezükben a szigetek fegyvergyártását, fegyverkovács klánját, s ami a legtöbb hasznot termeli, a fegyverkereskedelem számos monopóliuma is az övék. Megtehetik, hogy gyakran támogatják a sziget egyházát, és Baraadheik őrségét is jelentős mennyiségű hadianyaggal. A Ház számos tagja büszkélkedhet különleges kovácsmunkákkal, és méltán híres a Ház számtalan ritkaságot rejtő fegyverterme is. A nemesi körök gúnya szerint mégsem tudnak mit kezdeni velük, mivel csapnivalóan vívnak, ez azonban nem igaz. A ház kisebb kereskedőflottával rendelkezik, javarészt bérli hajóit, illetve szállítóit. Ilyen téren jók a kapcsolatai a teraggini Húsz Galleon kereskedelmi szövetséggel.

A Ház – nem véletlenül – érdekelt a térség háborúiban, így támogatja azokat. Jelenleg Abaszisz párti, a forrongó hangulat és a talán közelgő zászlóháború nagy hasznot ígér a Fekete Hadurak oldalán.

A Beknardok hagyományosan Tharr vallását követik. A család minden második fia papnak megy, ebben a tekintetben, no és a szoros egyházi kapcsolatokban a Tordienek ellenfelei, noha ők nyertesei a 3639-es tisztogatásnak. Jelenleg is számos fontos egyházi tisztség birtokosai, Seth Mortai (Udalbaar rontásérsek helyettese) is személyes jó barátjuk. Még a jelenlegi rontásérsek ellen is támogatják, hiszen túl engedékenynek tartják, ők a keményvonalas és erőt mutató Tharr hívei.

A család pátriárkája a 43 esztendős Biggaros Beknard, aki furcsa perverzióiról ismert. Szolgái suttogva mesélnek kikötözve talált ágyasokról, sikolyoktól hangos szerelmes éjszakákról. Biggaros öccse, Drungah jeles Tharr-pap, a szigetek Quessora, a Bakpápa elkötelezett

híve. A pátriárka örököse a 23 esztendős Lonthor, a nemesi körök ismert széptevője és párbajhőse, akiről az a szóbeszéd járja, hogy még sosem járt a család hajóin, mivel iszonyodik a víztől. Húga, a csodaszép fekete hajú, és szintén kedvelt, csapodár Reilla (21), kinek kezére többen is pályáznak.

A Ház címere kheton pajzsban vörös alapon bal arany harántpólya, a Ház színei, rajta fekete galleon a hadihajózás jelképe, míg két oldalt felül szembeforduló delfinek, a tengeri házak egyik hagyományos címerállata, a kettőzés egykori házegyesülésre utal.

Nobun Ház

Eredet: Toroni
Vallás: Tharr
Politika: Toron-párti
Gazdaság: Hajózás
Családfő: Ayres Nobun (48)

Shuluri gyökerekkel rendelkező dinasztia. Toront a 2700-as években hagyta oda, mivel igen súlyos hatalmi harcokat veszített el – csak egyházi támogatásnak volt köszönhető, hogy nem kipusztult, hanem elmenekült.

Szomjazzák a bosszút, és nem mondtak le a Toronba való visszatérésükről. Vérvonalukat őrzik, politikájuk szerint a Baraad-szigetek toroni fennhatóság alá kerülését szorgalmazzák, mivel ekkor vezető szerepet remélnek maguknak. Ebből kifolyólag jelenleg az Abaszisztól való elszakadás hívei és kiszámítható támogatói, Corrido Chacal szövetségesei.

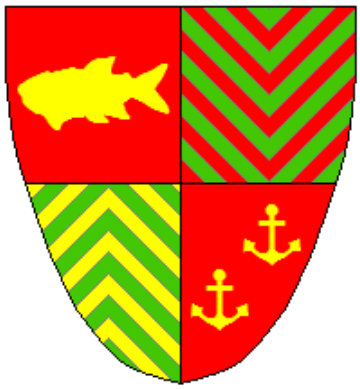
A Ház fő gazdasági bevételeit a hajózás jelenti. Nagy kereskedőflottát tart fenn, innen-onnan összeválogatott hajói között mindenféle nagyságú és állapotú megtalálható. A szóbeszédekkel ellentétben nem elhanyagoltak, és csupán annyira veszélyes vízre szállni a Nobunok „tákolt hajóin”, mint bármelyik másikon. Ellenben hajósai kiválóak, a Ház iskolájából remek navigátorok és hajósok kerülnek ki, a ház valamennyi fia hagyományból elvégzi a Hullámjárók iskoláját – nekik persze nem kell tíz aranyat fizetni a kétéves képzésért.

A Ház Tharr vallását követi, példás vallásgyakorlatukról híresek, az egyházi szertartások állandó résztvevői – ettől is kyr vérük megőrzését remélik.

A pátriárka a 48 éves Ayres Nobun, remek hajós, Hullámjáró, tanult ember. Chacal jó barátja, és intelligens hitvita partnere, a Corrido villa gyakori vendége. Felesége a toroni származású Sinit en-Huiassil, akit hosszú, fehér haja miatt gyakran tündérként emlegetnek, holott a vékony, beteges asszony nem bánik rosszul az áldozótőrrel sem. Három lányuk van, Illyenn (24), Tekidia (21) és a vadóc Leirna (17); a Ház feje a két idősebb bármelyikét szívesen látná Chacal oldalán, feltéve, ha az áttérne a Háromfejű hitére.

A Nobun Ház címerében toroni pajzson a jobb pajzsfőben arany alapon fekete, kopasz fa, a Ház legendáival függ össze, a jobb pajzsfőben a Ház színei, fekete és arany váltakoznak hatszor vágva. A pajzstalp két oldalán ellentétes fekete-arany színnel két medve, a család címerállata néz farkasszemet, mely a színellentétek okán a toroni heraldikában a kettősség szimbóluma.

Tolcador Ház



Eredet: Dolamin
Vallás: Tharr
Politika: Corrido-párti
Gazdaság: Élelmiszer, szesz
Családfő: Felip Tolcador (20)

Dolamin származású, eredetileg gazdálkodó család. A Ház már vagy kilencszáz esztendeje kisnemesi rangot szerzett, melyek külön oklevélen Tharr egyháza is megerősített, és Tharr akaratával egyezőnek titulált – vigyáznak is a ritka okmányra. Ereikben az ősi szigetlakók és a toroni vér keveredik, valamint obasz vér is csordogál.

Az egyetlen család, melynek központja nem a fővárosban található, noha tartanak fent egy kisebb rezidenciát Baraadheikben is. Ellenben a legnagyobb birtokokkal rendelkeznek a szigeten belül. Uralják a Baraad-szigetek mezőgazdaságát, a szigeten termelt élelmiszerek 70% az ő birtokaikról származik. A bor és szeszes ital kereskedelem a legnagyobb bevételi forrásuk. A Meleg évszakban a gyümölcstermelésük is eléggé szép hasznot hoz. Tehát a modul idején az ő szekér karaván jaik hozzák a dinnyét, almát, barackot a város piacára. Vagyonuk is a második legnagyobb a szigeten, melyből többek között a rontásérseket is támogatják, jóindulatuk jeléül.

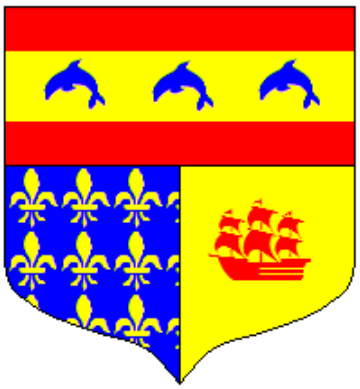
A Ház Tharr hitét vallja, ezért tarthatták meg birtokaikat, amikor a Tharr hit eluralkodott a szigeten, mint egy ezerötszáz-kétezer éve, mégsem hitbuzgóságukról híresültek el, támogatásaik mindenesetre feledtetik az olykor elmaradt áldozatokat és kihagyott szertartásokat.

A Tolcadorok a Corrido Ház nagy szövetségesei, politikájukban Chacal egyik fő támaszának számítanak.

A pátriárka a 20 esztendős Felip Tolcador. Apja meghalt a Caedon öböli ütközetben, P. sz. 3687-ben. Anyjával, Nileith-tel és 15 éves húgával, Ariennel él, még nem házasodott meg, bár, családfővé válása után ez igencsak sürgető kérdéssé vált. A 15 éves Tolcador lány fülig szerelmes Chacal öccsébe, Erdonba, aki ezt ki is használja. Felip és az édesanyjuk is pártolja ezt a frigyet. Két nagy család tudna egybe forrni így! A Tolcadorok kijuthatnának a tengerre és végre nem kellene másokkal szállítatni az áruikat. A fiatalabb Corrido pedig egy éve fizeti már a Felip számára nevelt alidari menyasszony költségeit. Viszonzásul. Még két év és a sógornője megérkezik Alidarból.

A Család címerének dolamin pajzsában a jobb pajzsfőjében vörös alapon arany tengeri hal, egy dolamin törzsszimbólum, szemben vele zöld-vörös eső-hegyessávok, ami helyzete miatt egy beházasodott család színei, jobb oldalt a pajzslábban emelkedő zöld-arany hegyes-sávok, a Ház ősi színei, míg a pajzsláb bal oldalán vörös alapon kettős arany horgony, tengeri haditettek vagy tisztségek emléke.

Don Corrido Ház



Eredet: Toroni
Vallás: Pyarroni
Politika: Függetlenségpárti
Gazdaság: Pénz
Családfő: Don Corrido Chacal (35)

A Don Corrido Ház egyike a Baraad–szigetek jelenlegi legerősebb nemesházainak. Ezt nem csak vagyonának köszönheti, hanem a családfő, Don Corrido Chacal személyiségének is, aki határozott, ambiciózus politikus.

A család több mint ezernégyszáz esztendeje vándorolt ki Toronból, ahol jelentőségét vesztett, és felhíguló kyr vérével már nem számított az előkelő Házak közé. Olyannyira szakította császársággal, hogy eredeti En-Corryal nevét is módosította. Erejét a költözésre fordította, ma már megerősödve, szinte ősi baraadi családként vezeti az itteni politikai életet. Emellett az egyik leggazdagabb nemesi Ház a szigeteken. Fő bevételét a pénzügyekkel való foglalkozás jelenti, a sziget egyetlen bankháza, az oszlopai miatt csak „szálkás palotának” hívott épület is az ő vezetésük alatt áll, és dicséretes módon függetlenítik az üzletet a politikai céljaiktól, vagy vallási meggyőződéseiktől. Emellett határozott politikai tényezőnek is számítanak a szigetek tanácsában.

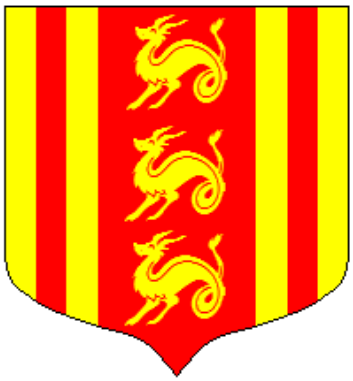
A szigetek függetlenségi törekvéseinek fő szószólója. Annak idején a szigetek önállósága mellett foglalt állást, hiszen maga jól boldogult, és nem akarta új birtokait az obaszok alárendeltségében tudni, ám akkor veszített, de terveit nem adta fel azóta sem. Most, hogy vezető szerepet szerzett a politikában, gőzerővel küzd az elszakadásért. A pátriárka elég markáns személyiség, hogy a szigetek függetlenségi törekvéseinek vezető erőjévé váljon.

Toronnal való szakítása után tért át a Pyarroni hitre, amit ma is erősen vall, bár elég okos hozzá, hogy megtűrje a Háromfejű hitét is, még nem kezdett háborúba vele.

A Ház pátriárkája a 35 éves Don Corrido Chacal, a jelenlegi baraadi politikai élet és a függetlenségi párt vezéralakja, jelentős támogatással. Felesége a hollóasszonyként emlegetett, fekete hajú, és ruhákat kedvelő Rielle. Unokatestvére, Dirin (37) is a politika csillaga, noha ellenfeleként lép fel, titokban Seth Mortai szövetségese. Öccse, Erdon (27), remek hajós és ugyancsak remek intrikus, Arienne Tolcador szerelme.

A Ház címerén toroni pajzson a pajzsfőben vörössel határolt arany pólyában három ugró kék delfin, a Ház címerállata, háromszorozása a család ősi eredetére utal. A jobb pajzslábon kék alapon arany liliom-kárpit, déli eredetű átvett szimbólum, érdekes keveredése a déli és a toroni heraldikának. A bal pajzslábban lévő arany alapú vörös hajó a tengeri uralom jelképe.

-En Kossylor Ház



Eredet: Toroni
Vallás: Antoh
Politika: Függetlenségpárti
Gazdaság: Kereskedelem, tudomány
Családfő: Atler-En Kossylor (38)

A Baraad-szigetek kisnemesi Házainak egyike. Toroni eredetű, jó hat évszázada települt a szigetekre, mivel otthon elbukva politikai csatáit kiszorult a vezető szerepből.

Aszisz hatásra tért Antoh hitére, és annak elkötelezett híve már több száz éve. A Ház a Toron irányában folytatott kereskedelem fő ellenőrzője, flottája nagy. Hadi ereje is ennek megfelelő, bár inkább csak a tengeren jelentős, és főleg északon állomásoznak. Hajókaravánjai biztonságukról híresek. A Ház annak idején nem tudott beleszólni az Abasziszhoz való csatlakozásba – nem volt még jelentős akkor – de az aszisz érdekek érvényesülése fokozatosan megnyirbálta az övéit, így manapság az elszakadást támogatja, igaz, leginkább csak anyagi, gazdasági eszközökkel, no és toroni kapcsolatai révén – amik csak igen kevéssé működnek.

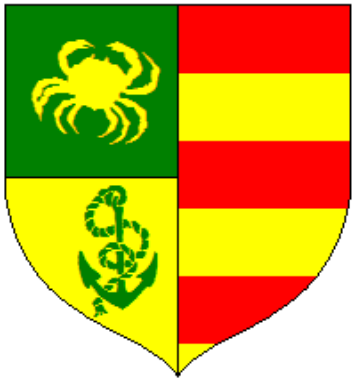
A Ház emellett tudatosan támogatja a tudományokat is, az ő fennhatóságuk alatt áll a Baraad-szigetek hírhedt varázslóiskolája, a Tirla'Siell (vércsillag) is, ahol – a hiedelmekkel ellentétben – leginkább csak az elme művészetét (pszit) oktatnak, csak néha akad egy-egy hozzáértő mester, aki a mágia egyes területeit képes oktatni. (A baraadi varázslók csak egy területet használhatnak a mágiából, leggyakrabban az Elemi- és Természetes anyagok mágiáját.)

A családfő Atler-En Kossylor, 38 esztendős, energikus, erős férfi. Tanult és világlátott, a hajózáshoz, fegyverforgatáshoz, tengeri hadviseléshez egyaránt ért. A caedoni-csatából ellenfelei kigolyózták, nem vehetett részt benne, pedig minden bizonnyal dicsőséget szerzett volna. Gyakorlott bálozó és párbajozó, ám a politikához nemigen ért, rendszeresen tanácsadói képviselik.

Különlegessége a Ház úrnője, a toroni származású Lyonna-An Tery'ssal, akit nem kevés gazdasági engedményért cserébe tudott megszerezni jó tizenhárom éve. Két fiuk és két lányuk van.

A Ház címerében toroni pajzson középen vörös cölöpön három arany bakfejű lény, toroni címerállat, három jelentős Ház, vagy ág egyesülését jelképezi. Kétoldalt arany mezőben egy-egy vörös vékony cölöp, szilárd alapelveket, vagy tetteket jelképez.

Dal Ergan Ház



Eredet: Aszisz
Vallás: Antoh
Politika: Függetlenségpárti
Gazdaság: Kereskedelem
Családfő: Berin Ulves Dal Ergan (43)

A Dal Ergan Ház a szigetek egyik legnagyobb kereskedőháza. Aszisz eredetű. Kétszázötven esztendeje még Nyktalos egyik tengerparti kereskedőháza volt, főként a keleti kereskedelmet uralta a tartományban. A Toronhoz hű Dal Khossys Ház azonban majd egy szálig kiirtotta makacs Antoh-hite miatt, csak néhányan tudtak Baraadra menekülni. De ők magukkal hozták vagyonukat, és ami itt is naggyá tette őket, keleti

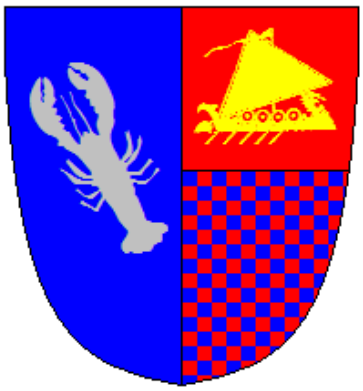
kapcsolataikat. A szigeteken hamar magukhoz ragadták a keleti régióval, a Sinemosi-Ligával folytatott kereskedelem előjogát. (Amit Nyktalos időlegesen elveszített, állítólag ez is hozzájárult az Amallik hatalomátvételéhez.) Az Ergan Ház még az Antoh-hű Amallik hatalomra kerülése után sem vágyott már vissza Abasziszba, mivel vezető kereskedelmi szerepre tett szert Baraadon. Emiatt támogatják a függetlenségpártiakat, nekik előnyös volna, ha nem az asziszok diktálnának, mivel ők kiharcolják maguknak a keleti befolyást is így.

A Ház viszonylag nagy kereskedelmi flottával rendelkezik, melyek főleg a part mentén, Yankar, Alidax és a Sinemosi-szigetek irányában járnak. Elenyészően kevés hadihajójuk van, így gazdasági úton szavatolják szállítmányaik védelmét, nem kevés pénzzel „támogatva” a baraadi kalózdinasztiákat sem; a P. sz. 2600-as évek közepétől pedig, az Abasziszhoz való csatlakozás óta a Nagykirály kirendelt hadihajói biztosítják a keleti kereskedelmi útvonalát, egyben felügyelve is a baraadi kereskedőket, no és saját hajóikat is kísérik.

A családfő Berin Ulves Dal Ergan, vékony, magas, barna, torzonborz férfiú. Művelt, de a tengeren érzi igazán jól magát. Számos csepűrágója, két fia, csinos aszisz udvarhölgyei váltják ki a nemesi bálokról. Felesége is aszisz – a Ház hagyományaihoz híven – Neilah Ubrokh, Toranikból. A család Antoh hitű, generációnként felbukkan egy-egy Antoh-pap is. A kisebbik fiú, Tifud Dal Ergan, Antoh 2. tsz.-ű papja, a tengereket járja.

A Dal Ergan család címere aszisz pajzson jobb oldalon a pajzsfőben arany alapon zöld rákot mutat, míg a jobb pajzsfél vörössel és arannyal ötször vágott. A jobb pajzslábban arany alapon zöld horgony utal a Ház tengeri mivoltára.

La Terrogh Ház



Eredet: Kheton
Vallás: Tharr
Politika: Abaszisz-párti
Gazdaság: „Maffia”
Családfő: Abram La Terrogh (37)

A La Terrogh Ház a szigetek egyik legbefolyásosabb Háza. Kheton eredetű, és ragaszkodik is a helyi dolgokhoz. Fő területe a belső gazdaság és az alvilág uralása. Szinte az egész szigeteket behálózó kapcsolatai vannak, a legtöbb alvilági klánhoz van valami köze. Zsarolás, védelmi pénzek, illegális adók, csempészet, mindenre ráteszi a kezét, persze csak fű alatt. Nemcsak a toroniak hitét, de módszereit is átvette, szívesen foglalkoztat toroni bérgyilkosokat, ám saját emberei, a Kollorok (tüskehalak) néven emlegetett fejvadászok is megfelelő hírnévnek örvendenek. Csak a szárazföldön úr, a tengerekre nem jut ki. A nemesházakat és jelentős hatalmi tényezőket szerződések, szövetségek átláthatatlanul kusza rendszerével tartja maga mellett, vagy csupán semleges viszonyban áll velük.

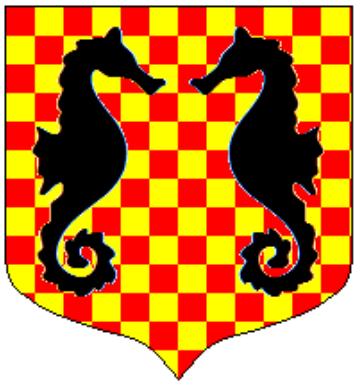
Politikáját tekintve Abaszisz-párti, neki tökéletesen megfelel a baraadi-aszisz kettős irányítás, melynek kiskapuit megtanulta kihasználni, a távoli királyi hatalom miatti sajátos viszonyok is neki kedveznek. A szakadás a helyi erőket juttatná abszolút vezető szerephez, és minden bizonnyal nagyobb rend lenne, ezt nem akarják.

A Pátriárka a jóképű, életerős Abram La Terrogh, megrögzött társasági ember. Művelt, léha, élete az italból, a nőkből, a drogokból és a nemesi összejövetelekből áll, a szigeteki, Toront majmoló, bár ottani szemmel nézve szánalmas vérnászok egyik hőse. A családot a háttérből felesége, a csinos és határozott, ám visszahúzódó és fiatal (?) Dinnala irányítja. Két lányuk és egy fiuk van, utóbbi sok mindenben apjára ütött, neves párbaj és szájhős. A szóbeszéd nem egy balkezi gyermekről is tudni vél...

A ház állítólag jó kapcsolatokat ápol az aszisz Vérajkúak boszorkányrenddel is.

A Család címerállata a homár, kheton törzsi totemből ered, a kheton pajzsú címer jobb felén kék alapon abbittal foglal helyet, mely aszisz heraldikai szokás. A bal pajzsfőben vörös alapon arany gálya, míg a bal pajzslábon vörös-kék sakkozás található, ami a családszínek alárendelt megjelenítése.

-on Trissar Ház



Eredet: Toroni
Vallás: Tharr (Morgena)
Politika: Függetlenségpárti
Gazdaság: Hajóépítés
Családfő: Farryn-on Trissar (21)

Az –on Trissar Ház egyike Baraad kisnemesi házainak. Toronból származik, onnan állítólag egyházi perek hatására menekült el. Látszólag itt is Tharrt tisztelik, ám titokban Morgena követői. Igaz, ez szinte csak névleges, mivel teljesen el vannak vágva az Árnyékúrnő toroni híveitől, így semmiről nem tudnak és mindenből kimaradnak – ám még nem váltottak.

A Terad-Halas tartományból származó Ház hajóépítő mestereinek köszönheti túlélését a kalózpátriárkák szigetén. Ma az összes valamirevaló hajóépítő klánt befolyásuk alatt tartják a szigeten, kit nyíltan, kit csak a háttérből. Még azt is, amelyik kedvezőbb ajánlattal jelenik meg az esetleges megrendelő felé...

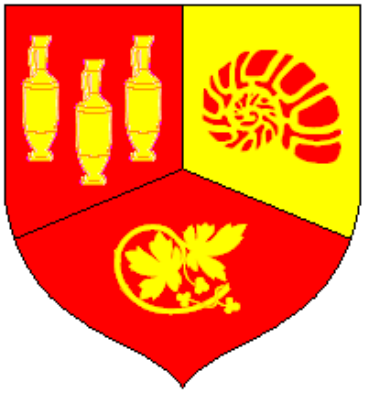
Sem számottevő flottája, sem erős katonai ereje nincs, bár állítólag a hajóépítő műhelyeket és partszakaszokat képzett fegyveresek őrzik, nem kevés mágikus támogatással (boszorkánymesterek), akiket még a kalózok sem szívesen háborgatnak. Egyszer úgyis kifutnak a nyílt vízre... A Trissarok leginkább gazdasági erejükre támaszkodnak.

A Ház politikáját tekintve függetlenségpárti, ám csak igen visszafogott mértékben támogatja azt. Gazdaságuknak jót tenne a független, Abaszisztól gazdaságilag is elszakadt szigetek, mivel így tényleg mindenki csak tőlük vásárolhatna hajót – nem mintha ez jelenleg is nem így lenne.

A Ház Pátriárkája jelenleg a 21 esztendős Farryn-on Trissar, aki öreg, már évek óta az ágyat nyomó apja, Oklynn-on Trissar helyett vezeti a Házat. Az ifjú még feleséget keres, bár sem hitében, sem jellemében nem túl erős.

A Ház toroni pajzsú címerében vörös és arany sakkozású alapon két fekete csikóhal néz farkasszemet, ami családok egybeolvadására utal.

Del Asseris Ház



Eredet: Aszisz
Vallás: Tharr – Pyarroni
Politika: Abaszisz-párti
Gazdaság: Bortermelés
Családfő: Ruppal Del Asseris (59)

A Del Asseris Ház aszisz eredetű, a feledés homályába vesző, évszázadokkal ezelőtti konfliktus miatt hagyták oda a Szigetbirtokot és a Karnelianokat. Egyszerű családként érkeztek, és az addig nem túl jelentős bortermelést is magukkal hozták. Ez adott nekik később vagyont, és megvásárolt kisnemesi címet. Hivalkodó módon az aszisz 'Del' nemesi előtagot használják, holott azt csak az obasz eredetű nemeseknek lehet Abasziszban, de Baraad ugye messzebb van...

Főként a sziget déli részén rendelkeznek nagy, összefüggő birtokokkal, és hatalmas szőlőültetvényekkel. (Területileg első helyen állnak a családok között.) A bortermelés nagy bevételeket jelent, noha a kereskedelemből kiszorultak – nem is voltak benne. Emiatt igen jó kapcsolatot igyekszenek fenntartani a nagy kereskedőcsaládokkal. Máig nem vetkőzték le aszisz hintapolitikus vonásukat, így szép leányaik hol egyik, hol másik oldalnál találtak érdek-férjre. Politikai befolyást talán megbízhatatlanságuk okán mindeddig nem tudtak szerezni.

A család hol Tharr híve, hol az Antoh hitével kapcsolatban megismert Pyarroni isteneknek hódol, ebben sincs kialakult álláspontjuk, gyakorlatilag generációnként változik. Viszont soha nem olyan erős, hogy a családon belüli kisebb viszályoknál jobban elhatalmasodjék. Abaszisz-pártiak, nekik megfelelnek az asziszok ismert törvényei, és a nyugalom, nem kívánnak túlzottan belefolyni a politikai csatározásokba. Állítólag jó kapcsolatuk van az északi érdekeltségű Ezüstököl testvériséggel, a Láncbarátok ősi ellenfeleivel.

Hajói nincsenek, katonai erejét csak a birtokaira vigyázó zsoldosok adják.

A pátriárka Ruppal Del Asseris, egy 59 esztendős, jókedéjű öregúr. Elegáns, valaha jóképű volt, és nők iránti vonzalmát máig megőrizte, állítólag még teljesítőképességét is. A nemesi körök kedvelt, anekdótázója, nyugodt vérmérsékletű. Felesége évekkel ezelőtt meghalt, új asszonyt nem akaródzik neki szerezni. Négy fia, két fogadott fia, és három leánya van. A Ház egyébként a nemesi körök egyik sokat vitatott, viccekben szereplő „bűnbakja", mind nemesi eredetét, mind paraszti foglalkozását, mind a számos gyermekét bírálják, persze csak az öregúr háta mögött, aki ugyan a kardot nem kedveli, ám balegyeneseiről szintén legendákat mesélnek – állítólag fiatalon ököllel ütött agyon egy nagyképű Tharr-papot; az ügyet azóta elsimították...

A család aszisz pajzsú, harmadolt címerében a jobb pajzsfőben három arany kancsó sorakozik vörös alapon. A bal pajzsfőben arany alapon vörös tengeri csiga, a Ház jelképe, míg a ferde elválasztású pajzslábban vörös alapon arany szőlőlevél található.

-en Yrdaquor Ház

Eredet: Toroni
Vallás: Sorgon
Politika: Abaszisz-párti
Gazdaság: Politikusok
Családfő: Troddar-en Yrdaquor (41)

Az -en Yrdaquor Ház toroni, Pidera-shín tartományból származó kisnemesi Ház. Alig kettőszáz éve érkeztek a szigetre, gondos előkészítés után, persze. Toront mondvacsinált okokkal, valószínűleg egyházi érdekből, egyes pletykák szerint egy átok elől menekülve hagyták el.

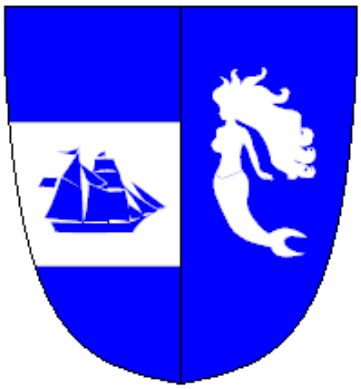
A Ház fiai politikusok, ezt Toronból hozták magukkal. Jelentős katonai, gazdasági erejük nincsen ugyan, mégis mindenki ad véleményükre, számos vezető politikai tisztséget tudnak magukénak, még ha csak lekötelezett útján is. Mindenki ad véleményükre, szinte valamennyi körben befolyásosak. Olyan előjogokat, kiváltságokat harcoltak ki maguknak, ami biztosítja a gazdag adományokat, támogatókat, így semmiben nem szenvednek hiányt. (Birtokaik vannak.)

Nyíltan a Tűzkobra hívének vallják magukat, és toroni hittársaikhoz hasonlóan, előszeretettel támogatják Tharr egyházát. A szigeten lévő Sogron hívők vezetői, az a néhány rendház, ami áll a szigeten, az ő befolyásuk alá tartozik. A család nem egy papot is ad a Láng Urának.

A Pátriárka Troddar-en Yrdaquor, 41 esztendős, izmos testalkatú, kormos hajú Sogron-pap. A nemesi körök kedvelt bölcselkedője. Felesége a lángszemű Iwiennek nevezett (egyébként albínó, vörös szemű), helyi származású hölgy. Két fia és három leánya van.

A Ház címerében toroni pajzson a jobb pajzsfőben vörös alapon arany tűzkarika, míg a bal pajzsfőben arany alapon vörös kobra, Sogron hitének jelképe. A kobrát ölelő három csillag beházasodott, vagy legyőzött családok emlékei. A pajzslábban a toroni heraldika szokásai szerinti kék és kéklunír váltakozó haránt hasításos alapon vörös-arany főnixmadár bontogatja szárnyait, ami már Baraadon került a család címerébe, mivel a toroni kárpitokra ritkán helyeznek bármit is.

Rogiar Ház



Eredet: Kheton
Vallás: Tharr (gyenge)
Politika: Függetlenségpárti
Gazdaság: Hajózás, kereskedelem, kalózok
Családfő: Arbunne Rogiar (35)

A kheton eredetű Rogiar Ház a Baraad-szigetek egyik kisnemesi Háza. Kis halászflottájuk van, a szigetek északi részének vizeit uralják. Hadihajóik nincsenek jelentős mennyiségben, ám a háttérből számos kalóz-klánt támogatnak, akik olykor nekik is tesznek szívességet. Főleg a toroni vizekre betörő kalóztestvériségek mögött áll, természetesen csak titokban. Jó kapcsolatot tart fenn a toroni Láncbarátokkal is, így a Tordien Házhoz is szoros kapcsolatok fűzik.

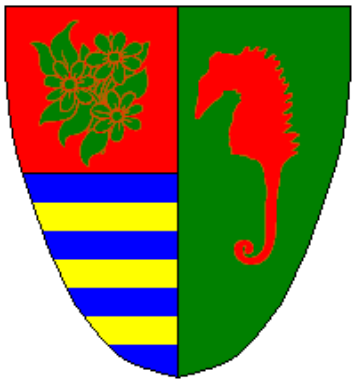
Politikáját tekintve függetlenségpárti, meggyőződése, hogy az önálló kormányzású szigeteken még szabadabban manőverezhet majd, eddig sem tudták megfogni semmivel.

A Ház hagyományosan Tharr egyházát támogatja, de nem túl buzgók, csak tessék-lássék módon gyakorolják a vallást. Birtokaikon mégis véres fegyelmező-nevelő tevékenységükről váltak rettegetté.

A Ház pátriárkája a 35 esztendős Arbunne Rogiar. Igazi csaló, szélhámos, megrögzött szerencsejátékos. Az etikettel a kheton nemesi hagyományokhoz híven csak a legszükségesebb mértékben foglalkozik. A pletyka szerint Alidarból szerzett ágyast, ami csak részben igaz mert bár a hölgy tényleg alidari, nem részesült különleges neveltetésben, s családja adta el származását kihasználva. Nem nagy harcos, viszont remek testőrei vannak. Hajóin is feltűnnek igazi aszisz-boxolók...

A Család címerében kheton pajzson jobb oldalon kékkel és ezüsttel kétszer vágott, középen kék hajóval. A pajzs bal oldalán kék alapon ezüst sellőalak, a Ház jelképe.

Vilenas Ház



Eredet: Dolamin
Vallás: Ősi-sámán
Politika: Semleges
Gazdaság: Harcos, kalózkodás
Családfő: Ugnarr Vilenas (82)

A Vilenas helyi, baraadi, dolamin eredetű nemesi Ház. Az egyik legnagyobb, és legkiterjedtebb hálózattal rendelkező kalóz-Ház. Hadihajói a Baraad-szigetek flottájának jelentős erejét adják, noha a Caedoni csatában nem sok szerepük volt, ám a Kereskedőháború alatt számos hajót kifosztottak a tengeren, a rosszmájú pletykák szerint nem csak a Sinemosi-oldalról...

Több kalóztestvériség, falu is a befolyásuk alatt áll, főleg az apróbb szigeteken rendelkeznek birtokokkal, a fővárosban csak egy udvarházuk áll. Számos hajójuk, hadihajójuk van. Politikájukat tekintve semlegesek, ők csak a maguk érdekét nézik, hol itt, hol ott tűnnek fel, bár leginkább az jellemző rájuk, hogy kimaradnak a politikai harcokból. Kémhálózatuk viszont különösen jó a környék kikötőiben, és az éppen gyenge fél hajói nem sok jóra számíthatnak... A Ház érdekeit általában képzett, drága pénzen fogadott politikusok képviselik.

Több hivatalos harcos, tengerész iskolájuk is van, de csak a Ház harcosainak oktatják a Quironeiában veszett hírű aszisz-boxot.

A Ház nyíltan egyik egyházat sem támogatja, titokban máig az ősi sámánhitet vallják magukénak. A kalózok szertartásai között számos az ősi dolamin eredetű, és területeiken máig ősi szertartások szerint áldoznak, temetnek, házasodnak. Csekély, de hatékony támogatást adnak nekik a dolamin sámánok mai leszármazottai.

A pátriárka az öreg, fogatlan Ugnarr Vilenas, aki a 82. életévét éli. Már csak támogatással tud járni, mégsem adja át fiainak a hatalmat, ők pedig – mind az öten – hűek apjukhoz, alvezérek a kalóztársaságokban.

A Ház dolamin pajzsú címerének jobb pajzsfőjében vörös alapon zöld növények, ősi dolamin jelkép. A bal oldalon zöld alapon vörös tűzhal, dolamin törzsi totem eredetű. A jobb pajzsláb kékkel és arannyal hatszor vágott, a Ház új nemesi színei.

se Krollgor Ház

Eredet: Kheton
Vallás: Tharr
Politika: Függetlenségpárti
Gazdaság: Kereskedelem
Családfő: Nerred se Krollgor (142)

A se Krollgor helyi, kheton eredetű kisnemesi Ház. Birtokaik a szigetek központi szigetének közepén találhatóak. A Ház kereskedelemmel foglalkozik, bár ennek jelentőségében elmarad a nagyoktól. Politikailag függetlenségpárti. Neki nem kedvez az aszisz adó és törvényrendszer, még ha az Baraadon kicsit a helyi viszonyokhoz idomulva is érvényesül.

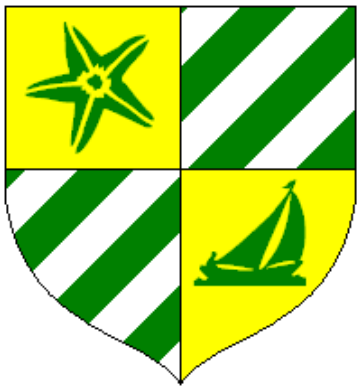
Tharr egyházát támogatják, a család is a Háromfejű hitét vallja. Szoros kapcsolatot tartanak fenn a helyi érdekeltségű Tüskehal kölykei nevű boszorkánymesteri klánnal, melynek több magisztere is a család vérvonalába tartozik. A klán elsősorban a méregkeverésben, és a betegségekben van otthon, így a szigeten az egyik elterjedt gyógyító erő, noha módszereik, szokásaik és feltételeik korántsem szokványosak.

A se Krollgor Ház csak kis kereskedőflottával rendelkezik, hadihajóval nem, bár szigetcsoportjait kis flottilla védi. Politikai ereje sem jelentős.

Pátriárkája az örökifjúnak tartott, 30 körülinek kinéző Nerred se Krollgor, aki egyébként száznegyvenkettő éves, és mágikus praktikáknak köszönheti fiatalságát. (A pontos életkor nem közismert, de azt tudják, hogy jóval túl van a százon.) A Nemesi körökben gyakran megfordul, és az asszonyok egyik kedvence, mivel a mindenféle pletykák csodás képességekkel ruházzák fel... noha pont abban elég gyengécske. Második felesége a vörös, baraadi Estillea (aki a pletyka szerint nem veti meg saját nemét sem), két fia és három leánya mellett pedig legalább egy tucat gyermek anyja vallja, hogy van hozzá némi köze, főleg polgári családokból.

A Ház kheton eredetű pajzson ábrázolt címerében felezett arany-zöld mezőben ellenszínű, jobbra forduló krokodil, a Ház jelképe.

Lorgahf Ház



Eredet: Aszisz
Vallás: Antoh
Politika: Abaszisz-párti
Gazdaság: Kézműves
Családfő: Renthel Lorgahf (33)

A Lorgahf ifini eredetű, fiatal baraadi kisnemesi család. Politikai erejük nem jelentős, gazdasági téren azonban nagy családi hagyományokkal rendelkeznek. A Ház a különböző kézműves céheket tartja befolyása alatt. Ilyen módon szabályozza jópár árucikk előállítását, így kereskedelmét is. Maga nem rendelkezik jelentős flottával, haderővel sem, viszont számos caedoni érdekeltsége van. Politikáját tekintve Abaszisz-párti, a boldogulás miatt hagyta ott Ifint, és kedvez neki az aszisz fennhatóság, jól ki tudja használni régi kapcsolatait. Noha a helyi erők többször is megtépázták, még tartja magát.

Abasziszból Antoh vallását hozta magával, baraadi néhány évszázada alatt nem változtatott ezen.

A pátriárka Renthel Lorgahf híres festő és szobrász, majd az egész Quironeiában ismerik nevét a hozzáértők. Apja is jelentős művész volt, és emiatt a Ház támogatja a művészeteket, udvarháza több jeles művész menedéke volt már.

A Ház címerében aszisz pajzson a bal pajzsfőben és jobb pajzslábban jobb zöld-ezüst haránt szelés, a Ház színei uralkodó ábrázolásban, a jobb szelés a Ház eredetére utal. A jobb pajzsfőben arany alapon zöld tengeri csillag a Ház jelképe, míg a bal pajzslábban arany alapon kis zöld vitorlás hajó, a tengeri eredetű házak jelképe.

A Baraad-szigetek rontásérsekei

Alewun Myrthon (P. sz. 1868-1893)

Baraadi származású nemes. A Myrthon Ház a toroni Pidera-Shín tartományból költözött Baraadra, valamikor a P. sz. X. században, a Császárháborúk következtében. Alewun fiatalon elkötelezte magát Tharrnak, a szigeteken akkor működő Bakszarv-szekta tagja, később beavatott Tharr-pap lett. A szekta megerősödésével Alewun szekere is jól futott, és sikerült elérnie, hogy egyre magasabb egyházi beosztásai mind Baraadon, illetve annak közelében legyenek. 38 évesen lesz Tharr baraadi püspöke, a Kígyópápa híveként (P. sz. 1868-ban). A karizmatikus egyházférfi mindig is támogatta, tettekre sarkallta a szigetlakókat, hatalomra kerülése után egy évvel – nem kis biztatásra – került sor a Kígyó-foki csatára.

Alewun emellett Toron-hű politikát folytatott, és állítólag nem kis szerepe volt az egyház Abasziszban történő terjesztésének támogatásában, illetve az első concordia előkészítésében is. P. sz. 1893-ban veszítette életét egy sikeres áldozatbemutatás után, Baraadon. Tevékenysége természetesen virágzást hozott Házának is. (A Myrthon Ház P. sz. 2300-as években hanyatlott le, majd tűnt el Baraadról.)

Jarken Beknard (P. sz. 2002-2019)

Baraadi származású politikus, és Tharr-pap. A Beknardoktól már ekkor sem volt idegen az egyházban történő szerepvállalás, most is több egyházi lekötelezettjük „mondott le”, hogy Jarken előrejuthasson. Többségük önként. Jarken leplezi le egy egyszerű vizsgálattal a Merydass Ház lobogóját, ami nemcsak, hogy jogokat nem biztosított nekik, de romlásba döntötte őket. A püspök P. sz. 2019-ben, egy vadászbalesetben halt meg, többek szerint merénylet áldozata lett.

Hyssenil on-Trobeldar (P. sz. 2019-2163)

Shabbúli születésű toroni nemes. Betegségében Tharr büntetését látta, melyet szolgálattal kívánt megszüntetni. Olyannyira elmerült az egyházban, hogy P. sz. 2019-ben baraadi püspök lett. Élénken érdeklődött a mágia több területe iránt is. Állítólag nem csak Tharr jóindulatának köszönhető különösen hosszú élete. Híres könyve az Secritta Trattus Mortentus, azaz a Halál hatásai az életre, mely a különböző, életerővel manipuláló boszorkánymesteri rendek máig keresett könyve.

Aruth Myradd (P. sz. 2619-2635)

Toroni származású, alacsony társadalmi kasztból felemelkedett, tehetséges Tharr-pap. Gyakorlott intrikus és hazudozó, még Tharr papjai között is kiemelkedett művészetében. Ismert és rettegett volt nem halálos büntetéseiről, melyet több leírás szerint egy szerelmi vallomásnál is nyájasabban tudott tálalni. A politikában is jártas férfiút már a

kormányzótanács választja baraadi püspökké P. sz. 2619-ben. Mivel hazájában nem volt sok oka maradni, boldogan vállalta fel a szigetek érdekeit, a nem kis kihívást jelentő tisztséggel együtt is. Az ő munkásságának köszönhető a Baraad-szigetek concordiájának „megerősítése” is, P. sz. 2622-ben. Bár, pont ő kapott kedvezőbb ajánlatot a császárságból – hogy mit, azóta sem tudni – mégis az ő nevéhez fűződik az élethosszig választott püspökök – később érsekek – törvényének azon része, miszerint a szigetet elhagyva, és más magas egyházi tisztséget elfogadva önként mondanak le eredetileg élethosszig tartó megbízatásukról. P. sz. 2635-ben elhagyja a szigeteket, Toronba távozik.

P. sz.2639-től a baraadi püspök rontásérseki rangot kap a Lélekőrtől. Megszólításuk aser-ről essa-ra módosul.

Ashyer Entirom (P. sz. 2635-2672)

Lakassyni származású Tharr-pap, Quessor, később baraadi püspök, majd 2639-től az első baraadi rontásérsek. Kíméletlen érvelőnek, és igencsak számítónak írják le a róla készült feljegyzések. Ő purgálta ki a baraadi egyházszervezetből a Tordienek lekötelezettjeit, tette mindezt okosan, vér és áldozatok nélkül, számos küldetéssel és messze földre szólító megbízatással. Állítólag magas rangja ellenére is maga szerette végrehajtani a korbáccsal történő áldozatok levezetését. Pályájának korai szakaszában a szigetekre került, és kezdettől fogva támogatta és segítette az Abaszisszal való egyesülés gondolatát. P. sz. 2646-ban aztán, gondos előkészítés mellett megrendezett ünnepségen aláírta az államszerződést XI. Hiere-vel, és bámulatos módon elérte, hogy valamennyi pátriárka elfogadja, és hitelesítse a jegyzőkönyvet. Emellett nevéhez fűződik Baraadheik legnagyobb Tharr templomának – érsekhez illő – felépíttetése is; az impozáns Oroszláncsarnok máig Baraadheik dísze. A szóbeszéd szerint pedig belső kertjét igazi oroszlánok lakják, megteremtve az áldozatok bemutatásának egy új, és szórakoztató formáját.

P. sz. 2646-ban a Baraasd-szigetek államszerződéssel csatlakozik Abasziszhoz. Baraad rontásérseke ettől kezdve aszisz hercegkapitányi jogokkal rendelkezik, és tagja a Nagy Konzíliumnak.

Tyrzoc (P. sz. ? -2783-?)

Kevéssé ismert történetű rontásérsek. Igazi politikus, és igencsak beleártja magát az aszisz politikai életbe is. Híres támogatója az abasziszi Tharr-felekezeteknek és szektáknak, szinte megkülönböztetés nélkül. Nem támogatta királyának, a P. sz. 2782 után hatalomra kerülő I. Osatur del Khosszisznak a Karnelianokat célzó büntetőhadjáratát, ezért – Andar dul Mordak, rak narvali hercegkapitánnyal együtt – szövetséget kötöttek Trevir Karneliannal, elismerve őt, és közösen megállítva a nagykirály seregeit.

Daelan Essar (P. sz. 3598-3613)

Toroni, Rhín tartománybeli születésű politikus. Sokáig csak laikus hívő. Támogatóinak nem kevés erőfeszítésébe kerül, amikor egy kínálkozó lehetőséggel élve magas egyházi posztra juttatják. Daelan azonban kiválóan megállja helyét, P. sz. 3598-ban baraadi rontásérsekké választják. A politikus-pap sokak szerint csöndben támogatta Abaszisz törekvéseit a concordia felmondására, hogy azután kimaradjon mind a Zászlóháborúból, mint a várható Toroni megtorlás elhárításából.

Fanatikus pyarroni vallás ellenességéről volt ismert, állítólag még szereket is szedett, hogy átvészelje a feltétlenül szükséges tárgyalásokat. Hozzá fűződik több pyarroni felekezet betiltása Baraadon – természetesen a nagykirály törvényeinek nyíltan nem mondhatott ellent.

Enitt Bardul (P. sz. 3613-3628)

Essa Daelan Essar tanítványa, helyettese, barátja, (a rossz nyelvek szerint szeretője is), és utódja. A szintén tehetséges, intrikus hajlamú rontásérsek mestere tanácsai szerint kimaradt a XIII. Zászlóháborúból, inkább csak kihasználta a kínálkozó lehetőségeket. Az asziszok büszkeségét, és saját kívülállóságát kihasználva szintén nem engedte belerángatni magát a Ragg-foki ütközetbe. Személyesen bünteti meg a kormányzótanács döntése irányában engedetlen, szélsőségesen Toron-ellenes, és így az egyensúlyra veszélyt jelentő Ersimbhar Ház pátriárkáját, Rommines Ersimbart. A család többi részét riválisa, az -En Kossylorok végzik ki… P. sz. 3628-ban halt meg, betegség vagy mérgezés következtében.

Myrtis Zorrun (P. sz. 3628-3650)

Szindvili születésű Tharr-pap. Mesteri merényleteiről vált ismertté, bár nem bizonyítható, hogy így vette volna át a hatalmat Baraadon, illetve két pátriárka ezzel nagyjából egybekötött halála sem. Különös gondot fordított a baraadi vallásgyakorlat prakticista alakításához, mivel felismerte a benne, és más egyházak közelengedésében rejlő lehetőségeket. Hozzá kötődik a Caedonnal megkötött titkos fogolyátvételi szerződés is, melynek fő végrehajtójának a Tordieneket teszi meg. P. sz. 3650-ben a tengeren leli halálát.

Hastor Dul Mekron (P. sz. 3650-3653)

Abaszisz származású Tharr-pap, akit ígéretes tehetség lévén – és állítólag nem kevés ügyeskedés árán – P. sz. 3650-ben választanak baraadi rontásérsekké, előde kifejezett ellenszenve ellenére. Az érsek azonban nem sokáig politizálhatott az Oroszláncsarnokban, ugyanis három évvel később életét vesztette. Sokak szerint meggyilkolták, ám a toroni, egyházi vizsgálóbizottság szerencsére egy nemes családot sem talált gyanúsíthatónak az ügyben.

Riundah On-Lyntorn (P. sz. 3653-3679)

A Gedaga-yggyr tartománybeli Lerhynn városát uraló On-Lyntorn Házból való Tharr-pap, akit P. sz. 3653-ban, kifejezetten pápai ajánlásra hívnak meg a rontásérseki székbe. A tehetséges, és egyébként elkötelezett érsek hűen képviseli a szigetek érdekeit. (Házától idegen vallása miatt még kinevezése előtt kiátkozták családjából.) Kyr vére ellenére sem jellemző rá a toroni gőg. A kormányzótanácsot nagy hozzáértéssel vezeti, és keményen munkálkodik a szigetek felemelkedésén. Állítólag Udalbaar barátja volt, és békében adja át neki az érseki pozíciót, „megérezve” halálának közeledtét – ami be is következett négy hónapra rá. Állítólag szerette Baraadot, számos parkot építtetett a fővárosban.

Udalbaar (P. sz. 3679-)

A Baraad-szigetek jelenlegi, toroni származású rontásérseke. Nagy hintapolitikus, ügyesen tartja a káosz felé törekvő rendet a pátriárkák között. Nézetei szerint Baraadnak Abaszisz oldalán a helye, legalább a közelgő Zászlóháború elmúltáig. Különösen fontosnak tartja a belső konfliktusok mihamarabbi, és lehetőleg békés rendezését. Nem akar túl nagy változásokat a háború előtt.

Aggódva szemléli Morgena vallásának rohamos terjedését, és mindent megtesz, hogy Baraad kimaradjon ebből. Szinte mindenkivel jó kapcsolatot tart fenn, állítólag az idős Calyd Ruplert-Cetiehir Karnelian gyakori vitapartnere. Helyettese (és utóda?) a sokkal erőszakosabb és keményvonalas Seth Mortai.

Leírások

A merénylet

A tanácspalotát kívülről nem szokták megtámadni békeidőben. A tanácstermekben már előfordult, hogy a nemes házak egymásnak estek. Szó szerint késhegyre menő viták folytak itt olykor. Ezek miatt az esetek miatt szabályozták le pontosra a résztvevők létszámát. A biztonsági intézkedéseket is a belülről induló merényletek ellen alakították ki.

A Léptek órájában járunk. Már nyolc órája folyik a tárgyalás. Jelen van az összes ház vezetője. Mindenki mellett egy írnok vagy tanácsadó és egy szolga van a teremben. Seth Mortai elnököl, neki két Tharr-pap a kísérője. Mindenki fáradt a hosszú tanácsülés miatt. A helyszínt és a védelmét nagyon jól ismerik a fejvadászok, hisz helybeliek.

Baarantheik térképe
272. old.

A gyűlés a tanácspalota délkeleti szárnyában van. A téglalap alakú terem belmagassága 6 láb, 40 láb hosszú és 15 láb széles. Középen tölgyfa asztal helyezkedik el, körben párnázott karosszékekkel és sima fa székekkel. A falakon címerpajzsok. Ezek jelzik, hogy az asztal melyik részen, melyik ház foglal helyet. A pátriárkák és az elnök kényelmes székeken ülnek. Az írnokok egyszerű fa székeken foglalnak helyet. A szolgák állnak a falnak támaszkodnak. A teremből egy kétszárnyú ajtó vezet ki. Ennek folyosó felőli oldalán várakoznak a katonai kíséretek vezetői. A tanácspalota nincs körülkerítve az itt zajló ünnepségek és a közösségi életben betöltött szerepe miatt. A nemesi kerület amúgy is külön fallal rendelkezik, nyilván nem jár csak úgy be oda mindenki! Az ülésterem két oldalán nyolc-nyolc befelé nyíló kétrészes ablak helyezkedik el. Kívülről spalettázhatóak, de a jó időre való tekintettel, ezek most nincsenek behajtva. Az üvegablakok is nyitva vannak, a terem szellőztetése miatt.

Kollor fejvadászok
268. old.

A Kollorok közül szinte mindenki részt vesz a merényletben. Ez körülbelül 40 főt jelent (1-7. szintű fejvadászok). Nagyrészük a menekítésben és az elterelésben vesz részt! A tanácsterem nincsen fénymágia ellen biztosítva. A tanácspalotával szemben található egy fasor. A fák körül dísznövények találhatók melynek gondozását a merénylet napján álruhás Kollorok végzik. Pár utcával arrébb kigyullad az egyik palota kocsiszínje. Sejthetjük kik a gyújtogatók! Az oltásban a palota előtt várakozó katonák is kiveszik a részüket. A tüzet felfedező (okozó) cselédek “véletlenül” ide futnak segítségért.

Közben a tanácspalotában a frissítő italokon hajba kap pár szolgáló. A La Terrogh ház embere ugraszt össze néhány inast. Itt pofonok is elcsattannak, úgyhogy a lépcsőházban várakozó testőröknek kell beavatkozniuk a rend helyreállítása érdekében. Első lépcsőben tehát elterelik a Kollorok a tanácspalota területen tartózkodó magánkatonák figyelmét. A testőrök nagy része másnapos, így nem igazán állnak a helyzet magaslatán. Sokuknak volt alkalmi fizető ivócimborája előző este! Az éjszaka folyamán fél tucat fejvadász helyezkedik el a tanácspalota tetőterében. A Tüskehalaknak több beépített embere is van a családok testőrségeiben. Ezek a beépített informátorok most azzal a feladattal lettek megbízva hogy, ahol tudják akadályozzák a véderőket.

Megindul a támadás. A kertészek kosaraikból palánták helyett különleges dobólabdákat juttatnak a tanácsterembe az ablakokon át. A Kollorok értenek az időjósláshoz, ha be lennének spalettázva az ablakok, például a szél miatt, akkor más módszerhez folyamodtak volna! Gondoskodtak beépített szolgálóról, aki biztosítja, hogy az ablakok nyitva legyenek! Ez egy kulcsfontosságú szerep. A klán egyik alvezére hajtja végre ezt a feladatot. Vakító fénnyel világító labdák (6 db kb. 2 láb átmérőjű fénygömböt szolgáltatnak) zavarják meg a tanácsülést. Ezeket sötétség gömböket létrehozó labdák követik (5 db, hatóterületük 4 láb átmérőjű). A terem meglepett kiáltásokkal telik meg. A testőrök berontanak a terembe a padláson a rejtőzködő fejvadászok a sort zárva csatlakoznak hozzájuk. A hátba támadás sikeres, jó pár testőrkapitány leli itt halálát. A Kollorok behatolnak a terembe. A szolgák földre viszik a házak vezetőit, illetve az asztal és a székek védelmébe bújnak. Senki nem támad egyből a berontókra, mert úgy vélik, hogy ez csak cselvetés és valamelyik szomszédjuk színt vallva rájuk ront azon nyomban. Azaz a családok emberei egymást is szemmel tartják. A fejvadászok előtt szabad az út a célpontig.

Chacalt ketten védik. A három fejvadász ék alakban tör feléjük, közrefogva a fúvócsöves mesterlövészt. Az egység egy másik tagja már köteleket dobál ki az ablakon, így készítve elő a menekülési útvonalat. Ekkor még nagy a kavarodás a teremben. Mindenki kiabál mindenkivel!

Csupán fél perc telt csak el a "labdák" érkezése óta. A behatolók képzettek a vakharcban. Őket így a fényviszonyok nem nagyon zavarják, valamint gyakoroltak pár hetet a feladatra. A Corrido család testőrkapitánya Optim ugyan derekasan helytáll, de az egyik mérgezett lövedék így is eltalálja Chacalt. A fúvócső nem olyan elterjedt fegyver itt északon, de a Tüskehalak jól felkészültek. Egy nyílpuska lövedék elé még bevetődhet egy testőr na, de egy tű elé? Ennek sokkal kisebb az esélye! Arnigla átka nevű méreget használnak a pátriárka ellen a fejvadászok. A fejvadászok az elterülő áldozat láttán joggal hiszik, hogy teljesítették feladatukat. Illetve kezd forró lenni a lábuk alatt a talaj, tovább nem maradhatnak, mert akkor lelepleződnek, főleg ha valaki meghal közülük és nem tudják kimenteni a holtestét.

Arnigla átka
275. old.

A merénylőknek a tervekbe be nem avatott két Tharr-pap miatt kell gyorsan távozni! A papok miután meggyőződnek róla, hogy felettesük (sajnos) biztonságban van és arról, hogy nem valamelyik paptársuk szervezte ellenük a rajtaütést, ahogy ez Tharr egyházában szokás, ellentámadásba lendülnek. Céljuk a jelenlévő káosz fokozása, hisz ez Tharrnak tetsző cselekedet! Seth előrelátóan nem a legjobb Tharr

papokat hozta magával az ülésre, így a Tüskehalak nem halnak bele a rájuk lesújtó varázslatokba. Az ablakon át távoznak a Kollorok, ahol már lovakkal várják klántársaik őket. Menekülésüket az utcában felborult boroshordó szállítmány fedezi. (Az Abbit Delfinbe tartott "éppen".) A rövid menekülés után pedig hazai terepen könnyedén rejtőznek el búvóhelyeikre. Ezután hamis nyomok, bizonyítékok téves információt terjesztő besúgók, lefizetett városőrök Caedon fejvadászaira terelik a gyanút.

Karvel

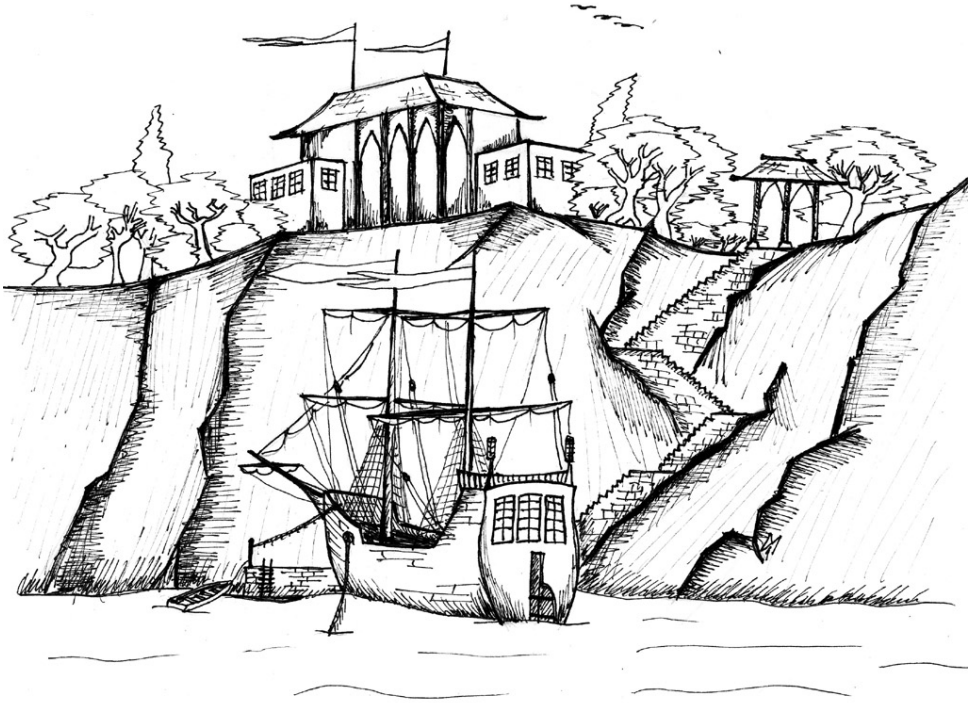
„Hossz: 20–25 láb
Szélesség: 5–7 láb
Merülés: 2 láb
Sebesség: 12–15 mérföld óránként
Teljes terhelés: 100–200 teher
Legénység: 75–150 fő

Gyakran hívják karavellának is. A karvel a Quiron-tenger egyik legnagyobb múltú többárbocos vitorlása, melynek megszületése a P. sz. II. évezredben fellendülő kereskedelemhez köthető. Hadászati célra szinte sohasem használták ezt a viszonylag kicsi hajót, amely az aszisz parti bárkák egyenes ági leszármazottja. A karvelnél elöl ritkán található felépítmény, csupán hátul, a főfedélzet fölé építenek hosszú, bástyaszerű tatfedélzetet, mely rendszerint egyenes tattükörben végződik. Mivel főleg kalmárkodásra használják, a karvel nemigen hordoz nehézfegyverzetet, de fedélzetén rendszerint található egy-két, a tengeri rablók elleni védekezésre szolgáló dárdavető.

A karvelek általában három árboccal épülnek; az előredőlő orrárboc a hajó közepén, a másik kettő e mögött kap helyet. Lantvitorláik segítségével kedvező szélben náluk nagyobb hajókkal is versenyre kelhetnek, és igen éles szögben képesek szél ellen haladni."

Forrás: www.szurkecsuklyas.hu/vizijarmuvek.htm

Nyári lak

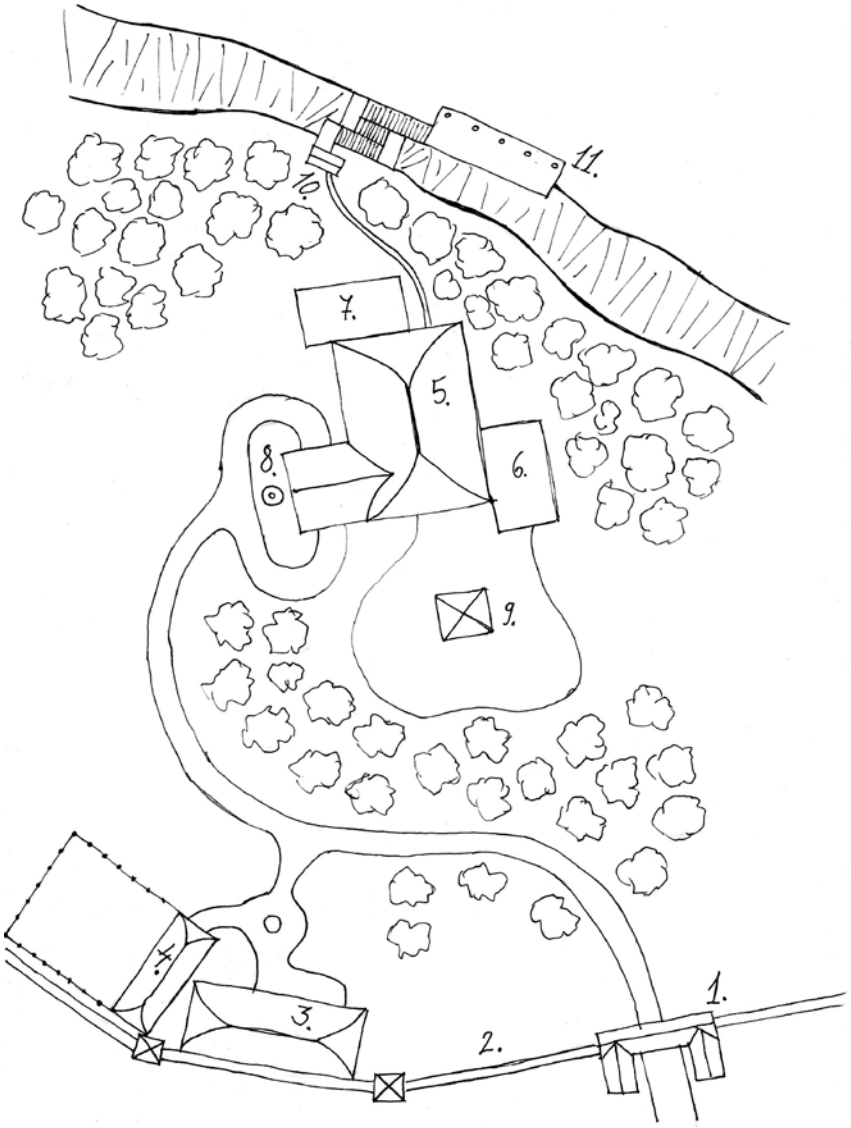


A Corrido villa a sziget egyik szélső csücskének sziklákkal szegélyezett partján épült fel. A lakott településektől jócskán távol esik, hogy a család nyugalmát senki ne zavarja, hiszen az épület elsődleges célja pihenést biztosítani. Mindezek mellett fontos hangsúlyt fektettek az épület védelmére is. Nem véletlenül, és nem pusztán a festői kilátás miatt választották a part ezen részét. A tenger felől 30 lábra alábukó fehér mészkősziklák érdes, és éles falai közel lehetetlenné teszik a behatolást. Egyetlen kikötőt, és az ahhoz tartó lépcsősort véstek, illetve építettek a meredek sziklafal tövébe kínkeserves munkával, hogy vízi úton is megközelíthető legyen a nyári lak. Ennek megfelelően a kikötő alkalmatlan nagyobb hajók fogadására. A sziget felől a meredek part nyújt védelmet.

Az épület együttes egy lejtőre épült, melyet lépcsőzetesen, teraszos formán rendeztek át, hogy az épületek helyet kaphassanak. Legfelül közvetlen a part szomszédságában magasodik a kúria kétszintes épülete, és a hozzá tartozó kiszolgáló szárnyak. Innen kikövezett út vezet lefelé egészen a nagykapu irányába, végig kígyózva a teraszos szintek között. E kőből épült teraszfalak 1,5 - 3 láb magasak. Néhol a fák és a bokrok sűrűjébe vesznek.

Az út félúton kettéágazik. A külső őrség kaszárnyájához, és a kiszolgáló személyzet szállásához kanyarodik le. Erre található a lovarda, a kocsiszín, de gyakorlótér is ide épült. Lefelé haladva az úton elérünk a széles U alakú épülethez, mely a kúria bejárata. Ennek tövéből indul két irányba, és öleli körbe a nyári lak teljes területét egészen a sziklapartig egy kőből épült, 4 láb magas fal, melynek tetején az őröknek gyilokjárót alakítottak ki. A falon egymástól 80 lábra egy-egy őrtorony található.

1. A kúria bejárata. Egyszintes, de magas épület, fehérre meszelve, karcsú kinyúló sátortetővel. U alakban öleli körbe a bejáratot, így nyújtva jobb pozíciót az esetleges támadókkal szemben. Az épületen nincsenek nagy ablakok, csak szűk rések, melyeken át nyílpuskával könnyűszerrel lehet tüzelni. A két homlokzaton két-két 4 láb magas kőszobor magasodik.



Harcosokat ábrázol, a hercegi család letűnt hősei. Pajzsukon a családi címer díszeleg. Középen széles, magas kapu áll. Két rettenetes tömör, vasalt fa ajtó díszített berakásokkal őrzi a portát. E mögé szükség esetén rácsot is be lehet tolni, de nem felülről, hanem oldalról keresztezi a behatolók útját. Az épület belseje nem komplikált. Végig folyosó húzódik szobák és egyéb helyiségek nélkül, kivéve egy latrinát, mely a jobb szárny végében van, de ez is csak egy fél válaszfallal van elkülönítve a folyosótól. Most, hogy Chacal a villában tartózkodik, tíz katona teljesít itt szolgálatot. Négy-négy számszeríjász a két szárnyon. Míg két katona a kapu előtt áll őrt, alabárddal, mellvértezetben és sisakban. A csapatban a jobb szárnyon tartózkodó strázsamester parancsnokol. Természetesen az épületbe az udvar felőli bejáraton keresztül lehet bejutni. A két szárnyra két-két bejárat van, de az épületen belül van átkötő folyosó. Itt lehet kijutni a portát körbe ölelő falra is.

2. A kőfal négy láb magas, és legalább másfél láb vastag. Kifelé a mellvéd nyújt védelmet. A porta felé nincs ilyen. A fal tetején egy ember kényelmesen tud sétálni, de ettől nem szélesebb. Folytonosságát kis őrtornyok szakítják meg. Ezekből tizenhat van. E tornyok homlokzata kőből épült, míg teteje fa ácsolat. Udvar felöli fala nincs, csupán fa gerendák támasztják a tetőt. A toronyban két ember fér el. Jelenleg egy-egy számszeríjász figyeli a tájat a toronyból, míg négy katona a falakon sétál körbe. Ezek közül az egyik az elöljáró. Ő felel a fal védelméért.

3. A kaszárnya épülete egyszintes, szintén fehérre meszelt. A tető a fal felé emelkedik. Előtte kaviccsal borított gyülekezőtér található, mely a kővel kirakott úthoz kapcsolódik. Az épület kétszárnyú bejárata egy kis terembe nyílik. Innen jobbra és balra folyosók indulnak a szállásokra. A bejárattal szemben, a parancsnoki szoba van. Ez az épület szolgál szállásként a birtokot ellátó cselédeknek is. Jelenleg a parancsnok a nyári szálláson lévő részére kialakított lakhelyen van. A kaszárnyában csupán a helyettese, egy száznagy igazgatja az ügyeket. Bár száz katonát lehet itt elszállásolni, most csak tíz katona van, azok is pihenőn. További négy katona teljesít itt őrszolgálatot a száznaggyal együtt.

4. A kocsiszín, mely egyben az istálló is, szintén tartja a stílust, és nem egy otromba épület. Mellette jókora kifutó és karám található a lovaknak. A hintónak, és a szekereknek is itt a beállója, valamit a kutyák ólja is itt van. Mindezekre négy katona vigyáz, továbbá nem egy cseléd is foglalatoskodik itt; bőven van teendőjük.

5. A nyári lak fő épülete. Kétszintes fehérre meszelt, szobrokkal gazdagon dísztett épület, míves, karcsú tetőzettel. A tengerre egy oszlopcsarnok néz. Leírását lásd később.

6. A nyári lak keleti szárnya. Lapos tetős fehér épület nagy ablakokkal. Leírását lásd később.

7. A nyári szállás északi szárnya. Lapos tetős fehér épület nagy ablakokkal. Leírását lásd később.

8. A nyári lak bejárata. Oszlopcsarnokos terasz, melybe a hintó beállhat. Innen kis lépcsősor vezet a bejárathoz. Az épület előtt szökőkút található, pompás kerttel körbe véve.

9. A nyári lak kertje. A üdítő zöld gyepet káprázatos virágszigetek tarkítják. Kövekből kirakott ösvények vezetik körbe a csodálkozókat. A kertet finom virágillat öleli át, és a középen álló madaras házból fület gyönyörködtető madárének hallatszik.

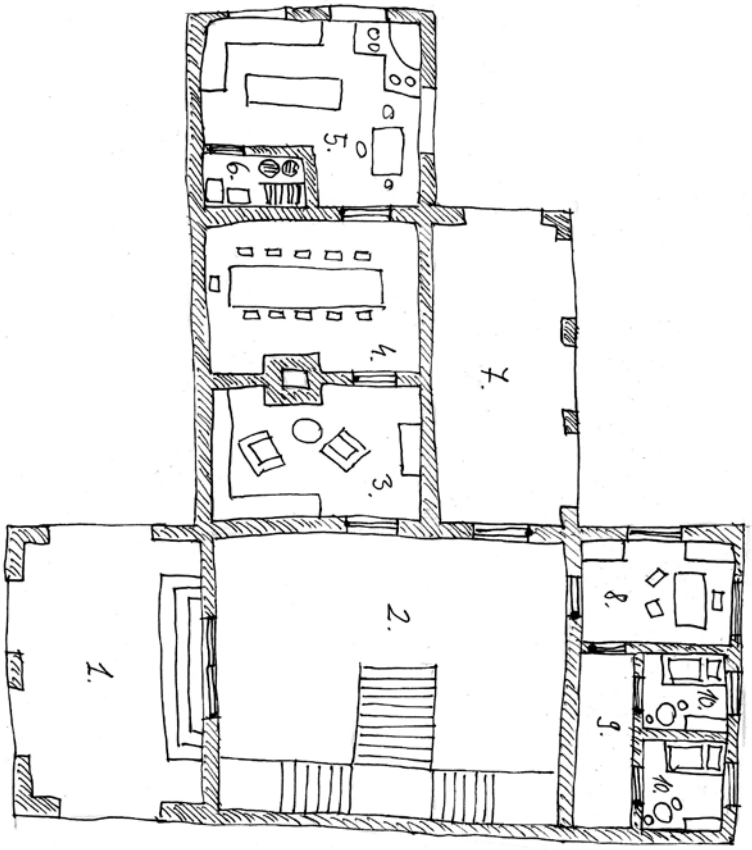
10. A sziklapart felőli bejárat, ami csupán egy egyszerű, és jelképes kapu. Innen indul a sziklafalba vájt, és épített kőlépcső sor a kikötőhöz. Négy katona teljesít itt szolgálatot. További hat társuk párban, egy-egy kutyával, folyamatosan járja a nyári lak teljes udvarának területét. Ők háromszög alakban veszik körbe a nyári lak főépületét, így bárhonnan érkezik behatoló, biztos lehet benne, hogy a kutyák megneszelik, és az őrség értesül róla.

11. A kikötő. A kőből épített móló kisebb hajó kikötését teszi lehetővé. Jelen pillanatban is itt horgonyoz a herceget szállító egyik kétárbocos hajó. Fedélzetén csak a hajó személyzete tartózkodik. (Ez a szállásuk is.) A mólón pedig két őr egy kutyával teljesít szolgálatot.

Nyári lak – földszint

1. A hintó beálló, magas boltozatú gazdagon díszített terasz, hosszú kecses boltívekkel. A kétszárnyú ajtóhoz három fokos lépcső vezet. Az ajtó két szárnyán két dombormű látható, mely katonákat ábrázol, pajzsukon a családi címerrel. Az ajtóra két elit őr vigyáz. Az őröknek (mindnek) Palyd a Kyel-pap, Optim Nuro a testőrség parancsnoka adhat ki parancsot, no meg Chacal. Dirin Corrido az elit őrök kivételével szintén parancsot adhat a katonáknak.

2. Fogadó terem. Fehér márvány padlójával pompás látványt nyújt. A mennyezetről alányúló óriási kristály csillár csak fokozza ezt. A falakat bársony szövet díszíti, és a család leszármazottainak képei sorakoznak körbe. Az újabb képek a Lorgahf ház festőinek keze munkája Egy széles, és míves lépcsősor vezet innen fel az emeltre, mely félúton kettéágazik. A szintén márványból készült lépcsőt gazdagon faragott korlátok díszítik. A lépcső előtt két elit őr áll.



3. Tárgyaló szoba. A parkettás, bársonyfalú szoba közepén bőrrel vont fotelek vesznek körbe egy kör alakú asztalt. A kandalló uralja a szobát, amibe még talán soha be sem gyújtottak. Csupán esztétikai okból épült. Vele szemben polcok sorakoznak a fal mellett, és vaskos könyvköteteket tartanak. Témájuk: jog, politika, tengerészet stb.

4. Ebédlő. Középen hosszú, és kecsesen díszített asztal áll, székekkel körbe rakva. Mind egytől egyig kiváló mestermunka, faragásokkal díszítve. A parketta, és bársonyborítású falak itt sem maradnak el. A szoba egyik oldalát egy kandalló díszíti (a tárgyaló kandallójával egy kürtőbe nyílik),

vele szembe egy óriási kép látható, melyen emberek állatok társaságában a szabadban étkeznek. A kép hangulata idilli, és világos. Egy shadoni festőművész remekműve.

5. Konyha. Semmi luxus. Kő aljzat, fehérre meszelt falak. Körben szekrények sorakoznak. Egyikben főzőedények, eszközök, másikban sütéshez, főzéshez szükséges alapanyagok, fűszerek. Középen egy méretes előkészítő asztal található, míg a sarokban a tűzhely áll. Napközben 5-6 cseléd szorgoskodik itt, köztük a szakács. Este sem üres, 2-3 cseléd várja itt az urak kérését a jelző csengők alatt. Továbbá két őr mindig jelen van a helyiségben. Ők figyelik a cselédek mozdulatait és kóstolják meg az ételeket.

6. Pincelejáró. Amolyan kis éléskamra. Pár hordó, és liszteszsákok, egyéb élelmiszer alapanyagok találhatóak itt. Titkosajtókereséssel mínuszok nélkül, vagy Érzékeléspróbával könnyen kiszúrható, hogy van itt egy kémlelő nyílás az étteremre. A helyiségből hosszú és szűkös lépcsősor vezet innen lefelé a pincébe, ahol szintén élelmiszereket raktároznak, no meg persze számtalan hordóban jófajta borokat. A szemfüles kalandozónak itt is akad izgalom. Titkosajtókeresés -30%-al felfedezhető, hogy az egyik boroshordó eltolásával egy csapóajtó bukkan elő. Ennek kőből faragott fedelét elmozdítva (egyedül igen nehéz, Erőpróba -4-el, de ketten már könnyebb) egy dohos, és büdös, sötét járat nyílik meg. A járat a föld alatt indul el, ki a nyári lak alatt, majd egy T elágazással kettéválik. Innen jobbra haladva tovább a kaszárnyához lehet eljutni. Van is egy feljárat az épületbe, mely a mellékhelyiségbe nyílik. Ez be van falazva, ám szerszámokkal, komolyabb munkával áttörhető, de ez zajjal jár mindenképpen. A folyosó azonban tovább is halad. A nyári lakot körbe ölelő fal alá nyúlik. Itt már vastagon be van temetve a járat. Egy törpe könnyen „kiszimatolja”, hogy a felszínre innen ki lehet ásni félóra munkával.

