

El Dzsiaht útjában

A kalandozok.hu 2014-es Téli Táborának versenymodulja

Írta: Antail és Con Salamander
Közreműködött: Magyar Gergely és BigMac



*Aranyszínű sivatagi homokvihar
Olyan, mint a tűz tánca a széllel
Nappény tánca fönixmadár szárnyaival
Rád gondolok égő szenvedéllyel*

*Homokvihar varázsa a tánc heve
Szerelmes szárny a Nap sugarán át
Vágyamat nem győzi le a vihar szele
Hisz a szenvedély élteti lángját*

*Sivatagnak viharában csendes szavam
Tűz kristályán át napsugarak tánca
Forró szívem olyan, mint az olvadt arany
A szenvedély örök viharába*

*Aranyszínű sivatagi homokvihar
Egy érzés, mely megbűvölte lelkem
Úgy hatott rám, mint legédesebb bájital
Lázasszél sodor magával engem*

*Homokvihar varázsában suttog a szél
A fönixmadár csőrében álmot hoz
Szárnyával az aranyszínű homokhoz ér
Nap tüze hatja át az Égboltot*

A vers szerzője: B. B. Nala

Tartalom

Háttér.....	5
Kivonat a Kalandmesternek	6
El Zashra városa	8
A város múltja, kialakulása	8
Dzsad isz. szerint 4236 környéke (P.sz. 800 környéke)	8
Dzsad isz. szerint 5436 környéke (P.sz. 2000 környéke)	9
Dzsad isz. szerint 5691(Pyarron szerint 3255)	9
Dzsad isz. szerint 5694 (Pyarron szerint 3258)	9
Dzsad isz. szerint 6696 (Pyarron szerint 3260)	9
Dzsad isz. szerint 7036 környéke (Pyarron szerint 3600 környéke).....	9
Dzsad isz. szerint 7056 után (Pyarron szerint 3620 után)	9
Dzsad isz. szerint 7108-7110 (Pyarron szerint 3672-74).....	9
A város elhelyezkedése, tagolása, infrastruktúrája	10
A város negyedei	10
Az árnyéknegyed	10
Az itatónegyed	11
A palotanegyed	15
A bazárnegyed	16
A raktárnegyed.....	16
A kikötőnegyed.....	17
A távoli múlt történései	18
Az Al Madzseinél zajlott ütközet	18
Amhe-Ramun manifesztálódása.....	18
A közelmúlt történései	19
Az amundok ténykedése	19
A várossal történtek	19
A krániak eszmélése.....	19
A jelen történései.....	20
A talizmán (fő szál)	20
A játékosok által keresett ékszerről.....	20
Az amund követek érkezése, annak okai.....	20
A konfrontálódás, a talizmán megszerzése	20
A krániak és a játékosok találkozása	21
A gorvikiak ténykedése (Mellékszál illetve Kerettörténet).....	22
A csali.....	22

Az egyik oázis megmérgezése	22
A lány elrablása.....	22
A romvárosi rejtekhely.....	22
A krániak ténykedése	24
Érkezésük a környékre.....	24
Információcsere.....	24
A krániak és a játékosok találkozása	24
Idővonal.....	24
Az ardzsa lánya:	25
Nem Játékos Karakterek:	25
El Hatrei fia El Reihat- Az emír felhajtója - 4. szintű dzsád fejedelmének (A játékosok megbízója)	25
A palotabeliek	27
Rahman al Aszarr, az ardzsa, a város ura - kasztnélküli	27
Alabb ibn Raimada - a miszraga, az ardzsa főtanácsosa - dzsenn tudós	28
Ramia al Aszarr- az ardzsa lánya - kasztnélküli	29
A városiak	30
A városőrség és a palotaőrség emberei - 1-2. szintű harcosok.....	30
Emur Maihem - Az ékszerész - 5. szintű tolvaj	31
Amun Nastar - Az igazi ékszerész - 3. szintű varázsló	32
A piac egyéniségei.....	33
Ravik Corrado, a Kos - A gorvikiak vezetője - 8/4. szintű fejedelmének/ranagol-paplovag	35
A gorviki kompánia tagjai - 9 fő - 2.-5. szintű harcosok, fejedelmének, tolvajok	36
A krániak.....	37
Wysiwyg - tolmács és tárgyaló fél - 8. szintű boszorkánymester	38
A kráni csapat:	39
Messor - 10. szintű fejedelmének (ő a Meridian)	39
Mortel - 9. szintű fejedelmének	39
3 Sequator - 7. szintű harcosok	39
3 Oculis - 6/6. szintű fejedelmének/tolvajok	39
Az amundok.....	40
Amhe-Ratah, A követséget vezető főpap.....	40
A főpap kíséreti, amund harcosok.....	41
Az amund rabszolgák.....	42
Háttéranyagok, szöveget.....	42
Al Madzsei.....	42

Dzsad időszámítás.....	45
Órák elnevezése	45
Szószedet.....	46
Al Abadana.....	46
Ardzsa	46
El Dzsiah	46
Miszraga.....	46
Kiadott anyagok.....	47
Ajánlott irodalom	47

Háttér

Időpont: Pyarron szerint 3692

Helyszín: Al Abadana emírségének legkeletibb városa, az egyetlen dzsád kikötőváros: El Zashra.

Az abadanai emír bevételei leginkább a kereskedelemből származnak. A nyugat felé induló karavánok mellett nem elhanyagolható az sem, hogy kelet felé is indulnak ilyenek; ezek azonban csak az óceánig mehetnek, itt El Zashrába (melynek jelentése: A hajós), Al Abadana - mi több, az összes dzsád állam - egyetlen kikötővárosába. Mivel a szárazföldi kereskedelem a mélysivatagon keresztül rendkívül veszélyes és hosszú, az egykori emír pénzt nem sajnálva komoly hajóhadat készíttetett a Kusta ibn Beda tudományán felnőtt hajósok céhével, akiket jól fizetett kahrei mérnökök segítettek. El Zashra és Al Abadana városa között eközben jelentős karavánút épült ki a hatékonyságot elősegítendő; az úton húszmérföldenként őrtornyok, minden második toronynál pedig olcsó karavánzállók épültek a Fényességes parancsára. Ennek ellenére a pyarron szerinti 3691-es esztendőben (melyet a dzsád időszámítás a 7128. évként jegyez) ezen az úton egyre több karaván kezdett eltűnni nyom nélkül. Az eltűnések először havonta csak egy-egy kisebb karavánt érintettek, de az év végére már súlyos aranyakban mérhető veszteséget jelentettek az Ezertornyú palota urának. Így ez év végén, Galradzsa hónapjában őrjáratokat küldött ki az ügy felderítésére, melyek közül egy sem tért vissza. Ezután, a pyarok által Elszámolás havának hívott, utolsó dzsád hónapban megkettőzte a karavánkísérő fegyveresek számát a fontosabb szállítmányoknál, illetve az őrtornyokban álmásozó csapatokat is megerősítette, de ez sem hozta el a remélt sikert; egyre több fontos karaván tűnt el, hírmondó nélkül. A fordulópontra csak a következő évben érkezett el, amikor egyetlen éjszaka leforgása alatt az El Zashrához legközelebb lévő tíz őrtornyot valami - valószínűleg egy pusztító homokvihar - a kövezett út szintjéig csiszolta, úgy, hogy a várost érintetlenül hagyta. Mivel a város környékén nem voltak szokatlanok a pusztító homokviharok, elképzelhető lett volna, hogy a természet most kegyetlenebb volt a szokottnál, de a viharban eltűnt egy közel száz fős karaván is. Egyesek a fayumikat, mások a gorvikokat emlegették, azonban a városiak nagy része az amundok visszatérésétől rettegett; a városban legendák kaptak szárnyra mindenféle kékszemű alakokról és gorviki kompániákról, melyek a várost járják éjszaka. A magasságos emírhez is eljutottak ezek a hírek, és úgy döntött: ezt nem hagyhatja annyiban, magához hívatta tanácsosát, hogy az keresse fel az emír felhajtóját, és parancsba adta neki, hogy válogassa össze a legjobbakat a világjáró sorscsapások fajtájából, mielőtt kertes ismét a vörös holdtölte fényében tündökölné. A felhajtó nem késlekedett, magához vette az emír megbízólevelét és egy zacskónyi drágakövével, majd örült tempóban nyugatnak indult teveháton, hogy ura parancsát teljesítse.

Mindeközben egy csapat rettegett hírű kalandozó épp azt tervezte, hogy ellátogat Al Madzsei romvárosába - mely Al Abadana és Gorvik határán fekszik, és évszázadokkal ezelőtt gyakorlatilag elnéptelenedett -, hogy megtalálja egy rendkívül értékes talizmánt, melyről azt beszélték Erion csapszékeiben, hogy egyesek akár ötszáz aranyat is adnának érte, a dicsőségről nem is beszélve...

Kivonat a Kalandmesternek

Pyarron szerint 3692-t írunk, a karakterek híres kalandozók. Nemrégiben megneszelték, hogy Al Madzsei romvárosa vélhetőleg egy igen értékes ereklyét rejt a régmúltból. A játékosokhoz megérkezik Az Al Abadanai emír felhajtója (lásd: NJK-k), és tesz egy visszautasíthatatlan ajánlatot a csapatnak, mely így szól:

Tartsanak vele Al Abadana földjére, egészen pontosan El Zashra városának környékére, ugyanis ez az emír kérése (lásd: Háttér). Ez kapóra jöhet a csapatnak is, mert ez közel van Al Madzseihez, ahová ők tartanának. A feladat egyszerű: derítsék ki, mi áll a karaváneltűnések hátterében. Ha óhajtanak, találkozhatnak a városi hatalmakkal, dolgozhatnak teljesen önállóan is, ez már rájuk van bízva. Nyilvánvalóan az újonnan kapott feladat mellett saját céljukat, az amulett megszerzését is megpróbálják elérni.

1. Cél: a talizmán megszerzése.

- JK-kat a karaváneltűnések felderítésére bérlik fel, amely össze fog kapcsolódni az amulett ereklye legendájával.
- Az amulett - amit keresnek - El Madzseiben van eldugva, viszont érkezik egy amund követség, melynek papja egy megszólalásig hasonlító amulettet visel.
- A krániaknak az amund pap amulettje és egy élő amund kell a későbbi felderítéseikhez.
- A gorkiakiaknak nem létszükséglet, viszont fegyvert látnak az amulettben, ezért őket is érdekli.

2. A JK csapat úgy érkezik, hogy azt tudják, hogy az amulett El Madzseiben van. A krániak a nyomozás alapján ugyanerre jutnak. (Gorkiakiak által más célból szétterjesztett szóbeszéd.)

3. Megérkezik az amund követség. A követségnél feltűnik a másik amulett, amiről azt hiszik, hogy az az ereklye, amit ők keresnek. (Az amundokat egy rögtönzött fogadáson fogadják a város előkelői.)

4. (A): A Kezdeményező: a játékosok szerzik meg a talizmánt az amundoktól. Krániak felkeresik őket és benyújtják igényüket a szerzeményre.

4. (B): Az Elkésett : a krániak szerezték meg a talizmánt. A JK-k felkeresik a krániakat és benyújtják igényüket a szerzeményre.

4. (C): Az Együttműködő: a karakterek valamelyik érdekcsoporttal, közös akció keretében szerzik meg a talizmánt.

4. (D): A Kijátszott: a gorkiakiak elcsaklították valamelyik csoporttól a talizmánt. A krániak és a játékosok felkeresik a gorkiakiakat.

4. (ZS): A Kisegített: a lány szerezte meg a talizmánt és felkeresi a JK-kat. A krániak sem késlekednek sokáig és benyújtják igényüket a szerzeményre.

5. Az ékszerészek segítségével a talizmánról kiderül, hogy nem az a talizmán, ami a játékosoknak kell. A krániaknak mindenképpen kell a talizmán, nem hagyják a JK-kat meglógni vele. Megjegyzés: az amund követség ezen a ponton már halott.

* A vasárnapi játékot ezen pontig javasoljuk játszani. *

6. Az amulett ereklye (amiért eredetileg jöttek) segíthet az amund veszedelemmel szemben. (Most haltak meg a követek, ez bizony komoly veszedelmet jelez előre.) Ha valamilyen úton felkeresik a miszragát, úgy az átadja nekik az amuletthez vezető térképet. Ellenkező esetben a

miszraga keresheti meg őket, hogy hozzák el neki, mert szükség lesz rá. (Főleg, ha valaki ellátja a halott amundokról szóló információkkal.)

7. (A): A *Magány*: a talizmán megszerzése az - opcionálisan amundokkal elárasztott - romvárosból egyedül.

7. (B): A *Szövetség*: a talizmán megszerzése az - opcionálisan amundokkal elárasztott - romvárosból a krániakkal szövetségben.

7. (C): A *Rémálmom*: a talizmán megszerzése az amundokkal elárasztott romvárosból, ahol a maradék gorkiák is ármánykodnak a túlélésért, és a krániakkal sincsenek jóban.

8. A talizmán megszerzése az előzőek alapján. A lehetséges befejezések, idő, játékoskedv és lelkesedés függvényében a következőképpen alakulnak:

A játékosok megszerzik a amulettet...

- *Az epikus hőstett*: ...majd a már ostrom alatt lévő El Zashrába visszatérve az amulett és a dzsenn segítségével hősiességben megmentik a félig lepusztított várost a teljes pusztulástól és rabszolgasorsba hajtástól.

- *A kötelességtudó*: ...visszatérnek a már ostrom alatt lévő El Zashrába, de nem sikerül megmenteniük a várost. Elmenekülnek vagy elvesznek.

- *A menekülő*: ...valamilyen oknál fogva nem térnek vissza El Zashrába.

A játékosok nem szerzik meg az amulettet... (El Zashra mindenképp elbukik ebben az esetben.)

- *A realista*: ...elmenekülnek, de túlélnek. (Talán esetleg elviszik a veszedelem hírére Pyarronba.)

- *A bizakodó*: ...visszatérnek a már ostrom alatt lévő El Zashrába, felveszik a harcot az amundokkal. Elmenekülnek vagy elvesznek.

- *A céltvesztett*: ...sosem térnek be El Madzseibe.

- *A szerencsétlen*: ...a sivatagban menekülés közben összetalálkoznak az amund sereggel.

- *Az óvatlan*: ...a menekülésre használt térkaput az amundok varázslói nyitva tartják és átmennek utánuk felderíteni.

Az itt felsorolt végkifejletek mindegyike jó megoldás, további befejezéseket a kalandmester fantáziájára bízunk. Elsődleges szempont, hogy a játékosok jól szórakozzanak.

Kiemelt mellékszereplők röviden:

- Az ardzsa: a tömött erszénnyel motiváló városúr.

- A miszraga: a géniusz, aki jó tanácsokkal és infókkal láthatja el a játékosokat. Az amulett helyéhez vezető térképet csak a vész szele esetén adja ki.

- Az Ékszerészek: ők képesek megmondani, hogy az amulett nem is az az ereklye, amit keresnek. A krániák és a játékosok közös kapcsolata.

- A bővérű ardzsa leányzó: a gorkiák által egyszer csak elrabolt, szeretőjével zsarolható, buta lányka, akivel élenken édesíthető a dráma.

- A Felhajtó: az elakadó játékosoknak kapcsolatokat biztosító, terelgető NJK.

- A Kos: gorki vezető. A legrosszabbkor felbukkanó, szinte elpusztíthatatlan ellenség, aki mindig a legjobbkor képes összekuszálni a terveket és szálakat.

