

A káosz érintése

MAGUS kalandmodul 5-6. tapasztalati szintű karaktereknek

Lumina Cornu asztali torna 2009. 04. 04.

Helyszín: Tadzeh (Rak Narval, Abaszisz) és Daychín - Toron

Modul ideje: Psz. 3691, Adron harmadik, „Lángok” havának 3. napja (A Császári koronától számított 3521. esztendő, Morgena második, „Árnyak” havának tizedik napja)

Író: Magyar Gergely

A kalandmodulhoz a **Vércseppek** című hangulatkeltő novella tartozik.



A kép a Toron című kiegészítőből származik



Tájékoztató

A káosz érintése című kalandmodul a Lumina Cornu 2009. 04. 04.-es asztali MAGUS versenyére készült. A verseny egy napos, a mesélés tervezett ideje 8 óra. A modul 2-6 fős, 5-6. tapasztalati szintű kalandozó csapatoknak íródott, ezekhez hasonló erővel teljesíthető. A modulhoz a Vércseppek című hangulatkeltő novella készült.

Bevezető

Üdv Kalandmester! A következő modul egy több megoldási lehetőséget rejtő, sok szállal bővíthető modul, ami több helyen is lehetőséget biztosít a harcra – anélkül elég nehéz is keresztülvergődni rajta – ám nem lehetetlen. Története két Tharr-szekta vetélkedésébe vezeti a karaktereket, ahol eszközök lesznek csupán. Alapvetően egy fogoly kiszabadításáról szól, ám emellé az ügyes kalandozók számos kisebb feladatot is szerezhetnek maguknak.

KM! A modul csak egy váz, mely alapján te magad építed fel a kalandot. Ez is csak amiatt szükséges, hogy a versenyen résztvevő csapatok ugyanazon világrészben, hangulatban, hasonló kihívásokkal nézzenek szembe, és így jogosan mondhassák a győztesek: ugyanabban a csatában voltak jobbak, mint a többiek. A modul szereplői általad kelnek majd életre, csempészheted bele azokat az apróságokat, melyektől a játékosokhoz fog idomulni, te töltheted meg élettel a szereplőket, te mozzogtad, teszed hihetővé a világot. Ne félj hát kiegészíteni, a szükséges helyeken változtatni a részleteken, ha a történések nálad, a te csapatod esetében ezt indokolják.

1. Kezdet (tervezett játékidő: 1 óra)

A csapatok előtörténetére vonatkozólag meg volt határozva, hogy Psz. 3691-ben, Adron harmadik, „Lángok” havának 3. napján (avagy toroni időszámítás szerint a Császári koronától számított 3521. esztendő, Morgena második, „Árnyak” havának tizedik napja) érjen véget. Abaszisz Ran Narval tartományának Tadzeh nevű városában, ahová a csapat sikeres feladatot teljesítve érkezik meg, miután felhajtójuk, Pöttyös Rindol útmutatásainak megfelelően kézre kerítették egy férfit, akit épségben szállítanak most a megbeszélt városba, hogy átvegyék érte a fejenkénti 15 aranyat.

Megbízójuk – kinek nevét nem ismerik – közvetítője egy quironeiai felhajtó, Pettyes Rindol, aki bizalmi munkák közvetítésével foglalkozik. Korrekt, megbízható felhajtó hírében áll, neve egyszerű, ám megbízható, fizető munkát jelent a Quironeia déli részének kalandozói körében. A karakterek akár ismerhetik régebről is, meg lehet említeni több sikeres régebbi kalandot is.

Rindol a csapattal egy tadzehei játékházban találkozik, célszerű ehhez egy reggeli időpontot választani. Ez az itteni törzshelye, amit a csapat is tud. Rindol ismeri, szereti a helyet, és eldugott helyeinek köszönhetően a játékház – mely a Felhőház nevet viseli – különösen alkalmas megbízásainak lebonyolítására. Itt, amellettt hogy a csapat tagjai részt vehetnek a különböző szerencsejátékokban,

A játékház jelentősége csupán az érdekesség, ha úgy látod, a csapat nem képes kezelni, akkor lehet egyszerű kocsmá/fogadó is, bár mindig ilyesmikben találkoznak...

Rindol átveszi az előző küldetés tárgyát tőlük, (egy ember, akit valamilyen módon feltűnés nélkül kell, hogy elhozzanak – például bután jönne ki, ha végigkiabálná a helyet...) és átad nekik



1-1 aranyat. (A megbeszélte 15-15 helyett) Közli a csapattal, hogy megbízójával – akinek a nevét, kilétét stb. szokás szerint nem kötheti a csapat orrára, hiszen ő nyilván ezért fordul felhajtóhoz – kis félreértésbe keveredett, és ő a pénzt csak azután fizeti ki, hogy az egész megbízás, mind a két ember eljutott hozzá. Azaz még egy feladat van, gyakorlatilag ugyanazért a pénzért. Be kell gyűjteniük még egy embert, akit ráadásul elraboltak, ezért ki kell szabadítani!

Rindol tényleg félreértésbe keveredett, mivel ő is még egy összekötőn keresztül kapta a megbízást. Ezért pl. nem is tudja, hogy a megbízó egy Tharr-pap. Pénz viszont addig nincs. A karakterektől elnézést kér, és saját vagyonából ad 1-1 aranyat, hogy addig is legyen valami, ezt esetleg feltornázhadják 3-ra is, de ne legyen könnyű! Rindol érvel a munka be nem fejezettségével, meg hogy úgyis könnyű lesz. Régi ismeretségüket és jó viszonyukat is emlegetheti, hogy ne hagyják most cserben. Gonoszabb csapatokat nyilván nem nagyon hat majd meg a dolog, de a jóknál érvelhet azzal is, hogy a szerencsétlen lelket meg kell menteni Tharr oltáráról – hiszen nyilván nem véletlenül rabolták el.

Az új feladat ugyanis – amiről a modul szól – egy további ember kiszabadítása, megszerzése. (Ebben az esetben kifejezetten szabadításnak fog látszani, Rindol is így tudja) A férfit jó 5 napja rabolták el éppen Tadzehből. Már a Tharr-pap foglya volt, és készen állt a szertartásra, de a rivális szekta elrabolta, és Daychínbe szállították. (A szekták között nincs nyílt, fegyveres-harcos ellenségeskedés, a az árnyékokban ugyancsak dolgoznak egymás ellen.) Ezt persze nem kötik a karakterek orrára, illetve csak egyes részeit. (egyébként ezért nem volt eddig a másik személy része a feladatnak, mivel megvolt, de most, hogy elrabolták, a megbízó őt is akarja)

Amit megtudhatnak, illetve megkapnak:

- A kiszabadítandó férfi személyleírását. Ius Alvek, 25 éves, átlagos magasságú, fekete hajú, fekete szemű toroni férfi.
- Megtudhatják, sőt, mellékesen legyen megemlítve, hogy a megbízó ugyanaz. A férfiáról NEM lesz nekik kiemelve, hogy a tetoválás a lényeg, de esetleg feltűnhet nekik, hogy mindkettőnek van (ha egyáltalán megtalálják) *Mivel az előző kaland nem kerül lejátszásra, és ha felhívod a figyelmüket rá, azonnal gyanús lesz, csak akkor említsd meg nekik a férfi tetoválását, ha konkrétan rákérdeznek, ha emlékezni próbálnak.*
- Azt már kiderítették, hogy hol van, egy Daychín beli erőtemplomban, Braddusban. (emiatt nyomozgatni nem kell, hacsak nem akarnak külön. Ez egyrészt a modul rövideje miatt van, másrészt egy nyom is, hiszen mindent tudnak, 5 napja, mégsem tettek még semmit a kiszabadításra. Emellett nem is szorgalmazzák azt, hogy az elrablás helyszínét megnézhessék a karakterek, nehogy ott valami áruló legyen. Ha nagyon akarják, megtehetik, ám sürget az idő, és minek?)
- Tárgyalásokkal nem sikerült kiszabadítani (ez hazugság, csak magyarázat arra, miért húzták eddig, illetve megnyugtató az erkölcsösebb csapatoknak), ezért erőszakkal kell. De legalább is oda kell menni.
- Sietni kell, mivel éppen most derült ki. (☺), szintén gyanús lehet, hogy az elrabolt férfit hamarosan feláldozzák, egészen pontosan két nap múlva. – Ezért nincs lehetőség pl. hajóval menni, vagy hosszasan kutatgatni.
- A fizetség természetesen a beígért 15 arany. Rindol szabadkozik, amiért így alakult, de igazából most úgy néz ki, hogy az ő hibájából is, de a két fickó után jár a fizetség, ezért többet nem nagyon kaphatnak. Néhány aranyat ráígérhet még, meg jövődő kedvezményeket, ilyesmit.



A „miért pont mi?” kérdésre Rindol azokat a válaszokat adja, hogy egyrészt mert övék volt a munka első fele, meg mert veszélyes, és nem sokan alkalmasak rá, illetve érdekes munkának tartja, ami nem csak pénzt hoz, hanem értékes zsákmányt is jelenthet, ami természetesen azé, aki megszerzi. Valamint ők vannak itt, korábban még nem akart a megbízó erőszakos szabadítást, de most nincs más lehetőség. Ha a csapat olyan szellemiségű, Rindol a Tharr és a káosz elleni harccal is érvel. (felhajtó, az a dolga, hogy „elsózza” a megbízásokat, ért hozzá. – amúgy ez igaz is)

KM, Rindol amennyire lehet, őszinte a csapattal. A megbízó pontos személyéről nem tud, és nem hazudik nekik, ezért nyugodtan ellenőrizhetik (varázslatok) bár, ha nyíltan teszik, ez igencsak nagy sértés.

Tehát a csapat megkapta a megbízást, szabadítsák ki Ius Alveket Daychínból, van rá két napjuk. Oda kellene jutni minél hamarabb.

HA a csapat nem akarja elvállalni a megbízást, Rindol érveljen, hogy akkor ő nem tudja biztosítani a megígért fizetséget, és ez csak részben az ő hibája. Fogadnia kell egy másik csapatot, akiknek csak a felét ígérheti a pénznek, hiszen a másik a karaktereké lenne, ha kész lesz a munka és végre megkapja, ezért nyilván egy képzetlenebb csapatot talál, ha talál egyáltalán ilyen hamar, és azok még lehet, hogy oda is vesznek, így nincs fizetség sem. Ezért neki is segítenének, maguknak is, ha elvállalnák. Megígéri azt is, hogy a következő jelentős munkát majd nekik juttatja, és magas árat alkuszik ki érte, de ha most cserbenhagyják, nemigen bízzák meg őt sem többször... Ígérjen kapcsolatokat, érveljen a zsákmánnyal – amit találnak, az az övéké, és ott azért van sok minden -, győzze meg őket.

HA egyáltalán nem vállalják, akkor – amellet, hogy elgondolkodhatunk, miért is akarnak játszani – Rindol sajnálattal, sőt, dühösen, amiért cserbenhagyták (-Hol találjon most ő még egy csapatot ilyen hamar?!) elbocsátja őket. Nincs fizetség, de szabadon mehetnek, amerre látnak. Jobbára mesélj nekik a városban, és lesz pár ötlet, amivel mégiscsak bevonhatók a kalandba. Mellesleg, éreztess velük, hogy a kalandozó világ „lenézi őket”, mondjuk egy felhajtó utánuk köp: megfelelő körökben elterjedt a híre, mennyire válogatósak, és megbízhatatlanok. Akár össze is hozhatod őket egy másik felhajtóval, aki kalandozókat keres, és ő, amikor megtudja, kik is ők, elzárkózik előlük, mondván: Pöttyös Rindol már mesélt róluk, és neki olyanok kellene, akikre lehet számítani. Érezzék csak, hogy ez így működik, aki nem vállal be sok mindent, azzal kevesebben üzletelnek.

Ötletek a mégiscsak bemesélésre:

- A városban megkeresi őket egy újabb „megbízó”, aki a „láda átadás” munkát bízta rájuk, és el tudja intézni, hogy a Tharr templom kapuját használják odajutásnak – lásd 2/A fejezet.
- Akármilyen kitalált küldetéssel megbízathatod őket, ami kötődik az erődhöz, (legyen más neve, - Kohsurr templomerődje - hogy ne érezzék, hogy rájuk erőszakolják a modult. Minden egyéb legyen nyugodtan azonos, úgysem ismerik) Az odajutáshoz használd a kyr térkapu szálát, lásd 2/C fejezet.
- Megtámadhatják őket Tharr szolgálai, úgy intézd, hogy sikeresen lopjanak el, szerezzenek meg tőlük valami igazán értékeset, és fontosat. Pl. szent szimbólum, varázslóbot, bárd hangszer, ilyesmi. A támadók a templomba, onnan Daychínbá menekülnek. Üldözhetik, követhetik őket, ami nehéz lesz, főleg erőszakkal, de hát magukra vessenek, ők nem akartak az eredeti szál szerint kalandozni. Ebben az esetben nyugodtan „tizedeld” is őket, ha olyan helyzetbe keverednek. Fognak...



Háttér

A káosztetoválásokról

...És a háromfejű elküldte három küldöttét, akiket saját maga egy-egy fejének formájára alkotott meg. Ők voltak a bakfejet viselő Frahh, a kígyófejű Ehhs, valamint az oroszlánfejű Syarr. Ők hirdették ki nekünk, hogyan éljünk és viselkedjünk, hogy kedvesek legyünk Tharrnak, és megkíméljen bennünket amikor elérkezik a számadásnak ideje. Ők hirdették meg a három morghagrist, a végenincs ösvényeket, melyeken a híveknek járniuk rendeltetett, ha el akarják kerülni Tharr haragját. És a hívek választottak maguknak ezekből.

De az ifjú, ki türelmetlenebb volt, mint eszes, nem elégedett meg ezzel. Megkereste Frahh-ot, ki egyetlen ökleléssel ölte meg, kit ura elé szánt, és így szólt.

- Ha Tharr, a maga bölcsességében a káoszt hirdeti, hogy lehet az, hogy csak e három, rendezett út valamelyikén lehet kedvessé válni a számára? De a Bak nem hallgatta meg, s megbüntette őt elégedetlenkedéséért. Ő maga harminchárom évig kellett, hogy vezekeljen, mire Frahh elfeledte őt.

Ekkor felkereste Ehhs-t, a kígyófejűt, kinek ravaszsága messze földön legendás volt, és így szólt hozzá:

- Ha Tharr, a maga bölcsességében a káoszt hirdeti, hogy lehet az, hogy csak e három, rendezett út valamelyikén lehet kedvessé válni a számára? De a kígyófejű süket volt szavára, és megbüntette az elégedetlenkedőt, szörnyű méreggel harapta meg őt. Az ifjú harminchárom esztendeig szenvedett lázasan vergődve a méregtől, mire annak hatása elmúlt. Ekkor megkereste Syarr-t, aki oroszlánfejével riogatta az embereket, és hatalmas fogai között halálra szenvedett, kit megharapott. Az ifjú eléállt, és így szólt hozzá:

- Ha Tharr, a maga bölcsességében a káoszt hirdeti, hogy lehet az, hogy csak e három, rendezett út valamelyikén lehet kedvessé válni a számára? Elgondolkodott az oroszlánfejű Syarr, és így szólt. – Telhetetlen vagy és hiú, mert azt hiszed, neked más út is adatik, hogy előrébb kerülj a Háromfejű szemében. Elmondom hát, hogy találsz három embert, akiknek testét változó mintázatú tetoválás-rajzolat díszíti egy helyen, születésüktől fogva. Ha egymás mellé állítod őket, akkor a rajzolatok Tharr három fejét fogják ábrázolni. Kiválasztottak ők, hogy te feláldozván őket a Háromfejű oltárán, magadra vond az ő isteni figyelmét, és bizonyítsd, hogy alkalmas vagy kegyére. Tedd mindezt akkor, amikor az áspiskígyó átlépve Diss tüzén a vérgyűrűbe harap.

A múlt eseményei

A fenti toroni legenda több kyr, később toroni szerző munkájában is világot látott, és ha nem is a legismertebb, de eléggé elterjedt a vallástudorok körében. (ismeretét biztosítja a vallásismeret Mf, vagy a vallásismeret - Tharr Af, illetve a toroni kultúrkörre vonatkozó legendaismeret Mf is. A csillagképek ismeretét (mivel a kyr nevük szerepel a legendában) valamiféle kyr ismeret (történelem, legenda, kultúra, csillagászat) biztosítja, a különleges együttállásról viszont csak gyakorló csillagászok tudhatnak.

Kevés pap, vagy hívő hiszi el, még kevesebben határozzák el, hogy eme módját kísérlik meg a Háromfejű előtti kiemelkedés útjainak. Ám pontosan ezt határozta el Tondor Laskir, a tadzehi Tharr-templom második papja, a Tépőfog-szekta tagja. Tondor a csillagok vizsgálatában látta a tudományok által nyújtott előnyöket a maga számára, és ezáltal nem csak a legendát, de a szükséges együttállást, és ami fontosabb, a személyek megkereséséhez kellő formulákat is



megismerte. Terve az, hogy a tetoválást hordozó személyeket megtalálva és összegyűjtve, az együttálláskor feláldozva őket, előnyre tegyen szert. A szertartás során magára vonja majd Tharr figyelmét, és egy dologban hasonlatossá válik hozzá, az írásokban volt már példa a fej átalakulására, a varázshatalom megnövekedésére, különleges képességekre. Ez által akar fölébe kerülni a tadzehi templom mostani főpapjának, Eston Tilesnek.

A három személy közül eggyel szerencséje volt – igazából ez a szerencse, mint isteni jel indította el az úton, hogy komolyan vegye és tervvé formálja az álmot – mert a közvetlen közelében akadt rá, sikerült is elfognia, jelenleg egy tadzehi házban rejtegeti. A második személyt egy kalandozó csapattal hozatta Tadzehbe, ő a templomban raboskodott, míg a daychíni Bakszarv szekta meg nem szöktette. (igazi jelentőségét nem tudják, de besúgójuk azt kiderítette, hogy a szektának – igazából csak Tondornak – nagyon fontos a személye.) A besúgó az őt elhozó kalandozók kapcsán figyelt fel rá, és sikeresen elrabolta, hajóval és mágiával Daychínbe, Braddus erődjébe juttatta. A harmadik személyt a játékosok fiktív, előtörténetben szereplő előző küldetése során rabolták el, és hozták Tadzehbe. Tehát egy személy hiányzik, az ő megszerzéséről szól a modul.

Tondor titokban tartja tervét. Belső erőket nem használhat fel, hiszen ha terve kitudódik, a főpap biztosan megöleti. Ezért alkalmazott kalandozókat, és ezért is nem akart újabb kalandozókat küldeni az elrabolt fogoly után. Elképzelései szerint a két nap, ami még hátra van a szertartásig, elegendő, hogy az a csapat, aki a harmadik személyt elhozta (a játékosok) megszöktessék a Daychínbe került foglyot is. Így nem kell újabb csapatot bérelni, és nem lesz új kockázati tényező a lebukásra, valamint, korábbi hibájából igyekszik tanulni, miszerint a hosszú raboskodás magában rejti a megszöktetés lehetőségét is, így azonban az utolsó pillanatban lesz együtt nála a három káosztetoválást hordozó személy, így nem lesz már másnak ideje lépni terve ellen. Ő el tudja intézni, hogy a csapat használja a templom térkapuját, így közvetlenül odajuthatnak, és kiszabadíthatják áldozatát, elegendő idejük lesz.

Kutakodás

Lehetséges, hogy a csapat nem ugrik vakon bele a küldetésbe. A fő szál szerint másnap hajnalban kellene indulniuk, a Tharr-templom térkapujával, amit megelőz egy áldozati szertartáson való részvétel. (Lásd 2A fejezet) Lehetséges, hogy az addig hátralévő időt kutakodással akarják tölteni. Utána nézhetnek Daychínnek, hogy tudják, hová is kell menniük, az ugyanis nem túl ismert hely. Erre kézenfekvő hely a könyvtár, mely az egyszerűség kedvéért nyílt és látogatható, ám túl nagy titkokat nem rejt, éppen emiatt. Itt hasznos információkat szerezhetnek. Vallási, útikönyveket olvashatnak; ügyességüknek megfelelően tájékoztasd őket a féltartományról és viszonyairól.