Az elágazástól balra haladva a tengerparthoz lehet kijutni. A járat egyenesen a móló alá visz, itt már nyirkos, és 10 cm-es víz borítja az alját. Ennek vége, mely felfelé nyílik, szintén be van falazva, de áttörhető, és ez esetben a mólóra jutnak ki.

7. Oszlopcsarnok. A tenger felé néző impozáns épületszárny, magas karcsú boltívekkel, mesteri szoborfaragványokkal díszítve. Padlózatát egyetlen, óriási méretű mozaikkal díszítettek, mely egy tengeri csatát örökített meg. Az épültbe vezető ajtót két őr vigyázza.

8. Parancsnoki szoba. Itt felügyeli az őrséget a parancsnok. A fal mellett szekrényekben könyvek és térképek sorakoznak. A szobát egy nagy íróasztal birtokolja, előtte székekkel, ami a tárgyaló feleket fogadja. Jelenleg Optim található itt főleg esténként. A triumvirátus beszélgetése is itt zajlik le a 3. nap estéjén.

9. Folyosó az őrség szobájára.

10. Szobák a parancsnok, és az ő beosztottjai számára. Bár a szobák kicsik, igényesen vannak berendezve. Ágy, szekrény és egy kör alakú asztal található mindben. Az ablakokat függöny takarja.

Nyári lak – emelet

1. Lépcső terem. Ide ér fel a földszintről induló két lépcsősor. Márvány padlójával és bársony falaival követi a földszinti terem stílusát. Festmények helyett itt szobrok sorakoznak, csodás fehér márványból faragva, szintén a Lorgahf ház alkotásai. A szobroknak csupán díszítő szerepe van. Innen nyílik a folyosó, ahol két elit őr áll a nap összes órájában.

2. Folyosó. Középen hosszú, és süppedős szőnyeg húzódik végig. A falakon aranyból készült gyertyatartók.

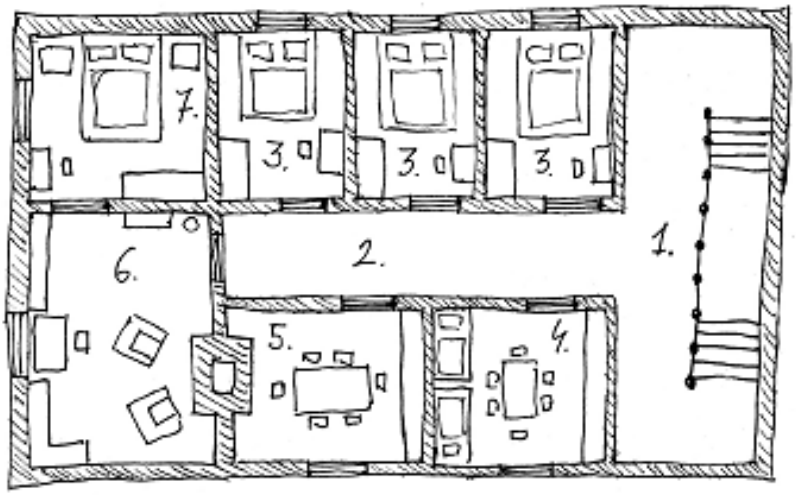
3. Vendégszobák. Parkettás, bársonyborítású díszes szobák, mindegyik szoba falát díszíti egy-egy festmény, melyek vadászatok képeit örökítették meg. A kalandozókat valószínűleg itt szállásolják el, ha a nyári lakban időznek hosszabb ideig.

4. Őrök szobája. Bár a helyiség eredetileg nem ezt a célt szolgálta, a helyzetre való tekintettel ezt átrendezték, és most a Chacal szobájára vigyázó elit őrök lakhelye.

5. Társalgó. A szoba közepén széles asztal áll, melyet kényelmes székek vesznek közre. A kandalló itt is inkább csak díszítő elem. Vele szemben pedig könyvespolc található. Leginkább szépirodalmi művek Ynev minden tájáról.

6. A pátriárka szobája. Pazar luxus mindenütt. Vastag szőnyeg, bársony tapéta. A kandalló előtt bőr fotelek várják a lepihenni vágyót. Az ablak alatt íróasztal áll. Az ablak két oldalán polcok, rajtuk könyvek és egyéb értékes dísztárgyakat. A szoba bejárata előtt két elit őr áll.

7. A családfő hálószobája. Itt „alszik” Chacal. Szintén pazar luxussal berendezett szoba. Vastag szőnyeg, aranyozott bársony tapéta. Az ágyat hálóval védik a kellemetlenkedő rovaroktól. A szobában két őr áll az ágy mellett, és vigyázza a herceg nyugalmát.



A bál

A Corrido bál ideje Krad második, „Bölcsek” havának első napja. Ez egybeesik a Kettős Hold ünnepével, és Don Corrido Chacal születésnapjával is. P. sz. 3690-ben a kettős holdtölte még Vörös teleholddal is párosul. A bál a Corridok nyári lakában kerül megrendezésre. Kezdete a meghívók szerint a Baglyok (16) órája. A meghívókat már hetekkel korábban kézbesítették!

A Corrido bál programja

Macskák (15) órája

Vendégek fogadása

- a vendégeket ellenőrzik (személy, létszám), az illemnek ellentmondó fegyvereiket „elkérik”, a vendégeket feljegyzik, a fogadócsarnokba vezetik őket.

Baglyok (16) órája

A bál megnyitása – szertartásmester

- egyszerű beszéd, mely köszönt mindenkit, kiemelve a rang szerint érdemeseket. Elhangzik a hagyományos „házunk vendégei vagytok, védelmét élvezitek” formula is.

Frissítők felszolgálása

- Könnyű italok, előételek felszolgálása, ezek innentől kezdve mindig elérhetőek külön asztalokon.

Kerthelyiség elfoglalása

- A kerthelyiséget megnyitják, a vendégeket bevezetik. Mindenki helyet keres magának, székeket, ülőpárnákat, bálágyakat hoznak és helyeznek el igény szerint.
- Fáklyák, lampionok meggyújtása.
- A frissítőket elhelyezik bárki számára hozzáférhetően, azokat folyamatosan frissítik, poharakat, tányérokat cserélik.

Színjáték bemutatása. (periddo)

- Helyi társulat toroni stílusú (ottani szemmel kicsit torz és hiányos) periddo színjátékot ad elő. Címe: Szerelem a holdak alatt, írója a toroni Treddal Ikarren. A mű hozzáértők között ismert, témájában a kasztok közötti tiltott szerelem és a holdak magasztalása, segítsége is megjelenik. (A szerelmesek segítséget kapnak Tharr híveitől tiltott nászukhoz, de csak a kettős hold alatt lehetnek büntetlenül egymáséi – évente egyszer...)

Ismerkedés, kezdeti beszélgetések

- A vendégek szabadon beszélgethetnek, a házigazda mindenkit köszönt, az érdemesekkel beszélget kicsit.

Horgonyvetés (17) órája

Lakoma

- Nagy asztalokon terítenek, köré lehet ülni, de állva, sétálva is elfogyasztható. Több fogás, ital, folyamatos kiszolgálás.

Chacal felköszöntése

- A hagyomány szerint egy jó barát kapja az ilyen feladatot, ő az előre megbeszéltek szerint a szertartásmester által felkonferált Ayeres Nobun, aki azonban tiszteletből nyilvánosan felkéri erre Seth Mortait (ha ott van), hiszen amúgy is az égiek nagysága előtti tisztelgésről szól az ünnep.
- Chacal felköszöntése egy rögtönzött beszéddel.

Ajándékok átadása

- Ilyenkor jelképes ajándékokat szokás egyenként átadni kedves szavak kíséretében az ünnepeltnek. (Ez nem zárja ki, és nem is helyettesíti az igazi ajándékokat, amelyről azonban itt nem kell szólni, ellenben a jelképes ajándék elmulasztása sértés.)

Chacal beszéde

- Az ünnepelt beszéde, melyben köszönetet mond az isteneknek, hogy megtartották idáig, áldást kér minden résztvevőre, megköszöni az ajándékokat, a hagyomány szerint megnevezi, kinek az ajándéka nyerte el leginkább tetszését (dicsőség), és a jelenlévők közül „párt” választ magának, amely csak a bál idejére, és csak szórakoztatásra kötelezi az ünnepelt választottját, és előjogokat biztosít neki a beszélgetés, hely elfoglalás, tánc terén.

Tánc

- Aszisz muzsikusok játszanak balount. (Furulya, lant és fibolla játékából álló vidám aszisz tánczene, pergő ritmust északi méltósággal ötvözi.) A táncot az ünnepelt kezdi, majd mindenki csatlakozhat, egy-két lépést mindenkinek illik tennie. Az első tánc után a párcsere szabad.

Ájtatosságok (18) órája

Tharr-papok beszéde

- A bál rangidős Tharr-papja mond beszédet, melyben a kettős hold ünnepét méltatja, a kyr isteneket (Mindet, ünnep van!) dicséri, és persze Tharr-t magasztalja, ám kerüli a túlzott vallási fanatizmust, ezt így minden baraadi gyomra beveszi. Áldozatbemutatás nincs.

Főnix-játék

- Színésztársulat az Erioni Főnixek Parkjának megnyitását felidéző játékot ad elő, melynek fénypontja a főnixjelmezes táncosnők színre lépése. Az előadás a látványról, mint inkább a mögöttes mondanivalóról szól.

Csillagok (19) órája

Holdak csodálata és magasztalása

- A vendégek a kertből megcsodálhatják a kék hold felkeltét, és a két hold együttes látványát.
- A kertben látcsövet állítanak fel, amivel mindenki szemügyre veheti a holdakat.
- Egy hozzáértő személy beszél a holdakról, a hozzájuk kapcsolódó legendákról. A beszélgetésbe az anekdotázni szerető vendégek is bekapcsolódhatnak.

Éjközép (00) órája

Vágyak tánca

- A toroni Vérnász hitvány utánzata a lenge ruhájú táncosnők előadása utáni szabad tánc, melyben a különösen vad elemek is megengedettek. A táncon csak állandó, vagy alkalmi párok vesznek részt, egy külön részen. Több ágyat is állítanak fel a bokrok között, de az orgia itt nem divat, a párok inkább félrevonulnak, ám nem kötelező továbbmenni a táncnál.

Fáklyagyújtás (01) órája

Éjjeli étkek felszolgálása

- Könnyű ételeket és italokat szolgálnak fel, hagyományosan itt szokás igazi különlegességekkel és vad dolgokkal elkápráztatni a vendégeket. Az ételeknél a látvány is fontos. (Tengeri csillag kaviár ágyon, Fűszeres krémmel töltött cápakölyök, Hamvas homár)

Tánc, beszélgetések

- Könnyű zenére szabadon táncolhatnak, sétálhatnak és beszélgethetnek a vendégek. Itt már megengedett bármiféle esetleges párbaj vívása, mert a korábbiakban az ünnep miatt nem volt illendő.

Holdak (02) órája

Tánc, beszélgetések

- Könnyű zenére szabadon táncolhatnak, sétálhatnak és beszélgethetnek a vendégek.

Bál zárása

- A szertartásmester rövid beszéddel zárja a bált. A Házigazdától, az ünnepelttől és a rangidőstől is el szokás köszönni!

Áldozat (03) órája

Vendégek távozása

- A vendégek hiánytalanul visszakapnak minden (esetleg) megőrzésre átadott dolgot a kapunál, majd szabadon, tetszés szerint távozhatnak.

Baraadi családok
223. old.

A fontosabb meghívottak listája

- Ayres Nobun, felesége és lányai
- Felip Tolcador, édesanyja és húga
- Alter-En Kossylor és felesége
- Dara Dal Ergan a Ház vezetőjének idősebb fia és kísérete
- Nerred se Krollgor és kísérete
- Lonthor Beknard, a ház vezetőjének fia és kísérete
- Korp En Yrdaquor a Ház vezetőjének fia és tanácsnoka Kopreed Dirrewol
- Sindilla Alley erioni nemes hölgy (az anatyda)
- Seth Mortai és kísérete
- Dirin Corrido
- Omak Malkhasz
- Neliah Enna (a szerelmes némber)

Nevesített NJK-k
249. old.

Nevesített NJK-k

Chacal támogatói

Rounn Loandar	2. tsz. bárd	Chacal fia	250. old.
Lothar Kosztasz	7. tsz. bárd	Chacal és Rounn mestere	250. old.
Palyd Deloran	7. tsz. Kyel-pap	Chacal tanácsadója	251. old.
Optim Nuro	8. tsz. harcos	Chacal testőrkapitánya	252. old.

Seth összeesküvői

Seth Mortai	10. tsz. Tharr-pap	a rontásérsek helyettese	253. old.
Dirin Corrido	5. tsz. harcos	Chacal unokatestvére	254. old.
Dinnala La Terrogh	7. tsz. boszorkány	La Terrogh ház vezetője	254. old.
Troddar-en Yrdaquor	5. tsz. Sogron-pap	-en Yrdaquor ház vezetője	255. old.
Kopreed Dirrewol	6. tsz. varázsló	-en Yrdaquor ház varázslója	256. old.
Sindilla Alley	anatyda	Kopreed szolgája	257. old.
Fernas la Sirande	6. tsz. bajvívó	Sindilla testőre	258. old.

Egyéb NJK-k

Vörös Kák	3. tsz. harcos	a kalandozók üldözője	259. old.
Vörös Kák fia	3. tsz. gladiátor	Kák segítője	260. old.
Oren kapitány	4. tsz. harcos	Cetie Arne Rupl kapitánya	261. old.
Omak Malkhasz	kasztnélküli	kalmár	261. old.
Neliah Enna	kasztnélküli	„szerelmes” némber	262. old.

Az Oroszlánölők

Torrden	6. tsz. gladiátor	az Oroszlánölők első embere	262. old.
Ellyssire	6. tsz. amazon	az Oroszlánölők vezetője	263. old.
Annal	6. tsz. Arel-pap	az Oroszlánölők egyike	264. old.
Eric	6. tsz. barbár	az Oroszlánölők egyike	265. old.
Ryan Air	7. tsz. tolvaj	az Oroszlánölők egyike	266. old.

Rounn Loandar

2. tsz. bárd
18 éves, ember, férfi
káosz-élet
Chacal törvénytelen fia

Jellemzés: Corrido Chacal és Emília Hoya gyermeke, akit Lothar Kosztasz nevelt fel Chacal kérésére. Tanulóévei gondtalanul tovatűntek, már ahhoz képest, hogy egy bárdról van szó. A közelmúltban azonban túlságosan messzire ment (lásd hangulatkeltő novella), így kénytelen volt elhagyni Eriont és visszatérni szülőföldjére.

Kinézet: Fiatal, kimondottan jóképű, életvidám fiú. Megjelenése igényes, de nem kirívó. Utazó ruházata fekete vékony szöveting (a posztóvért rejtve tud maradni alatta), bő zöld szövetnadrág és egy barna utazócsizma.

Jellem: (káosz-élet) Nem veti meg az élet örömeit, legyen szó egy női szív meghódításáról, egy átdorbézolt éjszakáról vagy éppen egy színpadias párbajról (bár ez utóbbiban eddig csak kétszer volt része) Szeret a középpontban lenni és nagy rutint szerzett abban, hogy ezt el is érje. Gyengéi a csinos fiatal lányok.

Motiváció: A történet során túl sok kihívással kell megküzdenie a fiúnak. Előbb a mesterének akar megfelelni azzal, hogy időben leszállítja az ajándékot. Ám ahogy szembesül a problémákkal, kicsúszik a lába alól a talaj. Amennyiben viszont elegendő támogatást kap, szinte bármiben hajlandó részt venni a siker érdekében.

„Már nagyon unom, hogy mindenki megmondja mit kell tennem!”

Erő	10	**Ép**:	10	**Fp**:	29
Állóképesség	12				
Gyorsaság	12	**Mp**:	10	**Pp**:	12
Ügyesség	17				
Egészség	15	**Ellenállás**	**A**	**M**	
Szépség	15	TME	6	2	
Intelligencia	15	Statikus	12	12	
Akaraterő	16	Dinamikus	-	-	
Asztrál	12	Egyéb	-	-	
Érzékelés	13	**Teljes**	18	14	

Harcértékek

Fegyver	T/k	Ké	Té/Cé	Vé/m	Sp
Alap	-	20	37/17	93	-
Rövidkard	1	29	49	107	k6+1
Dobótőr	2	30	48	95	k6

Kiemelt képzettségek

Fegyverhasználat	Af	Legendaismeret	Mf
Lovaglás	Af	Etikett	Af
Hangutánzás	Af	Éneklés/zenélés	Mf
Történelemismeret	Af		

Beszélt nyelvek

közös	4
aszisz	5
erv	4
toroni	3
Pszi használat	Af

Felszerelés: Rövidkard, 4 db dobótőr, 1 adag Istenek forrása, posztóvért (SFÉ:1; MGT: 0), 3 arany

Lothar Kosztasz

7. tsz. bárd
59 éves, ember, férfi
káosz
Chacal és Rounn nevelője

Jellemzés: Lothar Ifinben látta meg a napvilágot. Apja egy kereskedőcéh vezetője volt, akivel számtalan összetűzése volt fiatal korában. Érthető, hogy mihelyst módjában állott végképp elhagyta a szülői házat. Kalandozó évei alatt Észak-Ynev szinte minden országában megfordult. Nagylábon élt, ha tehette. Néhány barátot és számtalan ellenséget szerzett magának. Nagy fordulat volt életében, amikor a Corrido család szolgálatába szegődött. Ifjú tanítványa, Corrido Chacal, majd annak törvénytelen gyermeke végre értelmet adott létezésének.

Kinézet: Markáns arcvonásokkal rendelkezik. Fekete haja, kackiás bajusza, kecskeszakálla az évek előrehaladtával egyre deresedik. Rajong az elegáns ruhákért, mondhatni piperkőc.

Jellem: (káosz) Az az igazi sokat látott világcsavargó. Igencsak cinikusan szemléli az élet dolgait. Alkalmazkodó, megnyerő, könnyű vele kijönni. Szemében még most is folyvást ott csillog a gyermeki huncutság lángja.

Motiváció: Bár sosem mondaná ki, mégis Rounn jelenti számára az életet. Mintha csak a saját édes gyermeke volna. Próbálja óvni, védeni, vagy ha ez nem lehetséges segíteni neki mindenben.

„Egyszer mindenkinek színt kell vallania, hogy mivégre született.”

Erő	16	**Ép**:	10	**Fp**:	66	**Harcértékek**					
Állóképesség	13					**Fegyver**	**T/k**	**Ké**	**Té/Cé**	**Vé/m**	**Sp**
Gyorsaság	12	**Mp**:	56	**Pp**:	34	Alap	-	26	67/18	95	-
Ügyesség	14					Szablya	1	33	82	112	k6+2
Egészség	13	**Ellenállás**	**A**	**M**		Hosszú íj	2	30	24	95	k6+1
Szépség	15	TME	5	3		Dobótőr	2	36	88	97	k6
Intelligencia	18	Statikus	34	34							
Akaraterő	13	Dinamikus	-	-							
Asztrál	15	Egyéb	-	-							
Érzékelés	17	**Teljes**	39	37							

Kiemelt képzettségek				**Beszélt nyelvek**	
Fegyverhasználat	Af	Mászás	70%	közös	5
Lélektan	Af	Lopózás	90%	aszisz	5
Etikett	Mf	Rejtőzködés	80%	toroni	5
Hamiskártya	Mf	Csapdafelfedezés	50%	erv	4
Hangutánzás	Af	Titkosajtókeresés	45%	**Pszi használat**	Mf

Felszerelés: Szablya, hosszú íj, 4 db dobótőr, gyógyital (4 Ép), posztóvért (SFÉ:1; MGT: 0), 45 arany

Palyd Deloran

7. tsz. Kyel-pap
53 éves, ember, férfi
rend
Chacal tanácsadója

Jellemzés: Palyd Abasziszban született, családja már több generáció óta a Corrido család szolgálatában állt. Apja az előző pátriárka egyik számvevője volt. Az éleseszű és tettrekész ifjút a család tanította, nem titkolva, hogy idővel ismét a nemzetség szolgálatába kell állnia.

Kinézet: Aszkéta alkatú, erősen kopaszodó átlagos megjelenésű férfi. Haja, szeme világosbarna. Öltözködésben is hétköznapi, már-már puritán. Szimbólumát nyíltan hordja.

Jellem: (rend) Általában kimért és tartózkodó a viselkedése. Fellépése mindig higgadt és magabiztos, sosem lehet kizökkenteni a nyugalmából. Tetteit mindig a céltudatosság vezérli, környezetében sokan számítónak tartják!

Motiváció: Ha származását tekintve nem is, de a gyakorlatban ő is a Corridok egyike. Őszintén vallja, hogy Chacal vezetésével egy jobb jövő felé kormányozzák a családot. Reálisan látja a dolgokat és tisztában van vele, hogy a közeljövő eseményei sorsfordítóak lehetnek ebből a szempontból. A feladat súlya azonban könnyen maga alá temetheti!

„A sorsunk Kyel kezében van! Imádkozzunk!”

Erő	13	**Ép**: 8	**Fp**: 50		
Állóképesség	13				
Gyorsaság	9	**Mp**: 56	**Pp**: 34		
Ügyesség	11				
Egészség	12	**Ellenállás**	**A**	**M**	
Szépség	13	TME	6	6	
Intelligencia	15	Statikus	34	34	
Akaraterő	16	Dinamikus	1	1	
Asztrál	16	Egyéb	-	-	
Érzékelés	14	**Teljes**	41	41	

Harcértékek

Fegyver	T/k	Ké	Té/Cé	Vé/m	Sp
Alap	-	6	49/1	101	-
Tőr	2	16	57	103	k6
Tüskés buzogá.	1	13	61	114	k6+2

Kiemelt képzettségek			
Fegyverhasználat	Af	Politika/diplomácia	Mf
Lélektan	Mf	Lefegyverzés	Af
Etikett	Mf	Pajzshasználat	Af
Történelemismeret	Mf	Nehézvértviselet	Af
Sebgyógyítás	Mf		

Beszélt nyelvek	
közös	5
aszisz	5
toroni	5
erv	4
Pszi használat	Mf

Felszerelés: Szent szimbólum, tőr, 2 db gyógyital (8 Ép 10 Fp), bőrpáncél (SFÉ:1; MGT: 0), 4 arany, 50 réz

Optim Nuro

8. tsz. harcos
43 éves, ember, férfi
rend
Chacal testőrkapitánya

Jellemzés: Feltehetően Abasziszban született. Rabszolgaként került a családhoz még gyermekkorában. Többször próbálkozott a szökéssel, sikertelenül. Kiváló adottságainak köszönhetően az akkori testőrkapitány felügyeletére bízták. Végül hűséget esküdött a családnak és cserében felszabadították. Mára megkérdőjelezhetetlen a hűsége, így válhatott a Corridok fegyveres erőinek vezetőjévé.

Kinézet: Nem tartozik a szép arcú férfiak közé ez a jó felépítésű, magas fegyverforgató. Szeme barna, haja rövid, fekete. Mindig egyenruhában és fegyverrel jár.

Jellem: (rend) Alapjában véve visszahúzódó természetű, ám vészhelyzetben határozott, magabiztos és olykor vakmerő. Beosztottjaival szigorú, de igazságos. Emberei felnéznek rá.

Motiváció: Tisztában van vele, hogy Chacal nélkül az ő jövője is bizonytalan, ráadásul esküje is kötelezi. Késő már, hogy mindent elölről kezdjen!

„Ott kinn nem a zsoldért küzdünk,… az életünkért!”

Erő	14	**Ép**: 14	**Fp**: 78		
Állóképesség	14				
Gyorsaság	14	**Mp**: -	**Pp**: 19		
Ügyesség	11				
Egészség	17	**Ellenállás**	**A**	**M**	
Szépség	11	TME	5	2	
Intelligencia	16	Statikus	34	34	
Akaraterő	15	Dinamikus	1	1	
Asztrál	12	Egyéb	-	-	
Érzékelés	15	**Teljes**	40	37	

Harcértékek

Fegyver	T/k	Ké	Té/Cé	Vé/m	Sp
Alap	-	29	77/2	104	-
Hosszúkard	2	40	101	130	k10
Dobótőr	2	39	98	106	k6
Ökül	2	39	81	105	k6

Kiemelt képzettségek			
Fegyverhasználat	Mf	Mászás	60%
Fegyverdobás	Mf	Esés	50%
Nehézvértviselet	Mf	Ugrás	45%
Ökölharc	Mf	Kétkezes harc	Af
Hadvezetés	Af	Lovaglás	Af

Beszélt nyelvek	
aszisz	5
közös	3
Pszi használat	Af

Felszerelés: Hosszúkard, 3 db dobótőr, gyógyital (5 Ép), abbitacél pikkelyvért (SFÉ:4; MGT: 1), 6 arany

Megjegyzés: Statikus pszi-pajzsait Palyd építette

Seth Mortai

10. tsz. Tharr-pap
45 éves, ember, férfi
káosz
a rontésérsek helyettese

Jellemzés: Egy magasrangú toroni nemes rossz embertől fogant gyermeke. No csak annyira rossztól, hogy mielőbb el kellett távolítani a birodalomból. A baraadi rontásérsek udvartartásában aztán sikeresen helyezkedett, és képességeihez mérten nem várt magaslatokba tört.

Kinézet: Középkorú, meglett férfiember. Magas, széles vállú, fiatalabb korában sok nő fejét elcsavarhatta annak ellenére, hogy nem kifejezetten jóképű, inkább sármos. Megjelenése igényes, de nem kirívó, ruhája inkább anyagában, nem színeiben különleges. Általában hosszú utazóköpenyt visel, amely durva posztónak tűnik, de tapintása mégis kellemes. Szent szimbólumát rejtve hordja, csak akkor hozza nyilvánosságra, ha szükséges.

Jellem: (káosz) Seth a külvilág felé mindig nyugodt és megfontolt. A fellépése magabiztos, hangulata kedélyes. Valójában azonban mérhetetlenül egoista, számító, törtető és kegyetlen.

Motiváció: A hatalom! Seth életének ez az egyetlen mozgatórugója, ám ezért bármit hajlandó elkövetni. Most is!

„A káosz az életben olyan, mint a fűszer az ételben. Mennyei!”

Erő	11	**Ép**:	11	**Fp**: 68
Állóképesség	11			
Gyorsaság	12	**Mp**:	90	**Pp**: 48
Ügyesség	16			
Egészség	15			
Szépség	12			
Intelligencia	17			
Akaraterő	16			
Asztrál	14			
Érzékelés	16			

Ellenállás	A	M
TME	4	6
Statikus	48	48
Dinamikus	-	-
Egyéb	-	-
Teljes	52	54

Harcértékek

Fegyver	T/k	Ké	Té/Cé	Vé/m	Sp
Alap	-	33	56/6	110	-
Tőr	2	43	64	112	k6

Kiemelt képzettségek			
Fegyverhasználat	Af	Méregkeverés	Mf
Lélektan	Mf	Hátbaszúrás	Mf
Etikett	Mf	Álcázás/álruha	Af
Kínzás	Mf	Politika/diplomácia	Af
Szexuális kultúra	Mf		

Beszélt nyelvek	
közös	4
aszisz	5
toroni	5
Pszi használat	Mf

Felszerelés: Szent szimbólum, tőr, ékszerek, díszes öltözék, 15 arany

Dirin Corrido

5. tsz. harcos
38 éves, ember, férfi
káosz
Chacal unokatestvére,
az „áruló”

Jellemzés: Dirin és Chacal mindig is rivalizáltak. Habár ő az idősebb mégsem ő most a nemzetség vezetője. Ezt sosem volt képes megemészteni. Apja, aki inkább a művészetek iránt rajongott anno, sosem érdeklődött a család ügyei iránt. A fiatal Dirin hiába is próbált volna intenzíven belefolyni a politikába, nagybátyja ettől mindig is távol tartotta. Egy ideig a katonai pályával kacérkodott, aztán azt feladva úgy tíz évvel ezelőtt visszatért a szigetre.

Kinézet: Kifejezetten jóképű, erős testalkatú férfi. Aranybarna, rövidre nyírt haja erősen ritkul. Általában elegáns, de kényelmes ruhákat hord, oldalára díszes pengét köt.

Jellem: (káosz) Önhittsége hihetetlen magabiztossággal párosul. Gyakran hangsúlyozza felsőbbrendűségét, a szolgákat durván megalázza. Ha arról van szó, persze behízelgő és alattomos is tud lenni, ám gyakran meggondolatlan, az előnytelen szituációkban gyáva.

Motiváció: Tisztában van vele, hogy most mindent egy lapra tett fel azzal, hogy Seth mellé állt. Bízik a papban és az ő unszolására gyakorlatilag bármeddig képes elmenni azért, hogy a Corridok pátriárkájává váljék.

„Ezek a szomorú idők erős embert kívánnak a nemzetség élére!”

Erő	16	**Ép**: 12	**Fp**: 56		
Állóképesség	13				
Gyorsaság	14	**Mp**: -	**Pp**: 17		
Ügyesség	13				
Egészség	15	**Ellenállás**	**A**	**M**	
Szépség	14	TME	3	5	
Intelligencia	14	Statikus	35	35	
Akaraterő	15	Dinamikus	1	1	
Asztrál	13	Egyéb	-	-	
Érzékelés	14	**Teljes**	39	41	

Harcértékek

Fegyver	T/k	Ké	Té/Cé	Vé/m	Sp
Alap	-	21	58/3	107	-
Szablya	2	33	83	134	k6+2
Tőr	2	31	66	109	k6

Kiemelt képzettségek			
Fegyverhasználat	Mf	Történelemismeret	Af
Írás/olvasás	Af	Lélektan	Af
Etikett	Af	Lovaglás	Af
Lefegyverzés	Af	Úszás	Mf

Beszélt nyelvek	
közös	5
aszisz	5
toroni	5
erv	4
Pszi használat	Af

Felszerelés: Szablya, tőr, 2 adag méreg (5. szintű, azonnal és rövid ideig ható, gyengeség / alvás), abbitacél sodronying (SFÉ:4; MGT:0), 8 arany

Megjegyzés: A pszi-pajzsait mással építtette fel fizetség fejében.

Dinnala La Terrogh

7. tsz. boszorkány
84 éves (látszólag 36),
ember, nő
rend-halál
a La Terrogh ház valódi
vezetője

Jellemzés: Anyja egy, a Vérajkúak boszorkányszektával kapcsolatban álló bordély kurtizánja. A lány tizenhárom évesen a rend tagja lesz. P. sz. 3625-ben kerül Baraadra, ahol a rend szolgálatában az alvilágban befolyásos La Terrogh Ház szolgálója lesz. Tervszerűen készíti elő visszatérését, ugyanis a ház örökösét születésétől fogva figyelemmel kíséri. 67 évesen távozik a Háztól, majd egy év múlva, 20 éves formára fiatalodva (életvíz) tér vissza, mint az örökös felesége, Dinnala Alsan.

Kinézet: 1,8 láb magas, vékony, törékeny testalkatú. Arca hosszúkás, ám szép, nagy szemei feketék, haja hátközépig érő, fekete, szinte mindig kontyban hordja, két hajtűvel rögzítve. Szinte mindig elegáns, visszafogott smink díszíti. A hosszú, könnyű ruhákat kedveli, a toroni és aszisz divatot egyaránt követi. Mint viselkedése, öltözködése is visszahúzódó, jobban meg kell nézni, hogy a férfin úrrá legyen az érzés, hogy le nem tudja venni a szemét a fiatalos nőről. Idomai hibátlanok, ám ezt csak különleges alkalmakkor engedi sejtetni. Gazdagon ékszerezett, kedveli a pompát és a kényelmet.

Jellem: (rend-halál) Mindent szeret eltervezni, pontosan végiggondolni, és a legapróbb eltérés is agressziót vált ki belőle, amin azért uralkodik. A férfiakat megtanulta kihasználni. Határozott, parancsoláshoz szokott, nehezen lép ki ebből a szerepből is, a hízelgés nehezebben megy már neki. A rend harciassága is jellemző rá, ez viselkedésében is kiütközik. Hamar leteremti alárendeltjeit, könnyen fogalmaz hirtelen keménységgel. Kilétét titkolja, varázshatalmát is csak akkor láttatja, ha muszáj.

Motiváció: Mindenekelőtt hűséges a Vérajkúak rendjéhez. Ami kedves neki, az a hatalom, legyen az mágikus, vagy politikai. Ezért dolgozik most is és ezért be is fog vetni mindent azokkal szemben, akik a tervei útjában állnak.

„Van egy kis villám nem messze innen. Volna kedve …?”

Erő	9	**Ép**:	6	**Fp**:	27			**Harcértékek**			
Állóképesség	11					**Fegyver**	**T/k**	**Ké**	**Té/Cé**	**Vé/m**	**Sp**
Gyorsaság	12	**Mp**:	56	**Pp**:	32	Alap	-	17	28/6	84	-
Ügyesség	13					Tőrkard	2	26	40	98	k6+2
Egészség	13	**Ellenállás**	**A**	**M**		Tőr	2	27	36	86	k6
Szépség	16	TME	2	4		Dobótőr	2	27	39	86	k6
Intelligencia	13	Statikus	32	32		Hajtű	2	30	41	94	k2
Akaraterő	14	Dinamikus	6	6							
Asztrál	12	Egyéb	-	-							
Érzékelés	11	**Teljes**	40	42							

Kiemelt képzettségek			
Fegyverhasználat (hajtű)	Mf	Szexuális kultúra	Mf
Lélektan	Af	Hangutánzás	Af
Etikett	Af	Tánc	Af
Méregkeverés/semlegesítés	Mf	Lopózás	30%
Mellébeszélés	Af		

Beszélt nyelvek	
közös	4
aszisz	5
toroni	3
erv	3
Pszi használat	Mf

Felszerelés: Gyógyital (5 Ép) és (27 Fp), bátorság itala, mérgektől óvó amulett (+1), hajtűk, 2 adag a hajtűre is kenhető méreg (7. szintű, azonnal és rövid ideig ható, gyengeség / bénultság)

Troddar-en Yrdaquor

5. tsz. Sogron-pap
41 éves, ember, férfi
rend-halál
-en Yrdaquorok vezetője

Jellemzés: Baraadon született. Nagybátyjától tanult, akitől tizenkilenc évesen veszi át a Baraad-szigeteki Sogroniták főpapi titulusát.

Kinézet: Két láb magas, erőteljes testalkatú férfi. Arca kerekded, vonásain kivehetőek a kyr jegyek. Kopasz, fogai sárgák, szája szürkés, lehelete kormos. Teste lángmotívumokkal tetovált, több helyen égett.

Jellem: (rend-halál) Céltudatos ember, akit születésénél fogva vezető szerepre készítettek fel. Hite megingathatatlan, közismerten fondorlatos és számító politikus. Ellenfeleivel kegyetlen, ha módja van rá fizikai kínzásokat is alkalmaz. Társaságban előszeretettel mesél tanulságos történeteket és történelmi érdekességeket. Kifelé barátságos és végtelen türelmű.

Motiváció: Mivel igazi politikus, végleg nem kötelezi el magát egyik fél mellett sem. A jelen helyzetben úgy érzi Seth áll nyerésre, ezért tevőleg is támogatja, de ha változnak a dolgok, gyorsan oldalt vált.

„A tűz meleget ád, de a pusztulásodat is okozhatja.”

Erő	15	**Ép**:	9	**Fp**:	39
Állóképesség	16				
Gyorsaság	13	**Mp**:	42	**Pp**:	25
Ügyesség	14				
Egészség	13	**Ellenállás**	**A**	**M**	
Szépség	10	TME	3	3	
Intelligencia	14	Statikus	25	25	
Akaraterő	13	Dinamikus	3	3	
Asztrál	13	Egyéb	-	-	
Érzékelés	12	**Teljes**	31	31	

Harcértékek

Fegyver	T/k	Ké	Té/Cé	Vé/m	Sp
Alap	-	12	52/6	94	-
Tőr	2	22	60	96	k6
Lángpallos*	1/2	12	58	96	5k6+2

Kiemelt képzettségek			
Fegyverhasználat	Af	Politika/diplomácia	Mf
Lélektan	Af	Történelemismeret	Mf
Etikett	Mf	Jog/törvénykezés	Mf
Heraldika	Mf	Ősi nyelv (kyr, kheton)	Af

Beszélt nyelvek	
közös	5
aszisz	5
toroni	5
erv	3
Pszi használat	Mf

Felszerelés: Szent-szimbólum, bordó dreggis (SFÉ:1; MGT:0), kobrabot (3k6 Fp-s tűzcsóva óránként), lángpallos (a főpapi hivatal jelképe, csak Sogron-pap használhatja és ránézésre egy díszes tőr, ha kézbeveszik egy lángoló (3E) pallossá alakul melyen e lángok 3k10 körön át maradnak fenn, majd 5 perc után a fegyver újratöltődik)

Megjegyzés: Minden tűz alapú támadásból 2E-t semlegesítődik, a Sogron Étkének hála

Kopreed Dirrewol

6. tsz. varázsló
32 éves, ember, férfi
rend
-en Yrdaquor ház
varázslója, tanácsadója

Jellemzés: Egy baraadi halász fia, aki már fiatalon kitűnt éles eszével. Ezért és gyenge fizikuma miatt a család feketebáránya lett. Egy kalandozó vette szárnyai alá és íratta be a helyi Vércsillag varázslóiskolába. Idővel bejárta a délvidéket is, majd hazatérte után szakított rendtársaival (árulónak tekintik) és az Yrdaquorok szolgálatába szegődött.

Kinézet: Közel két láb magas, vékony testalkatú. Orra egyenes, fülei elállóak és nagyok. Vállig érő aranybarna haját leengedve hordja. Szeme, bőre barnás. Drága ruhatárából elegánsan öltözködik, és mindig használ illatszereket. Varázspálcáját övébe tűzve hordja, varázsláshoz ha csak teheti elővesszi.

Jellem: (rend) Becsvágyó, de önértékelési gondokkal küzd. Rendszerető, fölényes és varázslósan öntelt. A felé tanúsított tisztelet leveszi a lábáról, attól viselkedése barátságos, de kioktató lesz. Szeret a középpontban lenni, eldicsekedni tetteivel.

Motiváció: Az -en Yrdaquor ház intrikáinak köszönhetően szinte bármire hajlandó a család érdekeiért. Egy saját varázslóiskolát ígértek neki. Talán csak a közvetlen életveszélyt nem vállalná a kedvükért.

„A mágikus potenciál a felsőbb rendű entitások fő jellemzője.”

Erő	8	**Ép**:	6	**Fp**:	22
Állóképesség	12				
Gyorsaság	9	**Mp**:	60	**Pp**:	44
Ügyesség	12				
Egészség	13				
Szépség	15				
Intelligencia	17				
Akaraterő	14				
Asztrál	16				
Érzékelés	10				

Ellenállás	**A**	**M**
TME	6	4
Statikus	44	44
Dinamikus	2	2
Egyéb	5	20
Teljes	57	70

Harcértékek

Fegyver	**T/k**	**Ké**	**Té/Cé**	**Vé/m**	**Sp**
Alap	-	8	22/6	83	-
Kés	2	18	26	83	k5

Kiemelt képzettségek			
Fegyverhasználat	Af	Heraldika	Af
Lélektan	Mf	Szakma (oktatás)	Af
Alkímia	Mf	Szexuális kultúra	Af
Élettan	Af	Sebgyógyítás	Af
Mágiaismeret (boszorkány)	Af	Jog/törvénykezés	Af

Beszélt nyelvek	
közös	5
aszisz	5
erv	4
toroni	3
Pszi használat	kyr

Felszerelés: Varázspálca (40 Mp-t tárol), gyógyital (4 Ép), asztrál amulett (+5 AME), díszes ruházat

Megjegyzés: Kizárólag pszit és mentálmágiát használ! Egy mentállényt kötött magához (+20 MME), melyet támadásba is küldhet, hogy egy mentál varázslatának E-je +20-al növekedjen.

Sindilla Alley
nemes hölgy
23 éves, anatyda
káosz
Kopreed szolgája
Bestiárium II
31. old.

Jellemzés: Az anatydák humanoid alakváltók, saját alakjuk nincs, így általában emberi alakot öltenek. Ezt az egyedet Kopreed Dirrewol hozta magával a dél-ynevi utazásairól. Mentális bélyegekkel képes irányítani. A történetbe ez alakalommal, mint erioni nemes hölgy kerül, aki átutazóban van épp a szigeten.

Kinézet: Jelen alakjában egy tökéletes szépségű, hosszú szőke hajú, kékszemű fiatal nő. Fitos orr, bájos arc, formás idomok. Gazdájának hála csodás ruhaköltemény és számtalan ékszert aggathat magára. Mindig mosolyog, ha az kell pillantása sokat sejtető, vagy épp szemérmes és visszahúzódó.

Jellem: (káosz) E kifinomult gondolkodású alattomos bestia a védtelen nő szerepében tetszeleg. Módjában áll kiélni eredeti hajlamait, így kiváló intrikus, uszító, aki örömét leli abban, ha viszályt szíthat, ha érzelmileg eltiporhat másokat, uralkodhat másokon.

Motiváció: Elméjét Kopreed tartja uralma alatt, így mindig az ő parancsainak megfelelően cselekszik. Az ünnepség ideje alatt mindent megtesz azért, hogy a Corrido személyazonosságában színre lépő férfiút elcsábítsa. Eszköztára szinte kifogyhatatlan.

„Elveszettnek érzem magam itt, szégyen de még a nyelvüket sem beszélem. Ha nem nagy kérés, körbevezetne?”

Erő	8
Állóképesség	10
Gyorsaság	12
Ügyesség	13
Egészség	15
Szépség	18
Intelligencia	16
Akaraterő	17
Asztrál	18
Érzékelés	15

Ép:	8
Mp:	-

Fp:	15
Pp:	-

Ellenállás	A	M
TME	80	70
Statikus	-	-
Dinamikus	-	-
Egyéb	-	-
Teljes	80	70

Harcértékek

Fegyver	T/k	Ké	Té/Cé	Vé/m	Sp
Alap	-	25	20/0	60	-
Tőr	2	35	28	62	k6

Speciális képességek: Alakváltás (egy adott faj tökéletes szépségű példányává képes átváltozni)

Az ellentétes neműt, aki látja 30 E-s mentális hatás éri, hogy beleszeret-e, míg az azonos neműt, hogy féltékeny lesz-e.

A célpontban képes felerősíteni az uralkodó érzelmeit, ami 30 E-s asztrális hatást jelent. (Mint az Elvakultság mozaik.)

Kiemelt képzettségek

Fegyverhasználat	Af	Írás/olvasás	Mf
Lélektan	Mf	Szexuális kultúra	Mf
Etikett	Mf	Lovaglás	Af
Mellébeszélés	Mf	Történelemismeret	Af
Etikett	Mf		

Beszélt nyelvek	
közös	5
shadoni	5
toroni	5
dzsad	4
Pszi használat	-

Felszerelés: Elegáns ruházat, tőr 2 adag méreggel (6. szintű, gyorsan és rövid ideig ható, gyengeség / bénultság)

Fernas la Sirande

6. tsz. bajvívó
27 éves, ember, férfi
káosz-halál
Sindilla testőre

Jellemzés: Egy erioni nemes törvénytelen gyermeke, akit apja – talán lelkiismereti okokból, talán a megesett polgárleány unszolására – egy bajvívó gondjaira bízott. Később éveken keresztül kalandozóként járta Ynevet, majd bérvívó lett. A baraadi -en Yrdaquor ház egyik felhajtója egy körmönfont manőverrel szolgálatra kötelezte. Csengő aranyak fejében most is nekik dolgozik. Jelenlegi feladata egy ifjú nemeshölgy Sindilla Alley kísérése.

Kinézet: Fernas átlagos magasságú, sportos testalkatú férfi. Szőkés haját az erioni divatnak megfelelően rövidre vágja, hátul hosszabb tincset hagy. Arca szögletes, keskeny kecskeszakállat visel. Sokat ad a megjelenésre, öltözete igényes, két kezén egy-egy gyűrűt hord, melyből az egyik (hamisított) családi pecsétgyűrű. Nagy vörös köpenyt visel, vörös lunírral futtatott fegyverét balján hordja.

Jellem: (káosz-halál) Kíméletlen, kisebbségi érzésű családi helyzete miatt. Egyébként finom, művelt, de könnyen megsértődik. Imád párbajozni, de ha teheti nem öl, inkább maradandó sebet ejt ellenfelén. Oda van a szép hölgyek társaságáért. Ha csak teheti nyíltan hirdeti, hogy Tharr követője.

Motiváció: Szereti a feladatát komolyan venni, ezért most igyekszik visszafogni magát. A védencét fenyegetők figyelmét igyekszik magára terelni és mielőbb, ha szükséges fegyverrel, pontot tenni az ügy végére. Ha teheti, fegyverveszésig tartó párbajt vív ellenfeleivel. Kopreedet nem kedveli igazán, valamiért annak stílusa zavarja őt, bár ennek nem ad hangot.

„Fernas la Sirande vagyok, a Vöröskardú, Vak Beelard legyőzője, talán már hallott rólam!”

Erő	13	**Ép**:	7	**Fp**:	52
Állóképesség	13				
Gyorsaság	17	**Mp**:	-	**Pp**:	22
Ügyesség	16				
Egészség	12	**Ellenállás**	**A**	**M**	
Szépség	14	TME	4	2	
Intelligencia	13	Statikus	30	30	
Akaraterő	12	Dinamikus	1	1	
Asztrál	14	Egyéb	-	-	
Érzékelés	11	**Teljes**	35	33	

Harcértékek

Fegyver	T/k	Ké	Té/Cé	Vé/m	Sp
Alap	-	46	64/6	108	-
Tőrkard	2	60	86	132	k6+2
Köpeny				+20	

Kiemelt képzettségek			
Fegyverhasználat	Mf	Tánc (udvari)	Mf
Lefegyverzés	Mf	Lovaglás	Af
Vakharc	Mf	Vallásismeret (Tharr)	Af
Etikett	Mf	Halálos szúrás	95-től
Heraldika	Mf	Mesterjel	60%

Beszélt nyelvek	
közös	5
aszisz	5
toroni	5
Pszi használat	Af

Felszerelés: Tőrkard, furulya, nemesi ruházat, vörös köpeny, 8 arany, 12 ezüst

Megjegyzés: Statikus pszi-pajzsait Kopreed építette fel

Vörös Kák

3. tsz. harcos
36 éves, ember, férfi
rend-halál
a karaktereken bosszút
állni akaró Uwel hívő

Jellemzés: A vöröshajú Kák egy Uwel rendházban nevelkedett, ahol anyja szolgálóként dolgozott. Sajnos képességei kevésnek bizonyultak ahhoz, hogy Uwel lovagjává váljék. Ám őt nem lehetett eltántorítani, ezért a bosszú istenének önjelölt szószólója lett. Járja a nagyvilágot és a maga együgyű módján hirdeti az „igét”!

Kinézet: Jól megtermett bivalyforma férfiú. Vonásai kifejezetten előnytelenek, vastag száj, mélyen ülő malacszemek, himlőhelyes arc.

Jellem: (rend-halál) Kák egy vallási fanatikus, elvakult, hirtelen haragú, meggondolatlan és trágár. Az egyetlen pozitív tulajdonsága, hogy rendkívül kitartó.

Motiváció: Le akar számolni a karakterekkel. A kikötőben egy olyan társaság tagjaival téveszti(?) össze őket, akiken már régóta szeretne elégtételt venni. Ha túléli az összetűzést, mihelyst teheti a nyomukba ered.

„Hála Uwelnek, hogy utamba vezérelt titeket!”

Erő	17	**Ép**:	12	**Fp**:	44
Állóképesség	14				
Gyorsaság	14	**Mp**:	-	**Pp**:	-
Ügyesség	12				
Egészség	15	**Ellenállás**	**A**	**M**	
Szépség	9	TME	0	4	
Intelligencia	8	Statikus	12	12	
Akaraterő	14	Dinamikus	-	-	
Asztrál	8	Egyéb	-	-	
Érzékelés	15	**Teljes**	12	14	

Harcértékek

Fegyver	T/k	Ké	Té/Cé	Vé/m	Sp
Alap	-	20	51/2	91	-
Tollas buzog.	1	26	69	110	k6+5
Alkarvédő	1	22	48	+18	k6+1
Tőr	2	26	55	89	k6+1
Harc gyűlölettel:		+3	+10	-20	

Kiemelt képzettségek			
Fegyverhasználat	Mf	Idomítás (kutya)	Mf
Hárítás	Mf	Erdőjárás	Af
Vértviselet	Af	Vallásismeret (uwel)	Af

Beszélt nyelvek	
közös	3
aszisz	5
toroni	2
erv	2
Pszi használat	-

Felszerelés: Tollas buzogány, alkarvédő, 2 db tőr, pikkelyvért (SFÉ:3; MGT:2), 6 ezüst, 47 réz

Megjegyzés: Van két idomított harcikutyája (lásd: 268. old.); Statikus pszi-pajzsait más építette fel

Vörös Kák fia, Berr

3. tsz. gladiátor
18 éves, ember, férfi
rend-halál
Kák segítője, követője

Jellemzés: Berr egy toroni parasztcsalád gyermeke. Nem tudja, hogy az idősebb Kák valójában nem is az édesapja. Az Uwel hívő, aki csecsemőkorában akadt rá, egy vérpestistől sújtott faluban találta, szülei már halottak voltak. Egy ifini szajha gondjaira bízta, aki néhány évvel később a hihetetlen fizikumú kölyköt eladta az egyik gladiátor arénának. Kák mikor megtudta mérhetetlen haragra kelt, de később rájött, a srác jó kezekbe került. Fél éve sincs, hogy az öreg hívására elhagyta Ifint.

Kinézet: Az előnytelen külsőben „apjára" ütött. Ez a két láb közeli debella az igénytelenség mintaképe. Testszaga méterekkel előtte jár. Feje baloldalán tenyérnyi tépett sebhely éktelenkedik. Meglepő, de az ő haja is vörös.

Jellem: (rend-halál) Szellemi „neveltetésében" az apja nagy hatással volt rá. Ám meglepően őszinte és szenvedélyes. Az arénabeli viselkedése a mindennapokban is kísérti, így mindig szimpadias, magamutogató és beképzelt.

Motiváció: Követi az apját, vagy ha az meghalt, hát megbosszulja. Az összetűzésre utolsó pénzérméin verőlegényeket fogad.

„Papára senki nem emelhet kezet öcsém!

Erő	16	**Ép**:	14	**Fp**:	45	**Harcértékek**				
Állóképesség	14					**Fegyver**	**T/k**	**Ké**	**Té/Cé**	**Vé/m**	**Sp**
Gyorsaság	16	**Mp**:	-	**Pp**:	-	Alap	-	27	53/6	102	-
Ügyesség	16					Láncos buzog.	2	36	76	123	k6+5
Egészség	16	**Ellenállás**		**A**	**M**	Tőt	2	37	61	104	k6
Szépség	8	TME		0	3	Közepes pajzs	1	27	54	+35	k6
Intelligencia	10	Statikus		12	12	Harc gyűlölettel:		+3	+10	-20	
Akaraterő	13	Dinamikus		-	-	Egy az egy ellen:		+5	+5	+10	
Asztrál	10	Egyéb		-	-	Közönség előtt:		+5	+5	+5	
Érzékelés	12	**Teljes**		12	15						

Kiemelt képzettségek			
Fegyverhasználat	Mf	Kétkezes harc	Af
Pajzshasználat	Af	Futás	Af
Vértviselet	Mf	Úszás	Af

Beszélt nyelvek	
közös	2
aszisz	5
Pszi használat	-

Felszerelés: Láncos buzogány, közepes pajzs, vadásztőr, gladiátorvért (SFÉ:4; MGT:2), 12 réz

Megjegyzés: Statikus pszi-pajzsait a gladiátor aréna kirurgusa építette fel

Oren kapitány

4. tsz. harcos
40 éves, ember, férfi
rend
a Cetie Arne Rupl kapitánya

Jellemzés: Oren mióta az eszét tudja a tengert járja. A semmiből küzdötte fel magát, még ha nem is mindig a legtisztességesebb módszerekkel. Mára saját hajója van és Vilenasok zászlaja alatt hajózik.

Kinézet: Alacsony de izmos felépítésű középkorú férfi. Hangja mélyen zengő, vidám szemei tengerkékek. Szőkésbarna hullámos haját rövidre vágja, pofaszakálla már deresedik.

Jellem: (rend) Szigorú arcával hihetetlen kontrasztban áll barátságos jelleme. Még a matrózaival szemben is engedékeny. No persze ha a szükség úgy hozza, képes bekeményíteni. Valójában egy igazi álmodozó, és bár nem elégedetlen a neki rendelt sorssal, mégis többre vágyik.

Motiváció: A hajóút során szeretne jó vendéglátó lenni. A „Chacallal” való „találkozást” jó alkalomnak tekinti ahhoz, hogy meghívassa magát a születésnapi bálra.

„Ismerik a viccet a toroni pálinkáról meg az aszisz rumról?”

Erő	15	**Ép**: 12	**Fp**: 46	
Állóképesség	13			
Gyorsaság	11	**Mp**: -	**Pp**: -	
Ügyesség	13			
Egészség	15	**Ellenállás**	**A**	**M**
Szépség	12	TME	4	5
Intelligencia	12	Statikus	-	-
Akaraterő	15	Dinamikus	-	-
Asztrál	14	Egyéb	-	-
Érzékelés	13	**Teljes**	4	5

Harcértékek

Fegyver	T/k	Ké	Té/Cé	Vé/m	Sp
Alap	-	17	45/3	103	-
Rövidkard	1	26	57	117	k6+1
Tör	2	27	53	105	k6
Dobóháló	1/3	18	53	107	spec.

Kiemelt képzettségek

Fegyverhasználat	Af	Hajózás	Mf
Kocsmai verekedés	Mf	Időjóslás	Mf
Írás/olvasás	Af	Csomózás	Mf
Lélektan	Af	Értékbecslés	Af

Beszélt nyelvek

közös	4
aszisz	5
toroni	3
erv	3
Pszi használat	-

Felszerelés: Rövidkard, tőr, könnyű bőrvért (SFÉ:1; MGT:0), kalap

Omak Malkhasz

kasztnélküli
43 éves, ember, férfi
élet
kalmár

Jellemzés: Omak egy nem túl nagy multú helyi kereskedőcsalád sarja. Apja még leginkább élelmiszerekkel, de főként borral üzletelt. A szigeten jó pár pincével büszkélkedhet a család ma is. Omak a másodszülött fiú, aki miután kitanulta apja mesterségét, a Tolcador Ház és Dirin Corrido segítségével (eléggé elítélhető módon) megszerezte a jelenlegi fogadójának tulajdonjogát. Napjainkra ez a fogadó lett az elsődleges munkája.

Kinézet: Megjelenésében kiköpött aszisz. Az átlagnál alacsonyabb, madárcsontú fickó. Ápolt körszakállat visel. Vagyoni helyzetét jó pár fülkarikával és gyűrűvel próbálja mindenki tudására adni. Jó ízléssel öltözködik, ha csak teheti kalapban és sétabottal jár.

Jellem: (élet) Vannak, akik puhánynak tartják, de nem szereti az erőszakot. Barátságos, éleseszű férfiú, aki ha teheti szívesebben forog nálánál magasabb körökben. Próbál mindenkivel jó viszonyt kialakítani, az alkalmazkodásban pedig a gerinctelen viselkedésig is képes elmenni.

Motiváció: Örömmel tölti el, ha a karakterek segítségére lehet. Úgy hiszi izgalmas és nagyvilági dolog ilyen fontos emberek közelében tartózkodni. Talán még valami üzlet is lehet a dologból. Na persze ha arról van szó, és az érdekei ezt diktálják, gyorsan köpönyeget vált.

„Örömömre szolgált, hogy megismerhettem az urakat."

Neliah Enna

kasztnélküli
32 éves, ember, nő
halál
orwellánus
özvegy nemes hölgy
a „szerelmes" némber

Jellemzés: Neliah egy eatirai nemes hölgy, akit egy kis létszámú nemesi szekta térített Orwella hitére még ifjú lány korában. Az Arcnélküli hatalom követője. Már közel féltucat férfi halála szárad a lelkén, köztük a férjéé is. Sokan tartották jó partinak a gazdag özvegyet, de mindannyian az oltáron végezték. Előszeretettel alkalmaz mérgeket és ajzószereket! Eatriában kezdtek gyanússá válni ezek az eltűnések, ezért utazott el onnét Neliah.

Kinézet: Hihetetlenül ronda. Ez a legenyhébb vélemény, amit erről a bányarémről hallhatunk. Csenevész alkat, horgas orr, szabálytalan fogsor, egyenes szálú hollófekete haj. Hosszú sötétre festett körmök és szempillák. Csodás ékszerek és ruhaköltemények, legyezők, kalapok.

Jellem: (halál) A nő nem őrült, de megszállott. Nagyon rámenős, ha valamit vagy valakit meg akar kapni.

Motiváció: A soronkövetkező kiszemeltje a karakterek egyike. Talán álmot látott, hogy a szerencsétlen lelkére az istenasszony áhítozik. Mindenesetre mindent megtesz, hogy megszerezze magának. A lehető legrosszabb pillanatokban bukkan fel.

„Hát ismét találkoztunk!? Tán a sors akarata, hogy mi egy kicsit jobban megismerjük egymást! Nem gondolja?"

Torrden

6. tsz. gladiátor
28 éves, ember, férfi
káosz
az Oroszlánölők vezére

Jellemzés: Egy soraidai gladiátoriskolában nevelkedett, de valahonnan délről származik. Rengeteg küzdelem és szenvedés után vált azzá, aki. Ma ő a méltán rettegett Oroszlánölők vezére. Ő a csapat „arca", szószólója, ő intéz mindent. Bár valójában a csapat egyetlen nőtagja (a felesége) vezeti az orránál fogva.

Kinézet: Feltűnő jelenség. Sötétbőrű, átlagos magasságú, de tagbaszakadt izomember, aki annyira büszke a testére (és sebhelyeire), hogy a leghidegebb télben is csupasz felsőtesttel mászkál. Vörösesbarna haját kétoldalt leborotválja, szeme barna.

Jellem: (káosz) A környezete felé nagyon temperamentumos és szenvedélyes. Ám a valóságban igencsak hiszékeny és pesszimista lélek, aki egyébként kedveli a tréfás szituációkat. A munkában nagyon kitartó és buzgó, az adott szó számára szent. Szorult helyzetben igencsak kiszámíthatatlan és vakmerő, ám „békeidőben" két kézzel szórja a pénzt.

Motiváció: Amikor a karakterekkel összefut a kompániája, két szempontból is „elszámolnivalójuk" van egymással. Egyrészt a karakterek jó eséllyel bitorolták az Oroszlánölők nevet. Ha ezalatt bármi olyat tettek, ami Torrden számára elítélendő, számíthatnak egy nagy verésre. Másrészt az Oroszlánölőknek vissza kell vinniük Lothart Torozonhoz, ez a feladatuk. Ha a JK-k és Lothar kapcsolata nyilvános, abból gond lehet.

„Őszintén! Ti mit tennétek a helyemben?"

Erő	14	**Ép**: 16	**Fp**: 55	
Állóképesség	13			
Gyorsaság	15	**Mp**: -	**Pp**: -	
Ügyesség	17			
Egészség	18	**Ellenállás**	**A**	**M**
Szépség	14	TME	4	0
Intelligencia	11	Statikus	29	29
Akaraterő	10	Dinamikus	-	-
Asztrál	14	Egyéb	-	-
Érzékelés	13	**Teljes**	33	29

Harcértékek

Fegyver	T/k	Ké	Té/Cé	Vé/m	Sp
Alap	-	26	79/7	111	-
Szablya	2	38	104	138	k6+2
Hárítótőr	2	34	83	+19	k6
Dobóháló	1/3	27	87	115	spec.
Egy az egy ellen:		+5	+5	+10	
Közönség előtt:		+5	+5	+5	

Kiemelt képzettségek

Fegyverhasználat	Mf	Fegyvertörés	Af
Ökölharc	Mf	Nehézvértviselet	Af
Birkózás	Af	Vakharc	Af
Kétkezes harc	Mf	Ugrás	50%
Lovaglás	Af		

Beszélt nyelvek

közös	3
aszisz	5

Pszi használat -

Felszerelés: Szablya, hárítótőr, dobóháló, gladiátorvért (SFÉ:4; MGT:2), 8 arany

Megjegyzés: Statikus pszi-pajzsait társa Annal építette fel

Ellyssire

6. tsz. amazon
21 éves, ember, nő
rend
az Oroszlánölők vezetőjének neje

Jellemzés: Ellyssire rabszolgaként került távolra otthonától. Aztán épp az Oroszlánölők mentették ki szorult helyzetéből. Tisztátalan révén nem térhetett vissza hazájába, így jobb híján csatlakozott a csapathoz.

Kinézet: Ő egy rendkívüli szépség. Haja vörös, szeme zöld. Nem csoda, hogy számtalan hódolója van. Szereti a testhez álló, formás vonalait kiemelő ruhákat.

Jellem: (rend) Rosszabb, mint egy boszorkány. Bár minden férfival kikezd, mégis mélyen gyűlöli őket. A férjét Annallal csalja. Akit csak lehet kihasznál. Gátlástalan nőszemély.

Motiváció: Megbosszulni a világon azt, hogy tönkretették az életét. Minden városban ahol megfordul, meggyilkolt szeretők „tucatjait” hagyja maga után.

„Mutasd meg nekem, milyen kemény férfi vagy!”

Erő	13	**Ép**: 11	**Fp**: 61	
Állóképesség	14			
Gyorsaság	16	**Mp**: -	**Pp**: -	
Ügyesség	15			
Egészség	14	**Ellenállás**	**A**	**M**
Szépség	17	TME	1	3
Intelligencia	14	Statikus	29	29
Akaraterő	13	Dinamikus	-	-
Asztrál	11	Egyéb	-	-
Érzékelés	16	**Teljes**	30	32

Harcértékek

Fegyver	T/k	Ké	Té/Cé	Vé/m	Sp
Alap	-	38	54/20	102	-
Másfélkezes k.	1	47	77	124	2k6
Rövid íj	2	48	34	90	k6
Tőr	2	48	62	104	k6
Dobótőr	2	48	65	104	k6

Kiemelt képzettségek			
Fegyverhasználat	Mf	Lovaglás	Af
Fegyverdobás	Af	Erdőjárás	Af
Harci láz	Mf	Vadászat/halászat	Af
Csapdaállítás	Af	Nyomolvasás/eltüntetés	Af
Hangutánzás	Af	Szexuális kultúra	Mf

Beszélt nyelvek	
közös	3
amazon	5
aszisz	1
Pszi használat	-

Felszerelés: Másfélkezes kard, rövid íj, tőr, 4 db dobótőr, 2 arany, 2 ezüst

Megjegyzés: Statikus pszi-pajzsait társa Annal építette fel

Annal

6. tsz. Arel-pap
24 éves, ember, férfi
élet
az Oroszlánölők egyike

Jellemzés: Annal az Északi Városállamok egyikében látta meg a napvilágot. Tehetős hajóskapitány apja Arelnek ajánlotta gyermekét még annak születésekor. Ezért – és a bőséges adományok okán – már nagyon fiatalon egy ompuri Arel-pap szárnyai alá került. Képességeivel sosem emelkedett ki igazán, ám a küzdelmes novícius évek után végül pappá szentelték. Ezt követően jó sok helyre eljutott a Quiron-tenger déli partvidékén, míg Ellyssire meg nem „győzte” arról, hogy csatlakozzon az Oroszlánölőkhöz.

Kinézet: Arcvonásai alapján még fiatalabbnak látszik valós koránál. Termete alacsony, izmos. Barna haját lófarokba köti. Külseje ápolt, szeret igényesen öltözködni.

Jellem: (káosz) Alapjában véve jókedélyű férfi, aki kifejezetten szenvedélyes és bátor tud lenni, ha muszáj. Többnyire realista, ám romantikus lelkülete okán olykor megfontolatlanul cselekszik.

Motiváció: Forr benne a bizonyítási vágy a csapattársai és főleg szeretője felé.

„Nem vagyok már gyerek… majd meglátjátok!”

Erő	14	**Ép**: 12	**Fp**: 40	
Állóképesség	14			
Gyorsaság	12	**Mp**: 48	**Pp**: 29	
Ügyesség	13			
Egészség	16	**Ellenállás**	**A**	**M**
Szépség	15	TME	3	2
Intelligencia	14	Statikus	29	29
Akaraterő	12	Dinamikus	1	1
Asztrál	13	Egyéb	-	-
Érzékelés	12	**Teljes**	33	32

Harcértékek

Fegyver	T/k	Ké	Té/Cé	Vé/m	Sp
Alap	-	17	51/18	100	-
Hosszúkard	1	24	71	122	k10
Rövid íj	2	18	20	96	k6

Kiemelt képzettségek			
Fegyverhasználat	Mf	Történelemismeret	Mf
Fegyverismeret	Af	Erdőjárás	Mf
Kocsmai verekedés	Af	Időjóslás	Af
Vadászat/halászat	Af	Sebgyógyítás	Af
Nyomolvasás/eltüntetés	Af	Herbalizmus	Af

Beszélt nyelvek	
közös	5
aszisz	5
Pszi használat	Mf

Felszerelés: Hosszúkard, rövid íj, keményített bőrpáncél (SFÉ:2; MGT:2), 3 db gyógyital (6 Ép), 10 arany

Megjegyzés: Sólyomszív irányzat; Szférái: Természet, Lélek

Eric
6. tsz. barbár
22 éves, ember, férfi
halál
az Oroszlánölők egyike

Jellemzés: A szívós korgot egy megáradt folyó ragadta el a törzsétől. Balszerencséjére ork rabszolgavadászok bukkantak rá. Rajtuk keresztül került a Kard-lovagrend egyik tagjának tulajdonába. A néhány hónapos fogság után azonban ezt a lovagot a balsors néhány kalandozóval hozta össze. Eric kapott az alkalmon és csatlakozott a társasághoz, akik Ifinbe tartottak. E nagyvárosban találkozott az Oroszlánölőkkel és Torrden invitálására beállt közéjük. Annak ellenére, hogy messze került hazájától, Eric jól érzi magát. Élete folyamatosan dicső harcokkal teli, ritka vadállatokkal, méltó ellenfelekkel. Ha csak teheti Torrden mellett van, mindenben követi.

Kinézet: Magassága, származásához képest, nem túl kiemelkedő, 1,8 láb. Izomzata, szívóssága, testi adottságai már sokkal inkább megfelelnek az ideálnak. Egyenes szálú hosszú fekete haja és mélykék szeme teszi egzotikussá megjelenését. Bőrből készült mellényt, nadrágot, szegecselt alkarvédőket és fejpántot visel.

Jellem: (halál) Eric nagyon magabiztos fellépésű ember, aki többnyire jó kedélyű és derűlátó, de nagyon könnyen elveszti a türelmét. Ilyenkor nem érdemes az útjába kerülni. A harcokban hősies és szívós, nem ismeri a menekülést, és ha kell az utolsó leheletéig küzd.

Motiváció: A ételeme a harc. Keresi a küzdelem lehetőségét. Mámorosan áhítja a győzelmet, a győzelmet mely az ellen számára a pusztulást jelenti. A közelmúltban az Annal és Ellyssire közti viszony foglalkoztatja. Lassan rájön, hogy ez tönkre teheti ezt a jó közösséget. Torrdennek inkább nem szól. Sokkal jobb megoldás az, ha a zavaró tényezőt (Annal), elpusztítja!

„Hagyjátok nekem! Majd a bárdommal törlöm le a mosolyt arról a disznószaros képéről!”

Erő	17	**Ép**:	18	**Fp**:	71
Állóképesség	20				
Gyorsaság	12	**Mp**:	-	**Pp**:	-
Ügyesség	13				
Egészség	20	**Ellenállás**	**A**	**M**	
Szépség	14	TME	0	6	
Intelligencia	13	Statikus	-	-	
Akaraterő	16	Dinamikus	-	-	
Asztrál	10	Egyéb	35	35	
Érzékelés	15	**Teljes**	35	41	

Harcértékek

Fegyver	T/k	Ké	Té/Cé	Vé/m	Sp
Alap	-	36	80/3	84	-
Kétkezes cs.b.	1	41	98	100	3k6+3
Csatacsákány	2	41	91	92	k10+3
Hajítóbárd	1	45	100	88	k6+3

Kiemelt képzettségek

Fegyverhasználat	Mf	Vadászat/halászat	Mf
Fegyverdobás	Mf	Erdőjárás	Mf
Birkózás	Af	Futás	Af
Ökölharc	Af	Mászás	40%
Fegyvertörés	Af	Ugrás	25%

Beszélt nyelvek

közös	3
korg	5

Pszi használat -

Felszerelés: Kétkezes csatabárd, csatacsákány, 4 db hajítóbárd, 5 arany

Ryan Air

7. tsz. tolvaj
38 éves, félelf, férfi
káosz
az Oroszlánölők egyike

Jellemzés: Ifinben egyik nyomornegyedében látta meg a napvilágot. Szüleit sosem ismerte. Egy útszéli kuruzsló nevelte fel. Tőle hallotta, hogy ember anyját egy hosszúéletű tette magáévá. Majd a gyermek születésekor el is dobta őt magától. A vén kuruzsló mellett, aki egy tolvajklán szolgálatában állt, nagyon sanyarú sorsa volt a fiúnak. Ám az éjszaka vámszedői közt hamar megtanulta a túlélés törvényeit. Ígéretes tehetségnek tartották. Egy nap azonban Tharr egyik szolgája, egy Khótorr-pap igehirdetése során megvilágosodott. Ő úgy hisz megérezte Tharr hívását. Megszökött a klántól és a pappal tartott. Közel egy évig maradt mellette. Azután több kalandozóból álló kompániához is csatlakozott, míg végül az Oroszlánölőknél kötött ki.

Kinézet: Köszönhetően elf származásának rendkívül jóképű, de Ryan ezért is gyűlöli magát. Füleit is lecsonkolta, csakhogy letagadhassa felmenőit. Sokat nem ad a megjelenésre, ha csak teheti átlagos, semmit mondó ruhákban jár. Alkata filigrán, alacsony és vékony, haja hollófekete, szeme zöld.

Jellem: (káosz) Ryan hideg, érzéketlen, búskomor és depresszióra hajlamos lélek. Bizalmatlan, ha csak teheti kételkedik mindenben. Csakis önös céljait tartja szem előtt, számító. Gyűlöli magát, az egész világot. A borúlátás csak úgy süt belőle.

Motiváció: Életcélja, hogy bebizonyítsa, érdemes Tharr kegyére, ezért minél több lelket, lehetőleg elf származásúakat, próbál átküldeni istenéhez.

„A Kárpiton túl a szolgám leszel obsor!”

Erő	13
Állóképesség	11
Gyorsaság	18
Ügyesség	16
Egészség	13
Szépség	17
Intelligencia	14
Akaraterő	14
Asztrál	14
Érzékelés	14

Ép:	7
Fp:	55
Mp:	-
Pp:	-

Ellenállás	**A**	**M**
TME	4	4
Statikus	29	29
Dinamikus	-	-
Egyéb	-	-
Teljes	33	33

Harcértékek

Fegyver	**T/k**	**Ké**	**Té/Cé**	**Vé/m**	**Sp**
Alap	-	30	55/31	93	-
Tőr	2	40	63	95	k6
Ostor	2	33	61	93	k2
Rövidkard	1	39	67	107	k6+1
Dobótőr	2	40	76	95	k6
Kézi nyílpuska	2	33	45	30	k3

Kiemelt képzettségek

Fegyverhasználat	Af	Esés	120%
Fegyverdobás	Mf	Ugrás	115%
Kocsmai verekedés	Mf	Mászás	150%
Álcázás/álruha	Mf	Lopózás	30%
Hátbaszúrás	Af	Rejtőzködés	29%

Beszélt nyelvek	
közös	4
aszisz	5
toroni	3
erv	2
Pszi használat	-

Felszerelés: Tőr, 6 db dobótőr, rövidkard, ostor, 5 arany

Megjegyzés: Statikus pszi-pajzsait társa Annal építette fel

További NJK-k és Bestiák

Fegyveresek	1. tsz. harcosok	kalózok, matrózok, bajkeverők	267. old.
Őrök	2. tsz. harcosok	városőrök, a Házak elit emberei	267. old.
Kollor fejvadászok	1-7. tsz. fejvadászok	a La Terrogh Ház orgyilkosai	268. old.

Hastin harcikutya	Bestiárium (2. kiad.)	17. old.	a Kákal való küzdelemben	268. old.
Oroszlán	Bestiárium (2. kiad.)	22. old.	a Viadalon	269. old.
Mantikor	Ynevi Kóborlások	105. old.	a Viadalon	269. old.

Fegyveresek

1. tsz. harcosok
ember, férfi
káosz

Szerepük: Kalóztámadások alkalmával, illetve a kocsmákban, ivókban, hajókon és utcákon zajló összetűzések és verekedések alkalmával kerülhetnek összetűzésbe velük a karakterek, illetve lehetnek segítségükre bizonyos szituációkban.

Erő	13	**Ép**: 10	**Fp**: 18	
Állóképesség	12			
Gyorsaság	11	**Mp**: -	**Pp**: -	
Ügyesség	13			
Egészség	13	**Ellenállás**	**A**	**M**
Szépség	10	TME	0	0
Intelligencia	10	Statikus	-	-
Akaraterő	10	Dinamikus	-	-
Asztrál	10	Egyéb	-	-
Érzékelés	11	**Teljes**	0	0

Harcértékek

Fegyver	T/k	Ké	Té/Cé	Vé/m	Sp
Alap	-	12	33/3	85	-
Rövidkard	1	21	45	99	k6+1
Ököl	2	22	37	86	k2
Kis pajzs	1	13	33	+20	k6
Furkós bot	1	14	40	99	k6

Felszerelés: Szegényes ruházat, változó fegyverek, posztó- vagy bőrvért (SFÉ:1; MGT:0)

Megjegyzés: Kocsmai verekedés Af, Hajózás Af

Őrök

2. tsz. harcosok
ember, férfi
rend

Szerepük: Ők alkotják az eggyes nemesi Házak fegyvereseinek derékhadát. A tehetőseik palotáiba, vagy más kiemelten fontos épületében teljesítenek szolgálatot. Ilyen jellemzőkkel bíró fegyveresek felelősek a nemesi és a vallási kerületek, illetve a kikötő biztonságáért.

Erő	13	**Ép**: 10	**Fp**: 40	
Állóképesség	13			
Gyorsaság	13	**Mp**: -	**Pp**: -	
Ügyesség	13			
Egészség	13	**Ellenállás**	**A**	**M**
Szépség	11	TME	0	3
Intelligencia	11	Statikus	-	-
Akaraterő	13	Dinamikus	-	-
Asztrál	10	Egyéb	-	-
Érzékelés	13	**Teljes**	0	3

Harcértékek

Fegyver	T/k	Ké	Té/Cé	Vé/m	Sp
Alap	-	18	47/3	93	-
Hosszúkard	1	24	61	109	k10
Tőr	2	28	55	95	k6
Szigony	1	22	62	103	k10+1
Ököl	2	28	51	94	k6

Felszerelés: Egyenruha, változó fegyverek, posztó- vagy bőrvért (SFÉ:1; MGT:0)

Megjegyzés: Ökölharc Mf, Lefegyverzés Af

Kollor fejvadászok

1-7. tsz. fejvadászok
ember
rend

Szerepük: A La Terrogh Ház felügyelete alatt álló Tüskehal fejvadászklán tagjai. Hűségüket harci drogokkal biztosítják, klántetoválásuk a tövisekkel kétszer átszúrt hal. A Don Corrido Chacal és a Pesdan Barrath elleni merényletet is ők követték el. Ha a helyzet úgy hozza, a karakterek ellen is bevethetik őket.

Mikorra a karakterekkel szembekerülhetnek, a klán Baraadheikben tartózkodó tagjainak már csak a fele, kb. húsz fő van harcrakész állapotban.

Erő	13	**Ép**:	9	**Fp**:	25	**Harcértékek**					
Állóképesség	15					**Fegyver**	**T/k**	**Ké**	**Té/Cé**	**Vé/m**	**Sp**
Gyorsaság	15	**Mp**:	-	**Pp**:	6	Alap	-	24	38/6	90	-
Ügyesség	16					Sarlókés	2	34	46	100	k6
Egészség	13	**Ellenállás**		**A**	**M**	Rövidkard	1	33	50	104	k6+1
Szépség	12	TME		2	3	Alkarvédő	1	25	38	+18	k3
Intelligencia	12	Statikus		6	6	Dobótőr	2	34	49	92	k6
Akaraterő	13	Dinamikus		2	2	**Felszerelés**: Változó, fegyvereik gyakran mérgezettek					
Asztrál	12	Egyéb		-	-	**Megjegyzés**: Az 5. és 7. tsz-en Pszi Mf, illetve kiemelkedő százalékos és alvilági képzettségek					
Érzékelés	15	**Teljes**		10	11						

Módosítók (3. tsz.): +15 Fp, +6 Pp, +6 AME, +6 MME, +6 Ké, +8 Té, +8 Vé, +1 Sp

Módosítók (5. tsz.): +30 Fp, +13 Pp, +15 AME, +15 MME, +12 Ké, +16 Té, +16 Vé, +2 Sp

Módosítók (7. tsz.): +45 Fp, +21 Pp, +25 AME, +25 MME, +23 Ké, +34 Té, +34 Vé, +3 Sp

Hastin harcikutya

Bestiárium II.
17. old.