El Zashra városa



- | | | | |
|-------------------|---------------------|------------------------|------------------------|
| 1 - Árnéknegyed | 1 - Nagykapu | 9 - Ibarai Liliom | 17 - Felügyelőség |
| 2 - Itatónegyed | 2 - Kiskapu | 10 - Végtelen Bölc | 18 - ÉSZ lerakatok |
| 3 - Palotanegeted | 3 - Újkapu | 11 - Végtelen Óceán... | 19 - Dzsad lerakatok |
| 4 - Bazárnegyed | 4 - Mólók | 12 - Kaszárnya | 20 - Mérőház |
| 5 - Raktárnegyed | 5 - Antoh-templom | 13 - Számmesterek | 21 - Hajóépítők |
| 6 - Kikötőnegyed | 6 - Kis oázis | 14 - Csodálatos... | 22 - Kikötői lebuok |
| | 7 - Nagy oázis | 15 - Palota | 23 - Hajóépítő csarnok |
| | 8 - Alvilág központ | 16 - Ékszerész | |

1 - El Zashra

A város múltja, kialakulása

Dzsad isz. szerint 4236 környéke (P.sz. 800 környéke)

A Shibara torkolatánál egy település van kialakulóban, mely kihasználja a környezeti adottságokat; a folyó nyújtotta előnyöket, valamint a mélysivatag, az óceán és a füves puszták találkozását.

Dzsad isz. szerint 5436 környéke (P.sz. 2000 környéke)

A hajózás fejlődésével egyre többen telepednek itt le, már több tucat vályogból épült épület is megtalálható a folyó északi partján, a sziklás-homokos talaj, és a folyótól északra elhelyezkedő domb ideális talajt nyújt az építkezéshez.

Dzsad isz. szerint 5691(Pyarron szerint 3255)

Al Abadana emírje tengeri kereskedelemre adja a fejét, megépítteti a karavánutat egész az óceánig, majd az itt élő népekkel egyezségben megalapítja El Zashra városát

Dzsad isz. szerint 5694 (Pyarron szerint 3258)

(előző +3 év) Az emír, látván a város gyarodását távoli rokonának építtet palotát a sziklás dombság legmagasabb pontján, valamint mágusaival két oázist is feltár.

Dzsad isz. szerint 6696 (Pyarron szerint 3260)

(előző +2 év) Az emír Gilron papokat és egy - Kusta ibn Beda hajóépítő mester hagyományait követő - hajóépítő céhet költöztet a városba, több tucat nagy befogadóképességű óceánjáró hajó megépítésével bízza meg őket.

Dzsad isz. szerint 7036 környéke (Pyarron szerint 3600 környéke)

A kereskedelem és a hajózás is virágzik, a város rohamosan gyarapodik. Pusztító homokviharok dúlnak az évtizedben, ennek okán a várost négy láb magas vályogfallal veszik körül. Homokviharok a későbbiekben is gyakran alakulnak majd ki, az óceán felől érkező erős szél felkapja a mélysvatag finom szemcsés homokját, és a szelek oly erősek, hogy képesek felsebezni a bőrt, elkoptatni a vékonyabb ruhákat. *[KM: A homokvihar egy eszköz lehet az engedetlen JK-kal szemben!]*

A várost negyedekre osztják a különböző nemzetek elszeparálása érdekében, ugyanis az északföldi kalandorok és a helyiek gyakran nézeteltérésekbe keverednek, mely gyakran tettlegességig fajul.

Dzsad isz. szerint 7056 után (Pyarron szerint 3620 után)

A Shibara folyó csak lassan hömpölyög, mire a városhoz ér, a folyó feljebb szakaszán túl sok vizet nyerne ki belőle, így a városnak már nem jut belőle elég. Úgy látják, a város két - régmúltban felszínre hozott - oázisa azonban valószínűleg el tudja látni az ideözönlő sokaságot. A különböző nációk közti konfliktusok megoldódni látszanak a szigorú városvezetés és a negyedekre osztás következményeként.

Dzsad isz. szerint 7108-7110 (Pyarron szerint 3672-74)

A város és a kereskedelem növekedésével a kisebb tó apadni kezd. (Valójában egy közös földalatti vízlelőhelyet hoztak a felszínre két helyen egykoron.) A nagy tavon nem látszik semmi, de az ardzsa kideríti, hogy egyazon helyről nyerik a vízkészletet, és idővel kiszáradhat a nagy tó is. A város az egykoron idetelepült kahrei mérnökcsaládok tagjait és felbérelt gianagi vízvarázslókat bíz meg azzal, hogy oldják meg a problémát. A mesteremberek és a mágusok egy földalatti vízvezetékrendszert építenek ki, mely az óceán vizét a magasabban fekvő, kisebbik oázisba szívja, miközben sós tengervízből ivóvízzé varázsolja azt. A titok (azaz a szivattyúrendszer) elrejtése érdekében megépül a Csodálatos Hurik Tánca Fürdőház. A város népessége a dúlás elől menekülő népek miatt kissé megugrik.

A város elhelyezkedése, tagolása, infrastruktúrája

Al Abadana keleti végén, az óceán és a sivatag találkozásánál fekszik e festői szépségű nagyváros, melyet közel tizenháromezer dzsád tekint otthonának. Ezen a tizenháromezer főn túl átlagosan további ezer külföldi tartózkodik a városban, főként a kikötőnegyedben. El Zashrát körülbelül négy láb magas vályogfal veszi körül, mely inkább a sivatagi vadak és a mélysvivatag felől olykor elképesztő erővel érkező homokviharok felfogására hivatott, mintsem megállítani egy támadó sereget. A városnak három kapuja van; nyugaton a nagykapu, északon a kiskapu, és délen az újkapu. A nagykapu valóban impozáns méretekkel bír - szélessége tizenkét láb, és a kaputorony és a fal magassága itt eléri a nyolc lábat -, de szükség is van rá, hiszen igen sok karaván érkezik a városba, sokszor három-négy szekérnek is el kell férnie egyszerre egymás mellett. A nagykaputól egészen a kikötői dokkokig vezet az egyszerűen csak karavánútként emlegetett, olykor tizenöt, de a legszűkebb helyen is hét láb széles főút, és gyakorlatilag ebből ágazik le minden nagyobb, kövezett út. A település két oázissal bír, melyek közül az egyik (a nagyobb) az itatőnegyedben, a másik a palotanegyedben található. A S hiberna a várostól délre hömpölyög, a falakon belülré csak a folyó egy kisebbnek mondható ága hatol be. A város közbiztonsága - az árnyéknegyed szervezett bűnözésétől eltekintve - dzsád mércével mérve jónak mondható. Ez főként annak tudható be, hogy a városvezetés a múltban bekövetkezett északi-dzsád konfliktusok miatt törekszik a szigorú büntetések kirovására, illetve az őrzékek sűrűn tartására.

A város negyedei

A várost hat különálló negyedre bonthatjuk, melyek elhelyezkedéséről elmondható, hogy egyfajta nyugat-keleti szelvényei a településnek.

Az árnyéknegyed

Többfajta jelentéssel is bír a név, melyek közül az épp alkalmazott jelentést a kontextus dönti el. A karavánútról érkezők az enyhét adó árnyékok miatt hívják e néven, és egészen addig, míg a falakon belülré nem kerülnek, ide vágyódnak...

Az alvilág

Amint a falakon belülré érnek azonban, minél hamarabb tovább akarnak állni, ugyanis az árnyékok közt számtalan veszély leselkedik az óvatlanokra. A város tolvajklánjának, a Kurtítóknak (a köznyelv szerint a kurtáknak) ugyanis e negyed a szállás- és vadászterületük. Azért nevezik magukat így, mert szeretnek minden átutazó vagy áthaladó karaván portékájából lecsípni maguknak egy keveset, éppen csak annyit, ami még nem komoly veszteség az illetőnek, azonban gyakorlatilag mindenkin "behajtják" a jussukat. A Kurtítók tevékenységét a városi rendhozás elnézően kezeli, mert azok megfelelő mértékű rendszeres hozzájárulással bővítik az emírség kincstárát, és vagyoni káron kívül mást nem nagyon okoznak. A Kurtítók klánja épp egy klánvezér-cserét él meg, amelynek személyi kérdése az emírség számára is lényeges. (Lásd második hangulatkeltő novella.)

A kaputorony és környéke:

A kapun való áthaladáskor mindenkit felszínesen átvizsgálják az - alvilág által is pénzelt - őrkök, majd jeleznek is a beépített utcaölyköknek, hogy kinél mi található. A torony belsejéből azonban számúzve van a korrupció; szemét hunynak ugyan a kapuknál strázsáló társaik cinkossága láttán, de a toronyból figyelő számszeríjászok és mágiatudók a maguk módján szintén szemrevételezik az áthaladókat. *KM: Ha a játékosok sötét múlttal, számtalan gaztettel fémjelzett kalandorok, számíthatnak rá, hogy a városi őrség rajtuk tartja a szemét. Sűrűbb őrzékek, besúgó, elutasító szállásadók, és még sok-sok más várhat a hivatlan vendégekre...*

Az itatónegyed

A nagy oázis

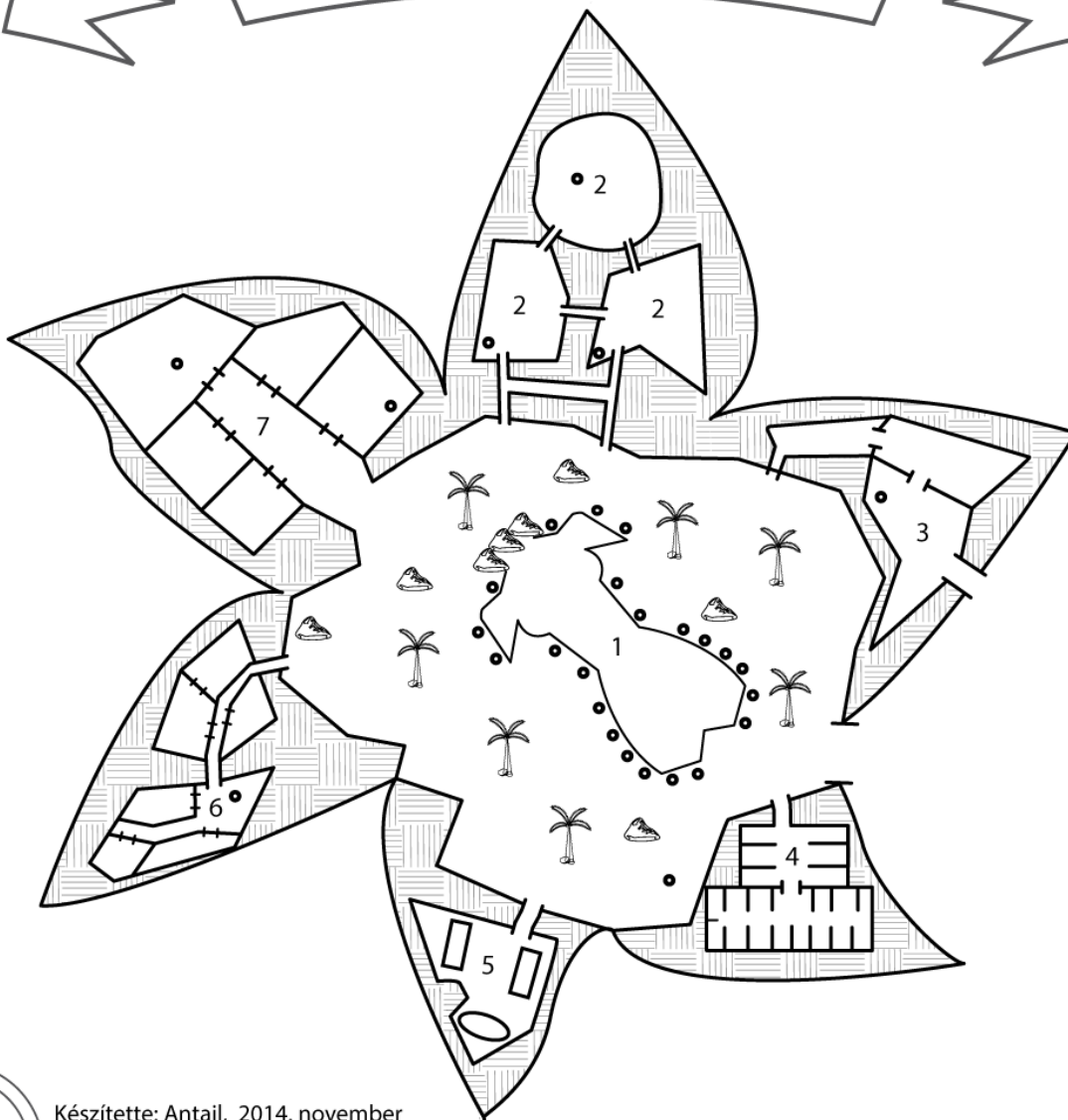
A város egyik oázisa itt, az itatónegyedben található, és e köré igen komoly infrastruktúra épült. A nagy kiterjedésű tó nyugati partján található a karavánitató, ahol bárki ingyen itathatja állatait, illetve vehet magához vizet maga is. Az oázis északi és déli oldalán indulnak útnak a rövid csatornák, melyek a környező épületekhez viszik a vizet. A keleti tóparton fogadók, ivók és tavernák sorakoznak, a legegyszerűbbtől a legfényűzőbbig; a karavánok és keveredni vágyó hajós népek pénztárcájukhoz mérten válogathatnak a kínálatból. A legfelkapottabb hely kétségkívül az Ibarai Liliomház és a Végtelen Bölcsességű Hisszar El-Raszimról elnevezett fogadó.

Ibarai liliomház

Közepesen drága, kurtizánokat is foglalkoztató taverna.

A liliomház egy valódi kis sziget a városban, melynek kialakítása minden tekintetben követi nevét, mert felülnézetből területe liliomvirág alakú. Falain belül egy pálmafaerdő biztosítja a hűsítő árnyékot. Belső nyitott területét a pálmafák mellett, nagyobb sziklatömbök, apró források és kisebb vízesések tagolják (melyeket a központi oázis táplál). A kert közepén egy nagy - női alakot formáló - medence található, melynek egyik végén fekvő sziklatömbök réseiből ömlik a víz. A liliomház mélyített földszintű, így a vízelvezető rendszer esetleges dugulása esetén körülbelül derékig érő víz lepné el területét. A ház szobáit mesterséges járatok és barlangok alkotják. A kéjenckedésre vágyó utazók mindennemű élvezeti szolgáltatást - beleértv különböző ajzószerket és herbáriumokat is - megkaphatnak, természetesen csak a megfelelő juttatások fejében. A liliomházat Ibn Khrisaf vezeti, aki apja korai halála miatt 20 évesen, öt generáció után a liliomház legfiatalabb vezetője. Az őrség és az itt dolgozó lányok szobái a nyugati részen található. A liliomház néhány szobájának tetejét szépen megmunkált kőoszlopok tartják. A pentagramma alakban elhelyezkedő öt kőoszlopban titkos rekeszek található, amikről senki nem tud, az építők rejtették ide a babonáikhoz kötődő apróságokat. Titkosajtó kereséssel természetesen feltárhatók. A pentagramma közepén a központi medence sziklaforrása található.

Ibarai Liliomház



Készítette: Antail, 2014. november

- | | |
|---------------------|---------------------------------|
| 1. Központi medence | 5. Fürdő |
| 2. Fogadó | 6. Vendég és személyzeti szobák |
| 3. Istálló | 7. Vendégszobák |
| 4. Kéjlgők | |

A Végtelen Bölcsességű Hisszar El-Raszim Fogadó

Drágának mondható, módosabbaknak való fogadó.