Ha olyanok a karakterek, akkor más helyekre is eljuthatnak, ezekről csak ötlet szintjén írok. Pyarroni pap elég megbízható, hogy bejusson, vagy segítséget kérjen az itteni pyarroni papoktól, a templomok könyveit használhassa. Ugyanígy bejuthat és segítséget kaphat Pyarroni vallású nemesektől. Lovag, nemes ember, esetleg bárd, boszorkány bejuthat nemesi körökbe, magánkönyvtárakba is, ahol szintén hozzájuthat az információkhoz. A vallási szál annyival legyen több, hogy olvashassanak arról is, hogy a Tharr-egyház nem egységes, a szekták ellentéteiről, és hogy Daychínben, Braddusban másik szekta van, mint itt. Ez is nyom lehet, hogy összerakják az eredeti mozgató történetet, bár e nélkül is megoldhatják a feladatukat. Ezenkívül található információkat az erődökről, káoszlényekről, növényekről, a sápadt légiókról, stb. A játékosok ötleteit nehéz megjósolni. Azt javaslom, hogy ha jó ötlettel állnak elő (értsd: jó kérdésekkel) segítsd őket; egyfajta játékbeli realitást szabj feltételeket – képzettségek,



ismeretség, kis szívesség, pénz – és találjanak válaszokat – no nem mindenre. Ha esetleg Tharr szolgálja is lenne a csapatban, akkor ők könnyen bejuthatnak a templomba, és jó eséllyel használhatják majd a kaput is. Ekkor jó eszköz lehet a tadzehi főpap kezében a csapat kínos diplomáciai dolgok elintézésére is, és akár „békésen” is megoldhatják a modult.

2. Odaút (tervezett játékidő 2 óra)

Az odaútra mindenképpen gyorsan kell, hogy sor kerüljön, ezt a verseny rövidege indokolja, egy ilyen hajóutat kár lenne pár percben összefoglalni, ezért csak mágiával oldható meg a Daychínbe jutás. Erre a játékosok három lehetőséget kapnak, ám, ha találnak mást, netán megoldják maguk, hát csak rajta!

2A – Tharr temploma

Tondor, az egész terv kiagyalója és gyakorlatilag a megbízó, terve részének tekinti, hogy a csapat a Tharr templom térkapuját használva, egy pillanat alatt eljusson egyenesen Baraddus templomerődjébe. Teljesen nyíltan nem vihet be egy külsős csapatot ilyen titkos helyre, pláne, hogy használják, de erre is van terve. Már az elején elhinti a felhajtónak azt az információt, hogy a templomban van lehetőség ilyenre, valamint, hogy a főpap kellő indoklás esetén a hívőknek engedélyezi a kapu használatát. *(ez azért is van így, hogy a játékosok érdekes élménnyel gazdagodjanak.)* Tondor magát mint belső segítő személyt tünteti itt fel, így a kalandozóknak vele kell kapcsolatba lépniük, és ő majd segít nekik, megmondja, mit kell tenniük. Nevét (álnevét) Rindoltól tudhatják meg, mint ahogy azt is, hogy hol kell keresniük. Ha kapcsolatba kívánnak lépni vele, a nyilvános Tharr-templomban, a Sörénybarlangban (Tadzehben a modul jelenében nem üldözik fegyverrel Tharr vallását) kell keresniük a Kínok segítőjét. (Ez Tondor rangja a szektában). A templomszolgák, Tharr szerzetesei odavezetik hozzá őket, és ő az oroszlánok kertjében tárgyal a karakterekkel, nem leplezve le, hogy ő a megbízó is. Mellesleg szemre is vételezi őket.

Tondor pontos utasításokkal látja el őket.

A kapu használata, és ennek engedélyezése érdekében az alábbiakat kell tenniük.

Mindenképpen megbízható Tharr-hívőknek kell látszaniuk!

Ezért, és hogy végrehajthassanak mindent, részt kell venniük az esti szertartáson, mint hívő. A hívőknek a szertartás után joguk van sürgős ügyben a főpapot megkeresniük, így beszélhetnek majd vele. Rokonukat ragadták Daychínbe, elmennek érte. (a hívők más megítélés alá esnek, akár segítheti is őket a főpap, úgymint másik szekta van ott, miért ne?) A karakterek akár más mesét is kitalálhatnak, hogy miért kell nekik feltétlenül Daychínba jutniuk. Tondor arra számít, hogy a főpap segíteni fog a saját vesztenek előkészítésében és engedélyezi a térkapu használatát. (engedélyezni is fogja, egy igazán apró szívesség fejében)

A szertartás

A templomba a karakterek (is) fegyvereiket leadva léphetnek be. Emiatt nem kell aggódni, biztonságos szobába zárják őket, és senki nem akarja elloponi, hiszen ők is „hívők”. Igen, a slankardokat is... fegyverrel a szertartásra nem juthatnak be. (esetleg ha jól elrejtik)

A szertartás este, az ájtatosságok (19) órájában kezdődik. A hívőket (kb. 50 ember) a szertartásterembe vezetik, itt kell várakozniuk is a szertartásig. A szertartás menete:



A főpap üdvözlí a híveket, és bevezeti a szertartást, melynek alkalma most bűnbánati áldozat.

Bevezetik a feláldozandó leányt, egy átlagos aszisz vonású, kábítószerektől aléló lány. Oszlophoz kötözik, mely alatt vércsatorna vezet az oltárhoz, mely vérgyűjtő edényt képez. Szerzetesek dobolnak, a papok megáldják a híveket, szólítják Tharrt. Felszentelik a korbácsot, mellyel az áldozatot végrehajtják. Füstölőket égetnek, a levegőbe ajzó és kábító szer kerül. Ezután először a papok, majd sorban a hívek is megkorbácsolják a leányt, aki a végén alig él már, kiserkenő vére az oltárra gyúlik. Fontos, hogy aki bocsánatot akar nyerni, vegyen részt mindenben, mivel a főpap jelen van, szemléli az eseményeket, és jó a memóriája. Erről Tondor tájékoztatja a csapatot is, így nekik is ütniük kell egyet-egyet. A hangulat ekkor már erősen vidám és bódult. Dobhatnak próbákat, de egyre jobban a hatása alá kerülnek a szertartásnak. A legerősebbek tovább állhatnak ellen, de a végén a mágia, a hangulat, a füstölők és az elszabaduló káosz magával ragadja őket, és ők is együtt üvöltenek majd a Tharr hívőkkel.

Újabb beszéd, példák, tanulságos történetek. Ezután a hívek fél pucérra vetkőznek, majd mindenki az oltárhoz járul, ahol szentelt törrel sebet ejt magán, és K2 Ép vért csorgat a vérgyűjtő részre, hiszen a saját bűnökért saját vérral lehet feloldozást nyerni Tharr előtt. A sebek nem véreznek tovább, ebben segítenek a füstölőszer is. Ekkor már mindenki bódult, (módosítók!) és magával ragadja a szertartás. Üvöltik a válaszokat a papoknak, összetömörül a tömeg, együtt hullámszik a karakterekkel. Elveszítik egymást szem elől, vérmaszatosak lesznek.

A szertartás végén a leányt oroslánok elé vetik (ez a tépőfog-szekta egyik sajátja), majd a vér eltűnik (feláldozták), és a szertartás orgiába csap át. Önfeléd, véres, káosz orgiába. *Ezt a csapat életkorának és hajlandóságának figyelembe vételével meséld le!* A lényeg, már nem érdekli őket semmi, együtt, felszabadultan tombolnak a Tharr hívők tömegével. A végére egyébként mindannyian megáldatnak (kivéve, akinek jellemében első helyen áll a rend) Tharr főpapja által. Ekkor lehet elé járulni a kéréssel is.

A szívesség

A hívők a hangulat csillapodtával kisebb csoportokban járulnak a főpap elé, aki megáldja őket, néhány jó szót intéz hozzájuk – persze Tharr-paposan. (idézetek a Paradoxiából, ilyesmi). Ekkor elővezethetik a problémájukat, és ha a szertartáson lelkesen részt vettek, a főpap komolyan meghallgatja őket. Tondor mellette szorít nekik, láthatják is. Engedélyezi is a kapu használatát (hacsak nem valami nagyon nagy butasággal állnak elő...), ám hűségük jeléül kér egy apró szívességet: öljenek meg valakit a hívek közül, aki az ő útjában van. Mégse maga akarja csinálnia templomban, meg hát bizonyíthatnak is, és a káosz is ezt kívánja.

A gyilkosság

Ezt a karakterek akárhogyan elvégezhetik, ám nem lesz nehéz, nem kell sok időt eltölteni vele. Az áldozat egy aszisz kereskedő, Amet Dessar, aki egy üzleti cselszövással haragította magára Tharr helyi főpapját. A hívek az előcsarnokban öltözködnek, józanodnak, készülnek haza. Csak oda kell menni, és megtenni. Ha kell, a csapat olyan, lehetnek testőrök is, egy-kettő. A lényeg, hogy feltűnés nélkül, lehetőleg gyorsan végezzenek vele.

A cél csak annyi, hogy öljenek meg valakit. Ez – a Tharr szertartással együtt - később alapos lelkiismeret furdalásra adhat okot, és ha vannak pozitív istenek hívei a csapatban, az istenek is megharagszanak majd.

A főpap utasításai szerint ekkor egy rőtcsuklyás elvezeti őket, egy hívő sem aggódhat. Persze nem kivizsgálni, hanem a térkapuhoz viszik őket. A felszerelésüket természetesen hiánytalanul visszakapják.



A dobozka

Mellékszál, vállalható plusz feladat. A Tharr-főpap egyik papja, Aberis Telas aki eléggé tájékozott a templom dolgaiban, megneszeli, hogy a karakterek Daychínbe tartanak. Holtan akarja tudni az ottani főpap első emberét, Karnes Torunnt, ugyanis akkor az őt támogató erők segítségével, ő maga léphetne helyébe, csak át kellene utaznia a daychíni templomerdőbe. Ezért tehát egy kis ládikát bíz a karakterekre, hogy adják azt át a papnak, ha odaérnek. Elmondása szerint nagyon bizalmas és értékes tárgy található benne, szertartsái kellék, mely a karaktereknek mit sem ér. Még a Tharr-papok is versengenek érte, ezért küldi velük, kívülállókkal. Ha segítenek neki, akkor egy ottani lekötelezettje, Lier Kohhas is fog nekik – mondja ő. A pap valóban tárgyal a karakterekkel Aberis nevének említésére, ám nem a lekötelezettje, csak támogatója... A ládika valójában egy kilövő és porlasztó szerkezetet, valamint igen erős mérget rejt, Aberis célja pedig, hogy a karakterekkel végeztesse ki Karnes Torunnt, azután oldják meg helyzetüket, ahogy akarják.

A ládika arasszor arasznyi méretű, fél arasznyi magas, kívül fából készült, gazdagon faragott, és fekete faberakások találhatók rajta, igen szép. Trükkös szerkezet, összesen öt fekete faberakás díszíti, mind az ötöt egyszerre be kell nyomni (egy kézzel megfogható így), hogy a doboz zárja kinyíljon, és a fedele felnyitható legyen. Akkor aktiválódik a kivető szerkezet, mely a megfeszített rugókkal kivetí magából, és a levegőbe porlasztja a benne elhelyezett mérget. A dobozában lévő mérget, mely a Kiméra ölelése névra hallgat, kis felhőben beborítja a dobozt kinyitót, de még a mellette állókra is veszélyes lehet. *A mérget leírását lásd a függelékben.* A doboz dzsad eredetű, Aberis egy kereskedőtől vette. Az Ibarában megszokottak az ilyen jellegű gyilkosságok, kevés eredményes manapság már, itt északon azonban esélyes a sikere.

A ládikát megvizsgálva, Af-ú mechanikával megállapítható a rendeltetése, esetleg varázslatokkal kideríthető. A karakterek is kinyithatják, ebbe azonban bele is halhat egyikük. A doboz csak Mf-ú mechanika képzettség birtokában szedhető szét büntetlenül, ám ekkor is mindenképpen van rá 10% esély, hogy a bele rejtett „csapda” elsül.

Aberis tehát, ha az egyezés megkötött, átadja a dobozt, és lelkiismeret furdalás nélkül feláldozza a tudatlan karaktereket, ha kell.

A vérkapu

A templom kapuja egy alsó részen, a kazamatában található. Eldugott, és őrzött szoba. (a karakterek már itt megfigyelhetik az őrséget, ez ugyanolyan odaát is – két Tharr szerzetes) A kapu maga egy kőből rakott boltív, csak ember fér át, ló nem. A kapu működtetéséhez egy Ép-nyi vért kell minden áthaladó után feláldozni, és meglocsolni vele a jeleket. Ehhez áldozókés található a kapu mellett. Emellett szükség van egy litánia elmondására, amiben a célállomást kell megadni, ugyanis a legtöbb Tharr-templom meglátogatható innen. Induláskor a litániát Tondor mondja el, és ad nekik egy kis pergament, amivel majd Braddus erődjének térkapuján átlépve érkehetnek meg ide. Ennek felolvasásához Af (2) toroni nyelvismeret szükséges. Ha ez nincs meg, úgy is lehet kísérletezni, de úgy 20%-ban elrontanak valamit, és így belépve a mágikus kapuban ragadnak. Aki bír a toroni nyelv legalább Af (5) –ú ismeretével, az képes behelyettesíteni más neveket is, így, ha ismernek más kapuneveket, elvileg bárhová utazhatnak a Tharr-templomok között. (persze a kapu mindig véráldozatot követel, 1 Ép/fő.)

A kapuban vörös színű semmiben lépkednek, vörös hullámok, és szél között, még a halk zúgó hangok is vörös, vér érzetet keltenek bennük. Ha saját vérüket áldozták, akkor csak át kell menniük, egy vörösen pulzáló lyuk felé – ez a cél kapu. Ha más vérével locsolták a jeleket, és az



meghalt, lelke átkozza őket, hozzájuk szól a kapuban töltött idő alatt – megfelelően kimesélve érdekes élmény lehet.

A vérkapuban az utazás K6 percig tart, mindenkinek külön dobva. Előfordulhat, hogy valaki megérkezik, és vár a többiekre, ez alatt akár hiheti azt, hogy csak ő jutott át. A kapun való utazás a szokásos módon megviseli az átkelők szervezetét, utána az utazás időtartamának megfelelő percig kábulat hatása alatt állnak majd. Akiknek a jellemében nem szerepel a káosz, azok pedig hasonló ideig kicsit megzavarodnak, ennek mértéke a jellemük káosztól való idegenségének mértékétől függ.

Ha sikerrel átkeltek a kapun, megérkeznek Braddus templomerdőjének kaputermébe.

2B – Kyr romkapu

Ha a karakterek semmiképpen nem tartják elfogadhatónak a Tharr templom kapujának használatát, minden bizonnyal másikat fognak keresni. Ne adjuk könnyen ezt, az alaphelyzet az, hogy nincs másik kapu, csak a templom – legalább is erről fognak tudni. Keresgélgni több felé is lehet, nem is kell mindnek eredménnyel zárulnia, idejük viszont nem sok van rá – két nap az egészre, a tervek szerint este már el kellene jutniuk Daychínbe!

A kyr rom maga egy már alig meghatározható kyr eredetű palotarom, ebben található egy ép boltív, mely erős mágiát sugároz. A rom alig tíz percre található Tadzeh városától. Erősen megrongált, sok követ hordtak el innen az építkezéshez, javarészt lakatlan, fiatalok, rejtőzködők kedvenc helye. *Ezekkel a játék idő hiányában nem érdemes időt húzni, legyen csak lakatlan.* A kapu valójában egy régi kyr kapuhálózat része, ennek néhány kapuja máig működik, igaz, már sokkal megbízhatatlanabban, mint régen.

A kapu – ahogy a hálózat többi kapuja is – hatalmas márvány boltív, a köveken nagyméretű, kőberakásos rúnákkal. Rajtuk át lehet látni, ám mégis tejszerű köd teszi homályossá a képet. Környékükön a kövek jobban kopnak, porlanak, a növények satnyábbak. A kapubolt alatt át is lehet lépni, és semmi nem történik mindaddig, míg az átlépő erős akarattal, a célállomásra való koncentrációval működésre nem bírja. Ez 1-2 percig is eltarthat. A rúnák felizzanak, a kapu belseje megfeketedik, a túloldal képe eltűnik benne, elnyeli a fényt, a hangot. Átlépve a kapun, pontosabban belelépve anyagtalan fekete masszában, ám szilárd talajon lépkedhetnek a kalandozók. Közben végig a célállomás képére kell koncentrálni, különben könnyen előfordulhat, hogy másik helyre érkeznek a kapun keresztül. Megnehezíti a koncentrációt, hogy a veszélyérzések, ösztönök végig visítanak, képeket, de főleg hangokat láthat és hallhat mindenki, amik a legféltettebb titkaikat suttogják fülükbe. Mivel a célállomást csak elbeszélés alapján tudják elképzelni, mindenkinek akaraterő próbát kell dobnia. *Nagyon elmés megoldások esetén, ha a csapat magától kitalál valamit (varázslat ilyesmi) amivel jobb képet kaphatnak, adható plusz a próbához, de ebben NE SEGÍTS.* Ha elrontják akaraterő próbájukat, akkor elvétik a célállomást, és máshová érkeznek meg, aminek meghatározásához dobjanak K6-tal. *(Az egyszerűség kedvéért célszerű az összes eltévedt karaktert azonos helyre juttatni, hogy ne nyúljon követhetetlenül hosszúra a mese.)*

1-2

Az Aun síkföld. Kyria egykori Adwilron tartományának déli határát díszítette valamikor az a palota, melynek romjaihoz a karakterek jutnak. A köveket felismerhetetlenségig benőtte a gaz, csak a kapu roppant boltíve sorvasztott magának némi területet. Körben végtelennek tűnő, állig érő fűtenger, a kisebb karakterek ki sem látszanak belőle. Ha sokáig kószálnak (2K6 perc múlva) aunok jelennek meg, és megtámadják őket. Remélhetőleg sikerül a karaktereknek újra aktivizálniuk a kaput, és eltűnni... ugyanis, ha meg is ölik a sáskaharcosokat (mennyeségüket a



csapat harci potenciálja ismeretében határozd meg), előbb utóbb újak jönnek, és egyszerűen felmorzsolják a csapatot a fütengerben... *Az aun leírását a Bestiárium 196. oldalán találod.*

3-4

Ez a kapu ma mocsárvidéken áll. Körülötte zsombékos, süppedős talaj, moha, gazdag aljnövényzet. Értelmes életnek nincs nyoma – míg meg nem jelennek a gyíklények felderítői. (2K6 perc) Remélhetőleg sikerül a karaktereknek újra aktivizálniuk a kaput, és eltűnni... ugyanis ha le is győzik a gyíklényeket, előbb-utóbb belevesznek a mocsárba, és újabb snillekkel futnak össze. *A gyíklények leírását a Bestiárium 111. oldalán találod.*

5-6

Lakatlan sziget. Ez a térkapu, és a hozzá tartozó épületek, egy apró, quironeiai szigeten állt. Mára lakatlan, gazos. A sziget egy boszorkánymesteri szekta kezén van, akik megpróbálják felderíteni és saját céljaikra felhasználni az egykori kyr térkapukat. Ha a karakterek sokat időznek a szigeten, (2K6 perc), a boszorkánymesterek felfigyelnek rájuk, és mivel nem akarják, hogy a kapuk titkát más is megszerezze, veszniük kell. A térkapun zombikat indítanak útbá, hogy öljék meg a karaktereket. (Más élőhalottat is bemesélhetsz, ha a csapatnak az jobb, ám ne felejtse, hogy ez csak egy rövid epizód, nem a kaland lényege.) A karakterek jobban teszik, ha menekülnek a szigetről, ugyanis a boszorkánymesterek előbb-utóbb újabb csapatokat küldenek majd elpusztításukra... *A zombik leírását a Bestiárium 97. oldalán találod.*

Ha a térkapuval rossz helyre jutottak, teljesen azonos módon, immár elképzelve az előbbi helyet, visszatérhetnek oda, és újra próbálhatják.

Megtalálás

A karakterek a kyr tárkaput többféleképpen is megtalálhatják. Egyiket se add olcsón, dolgozzanak meg érte, bár, tartsd szem előtt, hogy ez csak a modul eleje!

Ha bármelyik könyvtárban kutakodnak Daychín után, akkor a könyvtáros / felügyelő félmondatából megtudhatják, van egy Krad paplovag, aki hasonló témában kutakodott, valami kapu miatt. Ez már felkeltheti az érdeklődésüket. A pap ma is jön, találkozhatnak. Ha a segítségét kérik, Erazda Ertkul (a paplovag) elmondja, hogy eddig nem mertte egyedül kipróbálni, és nem volt olyan „örült”, aki besétált volna vele a feketeségbe. De ha elkísérik, átmegy velük, segít. Ha így tesznek, eljuthatnak Daychínbe, ott Erazda különvállik, nemigen látják többet. Kutakodik, útmutatással keres valamit. (Egy ereklyét amúgy, de erről már tényleg nem szól a modul, nincs is idejük a karaktereknek ezzel törődni)

Ha olyan beszélgetésbe keverednek vele, ha beavatják tervükbe, vagy csak úgy jön ki a lépés, a paplovag elmagyarázhatja nekik, mekkora veszteség lenne a Tharr szektának, ha megölnék az erődtemplom áldozómesterét, aki nélkül nem tudnak szentségtelen áldozatokat bemutatni. (ez nem igaz, de jól hangzik – a paplovag nem hazudik, csak nem ismeri pontosan a Tharr vallását) Ez ismét egy mellékszál, egy részfeladat lehet a karakterek előtt. Főleg a pyarroni hitű csapatoknál lehet szinte kötelesség teljesíteni!