Előfordulás: ritka
Megjelenők száma: 2
Termet: E
Sebesség: 130 (SZ)
Támadó érték: 58
Védő érték: 48
Kezdeményező érték: 14
Célzó Érték: -
Sebzés: 1k6+2
Támadás/kör: 2
Életerő-pontok: 20
Fájdalomtűrés-pontok: 54
Asztrál ME: -
Mentál ME: -
Méregellenállás: 5
Pszi: -
Intelligencia: állati
Max. Mp.: -
Jellem: -

Leírás: Marmagassága 80 cm, súlya 70 font körüli. Szívós, kitartó, erőteljes testalkatú fajta. Lendületből való támadása Rohamnak minősül.

Oroszlán

Bestiárium II.
22. old.

Előfordulás: gyakori
Megjelenők száma: 4
Termet: E
Sebesség: 180 (SZ)
Támadó érték: 45
Védő érték: 70
Kezdeményező érték: 30
Célzó Érték: -
Sebzés: 1k5/1k5/1k6+1
Támadás/kör: 3
Életerő-pontok: 28
Fájdalomtűrés-pontok: 44
Asztrál ME: -
Mentál ME: -
Méregellenállás: 6
Pszi: -
Intelligencia: állati
Max. Mp.: -
Jellem: -

Leírás: Nagytermetű állatok, akik hatalmas ugrással vetik magukat áldozatukra, gyakran földre taszítva azt.

Mantikor

Ynevi Kóborlások
105. old.

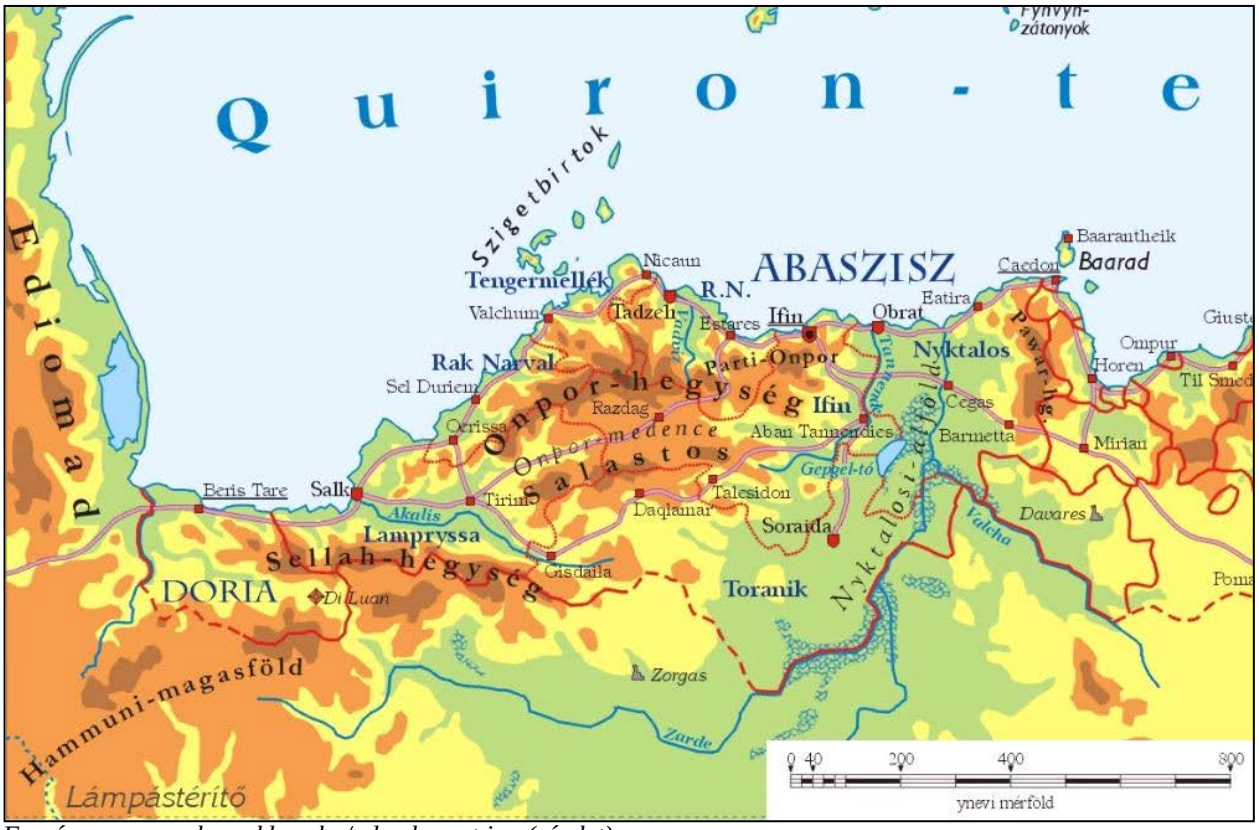
Előfordulás: nagyon ritka
Megjelenők száma: 1
Termet: N
Sebesség: 100 (SZ), 80 (L)*
Támadó érték: 115
Védő érték: 95
Kezdeményező érték: 25
Célzó Érték: -
Sebzés: 1k6+2/1k6+2/1k10 vagy 1k6+méreg
Támadás/kör: 3+1
Életerő-pontok: 42
Fájdalomtűrés-pontok: 88
Asztrál ME: 5
Mentál ME: 10
Méregellenállás: 12
Pszi: -
Intelligencia: alacsony
Max. Mp.: -
Jellem: Halál, Káosz

Leírás: A jól megtermett oroszlántestén loboncos, ősz hajú öregemberfejet, fehér angyalszárnyakat és egy jókora skorpiófarkat hord. Ez utóbbit, három körönként egyszer, szívesen használja harcban is a fejjel való támadás helyett. Sikeres találat esetén 5. szintű gyors hatású bénító mérget fecskendez a sebbe. Sikeres Egészségpróba esetén csak 1k6 Fp veszteséget okoz, egyébként ezen kívül még fulladással járó bénulást is. Minden körben képes karmos mellső lábait és agyarát használni. Jelen példány a csonkolt szárnya miatt levegőből nem tud támadni. Képes egy 6 láb sugarú körben naponta kétszer egy 25 E-ű félelem aurát kisugározni. Továbbá ha rákényszerül, két körre egy 9 E-ű Elemi sötétség kupolát.

Térképek

Abaszisz

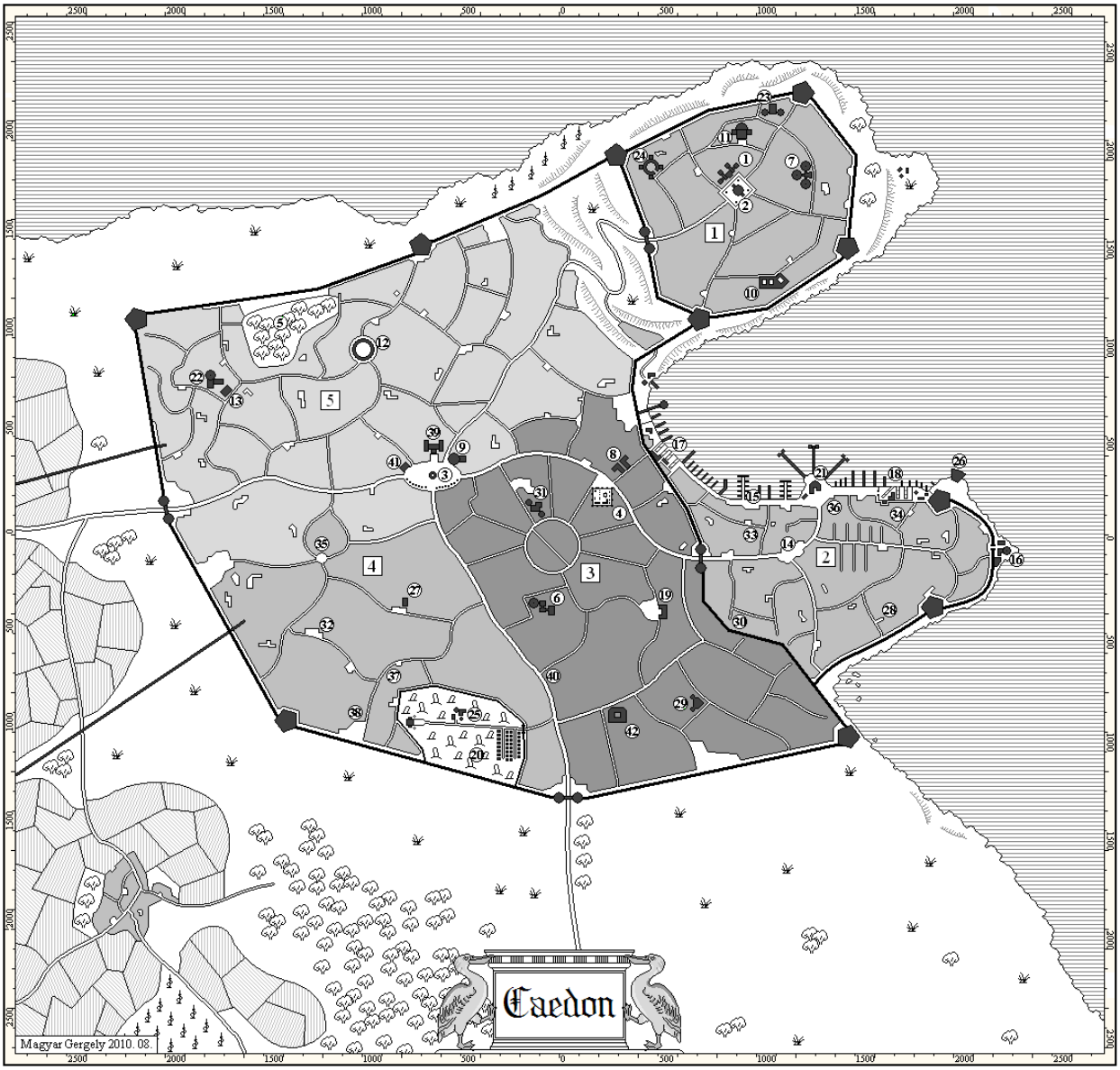
(Tájolás: északi, Lépték: a térképen)



Forrás: www.szurkecsuklyas.hu/qdomborzat.jpg (részlet)
Szerző: Domoly & Beelze, Szürkecsuklyás Testvériség

Caedon

(Tájolás: északi, Lépték: a térképen, lábban)



1 *– Felsőváros*
2 *– Kikötőkerület*
3 *– Kereskedőkerület*
4 *– Kézműveskerület*
5 *– Lakókerület*

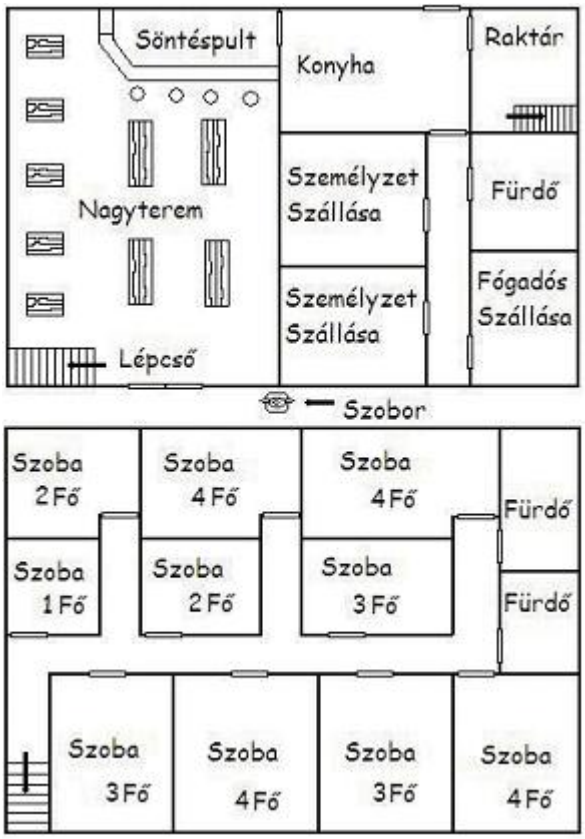
1 *– Gyöngypalota*
2 *– Városháza*
3 *– Istenek Forrása*
4 *– Erőd*
5 *– Park*
6 *– Ervil bankház*
7 *– Bárói bankház*
8 *– Hrigal bankház*
9 *– Vízárusok csarnoka*
10 *– Fürdő*
11 *– Színház*
12 *– Aréna*
13 *– Levéltár*
14 *– Piac*
15 *– Halpiac*
16 *– Világítótorony*
17 *– tel Ralist hajóépítő*
18 *– en Krihhyl hajóépítő*
19 *– Börtön*
20 *– Temető*
21 *– Fő vámház*
22 *– Krad-templom*
23 *– Dreina-templom*
24 *– Ellana-templom*
25 *– Darton-szentély*
26 *– Antoh-templom*
27 *– Gilron-templom*
28 *– Noir-szentély*
29 *– Sogron-templom*
30 *– Tharr-templom*
31 *– Doldzsah-mecset*
32 *– Kézművesek céhh.*
33 *– Halászok céhháza*
34 *– Hajókészítők céhh.*
35 *– Üvegfúvók céhh.*
36 *– Rakodók céhháza*
37 *– Ékszerészek céhháza*
38 *– Kocsikészítők céhháza*
39 *– Istenek Forrása fogadó*
40 *– Tengerszem fogadó*
41 *– Sasfiók fogadó*
42 *– Aranykovács bankház*

Baraadheik

(Tájolás: északi, Lépték: a térképen, lábban)

1 *– Világítótorony*
2 *– Polip-bástya*
3 *– Oroszláncsarnok*
4 *– Követek palotája*
5 *– Városi börtön*
6 *– Aréna*
7 *– Levéltár*
8 *– Fogadó az Abbit Delfinhez*
9 *– Tanácspalota*
10 *– Erőd*
11 *– Antoh-templom*
12 *– Dreina-templom*
13 *– Sogron-templom*
14 *– Darton-templom*
15 *– Noir-templom*
16 *– Darutorony*

Egy fogadó


Söntéspult
Konyha
Raktár
Nagyterem
Személyzet Szállása
Fürdő
Fógadós Szállása
Személyzet Szállása
Lépcső
Szobor
Szoba 2 Fő
Szoba 4 Fő
Szoba 4 Fő
Fürdő
Szoba 1 Fő
Szoba 2 Fő
Szoba 3 Fő
Fürdő
Szoba 3 Fő
Szoba 4 Fő
Szoba 3 Fő
Szoba 4 Fő

Mellékletek

Varázstárgyak

ISTENEK FORRÁSA

Készítheti: természetes, Caedon
Mana-pont: -
Időtartam: -
Elkészítési ár: -
Eladási ár: 7-10 arany

Az Istenek Forrása a dél-quironeiai Caedon városának nevezetessége. A víz természetes forrásból tör elő, és csak itt található meg. Kereskedelmét szigorúan kézben tartja a városi tanács, kereskedelmével a caedoni deh Orbel Ház foglalkozik. A víz hagyományos, varázspecséttel lezárt, domormintás kék üvegcsében szerezhető be, melyet Caedon főterén, a Vízárusok csarnokában árusítanak. Caedoniak számára ára hét, külhoniak számára tíz arany. Természetesen, a várostól távolodva az ára is nő, a távoli Ibarában egy eredeti üvegért akár 60-70 aranyat is elkérhetnek.

Az Istenek Forrásának vize több különleges tulajdonsággal rendelkezik. Bár ezek közül több is vetekszik a mágikus italok hatásaival, a külsőre kristálytiszta forrásvíznek látszó folyadékot a mágikus fürkészések is közönséges víznek mutatják.

A forrásvíz egyetlen adagja (kb. három jókora korty) azonnal semlegesít minden 6.-nál alacsonyabb szintű mérget, és azonnal megszünteti minden 6.-nál alacsonyabb szintű betegség hatását. (Azonnal, nem lépésenként!) A forrás vize az egyéb italok hatásait is semlegesíti anélkül, hogy ízén változtatna, egyetlen cseppje megszünteti a bor vagy pálinka bódító hatását, vagy közönséges, káros hatások nélkül megiható vízzé tesz egy pohár tengervizet. A forrásvíz a halál kapujából is visszahozza azt, akibe sikerül beletölteni, a „morális szabály” állapotát egy adagja eszméletlenséggé változtatja. Az Istenek Forrásának vizével átitatott gyolcsok alatt sokkal gyorsabban gyógyulnak a sebek is, egy óra alatt 1 Ép regenerálódik még a hanyagul bekötött sebek esetében is. Az ilyen gyolcsok percek alatt elállítják a vérzést is.

Az, aki Antoh áldását viseli, akár varázslat, akár felavatása (pap) következtében, arra a forrásvíz minden adagja, pohara egy adag, 1 Ép-nyi gyógyitalként hat. Amennyiben valaki az Istenek Forrásának vizét használja fel gyógyital készítésére, úgy annak hatása kétszerese lesz egy hagyományos gyógyitalnak, azaz 4 Mp ráfordításával nem 1 Ép-t, hanem 2 Ép-t gyógyít majd meg a gyógyital. A káros hatású anyagok, mérgek készítése során az alapanyagként használt forrásvíz felezni fogja a káros hatásokat.

A forrás vize emellett számos, csak időszakosan kimutatható tulajdonsággal rendelkezik, például a P. sz. 3687-ben Caedon oltására használták, ahol minden cseppje egy egész vödör vizével ért fel. Ezt a hatást azóta sem tapasztalták újra, noha az Istenek Forrásának vizét a mai napig vizsgálja a caedoni Pecsét őrei varázslórend.

Forrás: A Vitorlát tép és lángot hoz a szél – kalandmodul a 2008-as Mentálcsavar táborra alapján.

ARNIGLA ÁTKA

6. szintű keringési rendszerre ható, különleges hatású fegyverméreg, mely az aszisz méregkeverők tudását dicséri, és különleges alapanyaga miatt ma is csupán a Quironeiában ismert.

A méreg sűrű, feketés zöld folyadék, ami a levegővel érintkezve gyorsan szárad – lévén, eredetileg víz alatti méreg. Ez után egy napig őrzi meg felhasználhatóságát, ha vérbe jut, feloldódik. A méreg íze keserű, szaga kagylószagú, büdös, tengeri szag. Üvegekben tárolják, és közvetlenül használat előtt kenik a fegyverre.

A méreg a vérbe kerülve fejti ki hatását. Gyors hatású, a szervezetbe kerülése után 1k6 körön belül hatni kezd. Sikertelen Egészségpróba esetén különleges, szervezetet gyengítő hatás érvényesül, míg sikeres Egészségpróba esetén émelygés lesz úrrá az áldozaton. A hatását 1k6 órán át fejti ki. A szervezetet gyengítő hatás abból áll, hogy az áldozat a méreg hatása után, tizenöt percenként Egészségpróbát köteles dobni. (A méreg sikerességét eldöntő dobás számít az elsőnek.) Az áldozat minden sikertelen Egészségpróba után elveszít egyet az Erejéből és egyet az Állóképességéből. Minden második sikertelen után pedig egyet az Egészségéből is. Ha az áldozat túléli a méreg hatását – amire segítség nélkül elég kevés az esély – akkor kezd csak el felépülni. Minden pihenéssel eltöltött nap után kap vissza egyet az elveszített pontokból.

A méreg különleges alapanyaga az aszisz partok közelében élő arnigla hal méregmirigyében tárolt méreg. A kis tengeri hal kétarasznyi mérete ellenére ragadozó. Áldozata mellé úszva a hasán lévő tapadókorongjával rátapad, és annak szervezetébe juttatja mérgét. Ezután már csak meg kell várnia, hogy a kiszemelt hal, amely gyakran több százszorosa a kis ragadozónak kifáradjon, és a parti sekélyebb vizek nyugalma felé menekülve a fenékre süllyedve kimúljon. Ekkor veszi kezdetét az arnigla halak heteken át tartó lakomája. Egy adag méreg elkészítéséhez 2k10 hal mérgére van szükség. A méreg elkészítési ideje három nap.

A mérget bár messze vidékeken is ismerik, mégis csak a Quironeiában, Abaszisz közelében terjedt el. Az arnigla halak ugyanis csak ezen a partszakaszon élnek, máshol eddig nem bukkantak rájuk. Mivel a halakat befogni sem könnyű, és a méreganyag termelésük igen lassú, emiatt a méreghez csupán az alapanyagok 20 aranyba kerülnek, így a szer a drágább mérgek közé sorolható.

Az Arnigla átkának nincsen ismert ellenszere, minden valószínűség szerint csak a mágikus beavatkozás segít ellene.

Versek

CAEDONI BORDAL

Csókot szájra, bort pohárba,
Vigadjon együtt pór, és nemes,
Ha otthon asszony sodrófája vár
cimborám, hát magadra vess.
Mert nem férfi, kit harsány hangú
Asszony parancsol haza,
Látom papucsban érkeztél,
S otthon maradt a gatya.

Én minden este visszatérek
Mert nincsen jobb boromnál,
Hazafelé hányok egyet,
A Caedoni romnál.

Füled tapaszd poharadra,
Hallod, hogy dorombol ?
Még hogy a bor pusztít
Elbutít és rombol ?
Akik ezt állítják
Ostobák, és balgák
Nem járnak ők fogadóba,
Tehén tőgyét nyalják.

Én minden este visszatérek
Mert nincsen jobb boromnál,
Hazafelé hányok egyet,
A Caedoni romnál.

Egy szépasszonynál töltöttem
A tegnapelőtt estét
Végigcsókolgattam
Gyönyörűszép testét.
De eljöttem közétek,
elég volt a jóból, mert
Egy asszony sem csókol úgy,
mint egy flaska óbor.

Én minden este visszatérek
Mert nincsen jobb boromnál,
Hazafelé hányok egyet,
A Caedoni romnál.

Jöjj hát borom, te drága,
te hallgatag barát,
fogadós ki vízzel pancsol,
szétrúgom farát.
Ki bort iszik, a jövendőbe
vidáman tekint,
Az Ég ezerszer áldja meg,
e folyékony rubint.

- Niel din Siniel

A PRÓFÉTA

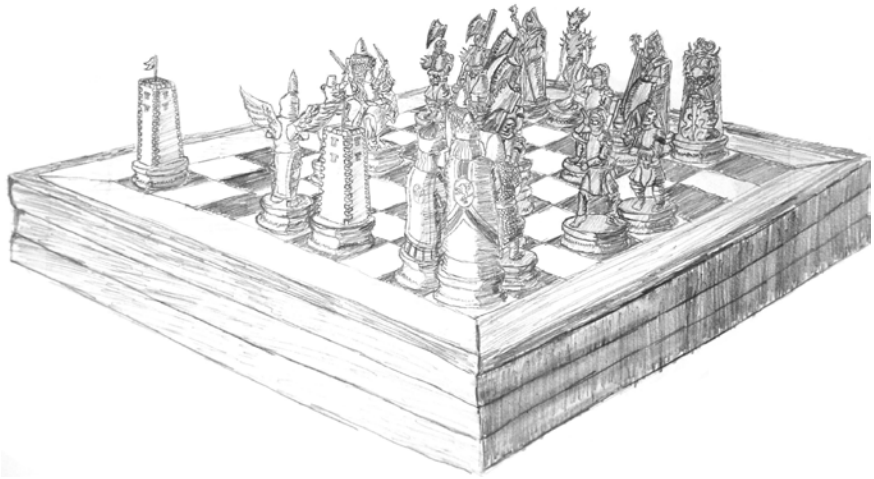
3-6. SZINTŰ KALANDOZÓKNAK
HELYSZÍN: Dél-Ynev, Tagreosz városa
IDŐPONT: P. sz. 3699. Krad kvartja

Írta: TAO

A Próféta – mely 2005-ben íródott – a sajátos hangulatú Téli Táboraink egyik gyöngyszeme. E rendezvényeink moduljaira mindig is jellemző volt, hogy próbáltak szakítani a hagyományokkal. Valami újat, valami szokatlant szerettek volna nyújtani a résztvevőknek. Jelen esetben a M.A.G.U.S. modulokban megszokottnál sokkalta nagyobb szerepet kap a történetben a misztikum, a szó hagyományos értelmében vett fantasy. Akik nem riadnak vissza az ilyesféle kihívásoktól, bizton nem fognak csalatkozni benne. Játékalkalmak sorát tölthetik azzal, hogy kibogozzák a történet háttérében futó szálakat.

Akik kedvet éreznek hozzá, hogy e modult versenykörülmények mellett teljesítsék, azok számára a verseny során érvényben lévő karakteralkotási szabályokat az alábbi linken tettük elérhetővé:

http://www.kalandozok.hu/kalandozokutjan/tt2005.pdf



Tartalomjegyzék

TARTALOMJEGYZÉK 278

HANGULATKELTŐ NOVELLA 280

KONCEPCIÓ 284

ESEMÉNYSOR 284

HÁTTÉR 285

KÖRÜLMÉNYEK 286
- ***Időpont*** 286
- ***Időjárás*** 286
- ***Időszámítás*** 287
- ***Manaháló*** 287
- ***Helyszín*** 287

KEZDETEK 287
- ***Bemesélés*** 287
- ***Megérkezés a városba*** 288
- ***A kalandozók megpróbáltatásai*** 289
- ***Abyss színre lép*** 290
- ***A másik Abyss is feltűnik*** 291
- ***Abyss visszatér*** 292

A SZÁLAK SZÉTFUTNAK 293
- ***A harci torna*** 294
- ***A bárdpróba*** 295
- ***A szántóverseny*** 297
- ***A bál*** 298
- ***A Vadrózsák Gyilkosa*** 298
- ***Rosszkor, rossz helyen*** 299
- ***A szemfülesek*** 300
- ***A kobzos*** 301

VÉGJÁTSZMA 301
- ***A végső csata*** 303
- ***Epilógus: Az Istenek sakkoznak…*** 304

TAGREOSZ 305
- ***Történelme címszavakban*** 305
- ***Első pillantásra*** 306
- ***Elhelyezkedés*** 307
- ***Címer*** 307
- ***Időjárás*** 307
- ***Lakosság*** 307
- ***Közbiztonság*** 308
- ***Városőrség*** 308

Alvilág 309
Mágiavédelem 309
Öltözködés 310
Kereskedelem 310
Vallás 310
Törvények 311
Társadalom 312
Közélet 313
Pletykák, legendák, szóbeszédek 313
A városfalon kívüli területek 316
Polgárok kerülete 317
Nemesek kerülete 319
Utazók kerülete 320
Hit kerülete 323

LEÍRÁSOK 326
Alsóváros 326
A Prófécia 334
A Tudás darabjai 335

NEVESÍTETT NJK-K 337

TOVÁBBI NJK-K ÉS BESTIÁK 345

TÉRKÉPEK 352
Nyugat-Shadon 352
Tagreosz 353
Alsóváros 354
Paprik ivója 355
Taverna a Szent Arához 355
Kócos Királyfi 356
Fogadó Ábrahámhoz 356

MELLÉKLETEK 357
Varázslatok 357
Hadrend formációk 358
Kiadandó anyagok 359

Hangulatkeltő novella

Dél Ynev, Tagreosz városállam határán, 3699 nyárutója

Az alkony már régen elmúlt, s sötét bársonyba vonta az eget az éjszaka, sűrűn körbevéve az élőket és a holtakat. Köddé vált árnyai alatt minden alak, elhomályosulnak a messzi fények: egy város álmos pislogása. Csak egy valami van, mi a közelben harsányan dacol még birodalma hódításával, egyetlen dolog, mi molylepke gyanánt vonzza a nehéz lábú vándort magához: egy tábortűz égbeszökő lángjai. A bárd fáradtan mosolyodik el, ahogy arra tekint, talán menedéket lel végre. Léptei bizonytalanul, ám mégis erősen indulnak meg újra, lassan haladva a hajladozó igézet felé. Közelebb érve már ki tudja venni, hogy alakok mozognak árnyat vetítve a fénybe, öten vannak, s hogy barátok-e? A bárdot már kevéssé gyötri a kérdés. A fáradtság kilúgozta belőle csaknem minden óvatosságát, a túlélés magasiskoláját, amit eddig elsajátított.

Csak nem raknak a banditák ekkora tüzet az éjszakában ... ráadásul a város mellett...

Léptei zaját nem nyomja el a fák suhogása, a tűz percegése, de nem is akarja már leplezni jöttét. Érzi magán a tekinteteket, és hallja a kardpenge halk szisszenését, akár egy kígyó támadás előtt, érzékeiben robban a felismerés, ahogy ráeszmél, az életével játszik. Mégsem áll meg, minden olyan távolinak tűnik számára, csak a rideg hang, ami visszahozza a jelenbe.

– Ki vagy? Mit keresel itt?

A hang felé pillant, és elmosolyodik, annyira nyájasan, ahogy csak ereje engedi. A koboz lassan lekerül válláról, hogy bizonyítsa állítását.

– Szegény vándor vagyok, uram, egy dalnok. Ha megpihenhetnék ma este a tűznél, dallal, sok szép románccal hálálnám meg kedvességüket.

Az előbbi rideg hanghoz most egy megvető mordulás is párosul.

– Utálom a bárdokat, a múltkor is egy rohadt kobzos miatt kerültünk bajba… – s egy jókora köpéssel ad nyomatékot szavainak, aztán mogorván int a bárdnak, hogy messzebb kicsit megpihenhet, ott, ahol nem keverhet galibát.

Na jól kifogtam… kalandozók…

Egy másik felkapja a fejét, mintha csak most ébredt volna álmából.

– Egy bárd? Na ne… csak azt ne… – befejezni már nem tudja, mert egy harmadik mellé lép, és igen tisztességeset rúg a bokájába, amit a másik hangos szisszenéssel és egy rándulással, majd szúrós tekintettel nyugtáz. A harmadik a dalnok felé pillant, és megereszt egy mosolynak szánt fura kis grimaszt.

– Ne törődj a társaimmal – feléjük pillant, és még a félhomály sem tudja elrejteni azt a gyilkos leintő nézést, amit feléjük intéz. – Kicsit már fáradtak. Szívesen látunk.

A bárd meghajol, s karját a színészethez értők félreismerhetetlenül egyedi mozdulatával tárja szét, színpadiasan és kissé megszokottan. Feltekint arra, ki közelebb engedte végre, s egy félmosollyal arcán lép közelebb a tűzhöz, lekuporodik, majd kezeit előre nyújtva melegedik annak hevénél. A lángok között íncsiklandó illatok kelnek, egy vaddisznó sül, melyből megkínálják őt is, ám a bárd nem kér belőle, s hogy miért, nem árulja el a kérdő szavak, s tekintetek után sem. Táskájából egy kisebb csomagot vesz elő, majd tartalmát – mely láthatóan kissé gondot okoz neki, olyan kemény – kedvtelve fogyasztja, mintha csak királyi lakomát költene el éppen.

– Regét írnék arról, ki e húst szárította! – kiált fel fennhangon, mintha éppen előadást tartana. – Regét, és hozzá egy dicsérőéneket. Megérdemli az istenadta.

Aztán hogy szavait tett kövesse, fogcsikorgatót harap a szeletbe, és elteszi a maradékot. Szórakozottan mosolyog egyet vendéglátóira, majd látható jókedvvel, fütyörészve kezd el bajlódni útitáskájával. Egy éktelen lyuk tátong alján, melyet eddig csak elkötött, s most úgy fest, azt készül végleg eltüntetni. Tartalmát a földre borítja, egy koszos, rozsdás patkó gurul el belőle, a bárd hirtelen utánakap, és mosolyogva teszi a többi dolga közé. Akad ott még egy dolog, amit szemmel láthatóan félve vesz csak ki, takarva a többiektől, egy kulacs, melyet valamiféle bőrbe bugyoláltak.

– Te igric, mi az ott nálad?

A bárd felkapja a fejét, arca kétségbeesett és mosolytalan.

– Hogy... hogy ez? Áh... semmi... – s a kulacsot mélyre nyomja a táskába, annyira, hogy alja kibukkan a hatalmas lyuknál. – Igazán, semmiség, egy kis... úti víz. Lassan cserélnem kellene... – majd legyint egyet, s gyorsan mindent elpakol a háta mögé.

– Az urak hova tartanak? – kérdezi könnyednek szántan, ám hangja kissé ideges, és hadaró, mint aki gyorsan témát akar váltani. A vándorok összenéznek, majd egyikük feláll, s közelebb lép a bárdhoz.

– Délre – mondja halkan.

– ÁÁÁÁH, hát Tagreoszba mennek az urak! – A bárd igen harsányan felel, láthatóan hálás azért, hogy másról beszélhet. – No igen, a csodás Tagreosz. Nem mondtam még, mennyiszer jártam arra? Most is onnét jövök ám! No igen! A csodás Tagreoszi tornyok, falak, kocsmák... és hölgyek – pillantása elréved egy pillanatra, majd mint aki mély álomból eszmél, egy sóhajtással kap koboza után. – Tudok egy remek dalt Tagreoszról. Remek dal, bizony ám, egy híres bárd írta – szerényen elmosolyodik, melyből minden az öt vándor számára világossá válhat, hogy e hírneves bárd itt ül éppen előttük. – Előadom, ha megengedik.

Választ nem vár, mély levegőt véve végigsimít a koboz húrjain, ahogy a kényes szeretők testén fut végig egy gyengéd férfi ujja.

„Szél támad a hűvös hajnallal
Ég a torony a hét angyallal,
Ahogy felkel a vörös nap,
S fénye ad lángokat.

Szép Tagreosz, Hétarcú gyöngyszeme,
Asszonyok bőrén a legfinomabb kelme,
Mihez hasonlót még nem látott az ég,
S miért keblemben hon-szerelem ég.

Oh, Tagreosz, jeges ajkaidon a fény
Megcsillan, s forró még a remény,
Pezsgő léted melegséggel tölt,
Míg szavad új és új arcot ölt.”

Ahogy a bárd elkezdi dalát, a valóság síkja mintha megremegne a kalandozók körül. A hang furcsán csengővé, szinte éterivé válik, mintha egy nem evilági lény énekét hallgatnák, és a dallam különös mellékhangzatot nyer. Aztán közöttük, mintha csak köd támadna, képek jelennek meg, melyek teljesen körbeveszik őket, s melyek függönyén át, homályosan látják még egymást.

Képek egy városról. A hatalmas, és szilárd Katedrálisról, mely ősidők óta hirdeti a Hétarcú hitének igazát. A fogadók dallamos zsongásáról, ahonnan pajkos kacaj, és a jókedv félreismerhetetlen aromája szivárog az utcákra. A népes piacról, ahol a kofák zsivaja összekeveredik a léptek, és a pénzcsengés zajával, s melynek nyüzsgő népe egész nap sem fogyatkozik. A főtér eseményeiről, melyen az egész város jelen van, s melynek bizarr távolában kegyetlen, vörös lángnyelvek villannak, és egy nő kíntól torz sikolya tölti be a teret, melyet felsőbbrendű méltósággal figyelnek fehér csuhás emberek. A gyönyörű, mégis oly hideg és érinthetetlen tagreoszi nőkről, kiknek hűvös szépsége messze földön híres…

Aztán a kép lassan szertefoszlik, s újra a jelen valóságában vannak. A bárd éneke abbamaradt, s a kalandozók közül hárman már az igazak álmát alusszák, közöttük leghangosabb fortyogással az a mogorva, aki a dalnokot fogadta. Elnyomta őket a meseszerű látomás, és a kimondatlan szavak története. A másik kettő is igencsak fáradt már, az egyikük, ki közel engedte a kobzost, most hozzá lép, s szavait halkan intézi.

– Köszönjük a képeket, és a dalt neked, bárd, de ideje lenne nyugovóra térnünk. Hamarosan feljön a második Hold, feküdj le most már te is.

Azzal visszamegy fekhelyéhez, kényelmesen elhelyezkedik a lehetőségekhez mérten, és azonnal álomba merül.

A hajnal sugarai lágyan nyúlnak szét a mezőkön, megsimogatják a virágok harmatkristályos szirmait, s üde aromát söpörnek magukkal, melynek illatára felébrednek a nappali állatok, és elálmosodnak az éjjeli vadak. A kalandozók lassan mocorognak, egyikük álmos lassúsággal nyitja fel szemét, az, ki legutoljára feküdt le mind közül, s nyújtózkodva ül fel. Társait figyeli, azok még csak éppen ébredeznek, aztán összeráncolja szemöldökét és körbenéz. Valami furcsa számára, valami mintha változott volna. Alaposabban megfigyeli a környéket, a tűz kialudt, a lovak nem messze legelésznek, a többiek mind megvannak, az ennivaló eltéve, akárcsak a víz. Mégis valahogy hiányérzete van, mégis valami nincs rendjén. A reggeli révületben eltart neki pár percig, mire felfogja

elméje, a furcsaságot a bárd okozza… pontosabban a bárd hiánya. Nincs ott, hol este lefeküdt, csupán a füvek elnyomódása mutatja fekhelyét. Egyetlen dolog van, mely jelzi még, hogy itt járt, a táskája, ami itt maradt. A kalandozó lassan feltápászkodik, s odalép. Vajon miért hagyta itt? Maga sem tudja miért, de a táska tartalmában remél választ a kérdésre, ezért kinyitja, és a földre borítja. Színtelen folyadékkal töltött üvegcse, egy kis darab fáklya, és nagyjából öt láb hosszú selyemkötél darab hever a lábai előtt, valamint a csikóbőr kulacs mellett – amit a kobzos az este félve rejtegetett – ott fekszik egy rozsdás lópatkó…

Koncepció

A modulban rengeteg mindent próbáltunk összeszedni. Egy kaland, ami játszódik városban, erdőben, földalatti labirintusban. Egy kaland, ahol a harc-orientált és a szerepjátékos csapatok is jól érezhetik magukat, mindenki megtalálhatja a számítását, és nincsen semmire kényszerítve. Realitás és heroizmus egyszerre van jelen, a kalandozók közönséges emberek (félelfek, orkok stb.) és ugyanakkor kiválasztottak.

A modul története tulajdonképpen elég egyszerű. Azonban a háttere, a Nem Játékos Karakterek, az indíttatások, az ok-okozatok nem igazán nevezhetőek egyszerűnek, de remélhetőleg a modul és Tagreosz város leírása elég átlátható képet ad. Itt mindjárt ki is emelnénk, hogy a modul megértése nem igazán sikerülhet Tagreosz városának ismerete nélkül, ezért Tagreosz leírásának elolvasása mintegy előfeltételnek nevezhető a modul megértéséhez.

A kalandot (megszámlálhatóan) végtelen sokféleképpen lehet lejátszani, ugyanis a modul csak felépít egy alapot, és leír egy történetet, de a Játékos Karakterek a kalandba keveredés után tetszőleges módon oldhatják meg azt. Nagy szabadságot ad a játékosoknak és a kalandmestereknek is. A helyszín, ahol a kaland játszódik, részletesen ki van dolgozva, hogy a játékosok bárhova mehessenek, bármit tehessenek, és a világ reagáljon cselekvésükre, de a Kalandmestereknek még így is nagyban kell majd támaszkodniuk az improvizálásra.

Eseménysor

0. nap

- 18 óra – A Hangulatkeltő novellában szereplő történések.

1. nap

- 17 óra – A karakterek megérkeznek Tagreoszba.
- 19 óra – Gyilkosság történik.

2. nap

- 4 óra – A városőrség megtalálja az áldozatot.
- 5 óra – A városkapukat lezárják.
- 6 óra – A városőrség megy a kalandozókhoz, letartóztatás.
- 13 óra – Tárgyalás és halálos ítélet, de Abyss (a shadoni) kimenti őket és beszél velük.
- 19 óra – Abyss (a kráni) éjszaka felkeresi őket.

3. nap

- 5 óra – A városkapukat újra megnyitják.
- 6 óra – Abyss (a shadoni) felkeresi őket, átadja a Próféciát.
- 15 óra – A lovagi-harci torna kihirdetése, nevezés a Főtéren.
- 18 óra – A bárdverseny kihirdetése és gyűlés a Kócos Királyfiban, ahol a Vadrózsák Gyilkosa megismer és elcsábít egy bárdnőt.

4. nap

- 5 óra – A szántóverseny.
- 10 óra – A harci torna első száma (vívás).
- 15 óra – A harci torna második száma (birkózás).
- 18 óra – A bárdverseny két száma (dalpárbaj, kocsmapróba).
- 19 óra – A Vadrózsák Gyilkosa megöli áldozatát, a bárdnőt.

5. nap

- 10 óra – A harci torna harmadik száma (íjászat).
- 15 óra – A harci torna negyedik száma (kopjatörés).
- 17 óra – A bárdverseny két száma (kártyaverseny és szópárbaj).

6. nap

- 17 óra – A bál estéje. (Egyben a lovagi-harci torna és a bárdverseny utolsó száma, valamint a Vadrózsák Gyilkosa is jelen van, Bel Aligheri kisasszonyra pályázva.)

7. nap

- 5 óra – A sakkjátszma.

Természetesen a fent sorolt események csak azokat a történéseket tartalmazzák, amelyek valószínűleg a JK-k cselekedeteitől függetlenül is bekövetkeznek. Tehát nem tartalmazzák az

- opcionális mellékszálakat:
  - A szemfülesek
  - Rosszkor rossz helyen
  - A kobzos
- és a JK-k egyéb cselekvéseit, pl:
  - kalandozás az Alsóvárosban
  - a Tudás darabjainak megszerzése
  - párbeszéd a két oldallal, a várossal

Háttér

Kicsit visszamegyünk az időben, hogy mindenki megérthesse, pontosan mi is történt a Játékos Karakterek városba érkezése előtt…

"Ki életét veszi őneki, eléri őt a Nagyúr haragja,
Pusztulásra ítéltetik, s áldozata lészen a Fekete Angyalnak."

Próféta
337. old.

Ez van rávésve Lingua Domini nyelven egy aranymedálra. A medál egy hosszú arany nyakláncon lóg valakinek a nyakában. Ez pedig Domvik kiválasztottja, ki maga sem tud saját sorsáról. Shadon legendái szerint minden tucat évszázadban egy ember van, ki lelkébe nyomva viseli a Hétarcú bélyegét. P. sz. 3668-ban volt, mikor a legújabb korszak eme embere megszületett, de csak P. sz. 3699-ben jött el az ideje annak, hogy Shadon felfigyeljen és megtalálja ezt az embert. A legendák egyszerűen Prófétának nevezik az ilyen embert, s köszönhetően egy ősi próféciának, pontosan meg is jelölik felbukkanását Ynev politikájában. A Próféta kilétéről Shadon sem tud, de miután csillagászok és papok egyaránt kijelentették, hogy P. sz. 3699-ben fog megtörténni az égi együttállás, melynek idejében a Próféta felbukkan, a Hétarcú birodalma gőzerővel keresni kezdte ezt az embert. Nem sok sikerrel. Hamis próféták tucatjai emelkedtek fel, majd végezték máglyán.

A Próféta valójában egy mit sem sejtő, harmincas éveiben járó, Erionban született férfi. Néma, és elég beteges alkat, harmincéves koráig koldulásból tartotta fent magát. Koldus létére gyerekkora óta van nála egy arany medál, mely hosszú láncon lóg a nyakában. (Maga sem tudja, hogyan került oda, nem emlékszik rá.) Megmagyarázhatatlan módon nem

tudja levenni magáról, s keserű módon koldulnia kell annak ellenére, hogy rejtegetve súlyos aranyláncot visel. Más koldusok, mikor megpróbálták elvenni tőle, mind csúf véget értek, egyikük meg is halt. A Prófétát a harmincas éveibe lépve furcsa látomások kezdték ellepni, de egyet sem értett meg. Majd, P. sz. 3698-ban, hirtelen indíttatásból fogva elhagyta Eriont, és dél felé vette útját. Egy éven át gyaloglábon vándorolt, napi betevőjét mindig összekéregette. Egy év után, P. sz. 3699-ben Tagreosz városállam határát átlépve úgy érezte, hogy megérkezett oda, ahova neki rendeltetett. Nem tudta miért, nem is próbálta már megérteni.

E városállamban, ahogy délen mindenütt, természetesen jelen van Krán kémhálózata. Létezik egy kém, aki tartja egy csoporttal a kapcsolatot. Krán számára az információ mindig is alapvető fontosságú volt. Mikor P. sz. 3698 körül e városállamban is megjelentek a kutató shadoniak, a kráni kémek azonnal felfigyeltek. Idővel kiderítették, hogy kit keresnek, bár ők ugyanúgy nem tudták, hogy végsősorban ki is az. Megkezdődött a „vadászat” a Prófétára, immár két nagyhatalom kereste. A sors fintora tán, hogy a Sötét Birodalom talált rá… P. sz. 3699-ben, miután a Próféta átlépte Tagreosz városállam határát, külsős* kráni kémek megtalálták, és foglyul ejtették, óriási szerencsével. Nem tudják, hogy ki az, akit elkaptak, csak azt, hogy Shadonnak nagyon sokat jelent, mert égre-földre keresteti. Amíg nem derül ki semmi, bevitték oda, ahol Shadon szerintük a legkevésbé keresné: az ellenség fészkébe, egy shadoniak által alapított városállam székhelyére: Tagreoszba. Azt viszont nem tudták a kémek sem, hogy a Próféta pont oda tartott, ám Shadon épp ezt tudja, így pont ott fogja keresni…

Mielőtt a JK-k Tagreosz városába érnek, a krániak már ott vannak, elrejtőzve. A Prófétát rejtegetik, egy pincében tartják fogva, vallatni próbálják, de sikertelenül. A shadoniak erről nem tudnak, kémekkel kerestetik a Prófétát Tagreoszban és a környező városállamokban.

És mindezen dolog egybeesik Tagreosz város alapításának ötszázadik évfordulójával …

** Nem a birodalom saját ügynökei, hanem külső tartományból származó, szabad klán kémei, akik olykor a birodalom számára is kémkednek. Meg sem közelítik a Birodalmi Vadászok emberfeletti képességeit, egy kis, külső tartománybeli klán a Vasemberek (Ru'hgadbarr) fejvadászai.*

Körülmények

Időpont

A modul 1. napja – azaz kezdete – Krad negyedik havában (Felemelkedők hava) játszódik. Annak harmadik hetének negyedik napján, a P. sz. 3699. évben.

Időjárás

A történet a meleg évszak utolsó napjaiban játszódik. Ebből adódóan a nappali csúcshőmérséklet 26-30 ^{o}C, amely éjszakára 17-20 ^{o}C-ra mérséklődik.

Az időjárás alakulására az év ezen szakaszában már az esős évszak közeledte nyomja rá bélyegét, ezért kisebb viharok vagy hosszan elhúzódó csöndes esőzések is előfordulhatnak.

Időszámítás

A modul napi 20 órában számol, az egyes órák térségben használt neveiről a következő táblázat tájékoztat. Ennek tükrében a nap kb. 5:25-kor kel és 17:05-kor megy le.

óra	elnevezése	óra	elnevezése
00	Fekete Angyal órája	10	Tanító órája
01	Exterminus	11	Hit Védelmezőjének órája
02	Vér	12	Napközép
03	Bosszú	13	Jóság Forrásának órája
04	A Kék Hold órája	14	Szeretet
05	Napkelte	15	Küzdelem
06	Élet Teremtőjének órája	16	Templom
07	A Gyógyító órája	17	Félhomály
08	Sietség	18	A Vörös Hold órája
09	Szélfúvás	19	Eretnekek Ostorának órája

Manaháló

A helyszín Mana-sűrűség szempontjából a vékony-mana kategóriába tartozik (lásd, PPL I. 159-162. old.). Ez azt jelenti, hogy 200 Mp-al lehet számolni, melynek visszatöltődési intenzitása 10 Mp/kör.

Helyszín

Tagreosz városleírás
305. old.

A történetünk Dél-Yneven, Tagreosz városállamban játszódik, ami egy a shadoniak által öt évszázaddal ezelőtt alapított település. Egészen pontosan a Shadleket és Viadomoval összekötő vonalon fekszik, a kettő közt épp félúton.

Kezdetek

Bemesélés

A JK-k Tagreosz városállam határánál tartózkodnak éppen, és a novella alapján dél felé tartanak. Ennek okát jobb esetben a csapat határozza meg, rosszabb esetben a KM a csapat ismerete alapján motivál.

Mivel a játék közvetlenül a Hangulatkeltő novellában olvasottak után folytatódik – lényegében az maga a bemesélés – a bárd után maradt három tárgyra – színtelen folyadékkal teli üvegcse, egy ismeretlen tartalmú csikóbőr kulacs és egy közönséges lópatkó – külön ki kell térni.

Az üvegcsében lévő színtelen folyadék valójában egy 3 Ép-s gyógyital.

A csikóbőr kulacsban két kortynyi (tehát 2 adag) folyadék van. A kulacs tartalmát ki kell dobni k10-el:

1 – 5 Ép-s gyógyital
2 – poshadt ivóvíz
3 – hashajtó hatású, de nagyon finom dzsad tea
4 – predoci 5 fürtös
5 – tömény sósav
6 – ork pálinka
7 – fegyverolaj
8 – tartósított vér
9 – sárkánylehelet itala (azonnal ható, egyszeri)
10 – 6. szintű italméreg, 1k10 percen belül hat, 1k10 percig. Sikeres ellenállás esetén gyengeséget okoz, sikertelen esetén az áldozat az őt érő görcs miatt a saját hányásában fog fetrengeni.

A lópatkó nem pusztán közönséges tárgy: szerencse amulett. (Működése nem az ETK szerinti, annál gyengébb, azaz nem befolyásolja a kockadobások értékét!) Hatása abban mutatkozik meg, hogy az, akinek a birtokában van (táskában, zsebben, vagy valahol) a véletlen támogatását élvezi. Pl.: a csapatra zúduló nyílzáporból ő kapja a legkevesebb nyílvesszőt. Csapda esetén előfordulhat, hogy ő aktiválja, de a társára hat. Kártyázás közben az átlagosnál jobb lapokat kap. (Ez egyáltalán nem jelenti azt, hogy mindig ő győz, csupán azt, hogy általánosságban nézve ő gyakrabban kap jó lapot, mint mások.) A lópatkóról nem lehet megmondani ránézésre, hogy mágikus, ugyanis 1. semmi jel nincs rajta, tényleg patkónak néz ki, mert az is. 2. nem zavarja a manahálót 3. még egy varázsló sem mondja meg róla magától, hogy mágikus tárgy. Viszont ha magára a lópatkóra valamilyen mágiafürkésző varázslatot mondanak (pap, boszorkány, varázsló stb), akkor rájönnek azonnal, hogy mágikus. De a természetére nem, csupán arra, hogy mágikus tárgy. A mágia mibenlétének kifürkészésére nagyobb hatalom kell.

Ha van olyan csapat, amelyik semmiképpen sem szándékozik dél felé haladni, azt a KM-nek kell irányítani, úgy, hogy az ne legyen drasztikus és erőltetett. Lehetséges módszer erre az esetre, ha:

- a csapat egyik tagját egy éjjel elrabolják ismeretlenek, reggel a csapat többi tagja felébred, rájön az emberrablásra. A nyomok egyértelműen dél felé vezetnek, így kénytelenek lesznek követni azt, ha meg akarják menteni társukat.
- szörnyű vihar közeleg észak felől, nincs más lehetőség, mint délre távolodni tőle. Esetleg egy-két kedvenc hátast is megzavarhat az égi háború, így levetik lovasukat és dél felé iramodnak málhájukban a balszerencsés karakter becses tárgyaival.

Tegyük fel, hogy a karakterek dél felé haladtak, és belépnek Tagreosz kapuján. Eddig tartott a neheze, innentől már nyakig merülnek a történet sodrásába, a KM hátradőlhet.

Megérkezés a városba

Tagreosz városleírás
305. old.

Az ünnepség előtt két nappal a JK-k Tagreosz városába érkeznek. Estefelé, egy fáradtságos, hosszú út után. A várost úgy kell leírni a JK-knak, hogy ne értsenek félre semmit. Legyenek tisztában azzal, hogy a város shadoni származású, a városőrség stabil.

A városkapunál való belépéskor a városőrség néhány kérdést tesz fel az átutazóknak:

- Honnan jöttek?
- Mi a céljuk a városban? A fesztiválra érkeztek?
- Van-e köztük mágiahasználó?

Kőtáblák szövege
312. old.

Majd a városőrség felszólítja őket, hogy olvassák el a kőtáblán található információkat, ami egy tömör kivonat a helyi törvényekből. Valószínűleg szállást keresnek majd, a normálisabbja fogadóba megy, a gonoszabbik fajta esetleg a Polgárok Kerületében keres elfoglalható lakást. A lényeg, hogy aznap este azt tesznek, amit akarnak, majd lepihennek.

A kalandozók megpróbáltatásai

Az éjszaka gyilkosság történik. (Egy shadoni kém, aki a Prófétát kutatja, véletlenül rábukkan a krániak szálláshelyére. A krániak megölik, de tudják, hogy túl feltűnő lenne, ha a kém eltűnik, ezért egyszerűen kirakják egy sikátorba a hullát kifosztva, rablógyilkosságnak álcázva.) A városőrök hajnalhasadtával találnak rá a holttestre, és a városkapukat még Napkelte előtt lezárják. Se ki, se be…

Az ünnepség sorozat kezdetét megelőző nap reggelén a JK-kat felkeresi a városőrség. (Ha a fogadóban vannak, akkor ott simán odamennek értük, ha máshol vannak, esetleg rejtőzködnek, akkor végképp gyanút fognak, és kerestetik őket.) Kikérdezik őket, mivel idegenek, és most érkeztek. A JK-k gyanúba keveredtek már a városőrség szemében (sőt, a városőrség a kalandozók jóakaróitól tippet is kapott), s a kérdésekre adott válaszok alapján vagy sikerül kicsit enyhíteni a helyzetüket, vagy még jobban belekeverik magukat. (A városőrség veteránja megpróbálja kideríteni, hogy merre jártak előző este, van-e alibijük stb. Ha felmerül a gyanúja, hogy a JK-k között van nem bevallott mágiahasználó, azonnal letartóztatják őket. Márpedig felmerül, mert a veterán rutinosan teszi fel a kérdéseket…)

Városőrök
345. old.

JK-kat letartóztatják, de állításuk szerint csak ideiglenesen, csupán a tárgyalásig, ahol majd szabadon védhetik magukat. (Ha itt csatára kerül a sor, ki kell használni, hogy két osztag van jelen, esetlegesen Domvik-paplovag által támogatva. A JK-kat a lehető legegyszerűbb módon kell ráébreszteni, hogy nem éri meg ellenállni.) A városőrség fogdájába kerülnek reggel, és délután eljön a tárgyalás.

Domvik-lovagjai
349. old.

Ami nem egészen olyan, mint amilyennek várják. (Ha van shadoni kultúrát ismerő karakter, ő ezt előre sejtheti.) A „tárgyalás” a Hit kerületében, a főtéren történik. (Már délelőtt ki lett dobolva a tömegnek, hogy délután nyilvános tárgyalás, este kivégzés lesz.) Kiállítják őket egy nagy fa-szerkezetre, és a tömeg előtt vallatja őket három Domvik-pap. Természetesen nem hisznek el egy szót sem, s a tárgyalás végére kihozzák, hogy a JK-k Shadon ellenségei és máglyahalált érdemelnek. Ki is jelentik, hogy a látványosságot még aznap este, alkonyatkor tartják meg itt, a főtéren.

Csakhogy a kijelentéssel egy időben valami olyasmi történik, amire senki nem számít. Egy földbarna köpenyes, csuklyás alak a tömegből kilép, az őrök természetesen összezárnak előtte. Az alak hátrahajtja a csuklyáját, és felemeli jobb kezét. Rajta egy gyűrű, melyet hallomásból minden shadoni ismer, de igazából csak kevesen láttak: egy arany Daccoridon, mely azt jelenti, hogy viselője az Inkvizíció tagja. Az őrök először hebegnek, majd fejet hajtva szétnyílnak előtte. A férfi, Abyss, fellép a fa-ácsolatra, és tiszteletteljes hangon kijelenti, hogy az Inkvizíció jogán az idegeneket felmenti, mert Domviknak célja van velük. Még a Domvik-papok is meghajolnak kijelentése előtt.

Abyss (a shadoni)
338. old.

A férfi a JK-kat elhívja onnan, s a hirtelen előálló hintóba tessékeli be őket, majd maga is beszáll. Tesznek egy kis körutat, kihajtanak a városból, majd útszélen megállnak. Ez alatt a férfi bemutatkozik nekik Abyss néven, és egy beszédbe fog…

Abyss színre lép

Abyss inkvizítorként mutatja be magát, ezt igazolni is tudja a pecsétgyűrűjével. Valójában nem inkvizítor, hanem a Második Arc Testvériségének tagja. (A JK-k számára nem sokban különbözik, ám a mi szempontunkból jelentős a különbség: például egy inkvizítor egy boszorkánymestert azonnal máglyára küld, míg Abyss inkább felhasználja a saját céljaira.)

Abyss elmeséli, hogy a város közbiztonsága igen kiemelkedő, és nagyon ritkán fordul elő gyilkosság a városban. Az utolsó másfél évtizede volt, akkor is egy kereskedő ütött agyon hirtelen felindulásból egy vásárlót. Szóval ilyenre még nem volt példa, ami most történt. A városőrség rendfenntartásra van kiképezve, nem nyomozásra. Ezért „felkéri" (nemleges választ nem fogad el) a kalandozókat, hogy az életükért cserébe – amit most megmentett – nyomozzák ki neki ezt a gyilkosságot. Elmondja továbbá, hogy menjenek a városőrség központjába, ott a hulla, és a városőrök, akik megtalálták. Azt is elmondja, hogy majd ő keresni fogja őket, de ha valami nagyon fontosat tudtak meg, amit halaszthatatlanul át kell adniuk, keressék őt a Szent Arához címzett taverna fogadósánál, ő bejáratos a Domvik-rendházba, és tudja őt értesíteni. Ezután Abyss visszaviteti a kalandozókat az Utazók kerületébe. Ide tartozik még, hogy amit Abyss elmondott a JK-knak, az mind igaz, és a felkérés a nyomozásra sem álca, ám rengeteg dolgot nem árult el, amit még tud vagy sejt. Csak annyit, amennyit szerinte a kalandozóknak tudniuk kell.

Ha elmennek a városőrség központjába, a következőket tudhatják meg a hulla megvizsgálásával, illetve a városőröktől való kérdezősködéssel:

- Az áldozat egy huszonéves (tisztavérű) shadoni férfi volt.
- Az áldozat halálát vérveszteség okozta valószínűleg. Rengeteg éles fegyver (pl.: kard) által okozott seb van rajta.
- Ha a tanúskodó városőröket megkérdezik, a fickót hajnalban találták meg a Polgárok kerületében, egy mellékutcában. Nyomok már nincsenek, feltakarítottak.
- A városőrök szerint rablógyilkosság volt, mert a fickót kifosztották, és láthatóan megmotozták.
- Ha valaki rendelkezik Élettan képzettséggel, vagy NAGYON jártas az orvgyilkolásban (elsősorban fejvadász kasztúak), akkor megállapíthatja, hogy ugyan az áldozat tényleg lassan halt meg, vérveszteségben, mégis van valami, ami furcsa: az áldozat a halálakor már nem érzett semmit, ugyanis a tarkójánál átvágták a gerincben futó idegeket. Ez profi munkára utal, egy jel, ami túlmutat a rablógyilkosságon.
- Felmerülhet a kérdés (ne vezessük rá a JK-kat, vagy felmerül bennük, vagy nem), hogy miért nem kiabált az áldozat? Ugyanis a környéken nem hallott senki semmit.

Ha egy shadoni partival van dolgunk, a modul eleje változik: ők nem kerülnek bíróság elé, kivégzésre. (Főleg, mert valószínűleg Domvik-pap vagy -paplovag is akad köztük.) Velük egyszerűen kapcsolatba lép az inkvizítor, és felkéri őket az ügy megoldására. Nem utasíthatják vissza. Innentől kezdve ugyanúgy folyik a modul, mintha a shadoni oldalra álltak volna. Oda is álltak, csak nekik nem volt választásuk.

A másik Abyss is feltűnik

Abyss (a kráni)
339. old.

Puszta Kézzel Ölő
348. old.

Éjjel felkeresi a JK-kat valaki. Mikor a JK-k alszanak, bemegy hozzájuk. Nem akarja meglepni őket, egyszerűen odamegy a JK-khoz. (Ha fogadóban vannak a karakterek, akkor egyszerűen szerez kulcsot a szobájukhoz, kinyitja és bemegy.) A JK-k meglepődhetnek a szürkeruhás, acélmaszkos idegen láttán, aki teljesen higgadtan és nagy nyugalommal bemegy hozzájuk.

A fickó elnézést kér a késői zavarásért, és a furcsa maskaráért, maga sem kedveli, de az inkognitóját meg kívánja őrizni. Hangja nyugtató, kellemes és magabiztos. Fegyver látszólag nincs nála. Nem támad, és az esetlegesen agresszív JK-kat is lebeszéli róla (elsősorban szép szóval, de ha máshogy nem megy, parancs varázzsal). Ha a JK-k „fejjelafalnak" módszerrel nekirohannak, és minden áron meg akarják ölni, akkor lapozzanak az első oldalra… ugyanis a fickó Ranagol-pap, és két láthatatlan fejvadász kíséri.

A férfi hümmög, majd (még az álarcon át is érezhetően) elmosolyodik, és Abyssként mutatkozik be (igen, ugyanazon a néven, mint a Titkos Inkvizíció tagja). Majd egy monológba vág bele, melynek célja, hogy a JK-kat a lehető legjobban elbizonytalanítsa, és a maga oldalára állítsa. A dolgok, amikről beszél:

- A másik, magát Abyssnak nevező férfi hazudott nekik, csak fel akarja használni őket saját céljaira. Tényleg az Inkvizíció tagja? És dolgozott valaha az Inkvizíció valaki MÁSNAK az érdekében, mint a sajátja? Ha felbukkan itt, akkor valami nincs rendben, és a JK-knak csupán a feláldozható bábuk szerepét szánták. (Ez féligazság.) Állítása szerint Abyss (a shadoni) nem is inkvizítor (ez igaz, bár nem tudja).
- A főtéren történt esemény teljes egészében meg lett rendezve, csupán azért, hogy a JK-kat átvágják, s így belekényszerítsék ebbe a nyomozásba, az Inkvizíció oldalán. (Ez nem igaz, a pap blöfföl. De nagyon ügyesen ám.)
- Ő az igazságot és a túlélést kínálja, az Inkvizítorral szemben. Azt mondja, ha túl akarják élni ezt, amibe belekeveredtek, akkor csak is úgy van erre esélyük, ha őmellé állnak.
- Saját magáról nem akar elárulni semmit, egyelőre. Ennek oka egyszerű és érthető: ő is túl akar élni. De ha a JK-k azt teszik, amit ő mond, akkor később beavatja majd őket, állítása szerint.

Ha a JK-k beleegyeznek, és úgy döntenek, hogy hisznek neki (vagy legalábbis úgy tesznek, mintha hinnének), akkor elárulja nekik, hogy a halott, akinek az ügyében nyomoznak, nem rablógyilkosság áldozata volt, hanem ő is ebbe az ügybe keveredett bele, amibe a JK-k, és túl sokat tudott meg, ezért kellett halnia. (Ez tulajdonképpen igaz, bár kissé abszurd, ugyanis pont ő ölette meg, mert a shadoni kém rájuk bukkant.) Azt mondja, hogy a tettesek álcában lévő gorvikiak voltak. (Ez természetesen hazugság.) Azt mondja, hogy Abyssnak (a másiknak) ezt nyugodtan mondják el, hogy ezt derítették ki. Férkőzzenek a bizalmába, és tegyenek meg mindent, amit kér, így nem fogják felkelteni a gyanúját, s nem lesz gond. Ezen felül viszont figyeljenek, minden elejtett szavára és próbáljanak meg megtudni mindent egy férfiről, akit a shadoniak keresnek. Hogy ki ez a férfi, ő sem tudja, csak abban biztos, hogy az

egész titokzatos történet egy férfi körül forog, akit az Inkvizíció keres. (Ez a fickó a Próféta, aki a krániak fogságában van, de ők sem tudják, hogy kit tartanak fogva, csupán azt, hogy valamiért nagyon fontos a shadoniak számára.) Majd még keresni fogja őket, ne kutassanak utána. A saját érdekükben.

Ha a JK-k visszautasítják az igen meggyőző monológját, akkor figyelmezteti őket, hogy ezzel a saját halálos ítéletüket írták alá. Nem, nem ő fenyegeti őket, hanem maga az Inkvizíció. Ő nem fenyegeti a JK-kat, állítása szerint ő is csak túlélni akar, azt mondja, hogy a JK-k a megbízóik áldozatai lesznek. Majd azt mondja, hogy még egy esélyt ad átgondolni a dolgot, van egy percük. Ha a JK-k továbbra is visszautasítják, akkor elmegy, de figyelmezteti a JK-kat, hogy a jövőben ne akadjanak össze útjaik.

Mit tegyünk, ha egy kráni / gorviki / toroni partival van dolgunk?

Semmit, ugyanúgy lehet őket kezelni a modul szempontjából, mintha közönséges kalandozók lennének. Származásuk rejtésére nekik kell figyelni, mert ha lebuknak, nem lesz benne köszönet. Kivéve, ha a máglyahalál annak számít.

Valószínű, hogy kráni és gorviki parti a kráni oldalra fog állni. Nagyon kráni-szimpatizáns csapatot Abyss (a kráni) még inkább a saját oldalára csábít. Ha teljesen kráni-szimpatizáns csapat jön, akkor fel is szólítja őket a Birodalom szolgálatára.

Abyss visszatér

Az ünnepség sorozat első, nyitó napja. Reggel meglátogatja őket Abyss (a shadoni). Megkérdezi a JK-któl, hogy jutottak-e valamire. A JK-k döntése, hogy mit mondanak el neki. Hogy csak azt mondják, amit maguktól tudtak meg a városőrségnél, vagy amit az éjjeli látogató mondott nekik, vagy elmesélik az egészet, hogy volt éjjel egy látogatójuk. A pap mindenféleképpen be fogja avatni őket bővebben a saját terveibe. Ha a JK-k jól forgatják a szót, meggyőzőek, és nem hazudnak, akkor a paptól megtudhatják azt is, hogy a Próféta az, akit keresnek, és hogy a legendák szerint ki az a Próféta (azaz, hogy mi áll a Próféciában).

Amibe a pap beavatja őket:

- Igen, ő is sejtette, hogy nem rablógyilkosság volt a tegnapi áldozat halálának oka, ugyanis az áldozat shadoni kém volt. De meg akart bizonyosodni erről, és a JK-kat is próbára akarta tenni ezzel.
- Átadja nekik a Próféciát, elmondja, hogy az egy shadoni ősi tekercs, egy jóslat, és elmondja továbbá, hogy az alapján kéne igazából nyomozniuk. A Próféciából kiderül, hogy miért fordul hozzájuk. Az első két sor megfejtését megmondja a JK-knak, a többiét nem tudja.

A Prófécia
334. old.

Ugyanezen a napon (az ünnepség sorozat első napján) még egy fontos dolog történik: városkapukat megnyitják újra. Ennek két oka van:

- A gyilkossági ügyet már lezártnak tekintik, hiszen a JK-kat elkapták.
- Kezdődik az ünnepség, nem akarnak elzárkózni az érkező átutazóktól, hiszen ők hozzák a városnak a pénzt, és viszik majd szét a hírnevet.

A szálak szétfutnak

Ezek után valójában végtelen sok lehetőség van a modul további folytatására. Az eddigiek egy alapot képezetek a kalandnak, a modul hátralévő részében a csapattól függ, mindez miképp fog elsülni. Függ a csapat származásától, összeállításától, jellemétől, játékstílusától, játszani akarásától, és egy kicsit a KM kockáitól is. Az Abysstól szerzett információk alapján és a Próféciából a JK-k számára a feladat tiszta: meg kell szerezni a Tudás darabjait és meg kell találni a Prófétát.

A Prófécia
334. old.

A Tudás daradjai
335. old.

Az első különbségek már itt jelentkeznek:

- A csapatok választhatnak, hogy az inkvizítornak segítenek (tehát Shadonnak), vagy a rejtélyes idegennek (tehát tudtukon kívül Kránnak), vagy egyiknek sem, és a két oldal között pengeélen táncolnak. (Ez utóbbi a legérdekesebb talán és a legbravúrosabb is, de rendkívül nehéz kihasználni a két oldalt egymás ellen. Egyetlen hiba egyenlő a halállal.)
- A csapatok különböző sorrendben fogják keresni a Tudás darabjait. Lesz, amelyik az Alsóvárosba megy, lesz, aki egyből „versenyre”.
- A Tudás első darabja ugyan mindenkinek ugyanott van (az Alsóvárosban), de a második helye csapatonként változhat (lásd később). A harmadik darab szintén ugyanott van mindenkinek (a Prófétánál).

Alsóváros
326. old.

Tehát ettől a ponttól fogva a KM-eknek alkalmazkodni kell a saját csapatuk cselekményeihez. Hagyni kell, hogy arra menjenek, amerre ők akarnak, had gondolkodjanak és játsszanak a saját ízlésük szerint. Tagreosz városa elég részletesen ki van dolgozva, így a JK-k a városállamban maradva nem tévedhetnek olyan területre, mely meglepetést okozna a KM-nek. A város leírását jól el kell olvasni, ugyanis a JK-k bárhol járhatnak majd, bármelyik fogadóban megszállhatnak, bármit tehetnek. A részletes városleírás ellenére a KM-nek nagy mértékben kell majd az improvizációra támaszkodnia a JK-csapat cselekvései kapcsán.

Tagreosz városleírás
305. old.

A különböző feladatok megoldásai sincsenek megkötve, akármilyen módszerrel tehetik a dolgukat. Továbbá oda kell figyelni arra is, hogy bár a JK-k azt tesznek, amit akarnak, egyes események igen nagy valószínűséggel az ő cselekedetüktől függetlenül is bekövetkeznek. A környezet él, és reagál a JK-k minden cselekvésére, tehát előfordulhat az is, hogy a modulban egy előírt esemény nem, vagy másképp következik be a JK-k egy cselekedetének hatására. Minden partinak egyéni játékélménye lesz.

Azért azt fontos szem előtt tartani, hogy a játékosok nem találhatják meg idejekorán a Prófétát. A krániak már régóta itt vannak, kiváló az álcájuk és észrevétlenül lehetetlen megközelíteni a búvóhelyüket.

A modul innentől nincs ciklusokra bontva, csupán mellékszálakra, fejezetekre, összetartozó eseményekre. Nincs értelme sorrendbe szedni őket, a JK-k úgy lavírozhatnak ezek között, ahogy nekik jól esik.

A harci torna

Előszó hozzá: csupán mellékszál, ami akkor is megtörténik, ha a JK-k nem vesznek részt benne. Akkor csupán egy érdekesség. De a JK-k lehetnek aktív részesei is ennek az eseménynek. Harcorientált csapatoknak való mellékszál.

Az Astercus hercegi család rendezi. Kihirdetése és a nevezés az ünnepség sorozat első napján történik. 21 induló nevez (ebben benne lehetnek a JK-k is). A kihirdetés a Küzdelem órájában, a Hit Kerületének főterén történik. A nevezés itt helyben, a kihirdetés után. Díja 10 arany, ez magában tartalmazza az uralkodói család báljára való meghívást is. A meghívott néhány szolgát, esetleg hitvesét is magával viheti.

Szabályok:

- A benevezett harcos-lovagnak mind az öt versenyszámon indulnia kell. A próbákat nem árulják el előre.
- A lovagnak lehetnek párbajsegédei, akik a verseny minden pillanatában mellette lehetnek. A lovag sérülése vagy egyéb komoly indok esetén egy versenyszámban indulhat helyette egy párbajsegédje, de ez nem lehet az utolsó versenyszám.
- Minden versenyszámra lehet kapni pontokat. Minden versenyszámon belül az első 5 pontot kap, a második 3, a harmadik(ok) 2 pontot. A többi helyezett nem kap pontot. Az lesz a harci torna győztese, aki az öt versenyszám alatt a legtöbb pontot szedi össze. (Akár úgy is lehet győzni, hogy egyik versenyszámot sem nyerte meg a lovag.)
- A többi, részletes szabály versenyszámonként változik.

Természetesen nem írja szabály, de szabályos viselkedést várnak el minden pillanatban. Lovagiatlan, esetleg aljas cselekedetek alapján akár ki is lehet zárni a versenyből az indulót. A díjazás meglepetés, de az uralkodó család bőkezűnek ígérkezik.

(A JK-któl függetlenül a legjobb NJK 16 pontot ér el a verseny során!)

A versenyszámok:

1. **Vívás:** Egy-egy elleni küzdelem, egyenes kiesésben. A kardot szabadon választhatja az induló, de természetesen csak „nagy” kardok jöhetnek szóba: hosszúkard, lovagkard, másfélkezes kard, pallos. Pajzshasználat nem engedélyezett. Páncél tetszőleges (saját), de minimum mellvért kötelező. Egy küzdelem addig tart, míg az egyik fél el nem ér három sikeres (minimum 1 Fp-s) találatot vagy az ellenfél láthatóan nem tudja folytatni a harcot. Tilos komoly sérülést okozni (csonkolás, életveszélyes seb azonnali kizárást von maga után). A negyedik párharc veszteseié a harmadik hely, és az ötödik viadal dönt az első két helyezett kilétéről. A KM-nek célszerű egyre jobb képességű lovagokat szembeállítani a játékos karakterrel.

2. **Birkózás:** Egy-egy elleni küzdelem. Lebonyolítása az előző próbával azonos. A felek itt félmeztelenül lépnek a hét lépés átmérőjű birkózókörbe. Az a fél veszít, aki először kerül ki a körből, vagy láthatóan leszorítják, mozgásképtelen lesz, vagy feladja. A küzdelem típusát nem köti meg szabály, de a bírák pusztakezes küzdelmet szeretnének látni. Komoly sérülés okozása, vagy pl. mágikus praktikák, aljas cselek alkalmazása tilos.

3. **Íjászverseny:** Mindenki egyszerre lő, huszonegy, egy láb átmérőjű céltáblára, fegyver választható: messzebb hordó rövidíj, vagy hosszúíj. Első körben három nyílvesszőt kell kilőni egy 30 lábra lévő táblára. A legjobb tizennégy jut tovább a második körbe, ahol megint három nyílvesszőt kell kilőni immár 60 lábról. Innen újfent a legjobb hét jut tovább, nekik három lövés a 80 lábra lévő céltáblára. A legjobb három lő majd még hármat a 100 lábra lévő célra.

4. **Kopjatörés:** 120 láb hosszú futópályán történik, középen el van választva egy vékony és alacsony fakerítéssel. A két ló egymással szemben, ellentétes oldalon fut el, a lovagok pedig tompa hegyű lovaskopjával találatot próbálnak elérni ellenfelükön. Ha kilökik a nyeregből, azonnal megverték, ha nem, 3 pontig megy. Fej találat 2 pont, törzs 1 pont. Aki kiesett, nem versenyezhet tovább. Lebonyolítása azonos az első versenyszáméval.

5. **Báli etikett:** Ez az udvariasság, etikett és lovagiasság próbája. Ez a szám a hercegi bálon történik, és az egész bál ideje alatt tart. Nincsenek döntnökök, ebben a számban maga a hercegi család dönt. A bál legvégén, hajnalban történik az eredményhirdetés és a díjátadás.

A díj egy színezüst lovagkard és díszpajzs. A pajzson Tagreosz város címere, a kard pengéjében pedig belevésve shadoni nyelven a következő: „Tagreosz bajnokának.” A pajzsot és a kardot a hercegi kincstárból vették, ahol már évszázadok óta hevert. Kicsit felújították, és az került ki díjnak. Amennyiben a Tudás második darabja eme versenyhez tartozik, a kardmarkolat gombja lecsavarható, és a markolatüregben található a papiros. (Ha a JK-k nem jönnek rá, hogy a markolatban van egy papiros, akkor Abyss (a shadoni) fogja észrevenni, mikor elviszik neki a kardot.)

A bárdpróba

Előszó hozzá: csupán mellékszál, ami akkor is megtörténik, ha a JK-k nem vesznek részt benne. Akkor csupán egy érdekesség. De a JK-k lehetnek aktív részesei is ennek az eseménynek. Elsősorban szerepjátékos csapatoknak való mellékszál.

A bárdpróbát a Kócos Királyfi fogadó rendezi, nem hivatalos verseny, de sokan tudnak róla a városban, kiemelt látványosságnak számít az ünnepség alatt. A Kócos Királyfi célja a versennyel a fogadó népszerűsítése, nevének szélesebb körben való ismertetése, vendégek gyűjtése, a jó hangulat keltése és egy kicsit a nemesek heccelése.