A fogadó négyzet alakú helyiségekből, lépcsőzetes elrendezésben épült a város területét tarkító hegy oldalába. Minél magasabban fekvő szobát szeretne az utazó, annál többet kell érte fizetnie. A szobák és lakosztályok minden esetben a felülről nyitott folyosókra nyílnak.

Az ivóhelyiség a legalsó szinten található. Az ivóhelyiség közepén tíz láb átmérőjű aréna terül el, félkörben könyöklővel. A könyöklőt facölöpök tartják, mely védelmet biztosítanak a kirepülő tárgyak ellen is. Az aréna mellett három szintes fa lelátó is helyet foglal. Az arénán belül vagy a fogadó által koordinált, vagy önszerveződő kis küzdelmek zajlanak, amelyre az ivó vendégei nem haboznak komoly mértékű fogadásokat kötni. A fogadó által szervezett események adott napi bajnokának, az arénamester állja a fogyasztását. A rendbontókat, elfogásuk után, az említett kis arénába vetik, majd megszegyenítés gyanánt csupán egy fakardot kapnak. Ellenfeleiket általában kiéhezett sivatagi kutyák teszik ki, melyek ugyan halálos sebet ritkán ejtenek, ám képesek pár hosszan gyógyuló sebet ejteni áldozatukon.

A hosszú, körülbelül tízfős padokat és asztalokat tevedőr paravánok választják el. Zenéről a fogadó mindenkor dzsazzenészei gondoskodnak. A zenét minden esetben hastánc kíséri, amelyet ugyancsak komoly érdeklődés övez az átutazók részéről, ezzel is növelve a fogadó forgalmát.

A rendre a fogadó kopasz, félmeztelen, pocakos és tetovált zsoldosai vigyáznak, akik nem restek handzsárjukat használni, ha szükséges. (A fogadó vezetője különös figyelmet fordít a testőrök kiválasztására, melyeknek hasonlósága egy sajátos, a biztonságot növelő megoldás.)

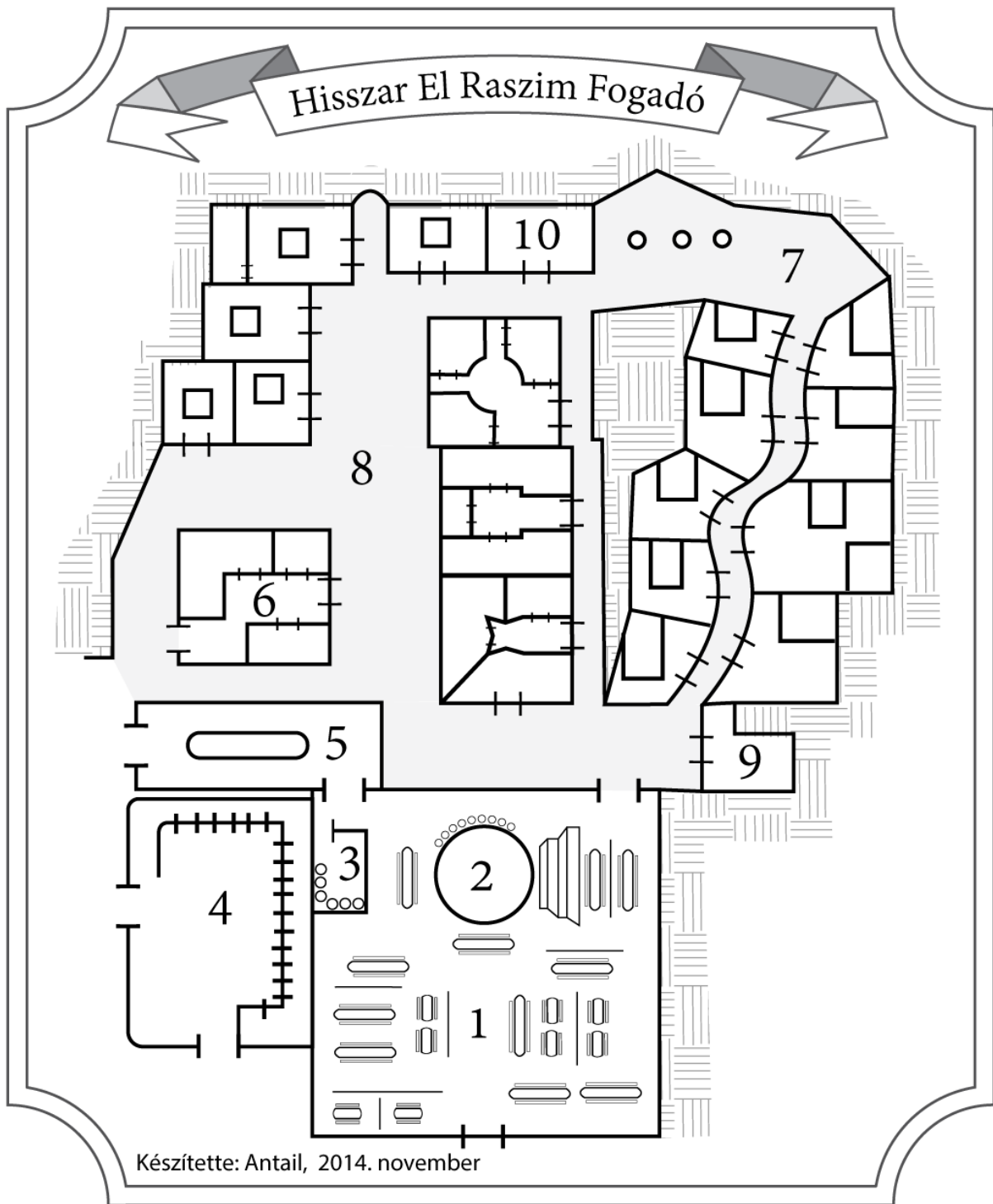
A fogadó komoly pénzeket fizet a Kurtítók klánjának, hogy jó híret megőrizhesse. A jelenkori El-Raszim (aki a fogadót alapító Hisszar dédunokája) természetesen a védelmi adó csökkentésével fog próbálkozni, az új klánvezér kijelölése okán, ezért folyamatosan figyelemmel tartja, kivel tudná bővíteni zsoldos őrségét.

KM: Ha úgy véled, a testőrség kinézete opcionálisan az egyik játékosról is mintázható.

KM: El-Raszim fiáról nemrég tudódott ki, hogy viszonyt folytat az egyik nemesház urával, mely igen kényes téma számára, ezért megpróbálja elválni a szálakat. Szívesen bérel fel külhoniakat a probléma megoldására.

(Mind a két információ a fogadóban, kérdezősködéssel megtudható.)

Hisszar El Raszim Fogadó



Készítette: Antail, 2014. november

- | | |
|-----------------------|--------------------------------|
| 1 - Ivóhelyiség | 7 - Felső közös udvar |
| 2 - Aréna | 8 - Alsó közös udvar |
| 3 - Pult | 9 - Latrina |
| 4 - Istálló | 7-9 között: Galériás szobák |
| 5 - Konyha | 8 fölött: Belül nyitott szobák |
| 6 - Személyzeti hálók | 10 - Kutyaketrecek |

Végtelen óceánok találkozása - Fürdőház

Egyszerű fürdőház a tó északi oldalán, a köznép számára.

A fürdő egy U alakú, félig nyitott épület. A központi medencébe viaduktokról ömlik a víz. A fürdőben kizárólag férfiak tartózkodhatnak. A rendre a városőrség vigyáz. A fürdőház az utazók kedvelt pihenőhelye, ebből adódóan a lopások száma igen magas. A fürdőház egyik zárt helyiségéből rejtett alagút nyílik a Kurtítók klánjának egyik raktárához. A belépődíj dzsadoknak egy réz, külhoniaknak három rézpenz.

A palotanegyed

A kaszárnya

A városőrség logisztikai és kiképzőközpontja.

A kaszárnya nem messze található az El-Raszimok által vezetett fogadótól, egyik oldala egy kb. hét láb magas - nem mászható - sziklaletörés felé nyitott. U alakú és két szintes kialakítása van, melyet három őrtorony tesz tökéletessé. A nyitott belső udvaron különböző turnusokban történik a kiképzés. A kaszárnyában egy kisebb börtön, továbbá a város legnagyobb fegyverraktára is megtalálható.

A számmesterek háza

A város kiadásait, bevételeit és kereskedelmi forgalmát felügyelő testület palotának is beillő épülete, mely mintha csak a palota egy része lenne. A város talán legdíszesebb épülete. A látogató szinte minden lépésével egy egykori számmester mellszobrába ütközik. A számmesterek házához tartozik a város egyik legnagyobb elosztó raktára. A megvámolt árukról itt döntenek el, hogy átszállításra, további raktározásra, avagy eladásra kerülnek-e. A számmesterek az emírség iránti feltétlen és megkérdőjelezhetetlen hűségéről, a város mindenkori mágiatudói gondoskodnak. A számmesterek vezetője, Kuma el Odar, a város ardzsájának és az emírátus főkincstárnokának tartozik jelentéssel.

A számmesterek háza rendelkezik a legjobban kiépített postaszolgálattal a városban, hiszen az esetleges többletadók kivetése a karavánokkal és hasas hajókkal szemben nem ismerhet késlekedést.

A kisebbik oázis és a Csodálatos Hurik Tánca fürdőház

A palotanegyedben található oázis valójában már évtizedekkel ezelőtt kiszáradt, azonban az akkori ardzsa (a mostani édesapja) rendkívül leleményes megoldást talált a víz utánpótlására: a hajóépítést segítő és felügyelő kahrei mesterek javaslatára két gianagi vízvarázslót bérelt fel, és a mérnökök és varázslók együttműködésüként létrejött a Csodálatos Hurik Tánca fürdőház víztápláló rendszere. Ez a rendszer az óceánból idevezetett föld alatti csatornán érkező tengervizet szivattyúzza fel egészen a fürdőházig, miközben tengervízből iható vízzé alakítja azt. Mára az innen kiáramló víz táplálja mindkét oázist, azonban a város lakossága épp a fordítottját hiszi.

Az ardzsa palotája

A palota egy hatalmas, íves alakú épület, melyet maga az emír építtetett másodunokatestvére legidősebb fiának Pyarron szerint 3256 és 3260 között. A rokon nem élte meg a palota befejezését, orvgyilkosság áldozata lett. Az első lakó mintegy tizenöt évvel később költözött a falak közé, ő már a mostani ardzsa őse volt. Az építmény hűvös kövei az itt lakók és huzamosabb ideig itt tartózkodók számára egy kis idő után nyomasztóvá válnak. Az épületnek több száz szobája van, tizenöt különböző szökőkút, és egy különleges, hatalmas csarnok is

helyet kap benne. E csarnok a Sheral északi lejtőinek hangulatát idézi, mesterségesen előállítva az éghajlatot a növények és a vadvilág számára. Megtalálható benne a legtöbb különleges növény és kisállatfaj, de egyes pletykák szerint még nagyragadozók is vannak az ardzsa birtokában.

A bazárnegyed

A bazárfelügyelőség

Ez egy közel félszáz főt számláló egység, három vezetővel rendelkeznek és teljes mértékben a városőrség kötelékébe tartoznak. Onnan lehet megismerni őket, hogy egy zöld-fehér színű, kört ábrázoló felvarró van a bal karjukon lévő ruhára öltve. Négy darab, egyenként öt fős járőr csapat cirkál folyamatosan a bazár területén; akit tolvajlásra kapnak, azt ott helyben büntetik: kézfej vagy ujjak levágásával, a lopás értékétől függően. (Természetesen vannak olyan lopások, melyeket nem akarnak észrevenni...)

A helyi tolvajcéh két embere beépült közéjük. A két tolvaj a sorozón keresztül került be a felügyelőségbe, ugyanis a sorozó a tolvajklán egy emberének testvére.

A bazárfelügyelők handzsárt hordanak maguknál, jellemzően alacsony szintű, harcos kasztú dzsadok. A piacfelügyelésre rendelt osztagok esetén a testalkat és egyéb külső jellemzők jóval változatosabbak, mint a hagyományos városőrség sorai között. Beépített embereik is vannak.

Az ékszerész üzlete és háza

Az ékszerész egy tehetséges üzletember, akinek homályban rejtőző társa ért a varázstárgyakhoz és drágakövekhez is. A krániak is szimpatizálnak és találkoznak velük.

Az üzlet egy valódi ékszerdoboz a bazárnegyedben, amelyhez egy többszintes lakóépület is tartozik, tágas belső udvarral. Az üzlet közepén egy mágiával működtetett szökőkút található, amit a több pulttal felszerelt ékszerbolt ölel körbe. Az értékesebb drágakövek és ékszerkülönlegességek, egy külön teremben, csupán az üzlet törzsvendégei számára érhetőek el. (Törzsvendégi tagságot mindenki válthat 2-4 arany megfizetése esetén. A tagsági díj alku tárgyát képezi.) Pattintókezünek (az ékszerész társának) a lakóépületben van a műhelye, ahol idejének nagy részét tölti. Látogatókat ritkán fogad, amennyiben mégis így dönt, úgy azt egy alapos kikérdezés előzi meg.

A raktárnegyed

Itt érezni a legjobban az egykor volt konfliktusok maradványát, az északról jött külhoniak és a dzsadok csak igen ritkán lépnek egymás területére. Területeik határán megerősített őrség és védelem van. Gyakoriak a szóváltások, azonban tettlegességig ritkán fajulnak a konfliktusok. A Kurtítók mindkét fél raktárait megrövidítik, kapóra jön nekik a konfliktus, ügyelnek rá, hogy mindig a másik félre tereljék a gyanút.

Az északról jött külhoniak lerakatai

A negyed északi felében található lerakatok, a dzsadokkal határos részen komolyan erődített, és ennek megfelelően őrzött raktárházak találhatóak. Az északiak saját őrséget szerveznek, mert féltik az értékes rakományokat a Kurtítóktól, nem is alaptalanul.

Dzsad lerakatok

A negyed déli felében találhatóak, az északról jött külhoniak lerakataihoz közeliek erősen őrzöttek és felszereltek.

Mérőház

A mérőház már régóta a negyed közepén áll, egy három emelet magas épület, melyben a számmesterek kirendelt felügyelői dolgoznak. Feladatuk eredetileg csak a kikötőből beérkező

árak ellenőrzése, lemérése, vámolása és pecsételése volt, mára azonban egyfajta bírák is lettek, ugyanis minden olyan ügyben, melyben az északiak itteni megbízottjai és a dzsad kereskedők nem értenek egyet, ők döntenek. Elvileg mindig olyan döntéseket hoznak az épület falain belül, melyek egyformán jók mindkét félnek, valójában azonban általában olyanokat, melyek hosszú távon maguknak a számmestereknek kedveznek (például ha az egyik felet jobban vámosták, mint a másikat, akkor a megoldás az, hogy egységesítik a vámot, de magasabb értéken, mint amit a középérték megkövetelne).

Hajóépítők céhe

A hajóépítők céhe hely szűke miatt települt a raktárnegyedbe; a kikötőnegyedben nem tudtak volna egymáshoz és a céhházhoz is közel lakni, így inkább e negyedet választották lakóhelyüknek.

A kikötőnegyed

A kikötőnegyed meglehetősen dzsad-idegen hangulatú, tele van mindenféle más népekkel, más kultúrákkal. Természetesen itt is sok dzsad dolgozik és él, de erősen keverednek a hagyományok. A raktárnegyeddal ellentétben itt nem gyakoriak az éles konfliktusok, az itt élőknek kevesebb a félténivalójuk, és jóval toleránsabbak egymással.

A dokkok

A város számtalan dokkal rendelkezik, melyek nagy része kisebb csónakok, hajók fogadására képes, de akadnak szép számmal olyanok is, melyek hatalmas óceánjárókat képesek fogadni. A déli részen, a Shibara torkolatához közel mélyebb a víz, a nagyobb merülésű hajók ezért általában ott kötnek ki.