A másik, kevésbé preferált szál, ahogy eljuthatnak a kyr kapuhoz, az Domerra Kyrken, a bérvarázsló, illetve Illus Estionnar, a boszorkánymester. Mind a kettőt javasolhatják nekik, ha megfelelő helyen kérdezősködnek segítség után. Ha hozzájuk jutnak el, akkor ők tudjanak a kapuról, és könyvből, tekercsből utánakereshetnek, és segíthetnek nekik odajutni, használni, persze itt már legyen igencsak jó ára. Sok-sok arany (ismered a karakterek vagyoni helyzetét, legyen nagyon zsebbevágó!), vagy kérjenek valami nagyon fontos (nem létfontosságú, mint pl. a szent szimbólum) varázstárgyat, esetleg klántitkot, ha származás, ilyesmi előtérbe kerül. Ők semmiképpen nem mennek velük, csak utasításokat adnak a visszatéréshez.



A kapun átjutva a megfelelő helyre, Daychínbe, egy szintén kyr romhoz kerülnek, néhány órányi járóföldre Braddus templomerdőjétől.

2C - Az Antoh-templom kapuja

Keséssé javasolt szál, tulajdonképpen csak azoknak a csapatoknak kellhet, akik semmit nem tudtak kezdeni a helyzettel, vagy nagyon erkölcsösesek. Tedzah város kikötőnegyedében álló Antoh templomának is van egy szakrális térkapuja, bár ez titok. Hacsak nincs a csapatban Antoh-pap vagy pyarroni inkvizítor (Esetleg Inkvizítorok Szövetsége – shadoni NEM) akkor semmiképpen nem tudhatnak róla maguktól. Ha odamennek, és segítséget kérnek, és pyarroni hitűek, akkor a papok, beszélgetés, győzködés és fizetség után (pl. információk) segíthetnek nekik. Ám nem ingyen! Az Antoh-pap egy „ismerőse”, Nekhin Yenus is tervezi útját Daychínbe, ugyanis el akar lopni valamit. Ezt persze nem kötik a karakterek orrára, ám az átjuttatás feltételül szabják, hogy vigyék magukkal, egészen addig, míg csak akarja. Az ő ismereteik szerint körülnézni meg majd. A tolvaj csak eszköznek fogja tekinteni a karaktereket, és rájuk tereli majd a figyelmet, hogy a kialakuló fejetlenségben ő szabadabban tevékenykedhessen. Hazajutását ő a kyr térkapuval terezi – ez esetben ő ismerje – és ha a karakterek követik, maguk is hazajuthatnak ezzel a módszerrel. A tolvaj más szálba is bemesélhető.

Szintén elképzelhető egy olyan szál bemesélése, ahol a karaktereket bízzák meg az átjuttatás fejében egy értékes holmi, például egy történelmi kódex megszerzésével (ellopásával).

A templom kapuja tulajdonképpen egy kis medence, melyben természetes tengervíz van. A vizek közötti kapcsolat, és Antoh hatalma segítségével képes a kalandozókat gyakorlatilag bárhová, vízbe elrepíteni. A templom térképén Daychínben is találnak egy tavat, ide eljuthatnak segítségével.

A medencébe egyesével férnek bele, (persze mindenük vizes lesz, elázik) és a pap varázslata után eltűnnek, majd megjelennek a célállomáson, a tó vizében. Ki kell úszniuk, és már ott is vannak. Figyelem! Aki ebben az esetben csak megjátszotta pyarroni hitét, annál a varázslat nem jön létre.

Daychínben (tervezett játékidő 4 óra)

A karakterek a fenti szálak bármelyikével – esetleg máshogy – eljutottak Daychínbe. Ha az erődtemplomon belülré érkeztek – Tharr-kapu szál – akkor alapvetően két lehetőségük lehet, elverekszik magukat céljaikhoz – ekkor sietniük kell, hiszen előbb-utóbb az erődtemplom felocsúdik, és megölik a csapatot. Ha végeztek mindennel, amiért jöttek, esetleg az életüket veszélyben látva, akár hamarabb is – ki kell jutniuk, majd valahogy visszatérni Tadzehbe. Erre lehetőség a Tharr-kapu, de akár a kyr romkapu is – ebben az esetben el kell hagyniuk az erődtemplomot, és eljutni a kapuig.

Mivel belső kapun érkeznek, ráadásul Tharr-pap áldásával (ha összejön), ezért akár a békésebb, tárgyalós-megtévesztős megoldást is követhetik, és intrikázhatnak. Kiadhatják magukat követeknek, küldöncöknek – a játékosok fantáziája határtalan! KM, tedd próbára őket, az először hihető mesére kérdezzenek rá, ám ha tudják, intézzék csak el így a dolgaikat – alapvetően a szöktetést, esetleg a fentebbi „kis” feladatokat. A visszajutás a fenti módszerek valamelyikével történhet – ez nagyban függ attól is, hogy alakulnak a dolgaik az erődtemplomban.



Nehéz pontosan – de még hozzávátóleg is – megjósolni, hogy mi fog történni az erődtemplomban. Az odajutás változatos lehetőségeit figyelembe véve is többféle ágazik innen az esemény. Pontos vázlatot nemigen írhatok ehhez, inkább az erődtemplom kerül kidolgozásra, illetve az egyes lehetséges feladatokról írok pár gondolatot, ebben a karakterek szabadon kalandozhatnak. *KM! Próbáld meg minden NJK-t a motivációja szerint kijátszani, és legyen a csapatnak lehetősége érvényesülni – ha a jó utak valamelyikén haladnak.*

Szabadítás

Ius Alvek-et az erődtemplom pincerészában, egy börtöncellában tartják fogva. Attól függően, hogy mekkora kavarodást keltve találják meg, és érnek oda, ütköznek nagyobb, vagy kisebb ellenállásba. A cella ajtaját betörhetik, vagy ki is nyithatják, ha meg tudják szerezni a kulcsokat. A modulba itt egy újabb csavar kerül. A cellában ugyanis, ahogy a kiszabadítandó személynek kellene lennie, nem az van. A cellában összevert, megkínzott állapotban az erődtemplom eltávolított főpapját, Heras Erchalt találják. A főpapot helyettese, Karnes Torunn kényszerítette fogságra, és vett át a hatalmát. Ő természetesen nem mondja el ezt a karaktereknek, és ha kérdezik, ő-e a kiszabadítandó Ius Alvek, hát annak vallja magát. Szerencséjére, külsőre, és a megadott szegényes személyleírásban hasonlít Ius-ra, a tetoválásra pedig a karakterek nem biztos, hogy tudnak. (A megbízó NEM ez alapján keresteti Ius-t, nehogy gyanút fogjon bárki is) Itt csak halál várna az egykori főpapra, ezér mindent elkövet, hogy a karakterek őt vigyék magukkal, segíti őket, persze csak úgy, hogy közben megőrizhesse Ius álcáját. Például „eszébe jut” merre vitték egyszer az örök, vagy „megszámolta” már, hogy hányan vannak bizonyos helyeken, csapdáknak segíthet, ha kell. Ő a túlélésre törekszik, de csak rejtetten. Csak nagyon nagyon indokolt esetben teregeti ki lapjait, ugyanis jelenleg kevés eszköze van arra, hogy a karaktereket megfizethesse, bár, ha így alakul, akkor akár nyíltan is eljuttathatja magát Tadzehbe.

Heras volt főpap terve ugyanis az, hogy Tadzehbe, a gyanútlan Estron (A tadzehi főpap) közelébe jutva megöli őt, és átveszi helyét, így csak másik szektához és székhelyre kerülne, de nem veszítené el életét és hatalmát. KM, ha úgy látod jónak, akkor a pap akár nyíltan is ráveheti a karaktereket arra, hogy segítsenek neki. Ebben az esetben a volt főpap még az erődtemplom vércapuját is használhatja a saját szökése érdekében – és akár a karaktereket is magával viheti – vagy ha gonoszkodni akarsz, csak egy részüket...

A modul eredeti elképzelése azonban az, hogy a volt főpap (Heras) titokban, Ius álcájának hirtelen jött lehetőségét kihasználva tart a karakterekkel, és így a modul végén majd meglegyetésként hathat felbukkanása.

Ha ezt a szálát túl bonyolultnak, vagy fölöslegesnek, vagy a csapathoz, helyzethez nem illőnek érzed, nyugodtan hagyd ki, és a cellban a valódi Ius várja őket, akit aztán megszöktethetnek, ha tudnak.

A sikeres szabadítás után megszökhethetnek az erődtemplomból, és a lehetséges hazajutási módok egyikével hazautazhatnak. Ez a legnagyobb valószínűséggel a kyr romkapu lesz. Emellett még utána, vagy előtte, elvégezhetik az esetleges többi kis részfeladatot is, ha derítettek fel / fogadtak el ilyet.

Dobozka

A megbízás szerint a dobozkat Karnes Torunnak, az erődtemplom második emberének kell átadniuk. Ha követként érkeznek, tárgyalás, vagy az erődben vendégeskedés során találkozhatnak vele, de számos egyéb módon is megkereshetik. Ha nem ölik meg magukat a dobozzal, akkor átadhatják Karnes-nek, és ő minden bizonnyal meghal. Ez igencsak nagy



kavarodát kelt, és szép feladattá, vagy hősiés halállá változtatja az erődtemplomból való megszökés kísérletét.

Ha úgy döntesz, bemeséled a „bukott főpap a cellában” szíját, akkor hagyatsz nyomokat, észreveendő dolgokat a csapatnak, pl. Karnes fogadja a követeket, illetve viselkedik mindenhol elsőként, holott ő csak második lenne, ez feltűnhet nekik. (Pl. elszólás: „az én templomomban...”). Akár össze is rakhatják, hogy Karnes már nem második ember, és így az eredeti főpap, ha mégél (él) a szövetségesükké is tehető, akár meg is próbálkozhatnak ezzel, lásd a szabadítás szál őszinte része.

Áldozómester megölése

Az áldozómester megölése viszonylag egyszerű, a csapatnak egy új bestia élményét, no meg a küzdelmet, és az utána lévő kavarodást hozza. Mert bár az áldozómester halála nem eredményezi a szekta, vagy a templom működésképtelenségét, nagy szégyen, és nem maradhat megbosszulatlanul. Intézd úgy, hogy ha nem elég ügyesek, hamar kiderüljön, aztán nyakukon az egész erődtemplom. Persze nagy küzdelmek, okos megoldások árán meg lehet menekülni.

Kódex megszerzése

A kódex megszerzése is csak egy apró mellékszál. Ha a tolvajjal együtt érkeztek, akkor ezt a tolvaj keltette kavarodás nehezíti, amely a tolvajnak kedvez, hisz ő ismeri, hová kell menni azért, amit keres, a karaktereknek viszont a csödes kutakodás lenne kedvező, akár álcában, akár rejtetten. Ha a könyvtárszobában, esetleg másutt megtalálják, magukkal vihetik. A megszerzése a csapat eddigi játéktílusának és igényeinek megfelelően lehet nehéz, vagy nehezebb.

Feladataik teljesítése után a karakterekre a Tadzehbe való visszatérés vár, a lehetséges, és általuk ismert vagy elérhető módszerek valamelyikén. Valószínűleg a kyr kapu lesz az, ahová el is kell még jutniuk, így nem elég majd kijutniuk, vagy kiszökniük az erődből, át is kell verekedni magukat Daychín káosz fertőzte vidékének egy részén is.

Ha a karakterek az erődtemplomon kívülre érkeznek meg (kyr-romkapu, vagy a tó, esetleg valami egyéni módszer!) akkor át kell magukat vágni a daychíni vadon egy részén, hogy eljuthassanak Braddusba. *Daychínban sok mindent mesélhetsz csapatnak, számos dologgal találkozhatnak, álljon itt néhány példa, melyekből érdemes szemezgetni, a csapat erejének, ismeretének, érdeklődésének függvényében.*

Túlélők csapata

A daychíni túlélők egy csoportja (számos létezik, akár te, KM, is kitalálhatsz, ha kell) a pusztákon kóborolva, vadászva él túl. Kegyetlenek, erősek, különben nem maradhatnának életben. Létszámuk hét, ám ha szükséges, nyugodtan megnövelhetőek. Vezetőjük Grossarn, a volt toroni gladiátor, aki szent esküvel fogadta, hogy visszatér Toronba, és bosszút áll arénamesterén. Jelenleg mint legerősebb harcos vezeti a hozzá csatlakozottakat, akiknek szintén nem sok választásuk van, mint túlélni a káosz teremtményei, és a szélsőséges terep jelentette nehézségeket. Tervük szerint csatlakozni kívánnak a Sápadt Légióhoz, méghozzá a Braddus templomerődjében toborzó Kígyónyelvűekhez. Az érdekesség kedvéért a kapunyitás és a toborzás éppen a megérkezés és a találkozás másnapján lesz, ezzel kiváló lehetőség lesz a karaktereknek, hogy bejussanak az erődbe, igaz, csak hiszik, hogy könnyen.



Grossarn csak a legkiválóbbakat, és a bizonyítani is hajlandókat engedi csatlakozni ténylegesen a saját kipróbált csapatához. Alapvetően a karaktereket kihasználja, és „golyófogónak” szánja a bejutáshoz és az újoncság megkezdéséhez.

Káoszlények

Daychínben számos furcsa lény, káossal fertőzött, Tharr papjainak kegyetlen kísérleteinek nyomát viselő lény kóborol, és teszi veszélyessé a vidéket. *A modulhoz kidolgozásra kerül egy káoszlény is, de ha szükségesnek érzed, nyugodtan készíthetsz újabbakat is. A Káoszlények általános leírását a Bestiárium 124. oldalán találod.*

„Nyles Daray”

Egy igazi, káosz fertőzte ember, aki szent örülként járja Daychín pusztaságait. Mivel Tharr szent káoszának érintését hordozza, a káosz lényei, valamint Tharr papjai nem bántják, ezért maradhatott életben a zord vidéken. A karakterek sokféleképpen viszonyulhatnak hozzá, ennek megfelelően lehet hasznos is számukra, veszélyes kevésbé.

Az egykori külhoni, később Toronba került férfit Daychínba száműzték, ahol a vadonba került. Még józan korában hallhatott a híres hajósról, és teljes megőrülését követően az ő nevében „hajózza” a vidéket, feje fölé egy fakeretre feszített szakadozott ponyvát hordoz vitorlaként. Vezényszavakat kurjongat, mindenhová „hajózva” jár, hajós kifejezéseket használ, e szerint üdvözlő, invitál a „fedélzetre” mindenkit, akivel találkozik. Mivel nemigen akad ellensége, ezért nem is veszélyes, de ha úgy alakul, akár egy-két káosz érintette lény is a védelmére kelhet.

A karakterekkel ha azok hajlandóak rá, beszédbe elegyedik, és sok érdekes dolgot megtudhatnak tőle. A vidéket tenyereként ismeri, hiszen már jó párszor „behajózta” az itteni „tengert”. Elárulhatja, hogy kiváló térképeket is készített a „tengerről”. A térképeket – melyet mindenféle lények bőrére égetett, festett – akár meg is lehet venni tőle, igaz, a legbolondabb árat kérheti érte, legyen az értéktelen kacat, ami megtetszik neki, vagy tényleg nagy áldozatot jelentő holmi. A térkép előnye, hogy pontos, el lehet vele igazodni a környéken, és egyedülálló módon – ekkor már esetleg lehet sejteni, hogy valóban Tharr szent örültjéről van szó – a szörnyek bejelölt útvonala is látható rajtuk. Hogy honnan tudja ezt, illetve, hogy a káosz lényei miért itt járnak, nem lehet tudni, és nincs is benne logika, ám tény, hogy ha a karakterek hallgatnak rá, akkor elkerülhetik a káoszlényeket. (A térkép használatához a térképészet képzettség Af-a szükséges, a lények elkerüléséhez a Mf is, és a térkép mindenképpen, mivel az jövőbelátó módon aprókat változik rendszeresen, tehát nem lehet megjegyezni).

Akár a „fedélzetre is veszi” őket, mindenféle munkát bízhat rájuk, kell a legénység, és így elvezetheti őket fontos helyekre, mint amilyen az erődtemplom, vagy a kyr romok. Persze ezt sem ingyen. Ha nem kívánnak foglalkozni vele, vagy összevesznek, sietve „vitorlát bont”, és távozik.

Idomár

Daychín tartomány egy másik érdekes túlélője. Sikerét különleges idomító tudásának köszönheti, mellyel erős káoszlényeket (és egyéb szörnyetegeket) bírt szolgálatára. Jelenleg egy lény lesz kidolgozva, de ha szükséges, ezen is lehet változtatni.

Alapvetően óvatos és gyanakvó mindenkivel, de megintcsak nem támad egyből a karakterekre. Ha barátságosan viszonyulnak hozzá, elismerik, megfizetik, akkor segítségükre



lehet, ha érdemesnek találják valamire, de ha ellenségesen lépnek fel, akkor rájuk is uszíthatja káoszlényét, jelenleg egy Medveszarvasnak parancsol.

Légió

A karakterek belebotolhatnak a Kígyónyelvűek légiójának egyik kis egységébe is. (szintén növelhető vagy csökkenthető az erősségük, ha indokolt) A Légiósok helyiek, több éve a vidéket járják, így ők igen otthonosan mozognak ezen a terepen. Alapvetően ellenségesek, ám ügyes karakterek esetén akár velük is lehet barátkozni, sőt, akár még az erődhez is vezethetik őket – akár fogolyként is...

Élőholtak

A csapat bármikor belefuthat élőholtak csoportjába, esetleg egy-egy veszélyesebb példányukba is. Az élőholtak – mértékkel! – akár különleges képességekkel is felruházhatók, mivel a Tharr papok és az itteni boroszkánymesterek igen sok kísérletet folytattak ebben az irányban, nem csoda a furcsa lények magas száma a vidéken. Az élőholtak leírását a Bestiárium 74. oldalán találod.

Szörnyek - állatok

A csapat találkozhat különféle állatokkal is, mint amilyen az oroszlán, a tigris, és egészen veszélyesekkel, mint a kiméra. (ez utóbbi leírását lásd a függelékben) Válassz a Bestiáriumból olyan szörnyet vagy állatot, mely előfordulhat Daychín területén.

Visszatérés Tadzehbe (tervezett játékidő 1 óra)

A visszatérésre a karakterek már minden bizonnyal rendelkezni fognak valamilyen tervvel. Kevés a valószínűsége, hogy egyedül meg tudják oldani majd a hazajutásukat, ezért az érkezéskor is említett módok valamelyikét kell majd alkalmazniuk. Ha netán gyalog, illetve hajóval, azaz mágia nélkül akarnak minden áron visszatérni – bár hangsúlyozd nekik, hogy ekkor biztosan kifutnak majd az időből – azt is meg lehet tenni, és elvileg a kevésbé, de mégis jó megoldások közé tarozik. Ebben az esetben az idő rövidsége miatt az út nem mesélhető le teljes egészében, csak egy rövid összefoglalót kapjanak belőle. Meséld el nekik, hogy mi történt alatta, illetve a megérkezést. Innentől már nem játszhatnak, az út nem fér bele az idejükbe, ugrani pedig nem etikus. Tehát hajózzanak csak (bár a tengerhez kijutni sem egyszerű, valószínű, még ez alatt letelik majd a játékidő) és amikor már közeledik a vége, akkor kapjanak egy összefoglalót, hogy így történt.

Ha a karakterek – helyesen- maradnak a mágikus utazás mellett, akkor két lehetőségük lesz. Az egyik, ha valahogy úgy alakítják az eseményeket, hogy használhatják a templomerőd vércapuját, ennek működéséről lásd a 2A fejezetet. Másik lehetőségként a kyr romok maradnak. Ennek működését a 2B fejezetben találod. Idő függvényében lehet kalandoztatni őket, ám ha sietni kell, akkor akár sikerülhet is nekik egyből, főleg, ha ezzel a módszerrel jöttek, indokoljuk azzal, hogy már ismerik a kapu veszélyeit.