A versenyen bárki indulhat (nem csak bárdok), aki befizeti a nevezési díjat, az öt aranyat. A szabályok szerint a nevezőnek lehetnek segédei, akik segítik őt a verseny ideje alatt. A segédek száma legfeljebb négy lehet, és többnyire a verseny összes számában segíthetik a nevezett cselekvéseit, de nem oldhatnak meg helyette semmit.

Szabályok:

- A nevezettnek mind az öt versenyszámban indulnia kell. A versenyzők a próbákat nem ismerhetik előre.
- A nevezettnek lehetnek segédei, akik (néhány kivételtől eltekintve) folyamatosan mellette lehetnek, és bármiben segíthetik. Nem cselekedhetik meg helyette egy versenyszámnak még csak egy részletét sem, de segíthetik a cselekvését bármivel.

- Minden versenyszámra lehet kapni pontokat. Aki a legtöbb pontot szedi össze a bárdpróba végére, az nyer.
- A többi, részletesebb szabály versenyszámonként változik.

A versenyszámok:

1. **Dalpárbaj:** Nem összekeverendő a „párbaj dalvesztésig" párbajjal. Itt minden nevező előad egy dalt a Kócos Királyfiban, a közönség dönti el, ki a győztes. A dalt bármivel lehet kísérni, színjátékkal, hangszerekkel, bűvészkedéssel. A lényeg a jól eltalált hangulat és kompozíció. A győztes öt pontot kap, a második hármat, a harmadik legjobb előadó két pontot.

2. **Kocsmapróba:** Egy-egy elleni párbaj. Két nevezett megiszik egy-egy Szent Állatot, majd a kezükbe nyomnak egy üveg aszisz rumot, s beküldik őket egy üres szobába. Aki hamarabb kijön az üres üveggel, az győz. Ha öt percen belül nem jön ki senki, akkor mindketten vesztettek. Minden győztes két pontot kap.

3. **Kártyaverseny:** Két vagy négy fős csoportokban játszanak a nevezettek, a győztes mindig tovább jut. A kártyaverseny győztese öt pontot, a második hármat, a harmadik két pontot kap.

4. **Szópárbaj:** Látszólagos rapír-párbaj, nem igazi harc. A felek pénzfeldobással döntik el, ki kezd. A kezdő általmadást visz a másik felé, de a hangsúly nem ezen van, hanem valamilyen sértő módon gúnymondatot mond a másikra, a válaszadónak pedig egy frappáns válaszmondattal kell védeni, ami rímel az első mondatra, így a két sornak úgy kell hangzania, mint egy vers két sora. Amennyiben ez sikerül, akkor a felek szerepet cserélnek, és új támadás-védekezés kezdődik. Az a fél veszt, aki nem tud válaszolni a felé irányzott gúnymondatra. (Játéktechnikailag a KM és a csapat játszik egymás ellen, 90 másodperc van egy mondat kitalálására) Aki nyer egy párbajban, továbbjut. Aki az egészet megnyeri öt, aki a második lesz három, a harmadik helyezett két pontot kap.

A Vadrózsák Gyilkosa (mellékszál)
298. old.

Leiona Bel Aligheri
341. old.

5. **Csábításpróba:** Az utolsó, vérbeli bárdpróba. A feladat az uralkodócsalád által rendezett bálon jelen lesz minden helyi nemes, és mindenki, aki számít. A bálon jelen lesz Leiona kisasszony is, a Bel Aligheri család egyetlen sarja, aki híres-hírhedt szépségéről és arról, hogy minden széptevő lepattan róla. Az nyeri meg ezt a próbát, aki a bálon el tudja csábítani őt. (Megjegyzés: A próba része az is, hogy be kell jutni a bálra. Ugyanis oda csak nemesek mehetnek be.) Eme próba győztese tíz pontot kap, más helyezés nincs.

Az ünnepség első estéjén lesz a gyűlés, szabályhirdetés és nevezés. Az első két próba az ünnepség második napjának estéjén, a harmadik és negyedik próba a harmadik nap estéjén lesz megtartva. Az utolsó versenyszám a negyedik napon, az uralkodói bálon dől el.

(A JK-któl függetlenül a legjobb NJK az első négy(!) számban összesen 11 pontot ér el!)

Díjazás: A fogadó egy egész hónap ingyen ellátást biztosít a győztesnek, ezen kívül a jutalma egy aranyszobrocska-trófea, és egy fizetett éjszaka egy erioni Ellana-szentély főpapnőjével. Ha a Tudás második darabja ehhez a mellékszálhoz tartozik, az szobrocska talpazata nyikorog, és könnyen leemelhető az alja, ott van a darabka papiros.

Segítség a KM-nek, azaz inzultusok, beszólások a szópárbaj versenyszámhoz.

Könnyebbek:

- Még mindig viselsz pelenkát?
- Úgy viselkedsz, mint egy koldus!
- Nem vagy ellenfél számomra, te szerencsétlen bolond!
- Nyelvem élesebb, mint bármely kard!
- Ne kalimpálj a fogpiszkáddal, mert rám jön a frász!

Nehezebbek:

- Én vagyok a végzeted, te csatornalakó korcs!
- Nincs szó arra, arcod mily gusztustalan.
- Beszéltem már majmokkal, kik értelmesebbek voltak, mint te!
- Ne csak pattogj, lássuk, mit tudsz, te mitugrász!
- Pengém hegye nem sért téged, nyelvem ellen nincs esélyed, szövegem töcs!

Ultra-nehéz:

- Közeleg az idő, mikor kardom beléd mártom, te kis siskebab!
- Bűzlesz, mint a kéthetes surcilefety!
- En Garde! Touché!

A szántóverseny

Előszó hozzá: csupán mellékszál, ami akkor is megtörténik, ha a JK-k nem vesznek részt benne. Akkor csupán egy érdekesség, már ha a játékosok tudnak erről egyáltalán. De a JK-k lehetnek aktív részesei is ennek az eseménynek.

Minden harmadik évben a városon kívüli faluban élő parasztok szokás szerint megrendeznek egy szántóversenyt, önmaguk szórakoztatására. Bár erre az évre nem esne verseny, mert két éve volt az utolsó, az ünnepség miatt előrehozták, és idén tartanak szántóversenyt.

A versenyt az ünnepség második napjának reggelén tartják meg. Nevezés ott helyben történik, díja három tyúk, vagy azoknak megfelelő érték. A versenyen egy nevezés alatt két ember indulhat, legfeljebb kettő igavonó állattal.

A szabály: Az nyer, aki hamarabb felszánt egy előre kijelölt, 50x50 lábnyi földterületet.

Trükközések: A parasztok is spekulálnak ám. Van, aki igáslóval indul, és van, aki úgy számít, jobban jár a vontató ökrökkel. Azon is gondolkodnak, hogy bár a felszántani való földek mindenkinek ugyanakkora területűek, nem ugyanolyan alapúak, és számítgatják, melyikkel járnának jobban, egy téglalap alapúval, esetleg egy négyzettel, és ha hosszabb az egyik oldal, akkor milyen oldalról érdemes szántani. A verseny legnagyobb újítója egy olyan paraszt lesz, aki újfajta ekével próbálkozik, a törpékkel kovácsoltatta hetekkel ezelőtt.

A verseny fődíja két igásló vadonatúj acélekével, és egy esti kocsmázás, ahol a győztest minden nevezett meghívja valamire. Természetesen a győztesnek mindet meg kell innia, amire meghívják. Amennyiben a Tudás második darabja ehhez a mellékszálhoz fűződik, a papiros az újonnan hozott ekére van rátekeredve, de nem törődnek vele a parasztok, csak valami szemétnek hiszik, nem tudják, hogy került rá.

A bál

Az uralkodócsalád az ünnepség negyedik napján, a lovagi torna utolsó napján tartja az estélyt. A bál a Félhomály órájában kezdődik hivatalosan. A meghívottak listáján az összes helyi nemesi család, és a lovagi torna nevezettjei szerepelnek. Rajtuk kívül csak olyanok szerezhetnek még meghívót, akik bár nem tagreosziak, de nemesek, és az ünnepségre érkeztek. Ha elég nívós a nevük, akkor automatikusan meghívják őket, ha tudnak a városba érkezésükről. A kevésbé ismert nevű nemeseknek csak úgy van esélyük, ha maguk járják ki a meghívásukat.

Az estélynek az uralkodócsalád a házigazdája, tehát az esemény az Astercus-palotában történik. Rengeteg szolga áll a vendégek szolgálatára, a birtokra lépve a lovakat, hintókat elvezetik, az ajtónállók segédkeznek, a felszolgálók kívánságokat lesnek, a palotaőrök figyelnek.

A bál ideje alatt fegyverviselet tilos, csupán dísztőr és díszkard engedélyezett. A palota alsó része, a kis termek, a lovagterem és a bálterem van nyitva és fenntartva a vendégsereg szórakoztatására, a felső rész elzárva. A palotaőrség ötven fővel van jelen a palotán kívül, a birtokon, és huszonöt fővel a palotában.

A bál időrendje:

- Félhomály – A bál megnyitása, első vendégek érkezése, étkezés, beszélgetés.
- A Vörös Hold órája – Az uralkodócsalád megjelenése, és az uralkodó köszöntő beszéde, a lovagi torna utolsó versenyszámának kezdete.
- Eretnekek Ostorának órája – Etikett, bálozás, tánc stb.
- Fekete Angyal órája – Etikett, bálozás, tánc stb. Az uralkodócsalád elvonul.
- Exterminus órája – Kis szünet, majd az uralkodócsalád kihirdeti a lovagi torna utolsó versenyszámának győztesét, és végül az egész lovagi torna győztesét, és megtörténik a díjátadás.
- Vér – Ünneplés, a bál legpezsgőbb része.
- Bosszú – Az estély csillapodása, a fáradtabb vendégek már szállingóznak el.
- A Kék Hold órája – Minden vendég elbúcsúzik és elhagyja a palotát.

A Vadrózsák Gyilkosa

Vadrózsák Gyilkosa
343. old.

A mellékszál címe egy férfit jelöl, lásd NJK-k. A férfi az ünnepség sorozat előtt érkezett néhány héttel. Az ünnepek előtt néhány nappal találta meg következő leendő áldozatát, egy szomszédos városállamból, a Kócos Királyfi bárdpróbájára érkező bárdnőt. A férfi az ünnepség első napján, mikor a Kócos Királyfiban nagygyűlés van (a bárdpróba előestéje, a nevezések), elcsábítja (ha a JK-k jelen vannak, akkor ennek szemtanúi is lehetnek).

Másnap délután ismét találkozik a nővel, majd az éjszakát együtt töltik a Kócos Királyfiban, a férfi lakosztályában. Az együttlét után megmérgezi a nőt (egy pohár borral), s hajnal előtt egy órával kilopózik az utcára, s a Fogadó Ábrahámhoz kocsma oldalsikátorába cipeli a nőt. Senki nem látja őt, városőrök épp nem járőröznek arra. (Legfeljebb a JK-k szaladhatnak bele véletlenül, akkor megváltozik az egész helyzet, de valószínű nem lesz ilyen véletlen.)

Reggel (az ünnepség harmadik napján) megtalálja a városőrség a nő holttestét, egy szál rózsával a szájában. Mivel ekkor a JK-k már elvileg hivatalosan Abyssnak, az Inkvizítornak segítenek, őket fogják hívatni a hullához, ezúttal nem nyúlva semmihez, mindent helyben hagyva.

Vizsgálattal és nyomozással kideríthetik, hogy a nő méreg áldozata lett (méregkeverési ismeretekkel megtudják azt is, hogy étel- vagy italméreg), és élettani ismeretekkel azt is, hogy közvetlenül halála előtt nemi aktusban volt része. Utánajárással, kérdezősködéssel rá lehet jönni arra is, hogy ki udvarolt neki két nappal azelőtt. De, még ha rá is találnak a Vadrózsák Gyilkosára, ő nem menekül el, ugyanis nagy valószínűséggel nem tudnak rábizonyítani semmit. Ha felkeresik és szembenéznek vele, akkor tagad mindent, de arcvonásai és szemei elárulják, felsőbbrendűen mosolyog a kalandozókra. A kalandozók pedig nem tehetnek semmit bizonyítékok nélkül. Ha megölik, akkor Tagreosz törvényei szerint őket is büntetés sújtja.

Leiona Bel Aligheri
341. old.

A negyedik napon újra összefuthatnak vele, mégpedig a hercegi család által tartott bálon. A bálon rengeteg ember van jelen, de észre fogják venni, farkasszemet is nézhetnek vele, ha tudják róla, hogy ő volt a gyilkos. A férfi pedig a bál ideje alatt egyszerűen beleszeret Bel Aligheri kisasszonyba, bár sokáig nem próbálja megkörnyékezni. (Időbe telik, míg észreveszi, majd hosszan figyeli távolról, s csak később cselekszik.) Leiona-t a bál alatt természetesen a szokásosnál is jóval több férfi próbálja megkörnyékezni (hiszen ő a bárdpróba utolsó „versenyszáma”). Akad, ki több sikerrel, mint a többiek, de igazából senki nem tud bevágódni nála. Végül a Vadrózsák Gyilkosa lép oda hozzá valamilyen egyszerű, csendes, ám igen hatásos fellépéssel, s felkéri a kisasszonyt egy táncra. És akkor megtörik a jég. Leiona, a jéghideg fal, akiről eddig mindenki lepattant, elcsábul. (Köszönhető ez a sötét bárd fellépésének, fergeteges tánctudásának, különleges vonzerejének.)

Ez természetesen rengeteg ifjúnak és versenyzőnek nem tetszik, főleg mivel tudják, hogy ő nem is vesz részt a bárdpróbán. De mégsem tesznek, nem tudnak tenni semmit, csak átkozódnak, esetleg bosszút esküsznek magukban. Ők nem tudják ki az a férfi, akivel táncol Leiona. Ellenben a karakterek kis szerencsével igen. Innentől rajtuk múlik a nemes kisasszony élete, ugyanis ha nem lépnek majd időben közbe, a kisasszony éjközép után néhány órával már csupán egy szál rózsaként él tovább az őrült sötét bárd emlékeiben.

Rosszkor, rossz helyen (opcionális)

Ez a rész teljesen opcionális, nincsen köze a modulhoz, a KM ítéli meg, hogy elsüti-e ezt a rövidke mellékeseményt a kalandban, vagy sem. Időben nincs meghatározva, hogy mikor történjen, de ajánlott (és logikusabb), ha a kaland eleje felé történik.

Gorn
340. old.

Mikor a csapat egy fogadóban tartózkodik, belép egy fiatalember, majd miután felfigyel a csapatra, megpróbál valamilyen módon a közelükbe férkőzni. Gorn néven mutatkozik be, majd meghívja őket egy italra, és beszélgetésbe kezd, vagy kihívja őket egy fogadásra a versennyel kapcsolatban, esetleg felfogadja őket arra, hogy menjenek ki vele a városból egy vadászatra, vagy a csapat női tagjának próbál hódolni. A lényeg az, hogy valamiféle csinált indokkal a csapat közelébe igyekszik férkőzni, és velük akar maradni. Valójában biztonságot keres, rejtőzködni kíván, mivel eltűnni nem tud a városból a nyomában lévő városőrök miatt.

Törvények
311. old.

Miután Gorn a csapattal kapcsolatot teremtett, és beszélgetésbe keveredett velük, megjelenik a fogadóban a városőrség. Méghozzá két osztag, két Domvik-lovag támogatásával. A fogadóba lépve azonnal a csapat újdonsült ismerőse felé veszik az irányt, aki pedig a JK-k „háta mögött” keres védelmet. Két törvényt idéznek fel szó szerint, az egyik a tiltott mágiahasználatra, a másik a bűnösök rejtegetésére vonatkozik. Ugyanis Gorn mágiahasználó (mellékesen boszorkánymester), akit a városőrség napok óta keres, a JK-k pedig gyanúba keverednek bűnöző rejtegetése miatt.

A csapat így egy kellemes kis guanóba keveredett, amiből csak jó magyarázattal és bizonyítékokkal tudja kivágni magát. Ez végződhet akár összecsapással is, ugyanis Gorn mindenáron meg akar lépni a helyszínről.

A szemfülesek (opcionális)

Szemfülesek
346. old.

Akárcsak az előző esemény, ez is teljesen opcionális, a KM ítéli meg az időbeosztás és a csapat játékstílusa alapján, hogy elsüti-e. Nincs meghatározva, hogy melyik nap történjen, bármikor történhet.

A dolog előzménye kell, hogy legyen, hogy a JK-k olyan dolgot cselekedjenek, ami gazdagságukra utal. Ez lehet egy nemesi ruha viselete, egy nagy vagyon kiadása nyilvánosan, ritka állat tartása, gazdagságra utaló elejtett szavak stb. De ennek előzménynek kell lennie, ha nem történik meg, akkor nem jöhet ez a rész. Ugyanis amikor a JK-k egyike ilyet cselekszik, épp jelen van egy tolvaj, aki nem tesz semmit, nem próbálja meglopni a JK-kat, csupán figyel, és felkapja a fejét eme cselekedetre és a nagy zsákmánnyal kecsegtető lehetőségre.

Azonnal jelenti ezt a társainak. (Öten vannak, a látogatók népességével együtt érkeztek a nagy ünnepségre, de természetesen nem azért, mert érdekli őket az ünnep, hanem mert tökéletes vadászidénynek tűnt nekik az ünnepség sorozat.) Ettől a pillanattól fogva egyikük mindig figyeli a kalandozókat, és tervezik a pillanatot, amikor kifoszthatják őket. Legalább az első éjszakát még megvárják, és figyeléssel töltik, de a második éjszakától kezdve bármikor megtehetik.

A támadásuk: a kalandozók elhagyják lakhelyüket napközben, este mire visszatérnek, az ötfős tolvajcsapat már jelen van, felkészülve várja őket. Játéktechnikailag csupán első szintű tolvajok, de fel vannak készülve, és így okozhatnak meglepetést. Mivel legalább 1-2 napja figyelik a kalandozókat, egy kicsit kiismerték őket (ki a vezető, van-e köztük mágiahasználó stb.), és ehhez mérten is indítják támadásukat. A szobát nem rendezték át, rejtőzködve várják a kalandozók hazatértét. Meglepetésszerű szülinapi buli jellege van a dolognak, csak itt nem tortával, hanem csapdákkal és nyílvesszőkkel várják az ünnepelteket. KM! Ne legyél szívbajos, használd ki a tolvajok helyzeti és meglepetésbeli előnyét a kalandozókkal szemben. Okosan játszanak. Mindent felhasználnak. Függöny mögé, mestergerendák fölé rejtőznek, mérgezett nyílvesszők feszülnek a nyílpuskák húrjain, bukózsineg a küszöb előtt stb. Tartsd szem előtt, hogy ezek haszonéhes tolvajok, nem gyilkosok. A méreg, amit használnak, alacsony szintű, és legfeljebb bénulást okoz. (Ez a legtöbb, amit képes az egyikük – a méregkeverőjük – előállítani.) Tehát nem kell félteni a kalandozókat, itt elvileg nem halhatnak meg – kivéve persze, ha valami baleset történik.

A tolvajok által ez esetben használt csapdák azonban igen primitívek, hiszen a szükséges tudás és a kellő idő hiánya egyszerre áll fenn. Semmi komoly csapda, csak olyanokat használnak ezúttal, amit még egy képzetlen személy is képes elkészíteni. Például: az ajtó felett egy kis vödör méregerős fűszer-por várja a belépőt, nyakába zúdulva kellemetlen hatást okoz, rendkívül csíp, főleg ha az áldozat szemébe, szájába jut.

Amennyiben a tolvajok győzelmet aratnak (legfeljebb kisebb veszteséggel), átkutatják a szobát, megmotozzák a kalandozókat, és mindent, ami értékesnek tűnik, elviszik. Legyen az akár pénzes tarsoly, szent szimbólum vagy díszesebb ruhadarab.

Ha a tolvajok vesztésre állnak, vagy nagyon nagy erejű csapást kapnak rövid idő alatt, menekülni fognak, esetlegesen magukhoz kapva, ami a kezük ügyében van.

A kobzos (opcionális)

A JK-k a városban összefuthatnak a hangulatkeltő novellából ismert bárddal is. A kalandozók elvileg már ismerik őt, találkoztak már vele, így ha újra összefutnak vele, akkor a bárd – aki mellesleg benevezett a bárdversenyre is – szeretné visszakapni majd a cuccait a kalandozóktól, vagy azt, ami maradt belőlük.

Oswald Larion
342. old.

A kobzos Oswald Larion néven mutatkozik be, ártalmatlan fickónak tűnik. Nem erőszakoskodik, csupán szép szóval próbálja visszakérni a táskáját, illetve dolgait. Ha a csapat nem akarja visszaadni, akkor sem próbál szembeszállni velük, legfeljebb a városőrséget próbálja meggyőzni, hogy a külhoniak meglopták.

Végjátszma

Az ünnepség-sorozat első napjától kezdve teljesen kötetlenül, szabadon mehetett a kaland. Ideális esetben egészen idáig, az ötödik napig. (Az ünnepségsorozat első napjától a negyedikig a mellékszálak folynak.) Idejutva, optimális esetben a kalandozók megszerezték legalább egy darabját a Tudásnak. (Akkor sincs gond, ha egyet sem.)

Vegyük figyelembe, hogy nincs ideális eset, hogy „az számít legjobbnak, ha megvan mind a három darab”, ugyanis ha a shadoni oldalon állnak, akkor legfeljebb csak kettőt tudnak megszerezni. Szétbontjuk a befejezést a lehetséges esetekre:

Ha mind a 3 darab náluk van, és a krániak oldalán állnak

Ez a legnehezebb verzió a végjátszmában (nem harci szempontból, gondolkodós).

A JK-k megszerezték a Tudást, összerakták, amelyről kiderül, hogy maga is egy prófécia. Összeillesztve egy négyzet alapú papiros lesz, melyen megjelenik 4 ábra: 2 „királynő” és 2 „bástya”. Ez már sejteti a végjátszmát. Feltűnhet a JK-knak, hogy Tagreosz város építése is teljesen négyzet alapú (ne vezessük rá őket, a vaktérképet is csak akkor adjuk ki nekik, ha valami mód – pl. a Krónikásban – szert tettek rá!), és ha egy várostérképre ráhelyezik a Tudást (a méretaránnyal nem lesz gond, mert a Tudás mérete változtatható-nyújtható, és ahogy ráhelyezik, a Tudás áttetszővé válik), akkor az alábbi dolgokat tapasztalják:

- A fehér bástya pontosan a Domvik-rendházra esik.
- A fekete bástya pontosan az ő szövetségeseik, a krániak rejtekhelyére esik.
- A fehér királynő és a fekete királynő a város közepén áll, egymással szemben.

Ahogy ezt megmutatják Abyss-nak (a kráninak, nyilvánvalóan nem a másiknak), elkéri és elhúzódik gondolkodni. A királynők jelentésére vagy maguktól jönnek rá a kalandozók, vagy a Ranagol-pap mondja meg nekik: holnap kimennek oda nyíltan, ahol a két királynő áll, és összecsapnak a shadoniakkal. Hogy miért? Abyss, a Kosfejes Úr szolgája tévedhetetlenül állítja, hogy az ereklye, amit a kalandozók a kezébe adtak, Ranagol ereklyéje, és szentírásnak tekinti szavak nélküli próféciáját. Azt mondja, hogy a Kosfejes Úr parancsa, hogy másnap nyíltan álljanak ki a csatára. Szent háború, melynek szabályait Domvik hívei is be fogják tartani – állítja.

Az összecsapás színhelye a térkép szerint az Arc-Szentélyek tere az Utazók negyedében.

Amire rádöbbenhetnek már itt a JK-k: ők bábuk lesznek egy sakktáblán. Nem tudják, hogy a fehér oldalon (shadoniak) kik fognak kiállni ellenük, de ők, a krániak és a kalandozók együtt csak tizenöten vannak. (Tizenhatan lennének, de egy kráni meghalt, mikor a Próféta nyakából le akarta venni a medált.) Tehát kell egy tizenhatodik „bábu”. Méghozzá egy király. Másnapig ki kell találniuk, hogyan állítanak ki egy királyt.

Megoldás: a Próféta. Őt kell beállítani tizenhatodiknak, királynak. Természetesen nem nyíltan, hanem álöltözetben, például páncélban és sisakban, nagy pallossal, hogy ne lehessen felismerni, de mégis félelemkeltőnek tűnjön. Hogy miért, és hogy lehet erre rájönni?

"Ki életét veszi őneki, eléri őt a Nagyúr haragja,
Pusztulásra ítéltetik, s áldozata lészen a Fekete Angyalnak."

Ez van rávésve Lingua Domini nyelvén a Próféta nyakában lévő medálra. (Persze ezt meg kell érteni valahogy, hiszen nem valószínű, hogy a JK-k beszélik a nyelvet, viszont az inkvizítort kijátszva megtudhatják annak jelentését.) És tapasztalták is: egy kráni meghalt, mikor el akarta venni a medált. Mi történik, ha megöli valaki a Prófétát? Minden bizonnyal meghal. Ezért kell kiállítani, álöltözetben a csatára: hagyni kell, hogy a shadoniak megöljék. (Lehetőleg a fehér oldal királya vagy királynője ellen kell harcba küldeni, hogy minél nagyobb veszteséget okozzon.) Ezáltal két legyet ütnek egy csapásra.

Ha erre maguktól jönnek rá a JK-k (megjegyzem valóban nehéz), az nagyon pozitív. Ha nem jönnek rá maguktól, akkor Abyss, a Ranagol-pap vezeti rá őket, vagy ő találja ki az egészet.

Ha 1 vagy 2 darab van náluk, és a krániak oldalán állnak

Hasonlóan történik, mint az előző esetben, csak itt nem a Tudásból jönnek rá a dologra, hanem Abyss (a kráni) mondja el a kalandozóknak, hogy a Kosfejes Úr megvilágította elméjét az éjszaka, és elmondja, hogy a nyílt csatának meg kell történnie.

Ha 1 vagy 2 darab van náluk, és a shadoni oldalon állnak

Ezen az oldalon állva nagyon valószínű (gyakorlatilag biztos), hogy nem lehet meg mind a három rész, mert a harmadik a Próféta nyakában van, aki mindvégig a krániak fogságában van.

Miután a kalandozók megmutatták Abyssnak (a shadoninak) a Tudás azon darabjait, amiket megtaláltak, ő elkéri azokat megvizsgálásra. Másnap bejelenti, hogy jósálmot látott az éjszaka a Hétarcú jóvoltából, és Domvik szavára nyílt, szent háborúban állnak ki az ismeretlen (ismert?) ellenféllel. Nem kételkedik abban, hogy az isteni csata törvényeit az ellenség is be fogja tartani.

Ha 1 vagy 2 darab van náluk, és a két oldal között állnak

Ebben az esetben nagy valószínűséggel az utolsó pillanatban kénytelenek lesznek oldalt választani, és valamelyik fél mellett harcolni. Tehát a lehetséges kimenetelek:

- lásd: Ha 1 vagy 2 darab van náluk, és a krániak oldalán állnak.

VAGY

- lásd: Ha 1 vagy 2 darab van náluk, és a shadoni oldalon állnak.

VAGY

- a JK-k valami egyedit alkotnak a végére, ebben az esetben a KM improvizálása szükséges.

A végső csata

Eljön az ünnepség-sorozat utolsó napja. Ezen a reggelen nem mozdulnak ki az emberek a házukból… a máskor oly életvidám Tagreosz most ködbe burkolózik, elcsendesedik. A városőrök vannak csak az utcákon, kiemelkedően nagy létszámmal, de parancsba kapták, hogy nem harcolhatnak. A pillanat csendes, ünnepélyes hangulata a város középpontjában fókuszálódik.

Napkelte órájában megjelenik a téren a Fehér és a Fekete sereg. A fekete sereg tizenhat főt számlál, a fehér csak tizenötöt. Az Arc-Szentélyek terén felállnak egymással szemben, tó közepén fekvő kis mesterséges, négyzet alapú szigetecskén. Mindkét fél elhelyezkedik (a JK-k a megfelelő oldalon, a hozzájuk illő helyen. Bármilyen poszton lehetnek, kivéve király, királynő.), de a fehér király helye üresen marad. Fekete király – Próféta, Fekete Királynő – Abyss (a kráni), Fehér Királynő – Abyss (a shadoni), Fehér Király – nincs. A Domvik-szerzetesek buzgón zsolozsmáznak, a krániak utolsó fohászukat ejtik meg a Kosfejes Úr felé…

Majd villámcsapásszerűen a krániak megindulnak. Csata, ami belefér. (KM, rád van bízva, hogy az NJK-k mit tesznek. Minden szereplő hozza ki magából a maximumot. Harc és mágia. A JK-k itt már igazából nem döntenek el semmit, de ha harc-orientált csapatról van szó, hagyd, hogy harcoljanak valamennyit, hadd érezzék, hogy részt vesznek egy igen furcsa és nagy horderejű eseményben. De sokáig ne hagyd, főleg ne a krániak ellen.) A Fekete király mozdulatlan (gyenge fizikumú, a fogság se tett jót neki, ráadásul súlyos páncélban van) és néma (bekötötték a száját), a krániak senkit nem hagynak a közelébe kerülni!

A csata kezdetekor a Fehér Királynő hangos, dalszerű fohászba kezd, s mindkét fehér bástya csak őt fedezi. Mikor befejezi imáját (néhány kör), a ködös-felhős ég megnyílik, és alászáll valaki az égből… egy Fehér Angyal, a Hétarcú küldötte. Leszáll, s elfoglalja helyét a sakktáblán: ő lesz a Fehér Király. (Abyss 9. tsz Domvik-pap, képes kérni istene küldöttjének segítségét, lásd Bestiárium 136. oldal)

A Fehér Király megjelenése megfordítja a csatamorált (eddig ugyanis a krániak tagadhatatlanul erősebbek voltak), Domvik hívei fanatikusan harcolnak, hiszen a Fehér Angyal is az ő oldalukon száll csatába. Az Angyal rárepül az eddig mozdulatlan Fekete Királyra, és isteni pallosával kettébevágja éjszín teljesvértjét… a Fekete Király elterül, leesik róla a sisak, arca felfedeződik: a Próféta. Ekkor az égből egy villám villan, mely pontosan a Fehér Angyalba csap, s elpusztítja azt.

Ott marad a két sereg király nélkül: Döntetlen!

További NJK-k
345. old.

A sakktábla világos oldalán állók:
- Parasztok: Fehér Gárdisták (5. tsz)
- Futárok és Huszárok: Boszorkányvadászok (6. tsz)
- Bástyák: Domvik-lovagjai (8. tsz)

A sakktábla sötét oldalán állók:
- Parasztok: Vérével Védők (6. tsz fejvadászok)
- Futárok és Huszárok: Puszta Kézzel Ölők (8. tsz fejvadászok)
- Bástyák: Kosfejes Csapása (8. tsz lovagok)

Epilógus: Az Istenek sakkoznak…

A JK-k még látják az égből lecsapó villámot, majd a Fehér Angyalból felszabaduló, vakító fehér energia mindent elhomályosít…

A kalandozók felnyitják szemüket, homályosan látnak, mint amikor az ember a sötétből hirtelen kiér a fényre.

– Nos, ennyi a történet, uraim – fejezi be a bárd. – Ideje nyugovóra térnünk, azt hiszem. :)

A kalandozók Tagreosz városállam határán eszmélnek, éjszaka van, pont ott vagyunk, ahol a novella végződött. Épp aludni térnek.

A bárd illúziójának estek áldozatul, és mindvégig csupán az általa mesélt történet szemtanúi voltak? Vagy az egészet álmodták? Vagy minden megtörtént, de valahogy mégis…?

A választ nem kell elmondanunk a JK-knak. Valójában egyik sem! Nem a bárd illúziójának estek áldozatul, hanem az istenekének. Tán nem illúzió volt?!

Az Istenek játszmája döntetlennel ért véget. Patt. Mint ahogy eddig mindig.

A Fekete Király (a Próféta) meghalt, s mivel a Fehér Király megölte: halnia kell. Hiszen Domvik prófétája az áldozat, és meg volt írva, hogy az ő gyilkosát utoléri a Fekete Angyal bosszúja, a Hétarcú lesújt reá. Domvik pedig lesújtott, még ha az pont az ő küldöttje is volt. Hiszen az egyház és a hit alapköve, hogy Domvik tévedhetetlen. Ha a Hétarcú prófétájának gyilkosát halálra ítéli, akkor be kell teljesíteni a bosszút akkor is, ha a gyilkost történetesen ő küldte le az égből. Ha nem tenné, a tévedhetetlenségi eszme megbukna, és alapjaiban rengetné meg a Domvik-egyházat. S így, akarva-akaratlanul, Domvik csapása lesújtott, és elbuktatta a játszmát. Ironikus. A Fekete Angyal bosszúját egy Fehér Angyal sem kerülhette el.

Ranagol és Domvik, két egyistenhit fő alakja, egy ellentétpár. Két külön, hatalmas személyiség. Az idő folyamán újra és újra összemérik erejüket, apró hívő halandók életével játszanak egymás ellen. A halandók által Tudásnak nevezett dolog egy egyszerű kis darab mindkettőjük isteni síkjából. Mindketten felhasználták híveiket egy kicsinyes játszmában.

Tagreosz városa alatti barlangrendszer néhány évszázadon belül beomlik, magával rántva az egész felszíni várost. Nyoma sem fog maradni a mai Tagreosznak. A Tudás újra a föld alá kerül majdan… és új kolónia érkezik majd Shadonból, mely megveti lábát e földön. Tagreosz, mint főnixmadár a hamvaiból, újjászületik, és az istenek csatája évezredek múlva újra meg fog ismétlődni.

Majd újra, és újra…

Az időnek nincs értelme az Istenek szemében.

Tagreosz

Történelme címszavakban

Pyarron előtt: nomád törzsek uralta vidék

Pyarron szerint XXXI. század eleje: Shadon meg kívánja vetni lábát a külvilágban, expedíciót küld ki felderítésre és telepedésre.

Pyarron szerint XXXI. század közepe: a shadoni expedíció megtelepszik ezen a vidéken, birtokába véve egy határozatlan méretű területet. Kicsi kis várost alapítanak, neve Tagreoszon. A város rohamosan épül, masszív, vastag kőfalak, kőépületek nőnek a semmiből, de a város lakossága kicsiny még.

Pyarron szerint XXXI. század vége: a kiszorított nomádok nagy erőket gyűjtve beveszik a gyengécske Tagreoszon várost, a hittérítő népet mind egy szálig megölik, a kőből épített várost nem rombolják le, hanem betelepítik.

Pyarron szerint XXXII. század közepe: Shadon megtorló válasza egy emberöltővel később érkezik, Domvik lovagjai és shadoni katonák véres szent háborút hirdetnek a várost elfoglalt nomád törzsek ellen. Csupán két év alatt a várost kipucolják, nem kegyelmeznek a nomádoknak. A várost visszafoglalják.

Pyarron szerint XXXII. század közepe: a visszahódítás után Tagreoszonban állomásozó sereg földrengés áldozatává válik. A város mellett levő hegy leomlik, és maga alá temeti a várost. Kevesen élik túl a természeti katasztrófát, és egyikük sem jut el Shadonig.

Pyarron szerint XXXII. század vége: új expedíció, ezúttal nagyobb és jobban megerősített. A helyszínre érve immár egy meghatározott, kijelölt területet neveznek ki magukénak, és betelepítik. Megkezdődik a vidék civilizálása, utak építése, a hitterjesztés. Hivatalosan megalapítják Tagreosz városállamot, mely egy független állam, de valójában Shadon egy külső tartományának, Shadon első, külvilágban kitűzött zászlajának tekintik.

Pyarron szerint 3199: a város születésének hivatalos időpontja. Ekkor érkezik uralkodója, egy Shadonból származó nemesi család, akik itt hercegi rangra emelkednek. A város minden lakója Shadonból ide telepített ember.

Pyarron szerint XXXIII.-XXXIV. század: Tagreosz társadalmának kialakulása, a város kiépülése, megerősödése. A kereskedelem megindul a szomszédos városállamokkal, illetve kialakulnak a politikai viszonyok.

Pyarron szerint XXXV. század közepe: háború egy szomszédos tartománnyal kereskedelmi okok miatt, két évtized után Tagreosz kerül ki győztesen, bár sok sebből vérzőn. A politikai helyzet stabilizálódik, Tagreosz városa is kénytelen kompromisszumokat kötni.

Pyarron szerint XXXVI. század: Tagreosz városállam felgyógyul sebeiből, és újfent megerősödik. A népesség ekkor már nem tiszta shadoni, keveredik a környező népekkel. Csak a nemesek vigyáznak a shadoni vérvonalra.

Pyarron szerint XXXVII. század: a városállam immár szilárd, kiforrott lábakon áll. A társadalom, a vallás, a közélet, a törvénykezés mind-mind követi a shadoni minta alapjait, de semmiben sem ugyanolyan, a túlélés érdekében kénytelen volt alkalmazkodni a környezethez. A kereskedelem jónak mondható, bár nem kiemelkedő, de a gazdaság és a haderő erős.

Első pillantásra

Tagreosz térképe
353. old.

Tagreoszt megközelítve már mérföldekről látszik a városból kiemelkedő, erőt sugárzó katedrális, s a nyugalmat, kényelmet és biztonságot kínáló városfalak. A kapuhoz érve városőrség a várhatónál udvariasabb, de kötöttebb, szigorúbb is. Belépve a falak közé, az újonnan érkezett látogatót kedvesség és életvidámság fogadja. A köznép nyitott és közvetlen. A gyerekek együtt játszanak az utcán, s előfordul, hogy dolgozó szüleik helyett egy városőr figyel rájuk. Már első pillantásra is a város közbiztonsága furcsán jónak tűnik, a lakosság élettel telinek. Az utcán járkáló emberek igen ritkán hordanak fegyvert, csak a városőrség és néhány – láthatóan nem idevalósi – személy visel ilyet oldalán.

Koldusokat nem lát az ember sehol, s igen meglepődik, amikor az Utazók Negyedébe érkezvén mégis csak lát néhányat közülük. Mikor egy nemes vonul át az úton kíséretével, a nép azonnal utat nyit neki. Hasonló a fogadtatása a Hétarcú szolgáinak.

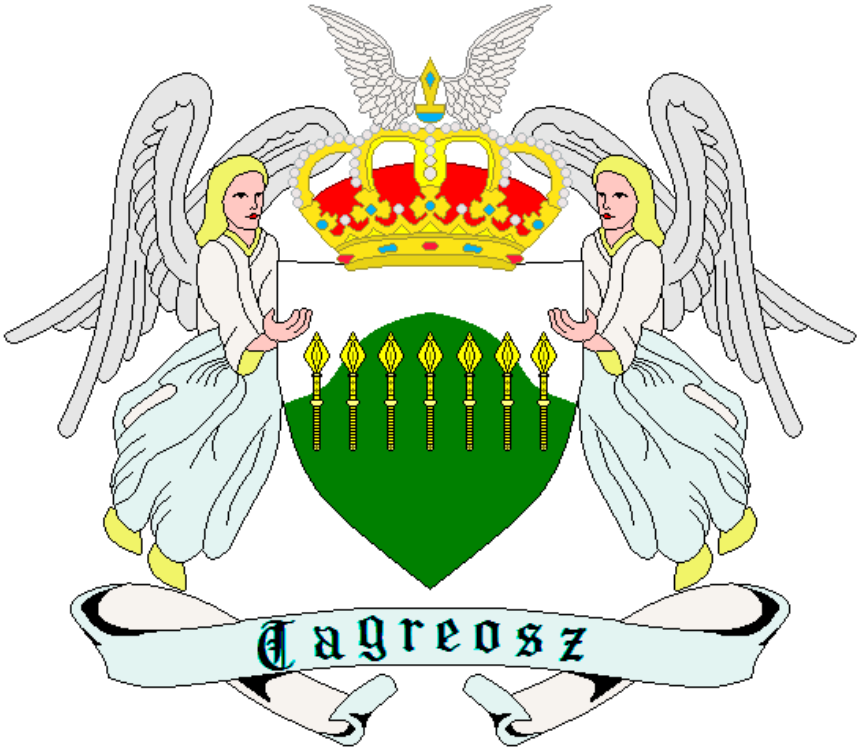
Ha a várost madártávlatból szemlélné az utazó, érdekes látvány fogadná; ez a különlegesség a városfalakon kívülről és belülről sem látható: Tagreosz négyzet alapú területen fekszik. Négy negyedre osztott, de ezen negyedek mérete nem egyezik. A legnagyobb a Polgárok Kerülete, a legtöbb ember itt él. Méretben nem sokkal marad el mögötte a Nemesek Kerülete, annak ellenére, hogy a legkevesebb ember épp ebben a negyedben lakik. Nagy, nemesi birtokokból álló negyed, az ember két kezén meg tudná számolni hány lakó-épület van itt. A másik két negyed: a Hit, és az Utazók Kerülete nagyjából ugyanakkora, de elhelyezkedésük és felépítésük nagyban különbözik. A Hit Kerületének egy részét a temető foglalja el, egy másik nagy darabot Domvik rendháza és kolostora farag le belőle. A megmaradt részek közepén a Hétarcú katedrálisa, s előtte Tagreosz legnagyobb tere fekszik, melynek neve nem véletlenül lett Főtér. Ettől nem messze található a híres Krónikás, mely csak méretében alárendeltje a katedrálisnak, hírnevében nem. A legkülönösebb negyed mégis az Utazók Kerülete, kilógó színfolt Tagreosz rendezettségéből. Az itt megfordulók nagy része nem helyi születésű, rájuk más törvények is vonatkoznak.

Elhelyezkedés

Dél Ynev dél-keleti része, a Shadon-közeli régió. Shadlek és Viadomo közt félúton. A Dúlást az elhelyezkedése miatt kerülte el.

Címer

A város címere pajzs alapú. A háttérben egy zöldes-barna dombot, az előtérben pedig hét aranyjogart ábrázol. Természetesen a shadoni gyökerekre és a Hétarcúra utal.



Időjárás

A város szerencsésnek mondható a terület és az éghajlat szempontjából. Nincs túl közel az esős vidékhez, és elég délre van tőle ahhoz, hogy ne legyen kibírhatatlan a nyári meleg. Az időjárás a meleg évszakokban kellemesen meleg, de nem száraz és forró, köszönhető ez az időnkénti bő esőnek is (ami a földművelésnek is kedvez). Télen az idő hűvös, de nem fagyos, a helyben születettek nem ismerik a havat.

Lakosság

Tagreosz lakosságát három fő csoportra lehet osztani: tisztavérű shadoniak, shadoni-kevert vérű helyiek, illetve egyéb (átutazók, kereskedők). A pusztán shadoni felmenőkkel rendelkezők büszkék származásukra, bár emiatt kiváltságokra nem tesznek szert.

A tiszta vérvonalúak nagyrészt az uralkodócsaládból, a nemesekből, és Domvik szolgáiból állnak. Ők vannak a legkevesebben a városban, számuk nem haladja meg kétszázat (uralkodócsalád 8 fő, nemesi családok 50 fő, Domvik szolgái 110-120 fő, egyéb kb. 20 fő).

Nem nézik le a kevertvérű népet, magukénak vallják őket szintén. Velük szemben a legtöbb főt a kevert helyi nép számlálja, a polgárok több mint tizenkétezren vannak. Büszkék a származásukra, büszkék a hagyományokra, de nem csak az őshazából hozottakra, hanem az általuk teremtettekre is. Meglepő módon a nem idevalósiak is általában sokan vannak, ezek az átutazók és a kereskedők. Átlagosan három-négyszáz fő körül mozog a létszámuk, de híres ünnepekkor, karneválokkor számuk meghaladja a nyolc-kilencszáz főt is.

Közbiztonság

A város közbiztonsága kiemelkedő. A polgárok nyugodt szívvel járják az utcákat sötétedés után is, és a kereskedők sem aggódnak a portékák meglovasítása miatt. Mindez két dolognak köszönhető: az erőskezű városőrségnek, és a helyiek rendszerető mentalitásának. Az utóbbi évtizedekben, mikor nagyobb törvényszegés történt, szinte sosem a helyiek követték el, hanem átutazók. A városőrség mindig gyorsan reagált, és szinte kivétel nélkül hamar felülkerekedett a problémákon. A törvényszegők eseteiből gyakran példát statuálnak, ezzel is terjesztve a városállam környékén, hogy itt nem érdemes bűnt elkövetni.

Nem utolsósorban a közbiztonság a shadoni Titkos Inkvizíció kihelyezettségének is köszönhető. Ez a néhány ember elsősorban az egyházat és a városőrséget ellenőrzi, tehát a rendszer működését biztosítja.

Háború esetén a városfal megbízhatóan vastag és erős, egy komolyabb ostromot is elbírna egy jó darabig. Tagreosz továbbá rendelkezik katapultokkal és ballisztákkal, de ezek békeidőben nincsenek kiállítva a falakra.

A városban tiltott a mágiahasználat (lásd Törvények c. résznél), erre külön odafigyelnek. Egyes helyeken mágiaérzékelők vannak (lásd lent), a legvédettebb helyek pedig manacsapdákkal vannak felszerelve. Mindezek létezése és helye természetesen a legnagyobb titokban van.

Városőrség

A városőrség körülbelül háromszáz embert számlál. Felépítése: 20 fő a vezetőség, a magas rangú tisztek száma, körülbelül 80-100 az újonc-őröké, 100 körül mozog a már bejáratott, rutinosabb őrök száma, és több mint félszázan vannak az idősebb, veterán városőrök, kik már több évtizede vannak a szakmában.

Városőrök
345. old.

A városőrség központi épülete az Utazók negyedében található, ugyanis a tapasztalatok szerint ott kerekedik a legtöbb csetepaté. Kihelyezett őrposztok vannak minden városkapunál, és mindegyik városnegyed határánál. Ezen kívül egyszerre három, egyenként 5 fős őrjáratok tesznek köröket a városban. Ezek az őrjáratok úgy vannak összeállítva, hogy mindig legyen benne újonc, és veterán is, hogy a fiatalok tanuljanak az idősebbektől.

Fehér Gárda
349. old.

A városőrséghez tartozik még névleg, de tulajdonképpen tőlük függetlenül működik a Nemesi negyed elit őrsége, a Fehér Gárda. Ez az őrség 50-55 főből áll, és feladatuk a nemesek kerületének vigyázása. Ennek a csoportnak külön központja van, ami a működési kerületükben található, és másfajta, komolyabb kiképzést is kapnak. Ruhájuk, fegyverzetük szintén különbözik a normál városőrökétől.

A városőrség, ha mágiahasználó ellen vonul ki, mindig kap támogatást Domvik-papok vagy -lovagok képében. Ezen kívül a városőrség központjában kutyákat is nevelnek és képeznek ki. A Shadonban honos Aeternam-fajta nem harci kutya, hanem kistestű, mozgékony, okos, nyomkövető kutya. A városőrségnek csupán hat kiképzett kutyája van, ezeket különlegesebb esetekben szokták bevetni, mert az emberi szem elől még el lehet rejtőzni, de a kutyák orra elől nem nagyon. Sokszor segítettek már tolvajok megtalálásában.

Városőrség felszerelése: világosbarna alsóruházat, világoskék ing és mélykék mellény, melyet Tagreosz címere díszít. A veteránok mélykék köpenyt is viselnek. A katonák tapasztalatát a mellény gombjai

szimbolizálják. A rézgombok arra utalnak, hogy a katona még újonc. Az ezüstgombokat hat évi szolgálattal lehet kiérdemelni. Az aranygombokat a veteránok viselik, akik legalább két évtizede tagjai a városőrségnek. Ezek nem rangjelzések, csak tiszteletbeli szimbólumok. Kötelező alapfelszerelésük a tőr, ennek kiegészítője hosszúkard vagy könnyű számszeríj.

A Fehér Gárda öltözete: világos színű, gyakran fehér alsóruházat, fehér ing, fekete mellény. Náluk nincsenek tiszteletbeli jelölések a tapasztaltságra utalva. Mindannyian kétkezes vívók, bal oldalukon rövid-, jobb oldalukon hosszúkard, de egyesek kiváló számszeríjászok.

Különleges esetekben, például ellenséges mágiahasználók ellen a városőrséget megfelelő erőkkel támogatják az egyház tagjai. Van egy másfél tucat tagú, ilyen esetekre kiképzett Domvik lovagokból és papokból álló csoportjuk.

A város katonái az egykori hazájukban alkalmazott harci formációkhoz hasonló készségeket sajátítanak el a kiképzésük során, és ezeket – ha a szükség úgy hozza – a mindennapokban is előszeretettel alkalmazzák.

Hadrend formációk
358. old.

Alvilág

Yneven azon kevés városok közé tartozik Tagreosz, ahol nincs jelen aktív alvilág. Nincs tolvajklán, nincs fejvadászklán, ki rettegésben tartaná a várost, kik a polgároktól és a kereskedőktől védelmi adót szednének stb.

A városőrség és a város vezetői mindig is nagyon figyeltek erre, és a törvények rendkívül szigorúak. Több kisebb klán próbálta megvetni a lábát, a legügyesebbnek másfél évig sikerült. De végül mindet kiirtották gyökerestül. Ilyen tekintetben a város nem ismer kegyelmet. Köszönhető ez a város alapelveihez ragaszkodó, megalkuvást nem tűrő polgároknak szintúgy, mint a várost vezető nemeseknek és az erőskezű városőrségnek.

Egyetlen közösség képviselteti csak magát évek óta – természetesen titokban –, a Szürkecsuklyások testvérisége. Az is csak azért, mert passzívak, csupán egyetlen megfigyelőjük van a városban, aki rendkívül jól játssza szerepét: A Kócos Királyfi fogadósnője.

Shanaya
342. old.

Mágiavédelem

Mint később majd a törvényekből kiderül, Tagreosz városában tiltott a mágiahasználat. Ezekre igencsak figyelnek a városőrök, mert a hitetlen mágiahasználókat a legnagyobb szigorral büntetik. A veterán városőrök már mágiaismereti kiképzést is kaptak. A város törvényei szerint csak Domvik szolgáinak van joguk mágiát alkalmazni, illetve azoknak, akik a városi tanácstól engedélyt kaptak.

Egyes helyen mágiaérzékelő rúnák vannak elrejtve a városban. Ezek a rúnák 50 lábnyi körzetben érzékelik, ha a manaháló változik körülöttük. A városban 11 ilyen rúna van, az alábbi helyeken elrejtve:

A második szem jele
357. old.

- egy az Astercus-palotában (Nemesek kerülete)
- egy a Piac-sétány közepén (Polgárok kerülete)
- egy a Piactéren (Utazók kerülete)
- kettő az Utazók Kerületében: egyik a Kócos Királyfi fogadó mellett, a másik a Szent Arához címzett taverna mellett (tehát ezek a fogadók a hatáskörzetébe tartoznak)
- egy a Nemesek kerületének bejáratánál
- egy a Krónikásban (Hit kerülete)
- egy-egy mind a négy városkapunál

Öltözködés

Az időjárásból következően az emberek lenge ruhákat hordanak, még télen sem vesznek bundát, csak rétegesebben öltözködnek. Fiatalemberek között dívik a térdnadrág viselete, nők körében az átlagosnál rövidebb szoknya (értsd: térd alá érő) is megengedett. A vékony ing örök sláger a férfiaknál, kinek egyszerűbb, kinek díszesebb, sújtásokkal, kinek selyemből, kinek egyszerűbb ruhaanyagból.

Divatban követik ugyan a shadoni mintát, főleg a nemesség, bár általában egy-másfél éves késéssel. Az idősebbek a konzervatív barna, szürke és fekete színekből válogatnak, a fiatalok kedvelik a színes, feltűnőbb viseletet, bár túlzásba nem esnek. Félre nem értendő, nem viselnek tarkabarka ruházatot, az már igen feltűnőnek számít, ha valaki fekete nadrághoz vörös mellényt vagy inget vesz fel.

Ezekből az öltözködési stílusokból messze kilógnak Domvik szolgái, őket messziről meg lehet ismerni egyéni ruhájukról. A (Benignus-rendi) szerzetesek földbarna csuhát viselnek, és gyakorta hosszúbottal mászkálnak, Domvik felavatott papjai pedig általában kék csuhát és köpenyt viselnek, vörös övvel kiegészítve. A csuhán kívül nyíltan viselik a hosszú aranyláncon lógó szent Domvik-jelképet.

Kereskedelem

A városon kívüli falvak megtermelik a mindennapi élethez szükséges dolgokat, az alapvető élelmiszert és nyersanyagokat. Nincs gond így a gabonafélékkel, húsfélékkel és zöldségekkel. Élelmiszerből a helyben nem termő gyümölcsök, nem beszerezhető fűszerek, borok és ételkülönlegességek vannak importlistán.

Posztó és még sok egyszerűbb ruhaanyag is készül helyben, de a különlegesebb selymek, bőrök behozott, komoly luxuscikkeknek számítanak, áruk az aranyéval vetekszik. Ezek megmunkálása már szintén helyben történik, a város jó cipészekkel, bőrkikészítőkkel és szabókkal büszkélkedhet.

A városállam a környék kisebbfajta monopóliumát tartja fenn a fémkereskedésben, ugyanis szerencsés az elhelyezkedése: két, évszázadok óta működő aranybányája, és egy frissen felfedezett vas- és rézlelő helye van. A városnak ezért kiváló fémmegmunkálás alakult ki, különösen az utóbbi évtizedekben. Sok kereskedő a szomszédos városállamokból idejár, hogy itt kovácsoltassa meg magának eszközeit.

Vallás

Tagreosz államvallása a Domvik-hit. Ez nem csak hivatalosan van így, hanem a helyi lakosság teljes egészében a Hétarcú híve. Ez egyaránt köszönhető a népesség erős ragaszkodásának az anyaországhoz, és a Domvik-egyház erős jelenlétének a városban. A polgárok körében Domvik vallása inkább hagyomány, mint hit. Domvik szolgái és a nemesek azonban nem engedik kicsúszni a dolgot a kezükből, fenntartják a polgár vallásosságát a Hétarcú felé.

Tagreosz alkalmazkodó magatartásának egyik fontos példája a vallási nyitottság. A városállam elismeri és elfogadja a többi vallások többségét, és megengedi az átutazóknak, hogy saját vallásukat gyakorolják, míg nem nyíltan teszik ezt, és míg nem ütközik gyökeresen Domvik tanításaival. A Ranagol-hitet és egyéb, általuk gonosznak és sötétnek nevezett vallásokat tiltják, és gyakorlóit nyilvános máglyahalálra ítélik. Az idegen vallások nyilvános gyakorlása tiltott és büntetett, terjesztése még komolyabb következményeket von maga után.

Törvények

A város alapvető törvénykezési felfogása Shadon mintáját követi, ám ebben is sokat módosult. Követi a „szemet szemért, fogat fogért” felfogás erősített változatát, ám egyes dolgokban engedékenyebb, kevésbé konzervatív.

Az alapvető vallással kapcsolatos törvények:

- Domvik gyalázása huszonöt botütést, tagadása három nap fogdát érdemel.
- Ranagolita, Tharr, és egyéb sötét vallások gyakorlása máglyahalált érdemel.
- Domvik tanaival nem gyökeresen ellentétes vallás szabadon, de nem nyilvánosan gyakorolható a nem-helyiek számára.
- Idegen vallás nyilvános gyakorlása első alkalommal figyelmeztetést, második alkalommal huszonöt botütést, harmadik alkalommal fogdát von maga után.
- Idegen vallás terjesztésének következménye három nap kaloda nyilvánosan, majd börtön.

Az alapvető bűnökkel kapcsolatos törvények:

- Rabszolgaság tiltott, kivéve a háborús és vallási bűnösök szolgasága.
- Indok nélküli rágalmazásért huszonöt botütés jár.
- Konspirációért, tiltott szervezkedéséért, összeesküvésért a bűnös veszítse el mindkét fülét, súlyosabb esetben szeme világát is.
- Ha egy tolvaj kisebb értéket lopott (egy ló értékénél kevesebbet), akkor veszítse el fél karját. Ha nagyobb értéket tulajdonított el, veszítse el mindkét karját.
- Haszonért való paráználkodás és férjét megcsaló asszony jussa: bélyeget süssenek a nő vállára.
- Erőszaktételért veszítse el a személy a férfiasságát, és bélyeget süssenek a vállára.
- Csempészetért, tiltott kereskedelemért a bűnös úgy legyen büntetve, mint a közönséges tolvajok.
- Lebukott kémek sorsa nyilvános akasztás.
- Gyilkosság következménye kínhalál, az áldozat(ok)tól függ a kínzás mértéke.
- Ki bűnöst rejteget, bűnös maga is, részesüljön a bűnösre kirótt büntetés felében.

Az alapvető, helyi törvények:

- Csendrendelet: a Vörös Hold órájától kezdve Napkeltéig csendnek kell honolnia, a kihágásokat huszonöt botütéssel büntetik.
- A kéthetente tartandó nagymiséken kötelező a részvétel minden Domvik-hívő számára.
- Tilos a koldulás, kéregetés, utcán élés a városban, kivéve az Utazók Kerületében. Itt viszont nem részesülnek védelemben és jogokban a nincstelenek.
- Tilos a cirkuszok és szerencsejátékok üzemeltetése, kivéve az Utazók Kerületében. Aki szerencsejátékban bizonyítottan csalást követ el, veszítse el mindkét mutatóujját. Ha nagymértékben csal, tolvajként legyen büntetve.

- Tilalmas a hitetlen mágiaformák gyakorlása, kit rajtakapnak, nyilvánosan veszítse el egy kézfejét. A sötét mágiák gyakorlói máglyahalállal sújtatnak.

A nemességet érintő / védő törvények:

- A nemesség vagy Domvik szolgái ellen elkövetett vétek büntetése súlyosbított, legalább kétszeres.
- A Nemesek Kerületében fegyvert viselni csak nemesen születetteknek szabad. Kivétel ez alól a kerület őrsége.
- Ha egy nemesen született követ el bűnt, büntetése legyen teljes körű, példát statuáló.

Mivel a városnak van néhány egyedi törvénye, ami nem jellemző más városállamokra, ezért – a tapasztalatokból okulva – a városőrség minden városkapuhoz kiállíttatott egy kőtáblát, melyre közös nyelven felvéstek egy szöveget, amely összefoglalja a legfontosabb, egyedi, helyi törvényeket, megelőzendő azt, hogy az átutazók ne tudjanak ezekről. Így teljesen jogosan büntethetik őket is, ha elkövetnek valamilyen bűnt.

A városkapuknál található kőtáblás szövegek tartalma:

„Elrendeltetett, hogy a Vörös Hold órájától Napkeltéig csend honoljon a városban. A kihágást nyilvános botozással büntetik.

Tagreosz városa megengedi az átutazóknak, hogy saját isteneiket imádják, amíg nem nyilvánosan teszik ezt. Domvik gyalázása, más vallások terjesztése, sötét bálványok imádása azonnali megtorlást von maga után.

Tilalmas a hitetlen mágiaformák gyakorlása. Kit rajtakapnak, nyilvánosan levágatik egy kézfeje. Sötét mágiák gyakorlói máglyahalállal sújtatnak.

Az egyéb törvények megfelelnek a Domvik-adta természetes erkölcs értékrendjének. Bővebb ismeretek a törvényekről megtudhatóak a városőrségtől, illetve a Krónikásban.”

Társadalom

A társadalom alapvetően kétfelé bomlik a városban: a helyiekre és a nem-helyiekre. Azért van erre szükség, mert a nem-helyiek is igen nagy létszámban vannak jelen általában. A (helyi) társadalom rétegei sorrendben lefele haladva:

- Az uralkodó hercegi család; az inkvizíció
- A nemesi családok; az egyház papjai
- A városőrök, katonák; az egyház szerzetesei
- Polgárok; kereskedők
- Városon kívül élő földművesek
- Nincstelenek

A társadalom összes rétege megbecsült (kivéve a Nincstelenek, ők nagyon kevesen vannak, és csak az Utazók kerületében találhatóak), törvényileg egyik sem emelkedik a másik fölé. (Ebben csak a hercegi család és a papság jelent kivételt.) Az alapfelfogás szerint van ugyan kasztrendszer, ami alapján felépül a társadalom, mégis jogilag csak kevesen emelkednek ki az átlag emberek közül. A tagreoszi társadalom így áll össze tökéletesen, mindegyik rétegnek szüksége van a többire.

Az egyenlőség elve alapján a másfajúakat sem vetik meg, a város törvényei szerint nincs fajgyűlölet, ámbár a konzervatívabb szemléletet nem hagyták el a shadoni-kevert vérűek. Ha egy elf megszáll itt egy

fogadóban, kap kiszolgálást, de minden bizonnyal megtoldva felárral és néhány kinéző pillantással. Hasonló fogadtatásra, sőt rosszabbra számíthat egy udvari ork is, az ellene elkövetett apró bűnök felett még az amúgy oly szigorú és igazságos városőrség is szemet hunyna. Egészen elfogadottak viszont a félelfek, ez talán annak tudható be, hogy ők fordultak meg itt legtöbbet, és már megszokták őket. A törpék szintén elfogadottak, sőt megbecsültek, ez a város fémmegmunkálási és kovács-múltjának köszönhető, ugyanis törpékkel hozatták be ezt a művességet magasabb szinten. Más fajú népekkel még nem találkoztak.

Közélet

A város él, él és virágzik. Napkeltekor már hallani a mosónőket munka közben, vidáman dúdolni a tó közelében, hallani a városőrök friss, munkakezdő indulójának kürtszavát, az álmos pékek ásítását, a pakolászó, nyitni készülő kereskedők halk zsivaját.

Napközben még inkább él a város: a Piac-sétányon állandó a nyüzsgés, a kofák kiáltozása, a vevők alkudozása. A kerület egyetlen kocsmája, ami csak ivó jelleggel működik, napközben még félerővel dolgozik csak, de estére betelik a kikapcsolódni vágyó polgárok zsivajával. Az Utazók kerülete a legnyüzsgőbb az összes közül, itt három fogadó is van, amikben napközben is van élet. Piac nincsen, de utcai árusok sokasága várja az átutazókat, mindenféle (törvényes!) különlegességeket ajánlva fel nekik. Miután az ebédjét elfogyasztotta, sok polgár és átutazó átvonul a Domvik-katedrálisba, megnézni egy helyi látványosságnak számító, mégis mindennapos dolgot: a Jóság forrásának órájában tartott misét, és az azt követő éneket, melyet egy szerzetes, Chaunter testvér ad elő. Bár ez az ének minden nap megismétlődik, mégis sokan újra és újra elmennek csak amiatt, hogy hallják, ahogy az a különös, megfoghatatlanul tehetséges hang megtölti az egész katedrálist.

Estére az utcák elcsendesednek, a zsivajok nem tűnnek el, csak átköltöznek a fogadókba és lakóházakba. Egyes helyek csak ilyenkor élnek igazán, egész nap ezt az időszakot várva.

Az éjszaka az egyetlen része a napnak, amikor az egész városra csend borul. Éjközép előtt két órával érvénybe lép a Csendrendelet törvénye, és csendet hoz egészen az új napkeltéig.

A nemesség is szereti szórakozással múlatni az időt: gyakoriak a vadászatok a városállam egyetlen erdőségében és a meghívásos teaestek. Nagyságrendileg havi rendszerességgel bálokat is szoktak tartani.

Évente több vallási ünnepet is ülnek a helyiek, többet, mint Shadonban. Új hagyományokat teremtettek, ilyen például a Teremtés és Születés ünnepe, mellyel a város alapítását ünneplik minden ötödik évben. Ez az ünnep ugyan vallási ünnepnek számít, és Domvik tiszteletére rendezik, mégis sokkal kötetlenebb és nyitottabb, mint a többi szakrális ünnep, a polgárok és nemesek együtt ülik meg és töltik el ezt az alkalmat, átadva magukat az önfeledt szórakozásnak.

A polgárok számára néhány (szolidabb) utcai karnevál is akad, évente két-három alkalommal, ám a papság ezt már nem nézi jó szemmel.

Pletykák, legendák, szóbeszédek

A városban sok szóbeszéd és legenda jár a köznép nyelvén. Íme egy jó pár ezek közül, melyekkel a JK-k találkozhatnak a városban. Vannak köztük elrejtett információk is, melyek egyes mellékszálak, vagy akár a főszál megoldásában segíthetnek, de van sok független, vagy félrevezető pletyka, legenda is.

A gyilkosságról

- pletyka: Valami fontos embert, nemest öltek meg az éjszaka, és addig zárva lesz a városkapu, míg a gyilkos nem bűnhődik.
- pletyka: Domvik egy papjára sújtott le a végzet, de a Hétarcú nem méri majd szűkmarkúan a büntetést gyilkosára.
- pletyka: Senki nem tudja ki lehetett az áldozat, de a gyilkos biztosan nem helyi volt.

Az Alsóvárosról

- legenda: a lakosság minden egyes embere már gyerekkora óta ismeri, de egyikük sem hiszi. A legenda szerint létezik Tagreosz alatt egy másik város.
- pletyka: Voltak kalandozók, akik úgy gondolták, megkeresik, el is mentek, de senki nem tudja hová, azóta nem látták őket.
- pletyka: Nem is létezik Alsóváros, csak azért találták ki, hogy ezzel is idecsábítsák az utazókat.
- A Krónikásból tudható: tényleg volt itt régen város, de eltűnt a felszínről, senki se tudja hogyan, a tekercsek szerint mire ideért az új expedíció, a város már nem volt jelen. Se nomádok.
- Shanayatól tudható: Van Alsóváros, ő ismer is egy lejáratot oda, nagyon jó pénzért.
- Abysstól (shadoni) és Domvik-papoktól tudható: Van Alsóváros, ők ismernek egy lejáratot oda.

A bárdversenyről

- pletyka: Biztos akkora balhé lesz belőle, hogy a városőrség mindenkit le fog tartóztatni, aki részt vesz benne.
- pletyka: Az évszázad legnagyobb bulija, mindenki megmondhassa.
- pletyka: Titok a főnyeremény, de állítólag igazi bárdhoz méltó lészen, és Shanaya nem veri a fogához a garast etéren.
- Zécétől tudható: Zécé fog nyerni.
- Másoktól tudható: Zécé nem fog nyerni.

A harci tornáról

- pletyka: Artis Am Navarro (helyi nemesi család egy fiatal sarja) fog nyerni, ő igazi lovag, Shadonban tanult.
- pletyka: Északról érkezett egy gladiátor, valami Rogan (ejtsd: Rogen), biztosan ő fog nyerni, állítólag legyőzhetetlen.
- pletyka: Senki nem tudja mik lesznek a próbák, ezért nagyon nehéz lesz.

A Szántóversenyről

- Paprik ivójában tudható meg: Szántóversenyt rendeznek a városon kívül, az ünnepség második reggelén.
- Ábrahámhoz címzett fogadóban tudható meg: Szántóversenyt rendeznek a város melletti tanyán, de nem könnyű ám megnyerni, mert lesz aki újított ekével indul, és nem mindegy a terület alapja sem.

A nemesi bálról

- pletyka: Minden nemes ott lesz, aki számít.
- pletyka: A bál utáni napon a nemesség megajándékozza a köznépet.
- pletyka: A bálon lesznek meglepetés-vendégek, és meglepetés-események.

A fogadókról, fogadósokról

- pletyka Paprikról: valaha tolvaj volt, de ma már kevés becsületesebb ember él nála Tagreoszban.
- pletyka a Taverna a Szent Arához fogadósáról: névtelen, szerzetesi életet él, egy múltban elkövetett bűnéért vezekel. A Hétarcú rendháza nem veszi fel, pedig próbálkozik bekerülni folyamatosan.
- pletyka a Taverna a Szent Arához fogadósáról: névtelen szerzetesnek álcázza magát, valójában az Inkvizíciónak kémkedik.
- pletyka az Ábrahámhoz címzett fogadóról: senki sem tudja ki Ábrahám, de az biztos, hogy a kocsma már nem sokáig fog megmaradni.
- pletyka a Kócos Királyfiról: idő kérdése, hogy a városőrség mikor elégeli meg a kihágásait, és záratja be.
- pletyka a Kócos Királyfi fogadósnőjéről, Shanayaról: állítólag csak az ő bája miatt nem zárják be a fogadót. Sok városőr szívesen múlatja az ő kocsmájában az időt.

A gyógyforrásról

- legenda: A múltbeli nagy háború során akkora veszteségek érték Tagreoszt, hogy Domvik ezt végignézvén megsajnálta népét, és egy könnycsepp hullott alá az égből, mely épp a városban esett le. Ennek helyén azonnal gyógyforrás fakadt, ezzel is bizonyítva az Egyetlen kegyelmességét és figyelmét a város felé. Ezt a verziót Domvik szolgái terjesztik szorgalmasan.
- legenda: Létezik egy másik verzió is, amit a köznép bátrabb pletykásai suttognak, miszerint szó sem volt könnycseppről, a gyógyforrás egy régen volt lávatengernek köszönhető.

A hegyomlásról

- legenda: A múltban egyszer Domvik megharagudott Tagreosz vezető nemességére (hogy mi miatt, nem említi a legenda), és dühétől megremegett a város melletti hegy, s rázúdult a városra, betemetvén és elpusztítván azt. Azóta csak egy hegyorom van a város mellett, nem hegy. De a tagreosziak túléltek, s Domvik kegyelmességéből egy új, neki jobban tetsző várost építettek fel. A nemesség azóta tiszta és bűntelen.
- A Krónikásból tudható: tényleg leomlott a város melletti hegy, és tényleg ezért van ott egy hegyorom.

Egyéb pletykák, legendák

- A töcs legendája: Először is tudni kell, hogy a városban kialakult szokások szerint nem csupán négy, hanem öt alap ízt ismernek. A keserű, a savanyú, az édes és a sós mellett egy újfajta íznek is nevet adtak, amit nem tudtak a másik négyhez hasonlítani. Ez a töcs. Kellemes íz, fanyar, de nem savanyú, finom, de nem édes. Egyszóval töcs. Ennek legendája: állítólag, több száz évvel ezelőtt az akkori uralkodó elé állt egy kereskedő, aki távoli földről hozott egy újfajta gyümölcsöt (egy dinnyefélét). Az uralkodó megkóstolta, hosszan ízlelgette, mindenki hosszasan, kíváncsian várta a reakcióját. Ő percekig hallgatott, ízlelgette újra és újra, végül csak annyit mondott: „Ez… ez… olyan töcs.” Azóta töcsnek nevezték el azt a gyümölcsöt is, és az ízét is. Gyakran ezzel a szóval illetik az új, de meglepően jó dolgokat is.
- A Fehér Gárdáról pletyka: a köznép úgy tudja, hogy a Fehér Gárda minden tagját Shadonban képezték ki, s a neveltetés másfél évtizedig tart. Ebből csak a másfél évtized igaz.

A városfalon kívüli területek

A város körül öt jelentősebb falu található, melyek népessége egyenként 4-600 fő. Mivel a feltételek adottak, komoly mezőgazdasági termelés folyik ezekben a falvakban. Ők látják el a várost a húsélelem nagy részével, gabonafélékkel és zöldségekkel. A kedvező időjárásnak köszönhetően évente kétszer aratnak, emellett falvanként tucatnyi konda és nyáj rója a távolabbi dombok legelőit. A folyó mentén három vízimalomban őrlik a gabonát, melyeket a törpe mérnökök építettek és tartanak fenn. A városban több őrzött magtár is létesült az idők folyamán, ahová ostromidőre hetekre való készletet halmoznak fel az előrelátó helyiek.

A város mellett – gyakorlatilag a közvetlen szomszédságában – egy hegyorom magaslik, melynek teteje furcsán le van csapva. (Ez omlott le néhány száz éve a városra.) A hegy nagyrészt mészkőből áll.

A városállam egész területének mérete kb.:

- északra 30 mérföld a határ a várostól számítva
- keletre szintén 30
- nyugatra 12
- délre 40 mérföld.

A hegy másik oldalán az utóbbi évtizedekben fedeztek fel egy vas- és rézérc lelőhelyet. Csupán 30 mérfölddel arrébb van egy másik hegy, melyben évszázadok óta két aranybánya működik. Ennek működtetésében egy odatelepített törpe kolónia segédkezik.

A városállamnak van egy hatalmas erdeje is, ennek szélén van egy kis tanyácska, ahol néhány félelf erdész, erdőjáró él. A város nemessége gyakran múlatja itt az idejét vadászattal, a falu fiataljai pedig sétákkal.

A városállamnak egyetlen folyója van, északkeletről jön, és délnyugat felé tart. Ennek egy holt ága a városba is utalt talált, és a Polgárok kerületében egy tavacskába torkollik.

A városfalon kívül van egy dögkút.

Belső területek

Tagreosz térképe
353. old.

A város négy negyedre osztották: a Polgárok, a Nemesek, az Utazók és a Hit Kerületére. A Polgárok kerülete a legnagyobb méretű, bár nem sokkal nagyobb, mint a többi három, melyek közel egyforma területűek. (Ezek a későbbiekben kerülnek részletezésre.)

A kerületeket kisebb kerületfalak határolják el egymástól, a kerületi kapuknál 2-3 városőr mindig tartózkodik. A külső városfalak 4-5 lábnyi magasak, a belsők 3-4 lábig lettek építve.

Négy városkapu van, pontosan a négy világtáj felé néznek. (Szándékosan így építették meg a várost.) Minden városkapu megerősített őrséggel rendelkezik (kb. 8-10 őr). A kerületkapuk mindig nyitva vannak, a városkapuk a Vörös Hold órájától a Kék Hold órájáig zárva vannak.

Polgárok kerülete

Általánosságban

A helyi lakosság területe. Tagreosz polgárai, helyi kereskedők, kézművesek, „közemberek” lakják. Szinte kizárólag csak emeletes társasházak vannak. Egy házban általában 2-3, ritkább esetben 4-5 család él. Ez a legzsúfoltabb kerület, az utcán folyamatos a gyerekzsivaj, és a közlekedő polgárok hada. Fontosabb helyek a kerületben: Paprik Ivója, Szerelmesek Tava, Piac-sétány, Tűzoltóság, Arc-szentélyek.

Paprik ivója

Paprik ivója (alaprajz)
355. old.

Tényleg csak ivó része van, de az nagyon nagy. Szállási lehetőség nincs, sőt semmilyen más funkciót nem lát el a helyiség a kocsmázáson kívül. Ahhoz viszont tökéletesen megfelelő, nagyon nagy, téglalap alapú terem, ahol normál esetben negyven-ötven embernek biztosítanak asztalt és ülőhelyet, de teltház esetén százötven-kétszáz ember is befér (nem ülve persze).

A fogadó egy átlagos napja: nappal pang az ürességtől, estefelé, a Félhomály órájában megtelik, és egészen éjközépig zsúfolt. A törzsvendégek a munkától napközben megfáradt helyi lakosság, akik itt vezetik le a feszültséget, itt szórakoznak. Éjközép után két órával a fogadó bezár, és csak Napközép órájában nyit ki.

Az ivóban a szerencsejáték évekkel ezelőtt még előfordult, de a fogadós úgy döntött, hogy betiltja, mivel ezekből robbant ki a legtöbb ellenségeskedés és verekedés. Amióta betiltotta, sokkal békésebb a közösség, szívesebben járnak ide azok is, akik régebben nem.

A kocsmának nincs kidobója. Nincsen (már) rá szükség. Paprikot mindenki tiszteli, a helyiek már csak elvből sem tennének kárt semmiben. Ezt a hozzáállást a fogadós nem csak a vendégbarát viselkedésével és becsületességével érdemelte ki, hanem kiosztott pofonjaival is, melyeket már csak azok ismernek, akik nagyon régóta törzsvendégek. Tán ők is csak hírből.

A tulajdonos: „Paprik, a tolvaj”. Idősebb, ötven fele járó, nem tagreoszi születésű férfiú. Alkata alapján kovács, vagy harcos is lehetett volna belőle, de fiatalon rossz társaságba kerülve a tolvaj szakmával ismerkedett meg. Nem volt túlzottan tehetséges a zsebmetszésben, hatalmas kezével gyorsan lebukott, két ujja bánta. Megfogadta, hogy jó útra tér, és szerencséjére még segítőt is talált, így két évtizeddel ezelőtt fogadót nyitott ebben a városban. A visszavonult és megtért tolvajból becsületes fogadós lett.

Kinézete: két lábnál is magasabb, széles vállú, szíjas izomzatú, déli férfi. Haja rövidre nyírt, barna, szeme szürkés. Igen békés természetű, nem könnyű kihozni a sodrából. A kocsmában ő tartja fenn a rendet, de nem volt szükség rá évek óta. Ha mégis bajkeverő átutazó kerül a kocsmájába, hatalmas tenyere elrettentő általában. Paprik: 2. tsz tolvaj / „10. tsz kocsmáros". (Gyenge harcos, de hatalmas ereje van, ez elég elrettentő. Egy igazi harcossal szemben nincs esélye. A hatalmas fakupákkal viszont 10 lábról eltalálja röptében a dobótőrt is.)

Kínálat: házi sör, tagreoszi kevert (helyi specialitás, nem túl erős, édes, kevert ital), helyi bor, aszisz rum, törpe sör, törpe pálinka (ezek az idetelepült törpe bányászkolóniának köszönhetőek), predoci bor (3 fürtösig).