A kikötői lebuajok és fogadók

Északias hangulat érdekes keveredése a dzsad kultúrával...

KM: Itt található olyan helyet is a JK-k, mely teljesen olyan, mintha Erionban mennének egy fogadóba...

Becsapódó fejsze fogadó

Egy régi raktárépületben kialakított ivó. Bűzlik a tengeri haltól és az általában poshadt gyenge minőségű sörtől. Késelők, tolvajok, és koldusok tanyája ez. A jobb megjelenésű látogatók könnyen bajban találhatják magukat.

Bálnabőr ivó

Aszisz tulajdonossal rendelkező matrőzfogadó. Kialakításánál nagy szerepet kapott a kötelek használata, így majdnem minden ülőhely valamilyen kötéllel átkötött, vagy éppen köteleken lógó pad.

Homokszem kéjelgő

Ez valójában egy nagy sátoztábor a kikötőnegyed szélén. A nagyobb és a kisebb sátrokban a környék legolcsóbb örömlányai dolgoznak, meglehetősen olcsón.

Kalózsziget

A lopott áruk csereközpontja. Aki nem tud máshol megszabadulni portékájától, az itt keres új gazdát neki. Itt mindig található valaki, aki erősen nyomott áron hajlandó megszabadítani az árust a termékeitől, hogy aztán távoli vidékekre hajózva majd a vételár többszöröséért szabaduljon meg tőle.

A hajóépítő csarnok

A hajóépítők céhéhez igen közel eső hatalmas csarnok, melyben gigászi hajók épülhetnek. A vízrebocsátást csigás, görgős rendszerrel teszik. Az árbocok a már vízben lévő hajókra kerülnek csak fel.

Az Antoh-templom

A parttól pár perces csónakútra található egy kis zátonysziget, amely a város korai szakaszaiban csak víz alatti zátony volt, a mai napokra a sziget természetes feltöltődése és az emberi kéz nyomán egész méretes szigetté nőtte ki magát. Eleinte a megfeneklett hajók romjaiból kezdtek bele Antoh erre tévedt papjai egy kis templom építésébe, majd pedig a hajóépítőkkal ápoltság jó viszony okán a hulladék alapanyagokat is felhasználhatták. A szigetre általában nagyobb utak előtt kisebb csoportokban érkeznek hívők, hogy tengeri áldást kérjenek az útra. A templomba mintegy 25 hívő fér el egyszerre. A templom halászhálókkal, régi csónakokkal és hajózástechikai relikviákkal tarkított. A szigeten nincs természetes forrás, így a szigeten tartózkodók szomjoltását a szigetre szállított vizes hordókból oldják meg.

A sziget kedvelt pihenőhelye a sirályoknak és más itt élő madaraknak. A papság tagjai megfelelő adományok ellenében felbérelhetők hajók megáldására, vagy akár hosszabb utazásokra is.

A távoli múlt történései

Az Al Madzseinél zajlott ütközet

A Pyarron szerinti 3305-ös évben pusztító küzdelem dúlt Al Madzsei és Codravar között. Gorvik és Al Abadana sosem volt jó viszonyban, ennek ékes példája ez a küzdelem is a két erődváros között. Al Madzsei városa már az ütközet előtt ötszáz évvel is állt, azonban csak a háromezer-kétszáz éves környékén kapott erősített falakat, amikor Gorvik elkezdett építkezni néhány mérföldre tőle, a határ túloldalán. Codravar megépülte után nem telt el egy évtized sem, és komoly küzdelem, kisebb háború kezdődött; Abadana akkori emíre a személye elleni támadásnak vette a határ túloldalán épült várost, és ezért néhány nap leforgása alatt hadseregével elpusztította azt. A Szentföld reakciója sem váratott sokáig magára, két héttel később Al Madzsei tíz legfontosabb embere egyetlen éjszaka alatt mérgezett pengéktől lelte halálát. Gorvik zsoldosokat és szerencsevadászokat bérelt, akik egyfajta ostrom alá vették a vezetőket nélkül maradt várost, ami azonban kitartott. Ekkor egy újabb éjszakai akció során száznál is több rablólovagot és szabadságot kapott gyilkost juttattak be a városba, akik senkit nem kíméltek: mire a nap újra a város ablaküvegein csillant, ezek veszítették életüket. A város nagy részét felgyújtották, csak pár százan éltek túl a fosztogatást és a mészárlást. A város ardszájának palotája porig égett, a romok között pedig sosem találták meg azt a neves amulettet, melyről az a hír járta, hogy több ezer éves, még az amund-dzsenn háborúk korából maradt fenn. A város szép lassan elnéptelenedett, és a híres amulett legendája lassan elhomályosult...

Amhe-Ramun manifesztálódása

Nevét az ősi írások Amhe-Ramuun-ként, másutt Amheraamun-ként betűzik, a szakrális amund képírásban pedig farkas és medve keverékének látszó démonfejként (amhe-démon) ábrázolják. Leggyakoribb szakrális neve Ammuni Ramu Menat-Kem Hefer, azaz "Kékacél akarátú egységteremtő". Szent szimbóluma az arc, Amhe-Ramun arca, amit apró, ezüsből készített medálon viselnek papjai. Szemei állítólag az isten manifesztációja után kéken világítanak. A dzsennekkal vívott három évezredes, ötöd-hatodikori háborúban alászállt

Ynevre, de manifesztációját az akkoriban jelentősen hatalmasabb dzsennek Galradzsa segítségével, az arah'hatali (elf forrásokban ardalai) csatában elpusztították. Az istenség evilági holttestét az amundok Második Titkos Városában, Sonnionban, a Halál Tizenkét Termében helyezték el. A Kékcárcú visszatértét hat évezreddel későbbre jósolták papjai. A Kékcárcú hatezer éven át munkálkodott visszatértén, cseppenként csempészve hatalmát Ynevre; isteni akarata által megtermékenyített papnők a titkos templomokban hatezer esztendő alatt huszonhárom Amhe-démont hoztak világra, az utolsót és a leghatalmasabbat a Sötét Együttállás évében. Hívei és később, a többi isten papjainak lemészárlása után az egész amund nép a Pyarron szerinti 3692-re várják alászállását, mely nézetük szerint az amundok újbóli felemelkedésének, világon végigsöprő bosszúhadjáratának nyitánya lesz. A kék hold feljövetelekor az Amhe-démonok és az Amhe-papok lelke összekapcsolódik, közösen alkotva isteni tudatot. Egységük maga Amhe-Ramun, a huszonhárom testben lakozó Manifesztáció.

A közelmúlt történései

Az amundok ténykedése

Az amundok mozgolódnak a mélysivatagban, és portyáztatnak "kifelé", karavánokat fosztanak ki a rabszolgák és vagyon miatt, továbbá beolvasztják a megszerzett fémeket is saját fegyvereik elkészítéséhez. Az, hogy a dzsadokat ellehetetlenítik mellékes. Amikor ellenállásba ütköznek, akkor agresszióval lépnek fel, és pusztítanak. Mágiájuk az anyagi és az asztrális síkot célozza.

A várossal történtek

Röviden: szabotálnak a gorvikiak. Két gyilkosságot is elkövettek a közelmúltban, melyeket próbálnak úgy beállítani, mintha az amundok tették volna. Nem tudják, hogy az amundok nem szabotőrök, hanem szemtől szemben, egységben harcolnak. Az emberek félnek, még az ardzsa is. A karavánok valóban el-elmaradoznak, emiatt a város hírneve is csökkent. Így a kikötőbe befutó hajók száma is megcsappant, és a mindkét irányból történő behozatal-csökkenés már a készletek apadásához is vezet.

A krániak eszmélése

A városban lévő gorviki kompánia rendszeresen jelent a Szentföld irányába, általában Al Madzsei romjai közt találkoznak hazájuk küldöttével, mellesleg a raktáraik is ott vannak. Minden ilyen találkozó után a küldött beszámol a feletteseinek, és a hír a vélhető amund mozgolódásról és karaván-eltűnésekről felkelti a kráni kapcsolatok figyelmét is. Tartanak tőle, hogy az egész Ibarát – és ezzel a fű útját - is veszélyeztethetik az amund csapatok, így informálódás céljából egy osztagot küldenek El Zashra környékére, hogy utánajárjon a dolognak, és lehetőség szerint minél több információt szerezzen az amundokkal kapcsolatban.

A jelen történései

A talizmán (fő szál)

A játékosok által keresett ékszerről

Ez az ékszer az Al Madzseiben zajlott ütközet egyik hőséé volt. Azonban a követként érkező főpap nyakékje erre megszólalásig hasonlít:

Csiszolt fémlapra helyezett aranyból kiöntött, szögletes, szájnélküli férfi arc, fejdísszel. Szemei helyére két kék drágakövet helyeztek. A talizmánnak mágikus kisugárzása van. Megszólalásig hasonlít a Al Madzseinél elveszett amund ereklyére, ám az ezüstlapra van helyezve.

KM: A talizmán leírását úgy kell előadni, hogy a különbségre akár a játékosok is rájöhessenek, miután hozzájuk került, ha részletesen megvizsgálják. Amennyiben nem, úgy az igazi ékszerész azonnal kiszúrja, ha felkeresik. A fémlap és az ezüstlap közötti különbség csak az amulett kézhezvétele után fedezhető fel, tehát távolabbról könnyen összetéveszthetőek.

A játékosok azt tudják, hogy a talizmán egy nagy értékű, csiszolt fémlapra helyezett aranyból kiöntött arc drágakövekkel. A valódi ezüst talizmánhoz vezető térkép (El Madzseiben található) a miszraga féltve őrzött könyvesládájának fenekébe rejtett titkos fiókban van. Ő a dzsenn őseitől kapta, de már évtizedek óta nem nyúlt a térképhez, az amuletről pedig úgy gondolta, hogy az őseinél ő sem tudja biztosabb helyre rejteni.

Valószínűleg ez az ékszer áll majd a játékosok fókuszában, így az itt említett tények nagyon fontosak lehetnek.



4 - Talizmán

Az amund követek érkezése, annak okai

Az amundok azért küldenek követeket, mert szeretnének információkat gyűjteni az itteniekről, és cserélni az itteniekkel. Szeretnének minél többet tudni azokról, akik aztán az ellenségeik lesznek... (Ez egész Yneven igaz az amund követjárásokra.) Azt tudják, hogy a követeket általában nem éri bántódás, az amund vezetők közelinek érzik már a háborút, hiszen már nagyon erősek, így megpróbálják az egyik kereskedelmi csomópontot (El Zashrát) követek útján alaposabban is kifürkészni... Ezentúl, ha a követségnek bármi baja esne, az csak ürügyet jelenthetne a buzgó papok számára, hogy végre megmutathassák Amhe-Ramun hatalmát a világnak.

A konfrontálódás, a talizmán megszerzése

Úgy tűnik, a főpaphoz került az a szimbólum, amire a karaktereknek szüksége van...

KM: Valójában ez nem így van, de erről nem tudhatnak, amíg el nem viszik az itteni "ékszerészhez" vagy a krániakhoz, esetleg nincs köztük valaki, aki szakértő a témában. Ha nem a játékosok győzik le a főpapot, akkor az ardzsa lánya teszi ezt meg véletlenül helyettük, aki hozzájuk siet utána.

Ötlet dióhéjban (ha úgy érzitek, jobb ötletek is van, nyugodtan változtassatok ezen a részen!): a lány épp a zsaroló szeretőtől tart hazafele a palotába, ám egy kis időt a városban akar tölteni, hogy túllépjen az épp aznapi lelki traumán, amit a szerető okozott neki. Mivel nem akar nyilvánosan feltűnni a város fergetegében, ezért a tetőkön mászkál és kíváncsiskodik. Ekkor tűnik fel neki az amund követség, akiket izgalomvágyból követ. A féltékeny, zsaroló szerető egy embert küldött utána, hogy kémkedjen, hogy valóban hazamegy-e, nem pedig valahová máshová. A kémkedő egyén véletlenül megijeszti a lányt, aki ijedtségében egy, a házak tetején levő vizes amforának hátrál, ami a hatalmas, több száz literes amforák közötti

láncreakciót indít meg, amelyek maguk alá temetik a küldöttséget. Az amund testek a hatalmas súly alatt a felismerhetetlenségig roncsolódnak. A lány lemegy megnézni, mit okozott ijedségével, ekkor pillantja meg a szétroncsolódott testek között az amulettet, amit el is tesz. Minden egyéb tárgy (például fegyverek, felismerhető ruházatok) a Kurtítóknál landol (a lány egy sikátorban rejti el őket), akik jó kapcsolatot ápolnak a lány szeretőjével... A lány azért siet a kalandozókhoz, mert zavarában nem tudja, kihez forduljon: a helyi hatalmakhoz nem mehet, mert fél abbéli haragjuktól, hogy ügyetlenségével mekkora bajt hozott a városra. Így maradnak a kalandozók. Amíg hozzájuk siet, addig viszont egy egészen új terv is megformálódik a fejében: ha a kalandozók nem akarják tőle megkapni az amulettet (melyet azzal a feltétellel adna át, hogy őt meg sem említik az amulett kapcsán), akkor is nekik fogja adni; így ha kiderül, hogy az amundok meghaltak, könnyen a külhoniakra terelhető a gyanú, és a lány megússza a dolgot. Az az esemény, hogy a kalandozókhoz kerül az amulett az első játéknapi fordulópontja, így érdemes úgy időzíteni, hogy utána a játékosoknak ne legyen aktív játékidőjük már. Ha korán eljutnak ide, érdemes lehet hamarabb befejezni a mesét.

Amennyiben a KM nem kedveli a véletlenek láncreakcióját okozó lánnyal történt esetet, úgy a krániak - miután megsejtették az amulett fontosságát – végeznek az amund követséggel, őket kell felkutatni és megpróbálni megszerezni tőlük. Az amulett fontossága feletti homályt, csak az esetleges közös kapocs, az ékszerész tudja eloszlatni.

Amennyiben a KM a gorkiakkal szeret inkább operálni, úgy akár ők is megszerezhetik a talizmánt, akár az amundoktól, akár a krániaktól, vagy éppen a lánytól, esetleg a játékosoktól, amit aztán persze vissza akarnak majd szerezni. Ez a rész az időn, a csapat beállítottságán, haladási sebességén múlik.

Amennyiben a KM inkább a Kurtítókkal oldaná meg ezt a részt, úgy azok a lánnyal egy közös akció keretében lemészárolják orvul az amund követséget. A Kurtítók a lánynak adják fizetségként az amulettet és elviszik a többi zsákmányt. Ezután nem sokkal a lány ráébred egy kihallgatott beszélgetésből (a miszraga és a Kurtítók kapcsolata között), hogy ők az ő nyakába akarják varrni a felelősséget az akcióért, amit a megtartott amulett jól bizonyíthatna. Ezután keresi fel és adja át a JK-knak az amulettet, nehogy apja nála találja meg.

...Tehát a szimbólumot kell megszerezniük. Az amundok nyíltan közlekednek a városban, így számos lehetőségük lesz próbálkozni. Fontos megjegyezni viszont, hogy a kíséret tagjai gond nélkül feláldozzák az életüket a papért, aki pedig az életét is hajlandó feláldozni az ékszerért.