Megérkezés

A visszaérkezés után a teljesített részfeladatok függvényében elszámolhatnak azokkal, illetve átadhatják a megszerzett dolgokat, felvehetik a fizetséget érte. A kiszabadított foglyot

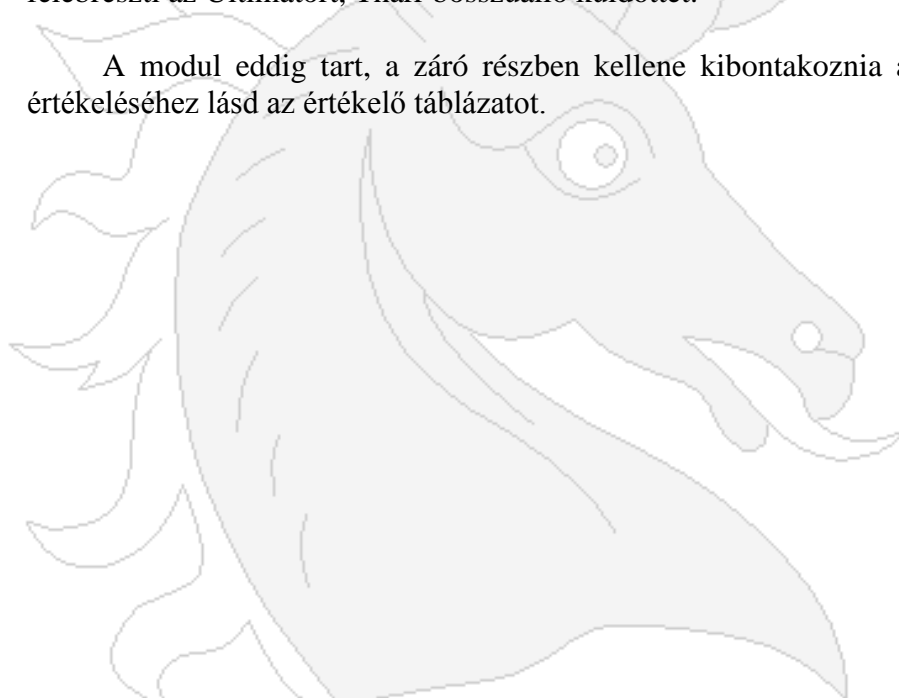
Rindol veszi át, aki (Heras, volt főpap) nem ellenkezik, jellegzetességeit Rindol sem ismeri. Fizetség azonban nem jár érte, mert – később – kiderül, nem a megfelelő embert hozták el – hiszen nincs rajta a tetoválás. A könyvet Antoh papjának kell átadniuk, míg ha akarják, a gyilkosságokról is beszámolhatnak annak, akinek a feladatát teljesítették.

Ezután rövid végjáték következhet, vásárolhatnak, pihenhetnek, élvezhetik a győzelmüket. Intézd úgy, hogy meghallják a Tharr-templomból érkező híreket, miszerint a főpapot megölték, sőt, akár még – ha egyáltalán érdekli őket – meg is láthatják messziről az új főpapot, akit ők hoztak ide! Tehát világossá válhat számukra, hogy a semmiért, két Tharr szekta ortoba vetélkedéséért tették kockára az életüket. (HA úgy találsz jobbnak, hogy azt szabadítják ki, akit kell, akkor ez a csattanó elmarad, így meséld.)

A Tharr-templomban, és különösen Daychínben, érdemes figyelmet szentelni a bonyolult toroni etikett betartására. Nem teszik ezt olyan elánnal, mint a birodalomban, de a papok életét számos szokás és egyházi illem szabályozza. Igen könnyű megsérteni valakit, főleg, ha magas rangú személy, kiengesztelni pedig nem könnyű.

KM, szintén figyelj az Ultimatorra. Ha Tharr templomban Tharr-pap vérének veszik, és akár egyetlen csepp is kifröccsen belőle, az csorogni kezd az oltár felé. Ha eléri, alászivároghat felébreszti az Ultimatort, Tharr bosszúálló küldöttét.

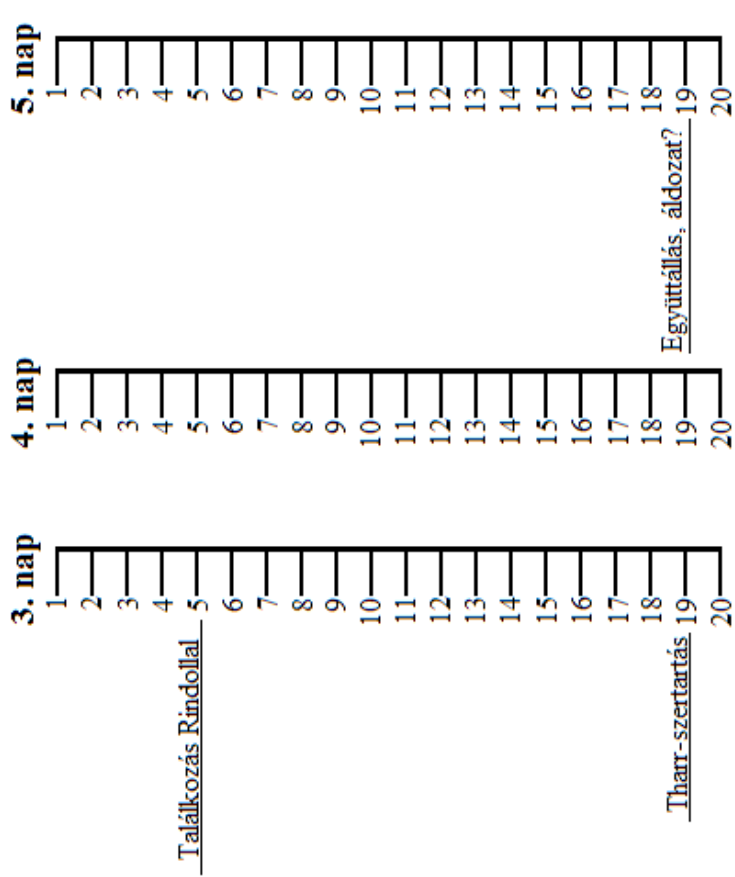
A modul eddig tart, a záró részben kellene kibontakoznia a záró poénnak. A csapatok értékeléséhez lásd az értékelő táblázatot.



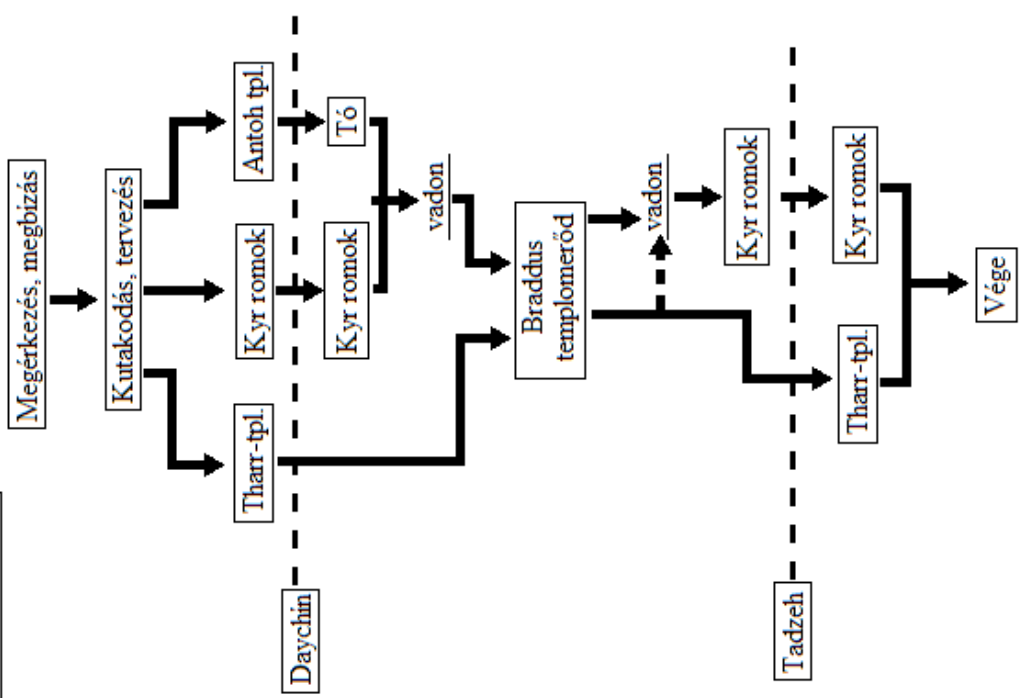


A modul idővonala, és kötött eseményei

Psz. 3691
Adron 3. "Lángok" hava



Eseményvázlat





Tadzeh

Tadzeh Abaszisz legnagyobb nyugati kikötővárosa, Rak Narval nevű tartományának székhelye. A hozzávátóleg 35000 fős város a tartomány északi részén, a Quiron-tenger partján, a Vadvíz torkolatánál fekszik. Abaszisz legnagyobb nyugati kikötővárosaként igen nagy hajóforgalmat bonyolít le, a város ezért hatalmas kikötővel rendelkezik.

Közigazgatás

Tadzeh városának legfőbb ura a rak narvali hercegkapitány, aki a Dul Mordak Házból kerül ki, jelenleg Gundor Dul Mordak.

A város hat negyedre van osztva, bár nem mind képez teljesen elkülöníthető egységet. Tadzeh magját az óváros adja, mely mára a régi városfal maradványaival többé-kevésbé teljesen körülkerített, zárt részt képez. Az óváros a Vadvíz bal torkolatánál fekszik, és hozzá tartozik egy kikötő is, mely ma már az óváros, - vagy uralkodó negyed – igazgatása alatt áll, és kizárólag kivételes, válogatott személyek használhatják, valamint a Dul Mordak ház hajóhada.

A város negyedei közé sorolhatók a jobb parton fekvő régi kikötő negyed, valamint a kereskedőnegyed – itt található a folyami kikötő is, valamint a bal parton a Vadvíz partján fekvő szegénynegyed. Ezen városrészekben a tel Karred Ház feje tölti be a városbárái tisztségét. Az óváros mellett, a tengerparton fekszik az új kikötőnegyed, mögötte pedig a polgárnegyed – vagy, ahogy nevezik, a belsőváros – teszi egészé Tadzeh képét, ez utóbbi két negyed fölött a tel Arkhen Ház gyakorolja a városbárái hatalmat.

Tadzeh ura a hangzatos nagy városbárái rangot is viselő Gundor Dul Mordak hercegkapitány. Egymaga is jogosult fontos döntések meghozatalára, ám hagyományosan kikéri a nemesi tanács véleményét, mely tanács négy fős, és a várost uraló három nemesi ház követeiből, illetve magából a fő városbárából áll, így a Dul Mordak Ház ebben két fővel szerepel. A mindennapi ügyekkel a városi tanács foglalkozik, melynek egyébként a nemesi tanács kikéri véleményét, ám ez sokszor csak formális. A városi tanácsban a nemesi tanács tagjai, valamint a három uralkodó hitvalló egyházi helyi főpapjai (Tharr, Antoh és Dreina), valamint a Céhek ligájának négy képviselője kap helyet. Elvileg tizenegy taggal ülésezik, gyakorlatilag a Dul Mordak Ház feje – és sokszor hű követője, a tel Karredek is – nem vesznek részt azokon az üléseken, melyeken Tharr helyi főpapja is jelen van.

Gazdaság

Tadzeh legfontosabb gazdasági erejét és tevékenységét a hajózás adja. Az ávonuló forgalmat a lerakatokkal, raktárakkal, fogadókkal és hajóműhelyekkel telezsúfolt új kikötőnegyed bonyolítja, míg az érkező forgalom főleg a régi kikötőben zajlik. A folyami hajózást elméletileg a folyami kikötő intézi, ám a hajók sokszor követhetetlen rendszerben mozognak és kötnek ki holt itt, hol ott.

Jelentős még a hajóművesség, legyen az javítás, vagy hajóépítés, ennek fő központja az új kikötőnegyed.

A városban minimális, az önellátásra elegendő kézműves termelés is folyik. Tadzeh ellátását a környező három falu, és a tenger biztosítja.

Vallás

Tadzeh ura bölcsen igazodott az abasziszi vallási viszonyokhoz. Psz. 1898-ban igen nevezetes fondorlattal sikerült kibújni a Tharr hitére térés kötelezettsége alól. A dul Mordakokat concordiajuk egy Mahurastk nevű istenség tiszteletére kötelezi, aki lényegében egy-két és félezer éves sajtóhiba. Abasziszban mindenestre saját törvényes egyháza van, papság nélkül és egyetlen laikus hívővel: Rak Narval mindenkori hercegkapitányával. Rak Narvalban a



hivatalba lépő hercegkapitányok mindig nyilvánosan deklarálják Mahurastkba vetett hitüket, ezt a papiros-istenséget azonban természetesen senki sem veszi komolyan.

Tadzehben három hitvalló egyház rendelkezik jelentős erővel, Tharr és Antoh egymással vetélkedő egyháza, valamint Dreináé. Szintén hitvalló, ám igen gyenge jelenlétű Sogron egyháza. Emellett kisebb templomokkal és hívő táborral jelen van az abasziszi jogrend szerint csak fogadalmas egyházaknak számító Uwel, Darton, Krad és Ranil egyháza is. A kikötői műhelyekben találni Gilronnak szentelt oltárokat is, egy-két hívővel.

Emellett természetesen nyomokban számos más vallás és szekta híve is megtalálható Tadzeh színes palettáján. Általánosságban elmondható, hogy a legszívesebb, és legkevésbé ellenőrzött képet az új kikötőnegyed mutatja, ahol a számtalan átutazó kereskedő és hajós sok vallást és irányzatot behoz, itt még a tilalmas egyházak titkos szentélyeivel is lehet találkozni. A szóbeszéddek szerint maga a Dul Mordak Ház Morgena híveivel szűri össze a levet.

Antoh helyi egyháza birtokolja a legtöbb hívőt, a lakosság majd fele a Tengerúrnőhöz imádkozik. Központja a régi kikötőnegyedben álló, Tajtékvárként ismert templom, mely saját világító toronnyal rendelkezik, mely Tadzeh fő ilyen jellegű épülete. A vallás Merresita irányzata dívik itt, és a helyi főpap, Angha Sille, erősen központosított irányítással felügyeli a város további három nagy Antoh-templomát.

Tharr helyi egyházából a Tépőfog szekta az uralkodó, ez adja a város Tharr főpapját, Estron Tiles is. Központjuk az új kikötőnegyed és a polgári negyed – vagy belsőváros – határán álló Sörénybarlang, mely barlangszerű kialakításáról kapta nevét, és ellenségeik körében „ketrec”-nek, illetve „vadasháznak” csúfolják, az ott élő oroszánok miatt. Emellett időről időre több más Tharr szekta is felüti fejét Tadzehben.

Városőrség és közbiztonság

Tadzeh őrségét a Terkinior fiai nevű szervezet – mely egyébként egy harcos iskolát is jelent – látja el, hagyományosan Dul mordak parancsnokság alatt (Jelenleg Ferrad Dul Mordak lovag). Kiváló falanxharcosok, legjobbjaikból válogatnak a Dul Mordakok magánhadseregébe, akik az óváros külön őrségét alkotják, nevük Héja gárda, melyet a Dul Mordakok címeréről kaptak, ami mellvértjeiket díszíti.

A városőrség tagjai aszisz sisakot és bőrvértet viselnek, fegyverük lándzsa, nagy pajzs és rövidkard. A Terkinior fiainak létszáma 200 körül mozog. Az őrséghez könnyűlovas, illetve íjász alakulat is tartozik, nem túl meghatározó létszámban.

Az óváros őrsége mellvértet visel, fegyverük lándzsa és nagy pajzs, valamint rövidkard. Jellegzetesen kék köpennyel különböztetik meg magukat.

Tadzehben a közbiztonság átlagosnak nevezhető, bár aki ismeri a helyi szabályokat, ritkán esik baja. Az új kikötő talán a legveszélyesebb hely, itt még a gyilkosságok sem ritkák, igaz, a fiak nem fordítanak túl nagy gondot ennek megváltoztatására. Az alvilág klánjai azonban kíméletlen rendet tartanak a saját területükön.

Épületek

Tadzeh épületeinek zöme kőből épült. Ehhez a legtöbb követ – de fát is – a Vadvízen szállították az Onpor hegységből. A szegénynegyedben gyakoriak a vályog kunyhók is. A várost alacsony (6-8 láb), ám széles (5-7) kőfal veszi körül, belsejében számos katonai létesítménnyel.

Építési stílusa igen változatos, ugyanúgy megtalálhatóak a karcsú, toroni stílusú épületek, mint a jellegzetesen zömök aszisz házak, vagy a díszes dél-quironeiai paloták.

Legmagasabb épülete az régi kikötőnegyed beli Tajtékvár (Antoh templom) világítótornya. Meghatározó, tornyos épület még a városháza, a hatalmas erődszerű Dul Mordak palotarendszer, az öttornyú Karred palota, mely az óváros délkeleti sarkában áll, és saját híd köti össze a régi kikötőnegyeddal, valamint az új kikötő kis világítótornya. Nagy épület még Tharr



Sörénybarlang nevű temploma, Dreina itteni rendháza, a Homokpad nevet viselő aréna, és a városőrség erődje a polgári negyedben. Érdekesség a Felhőház nevű játékház, melyet a Kobrák üzemeltetnek, és a szerencsejátékokból származó hasznon felül sok információt is gyűjtenek a helyen képzett leányaik.

Fogadók

A városban számos kocsmá, és fogadó található, mindenki megtalálja a vagyoni helyzetének és ízlésének megfelelőt. Zömük az új kikötőben áll, de természetesen elszórva is akad jónéhány. A Tadzehi fogadók java része egészen kicsi, több is áll egymás mellett, egy tulajdonos keze alatt, mégis külön épületként.

A Hálófónó szintén ebben a negyedben, egészen a parton áll. Igazi füstös késdobáló hely, azon matrózok helye, akik külön szobára költik pénzüket, ha már kikötöttek. A színvonala alacsony, ám olcsó. Előnye – és hátránya is – hogy gyakorlatilag teljesen kívül esik a városi őrség járőrútvonalaival. Egy hálófónó műhely működik mellette, a család alapította. Különlegessége, hogy a számlát a műhelyben való munkával is ki lehet egyenlíteni, így elég nagy műhelye van, népes személyzettel, mely gyakran cserélődik.

A Szigonyos rákászhoz címzett fogadó egy közepes szintű fogadó az új kikötőnegyedben. Finom halételeiről híresült el, megszállni csak átlagosan, viszont enni annál többen járnak ide.

A polgári negyedben található az elegánsabb, Vércsapolóhoz keresztelt fogadó. Egy Tharrpap alapította, akkor még áldozatokat is mutattak be benne. Mára nem az eredeti (kétszer is leégett), ám különlegessége megmaradt, a legtöbb italt állati vérrel ízesítve szolgálják fel.

Rendek

Tadzeh alvilágát három klán uralja. A tengerparti sávban a Horgonyvetők, míg a belsőbb részeken a Szikrahalak klánja a meghatározó, míg a Kobrák az egész várost uralják. A másik két klán kitér az útjukból, és ők hol ezt, hol azt segítik, egymásnak ugrasztva őket, hogy egyensúlyban tartva a két riválist megakadályozzák, hogy bármelyik is az ő ellenfelükké erősödhessen.

A városban több boszorkánymesteri szekta, harcos és gladiátor iskola, és kisebb jelentőségű szervezetek működnek.

Tadzehi nemescsaládok

Fsz.	Név	Eredet	Vallás	Gazdaság
1	Dul Mordak	Aszisz	Mahurastk	Hercegekaptány
2	tel Karred	Aszisz	Antoh	Hajózás, adók
3	tel Arkhen	Aszisz	Tharr	Hajózás, vámok, hajóépítés

1. Dul Mordak Ház

Eredet: aszisz

Vallás: Mahurastk

Gazdaság: hercegekaptány

Családfő: Gundor Dul Mordak (52)

Abaszisz egyik obasz eredetű, államalapító hercegekaptányi háza. A Dul Mordak ház utódai ma is egyenesági leszármazottak, a családnak nem szakadt magva több más házhoz hasonlóan. Abaszisz Rak Narval tartományának hercegekaptányai. Az egyik legrégebbi és legelőkelőbb nagyúri család: rangban és tekintélyben annyival magasabban állnak mindenki másnál, hogy azzal már kérkedni is fölösleges. Életvitelük meglepően józan és mértéktartó, híresek közvetlenségükről, jókedélyükről és arról, hogy mennyire megvetik az üres formásokat.



Abaszisz Amikor 2783-ban I. Osatur dal Khosszisz Otlokir térdhajtásra és kézcsókra kötelezte hercegekaptányait az audienciákon, Andar dul Mordak volt közülük az egyetlen, aki semmi kivetnivalót nem talált ebben - mondván, hajlongott már épp elég dal Khosszisz az ő ősei előtt, hogy egyszer-kétszer most viszonozza az udvariasságot.