A fogadó árairól: olcsó, a polgárok számára is könnyen megfizethető. Példák: egy kupa házi sör 1 réz, egy kupa bor 1 réz, egy kupa háromfürtös predoci 1 ezüst. (Ennél drágább ital nincs is.)

Szerelmesek tava

A polgárok kerületében az egyetlen nem túl zsúfolt hely az a park, ahol a szerelmesek tava van. Ide azok járnak, akik ki kívánnak szakadni a pörgésből, zsivajból. Neve nem véletlen, gyakori találkahelye a fiatal szerelmeseknek.

A tó maga nem nagy, kb. 50 láb átmérőjű kör (persze nem szabályos). A park körülötte szintén nem nagy, de a liget elég sűrű, így kis sétányok vannak, padokkal.

A tavacska a város melletti folyó városba vezető holtágának a végállomása.

Piac-sétány

A nevét onnan kapta, hogy ez egy széles sétáló utca, ahova csak gyalog szabad bemenni. Lovon csak a helyi nemesek közlekedhetnek itt. A sétány az Utazók kerületét és a Polgárok Kerületét köti össze. Az utca három szekér széles, mindkét oldalon sűrűn telítve árusokkal. A sétány egyik fele az Utazók Kerületből, a piacról indul ki, és elvezet egészen a Polgárok Kerületében a Kézművesek terére. Szinte mindent lehet kapni, ami ezen a kereskedelmi régióban elérhető és törvényes.

Az összes árus és kézműves képviselteti magát valamilyen szinten, főleg az átutazók nagyobb tömegű érkezésekor. Lócsiszárok, pékek, patkolókovács, fegyverkovács, vegyeskereskedő, és kofák százai találhatók meg itt. Tulajdonképpen ez a sétány a város nagypiaca.

A városőrök emelt létszámmal vannak jelen. Ritka a lopás, és bár elfordul, ők elsősorban nem ezért vannak jelen. A leggyakoribb dolog, amire figyelniük kell, hogy ne alakuljon ki tumultus az utcán, a haladásnak folyamatosnak kell lennie, nem akadhat be és szorulhat meg a tömeg.

Tűzoltóság

A város meglehetősen előrelátó és civilizált, így saját tűzoltósággal is rendelkezik. Ennek bevezetését a régebben gyakran előforduló kisebb tűzesetek indokolták. A tűzoltóságot mindössze néhány vizes szekér, pár ló, és valamivel több, mint egy tucat ember alkotja. Ezek az emberek viszont egész-állásban dolgoznak, a városi tanácstól kapnak érte fizetést. A tűzoltóság épülete a polgárok kerületébe került, mivel ez a legzsúfoltabb, és itt történt leggyakrabban tűzeset.

Egy épület az egész, leginkább egy nagy istállóhoz hasonlítható. Három szekér van bent, mindegyik átalakítva, hatalmas vizes-tömlőkkel teli. Hat ló van még a szekerek mellett, de készen arra, hogy bármikor, gyorsan be lehessen fogni őket a szekér elé.

Arc-szentélyek

A polgárok kerületében nincs Domvik-templom. Van viszont három szobor, Domvik három különböző arcának szentelve. (Tagreoszban minden Domvik-Arcnak van egy kis szentélye, ebből három a Polgárok kerületében, négy az Utazók kerületében található.)

A három arc, akinek szobra van ebben a kerületben: A Tanító, A Gyógyító és a Jóság Forrása. A szobrok nem egymás mellett vannak, hanem „elszórva” a kerületben, mégis valamiféle rend szerint.

A polgárok a reggeli fohászukat, kisebb áldozatokat gyakran ezeknél a szentélyeknél végzik el, de a hívők gyakran átvonulnak Napközép órája után a Hit kerületének hatalmas Domvik-katedrálisában tartandó misére.

Nemesek kerülete

Általánosságban

A kerület mérete nem sokkal kisebb, mint bármelyik másiké, de létszámban itt laknak a legkevesebben. Az uralkodócsalád, és a hét nemesi család birtokai vannak itt. Belépés a kerületbe engedélyezett bárki számára, de – kivéve, ha nemes az illető – csak fegyvertelenül.

A kerületben szinte csak nemesi birtokok vannak, tulajdonképpen csak három olyan épület van, mely nem tartozik egyik nemesi birtokhoz sem: A Domvik-templom, a városi tanácspalota, és a Fehér Gárda épülete.

A kerületben minden kiírás, utcanév és egyéb shadoni nyelvű. (Az összes többi kerületben közös nyelvűek ezek a dolgok.)

Az Astercus-palota

Az uralkodócsalád palotája. A birtok maga a legnagyobb, körülbelül háromszor akkora területű, mint a többi nemesi birtok. Kovácsolt acél lándzsákból álló kerítése inkább elrettentő, mint áthatolhatatlan. Az egész birtokra jellemző, hogy óriási a fényűzés, de nem tarkabarka jellegű a dolog. Sok a felesleges pompa is, de ez nem abban nyilvánul meg, hogy például sok kis aranyrojt van a csilláron, hanem az ajtók kilincsei tömör ezüstből vannak. Tehát a fényűzés óriási, de shadoni jellegű, nem északi.

Az uralkodócsalád csupán nyolc fő (a herceg, a hercegné, négy gyerekük, és a hercegné szülei), ennek ellenére a palotában körülbelül ötven nemest (!) lehetne elszállásolni. Saját lakosztálya van az uralkodó párnak, a hercegné szüleinek, és a gyerekeknek egyenként. Ezen kívül dolgozószoba, tárgyaló terem az uralkodónak, könyvtárszoba, táncterem, étkező, vendéglakosztályok és szobák.

A birtokon van egy külön személyzeti szállásnak szolgáló épület, egy hatalmas lovarda, és még két raktárnak szolgáló épület a palotán kívül.

A palotának saját őrsége van, mindannyian képzett testőrök.

A nemesi birtokok

Tagreosz nemesi negyedében összesen nyolc birtok van, ebből egy, a legnagyobb az uralkodócsaládé a többi hét pedig egy-egy, shadoni tiszta vérvonalat megőrző nemesi családé. A birtokok pontosan ugyanakkora alapterületűek, az uralkodó szándékosan így osztotta ki őket,

ezzel is jelképezve a nemesek közti egyenlőséget. Minden nemesi családnak vannak személyes őrei, testőrei.

A családok: Bel Astercus (a hercegi család), ves Tartini, Bel Aligheri, sil Ort Pesci, ves Parva, sil Gallenis, ves Navarro, ves Crusedo.

A Domvik templom

Méretében meg sem közelíti, de fényűzésben meghaladja a katedrálist. Nem nyilvános a nép számára, elvileg az uralkodócsalád külön temploma, az ő adományukból építtetett, de az összes nemes bejáratos, és itt teszi tiszteletét Domviknak.

A városi tanácspalota

Egy dísztelen, ám tekintélyt parancsoló, Tagreosz hatalmas címerét viselő, kétszintes épület. A város vezetői (akik tulajdonképpen a nemesekből és az uralkodócsaládból állnak) és azok tanácsadói itt döntenek a város életéről. Itt határoznak a törvények felől, a gazdasági kereskedelemről, a külpolitikáról, mindenről, ami a város közéletével kapcsolatban van.

A városvezetők az épületet csupán hetente két alkalommal használják: a hét második és negyedik napján. A többi napon is nyitva az épület, de ilyenkor csak a hivatalnokok és írnokok tartózkodnak és dolgoznak itt.

Fehér Gárda
349. old.

A Fehér Gárda épülete

Kétszintes épület, saját, zárt belső udvarral. A Fehér Gárda tagjainak itt van a szállása, kiképzőhelye, az egész élete.

Utazók kerülete

Általánosságban

Tagreosz városában viszonylag sok az átutazó. Általában ötszáz fő körül mozog a számuk, de ez nagyobb ünnepekkor, vagy különleges alkalmakkor ezer-ezerkétszáz főre is emelkedhet. Ez a város létszámához viszonyítva igen szép szám. Ez volt az oka az Utazók kerületének kialakulásának körülbelül kétszáz éve. Így a város hatékonyabban tudja kezelni az átutazók ügyeit, az általuk generált problémákat; az ellátás és a szállásolás is gördülékenyen működhet. A kerületben előforduló nagy mértékű fluktuáció megélhetési lehetőséget biztosít jónéhány helyi lakosnak. Az Utazók negyedében minden utca- és fogadónév közös nyelven van feltüntetve. (Ez igaz a többi kerületre is, kivéve a Nemesek kerületét, ahol minden felirat shadoni.)

A kerület fontosabb helyei: Taverna a Szent Arához, A Kócos Királyfi, Fogadó Ábrahámhoz, Piactér, Arc-Szentélyek tere.

Piactér

Innen indul a Piac-sétány egyik vége, ezt a teret köti össze a Polgárok kerületében található Kézművesek terével. A Piactéren a nevével ellentétben nem igazán az árusoké a főszerep. Itt inkább szórakoztató tevékenység folyik, az árusok a Piac-sétányon foglalják el helyüket.

A Piactér a szórakozás és kikapcsolódás övezete. Olyan dolgok is törvényesek itt az Utazók Kerületében, amik a Város többi részében nem. Ilyen például a cirkusz és a szabadtéri színház, illetve a szerencsejáték. Itt kapnak teret a kikapcsolódásra vágyók; az állandó nyüzsgés közepette gyakran cserélődik a szórakozók és szórakoztatók forgataga.

Fontos megemlíteni, hogy a bűnös örömöket tiltja a város, tehát az átutazók véletlenül sem találkoznak örömlányokkal, kurtizánokkal, bódító füvekkel, rabszolga-viadalokkal stb.

Az Arc-szentélyek tere

Az Utazók Kerületének nem a közepén, de Tagreosz városának a mértani közepén található meg ez a tér. (Megjegyzendő: 1. Szándékosan így lett elhelyezve az építészek által 2. A JK-k nem vehetik észre, hogy pont középen van, csak ha utánanéznek várostérképnek a Krónikásban.)

Itt egy kis mesterséges tó van, melyen egy lebegő-függő mesterséges szigetecske helyezkedik el. Ez is szabvány négyzet alapú, mérete 8x8 láb, és sarkaiban egy-egy szobor foglal helyet, Domvik Hét Arca közül négy: A Hit Védelmezője, az Élet Teremtője, az Eretnekek Ostora és a Fekete Angyal. A szobrok a tér közepe felé fordulnak.

Taverna a Szent Arához

Taverna a Szent Arához (alaprajz)
355. old.

Az épület kétemeletes (háromszintes), egyszerű, vastag, fehér falú. A kinti cégéren egy elmaszatolt emberalak van, csak a feliratból derül ki, hogy nő. Az ablakok, nyílások kicsik, az ajtó is épp akkorra, hogy egy átlagos ember befér rajta. A falak belül is fehérre vannak meszelve, az egész fogadó teljesen puritán jellegű. A falon Domvik szent jelképei foglalnak helyet, és egy kép egy több évszázaddal ezelőtt élt szentéletű nőről. A fogadóra általánosságban véve semmi világiasság, semmi fényűzés nem jellemző.

A tavernába lépve semmi kockacsörgés, semmi zsivaj nem várja az érkezőt. Aki idejön, teljes csendességre és nyugalomra számíthat.

A fogadós egy fanatikus hívő, tisztavérű shadoni. Szinte szerzetesi életet él, minden nap két órát zsolozsmázik és fohászkodik. Ruhája is hasonló Domvik szerzeteseiéhez, de nem teljesen ugyanolyan. Bal karján rózsafüzért visel. A férfi 50 év körüli, tarkopasz, kis szakállal az állán. Mentalitásáról annyit, hogy szerzetesnek készült, de nem sikerült a dolog, s végül apja nyomdokaiba lépve fogadós lett. Minden világi dolgot elutasít, és tilt a tavernájában.

A fogadónak hét darab egyágyas, és hét darab háromágyas szobája van (másmilyen nincs). A legalsó szinten csak az étkező van, és a fogadós szobája. Itt történik mindenféle kiszolgálás. A második szintet a háromágyas szobák foglalják el, a legfelső, harmadik szinten pedig az egyágyas szobák, a fürdő, és egy közösségi szoba található.

A második szinten a három ágyas szobák ajtaja felett egy-egy Domvik-arc képe található. A harmadik szinten, a hét egyágyas szobák felett szintén egy-egy Domvik-arc. Ha valaki kivesz egy szobát, akkor a kapott kulcson egy Domvik-arc lesz, és neki az ahhoz tartozó szobába kell mennie. Ha a szoba egyágyas, akkor a Domvik-arc képe kisebb, ha a szoba háromágyas, akkor a kép nagyobb.

Kínálat: reggeli, ebéd, estebéd, vacsora, egyágyas szoba, háromágyas szoba, helyi bor. (Ez az egyetlen alkoholt tartalmazó ital, ami itt kapható.)

A fogadó árai: a helyi mértékhez mérve átlagosnak mondható. Példák: Egyágyas szoba egy éjszakára: 15 réz vacsorával együtt. Háromágyas szoba egy éjszakára: 35 réz, 3 vacsorával együtt. Egy kupa bor: 2 réz.

Fogadó Ábrahámhoz

Fogadó Ábrahámhoz (alaprajz)
356. old.

Egyszintes (tehát nem emeletes) fogadó. A legkisebb az összes közül. Az ivó részben nincsenek székek és asztalok, csak a fal mellett könyöklők. Az egész épület roskadozó, nagyon rossz állapotban van. A falak vakolata eléggé hiányos, repedésekkel teli. A városi tanács már rég közveszélyesnek ítélte meg az épületet, de a város törvényei szerint nem bontathatja le, ha a tulajdonos nem egyezik bele. A fogadó ajtaja fölé, a cégér mellé viszont ki kellett rakni egy táblát, melyen az alábbi közös nyelvű felirat található: „Belépés csak saját felelősségre."

A törzsvendég-sereg egy körülbelül tucatnyi főből álló idült alkoholista. Az a típus jár ide, aki egész nap nem tesz semmit, csak a könyöklőben beszélget egy sör mellett, vagy fetreng a padlón. Nyomorultak, akik már elrontották az életüket. A fogadós is közéjük tartozik, ő az első, aki reggel a Sietség órájára már rendszeresen részegen fetreng, ilyenkor a fia veszi át a helyet, aki általában csak estére rúg be.

Kínálat: hideg étkezés, házi sör (vizezett), helyi bor (vizezett), tagreoszi kevert (nem túl erős, édes, kevert ital), házi rum, házi pálinka. Szállást is kínál a fogadó, bár évek óta nem volt vendég, aki önként megszállt volna itt.

Árak: olcsó kategória. 1 liter (=2 kupa) bor/sör 1 réz. Szállás: 2 réz/éjszaka/fő.

A fogadó specialitásai:

- Arra az esetre, ha van olyan JK, aki itt szállna meg: minden itt töltött éjszaka van 42% esély arra, hogy a fogadó rájuk omlik.
- A Fogadóban minden este, a Félhomály órája körül az összes jelenlévő törzsvendég előadja az „Ábrahám negyven fia" című dalt.

A Kócos Királyfi

Kócos Királyfi (alaprajz)
356. old.

Kétemeletes (háromszintes) fogadó. Hatalmas épület, kőház, de kívül-belül faborítású. Cégére egy fésülködő ficsúr arcképe. Belül kellemes hangulat várja az érkezőt, feltéve, hogy szereti a szórakozást és kikapcsolódást.

„Az ajtón belépve a következő kép tárult elém: bal oldalon egy nagy kerek asztalt ültek körbe férfiak, és egymás szavába vágva kiáltoztak, miközben egyikük épp kártyát kevert. Jobbra kocka csörgött két ember kezében. Mindezt persze alig hallottam, az alapzajt megadta a sarokban kornyikáló kobzos. A szemem épp megakadt a bájos fogadósnőn – akiről csak később tudtam meg, hogy ő maga a tulajdonos –, mikor egy kés állt bele egy arasznyira a fejemtől az ajtófélfába…"

Shanaya
342. old.

Tagreosz városában ez a legvilágiasabb, az átutazók és szórakozni vágyók körében a legnépszerűbb taverna. Általános a szerencsejáték, a dalolászás, a vidámság. Gyakori cselekmények a fogadóban:

- kártyázás (Aki csalással lebukik, a helyi törvények szerint elveszti mindkét mutatóujját, vagy akár sokkal többet is. Szóval inkább nem csalnak!)
- kockajáték (A kártyázásra kijelentett dolgok itt is élnek.)
- késdobáló verseny (Ezt csak ritkán szokták megrendezni, de mindig a fogadósnő nyeri.)
- kézbirkózó verseny (Ezt is csak ritkán rendezik meg, a győztes eddig mindig a kidobó legények közül került ki.)

- dalverseny (Évente 1-2 alkalommal rendezik csak meg, mindig átutazók nyernek, mert a fogadó kobzosa csapnivaló.)
- ivóverseny (Hónapok óta a fogadóban megszállt törpe nyeri.)

Az összes fogadó közül ez az egyetlen, ami súrolja a törvényesség határát. Vigyáz arra, hogy mindig törvényes maradjon, de a Domvik-papok nem nézik jó szemmel a jelenlétét, ámbár kénytelenek elfogadni az átutazók miatt.

A fogadósnő egy bájos, 30-35 év körüli nő, sok átutazó miatta választja ezt a tavernát szállás- illetve szórakozóhelyéül. Ez az egyetlen fogadó, ahol a szükség miatt kidobó emberek is dolgoznak: három markos legény. De a legveszélyesebbek nem ők, hanem a fogadósnőnek segítő, öreges férfi, ő a vén róka a szakmában, aki figyelemmel kíséri a vendégeket, és utasítja szükség esetén a kidobókat cselekvésre. Általánosságban elmondható erről a fogadóról, hogy folyamatos a mulatság. Még nappal is tele van, de estére mindig zsúfolt. A jó hangulatról a tulajdonos mindig gondoskodik.

Kínálat: egyágyas szobák, kétágyas szobák, négyágyas szobák, reggeli, ebéd, estebéd, vacsora, sör, helyi bor, predoci bor (négyfürtösig), tagreoszi kevert, aszisz rum, a Szent Állat stb.

Árak: „jó minőség sosem olcsó” kategória. Példák: vacsora: 10 réz, szállás egy éjszakára egy főnek egy ezüst (vacsorával), predoci háromfürtös másfél ezüst kupánként.

A fogadó specialitásai:

- „A Szent Állat” : a Kócos Királyfi specialitása, helyben titkos recept alapján készülő ital. Negyedpoharanként árulják fél ezüstért. Két negyedpohárnyi után még a szívósabbak is visszavonulót fújnak… állítólag egy egész pohárnyi ledönt a lábáról egy ökröt is.
- A fogadóban egy igen rossz hangú, Zécé nevű kobzos szokott énekelni esténként, akit – szórakozásból, viccből, már-már hagyományból – minden vendég meg szokott hallgatni pár percig, majd – hogy befejezze – gyorsan meghívják egy italra.
- Ha valaki közeli, bizalmi kapcsolatba kerül a fogadósnővel, akkor – Tagreoszban ez az egyetlen lehetőség erre – akár törvénytelen dolgokhoz is hozzájuthat, például „elveszett” tárgyakhoz, örömlányhoz. A fogadósnő megválogatja, hogy kivel osztja meg titkait, elég óvatos, csak a tényleg megbízható és jól fizető vendégekkel teszi ezt meg.

Itt tartózkodó NJK-k:

- Shanaya (a fogadósnő)
- a Vadrózsák Gyilkosa

Vadrózsák Gyilkosa
343. old.

Általánosságban

A neve szinte mindent elárul. A Hétarcúnak szentelték ezt a városnegyedet, a vakbuzgó hit sugárzik minden itteni épületből. Az épületek szigorúak, sziklaszilárdak, hatalmasságot és dicsőséget, mégis egyszerűséget hirdetnek. Ebben a városnegyedben található fontosabb helyszínek: Domvik szent katedrálisa, a Hétarcú rendháza és kolostora, a főtér, A Krónikás, A Gyógyító Könnyének Háza, és a temető.

Hit kerülete

A Domvik katedrális

Hatalmat sugárzó, gigászi épület, építészeti remekmű. Márványoszlopait fél tucat ember tudná csak átkarolni, valódi színes üvegablakainak csodájára járnak a közeli városállamokból is. Az épületet rengeteg beugró, márványfaragvány, domormű díszíti, de nem teszi tarkabarkává, hanem méltóságosan dicsőségessé emeli. A katedrális magas tornya olyannyira kiemelkedik a városból, hogy még városon kívülről, mérföldekről is észre lehet venni. Hatalmas bronzharangja naponta háromszor kondul meg: Napkeltekor, Napközépkor, és a Félhomály órájában.

A város köznépe itt teszi meg tiszteletét Domviknak, hetente legalább egyszer minden helyi hívő megfordul itt. Ez természetesen azt jelenti, hogy elég nagy a nyüzsgés még itt is. A szerzetesek minden reggel idevonulnak, és még Napkelte előtt elvégzik halk fohászukat, mielőtt a lakosság felkelne.

A városban már nevezetességgé vált a katedrálisban naponta, a Jóság Forrásának órájában megtartott mise, pontosabban az azt követő ének, melyet Chaunter testvér ad elő. Eme fiatal szerzetes olyan különleges, Domvik-adta hanggal rendelkezik, hogy bár évek óta minden nap ő énekli azt a bizonyos Oltalmazó-zsoltárt, mégis rengetegen csak az ő hangja miatt járnak vissza napi rendszerességgel.

A Hétarcú rendháza és kolostora

Hatalmas, szürke, masszív épületek. Ablakaik kicsinyek, nem engednek belátást. A rendház épülete közvetlenül a kolostor mellett van, egybe is vannak építve. Nagy, négyzet alapú épületegyüttest alkotnak, melyben belül egy szintén négyzet alapú, hatalmas belső udvar van.

A rendház Domvik magasabb rangú szolgáié, a papoké. A kolostorban a szerzetesek kaptak helyet, ez szolidabb, sokkal puritánabb. A szerzetesek cellákban laknak, kevés ételt vesznek magukhoz, és rendkívül szegényes környezetben élnek. Velük ellentétben a papok díszített ruhákat hordanak, és semmiben nem szenvednek hiányt. Szép szobákban, a főpapok – akár – lakosztályban laknak. A belső udvar közös használatú, egyaránt találhatóak ott szerzetesek és papok is. Életmódjuk különbözősége ellenére tökéletesen megférnek egymás mellett, hiszen ugyanaz az elv élteti őket.

A kolostorban több száz kisméretű cella van, minden szerzetes saját cellában lakik, egyedül, puritán körülmények között. A rendházban két tucat szoba, és öt lakosztály található mindössze. Alatta egy pincerendszer van, amit vallatónak és fogdának használnak. Ez a hely szolgál az egyház ellenségeinek fogva tartására.

Tagreosz városában nincsen (ismert) inkvizítor, de legalább két évente ellátogat oda a Shadoni Inkvizíció egy képviselője, neki külön lakosztály van fenntartva a rendházban.

Itt tartózkodó NJK:

- Abyss, a shadoni „inkvizítor” (csak pihenéskor)

Abyss (a shadoni)
338. old.

A főtér

Eme névtelen, egyszerűen csak főtérnek nevezett tér a kerület középpontjában található, a katedrális előtt. Hétszögletű, szabályos alakú tér, kövekkel kirakva. Üres, nincsenek padok, nincsenek szökőkutak, nincsenek fák. Csak a tömeg az, ami állandó.

Ha törvényszegés történik a városban, a bűnöst itt éri el a büntetése. Gyakori a kalodában szenvedő ember látványa és a csendrendelet ellen vétők botozása. Szórványosan látni komolyabb büntetéseket; a kézlevágás, vakítás, akasztás, és máglyahalál pedig fő látványosságnak minősül, ritkaságszámba megy.

A papok gyakran használják a teret prédikációk, vallási ünnepek tartására, ilyenkor hatalmas tömeg szokott összegyűlni itt.

A Krónikás

Ezen a néven vált ismertté a város könyvtára, mely a köznép előtt is nyitva áll a hét minden napján, a Tanító órájától a Küzdelem órájáig. Az épület egy szintes, fehér színű kőház, mely a kapuja felett viseli Tagreosz város címerét és „A Krónikás” feliratot shadoni nyelven. A kapura ki van írva ugyanez közös nyelven is.

A kapu környékén mindig található városőr, belépve viszont csak szerzeteseket, bóklászó polgárokat, vagy kíváncsi átutazókat találhatunk. A könyvtár készlete elég nagy ahhoz képest, hogy egy mindenki által látogatható, közkönyvtárról van szó. Több száz könyv található itt, mind shadoni, vagy pyarroni nyelvű, ritka esetben egy könyvnek mind a két nyelvű fordítása megvan.

A könyvtárban járó az alábbi témákban találhat könyvet itt:

- Tagreosz törvénykezési rendszere
- Tagreosz történelme
- Tagreoszi történetek, legendák
- Tagreosz városa
- Domvik-hit és -egyház
- Vallások az igaz hiten kívül
- Shadon, az anyaország
- Környező városállamok

A Gyógyító Könnyének Háza

Tagreosznak van egy melegvizű gyógyforrása, melynek lehetőségeit ki is aknázza a város. Beépítette, fürdőházat emelt oda, s a gyógyító hatású forrást csatornákban vezeti két fürdőterembe. A belépő igen borsos, csak a nemesek és a leggazdagabb kereskedők, átutazók engedhetik meg maguknak: egy napra egy arany. Ezért természetesen teljes körű kiszolgálás jár, vízben való viseletet adnak, és az árban az egész napos étkeztetés is benne foglaltatik. A fürdőházon belül a fehér márvány dominál.

A forrást Domvik hatodik arcának, a Gyógyítónak szentelték fel, és a papok vallják is, hogy a forrás jelenléte Domvik kegyességét és tekintetét jelképezi a város felett. Ezért kapta a fürdőház a szépen csengő nevet: A Gyógyító Könnyének Háza.

A temető

A Hit kerületének, és egyben a város területének szélén helyezkedik el. A temető elég nagy, de nem akkora, amekkora egy ilyen méretű városhoz illene. Ennek magyarázata az, hogy mivel a városfalon belül van, a kiszabott területen belül kell maradnia, így praktikus okokból nagyrészt hamvasztással történik a holtak búcsúztatása. Egyedül a nemeseknek van saját kriptájuk, az uralkodóháznak pedig saját mauzóleuma. A köznép halottjainak hamvát a kijelölt területen szórják szét. Vannak sírok is, ezek a város kiemelt tagjainak sírjai, akik

kiérdemelték, hogy ilyen kitüntetésben részesüljenek. Ezek általában történelmi hősök, vagy hasonló hírnévvel és közmegbecsüléssel rendelkező polgárok voltak.

A temető földje szentelt, és ezt a papok időnként megújítják a holtak nyugalmának érdekében. A temetőbe való belépés bárki számára engedélyezett, de éjszakára a kapu zárva van.

Leírások

Alsóváros

Alsóváros térképe
354. old.

Általánosságban

Bár szállingóznak a köznép száján legendák egy föld alatti városról, az Alsóvárosról, igazából nem nagyon hisznek bennük. Pedig a város tényleg létezik. Pyarron szerint XXXII. század közepe táján egy földrengés volt a környéken, és a város mellett közvetlenül található hegy (mára már csak hegyorom) leomlott, és maga alá temette az akkori várost. Erre a földtengerre épült rá a mai Tagreosz, tehát alatta van a régi város, pontosabban annak romjai. Egy város, melyben megtalálhatóak a régi shadoniak, és az előttük ott élt nomádok nyomai.

Az Alsóváros évszázadok óta embernépek által lakatlan, de rengeteg állat és lény fészkelte be magát ide, ugyanis a levegő bejut a felszínről, és földalatti patakok, források is vannak.

Az Alsóvárosba négyféle helyről lehet lejutni:

Tagreosz térképe
353. old.

- A Gyógyító Könnyének Házából, ahol a forrás a felszínre érkezik, találtak az építők egy lejáratot. Mára már csak néhány ember tud róla, ők magas rangú Domvik-papok. A lejáratot elrejtették és lezárták. Az erdőbe, a patakhoz vezet (lásd lejjebb).
- A Kócos Királyfi fogadó alatti pincéből nyílik egy függőleges járat lefele. A fogadósnő és tanácsadója tud csak erről. Ők is csak sejtik, hogy az Alsóvárosba vezet, még nem próbáltak lemenni. Ez a lejárat a sötétebb világba vezet (lásd lejjebb).
- A temető egyik kriptájából is le lehet jutni. Ez a lejáró nem ismert, és az erdőbe vezet (lásd lejjebb).
- A városfalon kívül található dögkút is lejárat, de erről sem tud senki. Ez a vadászterületre juttatja a kíváncsi felfedezőket (lásd lejjebb).

Az Alsóvárost a felső, valódi várostól elválasztó földréteg kb. 25 láb vastag. Tehát a lejáratokon keresztül lehetséges a lemászás, nem kell órákon keresztül lefele kapaszkodni. Természetesen mind a négy járat máshová érkezik le az Alsóvárosba. Kevesen tudják Tagreoszban, hogy az Alsóváros tényleg létezik. Talán egy tucatnyi ember: páran az uralkodócsaládból tudnak a létezéséről, de arról nem, hogy le lehet jutni oda; néhány magas rangú pap, ők ismerik a fürdőházból levezető utat, de lezárták és elrejtették; és a Kócos Királyfi fogadósnője és tanácsadója tud a fogadó alatt lévő pincéből nyíló járatról.

A régi Tagreosz teljesen betemettetett, mikor a hegy ráomlott a földrengéskor évszázadokkal ezelőtt. Most viszont egy egész, nyitott barlangrendszer van, ami az egész óvárost járhatóvá teszi. Hogy lehet ez? A válasz lentebb található.

A barlangrendszer mérete megközelíti a napvilági Tagreosz város méretét, kb. egy tucat négyzetmérföld. Van egy melegvizű forrása és patakja is, ez az, ami feltör a felszínre és melyből A Gyógyító Könnyének Háza nyeri a vizet. A patak által a barlang hőmérséklete kellemes, és mivel fény is van (legalábbis nagyrészt), a növényvilág is megtelepedett, már évekkel a beomlás után. A fény okára a választ szintén lejjebb olvashatjuk majd.

Az Alsóvárost évszázadokkal ezelőtt eltemették, mégis van benne élet. A fény, a talaj és a hőmérséklet megfelelő volt némely szívósabb növény számára, s idővel a növényeket kisebb barlangi állatok, a kis állatokat pedig ragadozók követték. Mára teljes, bár torz élővilág alakult ki odalent.

Az Alsóvárost négy főbb részre lehet bontani: az erdő, a sötétebb világ, a vadászterület és a templom.

A vadászterület

Goblin
351. old.

A név arra utal, hogy ez a terület a barlangban élő legintelligensebb faj vadászterülete. Egy barlangi goblin törzsé. Ez a goblin faj különbözik a gro-ugonitól, primitívebbek, életmódjuk, szervezetük, szemük barlangi élethez szokott. A törzs körülbelül kétszáz, kétszázötven főt számlál. A területükön vadásznak kisebb állatokra, de képesek elfogyasztani bármit a túlélés érdekében. Fejlődési szintjük alacsony, a fémet sem ismerik, így fegyvereik fából és kőből készülnek. Saját, kialakult (primitív) nyelvük van, ami különbözik a „normál” goblin nyelvtől, ennek kifejezési formája emberi szemszögből leginkább a röfögéshez, tüsszentéshez és krákogáshoz hasonlít.

A goblinok gyávák, de nagy tömegben, túlerőben érezve magukat meglepően vakmerőek. Belső harcok a törzsben csak ritkán vannak, a törzsfő személye általában csak annak halálakor változik. A goblinok közösségi lények, igénylik az összetartozást. Kis csoportokban együtt alszanak, a törzs együtt eszik, s időnként kollektív tisztálkodást is tartanak („én vakarom a te hátadat, te túrod az én orromat”).

Kialakult világszemléletük és hitviláguk van. Számukra a világ a barlangjuk, és ők a legintelligensebb és legéletrevalóbb faj. Természetükből fakadóan babonásak, így a hitviláguk is így alakult ki, jelentőséget tulajdonítottak minden balszerencsének és szerencsének. Náluk egész életre szóló óriási szerencsének számít, ha valaki elveszti a bal fülét, háromszor egymás után elesni pedig rossz ómen a nemi életben. Egymás orrában, fülében turkálni a kedveskedés, nagylábujjára taposni pedig a szerencse-kívánat jele.

Dahuka
350. old.

Hitvilágukban egy bálványt tisztelnek, Dahuka-t (ejtsd: dáhúká). Ennek kialakulása egyszerű: ez az általuk Dahuka-nak nevezett lény létezik, és mivel időnként megjelenik és elfogyaszt közülük egyet, rendkívül félnek tőle.

A goblinok úgy ismerik az Alsóvárost, mint a kedvesük orrát-fülét, így az idejutó kalandozóknak nagy segítséget jelenthetnek (még akkor is, ha nem beszélik a nyelvüket), ha sikerül pozitív hozzáállást elérni náluk. Más kérdés persze, hogy idegenek láttán vagy megijednek, vagy/és harcolni fognak először.

A goblinok törzshelye a régi város határán van, néhány kőházat ügyesen megerősítettek és tárolóhelynek is használják. A patakhoz viszonylag közel vannak, így vizük is van elegendő. Megemlítendő még a vadászterületük szélén álló üreg, melyet ők „hascsodának” neveznek. Ez az üreg a napvilágon álló dögkút földalatti folytatása, ide jutnak le a járványban vagy betegségben elhullott állattetemek. A goblinok ezeket ingyen kajának tartják (nem tudják, hogy fertőzöttek, az ő szervezetük eddig mindig szívósabb volt), és előszeretettel fogyasztják. Gondolkodásukra és hitvilágukra jellemző, hogy okát nem keresik a kajának, csak örülnek, hogy van.

Az erdő

A barlangi patak környéki növényvilágot nevezik a goblinok erdőnek, bár ez vajmi kevéssé hasonlít a napvilági erdőkre. Alacsony, legfeljebb kétembernyi magas fák, sűrű aljnövényzet, indák. Az erdő él. Vadászik a kisebb állatkákra, de egyes növények a nagyobb testű élőlényeket is megtámadják. (Ezeket a goblinok elkerülik, hiszen ismerik.) Az erdőnek semmi köze nincs az Elátkozott Vidéken élő hasonlóan táplálkozó növényekhez, ezek nem élőholt, vagy elátkozott fák és növények, csupán húsevők.

A barlangi patak egy meleg vizű forrásból folyik, ennek köszönhetően egészen kellemes a hőmérséklet a barlangban (hideg, de élhető). Az erdő kiterjedése elég nagy, és elég könnyű benne elveszni. (Nem eltévedni, hanem elesni, aztán nem felkelni többet.) Egyes helyeken a talaj mocsaras is, így a területet nem ismerők számára komoly veszélyt jelent. A goblinok úgy járnak-kelnek, mintha semmi veszély nem leselkedne rájuk, annyira ismerik már, hiszen minden nap járnak a patakhoz vízért.

Példa néhány növényfajtára:

- Goblincsapó: Működése, mint egy medvecsapdáé. Kiterített nagy leveleknek tűnnek a földön, de ha megáll rajta egy élőlény, legfeljebb goblinoid méretű, akkor összecsapódik körülötte, és belső, mérgező nyálkájával bénítja az áldozatát, majd napokig fogyasztja.
- Fogasfű: Magas, akár egy lábnyira megnövő fűfajta, melynek levelén apró, szabad szemmel csak nagyon közelről látható tépőcsápok vannak. Működése sunyi, ugyanis nem támad addig, míg az áldozat egész teste mozdulatlan nem lesz, vagy kerül teljes egészében a fűbe. Tehát ha valaki térdig ebben a fűben mászkál, nem lesz semmi baja, de ha egyszer elesik…
- Édeshalál: Feltűnően kellemetlen szagú, tüskés bokor, mely nagy, piros gyümölcsöket terem. Almához hasonlító gyümölcse fogyaszthatónak tűnik, sőt kívánatosnak és édesnek. A bokor ezzel csalogatja magához áldozatait. A gyümölcs valójában erős méreggel (1. szintű) bír, kistestű lényekre nagyon gyors halált hoz, a nagyobb testűekre hosszan tartó bénulást, de ez gyakran egyenlő a halállal. A növény ugyanis a közelében fekvő testeket tüskés indáival nagyon lassan magához húzza. (Támadni nem tud vele, egy három lábnyira fekvő goblin magához húzása kb. 2 óra.) A bokor közepében idővel tüskéivel széttrancsírozza, és hagyja elrothadni azt. Az áldozat táplálja a talajt, a talaj a növényt.

A sötétebb világ

A barlangrendszer legsötétebb része. Itt sem teljes a sötétség, emberi szemmel is meg lehet szokni, de közlekedni csak nagyon nehezen lehet benne. Ez a rész távol esik a barlangi pataktól, így hűvös, és növényzet sincsen. A talaj köves, ahogy az egész környezet is.

Ezen a néven a goblinok nevezik a barlang eme részét. Ők sosem merészkednek ide, mert nem az ő vadászterületük. Furcsa, csak a sötétet szerető lények – ibloghok – élnek itt. Az ide érkező kalandozók először nem látnak semmit, csak feketeséget… majd egy zöld szempárt… majd még egyet… majd még egyet…

Iblogh
351. old.

A templom

Itt él a goblinok által tisztelt és félt „istenbálvány”, a Dahuka (goblinul: „dáhúká”). Létezése sok dologra magyarázatot ad.

Dahuka
350. old.

A Dahuka-nak nevezett bálvány tulajdonképpen nem más, mint egy óriási féregszörny, mely még a nomád-korokból maradt a régi (földalatti) Tagreoszban. Valaha az ősi nomádok használták őrzőnek, de azóta elvadult és elfajzott teljesen. Kinézetre egy hatalmas, több láb vastag és többtucatnyi láb hosszú fekete kígyó-féreg-félére hajaz, mely egyértelműen nem békés szándékú. Primitív állat ragadozó ösztönökkel. Teljesen vak, de rezgésérzékelő hallása és szaglása kiváló. Nem fürge, de mérete miatt rendkívül gyorsan képes mozogni egy emberhez viszonyítva. Bármit megeszik, állatot, növényt, földet. Nem véletlenül alakult ki a goblinok teremtésmítosza, mely szerint a Dahuka teremtette a világot. Ugyanis miután a városra ráomlott a hegy, a féreg vájta ki a barlangrendszert a föld alatt, és tette ismét járhatóvá-élhetővé a területet. (Tulajdonképpen a folyamatos zabálása miatt a barlangrendszer egyszer csak túl lesz terhelve, és összeomlik. A föld feletti Tagreosz emiatt halálra van ítélve évszázadokon belül, de ez a karaktereket most nem érinti.)

A Dahuka, az egykori nomád őrző „lakhelye” egy templom, illetve az az alatti, általa kivájt, verem. A templom a legfényesebb terület az egész barlangban. (Értsd: majdnem nappali fény veszi körül. A többi része félhomály-homály uralta vidék, a sötétebb világ majdnem teljesen fekete.) Ennek oka az épületben keresendő, a fény forrása ott található. Ez a barlang többi részére is valamilyen mértékben kiterjeszti fényét. A féreg hona a templom alatti, hatalmas méretű verem, mely takarásban van, nem jut be a fény.

A Dahuka alapesetben alszik, mikor a JK-k az Alsóvárosba kerülnek (álma napokig is tart). Ha a kalandozók nem ébresztik fel, akkor alszik is tovább, anélkül, hogy észrevette volna őket. Hogy lehet felébreszteni?

- a templomban nagy erejű hang keltésével (ordibálás, szikla zuhanása stb.)
- bárhol a barlangrendszerben nagy rezgés keltésével (minél közelebb vannak hozzá, annál kisebb. Tehát a templomban már az is elég, ha kézzel elkezdik verni a falat teljes erőből.)
- a fény forrásának kioltásával

Mi történik, ha felébred? Futáááás… jobban járnak a JK-k, ha a nem állnak le vele harcolni.

Fontos és ezt éreztetni is kell, hogy a JK-knak sokkal nagyobb esélyük van meneküléssel túlélni, mint szemtől szemben. (Ne tegyük lehetetlenné azt sem, hogy legyőzzék, de ez csak tökéletes stratégia, ötlet és/vagy harc árán legyen lehetséges.)

A templom ironikus módon egy volt Domvik-templom romja. Még a legelső városban építették, annak eleste után a nomádok bevették, és saját szertartásaikra használták. Ezért van az, hogy a falakon nem shadoni írások, hanem nomád vésetek találhatóak. Közvetlenül egy ilyen jelsorozat van a bejárat felett, melyet csak azok tudnak elolvasni, akiknek van bármilyen fajta nomád nyelvjárásban némi ismeretük:

„Ne ébreszd fel az Őrzőt!”

A Tudás darabjai
335. old.

A templomban található a Tudás első darabja, de annak eléréséhez több csapdán és akadályon is át kell jutni. A régi Domvik-papok olyan védőrendszert alkottak, mely biztosította, hogy az általuk Hétarcú ereklyéjeként tisztelt tekercs máig épen és biztonságban maradjon. Hiába telepítették be a templomot a nomádok, majd omlott rájuk egy hegy, és élt közvetlenül mellette a Dahuka, a Tudás első darabja a védelmi rendszernek köszönhetően sértetlen és elérhetetlen maradt.

A Tudás első darabjának védelmi rendszere

Ez tulajdonképpen egy rejtvényes akadályrendszer, mely megakadályozza a nem kívánatos behatolást. Hogy a Domvik-papok szerint ki az, aki nem kívánatos? Mindenki, aki nem Domvik elkötelezett szolgája.

Előrelátóan olyan védelmet kreáltak, amely az ő esetleges haláluk után (ez be is következett) is élni fog, és különbséget tud tenni hívő és betolakodó között. A templomban más szakrális mágia nem működik, csak amit a Hétarcú bocsát hívei rendelkezésére. A tapasztalati mágiaformáknak viszont nagyon is kedvez a környezet, ezt a nomádok is felismerték, ezért használták szertartásaik elvégzéséhez.

A templom nem katedrális jelegű, hanem masszív, nagy alapterületű épület, sok kis teremmel. Nem közösségi istentiszteletek céljából lett építve, hanem ereklye-őrzésre. Egyetlen folyosó vezet át hét termen, és ezek a termek mind egy-egy próbának felelnek meg. Aki az utolsó próbát is sikeresen teljesíti, az szabad utat kap a Tudás első darabjához.

Az első termen kívül, a falon a következő felirat van shadoni nyelven (a későbbiekben is ezen a nyelven lesz minden felirat, a kivételek ki lesznek emelve):

Hívő ki temploma oltalmába lép
Csodálja hát a Hét test erejét
Kinek nem magasztos a szentség
Lesújt rá a magasságos ég

A termek:

1. **A Tanító** – Egy üres terem, a falakon ősi vésetek (nomád írásjelek), és fáklyák. A teremben semmi sincs, csak kőpadló, és középen egy szobor. A Tanítót ábrázolja. A terembe bevezető bejárat felett van egy shadoni nyelvű felirat (tehát nem feltétlenül lehet könnyen észrevenni):

Tanuld meg hát az Első nevét
S mondd fennhangon a szent igét

A teremből nincs kijárat, csak bejárat. A továbbjutás megoldása: A szobor talapzatára fel van írva shadoni nyelven egy fohász:

Vagyok, aki vagyok.
Először: zölddel sarjú vetés,
anyaölnek melege.
Másodszorra: óvón nyújtott
tenyér, erőnek bástyája.
Harmadszorra: halat adó habok,
napnak mosolygása.
Negyedszerre: testet serkentő ír,
léleknek balzsama.
Ötödszörre: bölcsen szóló szózat,
aggoknak intése.
Hatodszorra: lobbal sújtó pallos,
hegyeknek haragja.
Hetedszerre: hidegre hűlő szív,
éjnek morajlása.
Vagyok, aki vagyok.

Dicsérjünk hát Téged, Uram!

Ha ezt felolvassák hangosan, létrejön egy jellemérzékelés. Ha a jellemben van Halál, nem történik semmi. Ha jelenlévők jellemében nincs Halál, a túloldalon kinyílik egy rejtekajtó. (Ha ezt megtalálják, kinyithatják másképp is. Bár zárnyitással nem lehet, mert nincs zár, mechanikusan működik.)

2. **A Hit Védelmezője** – A teremben a bejárat feletti felirat a következő:

Ki nem tiszteli az Ő hitét
Nem bírja a Második védelmét

Terem rajzolatai
359. old.

A teremben középen egy kőlapokból felépített négyzetrácsos elrendezésű rajzolat együttes kap helyet. Az alábbi jelek vannak rajta „összevissza” elrendezve: egy körben hét buzogány, egy körben hét arc, hét párhuzamos vonal, egy hétszemű arc, és egy körben hét napszimbólum.

A megoldás: Domvik szent szimbólumára szabad csak lépni, és csak azokon haladva kell (alulról felfele) átjutni a terem másik oldalára. A többi kőlapra lépve csapdát aktivál a behatoló.

A trükk: Domvik mai szent szimbóluma a körben lévő hét buzogány, de több száz évvel ezelőtt az egyház nem azt tartotta jelképének, hanem a körben lévő hét arcot.

A szobában lévő különböző mozaiklapok – a megoldást kivéve – különböző csapdákat rejtenek. Ezek a csapdák mind szakrális mágiával készültek, és a mai napig működnek. A mozaikok, és a jelek, így az egész szoba is egységesen erős szakrális mágikus kisugárzással rendelkeznek, ez alapján nem azonosítható a különbség közöttük.

A mozaik mágiája érzékeli a rálépő élőlényeket, függetlenül azok súlyától. A mozaikkőre lépésnek a kő felületének legalább arasznyi megközelítése számít. Tehát ezen a távolságon kívül a mágikus csapda nem érzékel.

A mozaikra lépő személy annyiszor szenvedi el a mágikus csapda hatását, ahányszor rálép a kőre, illetve több azonos jelre történő lépés esetén is mindig ugyanazok a hatások történnek, a jelek nem fogynak ki. Emellett egymással párhuzamosan is működnek, azaz egyszerre akár az összes is aktiválható.

Az azonos jelekhez azonos csapda tartozik.

Hét buzogány

A buzogány jelére lépő személy azonnal a papi Kárhozat varázslat hatása alá kerül. (ETK 160. oldal) A hatás időtartama 10 kör lesz.

Hét arc

Ez a megoldás, a hét arcot ábrázoló mozaikokra lépve semmi nem történik, ezeken lehet átkelni a szobán.

Hét párhuzamos vonal

Ha valaki erre a jelre lép, egy pillant alatt az egész szobát sötét vörös fény árasztja el, melynek a forrása nem meghatározható. A fény mindenkinek, akinek a jellemében bármilyen súllyal szerepel a Halál, vagy a Káosz komponens, k3 Ép veszteséget okoz. A varázslat ellen mentális mágiaellenállást lehet tenni, 60E ellenében, amennyiben sikeres, csak egy jelentéktelen, múló fájdalmat érez az illető. Akinek az említett vonások nem szerepelnek a jellemében, csak a fényt fogja látni, egyéb hatással rá a csapda még akkor sincsen, ha netán ő lépett volna rá.

Arc hét szemmel

A jellel érintkező személy egyetlen szegmens alatt a papi Bénítás varázslat (ETK 157. oldal) hatása alá kerül. A varázslat erőssége 45E, ami ellen mentális mágiaellenállás tehető. A hatás 20 körig tart.

Hét napszimbólum

Az erre a jelre lépő személyt asztrális csapás éri. Erőssége 45E, ami ellen mágiaellenállás tehető. A csapás hatására az áldozaton levertség, érdektelenség lesz úrrá, ami hihetetlen mértékű agresszióval párosul. Tehát nem akar semmit tenni, az őt eddig lelkesítő dolgok irányában érdektelenné válik, nem érdekli az, amiért idejött, támadásnak vesz minden közeledést, és agresszívan, eltúlozva reagál. A hatás 20 körig tart, majd megszűnik, az időtartam alatt elkövetett dolgok emléke, a szerzett érzelmek azonban megmaradnak.

Másképp is át lehet jutni a terem túloldalára, ha a kalandozók ügyesek. Átugrani ezt a távolságot képtelenség, kötelet pedig nem lehet megakasztani semmiben. A terem túloldalán nyitva a kijárat, nincs elrejtve.

3. **Az Eretnekek Ostora** – A teremben lévő bejárat feletti felirat a következő:

Mély alázat hajtsa minden léptét
S a Harmadik ostora nem veszi létét

Ez a terem különösen homályos (itt nincsenek fáklyák a falon). Pókhálókkal teli, s a két oldalán több ugyanolyan szobor is van, melyek térdelő, meghajló szerzeteseket ábrázolnak.

A teremben nincs semmi akadály, simán át lehet sétálni a másik oldalon lévő kijárathoz. Viszont, aki nem hajol meg Domviknak, mielőtt a másik ajtóhoz ér, 24E-s Intő Jelben lészen része (ETK 166. oldal).

4. **Az Élet Teremtője** – Itt már vannak fáklyák a falakon, hasonlít az első két teremre. A felirat:

Halott a jel, de ha hívő adja vérét
A Negyedik tekintete teremti életét

A terem közepén egy szobor, akárcsak a legelső teremben, de itt másképp néz ki, az Élet Teremtőjét formálja meg. A szobor az egyik kezét kinyújtva, tenyerét felfele, összezárva tartja. Nincs kijárat.

Megoldás: ha vérét adja valaki a szobor tenyerébe, megnyílik a túloldali rejtekajtó. Természetesen, ha megtalálják, másképp is kinyitható, de annak következményei lesznek.

5. **A Jóság Forrása** – Üres, akár az előző terem, és nincs szobor, ellenben egy sérült, haldokló szerzetes van a teremben, a túloldali nyitott kijárat előtt. Nem tudnak elmenni mellette, elállja az utat. Könyörgő tekintettel néz az érkezőkre. Ha el akarják távolítani az útból, ellenáll, ha megtámadják, puszta kézzel védekezik. A felirat a bejárat felett:

Véres tett szüli a szív gyűlöletét
Az Ötödik jósága járja át lelkét

A szerzetes nem közönséges ember, inkább a képzeletük szüleménye. Mágiával nem tudnak rá hatni. Minél inkább verik, annál agresszívabb, erősebb lesz. (Induláskor Ké:10, Té:20, Vé:50, Sebzés: k6 Minden elszenvedett Fp sérülésért ugyanannyival nő a Ké-je és háromszor annyival nő a Té-je és Vé-je. Továbbá ő alapból sosem támad, de minden támadásra visszatámad.)

Megoldás: nem gyűlölettel, hanem jósággal és szeretettel kell közeledni hozzá. Ha meg akarják ölni eszeveszettül, és nem változtatnak, akár az életükbe is kerülhet. De ha felismerik, hogy nem ellenségesen kell hozzá közeledni, és így is tesznek, akkor továbbjutnak könnyedén. A gyógyítás módja lehet mágia, vagy akár kötözés, de akár gyógyital is.

6. **A Gyógyító** – Szintén üres terem, csupán egy szökőkút van a közepén. Felirat a bejárat felett:

Hatodik érintése gyógyítja testét
Ki megtalálja, és szóra bírja vizét

A szökőkútból elapadt a víz. Kis repedések vannak az alján.

Megoldás: rájönni, hogy a víz tovább csörgedezik a szökőkút alatt, majd bármilyen módon visszaterelni a vizet a kútba, hogy működjön. Ezt egyszerűen meg lehet tenni barkácsoló módszerekkel is, de mágiával is. Ha sikerül, a kút vizével mosott sebek háromszoros sebességgel gyógyulnak. Ha megisszák, patakvíz, nem gyógyít. Ha elvisznek belőle, annak hatása nem marad meg.

7. **A Fekete Angyal** – A terem közepén egy szentély, azon rajta egy furcsa tekercs. A Tudás első darabja. Mágiát és erős, de nem szemet-bántó fényt sugároz. Nincs felirat a bejárat felett.

A teremben egyetlen dolog van a szentélyen kívül: mögötte egy angyali alakra megformált kőszobor. Kitárt szárnyú hószín kőszobor, kezében hóhérpallossal. Valójában Gólem, mely megelevenedik, ha elveszik a tekercset.

Gólem
352. old.

Megjegyzés az összes teremhez: a legtöbb próbát ügyeskedéssel, trükkökkel, más úton is meg lehet oldani, mint ami le van írva, vagy akár ki lehet kerülni a próba megoldását. De ha a kalandozók ezt úgy teszik például, hogy a meg nem nyitott kijáratot láncos buzogánnyal nyitják meg, a Dahuka felébred.

Ha a kalandozók megszerzik a Tudás első darabját (elveszik a helyéről), hirtelen minden fény kialszik az egész barlangrendszerben, ugyanis ez volt annak forrása… a Dahuka pedig – ha eddig nem tette meg – felébred… (A Fekete Angyal bosszút áll?!)

A Prófécia

"Zimár csillagzata együtt áll majd Aeron fényességével, mikor a Próféta, a Hétarcú követe eme földre lép,

Reményt hordoz isteni tudással, s bár nem tudni honnan, a városba tartana a Két Birodalom között.

Oltalmazó, de hangos lészen halála, míg élte csendes... az Istenek Csatájában ő lészen a béke és a vér,

Győzni az Egyetlen fog, vagy egyetlen egy sem, az Égiek akarata szerint mindig kívülálló döntött.

Dönteni hát ők fognak, kik hitetlenek és idegenek, de látni nem fognak, csak ha megszerzik a Tudást.

Az első rész van a legmesszebb, pediglen helyben vagyon az, csupán az esztendők rejtik el szemük elől.

Versenyre hív a második, hol halandók mérik össze erejüket, ott találtatik meg az igaz Tudás.

Az utolsó szilánkját a Próféta hordozza, de a három csak együtt egy, s nyitja meg a hitetleneket belül.

Remény a hívőké, döntés a hitetleneké, csata az Isteneké..."

1. sor jelentése: Megjósolja a Próféta eljövetelét, és megjelöli ennek időpontját (3699).
2. sor jelentése: Megjelöli a helyszínt, Tagreoszt. A Két Birodalom pedig Shadon és Krán.
3. sor jelentése: Célzások a Próféta életére és halálára.
4. sor jelentése: Az Istenek Összecsapása, az Egyetlen fog győzni (Egyetlennek hívják Domvikot, de Ranagolt is), vagy nem lesz győztes. Aki ezt eldönti kívülálló lesz, tehát olyan, aki egyik oldalon sem elkötelezett. Azaz a kalandozók.
5. sor jelentése: Kívülállók fogják eldönteni a csata kimenetelét. Célzás a Tudás-ra, mint tárgyra.
6. sor jelentése: Az első darabja a Tudásnak itt van, Tagreoszban, az ősi városban, a mai Alsóvárosban.
7. sor jelentése: Versenyen lehet megszerezni a második darabot. Hogy melyik versenyen, a KM dobja ki k6-al, tehát a véletlenen múlik, hogy hol van. A KM a csapata ismeretében mellőzheti a kockadobást és eldöntheti ő, hol van a tárgy.
8. sor jelentése: Az utolsó darab a Prófétánál van. Össze kell rakni a három darabot.
9. sor jelentése: Összefoglalása a történetnek!

A megfejtés – az első betűk összeolvasásával – Zrogdavar, ám hogy az kicsoda, micsoda a KM fantáziáján múlik, de a játék folytatásához jó alap.

A Tudás darabjai

Először is pár szó a Tudásról. Egy mágikus, misztikus tárgy. Nem a szó szoros értelmében vett ereklye. Inkább úgy kell elképzelni, mint egy apró darabocska a Külső Szférákból, annak fizikai megvalósulása egy formában. A Tudás tulajdonképpen egy papiros, maga is egy prófécia, szavak nélkül. Míg darabokban van, csupán halovány vonalak látszódnak rajta, de ha a papiros három darabját összeillesztik, összeforrnak maguktól, s megjelenik rajta négy ábra (erről később). A Tudás egyes darabjai is, és egyberakva is a következő furcsa tulajdonságokkal bírnak:

- Változtatható a mérete. Tetszőlegesen nyújtható, préselhető, de az arányait mindig megőrzi.
- Ha – bármilyen – sík felületre terítik, fektetik, azonnal áttetszővé válik. Maga a papiros tulajdonképpen láthatatlan lesz, de a rajta lévő vonalak, ábrák nem.
- Mágikus, éghetetlen. Persze széttéphetetlen is, hisz nyúlik.

A Tudás első darabja

„Az első rész van a legmesszebb, pediglen helyben vagyon az, csupán az esztendők rejtik el szemük elől.”

Alsóváros
326. old.

A Tudás első darabja az Alsóvárosban van. Erre először is rá kell jönniük a JK-knak, hogy ilyen tényleg létezik, mert Tagreosz újraépült a hegyomlás után, de a régi betemetett város alatta van. Ezek után lejáratot kell találniuk az Alsóvárosba. Ezekből négy van:

- A Gyógyító Könnyek házából. A lejáratról csak magas rangú Domvik-papok tudnak. Ezt a lejáratot csak akkor találják meg a karakterek, ha a fürdőben szándékosan kutatnak utána. Ott találnak egy lezárt részt. Csak egy Domvik-pap által bemutatott szertartás varázslat hatására nyílik meg. Ezen kívül csak akkor tudnak erről a részről, ha teljesen a shadoni oldalra álltak, tehát az inkvizítornak dolgoznak. Ebben az esetben, ha a JK-k felvilágosítják, hogy le akarnak menni az Alsóvárosba, akkor ő felfedi előttük a lejáratot.
- A Kócos Királyfi fogadó pincéjéből. Csak a fogadósnő és a tanácsadója tud erről. Ők is csak sejtik, hogy a függőleges lejárat az Alsóvárosba visz, még nem jártak ott, és nem is akarnak. Ha érdeklődnek Shanaya-nál, és NAGYON megfizetik (vagy ráveszik másképp), akkor kötelező titoktartás mellett megmutatja a JK-knak.
- A temető egyik kriptájából. Erre csak akkor jönnek rá a JK-k, ha gyanakodnak, hogy a temető régi kriptái már nagyon régóta ott állnak, és elkezdik átkutatni őket. Erről a lejáratról senki nem tud.
- A városfalon kívüli dögkútból. Erről a lejáratról sem tud senki. Arról viszont a könyvtárban szerezhetnek információt, hogy a régi város alaprajza nem egyezik a maiéval, és bár nagyrészt lefedi a területét a mai, de egy kis helyen „kilóg” alóla. Pont ott van a dögkút lefúrva és le lehet jutni. Van 20% esélye minden karakternek, hogy a sikertelen Egészségpróbát követően megfertőződik valamiféle kórral. A próbát megelőzően ki kell dobni k6-al, hogy az alábbiak közül melyik kór teszi próbára a szervezetét: 1-3: Sreena Átka ; 4-5: Aldennara ; 6: Vérsápadás. (lásd ETK 376. old.)

A Tudás második darabja

„Versenyre hív a második, hol halandók mérik össze erejüket, ott találtatik meg az igaz Tudás.”

A szálak szétfutnak
293. old.

No igen, de a kérdés, hogy milyen versenyre. Ugyanis a városállamban többféle verseny kezdődik az ünnepségsorozat megkezdésekor. Egész pontosan három:

- Az Astercus uralkodócsalád a shadoni hagyományoknak tisztelegve három napos harci tornát rendez. A versenyre a nevezés az első napon történik, s a második napon már elkezdődik a megmérettetés. Erről a harci tornáról az egész város beszél, lehetetlen nem tudni róla.
- A Kócos Királyfi fogadóban minden évben szoktak dalversenyt rendezni, de ezúttal az ünnepség alkalmából (és a fogadó életének élénkítése, népszerűsítésének céljából) egy nagyobb, különlegesebb próbát hirdetnek ki: bárdversenyt. Erről akkor tudhatnak a JK-k, ha megfordulnak a Kócos Királyfiban, vagy egy másik fogadóban, esetleg összefutnak egy olyan NJK-val, aki elmeséli nekik.
- A városon kívüli faluban néhány évente a parasztok egy földszántó versenyt szoktak rendezni. Bár most épp nem lenne ez időben, de az ünnepség miatt előbbre hozták. Az ünnepség sorozat harmadik napján tartják meg, délelőtt. Erről a városban élők közül csak a bejáró parasztok, kofák tudnak, meg egy-egy tájékozottabb személy Paprik ivójában.

A véletlenen múlik a Tudás második darabjának helye. Mindenféleképpen a „verseny” fődíja (vagyis a fődíj része valamilyen módon). De hogy melyik verseny? Ezt a KM titokban határozza meg.

1-2 – A szántóverseny
3-4 – A harci torna
5-6 – A bárdverseny

A KM a csapat ismeretében mellőzheti a kockadobást, illetve felülbírálhatja annak eredményét titokban. Ennek okára példa: Nincs a csapatban bárd, vagy más olyan karakter, aki ezen eséllyel vehetne részt. Mégis kidobják a bárdversenyt, pedig nekik a harci torna feküdne jobban.

A Tudás harmadik darabja

„Az utolsó szilánkját a Próféta hordozza, de a három csak együtt egy, s nyitja meg a hitetleneket belül.”

Próféta
337. old.

A harmadik darab a Próféta nyakában lévő medálba van zárva. A medál láthatóan szétnyitható, a Próféta meg is tette már, de neki nem jelentett semmit a benne lévő papiros, így visszarakta. A krániak is megpróbálták kinyitni, egy emberüket vesztették el miatta.

Ahhoz, hogy ezt a részt a karakterek megtalálják, a kráni oldalon kell állniuk. Ugyanis csak akkor tudhatják meg a Próféta helyét. Ekkor elolvashatják a medálon szereplő feliratot is (bár Lingua Domini nyelven van). Ha egy kalandozó nyitja ki a medált, ő nem esik áldozatul isteni csapásnak. Ez meg is van jósolva a Próféciában, hogy csak egy kívülálló dönthet bizonyos dolgok felől.

Ha a három részt összeillesztik, maguktól összeolvadnak, és négy ábra rajzolódik ki belőlük. 2 „királynő” és 2 „bástya”…

Nevesített NJK-k

Próféta	kasztnélküli	Domvik kiválasztottja, koldus	337. old.
Abyss (a shadoni)	9. tsz. Domvik-pap	„inkvizítor”	338. old.
Abyss (a kráni)	9. tsz. Ranagol-pap	a Vasemberek vezetője, kém	339. old.
Gorn	3. tsz. boszorkánymest.	a menekülő szélhámos	340. old.
Leiona Bel Aligheri	kasztnélküli	a megközelíthetetlen dáma	341. old.
Oswald Larion	4. tsz. bárd	egy ostoba dalnok	342. old.
Shanaya	2. tsz. tolvaj	a Kócos Királyfi fogadósnője	342. old.
Vadrózsák Gyilkosa	4. tsz. bárd	az őrült sorozatgyilkos	343. old.

Próféta

kasztnélküli
33 éves, ember, férfi
élet
Domvik kiválasztottja
koldus

Jellemzés: A Próféta valójában egy mit sem sejtő, harmincas éveiben járó, Erionban született férfi. Néma, és elég beteges alkat, harmincéves koráig koldulásból tartotta fent magát. Koldus létére gyerekkora óta van nála egy arany medál, mely hosszú láncon lóg a nyakában. (Maga sem tudja, hogy került oda, nem emlékszik.) Megmagyarázhatatlan módon nem tudja levenni magáról, s keserű módon koldulnia kellett annak ellenére, hogy rejtegetve súlyos aranyláncot visel. Más koldusok, mikor megpróbálták elvenni tőle, mind csúnya véget értek, egyikük meg is halt. Senki sem tud róla, de aki hozzáér a medálhoz – a Prófétán kívül –, vagy megpróbálja eltulajdonítani, az egy 100 E-s Intő jel (ETK 166. old.) célpontjává válik. A Prófétát a harmincas éveibe lépve furcsa látomások kezdték ellepni, de egyet sem értett meg, majd, P. sz. 3698-ban, hirtelen indíttatásból elhagyta Eriont, és dél felé vette útját. Egy éven át gyaloglábon vándorolt, napi betevőjét mindig összekéregette. Egy év után, P. sz. 3699-ben, Tagreosz városállam határát „átlépve” úgy érezte, hogy megérkezett oda, ahova neki rendeltetett. Nem tudta miért, nem is próbálta már megérteni. A krániak véletlenül bukkantak rá, amikor megérkezett. Esélye sem volt, könnyedén foglyul ejtették.

A nyakában lévő medál tulajdonképpen isteni ereklye, mely a kiválasztottság szimbóluma. Tulajdonsága pusztán annyi, hogy megjelöli hordozója lelkét, s védelmezi testét. Bárki, aki a medált megpróbálja elvenni, mindenféleképpen sikertelenül jár és büntetésben részesül (ennek mértéke merészségével egyenesen arányos). A próféta testét tulajdonképpen nem védi sérülések ellen, de eltávozni nem engedi egykönnyen. Halandó ember keze által nem halhat meg, s ki életére tör, azzal Domvik haragja végez. Erre utal a medálba vésett szöveg is:

"Ki életét veszi őneki, eléri őt a Nagyúr haragja,
Pusztulásra ítéltetik, s áldozata lészen a Fekete Angyalnak."

Tehát a medál vigyázza az életét, hogy elérje azt, amire született: részt vegyen az Istenek összecsapásában, elbukjon, vagy túléljen és terjessze Domvik tanítását.

Kinézet: Harmincas évei elején járó, beteges és egyébként is gyenge fizikumú férfiú. Sovány, arca beesett, tartása görnyedt, tekintete megfáradt és beletörődő. Ruházata olyan, mint egy koldusé.

Jellem: (élet) A Próféta egy visszahúzódó, csendes (főleg mivel néma) ember, aki életében rengeteg megpróbáltatást szenvedett végig, maga sem értve az okokat. Élete vége felé közeledve egyre inkább kezdi látni az összefüggéseket, s megérti, hogy egy magasabb rendű hatalmat szolgál.

Motiváció: Nem érti miért került fogságba, nem érti, kik fogták el, nem érti hova viszik, nem érti mi és miért történik vele. Mindezek ellenére megy, mert mennie kell, és tűr, mert tűrni kénytelen.

Erő	9	**Ép**: 6	**Fp**: 16		
Állóképesség	9				
Gyorsaság	10	**Mp**: -	**Pp**: -		
Ügyesség	13				
Egészség	12	**Ellenállás**	**A**	**M**	
Szépség	14	TME	6	6	
Intelligencia	11	Statikus	-	-	
Akaraterő	16	Dinamikus	-	-	
Asztrál	16	Egyéb	-	-	
Érzékelés	11	**Teljes**	6	6	

Harcértékek

Fegyver	T/k	Ké	Té/Cé	Vé/m	Sp
Alap	-	8	18/3	73	-

Kiemelt képzettségek			
Lélektan	Af	Lopózás	33%
		Rejtőzködés	53%

Ismert nyelvek	
közös	5
Pszi használat	-

Felszerelés: Rongyos ruházat

Abyss (a shadoni)

9. tsz. Domvik-pap
54 éves, ember, férfi
rend
„inkvizítor”

Jellemzés: A valódi neve Initiatus Abyss Soronir. Ötvenes éveinek közepén járó, bölcs arcú férfiú. Shadon tartományban született, gyermekkora óta papnak készítették fel. Céltudatos, határozott, tapasztalt világszemléletű. A megengedettnél jóval kíváncsibb és nyitottabb szemlélete miatt az Inkvizíció még harminc év töretlen szolgálata után is mindig visszautasította jelentkezését. Majd egyszer nagy meglepetésére valakik felkeresték… de nem az Inkvizíció. A Második Arc Testvérisége. Kezdeti meglepetésén hamar túltett, és örömmel csatlakozott. Jelenleg két éve tagja a szervezetnek.

Kinézet: Haja hosszú, barna, szemei mélyen ülők, kutatóak.

Jellem: (rend) Alapvetően szerény, csendes férfi, de szükség esetén szónoklatokra is képes. Sosem ítél első látásra, bizalmatlan, amilyennek nevelték. Intelligens, de nem ravaszkodik, óvatos, de nem gyáva. Bár a Második Arc Testvériségének tagjaként még azt is megengedik neki, hogy szükség esetén hazudjon, tagadjon bármit, ehhez még sohasem folyamodott. Ha beszél, mindig igazat mond, bár nem mindig a teljes igazságot. Az egyetlen hazugság, melyet elkövet életében, az álruha viselete és álnév használata.

Motiváció: Tagreoszba a közösség küldetésére jött, feladata a Próféta megtalálása és Shadonba való szállítása. Segítséget nem kapott, csak a szervezet jóváhagyását minden cselekedetére. Természetesen hatalmát fel is használja Tagreoszban, hiszen kénytelen.

„Domvik kegyessége határtalan, de ne higgyétek, hogy pusztán ezért maradtatok életben. A Hétarcúnak minden bizonnyal célja van veletek.”

Erő	14	**Ép**:	13	**Fp**:	45
Állóképesség	13				
Gyorsaság	14	**Mp**:	72/10	**Pp**:	42
Ügyesség	12				
Egészség	17	**Ellenállás**	**A**	**M**	
Szépség	12	TME	6	9	
Intelligencia	15	Statikus	42	42	
Akaraterő	19	Dinamikus	10	10	
Asztrál	16	Egyéb	-	-	
Érzékelés	12	**Teljes**	58	61	

Harcértékek

Fegyver	T/k	Ké	Té/Cé	Vé/m	Sp
Alap	-	11	54/2	123	-

Kiemelt képzettségek			
Lélektan	Mf	Mágiahasználat (mentálmágia)	Mf
Erkölcs	Mf	Mágiaismeret (boszorkány)	Af
Ősi nyelv - Lingua Domini	Mf	Mágiaismeret (bosz.mester)	Af
Mellébeszélés	Mf	Álcázás/álruha	Mf
Méregsemlegesítés	Mf	Szájról olvasás	Mf

Beszélt nyelvek	
pyarroni	5
shadoni (gorviki)	5
erv	4
dzsad	3
Pszi használat	Mf

Felszerelés: Földbarna csuha, szent szimbólum, arany gyűrű

Abyss (a kráni)

9. tsz. Ranagol-pap
42 éves, ember, férfi
rend
a Vasemberek tagreoszi csoportjának vezetője
Virsha ar Rah'naggol
(A Kosfejes Nagyúr szolgája)
kráni kém

Jellemzés: Eredeti neve Kithac Rinnth'sa. Egy külső tartományban nevelkedett, s tehetségesnek bizonyult a túlélés mesterségében. Kiemelkedően intelligens, s rendkívül jól képzett más emberek manipulálásában. Fizikai képességei nem kiemelkedőek, de ő nem is erre teremtetett a Kosfejes Úr szemében. Ő egy azok közül, akik a legközelebbi kapcsolatban vannak vele, közvetlenül őt szolgálja. Egy külső tartománybeli, határvidéki kis szabad klánhoz, a Vasemberekhez csapódott huszonévesen, azóta velük szolgál és él. A klán évszázadok óta úgy biztosítja fennmaradását, hogy a Birodalomnak kémkedik a Fekete Határon túl. Emiatt a pap életének nagy részét a Birodalmon kívül töltötte, jobban ismeri a Fekete Határon túli világot, mint a Sötét Birodalmat. A Belső Tartományok számára misztikus, tökéletes létformát jelentenek, míg a külvilág a szennyezett, halandó létet.

Kinézet: Kortalan arcú férfi, vonásai tagadhatatlanul krániak.

Jellem: (rend) A pap kifejezetten szeret játszani más emberek érzelmeivel, próbálgatni, mit bírnak. Szeret próbára tenni másokat, elvégre ő a Kosfejes Úr szolgája, a természetes kiválasztódás híve, folyamatosan próbára teszi a körülötte állók képességeit. Vallja, hogy aki erős, megmarad, a többire pedig úgysincs szükség. A pap nem gonosz, csupán ranagolita. Nem a természetéből fakad a gonoszság, hanem egyszerűen úgy cselekszik, ahogy hite és élete megkívánja. Nem gyilkol

feleslegesen sohasem, de ha a küldetése megkívánja, elveteti az életét bárkinek, függetlenül attól, hogy ki az. Ő sosem harcol, erre megvannak a testőrei és vadászai. Ha fegyvert vesz kezébe, az azt jelenti, hogy áldozni fog istenének.

Motiváció: A tagreoszi kráni csapatnak ő a vezére, mindenki az ő keze alatt működik. Intelligens, számító és előrelátó mivolta miatt ezt elég jól működteti, annak ellenére is, hogy a stratégiában és hadvezetésben nem különösebben képzett.

„Abyss? Átvágott titeket. Miért bízott volna feladatot ismeretlen külvilágiakra? Külvilágiakra, akikért nem kár… az Inkvizíció szemében csupán feláldozható bábuk vagytok a játszmában.”

Erő	13	**Ép**: 11	**Fp**: 73	
Állóképesség	16			
Gyorsaság	11	**Mp**: 72	**Pp**: 45	
Ügyesség	14			
Egészség	15	**Ellenállás**	**A**	**M**
Szépség	14	TME	7	7
Intelligencia	18	Statikus	45	45
Akaraterő	17	Dinamikus	20	20
Asztrál	17	Egyéb	-	-
Érzékelés	12	**Teljes**	72	72

Harcértékek

Fegyver	T/k	Ké	Té/Cé	Vé/m	Sp
Alap	-	10	60/4	114	-
Áldozótőr	2	27	79	126	k6+2

Kiemelt képzettségek			
Fegyverhasználat	Mf	Lélektan	Mf
Hátbaszúrás	Mf	Mellébeszélés	Mf
Kínzás	Mf	Színészet	Mf
Méregkeverés/semlegesítés	Mf	Álcázás/álruha	Mf

Beszélt nyelvek	
kráni	5
pyarroni	5
shadoni (gorviki)	4 (5)
erv	4
Pszi használat	Mf

Felszerelés: Áldozótőr, szent szimbólum, szerephez illő ruházat, posztóvért (SFÉ:1; MGT:0), 58 arany

Gorn

3. tsz. boszorkánymester
28 éves, ember, férfi
káosz
a menekülő szélhámos

Jellemzés: A méregkeverés mestere, mérgekkel kereskedik. Erionban született, de még suhanckénti elhagyta azt, világéletében vándorolt. Pontosabban menekült. Mindig, mindenhol lebukott méregkereskedőként, és sosem találta meg a helyét az alvilágban. Szövetségesek híján pedig nem tud mást csinálni egy városban sem, csak továbbállni. Boszorkánymester, de sosem szerette a nekromanciát. Az ő asztala a mérgek ismerete, keverése és eladása. Villámmágiához alig fordult (néhányszor csupán), pusztán akkor, mikor már közvetlen életveszélyben volt. Ha mágiát alkalmaz, előnyben részesíti az átkokat, rontásokat, de az igazi lételeme a méreg.

Kinézet: Középkorú, de fiatalos férfi. Praktikáinak hála, majd egy évtizeddel idősebbnek látszik valós koránál.

Jellem: (káosz) Darton hitű, bár világszemlélete elég egyéni, nem köti magát sem az eredeti, sem a maremita irányzathoz. Élete nem egyszer került már veszélybe saját baklövései és fekete humora miatt. Eddig mindig siker koronázta az „add el, és gyorsan állj tovább” jellegű szemléletet, de ezúttal – úgy tűnik –, nincs kiút az egérfogóból.

Motiváció: Tagreoszba érkezvén most is megpróbált ügyeskedni, de félhavi ott tartózkodás után lebukott, már az első vevőjénél. A tagreoszi városőrség pedig nem kedveli az ilyen dolgokat. A kapuknál már keresik őt, így továbbállni nem tud, lehetőségei korlátozottak: rejtőzés és városon belüli menekülés.

„Csupán másfél arany! A minőségre magam vagyok a bizonyság. Úgy fog működni, ahogy én most itt vagyok, erre mérget vehet!”

Erő	9	**Ép**: 8	**Fp**: 13		
Állóképesség	10				
Gyorsaság	12	**Mp**: 21	**Pp**: 15		
Ügyesség	17				
Egészség	15	**Ellenállás**	**A**	**M**	
Szépség	15	TME	7	3	
Intelligencia	11	Statikus	15	15	
Akaraterő	13	Dinamikus	5	5	
Asztrál	17	Egyéb	-	-	
Érzékelés	17	**Teljes**	27	23	

Harcértékek

Fegyver	T/k	Ké	Té/Cé	Vé/m	Sp
Alap	-	25	30/16	88	-
Rövidkard	1	34	42	102	k6+1
Kézi nyílpuska	2	28	30	30	k3

Kiemelt képzettségek

Méregkeverés/semlegesítés	Mf	Értékbecslés	Af
Mellébeszélés	Af	Lopózás	52%
Hátbaszúrás	Af	Rejtőzködés	52%

Beszélt nyelvek

közös	5
erv	3
dzsad	3

Pszi használat Mf

Felszerelés: Rövidkard, kézi nyílpuska, 3 hatalom itala, különféle „csodaszerek”, 3 ezüst

Megjegyzés: Fegyverei különféle mérgekkel lehetnek preparálva.