A krániak és a játékosok találkozása

A krániak is terveznek lecsapni az amundokra, így mindenképpen a tudomásukra jut, hogy a követségnek annyi... Ők tudják, amit a játékosok nem biztos: hogy a követségek elvesztése nem komoly veszteség az amundoknak. Ez most is így van, azonban az amund sereg már erős. Nagy a lépni akarás Amhe-Ramun papjai között. Keresik az ürügyet, ami miatt végre megmutathatják Uruk hatalmát mindenkinek. Mindenesetre a krániak a játékosokkal való találkozáskor elmondják, hogy a náluk lévő talizmán nem az az ékszer, amit ők keresnek. Ez egy amund szent szimbólum, és nekik kell. Mindenáron.

A gorvikiak ténykedése (Mellékszál illetve Kerettörténet)

A csali

A városban lévő kis csapat már sok éve tevékenykedik El Zashrában, számos értéktől fosztották már meg az ardzsát és udvartartását, mostanság azonban az ardzsa emberei kezdik felgöngyöltetni, ki is állhat az ügy hátterében. Emiatt tervelték ki a romvárosi talizmán legendájának felszínre hozását, csapdát állítottak a romvárosban, és az ott élő néhány tucat félkegyelműt megfenyegették, hogy ha beteszik a lábukat abba az épületbe, ahol ők *azt a híres talizmánt* tartják, mindenkivel végeznek. Természetesen ezzel csak azt akarták elérni, hogy ha valaki Al Madzseibe érkezik, azt a bolondok a csapdába vezessék. Ha sikerül csapdába ejteniük valakit, aki könnyen gyanúsítható az ő bűneikkel, akkor azt a törvény elé vetik.

Az egyik oázis megmérgezése

A gorvikiak elég öncélúan dolgoznak, úgy sejtik, az amundok így is, úgy is elsöprik a várost, ezért inkább a maguk irányába próbálják befolyásolni a város pusztulását... Megmérgezik az oázist, remélve hogy majd az emberek betörnek a belső oázishoz (ami a palotanegyedben van, és az ardzsa és udvartartása használja...), és ők komoly javakkal térhetnek vissza a Szentföldre. Elsődleges céljuk a miszraga felbecsülhetetlen értékű könyvesládájának ellopása, sok egyéb más értékes dolog mellett, amik mind a palotában vannak...

A lány elrablása

Amikor már alakul a zűrzavar (második-harmadik nap a modulban), egyikük észreveszi, hogy a lány hol szökik meg a palotából. Amikor visszafelé tart, elkapják, és terveik szerint váltságdíjat fognak érte követelni.

A romvárosi rejtekhely

Al Madzsei romvárosa átkutatása közben az egykori templom alatt felfedezték az Ibara alatt elterülő ősi amund barlangrendszer egy zárványát. A barlangrendszer egy kúp alakban szűkülő, többszintes, középen nyitott - védelmi rendszerként is funkcionál - termen keresztül érhető el. A terem felső két szintje tiszta csupán, a harmadik szint részlegesen járható, az alacsonyabban fekvő szinteket ellepte a homok. A tölcsér középső része nyitott, tehát a szintek árkád szerűen csigáznak lefelé. Az első szint átmérője 30 méter.

A rendszer az úgynevezett amund időzár, ahogy Tallaren emlékirata is említi Thala-theia elveszett városa kapcsán, melynek "hét kapuját egyszerre fűrészi nap és a holdak fénye". Tudniillik az ősi nép mágiája képes új mederbe terelni az idő folyamát. Aki a megfelelő nyomvonalat követi, életben marad, aki letér róla, megvénül és elporlik, mielőtt célhoz érne vagy visszakozhatna. Veszélyes, de az amund szakrális gondolkodás ismeretében könnyen azonosítható, elkerülhető vagy kijátszható.

Csapda

A gorvikiak egy csapdát állítottak itt. A jó útvonalra állati és emberi csontokat gyűjtöttek és szórtak szét - saját magukon tapasztalták meg melyik a jó útvonal -, ezzel sugallva azt, hogy valaki a rossz építőkockákon lépdeljen. Lásd: A gorvikiak ténykedése: A csali.

A rossz útvonalon haladó áldozat minden láb megtételével 1 évet öregszik. A folyamat nem visszafordítható. KM: Ez a helyszín csupán azt a célt szolgálja, hogy a játékosok rájöjjenek a gorviki ármányra. A rossz útvonal követésével egy korkategóriát tudnak öregedni. Természetesen, ha kimennek és a rossz útvonalon visszamennek, úgy ez megismételhető.

Lejutás

Amennyiben rendelkeznek amund szakrális ismeretekkel, úgy a járatok jeleit értelmezve könnyen kiválasztható a helyes út. Amennyiben van pap főkasztú a csapatban és rendelkezik ősi nyelv (amund) ismeretével, vagy elmélyült szakrális tanokkal, úgy könnyen rájöhetnek, hogy ez veszélyes hely. Hatodik érzék ugyancsak jelez, ám a spirális kialakítás miatt alkalmatlan a helyes út kiválasztására.

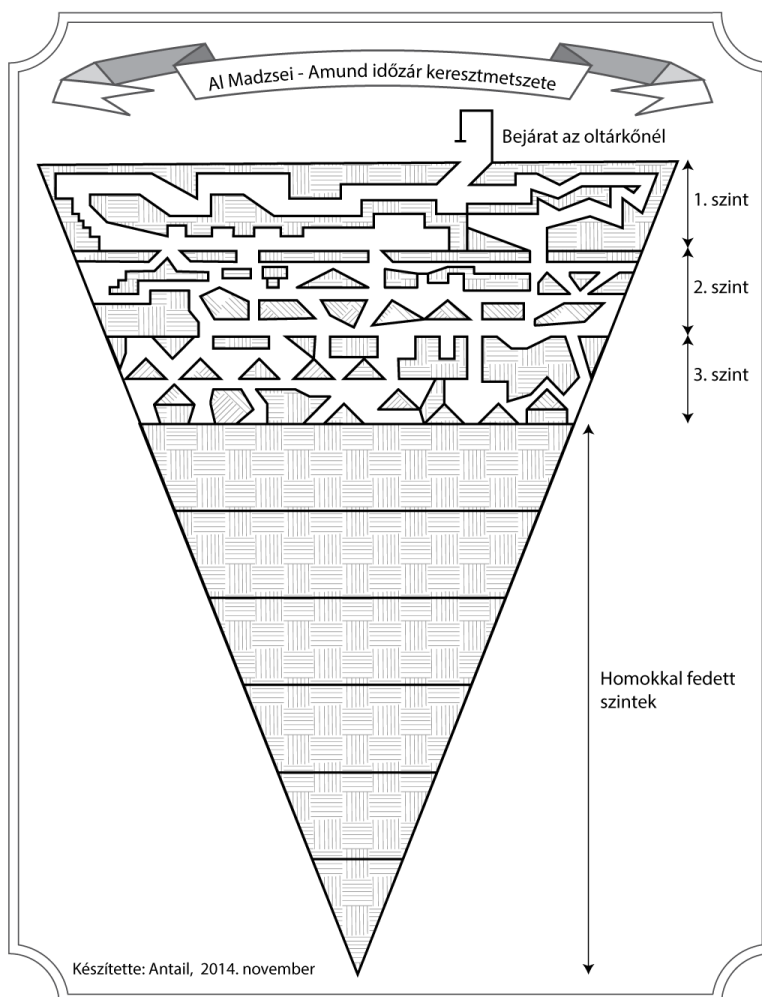
Célzott ismeretek esetén (Vallásismeret – Amund, Történelemismeret – Dzsen/Amund, Legendaismeret – Dzsen/Amund) teljes bizonyossággal megtalálható a helyes út.

Általános ismeretek esetén a KM feladata eldönteni, pontosan hány százalékuk lesz a helyes út megtalálására. Irányadóként: Történelemismeret, Legendaismeret, Vallásismeret Mf – 20%.

Amennyiben semmilyen ide vágó ismeretük nincs, úgy pusztán a szerencsájükben bízhatnak: a szerencse-célszám meghatározásához minden belépő játékos dob k100-zal, a szerencse-célszámot a dobások átlaga adja. Innentől emeletenként kell ezen érték alá dobni az elől haladóknak, ha szétválnak, minden szétváló csapatnak.

Megtudható információ:

Ha átkutatják a szinteket, rájöhetnek, hogy a csontok a jó útvonalra frissen (néhány hete) lettek elhelyezve. A talizmánnak természetesen semmi nyoma itt, ellenben találnak egy kosfejés hajtút, amit a gorviki kompánia egy női tagja hullajtott el véletlenül. Ezután - persze, ha eddig nem tették meg - a bolondoktól egészen pontos személyleírás szerezhető a gorvikiakról.



5 - Al Madzsei amund időzár

A krániak ténykedése

Érkezésük a környékre

Nagyjából két héttel ezelőtt érkeztek mindnyájan, térkapukkal, mert információik szerint küszöbön az amundok kitérőse a sivatagból. Az első hetet a karavánúttól távolabb, a homokdűnék közt felállított menedékben töltötte a sequadion, csak a három oculis térképezte fel a várost. Az egész csapat nagyjából egy hete ért be a városba, azóta is informálódnak, már tudnak a követek érkezéséről. A városhatáron kívül akarják csapdába csalni a távozó amund küldöttséget, hogy senkinek ne szúrjon szemet a dolog. A kalandozók érkezéséről nem tudnak.

Információcsere

Az oculisok próbálnak mindenkitől információhoz jutni a városban, így tudják meg a kalandozók érkezését is, de már túl későn. Hajlandóak ők is információkat adni olyanoknak, akiket érdekesnek tartanak rá. A kalandozók megérkeztéig egyetlen ilyen személy van: az ékszerész, hozzá maga a messor is elmegy.

A krániak és a játékosok találkozása

A talizmán játékos karakterekhez kerülése után fogják felkeresni a csapatot. Céljaik egyszerűek és világosak: az ékszert akarják. Mindenáron.

Idővonal

Karakterek

- 1. nap - megbízás Erionban, térkapu, valahová a sivatagba
- 0. nap - sivatag, és beérkezés a városba, informálódás
- 1. nap - este lehetőleg találkozás az amundokkal, majd késő este a talizmán a JK-khoz jut
- 2. nap - városi pletykák, kiderül, hogy nem a helyes talizmán lett meg, kezdődő homokvihar
- 3. nap - homokvihar, majd jönnek az amundok!

Amundok

- 1. nap este - amund követek jönnek a városba, távozáskor elhaláloznak
- 2. nap megindul az amund sereg, a papok homokvihart idéznek
- 3. nap megérkeznek a város falaihoz, és elkezdődik az ostrom

Krániak

- 6. nap - érkezés a városba
- 5. - -1. nap - informálódás, asszimilálódás, rajtaütés tervezése
- 1. nap - ékszerész felkeresése
- 0. nap - sivatag és nyomok feltérképezése, csapda helyszínének megkeresése
- 1. nap - csapdaállítást a városhatáron kívül
- 2. nap - JK-k felkeresése a talizmán ügyében

Gorvikiak

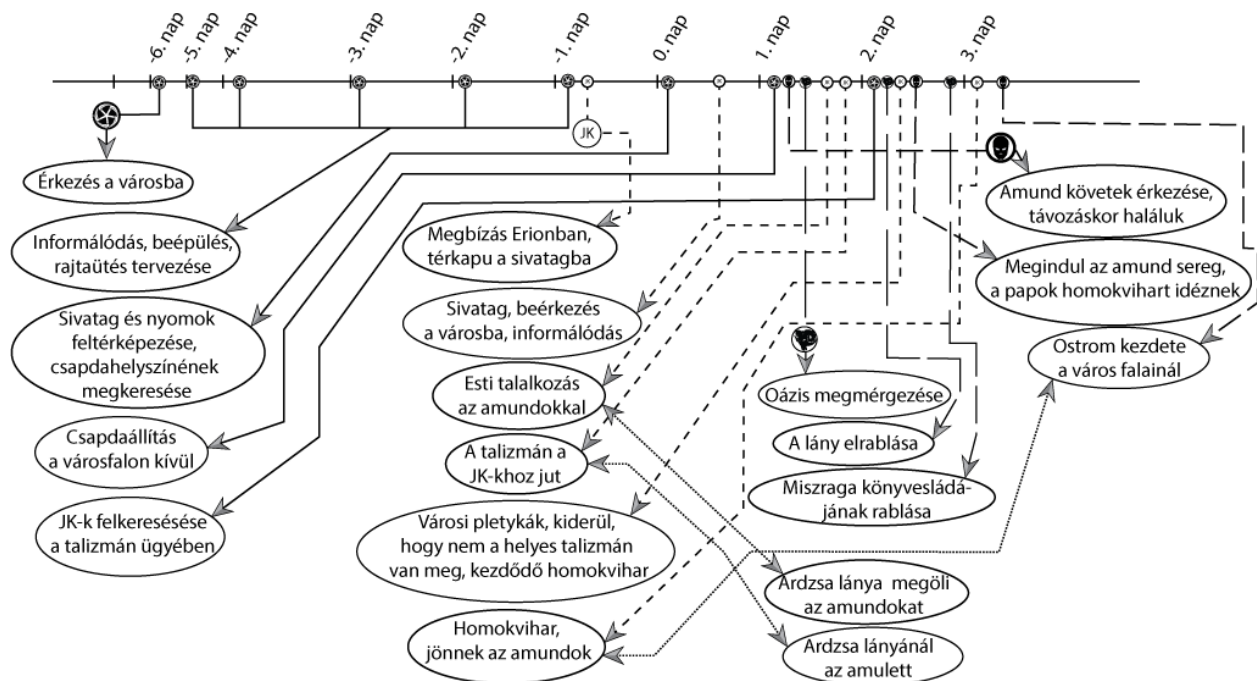
- 10. nap – kettős gyilkosság elkövetése, melyet az amundokra akarnak fogni
- 1. nap - kutak megmérgezése
- 2. nap éjszakája - lány elrablása, a csapat egy része a romvárosi rejtékhelyre megy
- 2-3. nap éjszakája - miszraga könyvesládájának elrablása, a város elhagyása

Az ardza lánya:

1. nap - Amundok véletlen megölése (amennyiben a JK-k nem tették)

1. vagy 2. nap - JK-k felkeresése a talizmánnal

2. nap - szökés a palotából, elfogják a gorvikiak



6 - Vizuális idővonal

Nem Játékos Karakterek:

El Hatrei fia El Reihat- Az emír felhajtója - 4. szintű dzsad fejvadász (A játékosok megbízója)

Külső jegyek:

30-as évei derekán lévő, mintegy 1.7 láb magas, izmos testalkatú dzsad férfi. Ősz gondozott és rövid szakállat visel, fejbőre aranybarna. Füleiben ezüstkarikák láthatóak. Ruhája a praktikumot szimbolizálja, sok zsebbel és fémveretekkel az extra védelem miatt. Tekintete szigorú, viszont megjelenése megnyerő.

Háttér, Jellem:

(Rend, Halál) Az abadanai gyökerekkel rendelkező emberkereskedő. Hosszútávú megélhetését már megkeresve, az elmúlt évek során felszámolta "raktárkészleteit" és kapcsolati hálójának kiépítésébe kezdett. Manapság karavánokkal járja az Ibarát és különleges feladatokra, a célnak legmegfelelőbb embereket keresi meg. Mióta specializálta munkakörét, azóta nem hajtott fel még olyan munkaerőt, ami nem végezte volna el kiválóan a kiszabott munkát. Megbízhatóságáról szinte ódákat zengenek a megfelelő körökben és több szabadúszó zsoldos és kalandozó várakozik, hogy munkát kaphasson tőle. Ismeri az emberi természetet, mint a rossz pénzt. A



családja és ő maga is jó kapcsolatot ápol az emírség tanácsnokával, és ez a kapcsolat nem csak személyes, de üzleti alapú is. A felhajtó az emír tanácsnokának tartozik jelentéssel. Ha megfizetik (akár pénzzel, akár szívességgel), szinte bármit elvállal és teljesít is.