Politikai hovatartozásukat mindig a pillanatnyi erőviszonyok határozzák meg, nem csoda, hogy tökélyre vitték a házasságpolitika és a hitszegés művészetét. Hosszú fennmaradásukat a dul Mordakok közmondásos életrevalóságukon és intrikusi ügyességükön kívül ama következetes politikájuknak köszönhetik, hogy soha, semmilyen körülmények között nem aspirálnak a koronára.

Psz. 1898-ban igen nevezetes fondorlattal sikerült kibújni a Tharr hitére térés kötelezettsége alól. A dul Mordakokat concordiájuk egy Mahurastk nevű istenség tiszteletére kötelezi, aki lényegében egy-két és félezer éves sajtóhiba. Abasziszban mindenesetre saját törvényes egyháza van, papság nélkül és egyetlen laikus hívővel: Rak Narval mindenkori hercegekaptányával. Rak Narvalban a hivatalba lépő hercegekaptányok mindig nyilvánosan deklarálják Mahurastkba vetett hitüket, ezt a papiros-istenséget azonban természetesen senki sem veszi komolyan. Valódi meggyőződésük - ha van egyáltalán - éppoly kiismerhetetlen, mint a politikájuk.

A családfő az 52 esztendőös Gundor Dul Mordak, Rak Narval hercegkapitánya, Tadzeh városának nagy-városbárója. A Ház címerében tengerkék alapon abbit héja csap le. (Forrás: RúnaIV/1, Abaszisz, 21/1/2; 22/2/2; Raoul Renier, Vallások és egyházak Abasziszban)

2. tel Karred Ház

Eredet: aszisz

Vallás: Antoh

Gazdaság: hajózás, adók

Családfő: Lonhar tel Karred (38)

Aszisz eredetű kismemesi Ház. Psz. 3675-ben kapott kismemesi rangot a Dul Mordakoktól. Már korábban is Tadzeh meghatározó kereskedőházainak egyike volt. Több házassági szövetség is megelőzte a végül szintén házassággal kezdődő nemesi rang adományozást.

A tel Karred Ház azóta is a Dul Mordakok elkötelezett szövetségese, egyike a Tadzehet irányító nemesi Házaknak. A tel Karred Ház gyakorolja Tadzeh keleti városrészének városbárói hatalmát. Palotájuk az óváros délkeleti sarkában áll, melyből saját birtokú híd vezet át a Vadvíz felett. A Ház irányítása alatt áll Tadzeh keleti része, a régi kikötő, mely a Tadzehbe érkező hajóforgalmat bonyolítja le. Számos kiváltsággal és előjoggal rendelkezik, mely nem kis bevételi forrást jelent a kismemesi háznak. A Ház hagyományosan Antoh vallását követi, ám nem számítanak a túlzottan hitbuzgók közé.

Palotájuk a

A Ház feje a 38 éves Lonhar tel Karred. Kiváló politikus, és a családi hagyományok szerint jó kereskedőnek is bizonyul, bár nagy gondot fordít arra, hogy nemes volta miatt közvetlenül ne vegyen részt üzleti tevékenységbe. Tanácsadók, és megbízottak tucatját foglalkoztatja.

A tel Karred Ház címere a Dul Mordakok keretével ellátott aszisz pajzs, melyet bal haránt irányban abbit szalag oszt ketté. Felül kék alapon a Dul Mordakok héjája csap le, míg a címer aló részében tengerzöld alapon arany horgony, melyre kötél tekeredik. A címet kék-abbit palást öleli, sisakdíszje nincs, hiszen abasziszi fiatal kismemesi Ház, erre utal a pajzskeret is.



3. tel Arkhen Ház

Eredet: aszisz

Vallás: Tharr

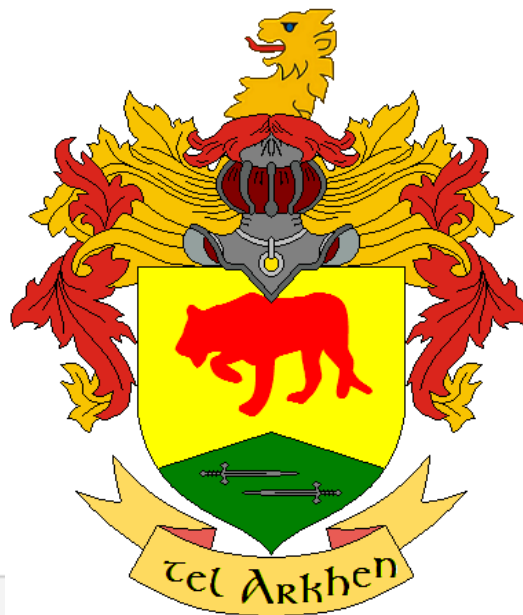
Gazdaság: Hajózás, vámok, hajóépítés

Családfő: Herikk tel Arkhen (40)

Régi, aszisz eredetű kismemesi család. Majd két évszázada számítanak a Dul Mordakok ellenpólusának, ám soha nem lépték át azt a határt, hogy ellenfélnek lehessen őket tekinteni.

Tadzeh városának nyugati felének városbárói rangját birtokolják, és ők ellenőrzik a nyugati területeket, elsősorban az új kikötőt, mely Tadzeh átmenő forgalmát biztosítja. A számtalan kereskedelmi és ellenőrzési előjog – és az ezzel együtt járó lefizetések – mellett

tekintélyes kereskedőflottájuk (kb. 20 hajó) is jelentős bevételt biztosít a Háznak. A család fiai hagyományosan jó hajósok, a családi flotta parancsnoka mindig közülük kerül ki. Elfogadják a Dul Mordakok felsőségét, bár – igaz, hogy méltóságban és ösiségben nem érhetnek fel hozzájuk – gazdagságban megközelítik őket. Politikájukat mégis a jelenlegi helyzet mebecsülése és konzerválása jellemzi, inkább a kereskedelemre fordítják figyelmüket. Az intrikák csak annyira jellemzi őket, ami a helyükre esetleg feltörekvő kis házak megrendszabályozását jelenti. A tel Arkhenek Tharr vallását támogatják, látszólag igen hevesen, ám nem túl nagy elkötelezettséggel. Ennek magyarázata is politikai jellegű, ugyanis így remélik Toron rokonszenvét kivívni. Állítólag kapcsolatban állnak a Láncharátokkal is.



A Ház feje a 40 esztendő, jókedélyű, aszisz humorral megáldott, pocakos Herikk tel Arkhen, aki a vadászatok megszállottja.

A Ház saját hajóépítő műhelyekkel rendelkezik, és a parton tengerészeket is kpeznek, igaz, a saját flottájuk számára, ők csak bizonyos szolgálat után lehetnek teljesen függetlenek.

A Ház címere aszisz pajzson arany alapon vörös nőstény oroszlán, a pajzslábban harmadnyi tetős zölb mezőben két szembefordított tőr. A címerpalástjuk vörös és arany, rácsos sisakon sárga oroszlánfejjel sisakdíszként.

Sörénybarlang

Tharr templom Tadzeh városában. A Psz.3400-as évek közepén épült, az akkor divatos Toroni stílusban, kiegészítve az építető szekta sajátosságaival. Két, úgynevezett aprótoronnyal rendelkezik, bejárata, első szekciója pedig egy barlangot idéz. Építőanyaga az Onporból származó kőzet, és számos helyen vörös márvány. Jókora része található a föld alatt is. (A számozott részeket lásd a rajzon (61.old)

1. Fogadóterem. Ide nyílik a bejárat kétszárnyú kapuja. Márványpadlójaát berakások, díszes falát freskók díszítik, mely Tharr legendáinak nevesebb mozzanatait jelenítik meg. Az érkezőkre több oroszlán szobor is vicsorog.

2. Szertartásterem. A templom legnagyobb, több kupolás terme. Itt található az oltár, az előljárók emelvénye is.

3. Oltár. A vércsatornával, bilincsekkel ellátott, vörösmárvány oltárkövet domborművek díszítik.

4. Oroszlánterem. Itt élnek a templom oroszlánjai. Jelenleg három található belőlük, mindhárom nőstény.

5. Lejárat a templom alsóbb részébe. Állandóan két szerzetes őrzi.

6. A felszínen lévő szállások. Itt található a vendégszobák is. Berendezésük egyszerű, ajtajuk zárható. (Zárnyitás -10%)

7. Központi gyülekezőterem. A terem szegényes berendezésű és nagy, a gyűlésektől kezdve a gyakorlásra át mindenre használható.

8. Tárgyaló és dolgozószoba. Központi asztal, több kis íróasztal, könyvespolcok, ládák képeik berendezését. Ide csak a papok léphetnek be. Ajtaja zárható (Zárnyitás -20%)



9. A főpap hálósobája. Itt található fontosabb tárgyai, iratai, vagyona is. Ajtaja különlegesen jó minőségű zárral zárható (Zárnyitás -30%)
10. Előadóterem. Nagyobb csoportnak lehet itt kényelmesen oktatásokat, előadásokat tartani. Berendezésének nagyrészt ülőalkalmatosságok, párnák, székek teszik ki.
11. Előkelő szobák. Itt laknak Tharr itteni papjai. A szobák zárhatóak. (Zárnyitás -10%)
12. Tornycok. A Tornycok nem túl magasak, mindössze egy emelet található rajtuk. Itt alakították ki a raktárak egy részét, és az őrség szállásul is szolgál.
13. Föld alatti szállások. Sötét cellák, a szerzetesek, obsorok szállásai találhatóak itt.
14. Raktárak.
15. Könyvtár. Itt található a templom könyvkészlete. Olvasni is lehet bent, sőt, el van látva írópulttal, és íróeszközökkel is.
16. Kaputerem. Itt található a templom vércapája.
17. Labor. Alkímiához, mérgekveréshez berendezett terem.
18. Kínzókamra.
19. Cellák, ide zárják a foglyokat.
20. Kripták. Csak különleges engedéllyel temetnek ide bárkit is.

Daychín

A pusztaság szegélyén kialakult országocskák közül a toroni vazallus, Daychín a legnevezetesebb. Hírét az Észak csatateréin szerte rettegett Sápadt Légióknak köszönheti, amelyeknek fő toborzó- és kiképzőterepe. A kopár, félreeső vazallusállam Tharr egyházának magánbirtoka; élén elvben a távol-nyugati rontásérsek áll, aki legátusai útján irányítja Daychínt.

A pontos határokkal nem rendelkező országot az Erchag-hegység választja el a Toron Császárság legnyugatibb tartományától, Gedaga-ygygyrtól. Területének nagyobbik része túskebozóttal vagy homokos, szikes rétekekkel borított dombság. Az Erchag torz facsoportokkal fedett, sziklás lejtőin lefutó vizek a nyugati völgyekbe tartanak, ahol többszörös rönkfallal körbekerített, erődített templomgazdaságok húzódnak meg a folyók mellett. Tharr daychíni papjai kolostori birtokaikat állati sorban tartott rabszolgákkal, állandó fegyveres őrizet mellett műveltetik. A katonai egységek feladata azonban nem a szökések megakadályozása, ellenkezőleg: egyrészt az élő szerszámok túlzott fogyásának igyekeznek elejét venni, másrészt annak, hogy a *külvilág* be ne hatolhasson valamilyen módon – netán a kivezényelt rabokat felhasználva – a templomgazdaságokba.

Mert igaz ugyan, hogy a kolostorok obsorainak élete emberinek nem mondható, ám az erődbirtokokon kívül merészkedőkre csupán a halál és az iszonyat vár. A vidéket évezredek óta korbácsolják az errefelé zajlott hatodikori csaták mágikus utóhatásai, amelyeket csak súlyosbítanak a Háromfejű kísértetkező kedvű papjai által teremtett élőlények és szabadjára engedett varázslatok. Daychín területéről réges rég kihaltak a térség természetes ragadozói; helyüket a Fadöntők ork portyázói, káoszlények, élőhalottak és más fertelmek vették át – illetve azok az emberinek alig nevezhető csoportok, melyek a káosz viharait túlélőkből szerveződnek, s amelyek a Sápadt Légiók utánpótlását biztosítják.

A Sápadt Légiók nyersanyagát száműzötték, szökött obsorok és a felprédált birtokok menekültjei adják – mindazok, akik a templomgazdaságok óvó jelekkel telemázolt falain kívül életben maradtak az ellenséges vidéken. Ez persze keveseknek sikerül csupán, és mindig szörnyű az ára: a túlélők között emberségével fizet az, aki létéhez ragaszkodik. A tartományban tomboló káosz – amelynek dühöngését Tharr beavatottjai tudatosan szítják – könyörtelenül eltorzítja és



kifacsarja testüket-lelküket. Így talán már érthető, miért harcolnak a Sápadt Légiók csatasorában élőholt és alakváltó századok, káosz fertőzte alig-emberek és más szörnyetegek.

Tharr stratégia-papjai rendszeres időközönként megnyitják három kitüntetett erőd – Frahense's, Ehhsarym valamint Syar-kol – kapuit, és meghirdetik a Toborzást, melyre bármilyen egyén illetve csoport jelentkezhet társadalmi, rangbéli, faji vagy egyéb természeti megkötések nélkül. Az újonccá válás egyetlen feltétele az, hogy a jelentkezőknek kívülről kell érkezniük az erődökbe. A Toborzás utolsó órájában mindhárom helyen pontosan száztizenegy személy felvételt nyer a Légiók újoncai közé. Ezt követően e három, válogatott egységet visszavezénylik a nyílt területekre, ahol – immár birodalmi irányítás alatt – hasonló csoportokat kell felszámolniuk, meg kell mérkőzniük a káosz teremtményeivel, de legfőképp és mindenekelőtt egymással.

Az újonc egységek tagjai közül csak azokból válnak teljes jogú légiósok, akik megérik az Avatás öt év múlva bekövetkező napját.

Ezért nincs értelme a szökésnek, ezért vonják meg vállukat az örök, ha újabb rabok lódnak neki a „szabadságnak” – vezesse őket örület vagy régi életük emlékei, egykutyá: rövidesen úgyis hullá lesz belőlük. Mindezek után érthető, miért fogynak megállíthatatlanul a Daychínbe hajtott obsorok, miért tartanak végtelen rabszolgakaravánok időtlen idők óta a címzetes székváros, Gusbork felé, és végül miért küldi a Császárság halálra szánt száműzötteinek túlnyomó részét ebbe a vazallusállamba. Az obsorok élete annyira keveset ér Dayhcínben, hogy a székváros embervásárain tízszer-hússzor olcsóbban jutni hozzájuk, mint Toronban. Gusborkot az oda száműzött toroniak keserű cinizmussal az Élet Szájának, az északiak a Sírás Városának, a Fadöntők orkjai pedig a Hús Helyének nevezik. Vaskos kőfalait varázspecsétek és a Légiók egységei őrzik; roskatag házak dőlnek kövezetlen, girbegurba síkatorai fölé, melyek biztos távolságot tartanak a Kopasz-hegytől. Ott tornyosul kevély magányában Tharr katedrálisa, melynek márványát a közhit szerint tízezrek véres verejtéke festette vörösre.

Egy daychíni megbízás a Háromfejű egyházának küldöttei számára is felér a száműzetéssel. Mivel a barbár határvidékről csak évek múltán – vagy sohasem – szabadulhatnak, igyekeznek hasznosan eltölteni az idejüket: kölcsönös előnyök reményében pénzzel és mágikus támogatással látják el a Lánctarátok rabszolgaszerező expedícióit. Mások a romok mohos kövei alól kiforduló hatodikori tárgyak szakértőivé képezték magukat; munkálkodásuk nyomán számos varázseszköz talált utat Toronba. A rendházak falai között különös élettani és mágikus kísérletek folynak: nem egy nekromanta kereste föl Daychínt az elmúlt évszázadok folyamán.

(Szürkecsuklyás.hu)

Tépőfog szekta

A Tharr-szekták egyike. Toronban főleg az Oroszlánpápa uralta területeken és az alsóbb rétegekben népszerű, talán ezzel is magyarázható, hogy Toronon kívül is elterjedt, hiszen nem annyira válogatós a híveinek származását illetően. A kegyetlenebb szekták közé sorolják, akik az emberáldozatot kinnal fűszerezik, elveik szerint nem csak maga a vér, de az okozott kín is kedves Uruk előtt. Ezért gyakori áldozati formájuk a halálra korbácsolás, ami bizony sokáig tart. Főleg Tharr Oroszlán fejét tisztelik, és a lobbanékony, mégis lusta, méltóságteljes viselkedést tartják követendőnek. Szintén a szekta sajátossága, hogy áldozataikat a szertartás végeztével oroszlánok elé vetik.

Templomaikat hatalmas, oszlopos, barlangra emlékeztető bejáráttal és előcsarnokkal építik, és szinte mindig található benne egy belső oroszlánudvar.



A szekta előjárója a Vér ura, aki mindig Toroni kell, hogy legyen. A területi főpapokat a Kínok ura rang illeti meg, ilyen rangot visel Tadzeh főpapja is. Laza szervezet, széttagolt irányítás jellemzi őket.

Bakszarv szekta

A Tharr-szekták egyike, mely szintén népszerű, vagy inkább ismert a birodalmon kívül is. Tharr Bak fejét tisztelik, ennek megfelelően a látszólag békés, ám az alkalomra hirtelen lecsapó magatartást részeítik előnyben. Élen járnak a szövevényes tervek, intrikák szövésében is. Mégsem tartoznak a legerősebb szekták közé, hiszen kizárólag Toronon kívül található központjaik, régebben Baraad, manapság Daychín és Abaszisz, a Városállamok és Erion számít felségterületüknek. Nagy ellenfele az Oroszlán-szektáknak, míg a kígyószektákkal viszonylag jó kapcsolatokat ápolnak. (Ez természetesen csak ritkán jelent nyílt ellenségeskedést, leginkább intrikákban merül ki.)

A szekta nem választ vezetőt, elvileg az egyenrangú rendházurak, a Szarvurak vezetik, így aztán mindenki belátása szerint vezeti saját területén a szektáját.

Papjaik bakszarv sapkákat viselnek, templomaikra is a kettős, hajlott tetejű, szarvat szimbolizáló torony a jellemző. A bak küldetését abban látják, hogy mint békésebbnek hitt lény, a bizalomba férközve hirtelen mutassa ki foga fehérjét. Áldozótörek gyakran szarvból készülnek, vagy szarvra emlékeztetnek, vágásra gyakran alkalmatlanok, és áldozataik szúrt sebektől véreznek el. Papjai gyakorlott vérmágusok, gyakori közöttük a sanquinator, számos egyedi varázslatot is ismernek.

Braddus erődtemploma

Erődtemplom Daychín féltartományban, az Erchag hegység északi lejtőin, nagyjából a tartomány közepe tájékán. A Bakszarv Tharr-szekta egyik központja, és a Tachryss klánt szolgáló Kígyónyelvűek nevű sápadt légió egyik kiképzőerődje. A légió fakó zászlóján ennek megfelelően galamb feszít.

Maga a templom az Erchag hegység sötét köveidől épült, vastag falú, masszív épület. Ötornyű, impozáns méretű templom, mely egyben kolostorként, szerzetes-neveldeként és erődként is szolgál. Falai simára csiszoltak, padlóit faragás díszíti, szinte láttatni engedik az építők egykori szenvedését. Stílusa a helyinek számító, a birodalomban csak megvetetten barbárnak titulált Daychíni stílus, melynek a védelmet is figyelembe kell vennie. (A számozott részeket lásd a rajzon (65.old)

1. A templom főbejárata. Lépcsővel övezett, faragott oszlopokkal díszített rész. Hatalmas, kétszárnyú, masszív fakapu zárja el. Két légiós őrzi.
2. Előcsarnok. Kőpadlatú, oszlopos, díszes terem, melybe a templomba belépők érkeznek.
3. Oldalsó bejárat. Ez a bejárat szolgál a mindennapi közlekedésre, mivel a nagykaput csak ritkán nyitják ki.
4. Örök szobája. Négy őr (általában szerzetesek) tartózkodnak itt, akik a bejáratokat felügyelik.
5. Iroda. Dokumentumok mindenütt. A templommal kapcsolatos feljegyzések helye, és egy ügyeletes írnoké.
6. Raktár. A templom lakói azokat a dolgukat teszik ide, melyeket nem akarnak beljebb vinni.