Leiona Bel Aligheri

kasztnélküli
22 éves, ember, nő
élet-rend
a Bel Aligheri család
soronkövetkező feje

Jellemzés: A Bel Aligheri nemesi család utolsó sarja. Rendkívül vigyáznak rá, mivel fiúgyermek nem született, ő fogja tovább örökíteni a család gyökereit. Számos kérője akadt már, de a család a tökéletesre vár. Akárcsak Leiona, aki hozzászokott már a rengeteg hódolóhoz, s már kisujjból képes lerázni a legelszántabb ifjakat is.

Kinézet: Húszas éveibe épp csak belépett, eleven szobor szépség. Bőre, mint a márvány, hibátlanul fehér és hideg. Ujjai, keze, nyaka, egész lénye kecses, szemei melegek, őzbarnák. Szőkésbarna haja rakoncátlan fonatokban hullik a válla alá.

Jellem: (élet-rend) Nem csak szép, de művelt és okos is. Ez a legtöbb kérőjének kifejezetten hátrány, mert általában műveltebb, mint ők. Nyelve csípős, de általában udvarias.

Motiváció: Tisztában van vele, hogy mekkora felelősség hárul most rá. Ezért is próbál a család elvárásainak mindinkább megfelelni: olyan férfiút találni, aki méltó a kezére. Ugyanakkor a rá nehezedő nyomás okán, képes könnyen túlzásokba esni.

„Azt mondotta szépségemnek nincs párja a világon? Tényleg nincs, és téved uram, ha azt hiszi, hogy maga lesz az!”

Oswald Larion

4. tsz. bárd
28 éves, ember, férfi
élet-rend
az ostoba dalnok

Jellemzés: Egy déli származású bárd, kinek intelligenciája nem túl kimagasló. Ő „csak” egy bárd volt mindig is. Színész, bűvész és zenész. Egész életében vándor-dalnokként kereste kenyerét, több-kevesebb sikerrel. Valaha hozzákerült egy szerencsehozó kabalatárgy, egy vén, fogatlan öreganyótól kapta, amiért szerencséjére „öreganyám”-nak szólította. Azóta nála van az a rozsdás patkó, s úgy vigyáz rá, mint a szeme fényére.

Kinézet: Kifejezetten jóképű, megnyerő megjelenésű férfi. Barna, rövidre nyírt haja helyenként ritkul. Ruházata, külseje kissé ápolatlan.

Jellem: (élet-rend) A nőcsábász kifejezés sosem illett rá, a bárdok nagystílű életmódja pedig szintén nem. A kobzos egyébként kissé naiv, balek típus, de rendes, becsületes fickó.

Motiváció: Sosem törekedett nagy babérokra, de álma mindig is az volt, hogy egyszer olyan dalt szerezzen, melyről egész Dél-Ynev-szerte ismerni fogják nevét. Viselkedése ismerhető a hangulatkeltő novellából.

„Nyeltem én már eleget, és kaptam számtalan pofont a sorsról, de ezt most nem fogom lenyelni!”

Erő	12	**Ép**: 6	**Fp**: 30		
Állóképesség	13				
Gyorsaság	15	**Mp**: 8	**Pp**: 15		
Ügyesség	9				
Egészség	11	**Ellenállás**	**A**	**M**	
Szépség	15	TME	2	2	
Intelligencia	12	Statikus	15	15	
Akaraterő	12	Dinamikus	7	7	
Asztrál	12	Egyéb	-	-	
Érzékelés	10	**Teljes**	24	24	

Harcértékek

Fegyver	T/k	Ké	Té/Cé	Vé/m	Sp
Alap	-	15	45/10	98	-
Tőrkard	2	24	57	112	k6+2
Dobótőr	2	25	66	100	k6

Kiemelt képzettségek			
Fegyverdobás (dobótőr)	Mf	Etikett	Mf
Kocsmai verekedés	Mf	Legendaismeret	Mf
Zsonglőrködés	Mf	Lovaglás	Af

Beszélt nyelvek	
közös	5
shadoni (gorviki)	3 (3)
dzsad	3
erv	2
Pszi használat	Af

Felszerelés: Tőrkard, elegáns, de viseltes ruházat, 3 dobótőr, koboz, 2 arany

Shanaya

2. tsz. tolvaj
35 éves, ember, nő
rend-élet
a Kócos Királyfi fogadósnője
a Szürkecsuklyások helyi embere

Jellemzés: A hölgy nem helyi születésű, hanem Shadonból települt Tagreoszba. Apja révén szinte gyermekkora óta a Szürkecsuklyások tagja. Shadonban mindössze tizenkilenc éves koráig élt, áttelepedett Tagreoszba, ő képviseli a szervezetet ott. Külső, passzív kémként részese a klánnak, nem harcosnak vagy fejvadásznak nevelték, hanem tökéletes színésznek és megfigyelőnek. Egy férfi kíséretében került ide, és mivel hosszabb távú, akár egy életre szóló megfigyelésre kapott parancsot, okosan rendezte érkezését. Nem húzódott meg, vagy próbált bujkálni, hanem fogadót nyitott. Méghozzá nem csendes fajtát, amellyel soha sincsen gond, sem olyat, ahol gyanús alakok húzódnak meg

esténként… hanem olyat, amely zeng a daloktól, kockacsörgéstől és szórakozni vágyók kiabálásaitól. Olyat, ami kellőképpen központba került Tagreosz városképében, a városőrséggel is többször összeakadtak az útjai. Mindig vigyázott, hogy ne feszítse túl a húrt, mindig a törvényesség határán maradt, de éppen csak ott. Gyakran előfordult például, hogy figyelmeztetést kapott a Csendrendelet megsértése miatt. Hosszú távon az egész város elkönyvelte a tavernát olyannak amilyen, de sosem jutna eszébe senkinek, hogy a szemük előtt táncoló fogadósnő valójában egy alvilági testvériség tagja.

Kinézet: Shanaya középkorú nő, már harmincas évei közepén jár, de még mindig rendkívül vonzó és szép. Nem gyönyörű fruska, hanem érett és szenvedélyes, sokatmondó tekintetű nő.

Jellem: (rend-élet) Szerepét nagyon jól játssza, sosem esik ki belőle, és sosem lépi túl. Élvezi, amit csinál, tényleg egy fogadósnőként éli életét.

Motiváció: Semmilyen alvilági tevékenységben nem vesz részt, csupán folyamatosan nyitva tartja a szemét, és megfelelő időközönként jelentést tesz. Még egy tapasztalt, alvilágban jártas személy is csak kacér fogadósnőt lát benne, mert tulajdonképpen tényleg az.

„Aki legtovább bírja táncos lábbal, egy hétig a vendégem!”

Erő	9	**Ép**: 7	**Fp**: 15		
Állóképesség	10				
Gyorsaság	15	**Mp**: -	**Pp**: -		
Ügyesség	16				
Egészség	13	**Ellenállás**	**A**	**M**	
Szépség	16	TME	2	2	
Intelligencia	13	Statikus	35	35	
Akaraterő	12	Dinamikus	-	-	
Asztrál	12	Egyéb	-	-	
Érzékelés	14	**Teljes**	37	37	

Harcértékek

Fegyver	T/k	Ké	Té/Cé	Vé/m	Sp
Alap	-	25	32/6	87	-
Tőr	2	35	40	89	k6
Dobókés	2	35	46	87	k5

Kiemelt képzettségek			
Fegyverdobás (kés)	Mf	Mellébeszélés	Mf
Kocsmai verekedés	Mf	Lélektan	Af
Álcázás/álruha	Af	Színészet	Af

Beszélt nyelvek	
közös	5
shadoni	5
dzsad	4
erv	3
Pszi használat	-

Megjegyzés: A pszi-pajzsait más építtette fel a klán megbízásából.

Vadrózsák Gyilkosa
4. tsz. bárd
44 éves, ember, férfi
halál
az őrült sorozatgyilkos

Jellemzés: Norio del Sepphus. A férfi sorozatgyilkos. A sors iróniája, hogy csak azokra „vadászik”, akikért szerinte élni érdemes, akiknek minden tiszteletével hódol. Folyamatosan vándorol és keresi a tökéletes szépségű nőket, elcsábítja őket, s miután néhány szívdobbanásig birtokolta, megöli őket. Minden egyes áldozatáért ültet egy vadrózsát. A férfinek több mint húsz éves tapasztalata van a női csábítások terén, eddig még nem volt nőnemű egyén, ki ellen tudott volna állni neki. Megvannak ehhez a fizikai adottságai is, de nem ezért különleges, hanem belső

vonzereje miatt. Egy pillantásával őrületbe tud kergetni egy átlagos asszonyt, de hosszabb „ostrom” után még egy Ellana-papnő vagy egy boszorkány is behódolna neki. A férfi nem túl jó harcos, nem hős. Nem is adja magát annak. Csupán rendkívül ért a nők csábításához. Mégsem került még sor párbajra egy nő miatt, beszédével, szócsavarásával nem csak a nők csábításához ért, hanem a férfiak leszereléséhez, nemesek lekenyerezéséhez is. Mégis, ha egy nőért férfiak versengenek, és mind a hízelgésével, beszédével próbálja levenni a lábáról a nőt, akkor ő nem beszél, csupán odamegy, egy mély pillantással, szó nélkül felkéri a nőt egy táncra, titokzatosságával és vonzerejével felkelti a nő érdeklődését. A férfi nem rablógyilkos. Nem lop. Esetleg emlékbe elveszi a nő nyakláncát, vagy valamely személyes tárgyát. Vagyona múltja, származása miatt adott (örökség), azt magánál és dzsad bankházakban tartja, de készpénz csak annyi van nála amennyi szükséges, a többi ékszerben vagy drágakőben.

Kinézet: Negyven év körüli északi férfi. Arca nemesi vonású, alkata vékony, tekintete igéző.

Jellem: (halál) Őrült, de a maga nemében rendkívül nemesi. Egyáltalán nem gonosz, semmilyen sötét célja nincs, csupán a felfogása tér el – nem kis mértékben – az átlagtól. Mindenben az élet szépségét és tökéletességét keresi. Stílusosan él, bármit tesz, iszik, visel, mindenben az elérhető tökéletességre törekszik. Vagyona mértéke alapján meg is engedheti ezeket magának.

Motiváció: Életcélja, hogy megtalálja és birtokolja néhány szívdobbanásig Ynev leggyönyörűbb nőit. Életfelfogása szerint a szépség múlandó… de a tökéletes szépséget minden fölé helyezi, s úgy gondolja, hogy csak úgy lehet megőrizni (emlékét) a jövő számára, ha elpusztítjuk azt a legszebb pillanatában. Ha nem tennénk, elmúlna a szépség, és már csak a maradékot látnánk.

„Mikor a vadrózsa virágzása legszebb korában van… nos, akkor kell leszakítani.”

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

Ép:	9	**Fp**:	36
Mp:	24	**Pp**:	19

Ellenállás	**A**	**M**
TME	2	3
Statikus	19	19
Dinamikus	7	7
Egyéb	-	-
Teljes	28	29

Harcértékek

Fegyver	**T/k**	**Ké**	**Té/Cé**	**Vé/m**	**Sp**
Alap	-	20	50/14	98	-
Tőrkard	2	29	62	112	k6+2

Kiemelt képzettségek			
Éneklés/zenélés	Mf	Etikett	Mf
Tánc	Mf	Mellébeszélés	Mf
Szexuális kultúra	Mf	Lélektan	Af

Beszélt nyelvek	
pyarroni	5
ilor	5
shadoni (gorviki)	4 (4)
Pszi használat	Af

Felszerelés: Tőrkard, előkelő ruházat, drága ékszerek, drágakövek, 8 arany

Városőrök	1-5. tsz. harcosok	Tagreosz rendfenntartói	345. old.
Szemfülesek	1. tsz. tolvajok	öt fős kezdő tolvajbanda	346. old.
Vasemberek (Ru'hgadbarr)			
Vérével Védő	6. tsz. fejvadászok	a „játszma” Fekete Gyalogjai	347. old.
Puszta Kézzel Ölő	8. tsz. fejvadászok	a „játszma” Fekete Futói, Huszárai	348. old.
A Kosfejes Csapása	8. tsz. lovagok	a „játszma” Fekete Bástyái	348. old.
Fehér bábúk			
Fehér Gárda	5. tsz. harcosok	elit őrök, a „játszma” Fehér Gyalogjai	349. old.
Boszorkányvadászok	6. tsz. paplovagok	a „játszma” Fehér Futói, Huszárai	349. old.
Domvik-lovagjai	8. tsz. lovagok	a „játszma” Fehér Bástyái	349. old.

Dahuka		az Alsóváros „istene”	350. old.
Goblin	Bestiárium (2. kiad.) 107. old.	az Alsóváros lakói	351. old.
Iblogh	Bestiárium (2. kiad.) 116. old.	a Sötétebb világ ragadozói	351. old.
Gólem	Bestiárium (2. kiad.) 107. old.	a hetedik terem Fekete Angyala	352. old.

Városőrök

1-5. tsz. harcosok
ember, férfi
rend

Szerepük: A helyi rendfenntartók erő, amely a helyi törvények betartatásáért és a város nyugalmáért felel. A városőröket három különböző kategóriára osztjuk: újonc (20 év körüliek, 1. tsz.), rutinos (25-40 év körüliek, 2-3. tsz.), veterán (40-55 év közöttiek, 4-5. tsz.).

Erő	14	**Ép**: 12	**Fp**: 20	
Állóképesség	13			
Gyorsaság	11	**Mp**: -	**Pp**: -	
Ügyesség	11			
Egészség	15	**Ellenállás**	**A**	**M**
Szépség	11	TME	1	3
Intelligencia	10	Statikus	-	-
Akaraterő	13	Dinamikus	-	-
Asztrál	11	Egyéb	-	-
Érzékelés	13	**Teljes**	1	3

Harcértékek

Fegyver	T/k	Ké	Té/Cé	Vé/m	Sp
Alap	-	12	30/1	83	-
Tőr	2	22	38	85	k6
Hosszúkard	1	18	42	97	k10
Könnyű nyílp.	1	14	17	50	k6+1

Felszerelés: Kék egyenruha, fegyverzet, posztóvért (SFÉ:1; MGT:0)

Megjegyzés: Ökölharc Af, Hadrend Af (lásd 358. old.)

Rutinos (3. tsz.): +16 Fp, +5 Ké, +5 Té, +7 Vé, +5 Cé, Hadrend Mf

Veterán (5. tsz.): +32 Fp, +10 Ké, +10 Té, +14 Vé, +10 Cé, Hadrend Mf, Fegyverhasználat (választott) Mf

Szemfülesek

1. tsz. tolvajok
ember, férfi
káosz-élet

Szerepük: Öt fiatal tolvaj. Csupán 1-2 éves tapasztalat van mögöttük. Kiskoruk óta ismerik egymást, és együtt dolgoznak. A legfiatalabbjuk tizenöt év körüli, a legidősebb sincs több húsz esztendősnél. A falkavezér, a felnőttkor korai szakaszaiba lépett Ednes (ejtsd: Ednesz). Haszonéhesek, fiatalok, vakmerőek. Egyáltalán nem gyilkosok, csupán a vagyonszerzés egy könnyebbfajta útját választották. Mindannyian kitanulták a tolvaj szakmát, de komolyabb tapasztalatokra egyikük sem tett szert. Tagreoszba az ünnepségsorozat híre miatt jöttek, tudták, hogy rengeteg átutazó és bámészkodó fog érkezni a fesztiválra, a kereskedőkről, nemesekről nem is beszélve. Tervük az, hogy az ünnep néhány napja alatt kifigyeljék a gazdagabb személyeket, és kizsebeljék, kirabolják őket. Így kerülhetnek kapcsolatba a JK-kal is.

A csapat tagjai:

- Ednes, a vezér: aránytalanul nyurga testalkatú, rövid barna hajú, arca ravasz és számító, akár egy rókáé. Vékony, hosszúkás ujjaival állítólag még zárnyitó-készlet nélkül is képes kinyitni egy átlagos zárat. A többiek elismerik vezérként, elsősorban mert ő a legidősebb, másodszor pedig ravaszsága és óvatossága miatt. Ért egy kicsit a méregkeveréshez, apjától tanulta (aki mellesleg bitófán végezte egy közeli városállamban).
- Rodiv, a sasszemű: alacsony, görbe orrú, kissé gnóm testalkatú fiú. A többiek gyakran csúfolják és gúnyolják, de valójában elismerik, és ő is ugyanolyan oszlopos tagja a csapatnak, mint akármelyikük. Becenevét onnan kapta, hogy közöttük ő bánik a legjobban a kézi számszeríjjal.
- Idnus, az ártatlan: A csapat legfiatalabb tagja, alig töltötte be tizenötödik életévét. Alacsony, vékonyka, lányos képű fiú. Szinte csak egyetlen dologhoz ért, a színészkedéshez és a mellébeszéléshez. Olyan ártatlan képet tud vágni, hogy bármikor meggyőz egy kereskedőt arról, hogy nem is ő lopta el az almát, hanem az leesett, és véletlenül pont az ő zsebébe.
- Ogrom, a kövér: testalkata miatt állandó céltáblája a többiek feszültség-levezető gúnyos szavainak. Fiatal kora ellenére, elég magas növésű, az átlagmagasságot bő fél fejjel meghaladja, de derékbősége kétszerese is megvan az átlagosnak. Több, mint mázsás teste miatt nem jó zsebes, a tömegben nem tud elvegyülni, kövér ujjai ügyetlenek a zsebmetszéshez, futni pedig végképp nem tud. Amihez viszont kiemelkedően ért a csapatban, az a csapdák ismerete. Óriási türelemmel képes tanulmányozni azokat, és avatott szemei szinte mindig megtalálják a betolakodók ellen (ellenük) felállított vermeket, trükkös csapdákat.
- Icpah, a sznob: furcsa viselkedésű, könnyűléptű fiú. Alacsony, vékony és rugalmas. A csapaton belül árnyéknak is szokták nevezni, mert annyira ügyesen tud rejtőzni és halkan lopózni. Modora furcsa, mert fiatal kora és tolvaj léte ellenére nemesi származásúnak mondja és tartja magát, bár szüleit nem ismerte. A többiek ezen titokban mosolyogni szoktak, hiszen ők is tudják, hogy Icpah nem tud semmit szüleiről.

Erő	10	**Ép**: 5	**Fp**: 12		
Állóképesség	10				
Gyorsaság	13	**Mp**: -	**Pp**: -		
Ügyesség	15				
Egészség	11	**Ellenállás**	**A**	**M**	
Szépség	13	TME	0	0	
Intelligencia	13	Statikus	-	-	
Akaraterő	9	Dinamikus	-	-	
Asztrál	10	Egyéb	-	-	
Érzékelés	14	**Teljes**	0	0	

Harcértékek

Fegyver	T/k	Ké	Té/Cé	Vé/m	Sp
Alap	-	17	30/15	81	-
Rövidkard	1	26	42	95	k6+1
Kézi nyílpuska	2	20	29	30	k3

Felszerelés: Egyszerű ruházat, fegyverek, könnyű bőrvért (SFÉ:1; MGT:0)

Megjegyzés: Képességeik pontos értékei eltérőek lehetnek.

Jellemzés: Ednes és Icpah a rövidkardhoz, Rodiv a kézi nyílpuskához ért. A többiek nem használnak fegyvert. Fegyvereik mérgezettek (4. szintű, gyorsan és rövid ideig ható, görcs / bénultság hatású, izomrendszerre ható méreg van). Ogrom révén a csapat gyakran használ csapdákat is. Általában egyszerű, áldozatot nem igazán sebző csapdákat állítanak, amelyekkel a célpontot lassíthatják, zavarhatják, esetleg ideiglenesen foglyul ejthetik.

Vasemberek Ru'hgadbarr
klán

Jellemzés: A Vasemberek (Ru'hgadbarr) névre hallgató klán emberei. Ők egy külső tartománybeli, viszonylag kis létszámú klán. A tartomány neve Khar-Shaddan, és krán déli részén található. Csupán néhány évszázados múltja van, tehát a Birodalomban a fiatal klánok közé tartozik. A honos tartomány harmadik legnagyobb városát tartja a birtokában. Elsősorban a saját szakállára dolgozik, de fennmaradását úgy próbálja biztosítani, hogy a Birodalom számára is kémkedik a Fekete Határon túl. Szinte mindig van kint két-három kisebb csapata Dél Yneven, amelyek kémkedéssel foglalkoznak. Egy ilyen csoportot alkotnak ezek a krániak is…

A kémcsoport tagjai: Abyss (a kráni), nyolc testőr, négy vadász, és két mesterharcos.

Vérével Védő Hín dah Last'na
6. tsz. fejvadászok
ember, férfi
rend-halál

Szerepük: Testőrök. Feladatuk elsősorban a pap és a csoport védelme. Az alapkiképzésen felül ez az ő asztaluk, a terület- és személyvédelem. Kimagasló érzékeik vannak, hozzá vannak szoktatva minden rezdülés, lélegzetvétel, mozdulat észrevételéhez. Természetesen sok fegyverhez értenek, de általában rövidkardot és dobótőrt szoktak használni (kiegészítőként vagy fő fegyverként), mert az viszonylag kis méretű, sehol sem kelt feltűnést, és szükség esetén rejthető is. 8-an vannak, a végjátszmában ők töltik be a gyalogok szerepét a sakktáblán.

Erő	14	**Ép**: 12	**Fp**: 70		
Állóképesség	17				
Gyorsaság	17	**Mp**: -	**Pp**: 23		
Ügyesség	17				
Egészség	16	**Ellenállás**	**A**	**M**	
Szépség	12	TME	7	7	
Intelligencia	12	Statikus	45	45	
Akaraterő	17	Dinamikus	5	5	
Asztrál	17	Egyéb	-	-	
Érzékelés	18	**Teljes**	57	57	

Harcértékek

Fegyver	T/k	Ké	Té/Cé	Vé/m	Sp
Alap	-	32	66/7	122	-
Rövidkard	2 (4)	41	78	136	k6+4
Dobótőr	2 (4)	42	87	124	k6+3

Felszerelés: Helyzettől függő ruházat, 2 rövidkard, dobótőrök

Megjegyzés: Kétkezes harc Mf, Fegyverdobás Mf, Ugrás 100%

Jellemzés: Először dobótőrökkel gyengítik ellenfeleiket, majd a sebesülttel két rövidkard egyidejű forgatásával próbálnak végezni. Kétfegyveres taktikákat helyzethez alkalmazkodva használják. Ha az ellenfél nagyobb fegyvert forgat, mint ők, a belharc is előnyös számukra (Belharc Mf). Ha a hely engedi, fürge ugrásaikat kitérésként alkalmazzák (+20 Vé). Pszi-pajzsukat Abyss (a kráni) építette.

Puszta Kézzel Ölő Hín dah Ral'Quastarr

8. tsz. fejvadászok
ember, férfi
rend-halál

Szerepük: Vadászok. Feladatuk a bármilyen körülmények közötti gyilkolás. Rengeteg fegyver és egyéb tárgy használatában, és a fegyvertelen küzdőművészetben is rendkívül képzettek. Általában nem hordanak maguknál semmilyen fegyvert, több okból is: a fegyver számukra felesleges súly, áruló jel, és kötöttség. Ha fegyverre van szükségük, felhasználják a körülöttük található tárgyakat, illetve elveszik az ellenfél fegyverét. A lopakodás és a rejtőzés mesterei. A sötétség a barátjuk. A sakktáblán kettő közülük fegyvertelen lesz, a másik kettő dupla sequor-t forgat majd.

Erő	12	**Ép**:	12	**Fp**:	88			**Harcértékek**			
Állóképesség	17					**Fegyver**	**T/k**	**Ké**	**Té/Cé**	**Vé/m**	**Sp**
Gyorsaság	18	**Mp**:	-	**Pp**:	31	Alap	-	46	71/8	130	-
Ügyesség	18					Ökül	2	56	75	131	k6+4
Egészség	16	**Ellenállás**	**A**	**M**		Sequor	2 (4)	54	84	146	k6+6
Szépség	12	TME	7	7							
Intelligencia	13	Statikus	45	45							
Akaraterő	17	Dinamikus	5	5							
Asztrál	17	Egyéb	-	-							
Érzékelés	17	**Teljes**	57	57							

Felszerelés: Helyzettől függő ruházat, esetleg 2 sequor

Megjegyzés: Kétkezes ha. Mf, Ökölharc Mf, Lefegyverzés Mf, Hátbaszúrás Mf, Ugrás 90%, Rejtőzködés 95%, Lopózás 95%

Jellemzés: Ha csak tehetik, hátulról támadnak. Akik pusztakézzel kezdenek, azok pusztakézzel lefegyverzést próbálnak alkalmazni. Ha az ellenfél nagyobb fegyvert forgat, mint ők, a belharc is előnyös számukra (Belharc Mf). Ha csak a hely engedi, fürge ugrásaikat kitérésként alkalmazzák (+18 Vé). Pszi-pajzsukat Abyss (a kráni) építette.

A Kosfejes Csapása Hín dah Yan'thuris

8. tsz. lovagok
ember, férfi
halál-rend

Szerepük: Mesterharcosok, elöljárók. Olyan emberek ezek, akik a fejvadász alapkiképzés után azonnal a pusztító harc és a háború mestereihez kerültek, onnantól kezdve semmi mással nem foglalkoztak egész életükben. Nem jó orgyilkosok, nem kiemelkedő kémek. Egy dologhoz értenek igazán a háborúhoz. Ők ketten a sakktáblán a két bástya szerepét töltik be.

Erő	18	**Ép**:	12	**Fp**:	88			**Harcértékek**			
Állóképesség	17					**Fegyver**	**T/k**	**Ké**	**Té/Cé**	**Vé/m**	**Sp**
Gyorsaság	16	**Mp**:	-	**Pp**:	31	Alap	-	25	85/6	130	-
Ügyesség	16					Láncosbuzog.	2 (4)	34	108	151	k6+7
Egészség	16	**Ellenállás**	**A**	**M**							
Szépség	12	TME	7	7							
Intelligencia	14	Statikus	45	45							
Akaraterő	16	Dinamikus	5	5							
Asztrál	16	Egyéb	-	-							
Érzékelés	14	**Teljes**	57	57							

Felszerelés: Teljesvért (SFÉ: 6, MGT: 5), 2 láncosbuzogány

Megjegyzés: Fegyverhasználat Mf, Kétkezes harc Mf, Pusztítás Mf, Hadvezetés Mf, Vértviselet Mf, Pszi Mf

Jellemzés: Hátulról segítik és irányítják csapatukat pszi-üzenetekkel. Pusztítás Mf, ha lehetőség adódik, Roham, ha szükség hozza, Pszi-Roham. Ilyenkor nem törődnek taktikázással, egy csapás - egy ember.

Fehér Gárda

5. tsz. harcosok
ember, férfi
rend

Szerepük: A helyi rendfenntartó erők elit alakulatának tagjai, akik elsősorban a Nemesi kerület biztonságáért felelnek. Különleges és nagyobb odafigyelést igénylő helyzetekben (pl. kalandozók ellen) is őket vetik be. Gyakran mágikus támogatást is kapnak az egyház részéről. Létszámuk közel félszáz fő. Fehér ruházatukról, melyet egy fekete mellény tesz teljessé, messziről felismerhetőek. Kivétel nélkül kétkezes vívók, baljukon rövid, jobbjukon hosszúkardot forgatnak.

Erő	15	**Ép**: 12	**Fp**: 55	
Állóképesség	14			
Gyorsaság	14	**Mp**: -	**Pp**: -	
Ügyesség	14			
Egészség	15	**Ellenállás**	**A**	**M**
Szépség	11	TME	2	4
Intelligencia	12	Statikus	20	20
Akaraterő	14	Dinamikus	-	-
Asztrál	12	Egyéb	-	-
Érzékelés	14	**Teljes**	22	24

Harcértékek

Fegyver	T/k	Ké	Té/Cé	Vé/m	Sp
Alap	-	25	55/12	100	-
Tőr	2	35	63	102	k6
Hosszúkard	1	31	69	116	k10
Rövidkard	1	34	67	114	k6+1
Könnyű nyílp.	1	27	28	50	k6+1

Felszerelés: Egyenruha, fegyver, posztóvért (SFÉ:1; MGT:0)

Megjegyzés: Kétkezes harc Af, Hadrend Af (lásd 358. old.)

Pszi-pajzsukat Domvik-papjai építették

Boszorkány-vadászok

6. tsz. paplovagok
ember, férfi
rend

Szerepük: A Mendraioszok Domvik felkent követői, akik olyan egyedi kiképzésben részesülnek, mint egyetlen más istenség paplovagjai sem. Ennek köszönhető, hogy a Második Arc Testvériség Abyss (a shadoni) Próféciával kapcsolatos munkájának megsegítésére négy boszorkányvadászt is melléje rendelt. Ők Abyss fülei és kezei, mindannyian jól felkészült, akár önállóan is cselekvőképes fegyveresek. Elsődleges feladatuk a felderítés és az információgyűjtés. A végső összecsapás alkalmával előszeretettel támaszkodnak varázserejükre.

Erő	14	**Ép**: 10	**Fp**: 60	
Állóképesség	15			
Gyorsaság	14	**Mp**: 35	**Pp**: 28	
Ügyesség	14			
Egészség	15	**Ellenállás**	**A**	**M**
Szépség	14	TME	6	4
Intelligencia	13	Statikus	45	45
Akaraterő	14	Dinamikus	8	8
Asztrál	16	Egyéb	-	-
Érzékelés	16	**Teljes**	59	57

Harcértékek

Fegyver	T/k	Ké	Té/Cé	Vé/m	Sp
Alap	-	25	48/18	99	-
Mendra	2	34	61	115	k6+3
Hosszú íj	2	29	24	110	k6+1

Felszerelés: Változó, sodronying (SFÉ:3; MGT:1)

Megjegyzés: Álcázás/álruha Mf, Pszi Mf, Belharc Mf

Pszi-pajzsukat Abyss (a shadoni) építette

Domvik-lovagjai

8. tsz. lovagok
ember, férfi
rend-élet

Szerepük: A helyi lovagrend kimagasló tapasztalattal bíró tagjai. A legégetőbb helyzetben az egyház soraiba tartozó elöljáróik őket kérik fel a fegyveres összetűzéssel járó problémák kezelésére. Mindannyian erős hitű, szigorú előírások szerint élő férfiak. A végső ütközet alkalmával a Fehér oldal vezetője komoly szerepet szán nekik. Valódi nehéz fegyverzetű harcosok, akik lovon és gyalogosan is kiválóan megállják a helyüket.

Erő	17	**Ép**: 13	**Fp**: 85		
Állóképesség	14				
Gyorsaság	13	**Mp**: -	**Pp**: 19		
Ügyesség	13				
Egészség	16	**Ellenállás**	**A**	**M**	
Szépség	14	TME	2	4	
Intelligencia	13	Statikus	45	45	
Akaraterő	14	Dinamikus	5	5	
Asztrál	12	Egyéb	-	-	
Érzékelés	12	**Teljes**	52	54	

Harcértékek

Fegyver	T/k	Ké	Té/Cé	Vé/m	Sp
Alap	-	11	80/3	130	-
Lovag	2	18	100	152	2k6+3
Közepes pajzs	1	11	80	+35	k6

Felszerelés: Fegyverzet, teljesvért (SFÉ:6; MGT:5)

Megjegyzés: Fegyverhasználat Mf, Pajzshasználat Mf, Fegyvertörés Mf, Lovaglás Mf, Vértviselet Mf, Pszi Af

Pszi-pajzsukat Abyss (a shadoni) építette

Dahuka

Előfordulás: egyedi (csak a Tagreosz alatti Alsó Városban)
Megjelenők száma: 1
Termet: Ó
Sebesség: 100 (SZ)
Támadó érték: 150
Védő érték: 150
Kezdeményező érték: 0
Célzó Érték: -
Sebzés: 3k6
Támadás/kör: változó
Életerő-pontok: 85
Fájdalomtűrés-pontok: 250
Asztrál ME: immunis
Mentál ME: immunis
Méregellenállás: immunis
Pszi: -
Intelligencia: állati
Max. Mp.: -
Jellem: Halál

Leírás: A Tagreosz alatti Alsó Városban élő, az ottani goblinok által istenként tisztelt bálvány Dahuka. Tulajdonképpen nem más, mint egy óriási féregszörny, mely még a nomád-korokból maradt a régi (földalatti) Tagreoszban. Valaha az ősi nomádok használták őrzőnek, de azóta elvadult és teljesen elfajzott. Kinézetre egy hatalmas, több láb vastag és többtucatnyi láb hosszú fekete kígyó-féreg-félére hajaz, mely egyértelműen nem békés szándékú. Primitív állat, ragadozó ösztönökkel. Teljesen vak, de rezgésérzékelő hallása és szaglása kiváló. Nem fürge, de mérete miatt rendkívül gyorsan képes mozogni egy emberhez képest. Bármit megeszik, állatot, növényt, földet. A lény jobbára a lenti templom alatti üregében alszik.

Bár hatalmas testével körönként csak egyszer támad, az az egy támadás – a közelében tartózkodó lényekre, tárgyakra stb. – egyaránt hatással van. Túlütés esetén letiporja vagy elnyeli áldozatait. Bőre igencsak szívós, ezért 2-es SFÉ-vel rendelkezik.

Goblin

Bestiárium II.
107. old.

Előfordulás: ritka
Megjelenők száma: 10k10 (összesen 250)
Termet: K
Sebesség: 65 (SZ)
Támadó érték: 25
Védő érték: 60
Kezdeményező érték: 10
Célzó Érték: -
Sebzés: fegyver szerint
Támadás/kör: 1
Életerő-pontok: 7
Fájdalomtűrés-pontok: 12
Asztrál ME: -
Mentál ME: -
Méregellenállás: 3
Pszi: -
Intelligencia: alacsony
Max. Mp.: -
Jellem: Káosz

Leírás: Fejlődési szintjük igen alacsony, a fémet sem ismerik, fegyvereik fából és kőből készülnek. Harcban, hacsak túlerejük nem óriási, igen gyávák. Primitív vadászó, gyűjtögető életmódot folytatnak.

Iblogh

Bestiárium II.
116. old.

Előfordulás: nagyon ritka
Megjelenők száma: 1k3 (néha több)
Termet: változó
Sebesség: 120 (SZ)
Támadó érték: 70
Védő érték: 118
Kezdeményező érték: 20
Célzó Érték: 40
Sebzés: 1k6/1k6+speciális, vagy fegyvertől függ
Támadás/kör: változó
Életerő-pontok: 39
Fájdalomtűrés-pontok: 120
Asztrál ME: 70
Mentál ME: 70
Méregellenállás: immunis a természetes eredetű mérgekre
Pszi: -
Intelligencia: alacsony
Max. Mp.: -
Jellem: Halál

Leírás: Egy körben két kézzel, majd köpéssel támad. Nyála azonnal ható, mozgásközpontot támadó 4. szintű méreg; sikeres Egészségpróba esetén k6 körig émelygést, sikertelen próba esetén k6 órás bénulást okoz. Minden 10 Sp-t meghaladó vágó fegyver által ejtett seb, újabb – köpésre alkalmas – szájat nyit a testén.

Gólem
Bestiárium II.
107. old.

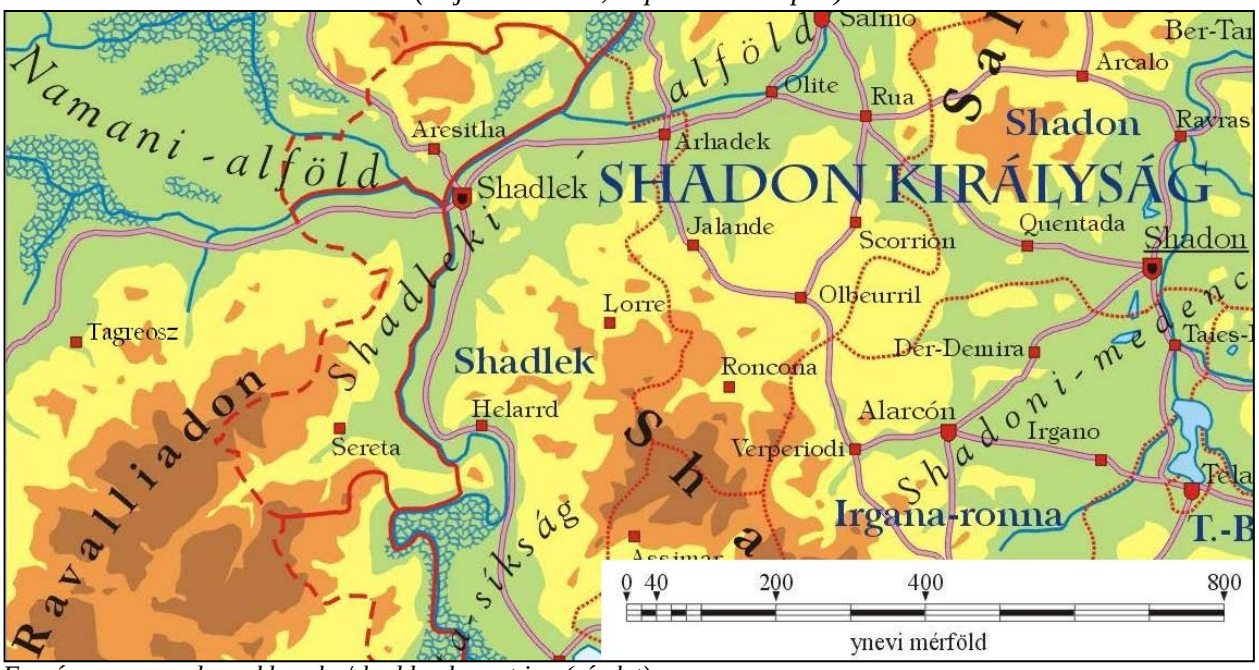
Előfordulás: nagyon ritka
Megjelenők száma: 1
Termet: N (2,5 láb)
Sebesség: 50 (SZ)
Támadó érték: 75
Védő érték: 95
Kezdeményező érték: 20
Célzó Érték: -
Sebzés: 2k10
Támadás/kör: 2
Életerő-pontok: 21
Fájdalomtűrés-pontok: -
Asztrál ME: immunis
Mentál ME: immunis
Méregellenállás: immunis
Pszi: -
Intelligencia: átlagos
Max. Mp.: -
Jellem: -

Leírás: Egy angyali alakra megformált, kitárt szárnyú, hószín kőszobor, kezében hóhérpallossal. Kizárólag túlütéssel lehet sebezni, anyaga kő. Éles-, hegyes- vagy vágófegyverek sebzésének csak a felét szenvedi el. Őselemekre immunis. Villám alapú támadás vagy az Elemi erő felét sebzi rajta. Nincs rajta Lélekcsapda bélyeg.

Térképek

Nyugat-Shadon

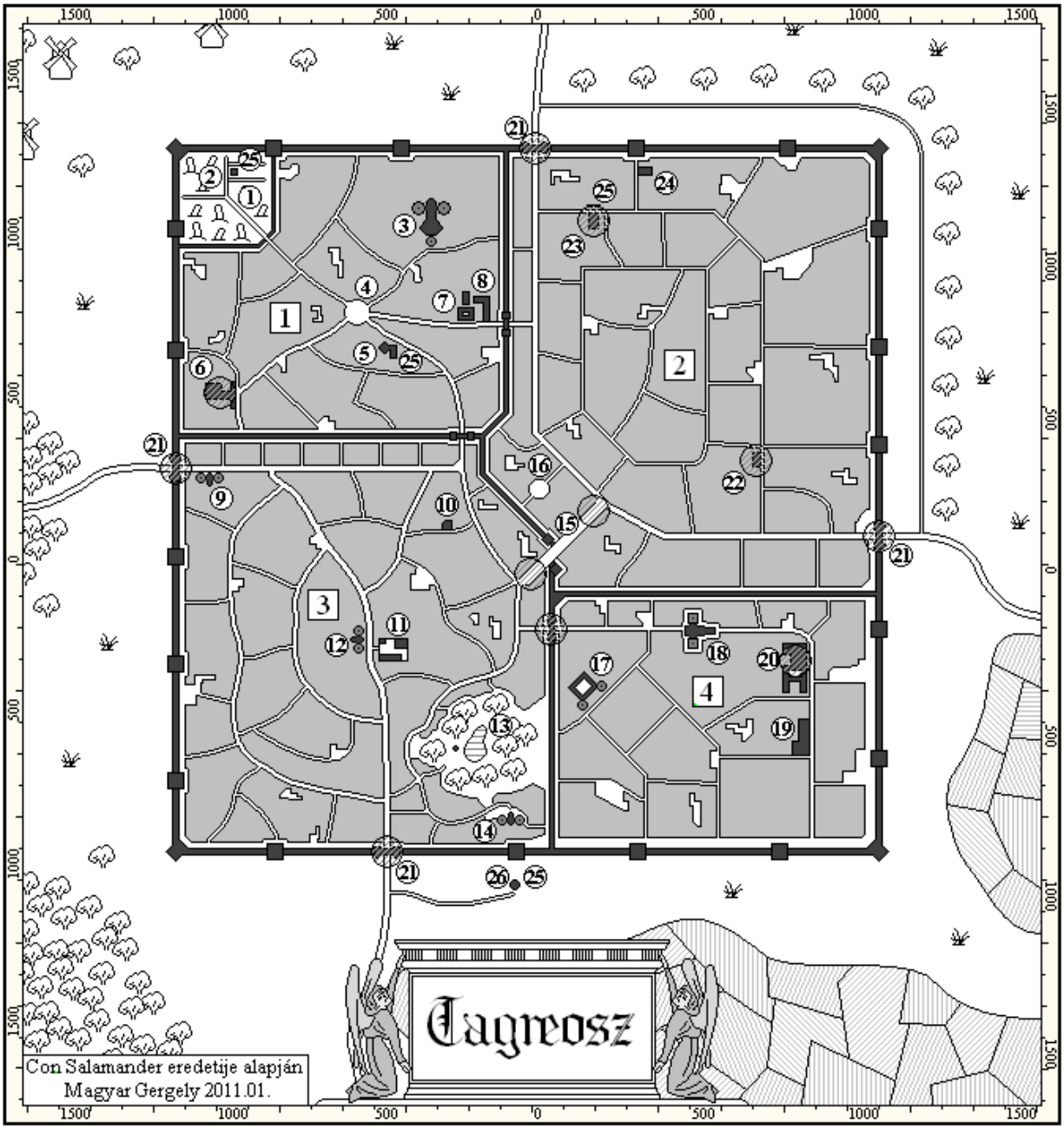
(Tájolás: északi, Lépték: a térképen)



Forrás: www.szurkecsuklyas.hu/shaddomborzat.jpg (részlet)
Szerző: Domoly & Beelze, Szürkecsuklyás Testvériség

Tagreosz

(Tájolás: északi, Lépték: a térképen, lábban)

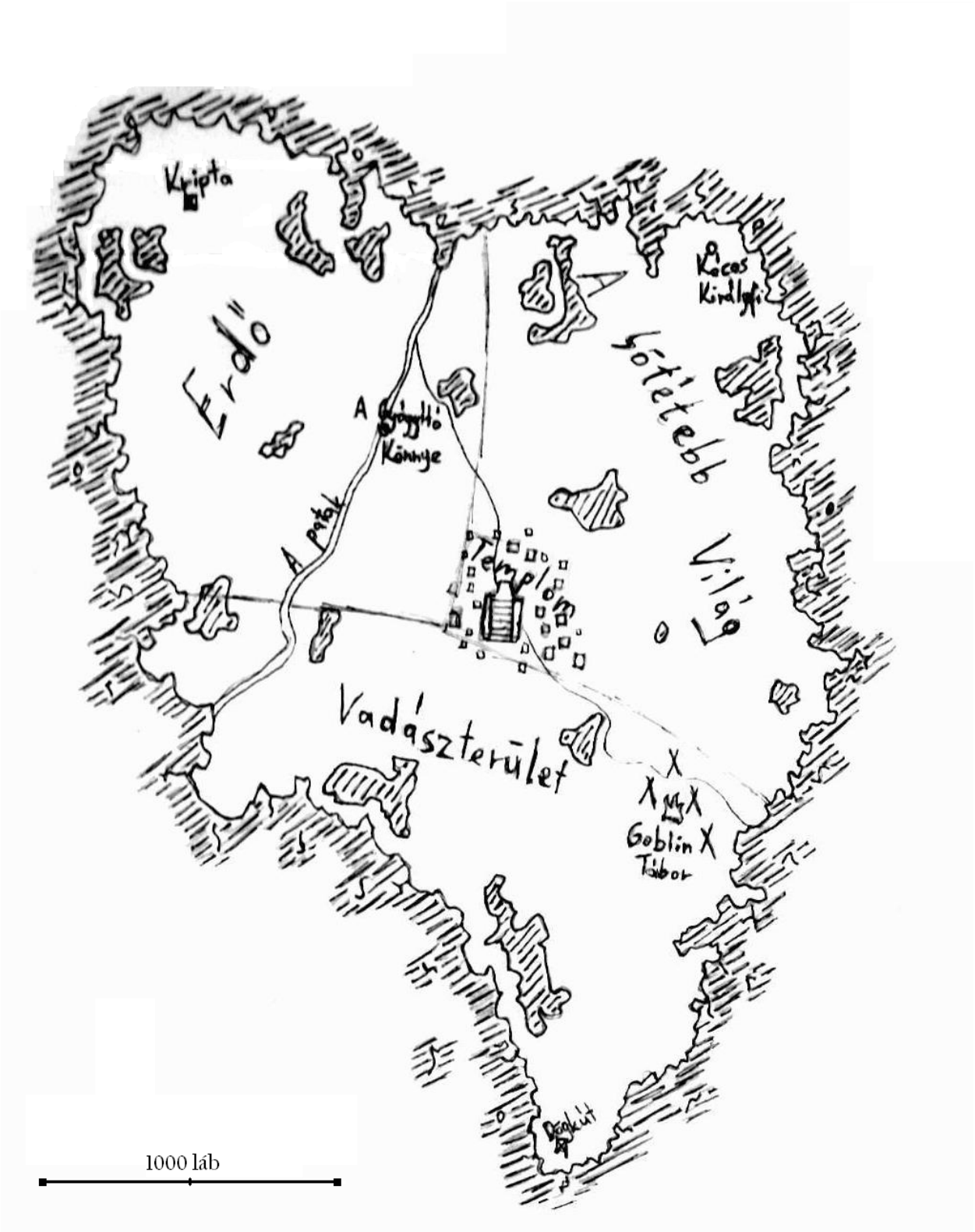


1 *– Hit kerülete*
2 *– Utazók kerülete*
3 *– Polgárok kerülete*
4 *– Nemesek kerülete*

1 *– Temető*
2 *– Kripta*
3 *– Katedrális*
4 *– Főtér*
5 *– Gyógyító Könnye*
6 *– A Krónikás*
7 *– Rendház*
8 *– Kolostor*
9 *– Tanító szentély*
10 *– Paprik ivója*
11 *– Tűzoltóság*
12 *– Gyógyító szentély*
13 *– Szerelmesek tava*
14 *– Jóság Forrása szentély*
15 *– Piac sétány*
16 *– Arc-szentélyek tere*
17 *– Tanácspalota*
18 *– Domvik templom*
19 *– Fehér Gárda épülete*
20 *– Astercus palota*
21 *– Városkapuk*
22 *– Taverna a Szent Arához*
23 *– Kócos Királyfi*
24 *– Fogadó Ábrahámhoz*
25 *– Lejárat az Alsóvárosba*
26 *– Dögkút*

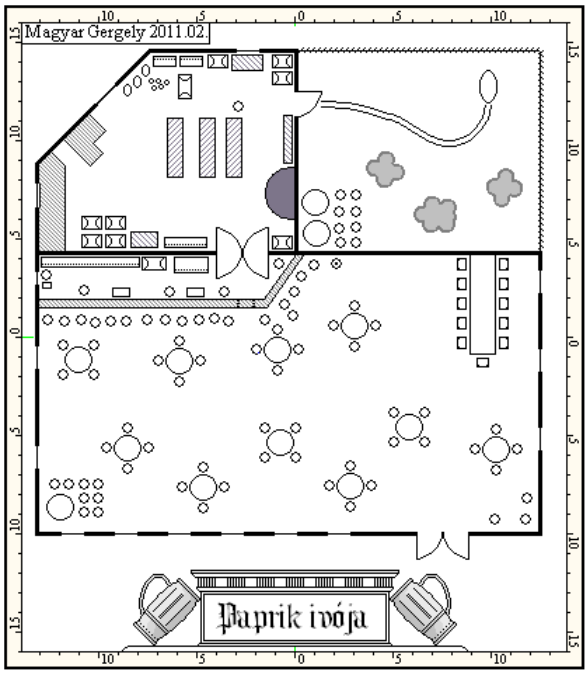
Alsóváros

(Tájolás: északi, Lépték: a térképen)



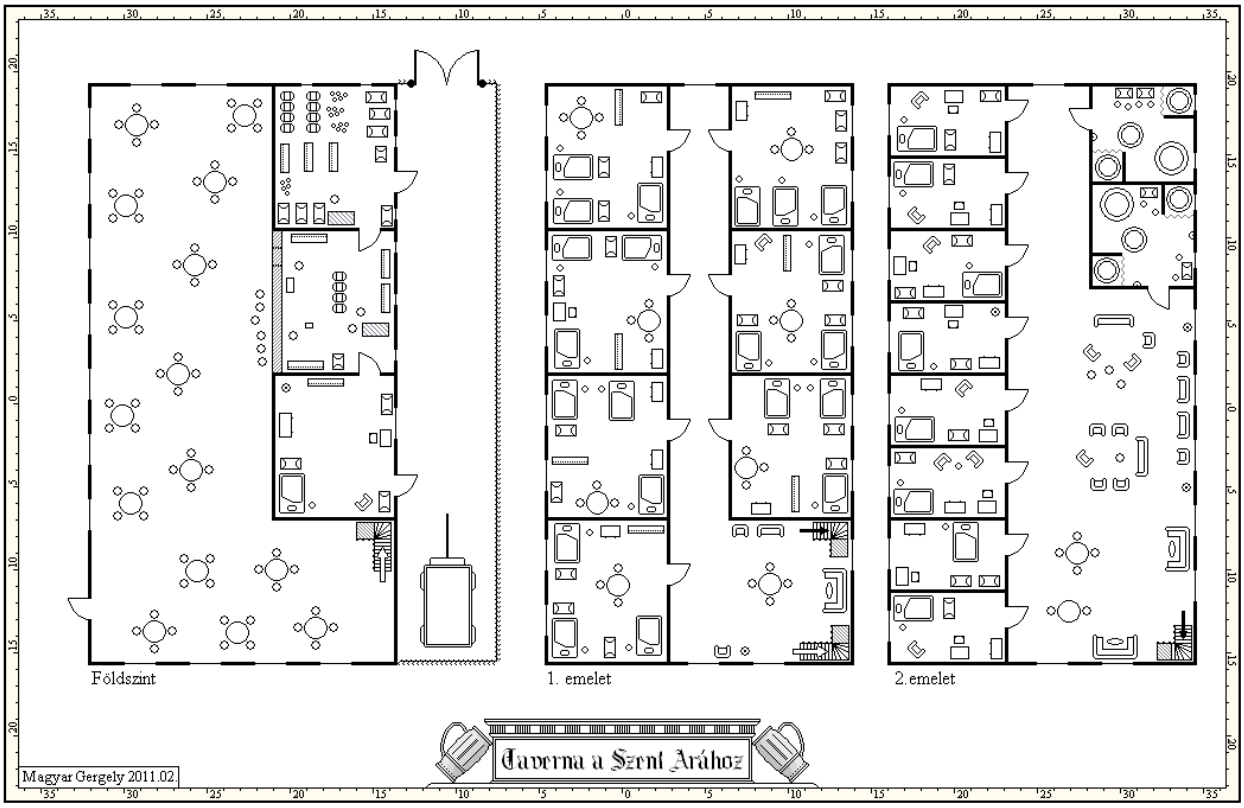
Paprik ivója

(Tájolás: északi, Lépték: a térképen, lábban)



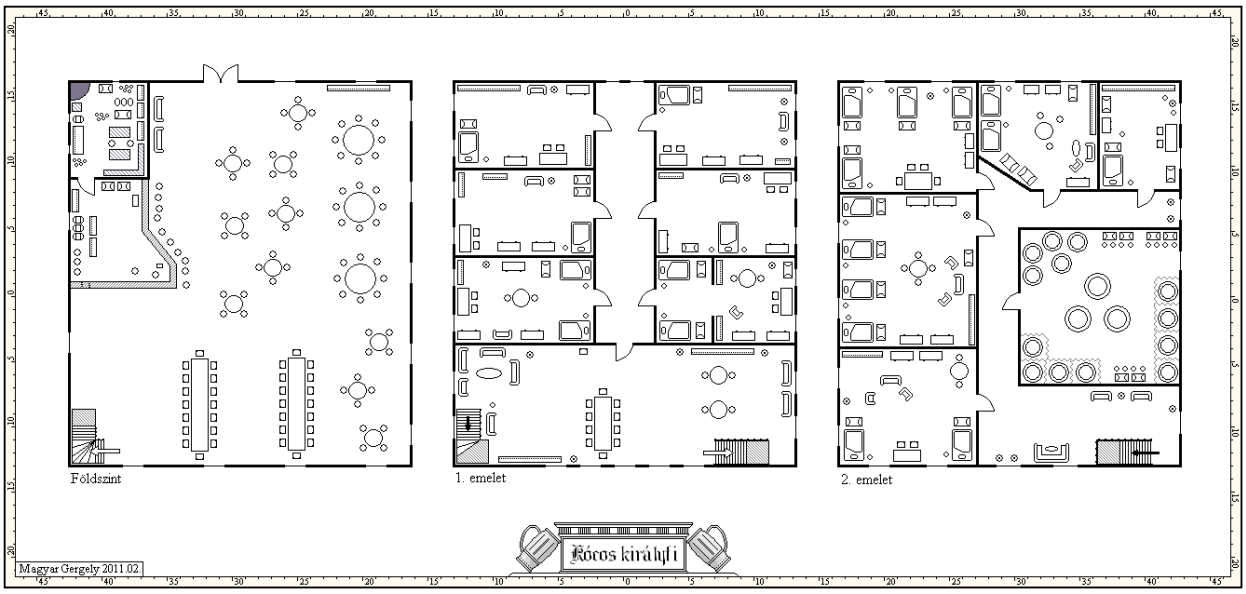
Taverna a Szent Arához

(Tájolás: északi, Lépték: a térképen, lábban)



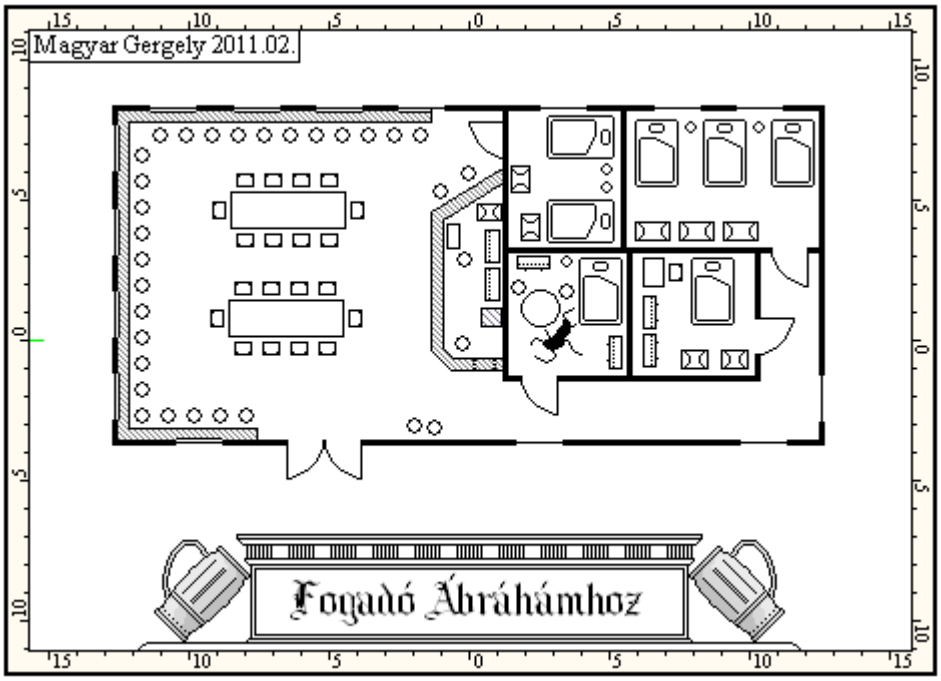
Kócos Királyfi

(Tájolás: északi, Lépték: a térképen, lábban)



Fogadó Ábrahámhoz

(Tájolás: északi, Lépték: a térképen, lábban)



A MÁSODIK SZEM JELE

Típus: Egyedi (Domvik), Természet
Mana-pont: 55
Erősség: 20
Varázslás ideje: 30 perc
Időtartam: amíg a jel töretlen
Hatótáv: 50 láb, lásd a leírást
Mágiaellenállás: -

Ez a varázslat, egészen pontosan varázsjel jó példája a magas szintű, titkok ismeretére kiválasztott Domvik-papok mágiát kutató munkájának. Eredete valószínűleg godoni, ám mára a szakrális mágiába olvadt. A jel Domvik második, a hitet vigyázó arcáról kapta nevét, nem véletlenül.

A varázsláskor a pap egy gyermekfej nagyságú varázsjelet készít, majd isteni eredetű varázserővel tölti fel azt. A jelet egy általa kijelölt személyhez köti (akár többhöz is, max. tsz.), akiknek a varázsjel elkészítésekor a helyszínen kell tartózkodniuk, utána azonban bármekkora távolságra eltávolodhatnak. A jellel innentől mentálfonál köti össze ő(ke)t. Egy személy az intelligenciájának megfelelő számú jelet képes felügyelni. (Emellett bírnia kell mentális, azaz pszi képességgel.) A második szem jele egyfajta őrjelként, érzékelőként működik.

Mint ismeretes, Domvik papjainak elvei szerint a mágiát csak azok alkalmazhatják, akik megfelelő tisztaságúak, és vallásukban előrehaladottak, máskülönben az romlásba taszítja őket. Az efölött való őrködésre szolgál a második szem jele. A jel a manaháló változásait érzékelve ugyanis mentális riasztást küld a hozzá kötött felügyelőjének. Ő képes meghatározni, hogy mely jel küldte az üzenetet, és a jelhez képest hol történt a mágiahasználat, majd megteheti a szükséges lépéseket.

A varázsjel ötven lábnyi sugarú körben érzékel mindenfajta mágiahasználatot, legyen az bármilyen gyenge. Ezt elkerülni csak a varázslat mágikus voltának, a varázsjel erősségét meghaladó erősítésű leplezése esetén lehet. A varázsjel ezen kívül már pontatlanul érzékel, és nem is mindent, csak azokat a mágiahasználatokat mutatja ki, amelyekhez a felhasznált mana-pont legalább eggyel nagyobb, mint a varázsjeltől számított távolságuk lábban. Például jelez egy 150 lábnyi távolságban létrehozott, legalább 151 Mp-t igénylő varázslatot, de már 51 lábnyira sem jelez egy 50 Mp-os varázslatot. Ez utóbbi, tehát az ötven lábas hatókörön kívüli érzékelés meglehetősen pontatlan lesz, csak a mágiahasználat tényét jelzi a jel, a helyzet nem határozható meg.

A második szem jelét csak kivételes esetekben oktatják Domvik azon mágiahasználó papjainak, akik elég érettnek és elmélyültnek bizonyulnak ilyen jellegű tudományok befogadására. Azaz a varázslatot NEM ismeri alapból minden Domvik-pap. (Ebben a KM szava döntő!) A varázsjelet a Shadoni városok felügyeletet igénylő pontjain szokták elhelyezni Domvik szolgálói, hogy segítségével tetten érhessék a tiltott mágiahasználókat. A jelet legtöbbször márványlap alatti kőbe vésik, így meglehetősen nehéz felfedezni is. A varázsjel mindaddig kifejti a hatását, amíg a vonalai töretlenek. A jel erősségének növelésére nincs mód.

Hadrend formációk

SHADONI PÁROS

Közelharcban, a szembenálló csapatok teljes elkeveredése után használják. A két harcos egymásnak veti hátát, így védve társát a hátulról jövő támadásoktól. Az ilyen formációban küzdőket nem lehet hátulról támadni, Vé-jük pedig – az állandó mozgástól és forgástól – 5-tel nő. Shadonban a katonák és zsoldosok alapvető kiképzéséhez tartozik, de Ynev többi táján is ismerik és használják.

KETTŐS FEDEZET

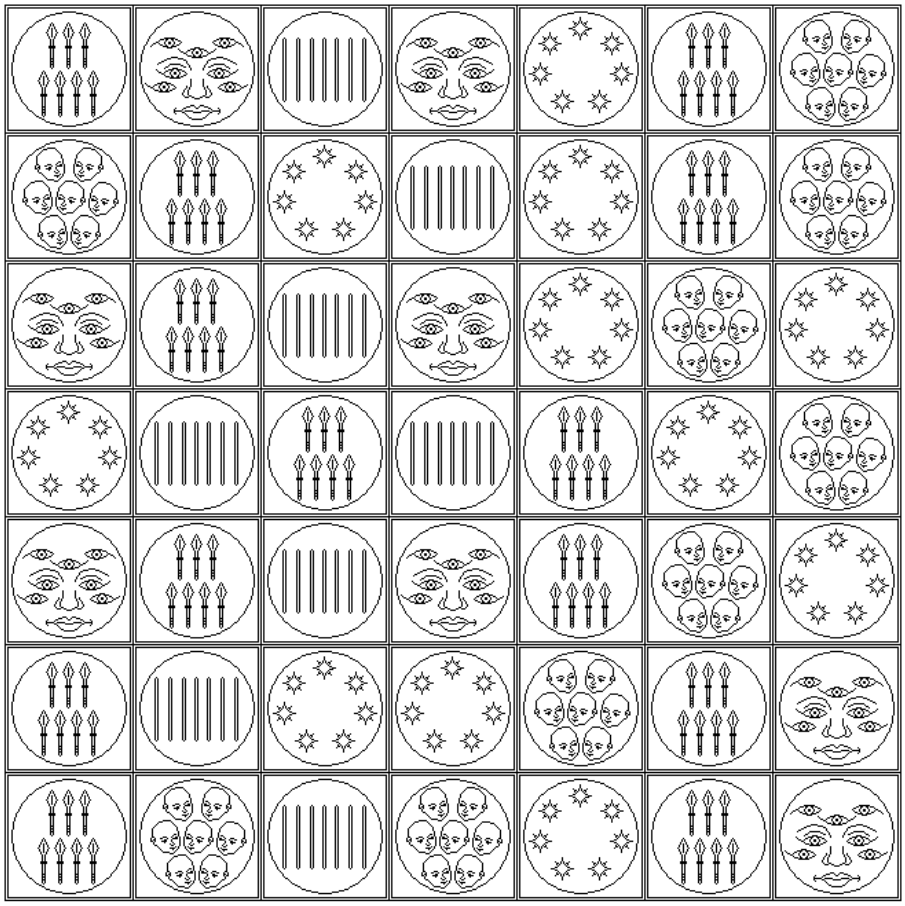
Három jólképzett harcos kell e támadó formáció alkalmazásához. Alkalmazása során a trió középső tagja vezeti a formációt. Természetesen a trió tagjaival szemben félhátulról vagy hátulról csak szélsőséges esetekben lehet közelharci támadást végrehajtani. A két fedezet zavaró megmozdulásainak köszönhetően a középső fegyverforgató +10 Té-t kap a vele szemben álló egyik ellenfélre. A formációt elsőként edorli gyalogosok alkalmazták, de már szinte az egész Délvidéken ismerik.

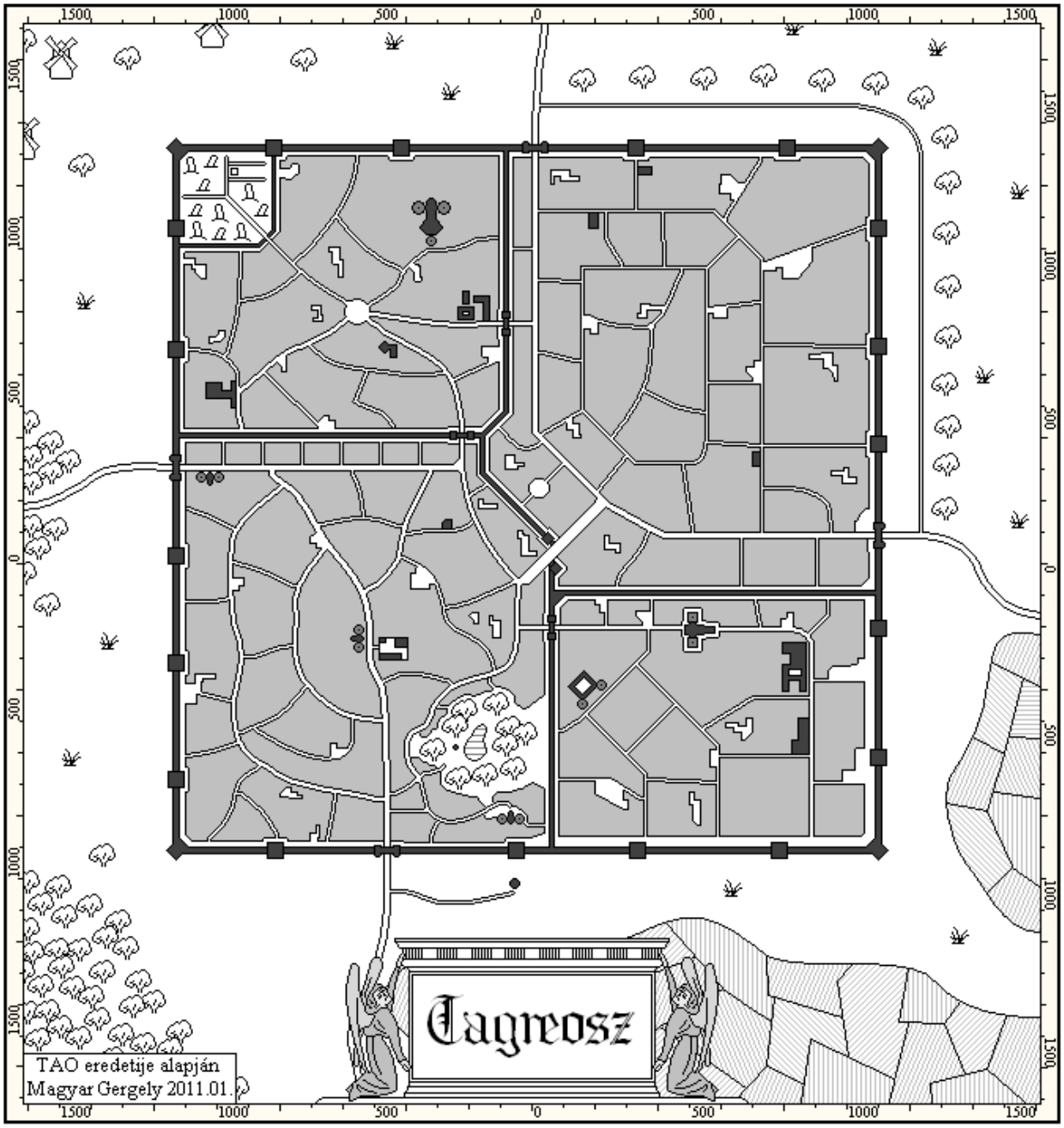
KÖRKÖRÖS VÉDELEM

Legalább három fő szükséges e védőtaktika alkalmazásához. A formáció tagjai leggyakrabban körbeállnak e taktika alkalmazásakor, ám ez nem feltétel. Az alakzat azon tagjai, akiknek mindkét oldalán egy-egy fegyvertárs áll a küzdelem során +10 Vé-t kapnak, továbbá képtelenség mögéjük kerülni. Ezen igen statikus taktika hátránya, hogy rendkívüli fegyelmet követel meg, hiszen tagjai csupán együtt mozoghatnak. A gyakorlatban a parancsnok vezényszavakkal utasítja a formáció tagjait, amely így is csupán lépésben képes haladni, feltéve hogy nem ütközik ellenállásba. A shadoni nehézgyalogság egyik alaptaktikája, melyet a Hétarcú országhatárain kívül szinte sehol nem ismernek.

Kiadandó anyagok

"Zimár csillagzata együtt áll majd Aeron fényességével, mikor a Próféta, a Hétarcú követe eme földre lép,
Reményt hordoz isteni tudással, s bár nem tudni honnan, a városba tartana a Két Birodalom között.
Oltalmazó, de hangos lészen halála, míg élte csendes... az Istenek Csatájában ő lészen a béke és a vér,
Győzni az Egyetlen fog, vagy egyetlen egy sem, az Égiek akarata szerint mindig kívülálló döntött.
Dönteni hát ők fognak, kik hitetlenek és idegenek, de látni nem fognak, csak ha megszerzik a Tudást.
Az első rész van a legmesszebb, pedíglen helyben vagyon az, csupán az esztendők rejtik el szemük elől.
Versenyre hív a második, hol halandók mérik össze erejüket, ott találtatik meg az igaz Tudás.
Az utolsó szilánkját a Próféta hordozza, de a három csak együtt egy, s nyitja meg a hitetleneket belül.
Remény a hívőké, döntés a hitetleneké, csata az Isteneké..."




Tagreosz
TAO eredetije alapján
Magyar Gergely 2011.01.

KACAJ

4-7. SZINTŰ KALANDOZÓKNAK

HELYSZÍN: Abaszisz és az Északi városállamok határa, Garhud kastély

IDŐPONT: P. sz. 3703. Hideg évszak, Darton terce

Írta: Sneer és Cz

A gyűjteményben szereplő kalandmodulok korelnöke a Kacaj, hisz a 2004-es Téli Táborunk alkalmával került terítékre. Ráadásul az antológia összeállításakor ez esett át a legnagyobb változásokon, hogy kielégíthesse a mindenkori igényeket. Hogy ezek után miért ragaszkodtunk a szerepeltetéséhez? Mert megérdemli! Mert bár le lehet játszani szokványos modulként is, mégis páratlan játékélményt nyújthat azoknak, akik egy kis önfeledt, vidám szórakozásra vágynak. Természetesen ehhez kellenek a hasonló elvárásokat támasztó játékostársak és a közös kacaj érdekében mindent alárendelő kalandmester is. Higgyétek el, megéri!

Akik kedvet éreznek hozzá, hogy e modult versenykörülmények mellett teljesítsék, azok számára a verseny során érvényben lévő karakteralkotási szabályokat az alábbi linken tettük elérhetővé:

http://www.kalandozok.hu/kalandozokutjan/tt2004.pdf

Tartalomjegyzék

TARTALOMJEGYZÉK 362

HANGULATKELTŐ NOVELLA 364

KONCEPCIÓ 366

ESEMÉNYSOR 366
Előzmények 366

HÁTTÉR 368

KÖRÜLMÉNYEK 369
Időpont 369
Időjárás 369
Időszámítás 369
Manaháló 370
Helyszín 370

BEMESÉLÉS 370

ELSŐ NAP 371
Útban a birtok felé 371
Megérkezés a kastélyba 372
A másik örökös 373

MÁSODIK NAP 373
Lélekcsere 373
A Kyel-pap érkezése 374
Feszültség az ebédnél 374
Nyomok a kastélyban 375

HARMADIK NAP 375
Lélekcsere 375
A hercegkapitány követe 376
A bárd próbálkozásai 376
A rivális taktikája 376

NEGYEDIK NAP 377
Lélekcsere 377
Az események felgyorsulnak 377
Az ereklyehordozók 377

LEÍRÁSOK 378
Családfa 378
A könyvtár katalógusa 378
Garhud kastély 380
A szobor 384

NEVESÍTETT NJK-K 386

TOVÁBBI NJK-K ÉS BESTIÁK 396

TÉRKÉPEK **400**
Abaszisz **400**
Garhudda **401**

MELLÉKLETEK **402**
Varázstárgyak **402**
Mérgek **405**
Versek **407**
Kiadandó anyagok **409**

Hangulatkeltő novella

Szélkelte

A paplovag begurult az árokba. A lova egy utolsót nyerített, fájdalmasat, világot búcsúztatót. Khiwayen nem akarta elengedni a szemétládát. Az ötödik rajtaütést szervezte ellenük. Tíz abasziszi halt már meg a hercegkapitány testőrségéből és a csapatából is már csak ő volt életben. Egy hatodik támadást nem kockáztathatnak meg.

Az íjász pontos lövése földre döntötte a lovat. Khiwayen közel volt a lovaghoz, a gondot a vele szemben tornyosuló barbár jelentette, akivel nem bírt. A nagydarab izomkötegnek már rég a földön kellett volna feküdnie és vért köpnie. A szigonyát már háromszor szúrta bele csontig, tenyérnyi húsdarabokat szakítva ki annak testéből. A hegyek szülötte, kétkezes csatabárdját oldalra lendítve indult támadásra. A kalandozó felkészült a hátraugrásra. Szerencséje volt. Piszok nagy szerencséje! A csatabárd érkezett, gyorsabban, mint várta. A barbár utolsó erejét felemésztve eldobta az öt fontos kétélű halált.

Khiwayen, ha támadott volna, most biztos halott lenne. A csatabárd így is nekicsapódik, és a vértjébe mar. Az abbitacél kitart. A csapás pokoli erejű. Földre dönti. Egyszerre zuhannak az útra.

– A különbség az, hogy én fel is kelek – fut át Khiwayen agyán az ironikus gondolat. Szabad az út az árok felé. Feláll. Kardját megsuhintva, mintegy erőt merítve belőle elindul. A rángatózó lovat kikerüli, nem hiányzik egy csonttörő rúgás. A szeme várja már a fekete páncélon megvillanó napfényt, ami árulója lenne ellenfelének. Helyette fogyó hold ívű pengéken törik meg Ynev anyjának fénye. A teljesvértnek nyoma sincsen, csak bő vászon ing és furcsa szoknyaszerű nadrág. Mandulavágású szemek, fekete haj és ragadozó mosoly.

Egy szuszanyásnyi idő. A testőrkapitány körbenéz. Ezt is túlélik, mint ahogy az előző négyet. Nyolc Iker teteme a garancia. A hergoli villámbörtöne biztonságában áll, oldalán a tarisznyának álcázott Menedék. Az alidari szuka ott biztonságban van. A kalandozók mind halottak. Töltelék. Mégsem! Az erioni díszpinty életben van, de túlságosan eltávolodott, igaz csak egy ellenfele van. Slan kard és tőr, takan és ruganyos, női alkat. Az arca is szép, valahonnan ismerős! Egy festményről? A testőrkapitány torkából hangorkánként szakad ki a kiáltás.

– Khiwayen!!!! A Dorcha ellen még együtt sincs esélyünk.

Halak

A teremben néma csend, csak a díszes udvari csizma koppan ütemesen a kőpadlón. A kapitány Khiwayenhez lép, arcára szokatlanul őszinte mosoly ül ki. Az ilyenkor szokásos etikettre fittyet hányva megragadja a férfi vállát, megszorítja, de egy szót sem szól. Tekintete mindent elárul. Elismerés és tisztelet. Átnyújtja a lepecsételt pergament. Mindketten tudják mi áll benne, Khiwayen mégis csendesen megtöri a pecsétet, és újra végigfut tekintetével a birtoklevélen, majd meghajol.

– Van itt még valami számodra, barátom – szól csendesen a kapitány, int az asztal mellett álló írnoknak, aki egy ezüsttálcán még egy papirost visz oda neki.

– Ezt is kiérdemelted, immáron elfoglalhatod megérdemelt helyedet az udvarban, ha így akarod.

Khiwayen meglepődve veszi el a másik papirost és kíváncsian töri fel a kapitány saját pecsétjét. Egy nemesi levél…

Felhőjárás

Mosolygott, miközben a lova nyergéből a birtokát kémlelte. Szeretett kijönni ide, a kastély mellé, nézni a tavat. Különösen a meleg évszakban. A mostani telet is Erionban fogja tölteni, mint azt az elmúlt hét évben tette. Igaz, megígérte Szomojknak, hogy idén marad. Az udvarmesterre gondolva vidám emlékek jutnak eszébe. Emlékszik, hogy évekig ragaszkodott ahhoz a meséjéhez, hogy a kastély volt urai visszajárnak és megőrjítik az embereket, tréfát űznek velük. Kérte udvarmesterét, hogy mesélje el, hogyan néznek ki ezek a szellemek, de ő nem tudott pontos leírást adni róluk. Lehetett az Láplidérc vagy Árny is akár, ezért is kért meg két paplovagot két évvel ezelőtt, hogy nézzenek utána a dolognak. Azóta nincs probléma. Igaz nem részletezték, hogy miként és hogyan esett a dolog, ám azóta Szomojk se panaszkodik, csak iszik. Sebaj, van elég palack a pincében. Ki tudja, talán így áll bosszút a kastély volt urainak kísértetein.