Színesítés: Gyengéi a fiatalabb, világos hajú lányok, és az északi borok. A mostani feladatot - azaz a kalandozók felbélését - komolyan veszi, hiszen cserébe rendkívüli dolgokat is remél.

Főértékek:

Erő	14
Gyorsaság	16
Ügyesség	15
Szépség	13
Intelligencia	15
Akaraterő	18
Asztrál	17
Éberség/Észlelés	18

Ép: 12

AME: 65 (58s)

Fp: 55

MME: 66 (58s)

Ψp: 21(Af)

Méregellenállás: 6

Harcértékek:

	penge a botban	tőr
KÉ	35	37
TÉ	68	61
VÉ	120	106
Sebzés	k6+4+*	k6+2
Tám/kör	1	1

Képzettség

Emberismeret	Fok
Értékbecslés	Af
Szakma - kereskedő	Af
Lefegyverzés (penge)	Mf

Beszélt nyelvek

Közös	Fok
Dzsad	Af,5
Erv	Af,3
Aszisz	Af,1
Kyr-Toroni	Af,1
Gorviki/Shadoni	Af,1

Felszerelés, vagyon

Különleges pengét rejtő bot (KÉ: 8, TÉ: 15, VÉ: 16, Sebzés: k6+2, T/k: 1 Súly: 1,1 font, Érték: 8 a), mindenféle, számára praktikus és hasznos "kalandozó-holmi" (lámpás, sokféle jegyzet, író toll és tinta, zsineg, bilincs, térképek, szótárfüzetlapok, stb), kb. 200 arany értékű drágakő (3-4 karátos borostyánok, turmalinok, alexandritok).

Szófordulatok, jellemző mondatok

"Uraim, azt hiszem félreértettek. Ez az ajánlat nem utasítható vissza. A fejemmel felelek érte, és maguknál nem találok jobbakat, ebben biztos vagyok."

“Úgy ismeri Al Abadana emírjét, mint aki hálátlan szokott lenni? A kontinens egyik legbefolyásosabb emberéről beszélünk!”

A palotabeliek

Rahman al Aszarr, az ardzsa, a város ura -
kasztnélküli

Külső jegyek:

Középkorú dús szakállat viselő, átlagos testalkatú, középmagas dzsad. Haja hosszú fekete, de gyakran turbánja alá rejtí, ilyenkor nem sok látszik belőle.

Háttér, Jellem :

(Rend, Élet) - Megfontolt és erőskezű vezetője a városnak. Általában nyugodt ember, de a harmadik-negyedik ellentmondás után már emeli a hangját és nem-tetszését fejezi ki, ha az akarata ellen beszél valaki. A várost apja virágoztatta fel, de őt magát is szeretik az emberek. Rettentően tart az amundoktól, így velük szemben mondhatni gyáván viselkedik.

Színesítés: Turbángyűjtő, minden alkalomra és napszakra van külön turbánja.



Főértékek:

Intelligencia	14
Asztrál	17
Éberség/Észlelés	13

Ép: 6

AME: 55 (48s)

Fp: 30

MME: 53 (48s)

Ψp: 28 (Af)

Méregellenállás: 4

Képzettség

Politika/Diplomácia

Jog/Törvénykezés

Emberismeret

Fok

Af

Af

Mf

Beszélt nyelvek

Közös

Dzsad

Fok

Af,5

Mf

Felszerelés, vagyon

Díszes, de nem fennhéjázó ruházat, kevés ékszer. Változó, hogy milyen turbánt hord.

Szófordulatok, jellemző mondatok

“Kedves barátaim, fáradjatok beljebb. Nagyon örülök, hogy Galradzsa otthonomba vezetett!”

“Fogalmam sincs, mivel érdemeltem ki az Istenektől, hogy ideküldjék az átkozott amundokat!”

Alabb ibn Raimada - a miszraga, az ardza főtanácsosa - dzsenn tudós

Külső jegyek:

A tanácsnok magas, kopasz, fekete szakállal, melyet pár helyen ősz szálak tarkítanak, úgy tűnik jócskán túl van már élete derekán.

Háttér, Jellem:

(Élet, Rend) A látvány valójában csak ritka bőrbetegségének köszönhető, amelynek jelei az utóbbi év során, minden előzmény nélkül kezdtek jelentkezni rajta. Bőrbetegségét valójában a gorbikiak okozták, akik megmérgezték egy fogadás alkalmával, viszont akciójuk nem érte el célját, mert a tanácsnok túlélte a mérgezést. A mérgezés ténye nem derült – bizonyítottan - ki, de ezután nyilván óvatosabb és bizalmatlanabb az idegenekkel szemben. Kóstoló fiút tart, aki mindenbe belekóstol őelőtte.

Színesítés: hideg logika, egyesek szerint az összes ynevi sakkjátékot ismeri, és szeret is játszani. Mióta megmérgezték, évések előtt gyakran növeli méregellenállását (8ra), mentális gyakorlatok segítségével.

Főértékek:

Intelligencia	18
Asztrál	16
Éberség/Észlelés	15

Ép: 6

Fp: 30

Ψp: 48 (Dzsenn!)

Mp: pszi

AME: 54 (48s)
(növeli!)

MME: 55 (48s)

Méregellenállás: 4

Képzettség

Fok

Emberismeret

Mf

Jog/Törvénykezés

Mf

Beszélt nyelvek

Fok

Közös

Af,5

Dzsad

Af,5

Szófordulatok, jellemző mondatok

“Engedjék meg, hogy közbeszóljak. A fényestekintetű ardza arra próbált célozni, hogy az Önök ittléte nemcsak örömteli, de szükségszerű is, így a feladatukra kellene koncentrálniuk.”

Ramia al Aszarr- az ardzsa lánya - kasztnélküli

Külső jegyek:

Húsz év körüli, dús keblű, gyönyörű leány. Sötétbarna haját többnyire összefonva hordja.

Háttér, Jellem:

(Élet, Káosz) Amikor apja jelen van, tisztelettudó és udvarias. Amúgy tipikus rossz gyerek, keresi a bajt, kilóg az éjszaka közepén, akár a JK-k is belefuthatnak, amikor álruhába épp a városban csatangol, esetleg a piacon nézelődik. Titkos szeretője van, akivel találkozzat, holott már ki van jelölve neki a jövődöbeli, aki egy másik város hercege. Szeretője zsarolja, hogy vele legyen, különben kitálat az apjának a kis félrelépésekről. Ha kell, felbérel embereket a szeretője megölésére. Ezek természetesen nem lehetnek a vezetőség közeli, mivel azok még a végén lejelentik az ügylet. (Itt is bejöhetnek a karakterek a képbe. Pl. a jó partit felkéri egy gyilkosságra, vagy a probléma más módon kezelésére.) Az ardzsa egyetlen gyermeke.

Színesítés: kicsapongó, hirtelen leány, akinek nagyon tetszenek a kemény férfiak. Bármelyik "macsó" karakterbe (és játékosba) beleszerethet. Lássuk, mire mennek vele.



Főértékek:

Szépség	18
Intelligencia	14
Asztrál	10

AME: 48 (48s)

MME: 50 (48s)

Méregellenállás: 2

Beszélt nyelvek

Közös	Fok Af,4
Dzsad	Af,5

Szófordulatok, jellemző mondatok

"Tudom, hogy nem helyes, ahogy cselekszem, de akkor is megteszem."

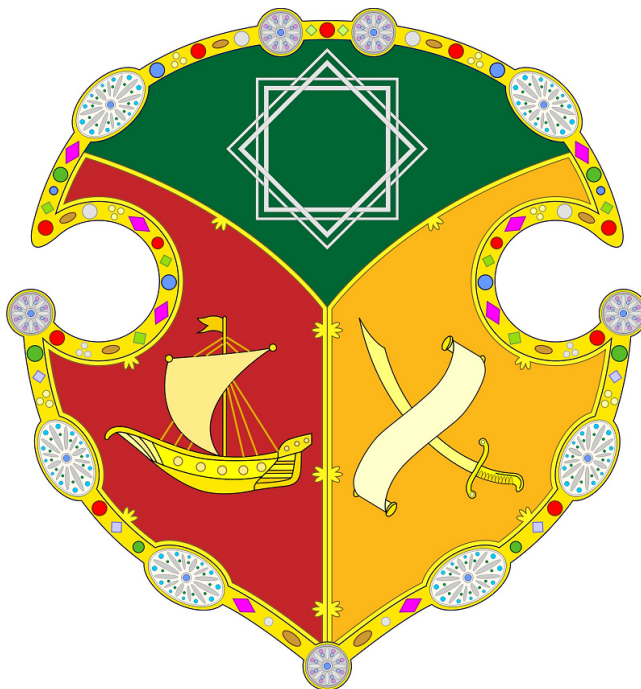
"Nem szeretném, hogy bárkinek is baja essen. Egyszerűen csak ügyetlen vagyok."

A városiak

A városőrség és a palotaőrség emberei - 1-2. szintű harcosok

Külső jegyek:

Másfélkezes handzsárral és dzsambiával felszerelt, jól képzett harcosok. A palotaőrség és a városőrség is ruháján viseli az al Aszar család címerét:



7 - Az al Aszar család címere

Háttér, Jellem

(Rend, Élet), ritkábban (Rend)

A kaszárnyából kikerülni valódi megtiszteltetés, ezért különös tisztelet övezi őket a városlakók részéről. Az adott terület függvényében két vagy négy-öt fős alakulatokban járőröznek. Az osztagoknak naponta háromszor jelenteniük kell a kaszárnyában. Jelentés hiányában osztagokat küldenek a keresésükre. A városőrséggel szembeni erőszakot a városból való kitoloncolással, vagy megszegyenítéssel 'jutalmazzák'.

Színesítés: Tűz esetén ők azok, akik segédkeznek az oltásban, a városban külön tűzoltóság nem alakult. Ha valahol súlyos sérülés történik, akkor is őket riasztják. A szakaszokban gyakran helyet kap valaki, aki felcserképzést is kapott; a négy-öt fős csoportokat egy képzettségű tiszt vezeti.

Harcértékek:

KÉ

TÉ

VÉ

Sebzés

Tám/kör

Handzsár

15-20

35-50

85-90

1k6+3/5

1

Dzsambia

20-25

30-45

80-85

1k6

1

Képzettség

Fegyverhasználat (handzsár, dzsambia)

Sebgyógyítás, Herbalizmus (felcserek)

Térképészet, Hadvezetés (alakulat vezetője)

Fok

Af

Af

Af

Beszélt nyelvek

Dzsad

Közös

Fok

Af,5

Af 1-5

Szófordulatok, jellemző mondatok

“Galradzsa hozta szerény városunkban, Szalah! Vigyázzon magára, az árnyéknegyed veszélyes. Ha nem téved le a karavánútról, hamar eléri az itatónegyedet.”

Emur Maihem - Az ékszerész - 5. szintű tolvaj**Külső jegyek:**

Negyvenes éveie elején járó, dzsadok közt jóképűnek mondott fickó. Öltözéke igényes és tiszta, a kéket és a bézst részesíti előnyben.

Háttér, Jellem:

(Élet) Emur Maihem a lakosság által csupán Ékszerészként emlegetett személy valójában egy dzsad kufár, aki talán Dél-Ynev legnagyobb mellébeszélő mestere. Hosszú évekkal ezelőtt hozta össze a sors, egy tanulmányait a gyémántok iránti ellenállhatatlan vonzalommal megáldott varázslótanonccal (álnevén: Pattintókezű Turen), aki a kufár személyiségének - és lányának - hatására gyorsan feladta addigi életcélját, és az annál sokkal jövedelmezőbb, azonnali nyereséggel kecsegtető ékszerész üzletbe vágta. A két különböző személyiség tökéletesen kiegészíti egymást. A kufár adja az üzleteléshez elengedhetetlen tapasztalatot és kapcsolatokat. A varázsló, drágakőmágia specializációja miatt biztosítja az ékszerekhez, drágakövekhez szükséges háttérismereteket. Lásd: Amun Nastar - Az igazi ékszerész



Színesítés: Életének fiatalkoráról nem szívesen beszél, egy fiatalkori balul sikerült tolvajlás eredményeképpen lett informátor.

Azóta számtalanszor megbánta már, de a tehertől már nem szabadul élete végéig. Ékszerésznek nevezik, de egyetlen amuletten kívül más nem hord ékszerként.

Főértékek:

Gyorsaság	16
Ügyesség	17
Szépség	15
Intelligencia	16
Éberség/Észlelés	14

Harcértékek:

	dzsambia
KÉ	52
TÉ	66
VÉ	118
Sebzés	k6+1
Tám/kör	2

Képzettség	Fok
Értékbecslés	Mf
Szakma - ékszerész	Mf
Mellébeszélés	Mf
Emberismeret	Mf

Beszélt nyelvek	Fok
Közös	Mf
Dzsad	Mf

Felszerelés, vagyon

Egyedi dzsambia (kézre kovácsolt, az átlagosnál könnyebb, drágakövekkel kirakott tör) - legalább 50 aranyat ér.

Drágaköves amulett (10 karát rubin, mágikus kisugárzása van, valójában egy használaton kívüli hatalom amulett, amit társától "kapott ajándékba" [van rajta egy zóna varázsjel is]) - legalább 500 aranyat ér.

Szófordulatok, jellemző mondatok

"Kedves Barátom, illatodban távoli országok aromáját érzem, hadd invitáljalak be üzletembe, ahol Al Abadana, de talán az egész Ibara legszebb ékszereit is megtekintheted, frissítő tea, illatos dohány, és kényelmes párnák várnak, hogy pihenés és felfrissülés közben elmeséld nekem, honnan jöttél, és hová tartasz! "

Amun Nastar - Az igazi ékszerész - 3. szintű varázsló

Külső jegyek:

Harmincas évei elején járó, éles arcvonalakkal rendelkező, széles állkapcsú ulu férfi. Középmagas, és hordóforma testalkata van. Ajkai az átlagnál vastagabbak, orra nyomott. Göndör rövid haja van.

Háttér, Jellem:

(Élet) Vérszerinti ulu Tiadlanból, drágakőmágiát tanult, mint családi örökség. A varázslóiskola korai elhagyása (és néhány kristály meglovasítása) miatt jelenleg is keresik. Délre menekült családjával. A múltja miatt titokban tevékenykedik és élvezzi a nyugodt, lepel alatti életet feleségével és öt gyerekével (négy lány, egy fiú). Az elmúlt évek során lexikális és gyakorlati ismereteit tökélyre fejlesztette, így tudása minden érdekcsoport számára értékes lehet. Nyugodt élete a krániak felbukkanásával fordulóponthoz érkezett, amit a karakterek tovább bonyolítanak. A karakterekkel való - hozzá vezető - kapcsolatfonal felépítése a KM feladata.

Színesítés: A karakterek tudhatnak a múltjáról, ami jó alapot szolgál a kapcsolatfelvételre és a zsarolásra.

Főértékek:

Gyorsaság	10
Ügyesség	15
Szépség	12
Intelligencia	17
Éberség/Észlelés	10

Képzettség	Fok
Értékbecslés	Mf
Szakma - ötvös	Mf
Drágakőmágia	Af

Beszélt nyelvek	Fok
Erv (slan dialektus)	Af,5
Közös	Af,5
Dzsad	Af,5

Szófordulatok, jellemző mondatok

“Nagyon szép az a karperec rajtad. Biztos vagyok benne, hogy pár kristállyal kiegészítve páriját ritkító remekművé tudnám varázsolni. A szó szorosabb értelmében.”