7. Raktár. A templomba érkezők fegyvereit, tiltott felszerelését helyezik el itt.
8. Raktár, mely ruhákkal, templomi és azon kívüli viseletekkel van tele.
9. Felső élelem és vízraktár.
10. Nagyterem. Itt zajlanak a szertartások, itt található a templom főoltára és két kis oltára is. Körben kis oszlopokkal határolt, falát festmények, szövet díszíti. Magas, kupolás tetejű, körben számtalan szoborral és faragvánnyal.
11. Oldalsó fiülkék. Magas rangú személyeknek alakítottak ki itt páholyokat.
12. Felszíni szállások, általában a vendégeket helyezik el itt. A szobák zöme üres. Zárhatóak, (zárnítás -10%)
13. Az oltár mögötti rejtett rész. Itt készülnek a szertartásra várók, és itt lehet közlekedni a templom hátsó tornya felé.
14. Papok szállásai.
15. Az **Áldozómester** cellája.
16. Raktárak.
17. Kis raktárak, szertartási kellékeknek. (Zárnítás -25)
18. Papok szállásai.
19. Nagy folyosó a templom hátsó része felé. A hatalmas terem gyűlésekre is alkalmas. Falát címerek, festmények díszítik.
20. Lejárat a templom alsóbb részébe. Állandóan két szerzetes őrzi.
21. Körterem. Díszes, vendégfogadó és tárgyalóterem.
22. Toronyszobák. Lakhelyek, raktárak, tárgyalók, dísztermek találhatóak itt vegyesen.
23. Oldaltornyok, Hekkák szobrai, kiegészítő imahelyek.
24. Hátsó körterem, kisebb szertartások színhelye.
25. Hátsó toronyszobák. A főszállások találhatóak itt.
26. Hátsó oldaltornyok. Kígyóvermek, szenvedőcellák helyei.
27. Lejárat a föld alatti templomrészhez.
28. Kripták. Csak különleges engedéllyel temetnek ide bárkit is.
29. Cellák, ide zárják a foglyokat.
30. Föld alatti szállások. Sötét cellák, a kiválasztott szerzetesek, alacsonyrangú papok szállásai találhatóak itt.
31. Raktárak.
32. Könyvtár. Itt található a templom könyvkészlete. Olvasni is lehet bent, sőt, el van látva írópulttal, és íróeszközökkel is.
33. Kaputerem. Itt található a templom vércapuja.
34. Labor. Alkímiához, méregkeveréshez berendezett terem.
35. Kínzókamra.

NJK-k és mellékszereplők

Tondor Laskir NJK

Ember, férfi, **Tharr pap** (káosz) (Tépőfog szekta) (5. Tsz.)

Előtörténet: Tondor Laskir Psz. 3663-ban született (28) Ifin tartomány egy kis fajujában. Szülei földművesek voltak, ám őt ez soha nem kötötte le. 12 éves korában egy khótorr-papot mellé szegődve jutott el Rak Narvalba, ahol több templomban is szolgálva végül a Háromfejű papja lett. Psz. 3676-ban kerül a tadzehi Sörénybarlangba, ahol a szekta második helyi emberévé verekszi fel magát, rangja a kínok segítője lesz. Érdeklék a tudományok, a régi kyrek nagyságának tanulmányozásával, csillagászzal foglalkozik.



Kinézete: 1,8 láb magas, vékony testalkatú. Arca göcsörtös, csontos, álla hegyes. Szemei beteges fényűek, fogai rosszak, haja ritkás, ahol van, fekete. Allát tetoválás díszíti. Öltözékét rendben tartja. Fegyvere egy vörös pikkelyes markolatú kígyókard, valamint egy kígyópengés tör, ezzel harcol. Áldozótört nem hord, mivel a szektában betöltött rangja okán jogosult a Tharragdon korbács viselésére, ezt áldozatok bemutatásakor használja. Szent szimbóluma egy kimérafejes medál, melyet csuklóján visel.

Jellem: (Káosz) Becsvágyó. Szerencséjére türelmes is, így sikerrel várja ki intrikái végét. Utálja, ha valaki valamiben jobb nála, ilyenkor eltereli a szót, mással foglalkozik. Ellenfeleit másokkal szereti elintéztetni, ő maga csak kényszerből harcol. Szeret másoknak fájdalmat okozni, főleg a testi kín érdekes számára, ezt szeretkezés közben is élvezettel – mellesleg ügyesen – alkalmazza. Imponál neki, ha megbecsülik, ha felnéznek rá. Halkan, jelentőségteljesen szüneteket tartva beszél, hogy figyeljenek rá.

Erő	10
Állóképesség	11
Gyorsaság	12
Ügyesség	13
Egészség	14
Szépség	12
Intelligencia	15
Akaraterő	14
Asztrál	15
Érzékelés	14

Ép	10	Fp	31
-----------	----	-----------	----

Mp:	40	Psz	26
------------	----	------------	----

Pajzsok	Asztrál	Mentál
Tud.al.	5	4
Statikus	26	26
Dinamikus	3	3
Mágikus	-	-
Teljes	34	33

Harcérték					
Fegyver	T/k	Ké	Té/Cé	Vé/m	Sp
Alap	-	13	35/3	93	-
Kéz	2	13	14	74	K2
Kígyótör	2	23	43	95	K6
Kígyókard	1	19	49	108	K10
Tharragdon	2	17	41	93	K3

Fegyverhasználat (kard, tör)	Af	Éneklés/Zenélés	Af
Fegyverhasználat (korbács)	Af	Szexuális kultúra	Mf
Erkölc	Mf	Álcázás/álruha	Af
Vallásismeret (Tharr)	Mf	Tánc	Af
Írás/olvasás	Mf	Méregkeverés/semlegesítés	Af
Psz	Mf	Legendaismeret	Af
Történelemismeret	Af	Csillagászat	Mf
Lélektan	Mf	Alkímia	Af
Emberismeret	Af	Kultúra (Aszisz)	Mf
Etikett	Mf	Kultúra (Toroni)	Af
Kínzás	Af	Helyismeret (Tadzeh)	60%
Hátbaszúrás	Af		

Beszélt nyelvek	
Aszisz	5
Pyarroni	5
Kyr/toroni	3



Estron Tiles NJK

Ember, férfi, **Tharr-pap** (káosz-halál) (Tépőfog szekta) (7. Tsz.)

Előtörténet: Estron Tiles Psz. 3656-ban született (35) a Baraad szigeteken. Egy kereskedő szolgáljaként megjárta Toront, és látta a Tharr-papok hatalmát, onnantól kezdve törekszik az egyház irányába. Szerzetesi nevelésbe kerül, ahonnan kiemelik képességei miatt, és Psz. 3669-ben a tadzehi Tépőfog szekta papja lesz. Szépen halad a rengletrán, míg Psz. 3678-ban a szekta helyi vezetője, a Kínok ura lesz.

Kinézet: 1,7 láb magas, átlagos testalkatú. Arca hosszúkás, szemei beesettek, bőre ráncos, a fekete mágia jócskán nyomokat hagyott a testén. Több májfolt, hegg teszi rúttá. Öltözeke vöröses papi köpeny, melynek elmaradhatatlan kelléke a rangját jelző, oroszlánfogakból font, jókora nyaklánc. Számos ékszerrel visel, kedvencei a vörös köves ékszerek. Kígyókardot visel, más fegyvert nem hord magánál. Szent szimbóluma egy kimérafejes medál.

Jellem: (Káosz-halál) Számító. Jól ért az emberek befolyásolásához, gyakran terjeszt olyan véleményeket és gondolatokat, melyekkel ő maga nem ért egyet, de így a kívánt irányba terelheti a kiválasztottak gondolkodását, amik később kihasználhat. Szereti a hatalmat, alárendeltjeit rendszeresen figyelmezteti apróbb hiányosságaikra, csak hogy érzékeltesse fensőbbiségét. Mindenkitől gögösen elvárja, hogy megfelelően kezeljék, ám ő is megadja a tiszteletet mindenkinek, akinek rangja van, igaz, ez csak formáság. Valójában csak az erőt, a hatalmat képes igazán félni és tisztelni. Reszelős, mély hangon beszél, gyakran kell levegőt vennie. Épségét egy Vérynélő, Holdszemű vigyázza.

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

Ép	8
----	---

Fp	52
----	----

Mp:	59
-----	----

Psz:	35
------	----

Pajzsok	Asztrál	Mentál
Tud.al.	3	7
Statikus	35	35
Dinamikus	1	1
Mágikus	-	-
Teljes	39	43

Harcérték					
Fegyver	T/k	Ké	Té/Cé	Vé/m	Sp
Alap	-	14	46/4	102	-
Kéz	2	14	25	83	K2
Kígyókard	1	20	60	117	K10

Képzettségek

Fegyverhasználat (kard)	Af	Tánc	Af
Erkölc	Mf	Méregkeverés/semlegesítés	Af
Vallásismeret (Tharr)	Mf	Kínzás	Af
Írás/olvasás	Mf	Hátbaszúrás	Af
Psz:	Mf	Politika/diplomácia	Af
Történelemismeret	Af	Irodalom	Af
Lélektan	Mf	Álcázás/álruha	Af
Emberismeret	Af	Jog/törvénykezés	Af
Etikett	Mf	Kultúra (Aszisz)	Mf
Éneklés/Zenélés	Mf	Kultúra (Toroni)	Af
Szexuális kultúra	Mf	Helyismeret (Tadzeh)	60%

Beszélt nyelvek	
Aszisz	Mf
Pyarroni	5
Kyr/toroni	5
Kyr	Af

Heras Erchal NJK

Ember, férfi, **Tharr-pap**, sanquinator (káosz) (Bakszarv szekta) (7. Tsz.)

Előttörténet: Heras Erchal Psz. 3659-ban született (32) Toronban, sedular családban. Szülei fazekasok voltak, melyet ő nem sokra tartott, már fiatalon elszökött otthonról, hogy bebocsátást nyerhessen egy hegyi kolotorba, ahonnan nem tudott már, később nem is akart hazatérni. A Felhőkergető szekta papja lett, ahol a hatalomból többször is kigolyózták, később a számúzetéssel egyenértékű feladatot kapott Daychínben. Összeszedte magát, és végül Braddus erőd Szarvura lett. Terve az, hogy minél magasabba jutva megbosszulja az őket átverőket.



Kinézet: 1,8 láb magas, vékony testalkatú. Arca kerek, orra kicsi. Haja fekete, szeme szintén. Fogai szétállnak. Testi átalakítást nem végeztetett magán, fekete-vöröspapi köntöséhez bakszarv-sapkát visel. Vörös arcfestést hord, ahogy a vérpusztítók többsége. Több gyűrűje, fülbevalója is van. Kígyókardot, és szarvtört visel, ez az áldozótöre is.

Jellem: (Káosz) Becstelen, számító és gátlástalan. Az adott szó nem sokat jelent neki, csak saját érdekeit nézi, ha valakivel jót tesz, csak számításból teszi. Sokszor csak sportból és megtévesztésből hazudik, és hogy ezt a képességét fejlessze. A káosz elkötelezett híve. Elöljáróként kegyetlen, hatalmának érvényesítését a vele szembenállók bármilyen szándékának letörésében és megváltoztatásában látja. Jó harcos, bár elöljáróként ritkán van rá szüksége, ha kell, vérmágiával támogatja magát. Szent szimbóluma egy vérarany medál. Gyakran kérdez vissza, jól magyaráz. Rendelkezik egy vérnyelő testőrrel.

Erő	12	Ép	9	Fp	61	Harcérték					
Állóképesség	13					Fegyver	T/k	Ké	Té/Cé	Vé/m	Sp
Gyorsaság	14	Mp:	11	Psz:	35	Alap	-	15	51/3	100	5
Ügyesség	13					Kéz	2	25	55	101	K2
Egészség	13	Pajzsok		Asztrál		Szarvtör	2	30	69	112	K6
Szépség	11	Tud.al.		5	8	Kígyókard	1	21	65	115	K10
Intelligencia	16	Statikus		35	35	Korbács	2	19	57	100	K3
Akaraterő	18	Dinamikus		4	1						
Asztrál	15	Mágikus		-	-						
Érzékelés	12	Teljes		44	44						
Fegyverhasználat (kard, tör)	Af/Mf	Tánc				Af					
Ökölharc	Af	Méregkeverés/semlegesítés				Af					
Erkölc	Mf	Kínzás				Af					
Vallásismeret (Tharr)	Mf	Hátbaszúrás				Af					
Írás/olvasás	Mf	Álcázás/álruha				Af					
Psz:	Mf	Herbalizmus				Af					
Történelemismeret	Af	Jog/törvénykezés				Af					
Lélektan	Mf	Kínokozás (tör)				Af					
Emberismeret	Af	Térképészet				Af					
Etikett	Mf	Színészet				Af					
Éneklés/Zenélés	Mf	Kultúra (Toroni)				Mf					
Szexuális kultúra	Mf	Helyismeret (Daychín)				60%					
		Beszélt nyelvek									
		Torroni				5					
		Pyarroni				3					
		Aszisz				3					
		Erv				2					
		Kyr				Af					

Karnes Torunn NJK

Ember, férfi, **Tharr-pap**, sanquinator (káosz) (Bakszarv szekta) (5. Tsz.)

Elő történet: Karnes Psz. 3664-ben született (27) Ebedorban (Toron), egy Khótorr fiaként. Apját soha nem ismerte, de anyja mesélt róla, és a fiút a háromfejű papjaira bízta. Karnest hosszú szolgálat után avatták a Bakszarv szekta papjává.

Kinézete: 1,9 láb magas, erős testalkatú. Vonásai határozottak, arca erőszakos. Fejét borotválja, haja amúgy világos barna, szeme is barna. Orra széles, ajkai vatagok. (anyja, a külhoniból lett sedular vonásait örökölte). A sanquinatorok fekete-vörös papi köntösét hordja, különösen ügyel megjelenésére. Ápolt, körmei hegyesre reszeltek, arc és testfestést is alkalmaz. Feje oldalát rendszerint bakszarv-festés díszíti. Lagosst és szarvtört visel, jó vívó. Szent szimbóluma egy abbit kiméra, melyet széles övén viel.

Jellem: (Káosz) Számító, kétszínű. Általában gyengének és veszélytelennek mutatja magát, mindenki felé hízelgő, hogy amikor aztán megfélekedtek róla, cselekedhessen. Igazi talpnyaló típus, még alárendeltjeihez is van egy-két kedves, dicsérő szava, nem foglalkozik azzal, mások mit gondolnak. Csak akkor lép fel keményen, ha az szükséges. Egyébként bizalmatlan, gyakran kitér a kérdések elől. Gyakran ismételi.



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

Ép	10	Fp	46
-----------	----	-----------	----

Mp:	11	Psz	30
------------	----	------------	----

Pajzsok	Asztrál	Mentál
Tud.al.	5	4
Statikus	30	30
Dinamikus	5	5
Mágikus	-	-
Teljes	40	39

Harcérték					
Fegyver	T/k	Ké	Té/Cé	Vé/m	Sp
Alap	-	14	42/3	89	-
Kéz	2	24	46	90	K2
Szarvtör	2	24	50	91	K6
Lagoss	1	22	56	103	K6+4

Képzettségek

Fegyverhasználat (lagoss, tör)	Af/Af	Tánc	Af
Ökölharc	Af	Méregkeverés/semlegesítés	Af
Erkölc	Mf	Kínzás	Af
Vallásismeret (Tharr)	Mf	Hátbaszúrás	Af
Írás/olvasás	Mf	Álcázás/álruha	Af
Psz	Mf	Heraldika	Af
Történelemismeret	Af	Herbalizmus	Af
Lélektan	Mf	Idomítás	Af
Emberismeret	Af	Rejtőzés	20%
Etikett	Mf	Lopózás	20%
Éneklés/Zenélés	Af	Kultúra (Toroni)	Mf
Szexuális kultúra	Mf	Helyismeret (Daychín)	60%

Beszélt nyelvek	
Toroni	Mf
Pyarroni	4
Aszisz	2
Erv	1
Kyr	Af



Pöttyös Rindol (15)

Fiatal, talpraesett quironeiai felhajtó. Eredetileg anteraí születésű, ám folyamatosan utazgat, Abaszisz és Alidax között mindenhol otthon van. Fiatal kora óta foglalkozik közvetítéssel és kalandozók felhajtásával, a kezdetekben csak a jobban fizető fogadókba terelgette az idegeneket, ma már ismert és keresett felhajtó a tenger déli partján. Számos csapatot ismer, adóssága és lekötelezettei is akadnak. (HA szükség lenne rá, mert a csapat olyan buta, hogy nekimenjen, akkor egy régi, alcarai-gorviki csapatot hív segítségül, teleportáló pálcával. A gorvikiak profik, ügyesek és dühösek is lesznek...)

Rindol 1,6 láb magas, fehér bőrű, szőkés hajú, melyet kisfiúsan hord. Gúnynevét szeplőiről kapta, melyek különösen nyáron teszik pöttyössé arcát. Elegánsan öltözködik, de soha nem lépi át (fölfelé) a polgári szintet, nem akar úrnak látszani.

Munkájából adódóan udvarias, távolságtartó. Élvezi, ha ő lehet a középpontban, mert mindenki őt figyeli, tőle kér feladatot. Szereti kevergetni a csapatokat, számon tartani ki, mit, mikor kell, hogy elvégezzon. A megbízókkal mindig diszkrét, ezt nem győzi hangsúlyozni. Szereti a pezsgést, amit csinál, és utazni is szívesen utazik. Számos nyelvet beszél, tájékozott. Szívesen veszi, ha jóindulatát hírekkel, információkkal igyeksenek elnyerni. Számos kapcsolata van, főleg „kis halak” feladatait teljesíti, a nagyok játékából még igyekszik kimaradni, hogy ne legyen útban senkinek.

Ius Alvek (25)

Szerencsétlen kiválasztott. Toroni születésű, obsor család gyermeke. Szülei eladták, több helyen is szolgált. A sors toronon kívülre sodorta, a ráküldött kalandozók egy alidaxi malomban találtak rá, és egyszerűen megvették őt.

Haja és szeme fekete, vonásai toroniak. 1,7 láb magas. Egyetlen értéke a testén lévő furcsa tetoválás, mely azonban születése óta díszíti háta és oldala negyedét. A furcsa ábra néha kicsiket változik, ám Iusnak kisebb gondja is nagyobb volt annál, hogy ezen tűnődjön...

Amet Dessar (34)

Aszisz kereskedő, aki rabszolgákkal, és állatokkal (egyre becsüli) kereskedik Tadzeh környékén.

1,8 láb magas, kövér, fekete, ápolt, rövid hajú, szemei barnák. Aszisz módon öltözködik, kedveli a széles kalapokat.

Pökhendi, igen nagyra tartja magát, és értékrendje szerint csak azok mérhetők hozzá, akik ugyanabban jók, mint ő. Gyáva, harcolni nem is tud, ám szereti verni rabszolgáit. Fejhangon beszél, gyakran vesz levegőt akár szavak közben is. Számos kapcsolattal, és ellenséggel rendelkezik Tadzehben. Tharr papjait szándékosan betegen, és rossz állapotban szállított rabszolgáival ingerelte fel, no és modorával. Tharr hívó, de az üzletben nem ismer sem barátot, sem istent.

Aberis Telas (29)

Tharr pap (4. Tsz), a Tépőfog szekta tadzei Sörénybarlang templomának oroslánőre. Kezdő pap kora óta Tadzehben szolgál, így jó kapcsolatokkal rendelkezik, annak ellenére, hogy a középhez sodródott, nem sikerült előrébb lépnie, tizenegy év alatt mindössze oroslánőri pozícióig jutott.

1,9 láb magas, aszisz vonású, fekete hajú, ám kopaszra borotvált, arcát hármaskarmolás hegge teszi jellegetessé. Vékony alkatú, ám erős. A szekta hagyományai szerint drapp színű tunikát és köntöst visel, vörös övvel, melybe rangjának megfelelően kígyókardot tűz. Fegyverzetét egy csak a szektára jellemző, oroslánfogakkal félelmetesebbé tett korbács egészíti ki.



Jelleme Káosz. Megalkuvó, sunyi ember. Lassan, kivárva szereti intézni dolgait, a háttérből szeret irányítani. Nem vágyik a személyes dicsőségre, megelégszik annyival, ha úgy alakulnak a dolgok, ahogy ő eltervezte. Társaihoz számító módon viszonyul. A hatalom motiválja, és ez a legfőbb dolog, ami tiszteletre készítheti.

Értékek (4. Tsz)							
Ép:	10	Fegyver	T/k	Ké	Té/Cé	Vé/m	Sp
Fp:	31	Alap	-	13	35	89	-
Pszi:	22	Kéz	2	23	39	90	K2
Me:	26/27	Tőr	2	23	43	91	K6
Mp:	34	Kígyókard	1	19	49	104	K10
		Korbács	2	17	41	89	K3

Lier Kohhas (31)

Tharr pap (5. Tsz), Daychín Braddus templomerődjében szolgál. Abasziszi származású, sokáid Tadzehben szolgált, innen ismeri Aberist is.