Macskák

A vacsorának vége. A cselédek szorgos hangyákként lepik el a termet, hogy rendet rakjanak. Khiwayen elégedetten néz végig rajtuk. Ekkor tűnik fel a lány a konyha ajtajában. Nem rég érkezett, alig két hete, hogy felvette kisegítő személyzetnek a szakács mellé. Azóta szellemként járkál gondolataiban. Gyönyörű, kecses és mindenekelőtt elbűvölő…

A lány féltérdre ereszkedve, lehajtott fejjel vár az ember nagyságú tükör előtt. Szavakat mormol. A tükörkép megremeg s az egyszerű cselédszoba képe átadja helyét egy teljesen más világnak. Hiába, Alidaxban mindig is számított a pompa…

Léptek

Az arányos testalkatú férfi mozdulataiban gyilkos elegancia, legyőzhetetlenséget sugárzó fekete szemek. Khiwayen nem tudta kimozdítani a ritmusából, bármennyire is próbálta. A 20 év tapasztalat volt az, ami miatt még talpon volt, több súlyos sebet kapott. A mattfekete hosszúkarddal ellenfele kiváló védelmet font maga köré. A nyílpuskája a földön hevert, a kastély urának sikerült kiütni a merénylő kezéből. A kék és zöld szobán végigverekedték magukat. Most a bálteremben folyt a küzdelem. Khiwayennek a bal vállában lévő nyílvessző egyre jobban fájt. A tükördémon lövése csak kevéssel tévesztette el a szívét, mikor összetalálkoztak a szobájában. A vessző üvegszerű anyaga darabokra tört, és egy folyamatosan vérző sebet hagyott maga után. Khiwayen már próbálkozott a meneküléssel is, de a bálterem nagytükréből előugró fekete ruhás ellenfele ráébresztette a valóságra, a hiúsága áldozata lesz. Az emeleten szinte minden szobában volt tükör. Elméje erejét használta az utolsó rohamra. Ketté akarta vágni ellenfelét, aki megölte feleségét. Üvöltés szakadt ki torkából. Az északi tigris utolsó üvöltése. A vágása húst szakít és csontot tör, de érzi, hogy az ő testét is acél járja át. Halálos vágás, együttes találat. Az Adachnoa bal karja és az erioni teste is a földön. Van, amit Toron soha nem bocsát meg…

Horgonyvetés

A síkságot kettévágja a kastély felé kígyózó kereskedőút. Hópelyhek szállingóznak alá kecsesen a szürke égből. Megtörli kézfejével a szája szélét, a kérges tenyér végigsimít gondozatlan szakállán. Nyolcan jöttek ki a határba, remélvén, ezúttal meg tudják védeni a vetést. Ma nincsenek sehol a varjak. Megmarkolja az ásót, szorosan, érzi, hogy valami nincs rendben. Ezek a halálvarjak nem hagyják csak úgy itt a szabad prédát. Lovasok tűnnek fel az úton, messziről érkezett emberek. Egy csapat kalandozó, jöttek, mert dolguk van itt. Újabb örökösök netán? A kastély irányában, az erdő felől fekete felhő töri meg a hópelyhek csendes táncát. Veszedelmes és félelmetes, maga a szárnyra kelt halál. Gyorsan közeledik, majd kettéválik …

Koncepció

E kaland 4-7. tsz.-ű csapatnak íródott, és P. sz. 3703-ban, a hideg évszakban, jórészt a Halál harmadik – Kacaj – havában játszódik Észak Yneven, a Pawar-hegység lábainál, Abaszisz Nyktalos tartománya és az Északi Városállamok határán, egy kisebb birtokon, ami néhány faluból és egy kastélyból áll.

Összesen négy nap történéseit foglalja magába. Lényegét tekintve egy örökösödési ügy fejleményeit taglalja, amelyet némi miszticizmussal fűszerez, ugyanis is a történet szereplőinek lelke naponta más-más testbe plántálódik.

Eseménysor

Előzmények

- 3693 – Khiwayen tel Dilor teljesíti a hercegkapitány megbízását, majd jutalmul megkapja a birtokot és a nemesi címet.
- 3694 – Az ereklye a kastélyba érkezik.
- 3699 – Dartoniták érkezése a kastélyba, az ereklye elrejtése.
- 3699 – Az alidaxi ügynök elcsábítja a Khiwayen tel Dilort.
- 3703 – Darton Első (Sikolyok) hava tizenkilencedik nap: A démon megöli a feleséget, majd végez Khiwayen tel Dilorral is.
- 3703 – Darton Második (Csend) hava.
- E hónap 13. napja – Eltemetik Khiwayen tel Dilort és feleségét.
- E hónap utolsó napja – A kalandozók megérkeznek Garhudda közelébe.

1. nap

(3703. Darton Harmadik (Kacaj) havának első napja)

- Kora délután – A csapat megérkezik a faluba.
- Késő délután – A csapat megérkezik a kastélyba, a karakterek találkoznak Szomojkkal.
- 16 óra – Megérkezik a kastélyba Aldon tel Menglosz.
- 17 óra – Vacsora.
- 18 óra – A szolgák mindenkit a szobájába kísérnek, majd – Szomojk kivételével – visszatérnek a faluba.

2. nap

- 0 óra – Lélekcsere.
- 7:30 – Ébredés.
- 7:45 – Arne Kempe megérkezése a kastélyba.
- 8 óra – Reggeli.
- 9 óra – Gerald, a Kyel-pap megérkezése a kastélyba.
- 10 óra – A szobrászmester meghozza a térdeplő szobrot kijavítva.
- 12 óra – Ebéd.
- 13 óra – Az ebéd végére megérkezik Aldon tel Menglosz a szobájából.
- 17 óra – Vacsora.
- 19 óra – Arne Kempe elmegy a faluba.

3. nap

- 0 óra – Lélekcsere.
- 8 óra – Reggeli.
- 10 óra – A hercegkapitány küldöttje megérkezik kíséretével, köztük Selewynaval.
- 10:30 – A küldött teljes kíséretével bezárkózik a dolgozószobába, és átnézi az iratokat.
- 12 óra – Ebéd.
- 13 óra – Selewyna megkéri a karaktereket, hogy vezessék körbe a kastélyban.
- 15 óra – Arne Kempe visszaérkezik a kastélyba, és felajánlja segítségét.
- 16 óra – A hercegkapitány és emberei visszatérnek a Kyel-paphoz éjszakára.
- 17 óra – Vacsora.
- 18 óra – Aldon tel Menglosz megpróbálja szétzilálni a csapatot.
- 18:30 – Arne Kempe megpróbálja megvenni a kastélyt mindkét örökös-jelölttől.

4. nap

- 0 óra – Lélekcsere.
- 8 óra – Reggeli.
- 10:30 – Arne Kempe betör Khiwayen tel Dilor szobájába.
- 10:30 – Aldon tel Menglosz megpróbálja felbérelni a csapat egyik tagját.
- *11 óra – Aldon tel Menglosz párbajra hívja az örököst.
- 11 óra – Selewyna kimenti magát az ebédről.
- 11:30 – Tízórai. Aldon tel Menglosz mérget tesz az ételekbe.
- 13 óra – Arne Kempe mágikus gyertyákat helyez el az ebédlőben.
- 14:30 – A hercegkapitány küldötte, annak kísérete és a Kyel-pap megérkezik a kastélyba.
- 15 óra – Halotti tor.
- 15:30 – Arne Kempe kivallatja a mérgétől elbódultakat.
- 16 óra – Arne Kempe a pincében kutakodik.
- *17 óra – Selewyna és Arne Kempe támadása.
- 18 óra – Végrendelet felolvasása.
- 18:30 – A két Darton-paplovag megérkezése.

** nem feltétlenül következik be*

Háttér

Észak Yneven, Pawar-hegység déli lábainál, Abaszisz Nyktalos tartománya és az Északi Városállamok határán van egy kisebb birtok, ami néhány faluból és egy kastélyból áll. A Barmetta és a Mirian közti országúttól egyenlő távolságra helyezkedik el. Itt élt egy északi születésű harcos, aki valaha nagy szolgálatot tett a Nyktalos hercegkapitányának, és cserébe ezt a birtokot kapta. Tíz évvel ezelőtt (P. sz. 3693) a harcos, akit Khiwayennek hívtak Erionból érkezett a hercegkapitány hívására. A harcos és társai egy veszélyes feladatra szerződtek. A nyktalosi hercegkapitány alidari menyasszonyát kellett biztonságban eljuttatni Obratba. A frigy ellen hivatalosan senkinek nem volt kifogása. Az abasziszi Nagykirálynak és Toronnak azonban túl friss volt még a Calyd Karnelian okozta seb, és valljuk be, ez az esemény nagyon is hasonlított az előbb említettre. Természetesen több álmenyasszony is útnak indult Alidarból. Az igazi jövendőbelit a hercegkapitány személyi testőreinek, udvari varázslójának, egy hergoli boszorkánymesternek és az erioni csapatnak kellett új otthonába kísérnie. Az első rajtaütés a lány elhozatalakor történt, még Alidarban, az udvari varázsló is ezen idő alatt lelte halálát. A csapat térkapuval távozott volna Alidar falai alól. Az ellenfél egy famor volt, akit a császári udvar utasított, hogy menyegző helyett temetés tartsanak az asziszok.

Otlokir király eközben találkozóra hívta a nyktalosi hercegkapitányt. A második rajtaütés a kivezető titkos alagút végén érte őket. Az utazás pálcáikat ilyen közel a várfalak tércsapda-varázsjeleihez még nem volt életbiztosítás használni. A harmadik és negyedik támadás még Alidar mellett történt. A rajtaütésekben abasziszi fejvadászok, boszorkánymesterek, a végén már Ikrek és felbérelt kalandozók vettek részt. Az ötödik rajtaütés *(Hangulatkeltő novella: Szélkelte)* már Nyktalos tartományi székhely közelében történt. Az utazás pálcákat használva a hercegkapitányi vadászkastélyba érkezett a „nászmenet”. Biztonságosnak hitt úton vitték a visszatérő hercegkapitány elé hitvesét, az emberi türelmetlenségnek azonban nagy ára van. Az összes kalandozó – Khiwayen kivételével – és a testőrgárda nagy része odaveszett. Ebben a rajtaütésben már a famor személyesen is részt vett. (Aki egyébként egy 30 éve toroni nemes álcájában élő zauder, kinek személyes elszámolnivalója volt a hercegkapitánnyal.) A bosszúja végül nem sikerült, mert Khiwayen legyőzte a Dorcha alakját öltő lényt. (A zauder járt ugyan Tiadlanban, de csak a Dorcha egyik hasonmását látta a sok közül.)

Halálvarjú ereklye
402. old.

Khiwayen *(Hangulatkeltő novella: Halak)* a küldetés sikeres teljesítése után nemesi címet és egy birtokot kap közel a miriani határhoz. Ezután rendszeresen itt töltötte az év nagy részét, csak a téli hónapokra költözött vissza a kalandozók városába. A zaudertől pár varázstárgyon kívül hozzá kerül a Halálvarjú nevű ereklye. A fekete fém szobor kb. 0.3 ynevi láb (30cm) magas. Khiwayen ezt Darton szent tárgyának vélte, így is kezelte, majd hét évig állt a háziszentély oltárán. Az ereklye értő kezekben (beavatott Darton-papok) nagyon hatásos. Lelkeket lehet vele kiszakítani és tetszés szerinti helyre lökni 200 lábon belül. Az ereklye magától is működik Darton Kacaj havában. Minden Éjközépkor húsz napon keresztül kicseréli a környezetében lévő lelkeket (állatokét is).

Szomojk és a házi cselédek öt évig voltak kitéve a hatásának, mikor Khiwayen megkérte a közeli maremita erőd lovagjait, hogy nézzenek körül a birtokán. Kísértetekre gyanakodott a cselédek elbeszélése alapján. A két paplovag a hideg évszakban érkezett. Nem találtak semmit, viszont a halálvarjú-szobor felkeltette az érdeklődésüket. A rendházukba küldött üzenetükre nem várt helyről, Rowonból jön az információ. Egy régóta elveszettnek hitt ereklye került elő.

Érdekes taktikát választanak a Hallgatag Úr szolgái. Jó helyen van az ereklye ott, ahol van. Hadd higgye a világ, hogy továbbra sincs meg. Mikor eljön az ideje, akkor eljönnek majd érte. Khiwayent megkérik, hogy a szobrot rejtse el, indoklás nincsen, csak annyi, hogy Darton kéri ezt tőle. A kalandozó nem kérdezősködik, hisz hithű dartonita, ekkor teszi titkos rejtekhelyére, a kilencedik hordó mögötti szobába.

A szolgákat minden évben télre elbocsátja Khiwayen. Darton hónapjaira még Szomojk is beköltözik a faluba. Az ereklye hatása a faluig nem terjed ki, így a kísértetjárásnak vége *(Hangulatkeltő novella: Felhőjárás)*.

Időközben Alidax csápjait egyre messzebbre nyújtja. Fogást keres mindenhol, Abasziszon is. Egy híres nemesre van szükségük céljaikhoz, aki mellesleg földterülettel is rendelkezik. Khiwayen tökéletesen megfelel ennek, ráadásul kiváló kalandozó is, így P. sz. 3699-ben egy ügyes ügynökük elcsábítja a nemessé lett kalandort. *(Hangulatkeltő novella: Macskák)* Nincs szükség mágiára. A férfi szerelmes lesz, feleségül veszi az először még cselédlányként nála szolgáló alidaxi ügynököt. Az ügynök sok minden mellett tud a szoborról, de csak annyit, hogy az egy dartonita kegytárgy. Nem tűnik fontosnak. Ne feledjük, hogy a kalandozó Khiwayen jó pár mágikus tárggyal rendelkezik ekkor. Télen az asszony is Khiwayennel tart, így nem kerül szembe soha a „mellékhatással". A mendemondák alapján ellenőrzi, hogy tényleg nincsenek kísértetek a kastélyban. A kastély előtt álló démon szobra köti le a figyelmét, valamint férje előélete, idővel megtud mindkettőről mindent.

Négy év boldogság és az Alidaxnak – tudtán kívül – teljesített munkák után Khiwayent eléri a végzet. Toron nem felejti el azokat, akik keresztbe tesznek neki. *(Hangulatkeltő novella: Léptek)* Egy tükördémont küldenek rá, aki megöli a feleséget, majd végez a ház urával is. A munka elvégezve. Khiwayen és az alidaxi boszorkány halála után nem hiába érkezik majd egy másik alidaxi ügynök a kastélyba…

Körülmények

Időpont

A történetünk P. sz. 3703-ban játszódik. A modul 1. napja – azaz kezdete – megegyezik Darton Harmadik (Kacaj) havának első napjával.

Időjárás

Az időjárás hideg, gyakran havazik, de a felhők mögül néha kipillant a nap is. Ebből adódóan a nappali csúcshőmérséklet 0 – 5 ºC, amely éjszakára -5 – -10 ºC-ra mérséklődik. Csillagok csupán a 3. nap éjjelén láthatók az égen.

Időszámítás

A modul napi 20 órában számol, az egyes órák térségben használt neveiről a következő táblázat tájékoztat. Ennek tükrében a nap kb. 8:55-kor kel fel és 16:15-kor megy le.

óra	elnevezése	óra	elnevezése
00	Éjközép	10	Napközép
01	Fáklyagyújtás	11	Sirályok
02	Holdak	12	Pelikánok
03	Áldozat	13	Füstölők
04	Szélkelte	14	Léptek
05	Hullámverés	15	Macskák
06	Cápák	16	Baglyok
07	Halak	17	Horgonyvetés
08	Imádság	18	Ájtatosságok
09	Felhőjárás	19	Csillagok

Manaháló

A helyszín Mana-sűrűség szempontjából a vékony-mana kategóriába tartozik (lásd, PPL I. 159-162. old.). Ez azt jelenti, hogy 200 Mp-al lehet számolni, melynek visszatöltődési intenzitása 10 Mp/kör.

Helyszín

Garhudda
401. old.

Garhud kastély
380. old.

A történetünk Észak-Yneven, a Pawar-hegység déli lábainál, Abaszisz Nyktalos tartományának és az Északi Városállamoknak a határán – Barmetta és Mirian városok közt félúton – játszódik. Itt található egy kisebb birtok, ami egy faluból, néhány tanyából és egy kastélyból áll.

A terület, ahol ez a kastély áll, egy kisebb völgy, közepén egy nagyobb tóval. A völgyet sziklás hegyek veszik körül három oldalról, ezek a hegyek tele vannak fenyves erdőkkel és vadakkal, utóbbiakra vadászni lehet. A negyedik oldalról viszont már lankásabb a terület, enyhe dombokkal tarkított a táj, itt már a növényzet más fajtákat is mutat a tűlevelűeken kívül. Tölgyesek és fűzfaerdők váltják egymást, a völgybe ebből az irányból a legkönnyebb a bejutás, az utak is erre vezetnek.

A környéken aszisz származású emberek élnek, de megtelepedett a határ túloldalán egy ork törzs is, a Hallgatagok törzséből. A falvak lakói félnek az orkoktól, az orkok pedig nem érdeklődnek az emberek után, kivéve azt a dartonita erődöt, ami néhány mérföldre van a határtól. A tájon néha átvonul néhány sacron, de nagy károkat nem okoznak, az ogárok ellen viszont a határőröknek, falusiaknak is fel kellett venniük a harcot. Ezen kívül a téli hónapokban a parasztoknak a varjak ellen – melyek rajokban szállnak Rowon felől – kell kapát, kaszát, bunkót fogniuk az életük és jószágaik védelmében.

Bemesélés

Gerald atya levele
410. old.

Az egyik kalandozó a csapatból, a csapat kedvenc helyén kap egy levelet. A levél tartalma, hogy egy rokona, kit Khiwayennek hívnak, reá hagyta a birtokát. A levelet egy Kyel-pap írta. A kalandozó valóban rokona a megboldogultnak és emlékezhet is a híres erioni rokonra. A levelet, jobb híján, az erioni futárszolgálat kézbesítette. Megvannak a módszereik (pénz, mágia), hogy kiderítsék kit hol találnak. KM a parti ismeretében olyan módot találj ki a levél kézbesítésére, ami logikus és megfelelő! A karaktert lehet a hatalom és a gazdagság mellett azzal a lehetőséggel is kecsegtetni, hogy a birtok igazgatását másra is rá lehet bízni, csak a pénzt kell felmarkolni.

Keményebb partiknak, krániaknak, gorvikiaknak, továbbá olyan csapatoknak, akik amúgy nehezen elképzelhető, hogy Abasziszba keveredjenek, vagy hogy ugorjanak egy örökségre, érdemes előadni, hogy ők a klánjuk, a rendjük, parancsára az örököst megölve, annak helyére lépve mennek – a csapatnak legmegfelelőbb célt kitűzve – a kastélyba.

Első nap

A kalandozók tetszőleges útvonalon érkeznek a környékre. A tegnapi napot, mint a Csend havának utolsó napját meg kell említeni, innen van alapjuk/lehetőségük rákérdezni majd, hogy milyen hónap is a következő. Darton, Kacaj hava! Mi is a modul címe? A novelláé? Ezen biztos elgondolkodnak majd.

Útban a birtok felé

Garhudda
401. old.

Lassan odaérnek a birtokhoz. Délután van, hamar sötétedik, hideg évszak lévén. Az uradalom központjában, egy nagyobb faluhoz érkeznek, Del Garhudhez. A határban, ha „nézelődnek” mielőtt bemennének a faluba, az út melletti földeken egy csetepaté nyomaira bukkanhatnak (sikeres Érzékeléspróba, vagy ha rákérdeznek, hogy mit látnak a földeken.) A parasztok reggel összecsaptak a varjakkal. Igazából nem a vetést védik, hanem a falut. Ugyanis ha a varjak a házak közé merészkednek, akkor annyi a jószágnak! A parasztok ezért döghúst szórnak szét a határban, mondván, ha már a varjakat erre eszi a fene telente, akkor legalább a dögöt egyék meg, és ne a még élő állatokat. Az intelligens Halálvarjaktól az egyszerű ól nem jelent védelmet. A Halálvarjak kisebb csapatokban, kizárólag többszörös túlerejük megléte estén, de minimum 10-en támadnak. A környéken több százan vannak. Valami idevonzza őket! Talán az ereklye működése!? Ha esetleg ez feltűnne valakinek, lehet magyarázni a közeli dartonita erőddel, gazdag vadállománnyal az erdőben stb. A karakterek a faluban tudnak információhoz jutni, ha kérdezősködnek.

Halálvarjú
397. old.

Falusiaktól nyerhető információk:

- Khamras a kocsmáros: legenda a régi kastély szellemeiről, akik megátkozzák a benn lakókat, de a két Darton-paplovag itt járta óta nem történt ilyesmi. A kinti szobor az oka mindennek. Az apja idejében is kísértettek már itt szellemek. Mióta az átkozott szobor ide került, azóta vannak kísértetek.
- Lhapa a kovács: pletyka, hogy az utolsó del Garhud gonosz praktikákkal foglalkozott. Történet Khiwayenről és feleségéről, akiket kísértettek a del Garhudok. Természetesen egyik sem igaz.
- Khar a paraszt és a többi lakó: A két legenda vegyítve.

Khamras
390. old.

Lhapa
391. old.

Khar
390. old.

A falu egyetlen fogadójában hét egy ágyas szoba van, melyből épp csupán kettő szabad. (Túl gyanús lenne, ha nincs üres szoba.) A többit előre lefoglalták a Kincses ládák fosztogatói nevezetű hírhedt kalandozó csapat számára, akik délvidéki ajzószerek és a mágikus tárgyak adásvételével foglalkoznak. A kocsmáros – ha kérdezik – először csak, annyit mond, hogy kereskedők vették ki. Néhány rézért cserében megmondja a nevüket (abasziszi és északi városállamokbeli alvilági körökben járatos karakterek ismerik őket), még több pénz esetén szót ejt az ajzószerekről, és ha a felajánlott összeg megközelíti az egy ezöstöt,

a mágikus tárgyakat is szóba hozza. Természetesen a kaland ideje alatt ez a kompánia nem érkezik meg. A cél, hogy ne aludjanak a fogadóban a karakterek. Legalább az első éjjel ne! Utána, ha szerencsések vagy okosak, és eszükbe jut ez a lehetőség, akkor már lehet engedni.

Gerald atya
388. old.

A Kyel-pap – Gerald – nem jön az ivóba, csak akkor találkoznak vele a karakterek, ha a templomban felkeresik. Ez valószínűleg be fog következni. Az atya a kastélyba irányítja a kalandozókat. Elmondja, hogy az udvarmester a volt uraság halála óta ott van, és szolgák is vannak vele. Készülnek az örökösök fogadására. A pap tud a másik örökösről is, hisz ő küldetett érte is, de csak szükségből beszél róla. Mivel készül az aznapi imára, nem tart a karakterekkel. Persze, ha nagyon kérlelik, elkíséri őket, hisz jó lelkű ember. A kastély bő negyedórányi lovaglásra (gyalogszerrel az út egy órás) van a falutól. A kastélyba vezető úton az Átokpartnál a karakterek összetalálkoznak a parasztokkal, akik épp a határt védik az arra repülő Halálvarjakkal szemben. Épp az összetűzés sűrűjébe kerültek. (Egy kis bevezető harc a Halálvarjakkal.) Khar vezeti a parasztok különítményét. Ha a Kyel-pap is itt van, akkor a parasztokat védelmezi mágiájával.

Halálvarjú
397. old.

Megérkezés a kastélyba

Garhud kastély
380. old.

A parti, ha ütemesen haladnak és nem töltenek 2-4 óránál többet a faluban, késő délután érkezik meg a kastélyba. A kastély egy kétszintes épület. A bejáratot „U” alakban veszi körbe az épület, és kissé megemelték, ajtajához pedig lépcső vezet fel. A bejárat előtt az U alak közepén egy szobor áll, amely egy démont formáz. A szobor márványból készült. Démonológia Af-al megállapítható, hogy ez egy közdémon szobra. A képzettség Mf-ával megtudható, hogy ez egy Shramoul, azaz a Lélektépő. A szobor amolyan szökőkútszerűen körbe van csatornázva, a csatorna ki vezet a földekre. Ezért is hívják azt a parasztok Átokpartnak. A szív tájékán különös faragvány található, közepén hegyikristállyal, amelynek megérintése súlyos következményekkel járhat, melyre Szomojk figyelmeztetheti is a JK-et.

A szobor
384. old.

Amikor a karakterek megérkeznek csak a Démon látható, ugyanis a talapzat ki lett egészítve Khiwayen ötlete nyomán, Szomojk elbeszéléseiből merítve. A kastély előző urát, Beris del Garhudot megformáztatta, és térdeplő állapotban a szobor elé helyeztette, mintha a démon az ő lelkét tépné ki. (Khiwayen Darton hívő, humora hasonlatos választott isteneihez.) A kétségbeesetten felfele néző arcú szobor a karakterek érkezésekor nincs sehol, éppen javítják. A szobrászmester javít rajta pár vonást. Korábban Szomojk mesélte urának, és mesélheti karaktereknek is, hogy annak idején a kastély régi urát látta kísértetként. Ez a fantazmagória a lélekcsere és az ital közös eredménye volt, valójában a kastély előző ura sosem kísértett itt. Khiwayen persze hitt a szolgájának, ezért is hívatott (igaz jó pár év után, mikor már unta a sok siránkozást) paplovagokat, hogy űzzék el a „gonoszt”.

Vésetek
385. old.

A talapzaton lévő szöveg írásjeleinek többsége a godoni nyelvből származtatható. A tűzvarázslók, varázslók, papok, godoni ősi nyelvismerettel rendelkezők felismerik, hogy mivel állnak szemben. Nekik pár betűt el lehet árulni segítségképpen, mint azoknak az írni-olvasni tudó karaktereknek is, akik sokat vizslatják az írást. (Szerencsés, ha a csapat önerőből fejti meg a titkosírást!)

A karakterek most találkoznak először a kastély részeges komornyikjával, Szomojkkal. Szomojk egy elhízott, rövid hajú, borostás, barna szemű, illemtudó, de sok alkoholt fogyasztó ember. A karaktereket szívélyesen fogadja, de érezni rajta az alkohol szagát. A vár leendő urához még kedvesebb, és megpróbál mindenben a kedvére tenni. Most, hogy meghalt a kastély ura, kénytelen itt lenni ezekben a vészterhes, „kísérteties” órákban is. Bátorítandó magát, iszik is rendesen. A karaktereknek az első emeleti nagy vendégszobába ágyaznak meg, ahol hat ágy van. Természetesen választhatnak maguknak más vendégszobát is, ezek egyágyasak. Minden vendégszobában kis falitükör, asztalka, mosdótál és szekrény található.

Szomojk
394. old.

A másik örökös

A várba később érkezik meg a vár másik lehetséges ura, a szomszéd birtokos, Tel Menglosz, aki egy fiatal, léha, keménykedő lovag. Született aszisz, ezért úgy gondolja, mindenképpen övé kell, hogy legyen a birtok. Nagyobb csapattal érkezik, mert csak egy emberre számított, nem egy kalandozó csapatra, ezen a napon csak figyel, és álszent módon kedvesen bánik az örökös karakterrel. Már úgy beszél a birtokról, mintha az övé lenne, és a karakterek csak vendégek lennének. Az egyik különösen ellenszenves embere a Myrror névre hallgat.

Tel Menglosz
395. old.

Tel Menglosz kísérete
396. old.

Myrror
392. old.

Vacsora

Az este fénypontjaként a vacsora során a legfinomabb vadak, frissen sült kenyerek, párolt zöldségek kerülnek felszolgálásra, mialatt a karakterek ismerkedhetnek a másik féllel. A vacsora után mindenkit a szállására kísérnek a szolgák, akik ezek után – Szomojk kivételével – visszatérnek a faluba. A karakterek a trófeák szobájában beszélgethetnek vele, ha van kedvük, vagy kérdésük. Itt derülhet fény néhány dologra, mint pl.: a régi várúr (Beris del Garhud) halálára (szörnyet halt, megmérgezték politikai ellenfelei). Azon az éjszakán, üvöltéstől volt hangos a kastély, halálakor azt ordította, hogy visszatér. Innen a legenda, hogy ő kísért. A korábbi kísértetes legendákkal keveredik ez a történet. A többi családtag is visszatért, és a kinti démonszobor okozza ezt. Ha megkérdik Szomojkot vagy bármely szolgát, az aggodalmainak ad hangot, hogy Khiwayenre és feleségére is ez a sors vár.

FONTOS! Első Éjközépkor a játékos karakterek legyenek mindannyian az ereklye 200 láb sugarú körzetében. A kastély és környéke ennek számít.

Második nap

Lélekcsere

Éjközép. Lélekcsere az ereklye 200 lábnyi körzetében. A KM választása szerint cserélődnek a karakterek (lehetőleg egymás közt). Mindenki más testben ébred, lehetőleg minél érdekesebben, hogy az tényleg kihívást jelentsen. Menglosz emberei többségében egymás közt váltottak lelket. Az első este után Szomojknak semmi baja. Darton már túl sokat szórakozott vele csak is ezért, de lehet, hogy csupán szerencséje volt, és a saját testébe került vissza, mint az egyik karakter, majd a modul végén. A részegség, az öntudatlan állapot, az alvás segít a lélekcsere átvészelésében. Ekkor is megtörténik, csak könnyebb elviselni. Nyugtató hatású szerek segíthetnek még, vagy a tökéletes lelki egyensúly. Ébredés. A kertben egy Tel Menglosz harcosai közül a tyúkokat hajtja és kukorékol. A harcos lelke a kakas testében van.

Halálvarjú ereklye
402. old.

Első vers
407. old.

Arne Kempe
386. old.

Reggel a karakterek épp, hogy magukhoz térnek. Hagyjuk, hogy hadd rendezzék a soraikat. Az első reakciókat követően, az ébredés után negyed órával, egyből jön Szomojk. Kintről csoszogó lépteket hallanak, folyamatos, démoni hörgést! Talán a szobor kelt életre? Szomojk krákog és részegen támolyog a folyosón. Jelenti, hogy vendég érkezett. Az örökös testéhez beszél a komornyik. Ha nem akar lemenni egy karakter sem, akkor természetesen beengedi a bárdot, de érdemes egy kicsit erőlködni hisz a bárd belépője elég hatásos. Az ügyes karakterek, ha kinéznek a nagy vendégszoba ablakán (elvileg – legalábbis a testük – itt töltötték az éjszakát) láthatják az egyedül, fehér lovon érkezett idegent. A bárdnak ajtót nyitó karaktereket egy verssel fogadja az idegen. (A történet során több verset is hallhatnak tőle a karakterek, ezeket akár ki is adhatjuk a játékosoknak, hogy azt higgyék valami jelentőségük van a modul szempontjából! Pedig nincs!) Ezután bemutatkozik az idegen. Arne Kempe, vándordalnoknak adja ki magát, aki eme ódon kastélynak az uráról szeretne egy hősköltményt írni (itt Khiwayenre gondol). Miután megtudja, hogy az uraság meghalt, felajánlja, hogy megénekli az életét. Arra kéri a karaktereket, nagy tisztelettel, hadd nézzen körül a könyvtárban feljegyzések után. Sokat segítene, ha az elhunyt naplóját megkaphatná, valamint a halotti torra is felajánlja szolgálatait. Remélhetőleg a karakterek nem dobják ki egyből. Ha mégis ezt tervezik, a másik örökös – Tel Menglosz – csak azért is beinvitálja a dalnokot.

A Kyel-pap érkezése

Gerald atya
388. old.

Közvetlenül a reggeli után megérkezik Gerald atya. Érdeklődik a karakterek és a másik vendégsereg iránt, de mikor látja a keveredést, elmondja, hogy ő itt nem tehet semmit. Kikérdezi a csapatot, hogy mit éreznek, gondolnak. Átokfejtést is végezhet. Rájön, hogy nem átokkal áll szemben. Ha pyarronitákkal van dolga vagy jó szándékúaknak véli a kalandozókat, hangosan ötletel. A lélekcsapda varázslattal el tudja érni, hogy a kiszakított lélek egy drágakőben (ismeretei szerint a hegyikristály képes erre, ilyen pl. a szobron lévő amulett) maradjon, de neki ilyen drágaköve nincsen. Azt még tudja, hogy a halál szavával ki lehet tépni a lelket a testből, de erre ő nem képes. Talán Pyarronban a papi szék tudna tenni valamit. Halkan jegyzi meg, hogy egy varázsló talán tudna segíteni. Ha kérdezik, ő mit keres itt, közli, hogy csak meg akarta ismerni az újdonsült örökös jelölteket. Ha már az előző napon találkozott a csapattal, akkor Tel Mengloszt jött üdvözölni. Csak egy nap múlva a hercegkapitány küldöttének érkezésekor bonthatja fel a végrendeletet, amit a falubeli templomban őriz, de ezt nem köti a karakterek orrára.

A szobor
384. old.

Az atya után a szobrászmester meghozza a térdeplő szobrot kijavítva, ez is márványból van. Az építészethez, szobrászathoz értők (jó eséllyel a törpék) észrevehetik, hogy az új szobor csak tíz éve készült. A kapcsolódó képzettség fokától függően megállapíthatják az eredeti szobor korát is. A mai napon érkezők szerencsések voltak, a varjak másfelé portyáztak, így nem érte őket támadás.

Feszültség az ebédnél

Második vers
407. old.

A bárd ebédnél újabb verset szaval, állítása szerint csak az összegyűltek szórakoztatására. Az ebéd végén, egyik harcosának testében érkező Tel Menglosz, a Kyel-pap előtt bevádolja a csapatot, hogy valaki közülük boszorkánymester vagy boszorkány, így próbálja meg ellehetetleníteni a karaktert. Az embereit megátkozta! *„Nézzen rám atyám, mit keresek az egyik emberem testében???”*

A Bárdnak ekkor eszébe jut egy vers, amit – állítása szerint – még mentora írt, akit valamilyen gonosz varázsló megátkozott.

Harmadik vers
407. old.

Az első versszakot Tel Mengloszt és az örökös karakternek (akit annak hisz vagy tud) énekli, feléjük fordul.

A második versszakot olyanoknak, akinek áldott fegyvere van (hadd pánikolajnak), valamint azoknak, aki nemesi felmenőkkel rendelkeznek.

A harmadik versszakot az ablakon kinézve énekli. Odakint Halálvarjak repülnek fel a fák ágairól. (Természetesen ez is csak hangulatkeltés, hadd kombináljanak a játékosok.)

Nyomok a kastélyban

A karakterek – amennyiben úgy döntenek – számtalan értékes nyomra és információra bukkanhatnak a kastélyban történő vizsgálódásaik során:

- Könyvtár – A művek erv, toroni, közös és főleg aszisz nyelven íródtak. Megszerezhető információk: a démon beazonosítása, a godoni varázsló története.

A könyvtár katalógusa
378. old.

- Dolgozószoba – Néhány tervrajz a felújított kastélyról (titkos járatok ezeken nincsenek ábrázolva), kiadások, bevételek, birtokigazgatási bizonylatok. Az ajtaja zárva, kulcsa Szomojknál.

Az udvarház alaprajza
381. old.

- Felszentelt Darton-szentély – Titkosajtókereséssel meglelhető módosító nélkül. Két légiméreggel operáló csapda is van itt. Először a titkos ajtó nyitásakor a Zöld fuvallat, illetve másodszor az első lépcsőn lévő súlycsapda kioldásával a Bódító lehelet. Az oltár alatt egy titkos folyosó húzódik, amelynek végén egy Darton-paplovag mágikus rúnákkal díszített felszentelt páncélja található. A 63 Mp-ból rúnázott félvért egy nagy szekrényben van. A dartoniták ajándéka, amolyan fizetségképpen Khiwayennek. Öt évvel ezelőtt került ide, miután a paplovagok itt jártak.

Mérgek
405. old.

- Gerald atya – Semmit nem tud az ereklyéről. Tudja, hogy jártak itt Darton-paplovagok öt éve. Nem szívleli a maremitákat, nem is állt velük szóba.

Gerald atya
388. old.

- Szomojk – Az ebéd után kikérdezése nem lehetséges, mert épp a borospincében részegen hortyog. Ügyes karakterek azért ki tudják józanítani. (Varázslatok, pszi, okos ötletek.) Ekkor – ismereteihez mérten – készséggel felel a karakterek kérdéseire.

Szomojk
394. old.

A bárd elindul este a faluba, izzik a vére, az egyik lányhoz igyekszik a fogadóba. Ha a kalandozók között van hölgy, és azt elcsábítja, akkor is lelép. Lehetőleg első este még ne hálózza be a kalandozó hölgye(ke)t, de semmiképp ne legyen éjközépkor a kastélyban.

Harmadik nap

Lélekcsere

Éjközépkor újabb lélekcsere történik. A KM választása szerint cserélődnek a karakterek más testbe, itt aztán meg lehet már keverni a … lapokat. Be lehet vetni Tel Mengloszt, Halálvarjakat, Myrrort stb. A csapat egy része azért még egymás között cserélődjön!

Halálvarjú ereklye
402. old.

A hercegkapitány követe

Herott lovag
389. old.

A hercegkapitány küldöttje Napközép órájában megérkezik. Ha közlik vele, vagy a tudomására jut, meglepődik ugyan a lélekcserétől, de nem tud semmit tenni és próbálja végezni a dolgát. Nem hisz igazán a karaktereknek, csak ha a Kyel-pap is igazolja a meséjüket. A Kyel-papnál száll meg a küldöttség. Nekilátnak a ceremóniának, kicsit siettetik is. Bezárkózik a dolgozószobába, és átnézi az iratokat az embereivel. Este visszatérnek a paphoz aludni.

Selewyna
393. old.

A küldöttel érkező hölgy egy boszorkány, Selewyna. Írnoknak adja ki magát a kincstártól miközben Alidax küldötte. Megpróbálja a maga oldalára állítani az örökös kalandozót és a szomszéd fiút. Flörtöl mindkettővel, persze vigyáz, nehogy idő előtt lelepleződjön. Ő tudja a relikviáról, hogy valami nagyhatalmú ereklye, ami egy háború sorsát is eldöntheti. Csupán azt nem tudja, hogyan néz ki, pedig Alidax ügynökei a dartonita erődökben is álomra hajtják fejüket! Tisztáznia kell, lelepleződtek-e, azaz az ügynökükre vadászott-e a tükördémon vagy Khiwayenre. Ezt hamar kideríti, miután tud beszélni Szomojkkal. A nap végére már tisztában van azzal, hogy Khiwayen volt a célpont. Az ereklyéért és társnője nagy tükréért jött. A tükröt úgy szerzi meg, hogy először körbe vezetteti magát a kastélyban. Elkezd célozgatni az örökösnek (és Tel Menglosznak is), hogy neki mennyire kell az a gyönyörű tükör. (Természetesen a játékosok itt bizonyára már sejtik, hogy alidaxi, hisz a novellából tudhatják, mire is használták ezt a tükröt. Ha esetleg maguktól nem jönnének rá, akkor ennyi segítséget megérdemelnek.) Lehet a boszorkányt körmönfontabbá tenni. Írnokként felleltároz mindent, így könnyedén megszerzi a tükröt. A háttérből figyel és az adódó alkalmat kihasználva cselekszik vagy megelégszik az információkkal.

A bárd próbálkozásai

Arne Kempe
386. old.

A bárdnak szerencséje van, mert az éjszakát a faluban töltötte az egyik pincérlánynál. Előáll ajánlatával, ha már tisztában van azzal, ki kinek a testében van épp. Ha kell, összetrombitálja a kalandozó csapatot. Felajánlja Menglosz ellen a segítségét. Megpróbál mindkét félnél jófiúnak mutatkozni, barátkozik.

Negyedik vers
408. old.

A másik módszer, amit bevet a későbbiekben, hogy száz aranyat kínál a kastélyért és környékéért. Erioni bankpapírokat mutat. Kivételesen ezek igaziak, sőt ezt akár ötven arannyal képes megtoldani. Az egész birtokot (erdőség, falvak) nem tudja megvenni, hisz az sokkal többe kerülne. Amíg várakozik a döntésre egy rövid kis verset költ.

A rivális taktikája

Tel Menglosz
395. old.

A szomszéd megpróbálja a csapat tagjait egymás ellen hergelni. Blöfföl. Eljátssza, hogy az egyik karakter az ő embere, és hogy nem erre bérelte fel! Micsoda alávaló szemét, elárulta őt, és így tovább. Gyenge próbálkozás, feltehetőleg a karakterek egyből átlátnak rajta. Tegyük hozzá, hogy egy vidéki nemesről van szó, nem egy nagyvilági cselszövőről. De előfordulhat, hogy egy: – *Te toroni kutya nem ezt beszéltük meg tegnap!* – mondatra, azért mindenki felkapja a fejét. (Érdemes a KM-nek azt a karaktert bevádolni, akiről ez a legkönnyebben hihető, nem örvend a csapaton belül népszerűségnek vagy elképzelhető róla ilyesmi. Mondjuk külön mesélt neki egy részt előzőleg.)

Ha párbajra kerülne a sor, itt még visszakozni próbál. Nem hülye, hogy szemtől szemben kalandozóknak menjen.

Negyedik nap

Lélekcsere

Újabb éjközép, újabb lélekcsere. Ébredés. A szomszéd ficsúr visszakerült a saját testbe. Az egyik karakter Szomojk testében ébred. Az erdőben a lovardának dőlve egy óriás (Sacron) pihent meg éjjelre. Az ő testébe került Myrror. Az óriás lelke az egyik kalandozó testébe. Szomojk Myrror testében ébred. Az egyik karakter a saját testében! A többiekről a KM szabadon dönt, de érdemes megkavarni a dolgok állását.

Halálvarjú ereklye
402. old.

Itt – ha a csapat vevő rá – humorosra lehet venni a figurát, emlékezetes lehet például, amint egy férfi testbe került boszorkány Ügyességpróbára kényszerül kis dolgának végzése során. Egy boszorkánymester Halálvarjúként Tel Menglosz íjászai elől menekül. Az íjász kutyája, varázsló testben képen nyalja gazdáját stb.

Az események felgyorsulnak

A másik – most épp saját testében lévő – örökös, most már erőszakosabban próbálkozik. Gyomorrontó méreg az ebédben. A csapat egyik tagját – a legjobban kilógót – megpróbálja felbérelni a kalandozók elveszejtésére. Végül saját maga kísérli meg, valami ürüggyel párbaj útján kihívja az örököst, főleg, hogy Myrror az óriás testben van!

Mérgek
405. old.

A bárd tovább mesterkedik, ha nem fogadják el az ajánlatát. Mágikus Kék gyertyát (48E; ETK 227. old.) helyez el a házon belül az ebédlőben. Fenyegetés Toron közelségével, esetleg Északi seregekkel, vesztegetéssel, valamint ő is részt vesz a keresgélésben, tapogatódzik és kutat, hogy van-e tervrajz a kastélyról. Betör Khiwayen szobájába is.

Arne Kempe
386. old.

Délután a halotti tor után, mialatt mindenki bódult a gyertyától, ő fennhangon egy újabb verset szaval. A bódult állapotban lévő, cselekvésképtelen karaktereket, hercegi küldötteket és a Kyel-papot is kifaggatja, ám Alidax ügynöke, mert az felismerte a gyertyát, és az ebéd előtt kimentette magát, nincs az „áldozatai” közt. Ellenben kihallgatja a vallatást. Arne a vallatás után mindenképpen a pincében kutakodik, de önerejéből nem találja meg a titkosajtót.

Ötödik vers
408. old.

Ezek után, ha a bárd és a boszorkány még mindig nem lepleződött le, valamint nem kerültek a karakterek a befolyásuk alá akkor, most már – persze külön-külön – gyilkos szándékkal lépnek fel a karakterek ellen. Arne Kempe az első nyílt összecsapáskor újabb verssel rukkol elő.

Hatodik vers
408. old.

Ha sikeresen átvészelik ezeket a támadásokat, a végrendelet felolvasása következik.

Az ereklyehordozók

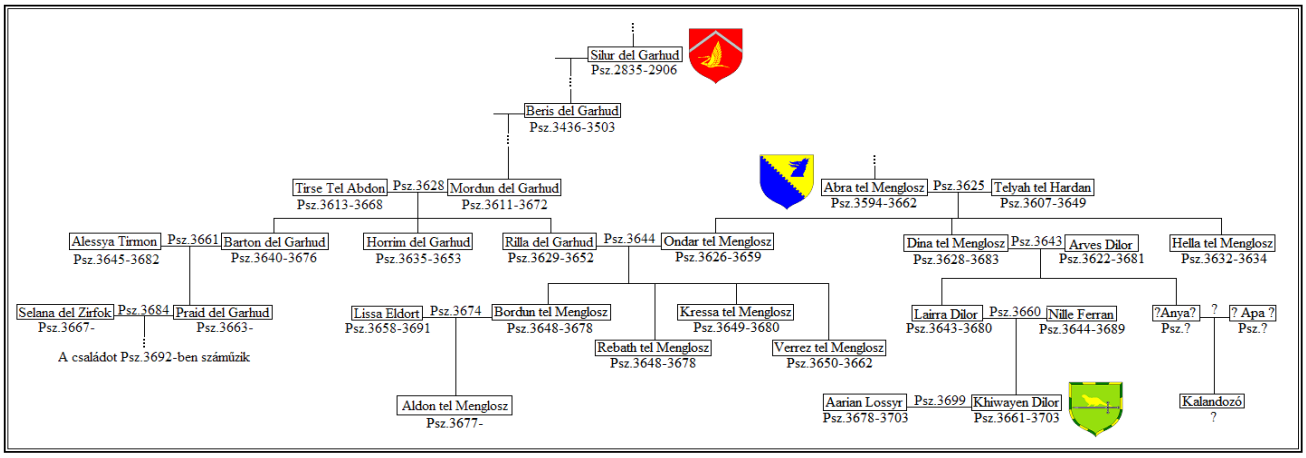
A Darton-paplovagok érkezését időzítsd akkora, amikor látszólag már minden lecsengett. A karakterek azt hiszik vége mindennek, a helyzetnek legmegfelelőbb belépővel hozd be KM a két dartonitát, akik ismerik az ereklye valódi értékét, és használni is tudják, legalábbis védelmet tudnak a hatalmától nyújtani, valamint visszafordítani annak hatását, hiszen nagyon tapasztaltak (játéktechnikailag 13. tsz.-űek). Ők az ereklye kijelölt őrei mostantól. Tudják aktivizálni az ereklyét, terelni a lélekörvény irányát, könnyedén lefegyverzik a forrófejű karaktereket!

Egyezséget ajánlanak a karaktereknek. Felajánlják segítségüket is, ha kell. Az ellentétes vallásúak, vagy akik nem szívlelik, esetleg nem bíznak a dartonitákban, kapnak egy erioni címet egy varázsló nevével, akinél súlyos költségek árán visszakaphatják eredeti testüket.

Ha életút játékról van szó, vagy ha folytatása lenne a történetnek, nem kell megérkeznie a lovagoknak. Az ereklye a Kacaj havának huszadik napján abbahagyja a lélekcserélgetést. Ekkor visszakerül mindenki az eredeti testébe. Természetesen csak akkor, ha a hatótávon belül vannak az utolsó éjjelen. Amennyiben nem, akkor várniuk kell egy évet, és újra az ereklye közelében tölteni egy hónapot, vagy megtalálni a módját, hogy visszakerüljenek a testükbe. Feltéve, ha akarnak!

Leírások

Családfa



A könyvtár katalógusa

Szerző, cím, rövid leírás. Ahol nincs feltüntetve a könyv nyelve, ott aszisz nyelven íródott.

Vielo Doergi: Az Aranytrónus

A aszisz királyi család fenséges története a gyökerekig visszavezetve. Íródott a királyi családfa kutatója, a királyi család egy személyes tanácsadója által.

Ismeretlen: Legszebb Éveim

Egy Darton-hitre tért északföldi vándor legendája a Csonttörők ork törzs fogságában töltött éveiről. Nem aszisz, hanem pyar nyelven íródott.

Celra Zainn: Dunyhatitkok

Egy erigowi bárd ágybeli tapasztalatai és ajánlásai férfitársainak. Szerepel a Shadoni Inkvizíció cenzúráján. A könyv nem az eredeti erv nyelvű, hanem aszisz fordítás.

Gargasidas: Nyktalos és környéke

Abaszisz egy tartományának és annak környékének leírása. A JK-k környéke – birtoka is ide tartozik.

Ismeretlen: …

Ennek a könyvnek nincs borítója, mert le van tépve a fedéllap. Vékony, alig pár tucatnyi, sárgás öreg oldalból áll. Egy közdémon leírása szerepel benne. (Igen, a modulban szereplő démon-szoboré!) Régies stílusú pyarroni nyelvű irromány.

Ismeretlen: Isteni tréfák

Teológiai értekezés Dartonról. Aszisz fordítás.

Pammas Ervick: Lavalos termesztés

Híres aszisz borfajta szőlőjének termesztéséről, és a bor különleges zamatának előállításáról szóló remekmű.

Tai Oma Artaam: Szeraktoszok szekerén szagoltam szépet

Egyes körökben őrültnek, más rétegekben zseniálisnak tartott férfiú képzelgései és eszmefuttatásai a világ dolgairól. Megjegyzés: szeraktosz – asziszul hullaszállító. Szeraktoszok szekerén utazni – halottnak lenni.

Tai Oma Artaam: Az abbit titka

Egyes körökben őrültnek, más rétegekben zseniálisnak tartott férfiú képzelgései és eszmefuttatásai a világ dolgairól. A könyvnek semmi köze nincs az abbithoz, de így jobban elkel a címe miatt.

Dictameron: A birtokjogokról

Az aszisz nép nagytörvénykönyv sorozatának egy kötete.

Jamh Riast: A dévértől a galleonig

Aszisz hajótípusok leírásai.

Vasse Liun Tiann: Kacaj

Egy pyaronni értekező leírása Dartonról, de méginkább a hozzá köthető áldozatokról és lényekről. Szó esik benne Halálvarjakról is. Pyar nyelvű könyv.

Kiarra Astis: A férfi szívéhez a gyomrán át vezet az út

Aszisz gasztronómiai válogatás. Az előételektől a főfogásokig.

Kiarra Astis: Bortól borig

Aszisz könyv a bor fogyasztásának tudományáról. Borkóstolás, milyen bor milyen ételhez illik, milyen nőhöz milyen bor illik.

Al Dahmbar Il Sarmir: A nő szívéhez a gyomrán át vezet az út

Dzsad boncolási kézikönyv. Dzsad nyelven íródott.

Százszorszép Abaszisz

Vegyes verseskötet számos különböző aszisz költőpalánta tollából.

Ismeretlen

Egy jegyzet-napló. Az ifini utasszállító hajók és a környékbeli postakocsik menetrendjét tartalmazza. Valószínűleg az információk egy része már elavult. Kézzel íródott, talán éppen a volt házigazda által.

Vellias Gilraumienn: Jelek

Poros, vaskos, régi könyv. Értelmetlen zagyvaságok valami jelekről erv nyelven. Csak varázsló-kasztú karaktereknek mond valamit a tartalma: ez bizony egy jelmágus értekezése egy általa feltalált új szimbólumról! Hogy került ide?

Drayen: A Démonvilág rejtett szépségeiről

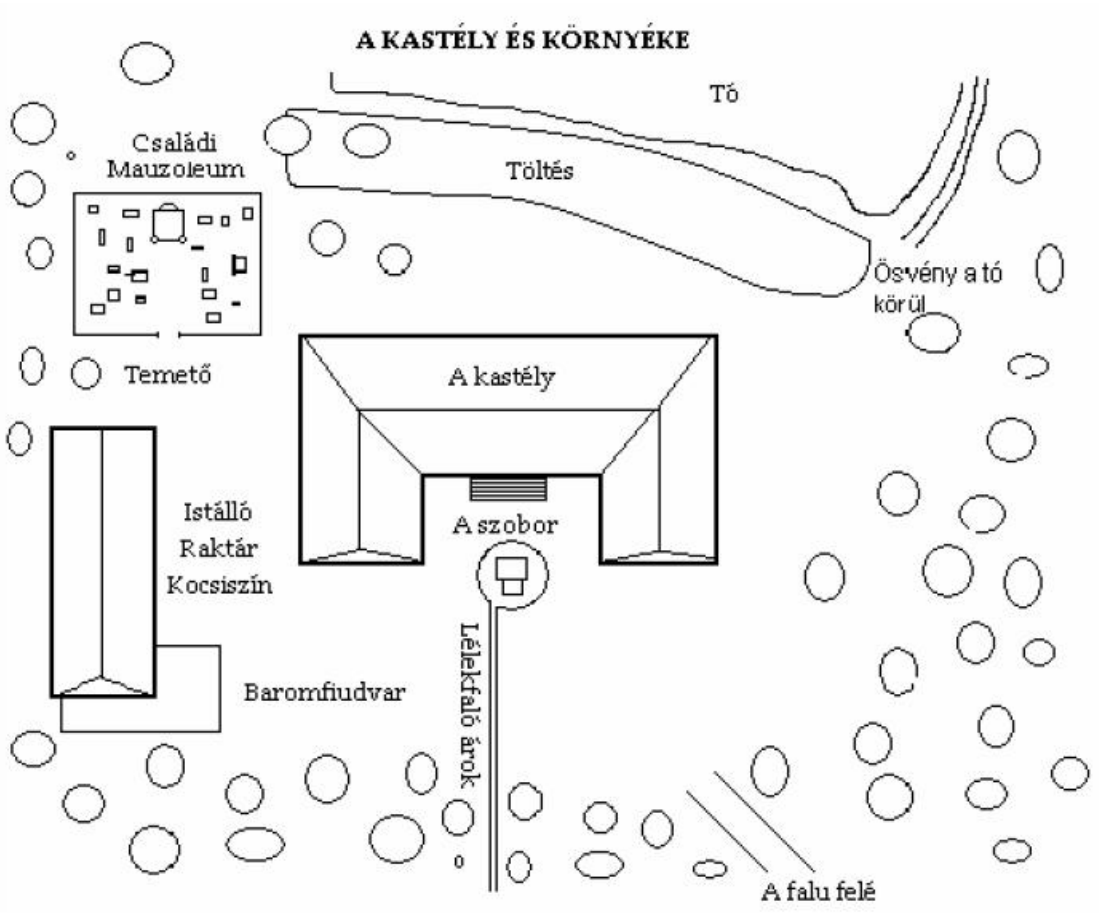
Tudományos értekezés démonokról. Valódi információkat tartalmaz, mert egy dorani kutató tollából származik. Tartalmaz hamis információkat is a démonokról, sőt az olvasót elgondolkodtatja a szerző elméjének épségéről. Akárcsak a Jelek, ez is igazi ritkaság egy varázslóiskola könyvtárán kívül. Erv nyelven íródott.

Ismeretlen: Halálujja

Leginkább csak Quironeia környékén ismert dartonita mű. A szerző eredetileg zsoltárkönyvet akart írni, de állítólag Dartontól ihletet kapott, így inkább feketeparódia lett belőle. Nem mindenkinek bírja a gyomra. A szerző névtelenül írta meg.

Garhud kastély

A Kastélyt P. sz. 3495–ben építtette Beris del Garhud. Építésze, a toraniki származású, nem túl híres Anber Durbes, aki a hagyományos irányzatok képviselője volt. A kastély, vagy nevezzük inkább udvarháznak, magán viseli a tervező egyszerűségének és a tulajdonos szűkös lehetőségeinek bélyegét egyaránt, – például a mellékhelyiség az udvaron található, és az udvarház csak bizonyos szobáinak megoldott a fűtése. Az udvarházat, mely „U” alakban fog körbe egy régi szobrot, amit kifejezetten meg kívántak őrizni – kút helyett ez a szobor biztosítja a vízellátást – egy nagyobb melléképület egészíti ki, melyben kovácsműhely – patkolásra, köznapi feladatok ellátására alkalmas –, istálló, kocsiszín és egy kis baromfiudvar található. A háztól északra, alig ötven lábnyira egy nagy tó található, mely szintén a birtok része. Az udvarházat egészíti még ki a majd kettőszázötven lábnyira fekvő, fákkal ölelt családi temető, ahol több sír – a család hű szolgálói részesülhettek abban a kegyben, hogy ide temessék őket – és egy kis kripta található, egy lejárattal és két kriptateremmel. Ezen a del Garhud család címere található, és a Ház valamennyi elhunyt (összesen hét) tagjának található benne koporsója, illetve urnája. A temetőhöz egy újonnan csatolt parcellában helyezték végső nyugalomra Khiwayen tel Dilort és hitvesét is.



Az udvarház

1. **Bejárat**. A bejárat kis, megemelt előteréhez két oldalról ívelt lépcső vezet fel. A bejárati ajtó erős, kétszárnyú tölgy, réz díszítésű zárral. (Zárnyitás +15%)

2. **Előcsarnok**. Ide érkezik a kastélyba belépő, ez a ház központi terme. A márvány mozaiklapos csarnokból nyílik szinte minden szoba, és két oldalt „S” alakú lépcső vezet fel az emeletre.

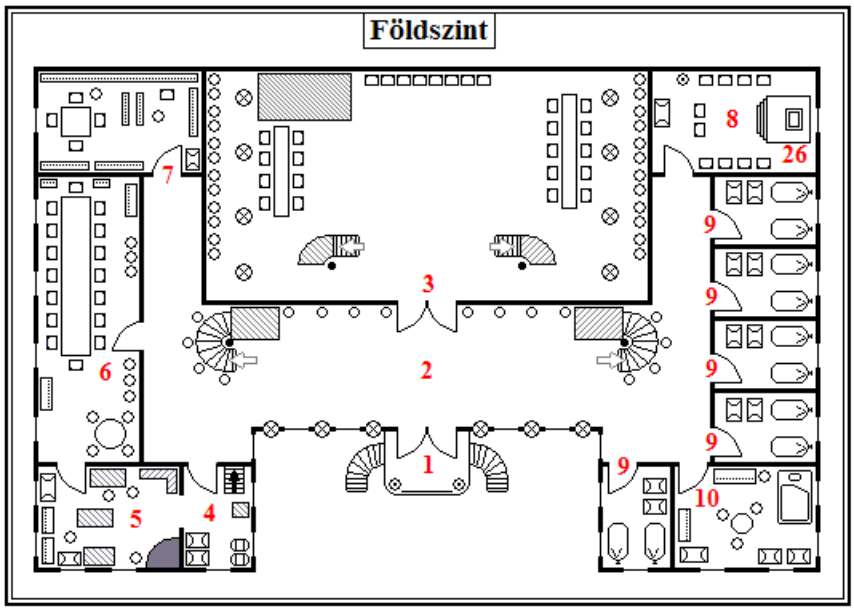
3. **Bálterem**. A kastély legnagyobb helyisége, magassága miatt a második szintre is elér. A Bálterem is márvány burkolatú, díszes, kétoldalt oszlopsorral. A kétszárnyú bejárattal szemben díszes karszékek, míg két oldalt egy-egy hatalmas asztal, a fal mellett székek sorakoznak. Bal oldalon található egy kis emelvény a zenészeknek. A bálterem ablakai magasan vannak. A bejárattal szemben, hét, színes üvegmozaikokból álló, csúcsíves ablak található. Az oszlopokon több fáklyatartó és gyertya is van.

4. **A konyha előtere**. Ide kerülnek az azonnal feldolgozandó nyersanyagok, illetve itt készítenek elő mindent a főzéshez. A személyzet használja. Innen vezet lépcső a pincébe.

5. **Konyha**. Itt készülnek az ételek. A kőpadlózatú helyiség berendezése több asztalból, edényes polcból és egy nagy kemencéből áll. Innen történik az étkezőbe való felszolgálás is.

6. **Étkező**. Díszes, mozaik padlózatú terem, a falat faragott fakazetták borítják. Ablakait hosszú, nehéz függönyök díszítik. Fő berendezése egy hatalmas asztal, melynek végében egy nagyobb karszék áll a ház urának, míg kétoldalt karszékek. A berendezést tálalóasztal, edényes polcok egészítik ki. Világításáról három hatalmas, gyertyás csillár gondoskodik.

7. **Könyvtárszoba**. Szőnyeggel borított padlózatú, zsúfolt terem. Falai mellett polcok sorakoznak, rajta könyvek, tekercsek. Középen olvasóasztal és másolópult. A szobában több készlet íróeszköz is található. Világításáról – egyedülálló módon – két, falra rögzített mágikus gömb gondoskodik, melyek folyamatosan sárgás fénnyel világítják meg a termet. Ajtaja masszív, zárható. (Zárnyitás +5%)

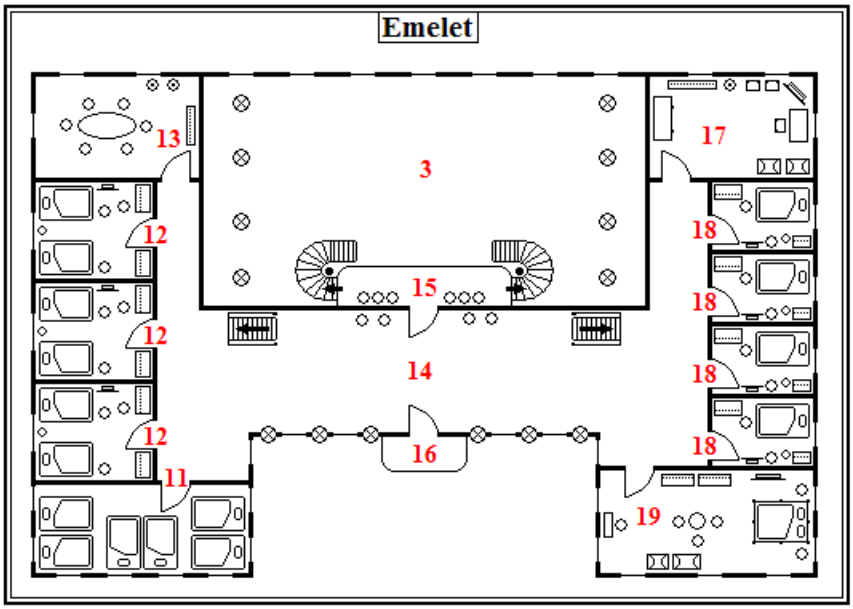


8. **Házi szentély**. A Dartonnak szentelt házi szentély mozaikkal borított padlózatú, falai szőnyegekkel burkoltak. Az emelvényen egy márvány oltár áll, Dartonnak szentelve. Az oltár mögött hatalmas ablak, mely színes üvegcserepekből a szentháromság tagjait festi a terembe. A fal mellett karosszékek sorakoznak, míg egy ládában szertartási kellékek találhatók. A teremben két, márvány parázstartó áll.

9. **Cselédszállások**. A szűk szobácskákban két-két szalmászsák és ládák találhatóak. Gyertyával világítanak, az ajtók retesszel zárhatók csak.

10. **Szomojk szobája**. A főkomornyik szobája nagyobb, kényelmesebb a többi cselédénél. Ágy, asztal, székek, több szekrény és ládák találhatók benne. Ajtaja zárható. (Zárnyitás +5%)

11. **A legnagyobb vendégszoba, hat ággyal**. A szoba így kissé zsúfolt. Az ágyak alatt lapos ládák találhatóak. Padlója és fala fával burkolt. Ajtaja zárható. (Zárnyitás -10%)



12. **Vendégszobák**. Ezekben a szőnyeggel fedett padlójú, elegáns szobákban két ágy, illetve szekrények, és mindben egy-egy csiszolt fémtükör található. Ajtajuk zárható. (Zárnyitás -10%)

13. **Trófeaszoba**. Olyan lovagterem és címerterem-féleség. Berendezése egy nagy tárgyalóasztal, több kényelmes székkel. A falakon vadásztrófeák, címerek, zászlók sorakoznak.

14. **Emeleti csarnok**. Ide vezet a földszintről érkező két lépcső, és innen nyílnak az emeleti szobák. Külön ajtaja van a bálterem erkélyére. Falait festmények díszítik, több helyen fáklyatartó világít.

15. **Erkély**. A bálterem fölé nyúló erkélyre az emeleti előcsarnokból nyílik ajtó, két lépcső pedig a bálterembe vezet le. A faragott korláttal ellátott, masszív faerkélyen hat szék sorakozik. Róla jól áttekinthető a bálozó tömeg, illetve beszédek intézhetők.

16. **Külső erkély**. A bejárat fölé nyíló kis erkélyre az emeleti csarnokból nyílik ajtó. Korláttal ellátott faerkély.

17. **Dolgozószoba**. A Ház urának dolgozószobája, nagy asztallal, polcokkal, és egy nagy álló üveg tükörrel. Falai fával borítottak, padlóját szőnyeg fedi. Ajtaja zárható. (Zárnyitás -15%)

18. **Vendégszobák**. A legelegánsabb berendezésű, egyetlen ággyal rendelkező vendégszobák. Szőnyeggel, falvédővel borítottak, mennyezetüket fakazetták díszítik. Mindben áll egy-egy csiszolt fémtükör.

19. **Hálószoba**. A ház urának hálószobája. Központi berendezése a hatalmas, baldachinos, faragott ágy. Vastag szőnyeg borítja padlóját, falain falvédők. Több festmény díszíti, a ház úrnőjének pedig egy fésülködőasztala áll itt és egy hatalmas, álló (mágikus) tükör.

20. **A pince előtere**. Ide vezet le a lépcső a konyha előteréből. Kőfalain két ajtó nyílik, a borospincébe és a raktárba. Ládákkal zsúfolt, fáklyával világítják, ha kell.

21. **Borospince**. Hatalmas boroshordókkal zsúfolt, illetve találhatók benne kisebb hordók és polcok a palackoknak. A kilencedik hordó mögött titkosajtó nyílik, mely a titkos terembe vezet. (A titkosajtókeresés csak akkor lehet sikeres, ha konkrétan ennél a hordónál próbálkoznak a karakterek!)

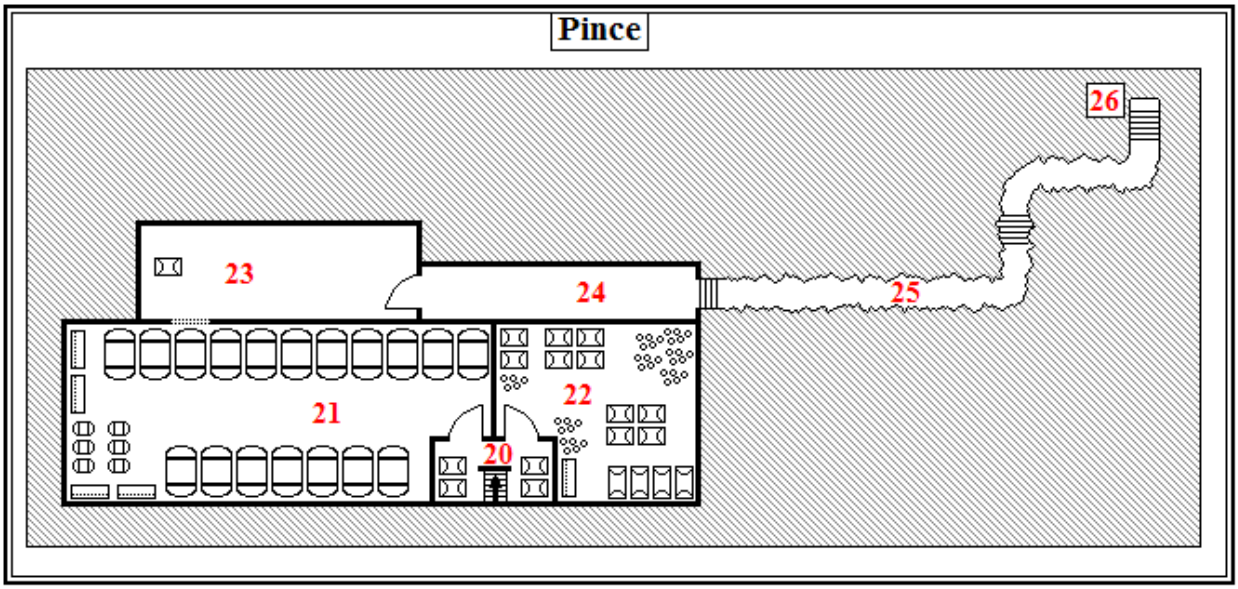
22. **Pince**. Ebben a helyiségben tárolják az élelmiszereket. Ládákkal, polcokkal, zsákokkal zsúfolt helyiség.

23. **Titkos terem**. Itt található több érték mellett az ereklyét rejtő mélytarisznya is. A titkos terembe a borospincéből, és az oltár alatt nyíló lejáraton és föld alatti folyosón keresztül lehet lejutni.

24. **Titkos előcsarnok**. Az összekötő folyosó jellegű, szűk terem köti össze a titkos termet az oltár felőli lejárattal. Több fáklyatartó található a falakon.

25. **Folyosó**. Kőbe vájt, nem túl kidolgozott folyosó, mely az oltár alatti lejáratot és a titkos termet köti össze.

26. **Lejárat az oltár felől**. Ide vezet az oltár alatti csapóajtó.



A szobor

Shramoul, a Lélektépő
398. old.

A Lélektépő „szobra” a P. sz. 1144-ben készült. Valójában egy menekülő godoni mágus és tanítványai győztek le egy rájuk küldött démont. A godoni démonűzők dicsőségének emlékére és okításként formálták át a démont szoborrá. Ma már élettelen, fekete gránitból áll az egész. A varázslómester ugyanakkor azzal kívánta megalázni a démont, hogy azok számára tette hasznossá, akiket legyőzni volt hivatott, így a kezében tartott homokórában, melynek alsó tölcsére kitört, egy varázsjelet helyezett el, melyből örökkön víz folyik, míg a rajzolat töretlen. (Változás varázsjelben vízteremtés jel.) A szobor így századokon át állt, mert bár gonosz lényt formázott, a belőle folyó tiszta vizet mindig értékelték a körülötte élők, vagy megtalálói.

A szobrot P. sz. 3491-ben vásárolta és hozatta birtokára Beris del Garhud, aki különösen érdeklődött a démonológia tudománya iránt. Állítólag Doranban tanult, de onnan elbocsátották. Birtokain olvasgatott és kutatott hát, mester híján azonban nem sok eredményt ért el. A Lélektépő szobra tehát a birtokon áll, talapzatán a godoni felirattal.

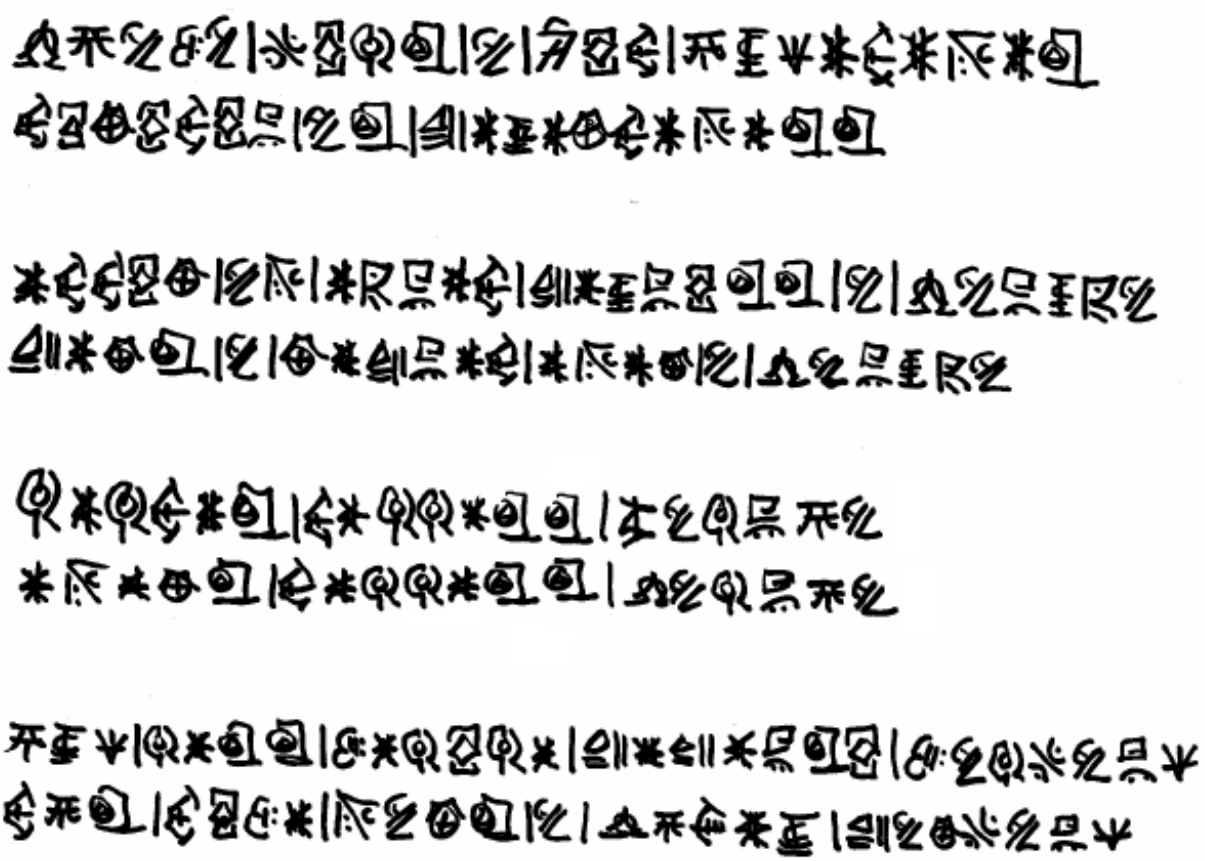
A szobor mellkasán található egy különös szerkezet is. Nem ismeretes, hogy a varázslómester miért hagyta meg a lehetőségét a démon felébresztésének és visszaváltoztatásának, de a mellkason lévő, csillag alakú „kulcs”, közepén egy hegyikristállyal ezt a célt szolgálja. Ha a „kulcsot” egy élőlény megérinti, vagy legalább egy hüvelyknyire megközelíti, akkor nyolc kis fémláb vágódik a húsába. A mechanizmust a hegyikristályban lévő, bonyolult varázs irányítja. A fémlábak sebzése k6+3 Fp, emellett pedig egy Ép-t szív el, melynek energiáját a kő segítségével a démonnal összekötő csatornává alakítja. Ezen kellene a démon felébresztőjének átküldenie a többi mágikus energiát, melyből 100 Mp-nyira (vagy ennyi Ép-nyi vérre) van szükség. A folyamat magától nem indul be, küldeni, adni kell az erőt. Ez önmagában persze nem elég, és ha néhány percen belül nem hangzik el a démont bilincsbe verő varázst megtörő varázsmondat, akkor a befektetett energia lassan elenyészik. Erről azonban sehol nem írnak (a szobor „ismert” démon, a mechanizmus egyedi), és a varázsmondatot sem rögzítették úgy, ahogy a „kulcs” kinyitásához szükséges versikét.

A „kulcs” által fogva tartott testrészt kiszabadítani csak erővel (ekkor 3 Ép-t sebez), vagy a talapzaton lévő vésetek felolvasásával lehet. (Gyakorlatilag a karaktereknek esélyük sincs a démon felébresztésére, nem is erről szól a modul.)

A szobrot Khiwayen Dilor javaslata és megrendelése alapján kiegészítették egy térdeplő, ijedt arcú alakkal is, amely alak a modul ideje alatt érkezik vissza a szobrászmestertől, javításból.

A talapzaton lévő véset írásjeleinek többsége a godoni nyelvből származtatható. A tűzvarázslók, varázslók, papok, godoni ősi nyelvismerettel rendelkezők felismerik, hogy mivel állnak szemben. Nekik pár betűt el lehet árulni segítségképpen. Úgy, mint azoknak az írni-olvasni tudó karaktereknek is, akik sokat vizslatják az írást.

A vers átirata „keresztrejtvény” szabályokat használ. A-á, e-é, o-ö-ó-ő stb. azonos. Nincs nagy- és kisbetű. A vonalak a szavak közti szünetek.



A vers jelentése:

Hiába volt a sok igyekezet,
Korokon át megérkezett.

Ekkor az éjnek megnőtt a hangja,
Mert a Rémnek ezer a hangja.

Lelket kellet falnia,
Ezért kellett halnia.

Így lett belőle mementó, bálvány,
Kit kőbe zárt a hideg márvány.

Nevesített NJK-k

Arne Kempe	6./4. tsz. bárd/bosz.mester	az ereklyét kutató dalnok	386. old.
Elizandor	2. tsz. tolvaj	az enyves kezű felszolgálólány	387. old.
Gerald Alwillon	6. tsz. Kyel-pap	a végrendelet végrehajtója	388. old.
Herott lovag	7. tsz. lovag	a Hercegkapitány küldötte	389. old.
Khamras	6. tsz. tolvaj	Garhudda kocsmárosa	390. old.
Khar	kasztnélküli	a garhuddaiak szószólója	390. old.
Lhapa	kasztnélküli	Garhudda kovácsa	391. old.
Myrror	5. tsz. harcos	Tel Menglosz testőrkapitánya	392. old.
Sheewia	kasztnélküli	a falu szépe, felszolgálónő	392. old.
Selewyna	8. tsz. boszorkány	(ál)írnok, Alidax ügynöke	393. old.
Szomojk	kasztnélküli	a kastély kapatos komornyikja	394. old.
Tel Menglosz	4. tsz. lovag	a rivális örökös	395. old.