“A lányom lassan elkélhet, ám jobb szeretnék neki egy nyugodt és kellően gazdag férjet, mint egy fényűző, nagystíliú fajankót.”

A piac egyéniségei

Kalapácskezű Olaf, a kovács: Magas vékony, ám szálkás izomzatú gorkviki. Az átlag szemnek világosabb bőriú dzsadnak tűnhet. Egyik fülén egy vágás látszik. Közvetlen egyéniség. Élvezi a szülőházájától távoli életet és mesterségét. Egy gorkviki nemesnél dolgozott udvari kovácsként, még nem a család egy leszámolás áldozata lett. Ekkor menekült az Ibarába.

“Adj két napot, fegyvered kétszer erősebb és négyszer élesebb lesz.”

Éleslátású Öreganyám, a jós: Feketebőriú, fekete hosszú hajú dzsad. Arcán a ráncok már mély barázdákká mélyültek. Tenyér és kártyajóslással foglalkozik. 15% eséllyel igazat jósol.

“Már akkor tudtam, hogy be fogsz ide jönni, amikor még boltom se láttad meg.”

Omokhar fia Omokquarr, a rabszolgakereskedő: Elsősorban fiatalabb cselédekre specializálódott kereskedő. Ám kérés esetén minden másféle rabszolgát beszerez. Mindig félmeztelen, felsőteste tetovált és fém ékszerekkel tarkított. Feje kopasz, fején mindig egy fémkoronát hord.

“Hogy mondtad? Dolgos? Nézd csak ezt a tetováltat itt...”

Tevetorkú Szomojk, a borkereskedő: 49 éves. Középmagas aszisz, hatalmas hassal. Folyamatosan ittas, és izzad. Gazdaságilag mindig pengeélen táncoló kereskedő. Vére helyett is bor folyik már testében. A célközönsége az alacsonyabb réteghez tartozó átutazók és helyiek. (11 évvel később már visszaköltözött északra és a Garhud kastély komornyikja, lásd: Kacaj)

“Egy jó üzlet se köttetett még szárazon testvéreim.”

Villámkezű Alyr, a mágus: alacsony, görbe hátú koromfekete dzsad, bajusszal és rövid hajjal. Valójában egy tehetséges bűvész. A piacon tevékenykedik, saját sátra is van, ahol minden bajra kínál gyógyírt. Természetesen a gyógyír minden esetben kivétel nélkül hatástalan.

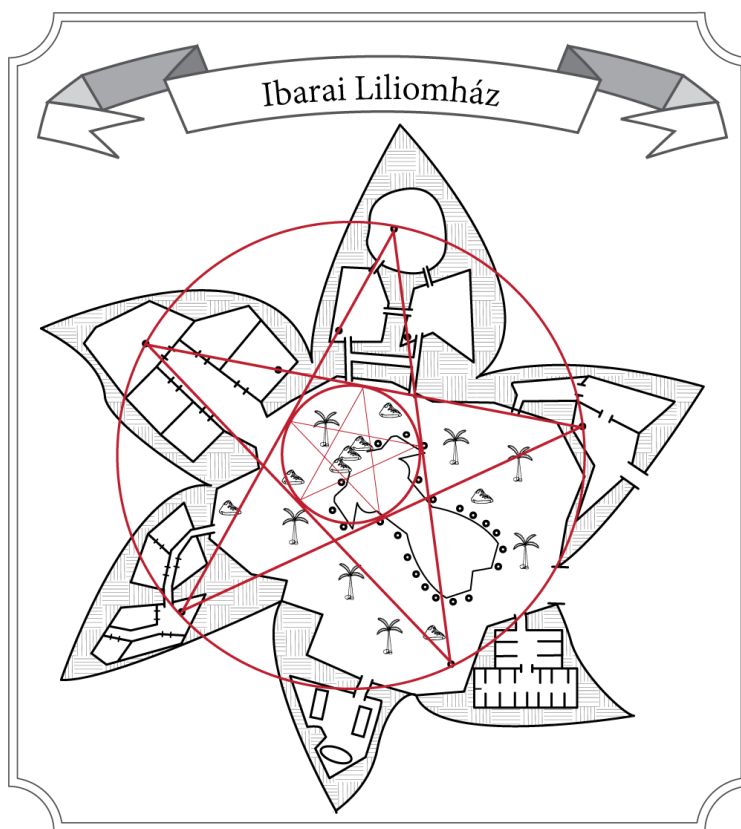
“Itt az ezüst, hol az ezüst. Nézd csak ezt a döglött patkányt, amit most húztam ki a tarisznyádból!”

Martuf Ghereksz, az állatkereskedő: az állatidomárból lett kereskedőnél minden - az Ibarában megélő - állatot be lehet szerezni. Kérésre levágásra előkészítve.
"Mi is állatok vagyunk. Így könnyen kapcsolatot teremtünk velük."

Ragyás Abishek, a tudós: Nevét a testét lassan felfaló lepráról kapta. Helyismerete tökéletes, ám nem túl friss. Jártas a csillagászatban és térképészetben.

"Ha tudnék járni, befejezném a kutatásom a városi térképekről."

Színesítés: megrögzötten bizonyítani akarja a sötét erők gyülekezését, ezért kapcsolatokat keres az épületek elemei, a csillagok és a gonosz erők között. Így jutott arra a felfedezésre, hogy a liliumház alaprajzában egy pentagramma rajzolható ki, aminek közepe pont a medence egyik sziklaforrásában van.



8 - Ibarai Liliumházra illeszthető pentagramma

Ravik Corrado, a Kos - A gorvikiak vezetője - 8/4. szintű fejvadász/ranagol-paplovag

Külső jegyek:

Erőtéljes testalkatú, a világot általában csuklya alól fürkésző, mogorva tekintetű fickó. Külsőjén látszik, hogy nem teljesen dzsad vérű.

Háttér, Jellem:

(Káosz, Halál) Ravik Corrado El Zashra városában született, negyvenkét évvel ezelőtt. Apja dzsad, anyja egy kitalált gorviki kalandornő volt. Édesanyja magára hagyta féléves korában, ennyi időt töltött a város falai között. Életét végül nagybátyja, egy warviki nemes mentette meg, amikor tudomására jutott létezésének. A dzsadokat és a gorvik elveivel szembe menő összes élőlényt megveti, és ha hátránya nem származik belőle, el is pusztítja. Kiváló kém, de még saját emberei közt is kegyetlenségéről híres. Szörnyen hatékony, egyáltalán nem érzelmes és harsány.

Színesítés: ha kell, akár a saját embereit is elteszi láb alól, a feladatát (miszerint minél több értékes anyaggal kell elhagynia a várost, ha az amundok eljönnek) maradéktalanul próbálja ellátni.



Főértékek:

Erő 16
Gyorsaság 17
Ügyesség 17
Állóképesség 13
Egészség 15
Szépség 11
Intelligencia 17
Akaraterő 18
Asztrál 14
Éberség/Észlelés 16

Ép: 13

AME: 57(53sp)

Fp: 126

MME: 61(53sp)

Ψp: 53

Méregellenállás: 5

Mp: 35

Harcértékek:

KÉ
TÉ
VÉ
CÉ
Sebzés
Tám/kör

rejtett ramiera (Mf)+alk.v.

51(13)
99(27)[+30 meglepetés]
140(15)
17
k6+5+*
2

dobótőr (Mf)

48(10)
93(21)
125(0)
-
k6+4+**
2

hosszú ij

42(4)
-
125(0)
23(6)
k6+5+**
2

(*) - valamilyen 6-7. szintű méreg (**) - valamilyen 4-5. szintű méreg

Képzettség

A kasztoknál leírtakon túl (Mf: lovaglás, dzsád és gorviki kultúra, fegyverhasználat, fegyverdobás, kíntzás, ökölharc, álcázás, vakharc, kötelékből szabadulás)

Mf: Kínokozás, Hadvezetés, Térképészet, Emberismeret

Beszélt nyelvek

Közös

Dzsád

Gorviki

Fok

Af,4

Af,5

Af,5

Felszerelés, vagyon

Alkarvédőbe rejtett, rugós ramiera, 6 dobótőr, hosszú íj 12 vesszővel. A fegyvereitől nem válik meg, minden más, ami a mozgásban akadályozná az embereinél van. (Pl. pénz, térképek, stb.)

Szófordulatok, jellemző mondatok

“Nem érdekel. Meg kell ölni.”

“Kalandozónak csak a hazátlan kutyák nevezik magukat, akik nem ismerik el az Egyetlen tanait. Az anyám is kalandozó volt. Ha újra látnám, megölném őt is.”

A gorviki kompánia tagjai - 9 fő - 2.-5. szintű harcosok, fejdácsolók, tolvajok

Külső jegyek:



Változó, de gorvikias külső, elmaszkírozva annyira, hogy a dzsádok könnyen maguk közül valónak tartásák őket. A ruházatukat is így választják meg. Vannak köztük nők is.

Háttér, Jellem:

(Változó jellem) Hűséges emberei a gorviki vezérnek, akik minden szavát lesik. Valójában egyfajta mesternek tekintik, és tanulni szeretnének tőle, mert ritkán hibázik. Ők maguk

általában lazábbak, néha iszogatnak is, de csak mértékkel, ha túlzásba esnének, a Kos megölné, vagy jobb esetben is elzavarná és megcsónkítaná őket.

Színesítés: tisztelik és félik is a Kost, de elárulni nem mernék.

Ép: 6-14

AME: 20+(20sp)

1-7

Fp: 20-40

MME: 20+(20sp)

Ψp: 0-20

Mp:-

Méregellenállás:

Harcértékek:

KÉ

TÉ

VÉ

CÉ

Sebzés

Tám/kör

Fegyverrel (változó, ld. leírás)

20-40

30-60

80-110

10-20

változó

1-2

Lehetséges fegyverek: *puszta kéz, kés, tör, dobótör, ramiera, rövidkard, tőr, fúvócső, rövid íj, kézi nyílpuska, bola, garott, lasszó, vasököl... szóval szinte minden, ami kisebb és rejthető. A fegyvereket mérgezhetik, 2.-5. szintű mérgekkel.*

Beszélt nyelvek

Közös

Dzsad

Gorviki

Fok

legalább Af,3

legalább Af,4

Af,5

A krániak

A krániak feladata az, hogy tanulmányozásra Kránba vigyenek egy amund papi szent szimbólumot. Krán egyik középső tartományának küldöttei, mely tartományról elég annyi, hogy militáns alakulatai között szép számmal akadnak olyan hadtestek, melyeket el kell látni fűvel. Annak érdekében, hogy az esetleges amund veszélyeztetést (a fű útjára nézve) könnyebben elhárítsák, birtokukba kell, hogy kerüljön egy ilyen szimbólum (és lehetőség szerint egy élő amund), melynek segítségével a kráni varázstudók informálódhatnak a jelenlegi helyzetről, és a szakrális hatalom, valamint a köztes tudat mibenlétéről. Alapvetően inkognitóban vannak, így a karakterek maguktól igen nehezen akadhatnak rájuk, az álcázás mesterei. Céltudatosak, nem ellenségesek alapvetően senkivel, de aki az útjukba áll, azt kegyetlenül eltiporják. Hajlandóak üzletet is kötni.

Wysiwyg - tolmács és tárgyaló fél - 8. szintű boszorkánymester

Külső jegyek:

Kellemes külsejű, arcát általában csuklya alá rejtő fickó. Harmincas évei elején jár, tekintete határozottságot és őszinteséget sugároz.

Háttér, Jellem:

(Rend) Alapvetően a békés megoldásokra törekvő, külső tartományokból származó mágiatudó, akit a mágia iránti rendkívüli fogékonysága és tehetsége, valamint a Kránon kívüli világban való ismeretei miatt alkalmaznak. Ő maga szélsőséges esetben akár szimpatizálhat is a csapattal, valójában nem szeretne visszatérni Kránba, de a feladatát feltétlenül teljesíteni fogja.

Színesítés: SOHA nem hazudik, legfeljebb csúsztat. Szükség esetén ő lehet a Transceps.



Főértékek:

Szépség	14
Intelligencia	15
Éberség/Észlelés	13

Ép: 7

Fp: 50

AME: 56 (50sp)

MME: 56 (50sp)

Ψp: 38

Mp: 49

Méregellenállás: 3

Harcértékek:

KÉ	45
TÉ	- (egyébként 40)
VÉ	100
CÉ	40
Sebzés	1-8k10
Tám/kör	2

Villám

45
- (egyébként 40)

Képzettség

Kultúrák (Dzsad, Pyar,
Gorviki, Shadoni, Nomád,
Erv, Ilanori)
Emberismeret
Lélektan

Fok

Af
Af
Mf

Beszélt nyelvek

Közös, Kráni
Dzsad, Gorviki
Shadoni, Nomád
Erv, Aszisz
Illar, Elf, Toroni

Fok

Af,5
Af,4
Af,3
Af,3
Af,1

Szófordulatok, jellemző mondatok

“Biztosan van erre más megoldás is.”

“Adjátok át a talizmánt nekem, mert a felettesem nem fogja kérni. Ő elveszi, kerül, amibe kerül.”

A kráni csapat:

Messor - 10. szintű fejedő (ő a Meridian)

Mortel - 9. szintű fejedő

3 Sequator - 7. szintű harcosok

3 Oculis - 6/6. szintű fejedő/tolvajok

Külső jegyek:

A kráni squadion nem igazán mutatkozik emberek között, az oculisok pedig mindig áruhában járnak. Kráni vágású szemek, kreol bőr, sötét haj jellemzi mindnyájukat. Bő, a helyi időnek és szokásoknak megfelelő ruhát viselnek. Legfeljebb gyilkos tekintetük árulhatja el őket a sokat látott kalandozószemeknek.

Háttér, Jellem:

(Rend és Halál kombinációi) Hatékony pusztító gépezetek, akik a cél érdekében akár saját életüket is hajlandóak feláldozni. Konfliktus esetén valószínűleg nem ők húzzák a rövidebbet.

Ép: 10-15

AME: (50sp)

Fp: 70-110

MME: (50sp)

Ψp: 30-50

Méregellenállás: 4-7

Mp:-

Harcértékek:

KÉ
TÉ
VÉ
Sebzés
Tám/kör

2 sequor

50-55
85-100
130-145
k6+5
2+2

mara-sequor (messor és mortel)

65
105
160
2k6+7
2

Képzettség

Fegyverhasználat
Lefegyverzés
Pusztítás

Fok

Mf
Mf
Mf

Beszélt nyelvek

Kráni
Dzsad, Közös

Fok

Af,5
Af,2-3

Felszerelés, vagyon

Változó, kráni felszerelések.

Az amundok

Amhe-Ratah, A követséget vezető főpap

Külső jegyek:

Mintegy két láb magas, izmos aranysárga bőrű amund férfi. Szemei nagy mandulavágású formában, ijesztő, írisznélküli kékesfehér személgolyóval telítettek. Arcának éles és szimmetrikus vonásai ijesztő összképet alkotnak a kék és arany csíkokkal ellátott fejdíszével. Duzzadó mellkasán egy nagy, aranyszínű, száj nélküli arcot formáló, homlokdíszes medál pihen, melynek szemei kék kristállyal vannak kirakva. Alkarját fényesre csiszolt arany alkarvédő fedi. Kockás hasfalának alján, fejfedőjéhez hasonló több pikkelyből összeállított, aranyveretes öv látható, amely a fehér hernyóselyem ágyékkötőjét tartja.

Háttér, Jellem:

(Halál) Célja megmutatni mindenkinek Ura hatalmát. Nem hátrál meg semmilyen kihívás előtt, úgy véli, embereivel egységben képes akár egymaga is elpusztítani a város jelentős részét.