1,6 láb magas, rövidre nyírt, barna hajú. Szeme barna. Fején két szarv-dudort visel, melyek alig hüvelyknyiek – a bakszarv szekta boncolóinak munkája. Nyelvét villásra vágta, ezért szíszegve beszél. Alkata sportos, jó harcos. Vörös papi ruhát hord, kígyókarddal, törrel.

Jelleme Káosz-halál. Törtető, mindig a saját hasznát nézi. Folyton feljebb, előre vágyik, ám nem elég bátor ahhoz, hogy egymaga kezdeményezzen, ezért mindig olyanokat támogat, akik magukkal húzhatják őt is. Így jó szövetséges – egy ideig. Ha saját érdekeit szolgálja, az árulás, hazugság sem áll tőle messze. Alárendeltjeivel kegyetlen, folyton érzékelteti fensőbbiségét, és ezt mindazokkal megteszi, akikkel szemben megengedheti magának. Velős sértésekben és lenező szövegekben leli ilyenkor örömét, ám nem durva, sőt, udvarias.

A harcban is mindig szeret maga elé küldeni valakit, de hatékonyan támogatja is. A gyors, fölényes győzelmet szereti, erre használja mágiáját is.

Értékek (5. Tsz)							
Ép:	11	Fegyver	T/k	Ké	Té/Cé	Vé/m	Sp
Fp:	37	Alap	-	15	41	93	-
Pszi:	26	Kéz	2	25	45	94	K2
Me:	29/31	Tőr	2	25	49	95	K6
Mp:	42	Kígyókard	1	21	55	108	K10
		Korbács	2	19	47	93	K3

Erazda Ertkul (34)

Krad paplovagja. Az Északi Városállamokban született, Caedonban tanult. Sokat segített egy varázslónak, akivel jó barátságba került, és rengeteget tanult tőle a térkapukról. Megszállottjává vált a kyr térkapuk maradványainak, később meglepve tapasztalt maradék, de működő rendszereinek felderítésének.

1,9 láb magas, erős, medvetermetű, vörösesbarna hajú férfi, feltehetőleg barbár vér is csörgedezik ereiben. Ápolt, megjelenése kultúrált. Ruházata elegáns, de praktikus és olcsó. Általában zöld ujjast hord, barna nadrággal, csizmával. Láncinget hord, ha kell sisakor, és alkarlábzsárvédőket visel. Fegyvere egy másfélkezes kard, valamint tőr.



Jelleme élet. Naívan segítőkész, idealista. (azért nem hülye!) Szinte csak a tudománya érdekli, minden beszélgetése ide vezet, és folyton ezzel kapcsolatos dolgait intézi. A vagyon nem érdekli igazán, hithű krád hívőként él.

Domerra Kyrken (25)

Horeni születésű, Baraadon, a Tirla'Siell (vércsillag) iskolában tanult varázsló. (3. Tsz.) Ennek megfelelően csak az elemi és a természetes anyagok mágiájához ért, valamint a jelmágiában képezte tovább magát.

1,8 láb magas, sovány alkatú, szőke hajú, szeplős. Ápolt, odafigyel mind magára, mind öltözkéire is. Nem szereti a pompát, a kényelmet azonban igen. Általában hosszú, kék köntöst hord, övvel. Egyetlen fegyvere egy dísztőr.

Domerra varázsholmik készítéséből, azonosításából, eladásából, esetleg feltöltéséből él. Műhelye ismert a megfelelő körökben, így a Kobráknak is védelmi „tárgyakat” kényszerült fizetni, akiknek egy ügynöke állandóan figyel, többször védtek már meg. Mindig elbeszélget megrendelőivel, az értelmetlen pusztítást soha nem szereti szolgálni, ha csak teheti.

Jelleme Rend. Érdeklődő, de lehetőségei elég korlátozottak, és miután beindult az üzlete, másra nem igazán marad ideje. Szereti ha elismerik, ha szükségük van rá, és ha az emberek megbecsülik, ezt pedig megkapja jelenlegi tevékenységében. Hozzászólt, hogy semmit nem ad ingyen. Varázslóságára büszke, emiatt kicsit fennhordja az orrát is, ám mégsem az az „igazi” varázsló, tudása sem mérhető hozzájuk. Varázstárgyait egyszerű varázslatok pergamenre írásával készíti.

Liüs den Estionnar (52)

Pentádbeli születésű boszorkánymester (4. Tsz.), tanítvány korában szökött el az Asangától, ezt persze titkola, és nem is megy a Pentád környékére sem. Méregkészítéséből és eladásából él. Híres függetlenségéről, eddig sikerült ezt megőriznie, mindenkinek dolgozik, aki megfizeti.

1,7 láb magas, hosszúkás arcú, kopaszodó, májfoltos arcú férfi. A méregkeverés áldatlan hatásai nem kímélték testét, több sérülés, hegg látszik rajta. Magával nem sokat törődik, ápolatlan. Ruházatára ellenben ad, bár nem túl válogatós, a sötét színű, egyszerű darabokat részesíti előnyben. Rejtve tört (méregfog) visel, amit jól forgat.

Jelleme: halál. Nem sokat törődik másokkal, csak azt veszi figyelembe, akitől hasznot remél, vagy ártani tud neki, ezektől tart. Mivel mágikus tudása erősen hiányos, főleg a mágiahasználóktól tart, az „izmot legyőzi a méreg”. Műhelyében is több csapdát helyezett el, szükség esetére. A pénzben, vagyonban látja a hatalomhoz vezető utat, ezért ez fő motivációja. Tanulni nem nagyon szeret, fegyelmezetlen. Szereti magát nagy szakértőként feltüntetni, ezért úgy beszél, hogy alig értsék. Imponál neki, ha tartanak tőle, ha értékelik tudását, melyet ő maga erősen eltúloz. Kedvenc területe a méregmágia, ehhez ért a legjobban. (szakosodás: alapvarázslatok és méregmágia -8 de min 1 Mp (!), természeti, asztrál-mentál, nekromancia területeket nem ismeri, többi a leírt Mp.)

Angha Sille (32)

Tedzah városának fiatal, ambiciózus Antoh-papja (6. Tsz), a rangidős közöttük, a Tajtékvár ura. A Merresita tanok elkötelezett híve, erősen központosított irányítással vezeti a város Antoh-papjait és templomait.



1,9 láb magas, hoszú, fekete hajú, aszisz vonású, fekete szemű, barna bőrű férfi. Arca megnyerő, általában mosolygós. Orra egyenes, füle elálló. Ápolt, magára odafigyel, illatszert is használ. Ruházata tisztségének megfelelő, kékes, kagylókkar kivarrt.

Jelleme: rend-élet. Törekvő, határozott, kezdeményező. Nem ismeri a tétovázást, vagy a lustaságot. Ennek megfelelően irányítja helyi egyházát is. Mindene a tervezés, előrelátó igyekszik lenni. Az igazi Antoh hívőket megbecsüli, segíti. Papjai rendszeresen felbukkannak a hajókon, a kikötőkben is egyfajta szolgálatot is adnak. (a gúnyneve generális) nyitott, mindenről szjvesen beszél, de gyakran témát vált. Egyébként tájékozott, és elfoglalt is egyháza ügyeivel. Tisztségét a városi tanácsban komolyan veszi. Tharr egyházához békés egymás mellett élésben igyekszik viszonyulni, bízva népszerűségében és fölényében. Az emberek megnyerését tartja fontosnak, ezért segít nekik, ahol tud. Különösen igyekszik jóban lenni a város vezetésével, és híresen jó kapcsolata van a céhek ligájával. Szereti a nőket, gyakran hívja őket medencében szerelmeskedni.

Embermagas, háromágú szigonyt hord magánál, mint hatalma jelképét, de ügyesen bánik halászkésével is, ha kell. Mágiáját alkotó módon igyekszik használni, esetleg védekezésre. Gyorsan, határozottan beszél, gyakran hadar is.

Nekhin Yenus (26)

Magányos kalandozó, tolvaj. (3. Tsz.) Pyarronita, ezért gyakran dolgozik az egyháznak is, ha kell. Szabadúszó, emiatt csak egyedi, és nagyobb akciókat vállal, illetve igyekszik teljesíteni. A kobrák elől bújkál.

1,6 láb magas, vékony testalkatú. Haja fekete, szeme barna, vonásai asziszok, szeme beesett. Az álcázás mestere, ennek megfelelően ruházata igen változó. Főleg a belopózáshoz ért, a nyílt harc, vagy a zsebmetszés nem kenyerre.

Jelleme káosz. Elsősorban Antohhoz imádkozik, kezdetben szolgált matrózként is. Sille főpapnak több munkát is teljesített már. Egyáltalán nem mondható becsületesnek, ha kell hazudik, ha érdekei úgy kívánják, bárkit elárul, de vallása miatt a papokhoz megfelelően viszonyul.

Értékek (3. Tsz)							
Ép:	8	Fegyver	T/k	Ké	Té/Cé	Vé/m	Sp
Fp:	24	Alap	-	23	31	89	-
Pszi:	13	Kéz	2	33	35	90	K2
Me:	17/19	Tőr	2	33	39	91	K6
Mp:	-	Dobótőr	2	33	42	91	K6

Képzettség	Fok / %	Képzettség	Fok / %
Mászás	55%	Lopózás	65%
Esés	22%	Rejtőzés	50%
Ugrás	45%	Zsebmetszés	60%
Zárnyitás	32%	Titkosajtó keresés	15%

Grossarn (43)

Volt toroni gladiátor (6. Tsz). Elnyerte szabadságát, de nem engedtt egy klánnak, és cselvetés áldozata lett, kyars bűne miatt száműzték, Daychínbe került. Sikerült megszöknie, de ki nem talált, a hegyekben keresett menedéket. Sikerült életben maradnia, és egy kis túlélő csoport vezetője lett.



1,9 láb magas, izmos, erős testalkatú. Rövid vörösbarna haja van, fekete szemmel. Ápoltsága és ruházata is a vadon élésnek megfelelő, szakadozott, foltozott. Leginkább fegyvereire vigyáz, két rövidkardja az életet jelenti neki, mint mindig. Emellett sok más fegyverhez is ért. Összeszedett már magának egy mellvértet és két fém alkarvédőt is.

Jelleme: káosz. Türelmes, szemlélődő. Sokat tapasztalt már, ezért többnyire jól méri fel a helyzetet. Aki segít neki, azt ő is megsegíti, de nem becsületes mindenáron, többre tartja magát társainál, és elsősorban a saját érdekeit nézi. Ha fel kell áldozni őket, hát megteszi, de azért tisztában van azzal, hogy csapatban könnyebb, mint egyedül. Maga fölött nehezen ismer el valakit, és a parancsolgatáshoz is hozzászólt. Szereti magát „majd én megoldom” színben feltüntetni, ami kis csoportjánál működik is. Csak a harci tudás veszi le a lábáról. Vallása Tharr.

Értékek (6. Tsz)							
Ép:	13	Fegyver	T/k	Ké	Té/Cé	Vé/m	Sp
Fp:	64	Alap	-	29	67	105	-
Psz:	10 (Af)	Kéz	2	10	4	1	K6
Me:	13/14	Alkarvédő	-	-	-	+15	K3
Mp:	-	Rövidkard*	1	43	89	129	K6+2
SFÉ:	6/2 (kéz)						
MGT:	4						

* Mf, Két rövidkard kétkezes harc Mf-kal.

Grossan emberei (3-5. Tsz harcosok, gladiátorok)

Mindannyian toroniak, obsorként, bűnősként kerültek Daychinbe, ahol sikerült túlélniük, később Grossanhoz csatlakozniuk. Mindennyian elismerik őt vezetőnek, különben nem lenne helyük a csapatban. Kényszerből összetartóak, és a rangsor is kialakult már közöttük. Toroni vallásúak, Tharr és Sogron híve egyaránt akad közöttük.

Sámánjuk (méregkeverő és herbalista) is segíti őket, harci drogokat és gyógyfőzeteket készít, ha kell.

Változatos fegyvereket forgatnak, szedett-vetett vértekben, ruhákban, felszereléssel követik vezetőjüket. Erősek, aki nem volt az, már nincs közöttük. Szeretik ugratni egymást, egyikük történeteket mesél, másikuk a gyógynövényeket keresi meg sikerrel, harmadikuk előrejelzi az időt. Zárt közösség, csak azt fogadják be, aki tényleg használhat a csapatnak.

Értékek (3-5. Tsz)							
Ép:	13	Fegyver	T/k	Ké	Té/Cé	Vé/m	Sp
Fp:	42-58	Alap	-	27-31	54-64/3	99-107	-
Psz:	-	Kéz	2	37-41	58-68	100-108	K2
Me:	3/6	Tőr	2	37-41	62-72	101-109	K6
Mp:	-	Rövidkard	1	36-40	66-76	103-121	K6+1
SFÉ:	1-2	1k. buzogány	1	29-33	61-71	103-121	K6+2
MGT:	1-2	lándzsa	1	31-35	66-76	101-119	K10

„Nyles Daray” (35-40)

Toroni származású, zavaros elméjű férfi, Tharr hívei, ha látják, szent örülként azonosítják. Valaha olvashatott a nagy felfedezőről, és ma már az ő nevében „hajózik” Daychinben, ami azt jelenti, hogy egy rúdon szakadozott rongyot cipel vitorlaként, és mindenkit hajós kifejezésekkel üdvözöl. Felfedez, térképeket rajzol, és szerencséjére a káosz lényei és hívei nem bántják.

1,6 láb magas, nyílt tekintetű, haj nélküli, szakállas, fekete szemű férfi. Alkata sovány, arca beesett. Keveset eszik, beteges, de tartja magát. Rongyokban jár, fegyvert nem visel.

Önmagával szinte egyáltalán nem foglalkozik, szakálla csomókban lóg, körmei hosszúak és koszosak, szaga erős.

Hangulata teljesen változó, reakciói sokszor logikátlanok. Néha összevissza beszél, bár képes értelmes kommunikációra is, leszámítva, hogy hajón, tengeren képzeletben állandóan. Ennek ellenére több nyelven is beszél, és sok mindenhez ért (herbalizmus, sebgyógyítás, csomózás, időjósítás, térképészet) és még segítőkész is.

Kron, az idomár (27)

Toroni származású, rabszolgaként idekerült férfi. A cirkuszt, melynek állatait kezelte, regitori rendelet szüntette meg, sokukat száműzték, de ő legalább életben maradt. Daychínben egyre erősebb kedvencek magához édesgetésével kívánta megteremteni magának a túlélés lehetőségét, sikerrel. Jelenlegi káoszlénye, melyet hihetetlen tehetséggel sikerült idomítania, megvédi, ha kell.

1,6 láb magas, hosszú, fekete hajú, melyeket hagyományos fonatokba rendezve hord. Szeme halványszürke, bőre világos. Arcán az állatidomárok fekete tetoválását viseli, melyet csak toroniak ismernek fel. Ruházata zsákmányolt, mindenféle, és eléggé megviselt. Egyetlen fegyvere egy kiváló rövidkard, melyen látszik, hogy nem az ő kezébe került, egy légióstól vette el, ahogy köpenyét, és számtalan más eszközét is. Hátizsákot cipel magával, ebben tartja kincseit.

Jelleme: élet, valása Tharr. Kíváncsi, mégis túlélő természetű. Közel állnak hozzá az állatok és a növények, jobban szereti őket, mint az embereket, ezért még a mostoha körülmények ellenére is elboldogul Daychínben. Igyekszik kikerülni a konfliktusokat, ha harcolnia kell, káoszlényével, Pietorral, a Medveszarvással végezteti el a munkát.

Tadzehi városőrök

Iskolájukról csak Terkinior fiaiként emlegetik őket. Kiválóan képzett falanxharcosok, noha a szóbeszéd szerint csak annyi közülük van a híres hadvezérhez, hogy hallottak róla egyszer – hitük szerint az ő leszármazottai alapították az iskolát.

Nem csak a jó képességű szegények, de a polgárok között is divat a katonák közé állni, ahol a kiképzés végén hat évet kell szolgálni, jó fizetségért. Aki tovább is szolgálja a Dul Mordakokat, az tíz év szolgálat után föltesz kap, mely igencsak vonzó több ember szemében is.

A városőrök fegyelmezettek, jól képzettek, az alakzatharc mesterei. Egyedül nem is hősködnék, mindig bevárják egymást, igazi asztaluk a nyílt területek, ahol bárkivel megmérkőznek. Sokuk tapasztalt, az őrsgben cserélik az embereket és a szolgálatokat a Dul Mordak falanx-szal. Szinte minden aszisz taktikát ismernek.

A katonák kék ujjast, sisakot, bőrvértet, fekete csizmát viselnek, bőr lábvértékkel. Fegyverük a lándzsa, nagy pajzs és a rövidkard, kiegészítésnek esetleg tör. A Terkinior fiainak létszáma 200 körül mozog. Az őrsghez könnyűlovassal, illetve íjász alakulat is tartozik, nem túl meghatározó létszámban.



Értékek (2-4. Tsz)							
Ép:	12	Fegyver	T/k	Ké	Té/Cé	Vé/m	Sp
Fp:	39-54	Alap	-	23-25	43-53/5	98-108	-



Pszi:	-	Kéz	2	33-35	47-57	99-109	K2
Me:	3/4	Nagy pajzs	1/2	23-25	48-58	+50	K6
Mp:	-	Tör	2	33-35	51-62	100-110	K6
SFÉ:	2	Rövidkard	1	32-34	55-65	112-122	K6+1
MGT:	2	Lándzsa	1	27-29	55-65	110-120	K10

Tharr papok

Tharr papjai mind a két templomban előfordulnak. A néhány magasabb rangú papot számos alacsonyabb rangú pap segíti. Általában mindegyiküknek megvan a maga feladata: a szertartásokon való segédkezéstől a szerzetesek igazgatásáig.

Legtöbbször az alacsonyabb rétegekből kerülnek ki, Tharr papjának lenni a felemelkedés egyik lehetséges módja Toronban. Abasziszban általában vagy toroni származásúak a papok, de sok fanatikus hívő család adja gyermekeit a Tharr papok gondozásába, hogy azok jó esetben papot neveljenek belőle, így ők már nem elnyomottak, hanem a toroniak „kezei” lesznek.

A papok szegényes, hagyományos öltözetet viselnek, rangjuk emelkedésével ezek minősége is javul. A templomokon belül előkelőnek számítanak, szerzetesek lesik kívánságaikat. Egymással is versengenek, intrikálnak, kapcsolatokat építenek. Jogosultak a kígyókard viselésére, gyakori fegyvereik még a tör, a korbács és az áldozótör is.

Különleges képességük a papi mágia használata, Tharr a Lélek és halál szférák fölött ad hatalmat nekik. Megjegyzendő, hogy ha vérük hullik a Tharnak szentelt templom belül, bármily csekély legyen is, az elkezdi az oltár felé folyni, és ha eléri azt, alá szivároghat megidézni az Ultimátort, Tharr bosszúálló szörnyetegét, mely mindig megérkezik és bosszút áll papjaiért. (Az Ultimátor értékeit lásd a Bestiák között)

Értékek (2. Tsz)							
Ép:	10	Fegyver	T/k	Ké	Té/Cé	Vé/m	Sp
Fp:	19	Alap	-	12	28	81	-
Pszi:	14	Kéz	2	22	32	82	K2
Me:	19/19	Tör	2	22	36	83	K6
Mp:	18	Kígyókard	1	18	42	96	K10
		Korbács	2	16	34	81	K3

Értékek (3. Tsz)							
Ép:	10	Fegyver	T/k	Ké	Té/Cé	Vé/m	Sp
Fp:	26	Alap	-	13	31	85	-
Pszi:	18	Kéz	2	23	35	86	K2
Me:	23/23	Tör	2	23	39	87	K6
Mp:	26	Kígyókard	1	19	45	100	K10
		Korbács	2	17	37	85	K3

Értékek (4. Tsz)							
Ép:	10	Fegyver	T/k	Ké	Té/Cé	Vé/m	Sp
Fp:	33	Alap	-	13	34	90	-
Pszi:	22	Kéz	2	23	38	91	K2
Me:	27/27	Tör	2	23	42	92	K6
Mp:	34	Kígyókard	1	19	48	105	K10
		Korbács	2	17	40	90	K3

Tharr szerzetesei

A Háromfejű papjainak urukhoz méltó, szörnyű módszereik vannak arra, hogy mindenben hű és használható szolgákat teremtsenek maguknak. Toron alacsonyabb kasztjaiba tartozó családjaitól időről időre áldozatokat, felajánlásokat várnak el. Afféle adó ez, melyben az érintettek saját gyermekeikkel fizetnek. A legtöbb ilyen gyermek ugyan az obszor kasztból kerül ki, ám szép számmal akadnak olyanok is, akik földművelők sarjai.