Arne Kempe

6./4. tsz. bárd/bosz.m.
36 éves, ember, férfi
káosz
az ereklyét kutató dalnok

Jellemzés: Amint a hangulatkeltő novellában is olvasható, egy toroni főrangú kalandozókat toboroztatott, az alidari menyasszony Abasziszba jutásának megakadályozására. Arne Kempe hiába jelentkezett a feladatra, nem találták elég jónak. A bárd iszonyúan megsértődött. Az önérzetét ért sérelem bosszú után kiáltott. Elkezdett nyomozni, hogy milyen feladatról is volt szó, a nyomok Abasziszba vezettek. A famor megölésének híre felkeltette az érdeklődését Khiwayen iránt. A harcosnak ekkor már nagy híre volt a megbízói körökben. A bárd/boszorkánymester úgy gondolja mellette ő is híres kalandozóvá válhat, ezért követi Erionba. Sikerül bekerülnie Khiwayen „csapatába”. Több küldetésben vesznek részt együtt. Ekkor hall a varjú-szoborról először, csak mellékesen az egyik tábortüzes esti beszélgetés mellett. Későbbi kalandozásai során találkozik az eltűnt dartonita ereklye történetével, ekkor döbben rá, hogy ő tudja, kinél van a szobor. Elhatározza, hogy megszerzi. Milyen nagy dobás a híres harcostól megszerezni egy ereklyét! Toron szerte híres lesz! Igen ám, de ekkor már Alidax ügynöke behálózta Kihwaynet! A harcos, tudta nélkül, egyre többet dolgozik a boszorkánybirodalomnak. A bárd segítségére a véletlen siet. Toron nem felejt, megöletik Khiwayent és az útban lévő feleséget. A bárd előtt szabad az út! Legalábbis elsőre úgy tűnik. Az ereklye rejtekhelyéhez, a kastélyba, örökösök érkeznek. Méghozzá kalandozók!

Kinézet: Középkorú toroni férfi, fekete hajú, barna szemű, 86 ynevi font súlyú, 1,83 ynevi láb magas. Elegáns ruhákban jár.

Jellem: (káosz) Első pillantásra csak egy nőcsábász igric. A valóságban azonban egy számító, kétszínű és alattomos figura, aki nem riad vissza semmitől, ha önös céljainak megvalósításáról van szó.

Motiváció: Mindent megtesz azért, hogy megkaparintsa az ereklyét. Az első napokban még próbálja játszani a szerepét, finomabb eszközökkel él. Később azonban bekeményít, és minden eszközt bevet a céljai elérése érdekében.

„Erről egy dal jut eszembe! Hallga csak …”

Erő	14	**Ép**:	11	**Fp**:	69						
Állóképesség	15						**Harcértékek**				
Gyorsaság	16	**Mp**:	48	**Pp**:	29	**Fegyver**	**T/k**	**Ké**	**Té/Cé**	**Vé/m**	**Sp**
Ügyesség	16					Alap	-	32	58/26	99	-
Egészség	16	**Ellenállás**	**A**	**M**		Ököl	2	42	62	100	k2
Szépség	17	TME	3	4		Dobótőr	2	42	79	101	k6
Intelligencia	18	Statikus	29	29		Hosszúkard	2	43	82	125	k10
Akaraterő	14	Dinamikus	10	10		Kézi nyílpuska	2	35	40	30	k3
Asztrál	13	Egyéb	-	-		Rövid íj	2	37	33	90	k6
Érzékelés	15	**Teljes**	42	43							

Kiemelt képzettségek			
Fegyverdobás (dobótőr)	Mf	Etikett	Mf
Fegyverhasználat (h.kard)	Mf	Álcázás-álruha	Mf
Kocsmai verekedés	Mf	Méregkeverés/semlegesítés	Mf
Ökölharc	Af	Hamiskártya	Mf
Vakharc	Af	Mellébeszélés	Mf

Beszélt nyelvek	
közös	5
toroni	5
aszisz	5
erv	4
Pszi használat	Mf

Felszerelés: Fegyverek (dobótőr 3 db), elegáns, de viseltes ruházat, abbitacél sodronying (SFÉ: 4; MGT: 0), mágikus Kék gyertya (48E; ETK 227. old.), ló, lant, 7 arany

Elizandor

2. tsz. tolvaj
21 éves, ember, nő
káosz-élet
az enyves kezű felszolgálólány

Jellemzés: Ha kiszúr magának egy férfit, akkor azt többnyire meg is kapja. Persze mindennek megvan a hátulütője, már ami a teremtés koronáját illeti, hiszen kevesen tudják a lányról, hogy igencsak enyveskezű. Lassan két éve dolgozik a fogadóban, mint felszolgáló és cselédlány, ismeri a ház minden rejtett zugát, ám tisztában van a környék eseményeivel is. Szülei két napi járóföldre laknak egy szegényes paraszti birtokon. Gyermekévei végén megszöktette otthonról egy miriani tolvaj, akivel több évig (a férfi haláláig) élt a városban.

Kinézet: Átlagosnál jóval csinosabb lány. Hosszú, barna, göndör haja és nagy, sötétbarna, mandulavágású szemei veszélyes elegyet alkotnak.

Jellem: (káosz-élet) Természete közvetlen, vidám, ha valaki megsérti, akkor mosolyogva elvonul, ám az illető biztosra veheti, hogy valamilyen formában eléri a lány bosszúja.

Motiváció: Van annyira okos, hogy sohasem viszi túlzásba a dolgokat, hiszen akkor könnyen lelepleződhet, így kisebb haszonnal, ám annál eredményesebben dolgozik. A helyiek közül még senki sem figyelt fel munkálkodásaira, és ő tesz róla, hogy ez sokáig így is legyen. Javait csendben gyarapítja, sokat segít öreg szüleinek.

„Ezzel a szép beszédével nem csak a fejemet akarja elcsavarni az Uraság?”

Erő	10
Állóképesség	12
Gyorsaság	15
Ügyesség	16
Egészség	14
Szépség	15
Intelligencia	16
Akaraterő	14
Asztrál	14
Érzékelés	17

Ép:	8	**Fp**:	23
Mp:	-	**Pp**:	-

Ellenállás	A	M
TME	4	4
Statikus	-	-
Dinamikus	-	-
Egyéb	-	-
Teljes	4	4

Harcértékek

Fegyver	T/k	Ké	Té/Cé	Vé/m	Sp
Alap	-	23	33/16	88	-
Kés	2	33	37	88	k5
Fúvócső	3	31	23	30	tű
Dobótőr	2	33	44	90	k6

Kiemelt képzettségek			
Kocsmai verekedés	Af	Lopózás	60%
Zárnyitás	65%	Rejtőzködés	45%
Zsebmetszés	55%	Mászás	49%

Beszélt nyelvek	
aszisz	5
toroni	3
közös	3
erv	2
Pszi használat	-

Felszerelés: Kés, egyszerű ruházat, 55 réz

Gerald Alwillon

6. tsz. Kyel-pap
58 éves, ember, férfi
élet-rend
a végrendelet
végrehajtója
Garhudda apátja

Jellemzés: Egy sok csatát megjárt veterán, aki miután túl sok vért látott a csatatereken, meggyűlölte a háborúskodást. Kérésére egy istenek háta mögötti helyre küldték. Itt jó barátságot kötött a helyi urasággal. Napjai nyugalomban telnek, sőt, olykor hajlamos figyelmen kívül hagyni azokat a történéseket, melyek ezt az idilli állapotot megzavarhatnák.

Kinézet: Kopasz, köpcös férfiú, akinek fizikai képességei meghazudtolják életkorát. Arcáról mindig a megingathatatlan hit, a nyugalom és a vidámság jelei olvashatóak le.

Jellem: (élet-rend) A csataterek egykor sokra tartott hőse most az élet szentségét tartja mindennél többre. Nyugalma látszólag megingathatatlan, minden körülmények közt bizakodó.

Motiváció: Ezekben az időkben egykori barátjának végrendeletét szeretné – a tőle telhető legjobb módon – végrehajtatni. A közelmúlt különös eseményeiről hajlamos nem tudomást venni.

„Ez nem egy olyan nap, melyen bárkinek is vért kellene ontani!”

Erő	14
Állóképesség	14
Gyorsaság	9
Ügyesség	12
Egészség	16
Szépség	14
Intelligencia	12
Akaraterő	15
Asztrál	13
Érzékelés	15

Ép:	12	**Fp**:	45
Mp:	51	**Pp**:	27

Ellenállás	A	M
TME	3	5
Statikus	27	27
Dinamikus	-	-
Egyéb	-	-
Teljes	30	32

Harcértékek

Fegyver	T/k	Ké	Té/Cé	Vé/m	Sp
Alap	-	7	44/2	107	-
Tollas buzog.	1	14	56	120	k6+1
Közepes pajzs	1	7	44	+35	k6

Kiemelt képzettségek			
Hadvezetés	Mf	Lélektan	Mf
Pajzshasználat	Mf	Sebgyógyítás	Mf
Nehézvért viselet	Mf	Lovaglás	Af
Történelemismeret	Mf		

Beszélt nyelvek	
aszisz	5
közös	5
erv	5
tiadlani	3
Pszi használat	Mf

Felszerelés: Tollas buzogány, csuha, szent-szimbólum, 4 Ép-s gyógyital, mellvért (SFÉ: 4; MGT:4), pajzs

Megjegyzés: Istene jóvoltából 55% eséllyel megérzi, ha valaki tudatosan állít valótlant.

Herott lovag

7. tsz. lovag
44 éves, ember, férfi
rend
a Hercegkapitány
küldötte

Jellemzés: A lovag egyike a hercegkapitány törvénytevőinek. Az ebben a státuszban tevékenykedő nyktalos-i nemesek a hercegség számára fontos esetekben szereznek érvényt a jognak. Annakelőtte Herott hosszú éveken át katonáskodott, ám egy végzetes sérülés miatt – egyik lábát térd alatt le kellett vágni – kénytelen volt más elfoglaltság után nézni. Sokadszülött nemesként, aki már benne jár a korban, ez kapóra jött neki.

Kinézet: Átlagos magasságú, kemény kötésű férfiú, kinek haja már őszbe hajlik. Kackiás bajuszt és kecskeszakállat visel. Bal lábára erősen sántít. Hivatalának jelképét mindig nyíltan viseli.

Jellem: (rend) Szigorú, következetes és kikezdhetetlen erkölcsű férfi. Nagyon nem szereti, ha őt vagy feladatát nem veszik komolyan. Az elmúlt évek megtanították rá, hogy mindenkivel szemben bizalmatlannak kell lennie.

Motiváció: Feladatát, sokak szerint már túlzott odaadással végzi. Nem szereti a tétlenséget, a tespedést, ezért a soronkövetkező megbízatását mielőbb szereti véghezvinni, hogy továbbállhasson.

„Mit képzelnek magukról az urak?! Hogy a Nagyherceg törvénytevője eltűri ezt a magatartást?”

Erő	17	**Ép**:	16	**Fp**: 75
Állóképesség	15			
Gyorsaság	11	**Mp**:	-	**Pp**: 17
Ügyesség	15			
Egészség	19	**Ellenállás**	**A**	**M**
Szépség	13	TME	3	5
Intelligencia	14	Statikus	17	17
Akaraterő	15	Dinamikus	8	8
Asztrál	13	Egyéb	-	-
Érzékelés	14	**Teljes**	28	30

Harcértékek					
Fegyver	**T/k**	**Ké**	**Té/Cé**	**Vé/m**	**Sp**
Alap	-	11	82/5	116	-
Lovagi kard	2	18	102	133	2k6+5
Közepes pajzs	1	11	82	+35	k6+1
Mellvértben:		-3	-3	-3	

Kiemelt képzettségek			
Fegyverhasználat (lovagi k.)	Mf	Jog/Törvénykezés	Mf
Pajzshasználat	Mf	Etikett	Mf
Lovaglás	Mf	Heraldika	Mf
Nehézvértviselet	Af		

Beszélt nyelvek	
aszisz	5
közös	4
toroni	3
erv	2
Pszi használat	Af

Felszerelés: Fegyverzet, abbitacél mellvért (SFÉ: 5; MGT:2), hivatali medál, nehéz harci ló

Khamras

6. tsz. tolvaj
56 éves, ember, férfi
élet
Garhudda kocsmárosa

Jellemzés: A falu egyetlen fogadójának gazdája. Ő nem a megszokott kalandozóból lett kocsmáros, hanem egy környékbeli tolvajcéh kiöregedett veteránja. Beszéde kissé furcsa, mivel az egyik balul sikerült küldetése után kínzói kivágták nyelvét, ám ő kiszabadult és bosszút állt rajtuk. Nyelvét több pappal próbálta már helyrehozattatni, ám teljes sikert még senkinek sem sikerült elérnie. Egyedül él.

Kinézet: Normál alkatú, látszólag nehézkes mozgású, ám akik ismerik, tudják, hogy mindez csak színjáték. Kora ellenére nem akadt még nála gyorsabb illető a fogadó falai között. Még mindig dús barna haja van.

Jellem: (élet) Vidám és jókedvű, csak nagyon ritkán látni dühösnek, ám ilyenkor mindenki csendben várja, hogy elüljön a viharfelhő.

Motiváció: Gyakorlatilag mindene megvan, ami a nyugodt falusi élethez szükségeltetik. Sőt, próbálja a fogadóját úgy vezetni, hogy ez ne is változzék.

„Remélem máskor is vendégül láthatjuk az urakat!”

Erő	13
Állóképesség	16
Gyorsaság	16
Ügyesség	13
Egészség	16
Szépség	11
Intelligencia	13
Akaraterő	12
Asztrál	15
Érzékelés	18

Ép:	10
Fp:	49
Mp:	-
Pp:	-

Ellenállás	**A**	**M**
TME	5	2
Statikus	-	-
Dinamikus	-	-
Egyéb	-	-
Teljes	-	-

Harcértékek

Fegyver	**T/k**	**Ké**	**Té/Cé**	**Vé/m**	**Sp**
Alap	-	30	40/13	99	-
Ökül	2	40	44	100	k6
Dobókés	2	40	54	99	k5
Szekerce	1	35	52	110	k10

Kiemelt képzettségek

Fegyverdobás (dobókés)	Mf	Értékbecslés	Mf
Kocsmai verekedés	Mf	Mellébeszélés	Af
Belharc	Mf	Lopakodás	90%

Beszélt nyelvek	
aszisz	5
közös	5
toroni	4
erv	4
Pszi használat	-

Felszerelés: Egyszerű ruházat, 2 kés, 2 ezüst

Khar

kasztnélküli
32 éves, ember, férfi
rend
a garhuddaiak szószólója

Jellemzés: Ő a falu bikája. Családja igen befolyásos és nagy létszámú a faluban. Ökreivel bérszántást vállal, és teheneket tart. Feleségétől négy gyermeke van, rossz nyelvek szerint a környező falvakban ettől-attól még több! A Halálvarjak elleni küzdelem élharcosa.

Kinézet: Közel két láb magas, vállas, jól megtermett figura. A himlőhelyes arcán terpeszkedő unott kép a nem túl magas szellemi készségeiről tanúskodik.

Jellem: (rend) Szorgalmas, nagyhangú ember hírében áll. Sokat ad mások véleményére és azt hiszi magáról, hogy mindenhez ért. Felettébb kíváncsi természet.

Motiváció: Most csupán a falu sorsáért aggódik.

„Nekem ne mondja, én nagyon jól tudom, miről is van szó!”

Erő	15	**Ép**: 9	**Fp**: 22		
Állóképesség	15				
Gyorsaság	10	**Mp**: -	**Pp**: -		
Ügyesség	10				
Egészség	14	**Ellenállás**	**A**	**M**	
Szépség	12	TME	2	1	
Intelligencia	10	Statikus	-	-	
Akaraterő	11	Dinamikus	-	-	
Asztrál	12	Egyéb	-	-	
Érzékelés	13	**Teljes**	2	1	

Harcértékek

Fegyver	T/k	Ké	Té/Cé	Vé/m	Sp
Alap	-	10	25/0	75	-
Ököl	2	20	29	76	k6
Furkós bot	1	17	42	99	k6

Kiemelt képzettségek			
Fegyverhasználat (furkósbot)	Mf	Úszás	Af
Ökölharc	Af	Kocsmai verekedés	Af

Beszélt nyelvek	
aszisz	5
közös	2

Pszi használat -

Felszerelés: Husáng, kés, egyszerű ruházat, 25 réz

Lhapa
kasztnélküli
48 éves, ember, férfi
rend-élet
Garhudda kovácsa

Jellemzés: A falu kovácsa. Mára már szinte csak az átutazók lovainak patkolásával és a falusi élethez szükséges szerszámok készítésével foglalkozik. A régi idők emlékeit a műhelye falára felakasztott díszes fegyverek őrzik.

Kinézet: Megjelenése igénytelen, hosszú csimbókos haját bőrpánttal szorítja le, termete vaskos, karjai vastagsága vetekszik egyesek lábával.

Jellem: (rend-élet) Szótlan ember, mióta várandós felesége megbetegedett és meghalt. Szavahihető, becsületes fickó. A harsány viselkedést nem szívleli

Motiváció: Már csak a munkájának él. Szeret a műhelyben ténykedni, és külön öröm számára, ha valamilyen szakmai kihívással találja magást szemben.

„No, mondja no!”

Erő	17	**Ép**: 10	**Fp**: 27		
Állóképesség	15				
Gyorsaság	10	**Mp**: -	**Pp**: -		
Ügyesség	9				
Egészség	15	**Ellenállás**	**A**	**M**	
Szépség	13	TME	3	2	
Intelligencia	13	Statikus	-	-	
Akaraterő	12	Dinamikus	-	-	
Asztrál	13	Egyéb	-	-	
Érzékelés	12	**Teljes**	3	2	

Harcértékek

Fegyver	T/k	Ké	Té/Cé	Vé/m	Sp
Alap	-	10	27/0	70	-
Ököl	2	20	31	71	k6+1
Harcikalapács	2	15	37	78	k6+3

Kiemelt képzettségek			
Ökölharc	Af	Szakma (kovács)	Mf
Lovaglás	Af	Fegyverismeret	Af

Beszélt nyelvek	
aszisz	5
közös	4
Pszi használat	-

Felszerelés: Bőrkötény, szerszámok

Myrror

5. tsz. harcos
26 éves, ember, férfi
halál-rend
Tel Menglosz testőrkapitánya

Jellemzés: Tel Menglosz veszett hírű testőrkapitánya. A környéken sokfelé rebesgetik, hogy démonokkal cimborál, mert már számtalan végzetes sérülést is túlélt.

Kinézet: Arányos testalkatú, fekete hajú, fekete szemű férfi, aki folyton fekete ruhát visel.

Jellem: (halál-rend) Öntelt, beképzelt és a végletekig magabiztos személyiség, aki minden alkalmat megragad, hogy páratlan fegyverforgató tudományát bemutassa. Nem ismer, és önhittsége okán nem kér kegyelmet.

Motiváció: Bebizonyítani mindenkinek, hogy ő legyőzhetetlen!
„Gyere ki a hóra, hogy Darton keblére ölelhessen!”

Erő	13	**Ép**: 17	**Fp**: 55	
Állóképesség	13			
Gyorsaság	13	**Mp**: -	**Pp**: -	
Ügyesség	17			
Egészség	20	**Ellenállás**	**A**	**M**
Szépség	12	TME	4	5
Intelligencia	13	Statikus	17	17
Akaraterő	15	Dinamikus	-	-
Asztrál	14	Egyéb	-	-
Érzékelés	13	**Teljes**	21	22

Harcértékek

Fegyver	T/k	Ké	Té/Cé	Vé/m	Sp
Alap	-	19	73/7	100	-
Hosszúkard	2	30	97	126	k10
Kézi nyílpuska	2	27	31*	30	k3

Kiemelt képzettségek			
Fegyverhasználat (h.kard)	Mf	Úszás	Af
Fegyverhasználat (kézi.ny.)	Mf	Futás	Af
*Célzás	Af	Lovaglás	Af
Ugrás	30%		

Beszélt nyelvek	
aszisz	5
közös	4
Pszi használat	-

Felszerelés: Hosszúkard, kézi nyílpuska, fekete tollú vesszők, elegáns, fekete öltözék

Megjegyzés: Statikus pszi-pajzsait Tel Menglosz építtette neki.

Sheewia

kasztnélküli
26 éves, ember, nő
rend
a falu szépe, felszolgálónő

Jellemzés: Igazi karakán nőszemély, ha valami nem tetszik neki, annak hangot is ad. Nem egy alkoholtól felbátorodott férfi vendég végezte már az asztal alatt betört orral. A kocsmáros ennek ellenére is ragaszkodik hozzá, ki tudja miért. Szülei soha nem mondták meg, honnan származik, csak azt, hogy ők fogadták örökbe. Mivel tőlük mindent megkapott, soha nem vágyakozott arra, hogy megtalálja igazi szüleit. Haláluk és testvére halála után – valamilyen sötét ragály vitte el a családot – vált olyanná amilyen.

Kinézet: Megjelenésében egy igazi vadmacska. Fekete, hosszú, selymes haj, fekete macskaszemek, nőiesen izmos test. Egyszóval tökéletes!

Jellem: (rend) A felületes ismerkedéseket mogorván elutasítja, ám aki a bizalmába férkőzik, az olyan dolgokat kaphat tőle, melyről a legtöbb férfi csak álmodni mer. Forró a vérmérséklete és nem éppen eszes, így könnyen elcsattan egy-egy pofon vagy bal egyenes a részéről.

Motiváció: Lassan már eljár felette az idő, és még hajadon. Nem a szerelmet, sokkal inkább a nyugodt élet lehetőségét keresi.

„Kaptam én ennél már sokkal cifrább bókokat is, elhiheti!”

Erő	13	**Ép**:	4	**Fp**:	15
Állóképesség	12				
Gyorsaság	14	**Mp**:	-	**Pp**:	-
Ügyesség	16				
Egészség	10	**Ellenállás**	**A**	**M**	
Szépség	17	TME	2	0	
Intelligencia	7	Statikus	27	27	
Akaraterő	10	Dinamikus	-	-	
Asztrál	12	Egyéb	-	-	
Érzékelés	12	**Teljes**	29	27	

Harcértékek

Fegyver	**T/k**	**Ké**	**Té/Cé**	**Vé/m**	**Sp**
Alap	-	15	28/6	80	-
Ököl	2	25	32	81	k2

Kiemelt képzettségek			
Ökölharc	Af	Időjóslás	Af
Kocsmai verekedés	Af	Herbalizmus	Af
Szexuális kultúra	Mf	Hangutánzás	Af

Beszélt nyelvek	
aszisz	5
közös	3
erv	1
Pszi használat	-

Felszerelés: Tiszta ruházat, egyszerű ékszerek

Megjegyzés: Gerald atya rakott Statikus pszi-pajzsokat neki, a sok rosszakaratú átutazó vendégtől való védelemként.

Selewyna

8. tsz. boszorkány
27 éves, ember, nő
káosz
(ál)írnok, Alidax ügynöke

Jellemzés: Alidax gyöngyszeme, legalábbis így gondol magára. A közelmúltban azonban volt néhány ballépése, így a belé vetett bizalom megingani látszik. Mondhatni utolsó esélyként kapta ezt a rendkívül fontos feladatot. Fő területei a mérgek, főként a légi- és ételmérgek. Két jelenlegi kedvence a Sötét érintés és a Kínok mosolya.

Kinézet: Gyönyörű és veszélyes. Eddig még nem találkozott olyan férfival, aki ellent tudott volna állni neki. Most viszont páratlan szépségét kénytelen elfedni, hogy tényleg írnoknak tűnjék.

Jellem: (káosz) Hihetetlenül szívós és makacs, parancsmegtagadás miatt már többször került bajba.

Motiváció: Mostani küldetésén – ezt tudtára is adták – nem hibázhat, mert az az életébe fog kerülni. Egyedül dolgozik, feladata minél többet kideríteni az ereklyéről, annak hollétéről és, ha van rá mód, meg is szerezni azt. Amiről nem tud, hogy négy fejvadász áll készenlétben, alig egy órányi távolságban a kastélytól, hogy vész esetén (vagy ha Selewyna meghátrálna a feladat elvégzése nélkül) közbeavatkozzon.

„Ez a kastély gyönyörű! Ha nem nagy kérés, körbevezetne?”

Erő	11	**Ép**: 9	**Fp**: 39		
Állóképesség	13				
Gyorsaság	11	**Mp**: 64	**Pp**: 39		
Ügyesség	14				
Egészség	16	**Ellenállás**	**A**	**M**	
Szépség	19	TME	6	8	
Intelligencia	16	Statikus	39	39	
Akaraterő	18	Dinamikus	10	10	
Asztrál	16	Egyéb	-	-	
Érzékelés	16	**Teljes**	55	57	

Harcértékek

Fegyver	T/k	Ké	Té/Cé	Vé/m	Sp
Alap	-	23	28/4	86	-
Hárítótőr	2	31	32	105	k6

Kiemelt képzettségek			
Méregkeverés/semlegesítés	Mf	Lélektan	Af
Szexuális kultúra	Mf	Sebgyógyítás	Mf
Mellébeszélés	Mf	Herbalizmus	Mf
Színészet	Af		

Beszélt nyelvek	
aszisz	5
közös	5
toroni	4
erv	4
Pszi használat	Mf

Felszerelés: Hárítótőr, közönséges ruházat, különféle mérgek, 3 hatalom itala, 8 Ép-s gyógyital, írótábla, 12 arany

Megjegyzés: Asztrális és mentális membránnal is rendelkezik.

Szomojk

kasztnélküli
60 éves, ember, férfi
rend
Darton hívő
a kastély kapatos komornyikja

Jellemzés: Megmutatkoznak rajta az állandó borfogyasztás jelei. Egyébként minden teendőjét kiválóan ellátja. Szokása, hogy a nyelvét kidugja, megnyalja az ajkait és nyammog. Ez egyértelműen beidegződés nála. A szekercéhez ért fegyverhasználat címén, azt kiválóan dobja, és amit nem gondolnánk róla, hogy jól használja a kézi nyílpuskát, mert sokat vadászott Khiwayennel a környező erdőben.

Kinézet: Idős aszisz férfi, a haja már ősz, hófehér. Barna napcserzett bőre arra utal, hogy ő maga is sokat van a napon, a téli időszakra kicsit megfakul a bőre színe, de az első melegévszaki napsugarak hatására már bronz barna. Kissé alacsony, kövér fickó, de nem az izzadós fajtából. 100 ynevi fontot nyom. Barna szemei a Kacaj hónapja alatt mindig kicsit vizenyősek és révetegek. Ura halála óta azonban ápolatlan és nem törődik a külsejével, így a fehér borosta és a koszos sötétkék egyenruhája izzadságtól és alkoholtól bűzlik. Nem csoda, hisz ebben alszik mikor elnyomja az álom egy hordó mellett. Haja egyenes szálú és elálló, melyet néha több-kevesebb sikerrel, vízzel vagy olajjal hátra fésül.

Jellem: (rend) Hitbuzgó dartonita már vagy öt éve, mióta a dartonita paplovagok a kastélyba jártak. Előtte nem volt vallásos ember. A közelmúlt eseményei igencsak megviselték.

Motiváció: Célja – és túlélésének egyetlen módja –, hogy tovább szolgálhasson a kastélyban a majdani örökös alatt. Ezért vonakodik, sőt képtelen kiállni az egyik vagy másik örökösjelölt mellett. Harc esetén, ha puszta kézzel kellene verekednie, akkor inkább meghátrál, megadja magát, hisz elfutni nem nagyon tudna, esetleg elbújni. Ha a helyzet rosszra fordul, ő inkább leissza magát.

„Parancsoljék velem az uraság… hukk!”

Erő	14	**Ép**: 11	**Fp**: 15		
Állóképesség	10				
Gyorsaság	14	**Mp**: -	**Pp**: -		
Ügyesség	8				
Egészség	16	**Ellenállás**	**A**	**M**	
Szépség	9	TME	0	0	
Intelligencia	13	Statikus	-	-	
Akaraterő	10	Dinamikus	-	-	
Asztrál	10	Egyéb	-	-	
Érzékelés	11	**Teljes**	0	0	

Harcértékek

Fegyver	T/k	Ké	Té/Cé	Vé/m	Sp
Alap	-	9	23/19	74	-
Szekerce	1	14	35	85	k10
Kézi nyílpuska	2	12	33	30	k3

Kiemelt képzettségek			
Vadászat	Af	Lélektan	Af
Ének/zene	Af	Etikett	Af
Úszás	Af	Heraldika	Af
Lopózás	35%	Írás/olvasás	Af

Beszélt nyelvek	
aszisz	5
közös	5
erv	5
toroni	4
Pszi használat	-

Felszerelés: Koszos egyenruha, félig üres borosüveg

Tel Menglosz

4. tsz. lovag
35 éves, ember, férfi
rend
a rivális örökös

Jellemzés: A másik örökös. A szomszéd birtokos. Teljes neve Aldon tel Menglosz. Egy fiatal, léha, keménykedő lovag. Khiwayen másod-unokatestvére. Született aszisz, ezért úgy gondolja mindenképpen övé kell, hogy legyen a birtok. Nagyobb csapattal érkezik, de csak egy emberre számított nem egy kalandozó-csapatra.

Kinézet: Hosszú barna haját lófarokban hordja. Megjelenése testi adottságai okán – magassága meghaladja a 2 lábat – tiszteletet parancsoló. Arcán általában lesajnáló félmosoly virít. Díszes ruházatán több helyütt nemesi címerének hímzése díszeleg.

Jellem: (rend) Parancsoláshoz szokott, épp ezért nagyon nehezen tűri az ellentmondást, még akkor is, ha nálánál nagyobb hatalmú emberek teszik ezt. Indulatai fokozatosan gyülemlenek fel benne, majd hirtelen felszínre törnek. Ha nyugodt, képes taktikusan gondolkodni. Előre tervez.

Motiváció: El sem tudja képzelni, hogy a birtok ne rá és családjára szálljon. Riválisait, ha kell, elteszi az útból!

„A birtok az enyém! Itt ilyen jött-ment csavargóknak helye nincs!”

Erő	17	**Ép**: 12	**Fp**: 58		
Állóképesség	17				
Gyorsaság	13	**Mp**: -	**Pp**: 17		
Ügyesség	10				
Egészség	15	**Ellenállás**	**A**	**M**	
Szépség	13	TME	2	5	
Intelligencia	14	Statikus	17	17	
Akaraterő	15	Dinamikus	1	1	
Asztrál	12	Egyéb	-	-	
Érzékelés	13	**Teljes**	20	23	

Harcértékek

Fegyver	T/k	Ké	Té/Cé	Vé/m	Sp
Alap	-	12	52/0	100	-
Hosszúkard	1	18	66	116	k10+1
Láncos buzog.	1	16	65	111	k6+6
Közepes pajzs	1	12	52	+35	k6
Vértben:		-2	-2	-2	

Kiemelt képzettségek			
Pajzshasználat	Mf	Heraldika	Mf
Fegyverismeret	Af	Etikett	Af
Történelemismeret	Af	Írás/olvasás	Af
Esés	20%	Úszás	Af
Ugrás	25%		

Beszélt nyelvek	
aszisz	5
közös	4
toroni	4
erv	4
Pszi használat	Af

Felszerelés: Fegyverzet, nemesi öltözék, brigantin (SFÉ:3; MGT:2), 20 arany

További NJK-k és Bestiák

Tel Menglosz kísérete	2. tsz. harcosok	kitartó, marcona fegyveresek	396. old.
Herott lovag kísérete	4. tsz. lovagok	a Hercegkapitány lovagjai	397. old.
Halálvarjú	Bestiárium (2. kiad.) 112. old.	a falusiakat terrorizáló állatok	397. old.
Sacron	Bestiárium (2. kiad.) 174. old.	Myrror teste az utolsó napon	398. old.
Shramoul, a Lélektépő		a szoborba zárt démon	398. old.

Tel Menglosz kísérete

2. tsz. harcosok
ember, férfi
rend

Szerepük: Hatan vannak összesen. Vezetőjük a testőrkapitány, Myrror és természetesen maga Tel Menglosz is. A túlerő biztosított, legalábbis az örökös szerint. Ám számuk változtatható. Érkezhet pár emberrel első este Tel Menglosz. Utána még mindig hivathat akár 50 embert is a birtokáról, akik között íjászok is lehetnek. Ha a szituáció (vagy a játékosok vérmérséklete) indokolja, érkezhet egyből nagy sereggel is. Mesélő, ez csak rajtad áll. A cél, hogy a JK-k ne próbálkozzanak egyből fegyverrel rendezni a problémát.

Egytől egyig vaskos alkatú, mogorva megjelenésű harcosok. Oldalukon egyszerű díszítésű hüvelyben hosszúkard lóg, hátukra szíjazva egy-egy címeres közepes pajzs, testüket pedig brigantin védi a harcban. Mozgásuk kissé lassú és esetlen, ám a harcban kíméletlen ellenfelek. Strapabíróak és nem adják fel a küzdelmet egykönnyen. Halálukig követik feljebbvalóik parancsait, de ha arról van szó, szívesen elengedik magukat és olyankor hajlamosak felönteni a garatra.

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

Ép:	12	**Fp**:	32
Mp:	-	**Pp**:	-

Ellenállás	A	M
TME	4	5
Statikus	14	14
Dinamikus	-	-
Egyéb	-	-
Teljes	18	19

Harcértékek					
Fegyver	**T/k**	**Ké**	**Té/Cé**	**Vé/m**	**Sp**
Alap	-	15	39/3	93	-
Láncos buzo.	1	17	52	104	k6+3
Hosszúkard	1	21	53	109	k10
Közepes pajzs	1	17	39	+35	k6
Vértben:		-4	-4/-2	-4	

Felszerelés: Fegyverzet, brigantin (SFÉ:3; MGT:2)

Megjegyzés: A pszi-pajzsokat Menglosz rakatta fel; Ugrás 20% (+4 Vé)

Herott lovag kísérete

4. tsz. lovagok
ember, férfi
rend

Szerepük: Összesen négyen vannak. Kivétel nélkül harcedzett lovagok, harci lovakon, erős fegyverzetben. Mégsem ez az elsődleges oka annak, hogy nem kell tartaniuk a történetben szinte senkitől. Sokkal inkább az, hogy kevesen szeretnék a Hercegkapitány haragját magukra vonni azzal, hogy a küldöttjére támadnak. Tel Menglosz biztosan nem kockáztatja ezt meg. Ha a JK-k elkövetik ezt az ostobaságot, annak nagyon súlyos következményei lesznek.

Szerepük csak a küldött kíséretére korlátozódik. Minden más személlyel szemben tartózkodóak, és még annak a látszatát is igyekeznek elkerülik, hogy részrehajlással vádolhassák meg őket!

Erő	16	**Ép**:	13	**Fp**:	43			**Harcértékek**			
Állóképesség	12					**Fegyver**	**T/k**	**Ké**	**Té/Cé**	**Vé/m**	**Sp**
Gyorsaság	12	**Mp**:	-	**Pp**:	8	Alap	-	7	54/0	99	-
Ügyesség	10					Tőr	2	17	62	101	k6
Egészség	16	**Ellenállás**	**A**	**M**		Lovagi kard	1	9	64	106	2k6+4
Szépség	13	TME	4	3		Közepes pajzs	1	7	54	+35	k6
Intelligencia	14	Statikus	25	25		Vértben:		-2	-2	-2	
Akaraterő	13	Dinamikus	-	-							
Asztrál	14	Egyéb	-	-							
Érzékelés	13	**Teljes**	29	28							

Felszerelés: Fegyverzet, félvért (SFÉ:5; MGT:6)

Megjegyzés: A pszi-pajzsokat a Hercegkapitány mentalistái rakták fel; Pszi (pyarroni) Af, Pajzshasználat Mf

Halálvarjú

Bestiárium II.
112. old.

Előfordulás: gyakori
Megjelenők száma: 1k10
Termet: K
Sebesség: 120 (L)
Támadó érték: 60
Védő érték: 98
Kezdeményező érték: 28
Célzó Érték: -
Sebzés: 1k3
Támadás/kör: 1
Életerő-pontok: 4
Fájdalomtűrés-pontok: 16
Asztrál ME: 8
Mentál ME: 8
Méregellenállás: 6
Pszi: -
Intelligencia: alacsony
Max. Mp.: -
Jellem: Halál

Leírás: Általában csak túlerőben támadnak. Mely alatt, amelyikük szemből harcol, az csak védekezik, míg a többiek – lehetőség szerint felülről támadva („harc magasabbról”) – hátulról vagy félhátulról rontanak rá kiszemelt ellenfelükre, aki a számára szokatlan pozíció okán, még a „harc alacsonyabbról” módosítóit is elszenvedi. A madarak nem ismerik a menekülés fogalmát, sőt, 5 Fp alatt még vadabb támadásba kezdenek, mely okán a „harc gyűlölettel” módosítóit is megkapják.

Sacron
Bestiárium II.
174. old.

Előfordulás: nagyon ritka
Megjelenők száma: 6-60
Termet: Ó (kb. 8,5 láb)
Sebesség: 150 (SZ)
Támadó érték: 110
Védő érték: 170
Kezdeményező érték: 20
Célzó Érték: -
Sebzés: 4k10+6
Támadás/kör: 2
Életerő-pontok: 45
Fájdalomtűrés-pontok: 120
Asztrál ME: 5
Mentál ME: 25
Méregellenállás: immunis
Pszi: -
Intelligencia: átlagos
Max. Mp.: -
Jellem: Káosz

Leírás: Az óriások legnagyobb termetű, legharciasabb, félelmet nem ismerő fajtája. A mérgeken túl immunisak a hidegre is. Bár félnek a mágiától, annak megnyilvánulásai megmagyarázhatatlan dühöt váltanak ki belőlük, melynek célpontjai leggyakrabban a varázslat alkalmazói.

A modulban szereplő egyed szeme világoskék, derékig érő szakálla vörös, haját kontyba hordja. Sárga-fekete darócruhát és (igen kellemetlen szagú) méretes bocskort visel. Hatalmas kétkezes pallos van nála, mellvértje pedig 7-es SFÉ-t biztosít számára.

Shramoul, a Lélektépő

Előfordulás: idézett
Megjelenők száma: 1
Termet: E
Sebesség: 100 (SZ)
Támadó érték: 100
Védő érték: 180
Kezdeményező érték: 50
Célzó Érték: -
Sebzés: k6+3
Támadás/kör: 3
Életerő-pontok: 65
Fájdalomtűrés-pontok: 140
Asztrál ME: immunis
Mentál ME: immunis
Méregellenállás: immunis
Pszi: -
Intelligencia: magas
Max. Mp.: -
Jellem: Halál, Káosz
Max. Tp: 5200
Necrográfiai osztály: VII. (közdémon)

Leírás: Nyugodt, számító, és bárkin átgázoló. Okosnak hiszi magát, és bár viszonylag jó harcos, a gyengékkel szemben is szereti logikáját és egyéb tulajdonságait használni. Rögeszméje, hogy lelkekre tegyen szert.

A lélektépő a közdémonok egy különleges fajtája. Elsősorban Krán démonlovasai ismerik és alkalmazzák, mert bár veszélyes, bizonyos feladatok elvégzésére kiválóan alkalmas. A Lélektépő humanoid felépítésű, embertől alig magasabb (2,1 láb), sima, sötétvörös bőrű démon. Karjai kissé megnyúltabbak és ujjai is hosszabbak, mint az átlag emberé, lábfeje is nagyobb, de nem jelentősen. Vörös bőre alatt csak úgy dagadnak a démoni izomkötegek, a fekete erek. Ivarszervei nincsenek. Feje hosszúkás, álla igencsak megnyúlt, majdnem a mellkasa közepéig ér több üreggel. Fejtetője kúpos, hajszőrzete nincsen, koponyájából pedig két izzó, vörös tűzben égő szem néz a világra.

A Lélektépő nevét arról a különleges tulajdonságáról kapta, hogy megrögzötten éhezi, vágyja a halandók lelkét, és képes is azt elorozni, noha nem egészen úgy, ahogyan ő szeretné. Ha valaki ellen sikeres fizikai támadást ért el, és túlütötte, sebzés nélkül megragadhatja hosszú és erős ujjaival. Azon kevés démonok közé tartozik, akik rendelkeznek némi asztális és mentális testtel is, bár ez nem más, mint egy fejletlen csáp csupán, felépítésében annyira idegen, hogy továbbra is immunisnak tekinthető az asztrál- és mentálmágia ellen. A megragadott áldozatra, aki csak sikeres Erő-ellenpróbával szabadulhat (a Lélekszívó Ereje 19) három síkról is támad, és a fizikai kapcsolat révén képes annak lelkét magába szívni. Ennek sikerére alapesetben 30% esélye van, ez minden fogással töltött körrel 10%-kal nő. Tekintete folyamatos asztrál és mentálszemként működik olyan erősséggel, amennyi aktuális Ép-je. Így méri fel, melyik lelket érdemesebb elragadni, mivel a fejlettebb, erősebb lelkeket jobban szereti.

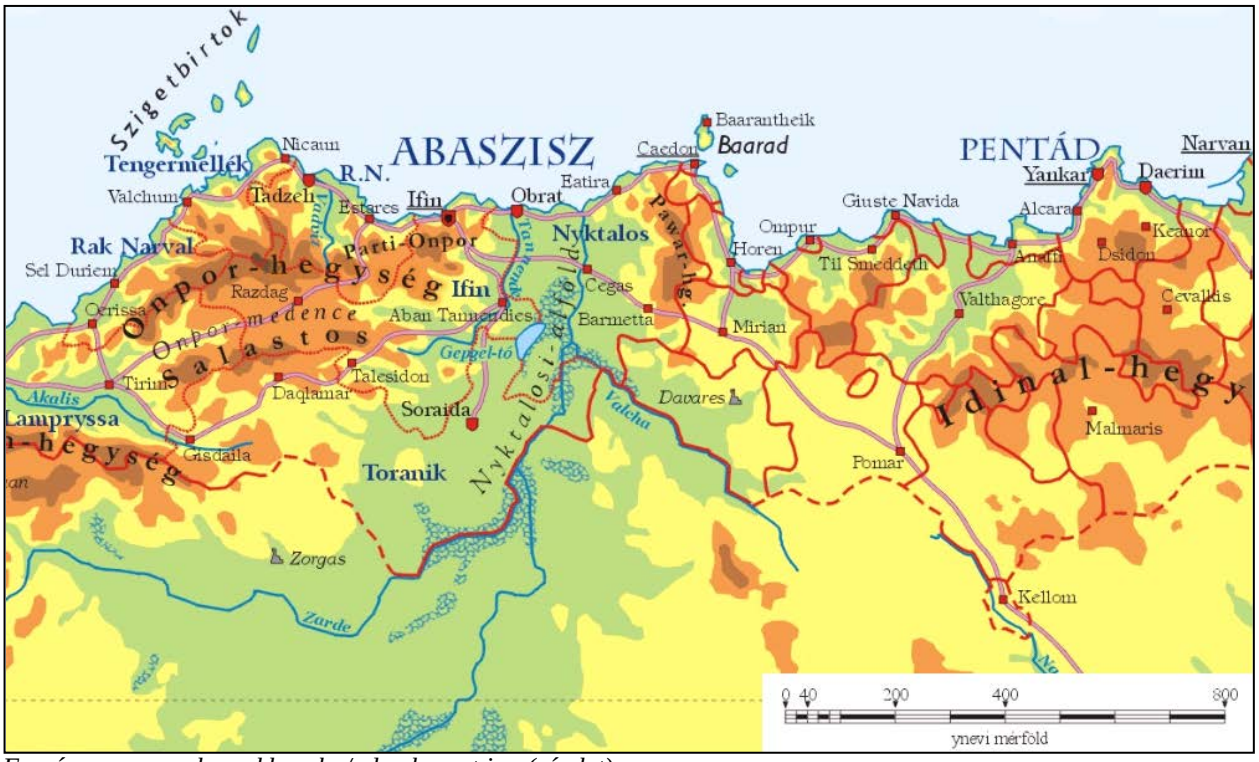
Az elrabolt lelket képes testében elraktározni, és ez bár semmilyen lélek nyújtotta előnyt nem jelent, mégis élvezi. Az így befogadott lelket akármeddig élvezheti, akár tovább is adhatja (igaz, más démonok nem tudják megtartani, kötés híján az hamar távozik belőlük), vagy tárgyakba, más lényekbe kényszerítheti – az hogy ilyenkor melyik kerekedik felül, a lelkektől függ, a démon nem tudja befolyásolni, bár az eredetit kitépheti. A lélektépő folyamatosan kényszert érez, hogy friss, új, másik lelket zárjon magába, noha hasznosítani azt sem tudja semmire. Egyszerre azonban csak egy lelket hordozhat, így a régit ilyenkor eldobja. Utóbbi lélek még jól jár, ugyanis minden, a Lélektépőben töltött nappal 1%-kal nő az esélye, hogy annyira károsodik, olyan idegenné válik eredeti jellemzőitől, hogy szabaddá válása után sem lesz már alkalmas újjászületésre. Több hozzáértő azt állítja, hogy az ilyen „démonnal fertőzött” lélek, ha olyan szerencséje van, hogy újjászülethet, hát gonosz lényként teszi azt, noha a dolog soha ki nem mutatható.

A lélek nélküli, gyakran élőhalottként tovább létező testeket maga után hagyó lélektépő kiválóan alkalmas egyesek foglyul ejtésére, különösen a Godon elleni háború során alkalmazták őket Krán démonlovasai. A Lélektépő szívesen támad lesből, szeret okosabb lenni, mint áldozata, különösen, ha alantasabb és gyengébb lényekkel kerül szembe. Ha fizikai harcra kényszerül, erős ütéseivel támad.

Térképek

Abaszisz

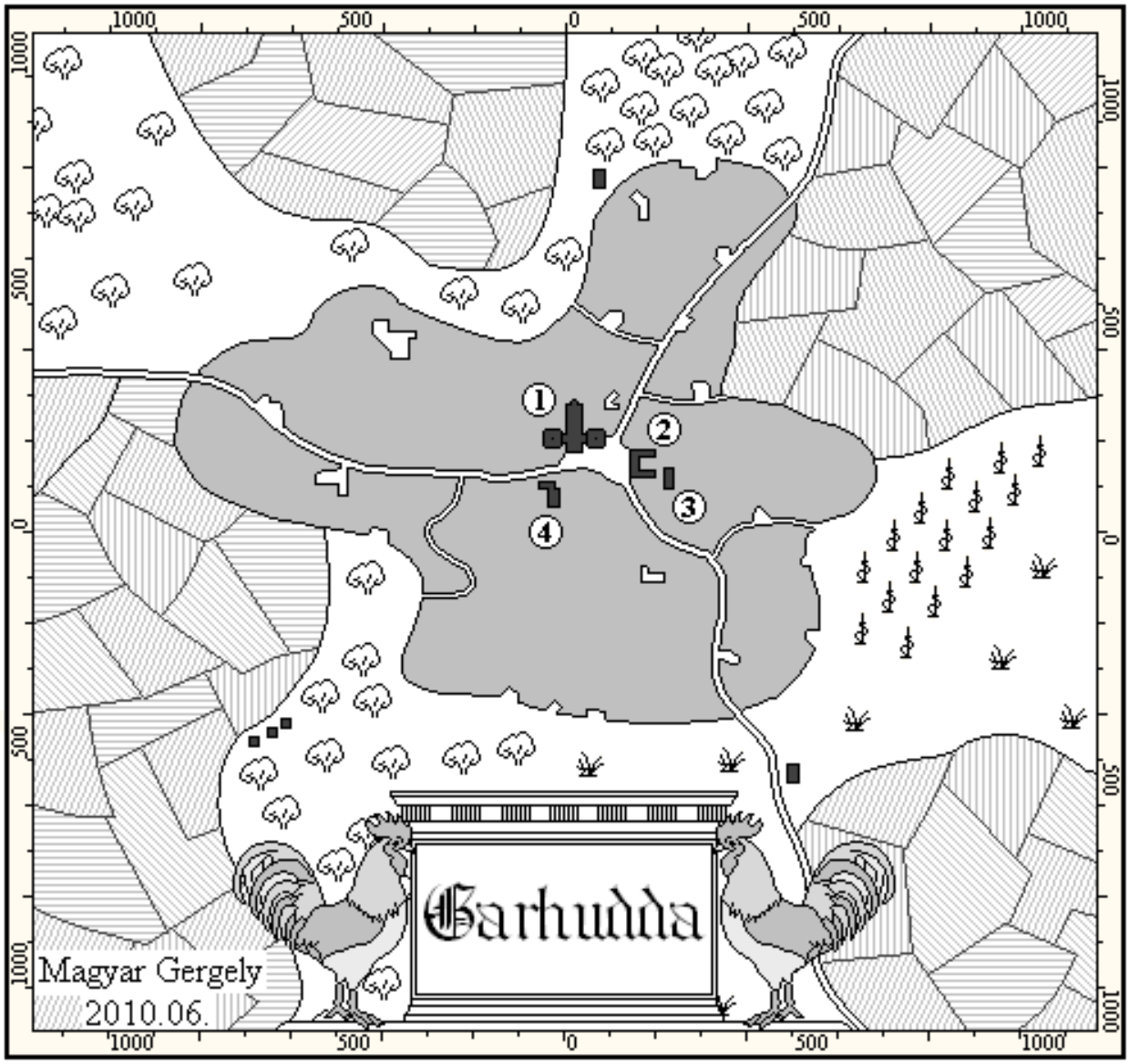
(Tájolás: északi, Lépték: a térképen)



Forrás: www.szurkecsuklyas.hu/qdomborzat.jpg (részlet)
Szerző: Domoly & Beelze, Szürkecsuklyás Testvériség

Garhudda

(Tájolás: északi, Lépték: a térképen, lábban)



1 *– Kyel-templom*
2 *– Fogadó*
3 *– Istálló és kocsiszín*
4 *– Kovácsműhely*

Mellékletek

Varázstárgyak

HALÁLVARJÚ EREKLYE

Ego: 60
Jellem: Halál
Kommunikáció: Emocionális

A Halálvarjú Datron egyik ereklyéje. Az erioni szakadár Darton templom felépítésekor, P. sz. 3687-ben kerül Ariun Al-Marem birtokába (egyesek szerint előbb, és jelentős szerepe volt az illetékesek meggyőzésében a templom felépítésének szükségességét illetően, az engedélyek és a támogatás megszerzéséhez), és az új templom hatalmas oltártermében helyezik el.

A Halálvarjú nevéhez hűen egy szép, hibátlanul fejlett halálvarjút formáz. A kétarasznyi (0,3 láb), ismeretlen, tompa fényű, fekete fémből készült szobor súlya tekintélyes, számszerint nyolc font.

A Halálvarjú jelleme halál, Ego-ja 60. Emocionálisan kommunikál hordozójával. A Halálvarjú elsődleges képessége a lélekaltatás, melyet a szobor 200 lábas körzetében, 150-es erősséggel fejt ki. Ezután, hordozója akaratának megfelelően képes kiszakítani a célpont lelkét, és 200 lábon belül bármibe, vagy bárkibe belehelyezni azt – ehhez onnan is kiszakítja a lelket – anélkül, hogy a lélek eközben bármiféle károsodást szenvedne. Természetesen bármikor vissza is helyezheti, ha hordozója erre utasítja. Ha az ereklyehordozó úgy akarja, a lélek egy tárgyba, lélekkel nem rendelkező helyre is helyezhető, ám ott kötés híján csak elenyésző ideig marad, majd elhagyni kényszerül a ”testet”, és az áldozat meghal, ezért leginkább két – vagy több – lélek kicserélésére alkalmazzák.

Az ereklye irányításához uralni kell azt. Egy hordozó csak a tapasztalati szintjének megfelelő számú lelket szakíthat ki egyszerre, így ennyi személy lelkét cserélheti ki. Az ereklyével emellett megvizsgálható a Darton-hívő elhivatottsága, hitének őszintesége, ha ilyen személy ellen kívánják felhasználni, a Halálvarjú figyelmeztet, elpusztítani pedig nem enged (még hordozójának sem!) hithű dartonitát. Az ereklye mellesleg elpusztít, és elűz minden, a necrográfia V. osztályába és az alá tartozó élőhalottat, lelküket (ha van) megbékíti és Darton elé tereli, véget vetve ynevi kóborlásuknak. Körülötte 200 lábnyi sugárban az asztrál és mentál sík lényei – hacsak nem síkurak – elmenekülnek. Az ereklye nem használható a Szentháromság tagjaira, valamint ők – bár nem hordozói – bármikor akként viselkedhetnek vele és használhatják.

A Halálvarjú kidolgozása hihetetlenül részletes. A tollai rovátkáiban például igen apró varázsjelek sorakoznak, végig az egész felületén. Csak különleges nagyítókristályokkal olvashatóak ki, hiszen a toll szálainak köze is olyan vékony, mintha tűvel karcolták volna őket. Egy alkalommal állítólag Alyr Arkhon megkísérelte megfejteni őket, hogy rájöjjön a szobor mágiájára. Próbálkozását akkor adta fel, amikor több heti kemény munka után, alig két tollal végezve a rúnákból egy rá nézve kínos, humoros versikét olvasott össze. Halálvarjú STP-je 90, a sebzési szorzója ütés ellen 1/20, tűzzel, faggyal, mágiával, savval megsebezni pedig nem lehet. A villámokat visszaveri. Ezen a síkon elpusztíthatatlan.

Az ereklye melléktulajdonsága, hogy Darton Kacaj havában, minden éjközépkor, húsz napon keresztül magától, szabadon cserélgeti a 200 lábnyi körzetében tartózkodók lelkeit parancs vagy beavatkozás nélkül. (Az értelmesebb állatokat is belevéve.) Ez ellen még hordozója sem tehet semmit, bár a dartoniták minden ilyen alkalommal öblös kacajt hallhatnak. A legtöbb, amit a hordozó tehet, hogy egyenként visszacserélgeti a lelkeket az ereklyével. Ettől azonban a következő éjközépkor a lélekcsere megint létrejön. A lélekcserélgetés teljesen véletlenszerű, bár a közelebb állók lelkei gyakrabban cserélődnek ki egymással. Az is előfordulhat, hogy valakinek a lelke a saját testébe tér vissza. A kacaj hónapjának utolsó éjközepekor viszont az ereklye minden, a hatókörzetében lévő lelket eredeti helyére költöztet vissza. Az ereklye ezt a magától működő tulajdonságát csak a kacaj hónapjaiban produkálja, egyéb esetben a nemkívánatos „hordozóit" emocionálisan ijeszti el magától. Hordozójának csak megfelelő képességű Darton hívőt fogad el. Ha nem dartonita kíván a hordozója lenni, ha képességei megfelelőek is, akkor is folyamatos konfliktusa lesz az ereklyével, ha pedig nem megfelelőek, Darton irgalmazzon neki.

Az ereklye mindenben továbbiban megfelel a Rúna magazin I/5 számában megjelent Ynevi ereklyék című cikknek, például az isteni eredetű szent tárgyra semmilyen ynevi mágiával nem lehet hatni, elpusztítani ezen az anyagi síkon szinte képtelenség.

Az ereklye rövid története

A Halálvarjú P. sz. 3687-ben került Darton akaratából az új, erioni Darton templom oltárára. A majd százötven láb átmérőjű kupolateremben – a templom jóval nagyobb, nem csoda, hogy ott nem okozott bajt – négy évig pihent. P. sz. 3691-ben, Darton második, Csend havában a Sötét Próféta által kijelölt ereklyehordozó Enawor om Mirniali, Darton-paplovagja, erioni nemes veszi magához, és távozik vele az erioni templomból. Később megtalálják holtan, rezidenciája egyik titkos termében. Sokak szerint az ereklyét más, a hordozó képében lopta el, annak ugyanis nyoma veszett. A Halálvarjú legközelebb a XIV. Zászlóháború eseményei alatt, P. sz. 3693-ban mutatkozik ismét, amikor is egy kíséretet megtámadó csapat legyőzését követően Khiwayen tel Dilorhoz kerül. A későbbi nemes sokáig házi oltárának közepén tartja a Darton szent tárgyának vélt szobrot. P. sz. 3698-ban a birtokára érkező két Darton-lovag látogatását követően a pincében lévő titkos szobába rejtik el, ahol a modul idejéig, P. sz. 3703-ig pihen. A Darton-lovagok látogatását követően Rowonban kijelölésre került két hordozója, ám az ereklyét nem akarták magukhoz venni, helyét megfelelőnek ítélték a hívő Khiwayen birtokán, majd érte mennek, ha szükségük lesz rá.

A lélekcsere játéktechnikai hatásai

A lélekcsere itt az ereklye által végrehajtott lélekkiszakítás, és másik testbe történő juttatásának hatását jelenti. Fontos a különbség egyéb lélekre ható befolyásoló folyamatoktól, mivel az ereklye Darton kegyelméből NEM tesz semmilyen kárt a lélekben a csere során, valamint minden esetben az eredeti lelket eltávolítva helyezi új testbe a lelket, így egy testben egyszerre csak egy lélek kerül, így két lélek egy testben történő egymásra hatásával nem kell foglalkozni.

Igen furcsa magának a lélekcserének a megélése. Aki rendelkezik membránnal, az azonnal jelez, mégpedig soha nem tapasztalt intenzitással – hiszen elaltatják a lelket! Akik alszanak, furcsát álmodnak. Olyan érzés kíséri a lélekcserét, mintha repülnének, és saját magukat is látni vélik felülről. Ez az élmény rövidesen olyan zavaros lesz, hogy nem tudják tanulmányozni a környezetüket, vagy hogy hová kerülnek. Csak akkor tisztul ki ismét a kép, amikor felébrednek új testükben. Az ébren levők azonnal elájulnak, és az alvókhoz hasonló élményük lesz. Emellett a hithű dartoniták harsány kacajt hallanak, amire kiemelten emlékeznek felébredésük után is. Az antissjárók jó eséllyel rájöhetnek, hogy nem álmodnak (tsz. tízszerese %). A pyarronita vallásúak nyugodtan, biztonsággal szemlélik a történést, amíg tudják, ellenben más vallásúaknak halálfélelme van.

Az új testben senki nem ébred fel magától. Ha felébresztik (ezt meg lehet tenni), zavarodott lesz, nem lesz egy darabig tiszta gondolata. A lélekcsere sokkoló hatását érzékeltetendő, az új testben ébredéskor mindenki köteles Asztrálpróbát tenni. Ha elvéti, pánik lesz úrrá rajta, és a kábultság mellett 15 percig semmi értelmeset nem képes cselekedni, csak fejvesztve rohangál, nem találja a helyét. Ezt mindenki a jellemének és beállítottságának megfelelően éli meg. Nem képes dönteni, nyugodt maradni, összhangot, szellemi nyugalmat találni, de még logikusan gondolkodni sem. Ha az Asztrálpróba sikeres, a pánik csupán néhány pillanatig tart, inkább csak beugró érzés, és a karakternek csupán az egy órás kábulatot kell kibírnia. Azok, akik képesek lelküket különösen uralni, elhagyni testüket (pl. szerzetesek) tisztába lesznek a történtekkel, ők szintjüknek megfelelő pozitív módosítóval dobhatják Asztálpróbájukat, a kábultság alól azonban ők sem mentesülnek.

A Halálvarjú ereklye által új testbe juttatott lélek a felébredését követően teljesen egészségesen, az új testet a lehető legjobban kihasználva képes létezni. Természetesen lehetőségei, sőt, az új test felfogása, megszokása is nagyban függ attól, hogy milyen testbe került. A lélekcsere mindenképpen hatalmas megdöbbenést, sokkot okoz, és az első órában a test megszokását igényli. Ebben az órában az áldozatra a kábultság módosító lesznek érvényesek (Erő -2, Állóképesség -2, Gyorsaság -2, Ügyesség -2, Akaraterő -5, Asztrál -5, Intelligencia -5, Érzékelés -4, Ké -15, Té -20, Vé -25, Cé -30), és sem mágiát, sem pszit nem lesz képes használni – még önmagára sem! Százalékos képzettségeit további -20% levonás sújtja. (Ebben benne szerepel a főjellemzők miatti csökkenés.) Ez a kábultság az első óra leteltével megszűnik, a lélek megszokja az új testet, és képes azt maradéktalanul irányítani. Igaz ez minden esetben, ha az új test hasonló a régihez, ugyanis előfordulhat, hogy valaki annyira más testbe kerül, hogy nem fogja tudni értelmezni annak jeleit, vagy használni különleges, régi testétől eltérő képességeit. Például, ha egy ember lelke egy másik emberébe kerül, akkor egy óra elteltével gond nélkül irányíthatja azt. Ellenben, ha egy madárba, akkor oldalsó szemeivel furcsán lát majd, repülni pedig nem lesz képes, csak kézként próbál fogni szárnyaival, ilyen hamar nem tud teljesen alkalmazkodni. Az ilyen különleges helyzet újabb pánikra adhat okot. A KM-nek célszerű alaposan kimesélnie a furcsa, ismeretlen mozgásszervek okozta káoszt. Fontos lehet a megváltozott érzékszervek kimesélése is.

Egy elf testbe került ember nem fog tudni az infralátásról, ahogy egy összetett szem jeleit sem képes majd megfelelően értelmezni, a tapogató csápokról nem is beszélve.

Az új testben kialakult „új személy” mentális képességei megmaradnak, azaz Akaratereje, Intelligenciája és Asztrálja az eredeti marad. Fizikai képességei azonban az új testéé lesznek mindenestül. Bár elméje rendelkezni fog minden eddigi ismeretével, korántsem biztos, hogy valamennyit maradéktalanul alkalmazni tudja. A gyenge, beteg testbe került barbár nem biztos, hogy meg fogja tudni emelni hatalmas pallosát. Egy mesterszerető nem biztos, hogy ugyanazt az élményt fogja tudni nyújtani érdes, tompa ujjakkal. Ami a pszit illeti, ha valaki rendelkezik a szükséges adottságokkal az új testében, és visszanyerte önuralmát, képes lesz azt alkalmazni. A mágiahasználat is lehetséges, ha az új test rendelkezik az adott mágiaforma megkövetelte képességekkel, például beszéd képessége, megfelelő hallás az énekléshez, megfelelő ügyesség a rúnák megformálásához.

Nem élőlényekbe kerülve akár az áldozat érzékelése is semmissé válhat, mozgása pedig lehetetlenné. Mentális képességek híján csak nagy fekete üresség ként fogja megélni a tárgyban eltöltött időszakot, saját, zavarodott gondolataival összezárva. (Az ereklye magától való működése közben NEM plántál lelket tárgyba, csak élőlények között cserélget.)

Akik kívülről szemlélik a lélekcsere folyamatát (azaz ők kimaradnak belőle, 200 lábon kívül tartózkodnak) azok – megfelelő érzékelési formával – megfigyelhetik az ereklye keltette örvényt az asztrális és mentális síkon. (Aminek az anyagi síkon nincs semmi látható jele.) Ezt csak asztál-, vagy mentálszemmel, auraérzékeléssel, s egyéb, a „harmadik szem” használatához tartozó pszi és mágiaalkalmazásokkal lehet érzékelni. A több síkon is jelen lévő örvény középpontja maga az ereklye. Ez isteni természete miatt igencsak sokkoló élmény. Aki látja, köteles Asztrál- és Akaraterőpróbát dobni, amit ha elvét, egy próbánál fél, két sikertelen próbánál 1 órára kerül sokkhatás alá. Nem mer majd újra ilyen diszciplínákhoz folyamodni, és minden pszi- illetve mágiahasználata az adott idő alatt sikeres Akaraterőpróbához kötött, azaz le kell győznie félelmét a területen lévő furcsa esemény, erő irányában. Az időtartam leteltével ő is szabadon cselekedhet.

Mérgek

ZÖLD FUVALLAT

6. szintű légiméreg. Keringési rendszerre hat. Kábulatot vagy gyengébb hatásként émelygést okoz. Hatása gyors (1k6 kör) és közepes ideig hat (1k6 óra). Ára 13 arany.

A BOLOND LEHELETE

6. szintű több komponensből álló légiméreg, mely az idegrendszerre és az izomrendszerre együttesen hat. Színtelen gáz, ám fanyarédes szaga elárulja. (Ilyenkor már persze késő, az áldozat már belélegezte.) Speciális, aljas, toroni méregmesterektől származó méreg. Általában kínhalálra és nyilvános bosszúk beteljesítésekor szokták elővenni, hosszú hatóideje miatt más használatra többnyire alkalmatlan. Gyors hatású (1k6 kör), eredménye és hatóideje az áldozat ellenállásától függ.

Az áldozat a méreg belégzése után 1k6 körön belül elkezd kuncogni, és fokozatosan eluralkodik rajta a nevetés, 1k6 perc után már akaratlagosan sem tud csendben maradni, folyamatosan nevet, vihog mindenen. Emellett képes cselekedni, a Kábulat módosítói érvényesek.

Ha ellenállását megdobta, akkor ezután az egész még 2k10 percig tart, aztán fokozatosan elmúlik a hatása (ugyanolyan tempóban, ahogy jött).

Ha nem dobta meg ellenállását, akkor 2k10 perc után a Görcs módosítói lesznek érvényesek rá. Szó szerint megállíthatatlannak tűnő röhögőgörcs. Arca eltorzul és folyamatosan, hangosan, hörögve röhög, nevet, esetleg már a földön fetreng. Mások által teljesen kontrollálhatatlan, még asztrál- vagy mentálmágiának sem engedelmeskedik, mert nem uralja a testét és tetteit. 2k6 órán keresztül óránként dobálhatja újra mágiaellenállását. Ha egyszer megdobja, a nevetés el fog állni, és a méreg a sikeres ellenállásnál leírtak szerint hatását veszti. Ha nem dobja meg, 2k6 óra elteltével megfullad a röhögésben, azaz meghal.

Északon nagyon nehezen szerezhető be, ára adagonként 30 arany. Dél-Yneven jószerivel ismeretlen, így feketepiacokon az ára a fenti többszörösére is rúghat.

GYOMORRONTÓ

3. szintű emésztési rendszerre ható ételméreg. Ynev-szerte ismert, olcsón előállítható gyenge méreg. Lassú hatású (2k6 óra), hosszú ideig (1k6 nap) ható méreg. Hatása semmi vagy émelygés. Gyakori "piaci" méreg, ára adagonként 3 ezüst.

SÖTÉT ÉRINTÉS

6. szintű emésztési rendszerre ható ételméreg. Gyors hatású (1k6 kör), hosszú ideig (1k6 nap) ható méreg. Hatása rosszullét, vagy enyhébb esetben émelygés. Ára adagonként 6 arany.

KÍNOK MOSOLYA

7. szintű izomrendszerre ható fegyverméreg. Ynev-szerte ismert, könnyen előállítható, erős méreg. Azonnali hatású (1k10 szegmens), de csak rövid ideig (1k6-szor tíz perc) ható méreg. Hatása részleges izombénulás azon a testrészen, ahol a véráramba került vagy enyhébb esetben ugyanott görcs. Ára északon adagonként 10 arany, délen ennek többszöröse.

ELSŐ VERS

Még látom, ahogy robog égve a villám,
még hallom, ahogy kopog itt az eső,
még érzem a szélben a fájdalom írját,
de messze rohannak előlem el ők.
Lassan tovatűnik az éji sötétség,
és messzire száll el az ősi varázs;
s felkél az a Tűz, az a nappali rémség,
az isteni Láng, az az égi parázs.

(Holló – A Viharfestő /részlet/)

MÁSODIK VERS

Éjrózsák

Éjszín rózsák vannak köröttem
Éjszín hatalom lebeg fölötte
Gyönyörű ez a sötét sereg
Szebb ennél semmi sem lehet

Fekete rózsák, s fekete lepkék
Éjszín szárnyak segítik reptét
Gyönyörű ez a sötét sereg
Szebb ennél semmi sem lehet

Oly kár hogy csak múló pillanat
Hisz semmivé foszlik, mikor jön a pirkadat
Gyönyörű ez a sötét sereg
Szebb ennél... csak a nappal lehet.

(Flameo – Éjrózsák)

HARMADIK VERS

Az átok

Sötétségbe taszíttatsz vétked miatt
Ki megátkozott az a saját fiad
Hű társaid mind elhagytak már téged
Szent földet piszkítja átkozott véred.

Kardodról már szertefoszlott az áldás
S nincs ki, szétzúzná a fiad átkát
Királyi véred már semmit sem jelent
S az is elfelejt, aki téged nevelt.

Tested jeges sziklára van kivetve
S ott ítélkeznek rajtad az Istenek
A halott tetemed madarak rágják
S csontjaid puha hóval takarják.

(Nefadar)

NEGYEDIK VERS

Becsapva

Egyszer elhagynak majd, akik szerettek,
kik veled voltak, veszteden nevetnek,
akik hálával jöttek, mindent felednek,
kik világra szültek, azok temetnek.

Ki eddig védett, majd életedre tör,
egy fegyvertárs markolja hátadban a tőrt,
szeretetből irigység, hűségből gyalázat,
s elveszíted majd utolsó csatádat.

Tűnődsz, hol hibáztál, hogy óvatlan voltál,
pedig zárva minden ajtó, s megrakva az oltár,
ellenséged sincs, hisz mindenkit lebírtál,
azok árulhatnak csak el, akikben megbíztál.

(Magyar Gergely)

ÖTÖDIK VERS

Bódulat

Lebegő varázslat, a levegő az átok,
Minden szippantástok halált hozott rátok!
Bódulat a fejben, a lélek lanyhul,
Úgy érzed, hogy szívverésed lassul.

A méreg már véredben teszi a dolgát,
Belőled téve nékem igazmondó szolgát.
Nem tudod ki vagy már, esendő a lelked,
Regéld most el nekem minden apró terved.

Elsápadt arcodon táncol a tűz fénye,
Mosolyogva súgom neked, tényleg itt a vége.
S midőn már úgy érzed nincsen titkod többé,
Kacagó hangom hallod lelkedben örökké.

(Felon)

HATODIK VERS

Lehelet Dala

Lehetetlen, hogy kudarcom így leljem
Ezért törtem magam napokon, éjeken?
A mocskot használni, szavakkal csalni?
S közbe eszemet feledve így halni!
Miért gyengültem? De már késő, érzem...
Testem megreccsen... s elhagy lelkem.

(Ceripapa)

Kiadandó anyagok

Mélyen Tisztelt Uraság!

Én Gerald Alvillon, mint Garhudd pyarronita egyházközösségének apátja, és mint az Ön távoli vidékekre szakadt rokonának – Khiwayen tel Dilornak – bizalmasa és végakaratának végrehajtója írom jelen levelet. Őszinte bánattal és együttérzéssel vagyok kénytelen tudatni Önnel, hogy fent nevezett Nagytiszteletű és sokra hivatott uraság a közelmúltban elhalálozott. Darton legyen kegyes hozzája!

Bizonyára Ön is tisztában van azzal, hogy e sokra tartott felmenője, micsoda érdemeket szerzett a Nagytiszteletű Darromo Amalli herceghkapitány szolgálatában. Amelyekkel kiérdemelte a Garhudda birtokainak ura tisztséget.

Khiwayen uraság végakarata szerint az én kötelességemül adatott, hogy tolmácsoljam azon kérését, mely szerint Ön, jelenjék meg az elhunyt végrendeletének kihirdetésekor, amely esemény időpontjául – tisztségemből fakadóan – jelen év Kacaj havának negyedik napját jelöltem ki az égiek útmutatását követvén. Helyszínéül pedigen a Garhudda uradalom kastélya fog szolgálni, ahol is a néhai uraság szolgái mielőbb szeretnék vendégül látni Önt.

Khiwayen uraság mindig is sokra tartotta személyét, mint hozzátartozói közül egyetlen olyan férfiút, aki az övéhez hasonlatos elvekkel viseltetik a világ dolgainak megítélésében. Őszintén bízom benne, hogy mielőbb személyesen is megismerhetem Önt. Addig is jó egészséget és megingathatatlan hitet kívánok Önnek!

Kyel Áldásával,
Gerald Alvillon apát

Khiwayen tel Dilor testamentumlevele

Én Khiwayen tel Dilor, ki a Nagytiszteletű Darromo Amalli herceghapitány kegyelméből Garhud-birtok ura, továbbá Yanna bajnoka, de legfőképp Darton hű szolgája, köszönetemet és jókívánságaimat írom nektek, kik itt végakaratom kinyilvánításánál megjelentetek. A Hallgatag Úr végül csak úgy intézte, hogy hatalmának szele engem is utolérjen. Bízom benne, hogy lelkem hozzá való indulása, mosolyt csalt élettelen porhüvelyem ábrázatára. Ha így volt, ha nem, Ti ne bánkódjatok és ne szomorkodjatok. Majd én rávigyorgok, ha végre a színe elé jutok.

Remélem az apát ide gyűjtött mindenkit, ki valamire is számot tarthat evilági javaimból.

Gyönyörűséges kedvesemet, kivel oly sok boldog évet tölthettem el, melyek minden pillanatáért hálás vagyok neki.

Egyetlen épkézláb atyámfiát, *játékos karakter neve*-t, ki érdemesnek tartok arra, hogy részesüljön mindazon világi javakból, mikre sikerült szert tennem a hosszú évek alatt.

Barátaim és bittársaim képviselőjét a Maremita erődből. Darton tréfái fagyasszák a mosolyt az arcukra!

Leghűbb szolgálómat és bizalmasomat, Szomojkot, kire mindig jó érzéssel gondoltam.

És végül, mondjuk úgy hogy utolsó sorba, a tel Mengloszok egyikét, kit legszívesebben Ediomad társnáiba kívánnék. Ám a Nagytiszteletű herceghapitány kívánsága szerint, kénytelen vagyok megemlíteni végakaratomban.

Halljátok hát testamentumomat, melyet a Nagyherceg követe, Tarkan Gerenol és Garhudda apátja Gerald Alvillon előtt teszek, ki utóbbi feladata lészen mindezt végrehajtatni,

hacsak a Hallgatag előbb el nem szólítja őt, mint engem. Ez esetben egyházi hivatalának folytatója legyen, kinek vállát az ügyem gondja nyomja.

Mindenekelőtt hű hitvesemről gondoskodok, ahogyan ez egy szerető férj kötelessége. Tudom az asziszok földjén az asszonyi sors nehéz, főképp ha az idegenből jött férj hátrahagyja őt. A családom nem lehet támaszod, és amint a Dictameron írja, örökömbe sem léphetsz. Mindezek okán akaratom az, hogy míg élsz a Garhud-birtok földjeinek gazdája, illetve a Garhud-kastély ura, halálom évfordulóján, mikor is imát mondatsz értem világi nyughelyemen, kilenc-kilenc nytalosi arany dénárt adjon neked jussul. Hacsak nem keltél egybe egy másik férfiúval, ki gondolom illendőn tud majd gondoskodni teráld.

Mielőtt további javaimat hagyományoznám, gondolom megértitek, fontosabb a lelki béke meglelése. Ezért az égiekkel, illetve azok evilági szolgáival kell a jussot kialkudnom.

A Maremita rendházé legyen minden javam, mit az általuk felszentelt szentélyben tartottam. Továbbá, hogy jókedvük ne apadjék, szintén övék legyen mindaz, mit borospincém rejt.

Garhudda pyarronita egyházközössége – személyeden keresztül apát – kapja meg birtokaimból és javaimból származó jussát e napjától kezdve egy éven át, ameddig is nékem hivatott rendelkezni egykori javadalmaim felől az országunknak törvényei szerint. Ám e vagyonnak legalább harmadát, a templom tökéletességének megőrzésére szánd, többi részének felhasználásáról pedíglen az égieknek tetsző módon döntsél.

Szolgám Szomojk – kit barátként szerettem – rólad sem feledkezem meg. Meghagyom a kastély mindenkori urának, hogy téged soha el ne bocsátathasson, a falakon belül neked mindig

légyen zug, étek és kedvedre bor. Ám ha te szándékszol menni, tehesd azt szabadon és akkori uradnak még elrendelem, hogy két nytalosi arany dénárral bocsásson utadra fizetség gyanánt.

Utoljára hagytalak Téged, kedves atyafiam, meg azt a másikat. Azért, mert sorsotok ezentúl tán össze lészen kötve. Én tetteimért Nagytiszteletű Darromo Amalli herceghapitány uramtól örökbe kaptam e birtokot a falvakkal, földekkel s a kastéllyal egyetemben. Azon feltétellel, hogy én tőlem el nem származhat, s az írás kimondja, az Otlokirok földje csak utódjaimra vagy aszisz nemesre szállhat. Utódom nincs ezt tudom jól és nem is aszisz nemes kisasszonykával kötöttem össze életem. Ezért, amint az írás mondja, birtokom szomszédomra száll most halálom után. De a törvény csak a földről rendeltetik, a földről, mit a paraszt túr. Ezért én ezennel az aszisz földet a hitvány tel Mengloszokra hagyom, úgyis oly régóta ácsingózik rá, mint a lábamnál nyüszkölő agár a csülökcsontra. De Garhud-kastélyt mindenestül, s a birtok három falvát jobbággyal s annak minden javával, továbbá a malmokat az Enn mentén, reád hagyom, kedves rokon. Tégy velük belátásod szerint, ám javallom hitvány rezekért el ne kótyavetyéld, sok-sok arany dénár lesz az, míg a föld gazdája megváltsa azt tőled.

Ez az én testamentumon, az én akaratom, melyet első ízigleni aszisz nemesként vetettem papírra a Pyarron szerinti 3701. esztendő Csend havának harmadik napján, az uradalmasság és az egyház képviselőinek szemeláttára és jóváhagyásával!

Khiwayen tel Dilor