Főértékek:

Erő	18
Gyorsaság	14
Ügyesség	12
Szépség	18
Egészség	18
Intelligencia	14
Akaraterő	18
Asztrál	10
Éberség/Észlelés	13

Ép: 13

Fp: 60

Ψp: speciális

MP: 50

AME: 50

MME: 50

Méregellenállás: 8

Harcértékek:

KÉ	Meneth	Holdpengéjű bárd
KÉ	50	50
TÉ	68	68
VÉ	135	135
Sebzés	k6+5	2k6
Tám/kör	1	1

Képzettség

Kínokozás	Fok
Lefegyverzés	Mf
	Mf

Beszélt nyelvek

Amund	Fok
	Af,5

Dzsad	Af,3
Közös	Af,1

Felszerelés, vagyon

A két fegyverén és a testén viselt ékszereken kívül egy szütyőnyi - rabolt - arany.

Szófordulatok, jellemző mondatok

“Kharam-dzsered mubava dzsakolai hem ratteeee. Nu emti ankha su na munnn pyarr.”
“A népetek hosszú utat járt be az elmúlt időszakban, jó szolgálatot fogtok tenni nekünk.”
“Szeretnénk megismerni a titkaitokat. Cserébe elhozzunk a miénket is nektek.”

A főpap kísérői, amund harcosok

A főpapot 6, szinte megszólalásig hasonlító amund harcos követi. Mindegyikük rendkívül izmos, egy átlagembernél jóval erősebb. Fekete hajuk nyakig ér, nyaknál és homlokközépen egyenesen vágott. Egyszerű arany nyakláncot viselnek, amelyet pár aranyrudacska díszít. Alkarvédőjük három-három aranykarikából áll, melyek között kék selyem feszül. Fegyverük a híres és rettegett meneth.



Főértékek:

Erő	18
Gyorsaság	16
Ügyesség	16
Szépség	18
Egészség	14
Intelligencia	10
Akaraterő	13
Asztrál	10
Éberség/Észlelés	11

Ép: 7

AME: 30

Fp: 45

MME: 30

Méregellenállás: 4

Harcértékek:

KÉ	35
TÉ	70
VÉ	115
Sebzés	k6+5
Tám/kör	1

Meneth

Képzettség

Kínokozás
Fegyvertörés

Fok

Mf
Mf

Beszélt nyelvek

Amund

Fok

Af,5

Felszerelés, vagyon

A fegyver és öltözék.

Szófordulatok, jellemző mondatok

“Viszolygással tölt el minden perc, amit a rabszolgafajzatok városában kell töltsék.”

“Nem értem, hogy ezek a pimasz állatok, hogy merészelnek urunk fényességében fürdő arcú hat-nebre tekinteni.”

Az amund rabszolgák

A küldöttséggel hat rabszolga érkezik, melyek közül két nő és négy férfi. Fejüket maszk fedi. Igazából nyolcat hoztak, de egy kiszáradásban meghalt és hátrahagyták, egy másikat pedig elfogyasztottak az út során. A rabszolgák egytől egyig elrabolt, vagy kifosztott karavánok tagjai voltak, esetleg a karavánoktól elszakadt és befogott utazók. A küldöttséggel érkező rabszolgák tudata törölve lett, hogy esetleges szabadulásuk esetén ne tudják őket kifaggatni az amund város hollétéről. Tökéletesen értenek amund nyelven és javarészt bambán néznek maguk elé, vagy éppen rövid egyperces kacagásban törnek ki, vagy éppen remegnek.

Színesítés: ok nélkül rámutathatnak egy játékosra és mondhatnak értelmesnek tűnő pyarroni mondatot. “Te elárultál minket, hogy életed mentsd!”

Háttéranyagok, szöszedet

Al Madzsei

Al Madzsei romvárosa évszázadokkal ezelőtt gyakorlatilag elnéptelenedett. Az egykor virágzó erődváros falain belül a már természet lett az úr. Szúrós sivatagi növények, elbokrosodott pálmafák, skorpiók és sivatagi kutyák tanyájává vált. Jelenleg csupán körülbelül egy tucat világi ember lakja. Ők jórészt El Zashrából elmenekült bolondok. Ők bíznak a romváros újbóli benépesítésében és újjáépítésében. Az esetleges átutazókat megpróbálják meggyőzni, hogy csatlakozzanak a kommunájukhoz, és éljenek velük.

A gorkivik is tanyát vertek a romvárosban, először kincsek után kutattak, majd a város gorkivi és El Zashrai közelsége miatt megfelelő búvóhelynek találták, amennyiben a szükség úgy kíváná. Csupán néhány értéktelen tárgyra leltek (az évszázadok alatt, bőven megfordultak szerencsevadászok a romvárosban), ám a kincsek után kutatva a romos templom alatt rátaláltak az Ibarát átszövő ősi amund barlangrendszer egy zárványára. Saját kárukon tanulva, megismerkedtek a mézcsapdának is nevezett védelmi rendszerrel.

Al Madzsei 100 mérföldre található légvonalban, 115 úton. Elérhető egy nap hajszolt lovaglással, amit a lovak valószínű nem élnek túl, két nap normál tempóban.



9 - Al Madzsei látképe



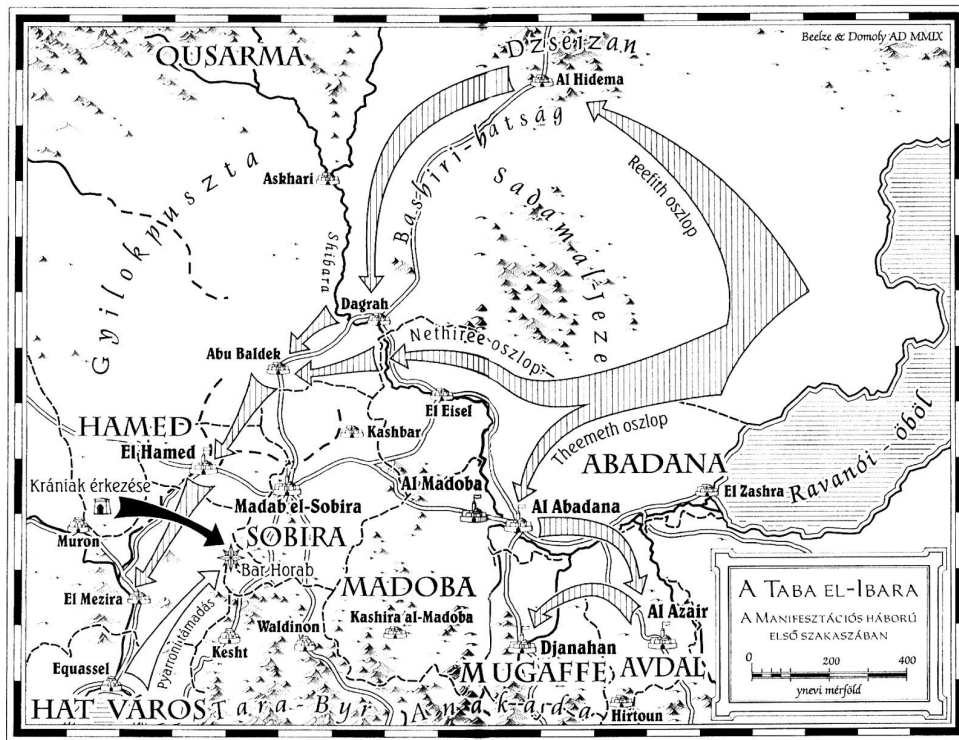
Készítette: Antail, 2014. november

- | | |
|--------------------------------|------------------------------|
| 1. Templom, gorvikiak csapdája | 4. Egykori piac |
| 2. Bolondok menedéke | 5. Egykori iparosok műhelyei |
| 3. Egykori kaszárnya | |

10 - Al Madzsei térképe



11 - El Zashra, Al Madzsei és környéke



12 - Manifesztációs háború hadműveletei

Dzsad időszámítás

A dzsád naptár és ünnepei

Harnillen (Érkezők hava)	1 2 3 4 5 6 7 8 9 10 11 12 13 14 15 16 17 18 19 20 21 22 23 24 25 26 27 28 29 30 31 32 33 34
	35 36 37 38 39 40 41 42 43 44 45 46 47 48 49 50 51 52 53 54 55 56 57 58 59 60 61 62 63 64 65 66 67 68
	Átvezető nap
Dzsendernenn (Hármak hava)	1 2 3 4 5 6 7 8 9 10 11 12 13 14 15 16 17 18 19 20 21 22 23 24 25 26 27 28 29 30 31 32 33 34
	35 36 37 38 39 40 41 42 43 44 45 46 47 48 49 50 51 52 53 54 55 56 57 58 59 60 61 62 63 64 65 66 67 68
	Átvezető nap
Nirrendzs (Tettek hava)	1 2 3 4 5 6 7 8 9 10 11 12 13 14 15 16 17 18 19 20 21 22 23 24 25 26 27 28 29 30 31 32 33 34
	35 36 37 38 39 40 41 42 43 44 45 46 47 48 49 50 51 52 53 54 55 56 57 58 59 60 61 62 63 64 65 66 67 68
	Átvezető nap
Doldzsernenn (Doldzsah hava)	1 2 3 4 5 6 7 8 9 10 11 12 13 14 15 16 17 18 19 20 21 22 23 24 25 26 27 28 29 30 31 32 33 34
	35 36 37 38 39 40 41 42 43 44 45 46 47 48 49 50 51 52 53 54 55 56 57 58 59 60 61 62 63 64 65 66 67 68
	Átvezető nap
Yavvarn (Évfordító hónap)	1 2 3 4 5 6 7 8 9 10 11 12 13 14 15 16 17 18 19 20 21 22 23 24 25 26 27 28 29 30 31 32 33 34
	35 36 37 38 39 40 41 42 43 44 45 46 47 48 49 50 51 52 53 54 55 56 57 58 59 60 61 62 63 64 65 66 67 68
	Átvezető nap
Dzsahrennen (Dzsah hava)	1 2 3 4 5 6 7 8 9 10 11 12 13 14 15 16 17 18 19 20 21 22 23 24 25 26 27 28 29 30 31 32 33 34
	35 36 37 38 39 40 41 42 43 44 45 46 47 48 49 50 51 52 53 54 55 56 57 58 59 60 61 62 63 64 65 66 67 68
	Átvezető nap
Klivdzsar (Proféták hava)	1 2 3 4 5 6 7 8 9 10 11 12 13 14 15 16 17 18 19 20 21 22 23 24 25 26 27 28 29 30 31 32 33 34
	35 36 37 38 39 40 41 42 43 44 45 46 47 48 49 50 51 52 53 54 55 56 57 58 59 60 61 62 63 64 65 66 67 68
	Átvezető nap
Galredzsenn (Galradzsa hava)	1 2 3 4 5 6 7 8 9 10 11 12 13 14 15 16 17 18 19 20 21 22 23 24 25 26 27 28 29 30 31 32 33 34
	35 36 37 38 39 40 41 42 43 44 45 46 47 48 49 50 51 52 53 54 55 56 57 58 59 60 61 62 63 64 65 66 67 68
	Átvezető nap
Qvetedzs (Elszámolás hava)	1 2 3 4 5 6 7 8 9 10 11 12 13 14 15 16 17 18 19 20 21 22 23 24 25 26 27 28 29 30 31 32 33 34
	35 36 37 38 39 40 41 42 43 44 45 46 47 48 49 50 51 52 53 54 55 56 57 58 59 60 61 62 63 64 65 66 67 68



Tekercsek ünn.	Holdak ünn.	Érmék ünn.	Évváltó ünn.	Hármak ünn.	Kockák ünn.
----------------	-------------	------------	--------------	-------------	-------------

13 - A dzsád naptár és ünnepei

Órák elnevezése

1	Kék hold	11	Hrudidzse
2	Illidzser	12	Égi tűz
3	Proféta	13	Doldzsah
4	Gazdagság	14	Harram
5	Első imádság	15	Vándorlás
6	Galradzsa	16	Második imádság
7	Alamizsnálkodás	17	Vörös hold
8	Dzsah	18	Csillagok
9	Pihenés	19	Dzsergah
10	Hitvallás	20	Éjközép

Szószedet

Al Abadana

A legelső és kétségtelenül a legjelentősebb dzsad állam. Korai feljegyzések szerint a főváros legősibb épületeit a Pe. III. évezred hajnalán emelte a dzsenn civilizáció. Utóbb - a dzsad nép megjelenésével - a város sivatagi birodalommá nőtte ki magát: területe nagyobb, mint a többi dzsad államé együttvéve - ez nem összefüggő országot, hanem oázisokat, elszigetelt városkákat jelent, s igaz ez lakosságára, ennek egyenes következményeként haderejére is. Vezető szerepét ellenlábasai sem kérdőjelezték meg: a legszervezettebb országnak tartják a Taba el-Ibarában. A tisztavérű dzsenn családok túlnyomó része itt él. Fővárosán kívül számtalan nagyobb várossal büszkélkedhet, területén alig találkozni nomád pásztorokkal, a lakosság zöme kereskedő, kézműves vagy katona. A közbiztonság a világ más tájain megszokottakkal vetekszik, ami a Taba el-Ibarában lenyűgöző eredménynek számít. Az ország gazdaságilag is erős, amit nem csak politikai elsőségének, hanem a fővárost Erionnal összekötő térkapunak is köszönhet. Minden jelentősebb dzsad kereskedőház rendelkezik lerakattal al Abadanában, bármely költséges is a térkapun történő szállítás, ez a legforgalmasabb kereskedelmi út a dzsaddock és a világ más tájai között. Al Abadana - számtalan egyéb termékén túl - a síküvegről nevezetes, amit a dzsad világban másutt nem képesek előállítani. A torzításmentesen átlátszó üvegtáblák értéke megközelíti ezüstben mért súlyukat. (Renegát, 264)

Ardzsa

Jelentése dzsad nyelven parancsoló, vezető. Közös nyelven helytartóra szokás fordítani. Nagyvárosok vezetőit illetik e névvel a Taba-el Ibarában. Ennaim kereskedő hercegségben ezen titulus módosult változatát, az Áddzsát használják.

El Dzsia

Egyike a Taba el-Ibara 90 főbb vihartípusának, az egyik legismertebb és legrettegettebb vihar. Főként a sveralmenti és a középső területeken, azaz a mélysivatagban tombol. A mélykék égből sűrű, óceáni eredetű eső zuhog, de a föld felett nyíllövésnyi magasságban eltűnik, s Ynev valamely más pontján hullik alá. Innen származik közkeletű elnevezése is: szárazvihar. A jelenség minden bizonnyal a Taba el Ibarát létrehozó ősi mágia, amund átok eredménye. A vihart a földön tomboló, örvényeket vető szél kíséri, mely elsodor, elpusztít mindent, ami az útjába akad. (Sum, 390/2/3; Renegát, 275; Renegátok, 100/3; A kos és a kobra éve, 347/1)

Miszraga

A Miszera-aga kifejezésből rövidült szó, jelentése: a dzsinnek bölcsességével megáldott. A tanácsadók, bölcsek, valakit a tudásukkal, tanácsaikkal segítők elnevezése szerte a Taba el-Ibarában. Utóbbit tisztelet teljes megszólításként teljes alakjával a név előtt mindent bölcsre használják, A Miszraga azonban mindig csak egy lehet, a rangidős tanácsadó viseli ezt a rangot az uralkodói udvarokban és magas rangú személyek mellett.

Kiadott anyagok

[Első hangulatkeltő novella](#)

[Második hangulatkeltő novella](#)

[Karakteralkotás](#)

Ajánlott irodalom

Vihar Ibara felett

A Kos és Kobra éve