Toron legtöbb vidékén nem tekintik szörnyű veszteségnek ezt az áldozatot, sőt, bizonyos értelemben kitüntetésnek számít, hogy a gyermek – ha ilyen formában is – Tharr szolgálója lehet.

A gyermekeket a hatalmas kolostorokban irtóztató hatású mágikus főzetekkel itatják, melynek hatására szörzetüket elvesztik, bőruk elszarusodik, s nyelvük villás alakúra nyúlik. Körmük megerősödik, elfeketedik, azt fegyverként is gyakran alkalmazzák. Nemcsak szürke bőrt és elkorcsosult értelmet szereznek a fájdalmas procedúrákkal a gyermekek, hanem immunitást a különféle mérgekkel szemben, és hihetetlen regeneráló képességet, amely lehetővé teszi, hogy körönként 1 Fp-t és kétóránként 1 Ép-t visszaszerezhessenek. Harci drogokkal és különféle ajzószerekkel is bőségesen ellátják őket.

Nem csupán harcra használják a szörnyű főzettől idiotává silányított gyermekeket. Minden templomban ők szolgálnak, ők végzik az egyház kebelén belül felmerülő fizikai munkát, s kénsárga köpönyegeik feltűnnek az ünnepi kórusokban csakúgy, mint a papi és főpapi kíséretekben is. Közkeletű elnevezésüket is kénsárga köpönyegeikről kapták: „Tharr gyertyalángjai”.

Különleges képességek

A Tharr szerzetes elsődleges különleges képessége a különleges regeneráló képessége, amely lehetővé teszi, hogy körönként 1 Fp-t és kétóránként 1 Ép-t visszaszerezhessenek.

A Tharr szerzetes a szervezetét átalakító főzetek hatására immunissá válik a hagyományos mérgekkel szemben. A mágikus úton előállított mérgek is gyengébben hatnak rá, erősségükből 6-ot vesztenek.

A szerzetesek bőre elszarusodik, vastag és ellenálló lesz, ami 1-es Sfé-t jelent.

A szerzetesek ellen minden olyan asztrális és mentális befolyás, ami Tharr iránti hűségük megváltoztatását célozza, 5-tel gyengébbnek számít.

A Tharr szerzetesek nem használnak mágiát, testük átalakításáért értelmük nagy részének elvesztésével fizetnek.

A Tharr szerzetes fegyvertára

A Tharr szerzetesek előszeretettel használják megnyúlt, megerősödött, fekete karmaikat a harcban, aminek technikáit külön tanítják nekik. A Retraquass (vérszaggató) főleg karmoló, tépő mozdulatokból áll, kevés láb munkával. Javarészt a támadásra épít. A Vérszaggató értékei: Ké: 10, Té: 5, Vé: 1. A szerzetesek karmaikkal K6+2 Fp sebzést okoznak, amihez az erő 16 feletti része adható, (mivel karmolnak, nem erőből ütnek) de egyszerre maximum 3 Ép-t. (Amennyiben nagyobb Ép veszteséget dobunk ki a szerzetesnek, a fennmaradó értéket Fp sebzésként kell kezelni.) A karmokkal soha nem érhető el túlütés merev nehézvért ellen. A vérszaggató csak vért nélkül alkalmazható.





Karmaik mellett a Tharr szerzetesek egykezes fegyverekkel küzdenek, ezek leggyakrabban tőr, illetve kard. Engedélyezett számukra, hogy használják a korbácsok alantasabb változatait is. A Véridő című kalandmodul (Ynevi kóborlások 127. oldal) alapján

Értékek							
Ép:	5	Fegyver	T/k	Ké	Té/Cé	Vé/m	Sp
Fp:	30	Alap	-	12	26/3	85	-
Pszi:	-	Kéz	2	22	31	86	K6+2
Me:	4/5	Tőr	2	22	34	87	K6+1
Mp:	-	1k. Csatabárd	1	17	38	96	K10+1
		Rövidkard	1	21	38	99	K6+2
		Béltépő	2	22	34	87	K6+3
		Korbács	2	16	32	85	K3

Rőtcsuklyások

Azokban a roppant méretű kolostorokban, ahol Tharr szerzeteseit „készítik”, külön felügyelők vigyázzák a legtehetségesebb, legjobb képességű gyermekeket. A kiszemeltek egy bizonyos idő elteltével különválasztják társaiktól, és innen kezdve különleges figyelemmel oktatják és formálják őket. Belőlük lesznek a szerzetesek vezetői, a szörnyhadsereg urai és parancsolói, akik a papok utasításainak megfelelően irányítják és vezetik a szerzeteseket.

Külsőleg nem sokban különböznek az alárendeltjeiktől, csupán a tartásuk egyenesebb, vörös szemükben csillog több értelem. Mikor kifejlődnek egy véres szertartás során megkapják különleges csuháikat, (a vastag, durva kelme 1-es Sfé-t biztosít számukra), s innentől fogva a megnevezésük is megváltozik. Ők a rőtcsuklyások, a nyüzsgő szerzetescsapatok urai. Rajtuk keresztül irányítják a Háromfejű papjai hű szolgálókat, ők vezetik csatába a „gyertyalángokat”.

A szörnyű vérmágikus praktikák hatására immunissá válnak a különféle asztrális és mentális befolyásokra, ami kiváltképp alkalmassá teszi őket bizonyos feladatok elvégzésére. A Tharrhoz fanatikus hűséggel ragaszkodó rőtcsuklyások regenerációja is gyorsabb, mint a szerzeteseké: körönként 2 Fp-t, és óránként 1 Ép-t képesek visszaszerezni. Jóllehet a mágikus főzetek irigylésre méltó tulajdonságokkal ruházzák fel őket, kevés olyan épelméjű lény van Toronban, aki vállalná az ennek következtében őket súlytó hátrányokat: a maradandó intelligencia vesztést és a test szörnyű torzulását.

Bármennyire is előnyös tulajdonságok ezek, a birodalom egyetlen vidékén sem veszik emberszámba sem a szerzeteseket, sem a rőtcsuklyásokat. Az obsorokkal egyazon kasztba tartoznak, még akkor is, ha a rőtcsuklyások nagyobb megbecsülést élveznek.

Különleges képességek

A Rőtcsuklyások elsődleges különleges képessége a regeneráció, amely lehetővé teszi, hogy körönként 2 Fp-t és óránként 1 Ép-t visszaszerezhessenek.

A Rőtcsuklyás a szervezetét átalakító főzetek hatására immunissá válik a hagyományos mérgekkel szemben. A mágikus úton előállított mérgek is gyengébben hatnak rá, erősségükből 6-ot vesztenek.

A Rőtcsuklyások bőre elszarusodik, vastag és ellenálló lesz, ami 1-es Sfé-t jelent.

A Rőtcsuklyások a szörnyű vérmágikus praktikák hatására immunissá válnak a különféle asztrális és mentális befolyásokra.

A Rőtcsuklyások nem használnak mágiát, testük átalakításáért értelmük nagy részének elvesztésével fizetnek.

A Rőtcsuklyások fegyvertára



A Rőtcsuklyások szintén megtanulják a Retraquasst (vérszaggató), és szívesen alkalmazzák is.

Karmaik mellett a Tharr szerzetesek egykezes fegyverekkel küzdenek, ezek leggyakrabban tör, illetve kard, a szerencsésebbek illetve a tapasztaltabbak akár még kígyókardot is kaphatnak. Engedélyezett számukra, hogy használják a korbácsok alantasabb változatait is.

A Véridő című kalandmodul (Ynevi kóborlások 127. oldal) alapján

Értékek							
Ép:	5	Fegyver	T/k	Ké	Té/Cé	Vé/m	Sp
Fp:	43	Alap	-	12	30/3	89	-
Pszi:	-	Kéz	2	22	35	90	K6+2
Me:	Imm.	Tör	2	22	38	91	K6+1
Mp:	-	Kígyókard	1	18	44	104	K10
		Korbács	2	16	36	89	K3

Vérnyelő

A Vérnyelők Tharr egyházának mágikus eszközökkel kitenyésztett orgyilkosai, sok szempontból különös szerzetek. Tharr gonosz praktikáinak gyümölcsei, akárcsak a szerzetesek, de azoknál sokkal sokrétűbben felhasználhatók. A szerzetesnek elhurcolt, vagy kolostorokba behozott gyermekekből választják ki a legrátermettebbeket a kizárólag velük foglalkozó személyek. Ők részint maguk is orgyilkosok, részint Tharr magas rangú papjai.

Ezekben a világtól elzárt kolostorokban kezdődik meg a gyermekek képzése, nevelése, minek a végén maguk is Ynev legelvetemültebb orgyilkosaivá változnak.

A változás a helyes kifejezés, mert ebben az esetben nem egyszerű képzésről van szó. Számptalan módon szoktatják szervezetüket a különféle mérgekhez. Ebből adódik, hogy csak a legellenállóbbak maradnak fenn a rostán, a többiek gyengének bizonyulnak Tharr előtt. A vérnyelők ezért hihetetlen méregellenállással rendelkeznek.

Azokhoz a főzetekhez hasonlókkal itatják őket, melyek segítségével fanatikus hűségű szerzeteseiket nyerik. Azonban ezek a mágiával átitatott italok részben más hatást érnek el.

Szervezetük ugyanúgy képes lesz regenerálódásra, mint az elszarusodott bőrű szerzeteseké. Azaz körönként 1 Fp-t és kétóránként 1 Ép-t nyernek vissza. Körmeik megerősödnek, kisé megnyúlnak, és meg is erősödnek, hogy alkalmasak legyenek a küzdelemre. A Vérnyelők nem veszítik el maradandóan az intelligenciájuk jelentőshányadát. Azt azonban mégsem állíthatjuk, hogy a szer változatlanul hagyja őket. Legközelebb akkor járunk az igazsághoz, ha fanatikus örülteknek nevezzük őket, illetve azokat, akiké váltak. Egyedül Tharrt maguk fölött elismerő, kiszámíthatatlan, vérengző gyilkosok, akik élvezetet lelnek az öldöklésben, s saját felsőbbrendűségük tudatában bármire készek, semmi nem akadályozhatja meg őket terveik végrehajtásában, egyedül tán csak a halál.

Az életet semmibe veszik, bomlott elméjük egy másik világba röpíti őket, s attól sem riadnak vissza, hogy feladataik végrehajtása közben különféle ajzó és bódítószereket használjanak. Hűségük ugyan megkérdőjelezhetetlen, de meséltek ár olyan vérnyelőről, aki nevetve támadt saját papjaira örületében. Kiválóan felhasználhatók így Tharr szektáinak egymás elleni harcaiban. A vérnyelők jelleme csak halál, halál-káosz vagy káosz-halál lehet.

Az északi népek – ideértve a toroniakat is – szerencséjére – Shulurt leszámítva – sehol nem fordulnak elő nagy számban. Van néhány eldugott erődjük, de azon kívül csak a fontosabb központokban él belőlük egy-kettő. Köszönhető ez részint annak a temérdek mérgeknek, amit el kell fogyasztaniuk, mielőtt maguk is élő mérgegyárákká válnak, részint a folyamatos



megpróbáltatásoknak, amiket ki kell állniuk. Szervezetük gyorsan öregszik, ritka az olyan vérnyelő, aki eléri a harmincéves kort. Ha valaki olyannal találkozik, akinek már deresedik a halántéka, jobban teszi, ha elfut, ameddig megteheti.

Nevüket nem véletlenül érdemelték ki. Nem vámpírok, és még csak nem is wierek – belőlük nem is lehet vérnyelő – mégis folyamatosan szükségük van arra, hogy friss vért igyanak. Ez is azoknak a praktikáknak a része, melyek hatékony gyilkosokká teszik őket. Tharr vérmágiájának bonyolult rituáléi során kötik magukhoz a papok teremtményeiket. Folyamatos késztetés ez, mely arra kényszeríti őket, hogy újra és újra a Háromfejűhöz láncolják életüket.

Számukra ez semmilyen, a játék nyelvére lefordítható előnyt vagy hátrányt nem jelent, egyszerűen szükségük van a vérre. A másik irányban viszont működik a dolog. Tharr papjai, ha az orgyilkosuk nem távolodik el tőlük száz mérföldnél messzebb, és aznap fogyasztott vért, egy egyszerű rituálé segítségével bizonyos ideig használhatják a nekik hűségesküt tett fejedelmek érzékszerveit. Nem tudják befolyásolni a cselekedeteiket, az egyszerű megfigyelő szerepére kárhozzátanak. Az ilyenkor küldött üzeneteikhez nem kell sem pszi, sem mana pontot áldozniuk, de a fejedelmek nem kötelesek engedelmeskedni ezeknek a belső hangoknak. Mindig tudni fogják azonban, hogy merre tartózkodik, merre induljanak keresésükre. Erre nem kell mana pontot fordítaniuk. Újabb varázslattal lehetőségük nyílik arra, hogy a rendelkezésükre álló idő alatt emberükön keresztül a vérmágia különböző varázslatait alkalmazzák, természetesen a varázslatoknál feltüntetett megkötésekkel és további mana pontokért. Mivel a vérgát és vérkör a pap aktív részvételét követeli meg, ezek a vérnyelőkön keresztül nem alkalmazhatók. Egyetlen varázslat van, amellyel felhasználhatja a fejedelmek testét, ez a vérbeszéd.

A vérnyelőket méregizzadási képességük teszi igazán különlegessé és veszélyessé. Testük állandóan mérget termel, bőrük érintése is mérgező. Hatékonyabb mérget termelnek a körmeik tövében lévő mirigyek, amiktől karmolásuk is mérgező. A legveszélyesebb azonban a nyálukat veszélyessé tevő méreg, amit harapással juttatnak áldozatuk szervezetébe.

Maguk a vérnyelők nem leleplezhetetlenek. Aki már találkozott eggyel is, és túlélte a találkozást, valószínűleg ismerősnek fogja találni a másodikat is. Az arcvonások ugyan különbözőek lehetnek, de a zavart, örült tüsszel égő szem, az önkéntelen mosolyra ránduló száj, a hosszú és vékony nyelv mindegyiküknél azonos. Általában sötét szemű és hasú férfiak, bár léteznek nők is, és ha izgalmi állapotba kerülnek, szemük gyakran elszíneződik. Általában gennysárga, vagy piszkosnarancs árnyalatúvá válik. Ruházatuk nem jellemző és ugyancsak változatosak az alkalmazott fegyverek is.

A vérnyelőknek nincsenek külön szervezeteik, mégis, mint fejedelmekről kell beszélni róluk, hasonló szokásaik, képességeik miatt. Nincsen egymás közötti hierarchiájuk, kizárólag annak a papnak vagy főpapnak engedelmeskednek, akinek hűség-fogadalmukat tették. Ha új pap veszi az esküjüket, előző fogadalmuk érvényét veszti. Egymás közelségét nem nagyon szeretik, és csak akkor működnek többen együtt, ha erre külön felszólítást kapnak. Négyenél többen azonban soha nem tudnak hatékonyan dolgozni, előbb-utóbb torzalkodás törne ki közöttük. Egy szentélyben legfeljebb három vérnyelő tartózkodik különösebb összezördülés nélkül. Legtöbben a császárvárosban, Shulurban vannak, számuk megközelíti az ezret. Ezen kívül csak a kiképzőkolostorokban található együtt nagyobb számban, de ezeken a helyeken csak egy-két teljes jogú fejedelmest találhatunk, ők végzik a tanítást, míg a többieket különféle kábítószerrel szorítják engedelmességre, csak így kerülhetők el a folyamatos összetűzések.

Különleges képességek

A Vérnyelő elsődleges különleges képessége a különleges regeneráló képessége, amely lehetővé teszi, hogy körönként 1 Fp-t és kétóránként 1 Ép-t visszaszerezhessenek.

Minden méreg ellen +4 jár az egészségpróbájukhoz. Mindazon mágikus úton előidézett betegségek, rontások, stb... melyek hatékonyságának eldöntéséhez egészségpróba szükséges



azonban normális módon fejtik ki velük szemben a hatásukat. A mérgeknél ismertetett egyéb módosítók természetesen ugyanúgy felhasználhatók a próbadobásoknál. Kivétel ez alól az a számérték, melyet akkor kell felhasználni, ha a szervezet már hozzászokott az adott mérgehez. A +4 azt jelzi, hogy valamilyen formában mindenképpen védettséget élveznek. Mielőtt még bárki felháborodna, le kell szögezni, hogy nem közönséges emberekről van szó, hanem mágikusan kitenyészített teremtményekről.

Az asztrális jellegű befolyásoló varázslatok 5E-vel nagyobb erősséggel használhatók ellenük, hisz labilis érzelmviláguk könnyebben befolyásolhatóvá teszi őket, ám kitartásuk, fanatikus hitük a mentálmágia ellen újabb korlátokat emel köréjük, azaz ME-jük 5E-vel nagyobb. Ezek az értékek csak a mágiaellenállásban jelentkeznek, tehát a képességekre nincsenek harással.

A vérnyelők szervezete gyorsan öregszik, ám az őket átalakító mágia nem engedi, hogy az öregedés jelei jelentősen kiütkezzenek rajtuk. Harminc év az átlagos életkoruk, azután szervezetük egyszerűen felmondja a szolgálatot. Ezen kor eléréséig azonban nem kell az öregedés fokozataihoz rendelt fizikai képességcsökkenés értékeit alkalmazni rájuk.

Ha a vérnyelő vért fogyaszt, a pap, akihez hűségesküje köti, képes lesz aznap a vérnyelőn keresztül varázsolni. Ennek sajátosságai a Tharr papok vérmágiánál keresendők.

Legkülönlegesebb képességük talán a mérgeizzadás. Ehhez a szörnyű tulajdonsághoz is Tharr mágiája segítségével jutottak. Testük puszta érintése is mérgező. Ez egy 3. szintű kontaktméreg, amely lassú hatású és émelygést okoz, vagy sikeres egészségpróba esetén hatástalan. Hatását K6 órán belül fejt ki, és általában kézfogásokkal, simogatással juttatják a szervezetbe.

Valamivel hatékonyabban a karmaikat mérgező anyagok. Ez 5. szintű mérge nek felel meg, gyors hatású, és vagy hatástalan, vagy görcsöt okoz. Ezt a támadási formát csak 15 körönként alkalmazhatják, ennyi idő szükséges ugyanis ahhoz, hogy szervezetük újra tudja termelni az anyagot.

Legveszélyesebb mérget a nyál tartalmazza. 6. szintű, azonnali hatású kínméreg. K10 vagy 2K10 Fp veszteséget okoz a harapás sebzésén (K6) kívül.

A Vérnyelő fegyvertára

A vérnyelők előszeretettel használják megnyúlt, megerősödött, fekete karmaikat a harcban, aminek technikáit külön tanítják nekik. Sajátos pusztakezes technikájuk, a Retraquers (vérharapó) egyesíti magában a fejjavadások pusztakezes harci tudását, a karmok használatát és a harapások rutinszerű alkalmazását, amit a vérnyelők előszeretettel használnak is, hogy nyáluk mérget az áldozatba juttassák. A Vérharapó értékei: Ké: 11, Té: 8, Vé: 4. A vérnyelők karmaikkal K6+1 Fp sebzést okoznak, amihez az erő 16 feletti része adható, (mivel karmolnak, nem erőből ütnek) de egyszerre maximum 3 Ép-t. (Amennyiben nagyobb Ép veszteséget dobunk ki a vérnyelőnek, a fennmaradó értéket Fp sebzésként kell kezelni.) A karmokkal soha nem érhető el túlítás merev nehézvért ellen.

A vérnyelők pusztakezes küzdelemben alkalmazhatják harapásukat is, ilyenkor végre kell hajtaniuk egy sikeres támadást, amivel sebzést nem ejtenek, csak megragadják áldozatukat, majd egy újabb sikeres támadásra – ez a harapás – amihez +20 járul. A vérnyelők a harapással K6-ot sebeznek, de egyszerre maximum 3 Ép-t, a karmokhoz hasonlóan. Ez a harapás hatástalan minden vért, de még a ruhával borított test ellen is, mivel a vérnyelők fogazata majdnem teljesen emberi. Ezért a vérnyelők első – sebzés nélküli – megragadó támadásukkal általában szabaddá teszik a megharapni kívánt bőrfelületet, ha ez lehetséges. Általában nyakra, alkarra alkalmazzák a harapást. Természetesen a vérnyelő nem tud minden testfelületet szabaddá tenni a harapás számára, így bármilyen vért, illetve szoros ruha védelmet nyújt harapása ellen. A vérharapó csak vért nélkül alkalmazható, mivel előfeltétele a szabad, fürge mozgás.

Ha a vérnyelő nem pusztakezes harcát, a vérharapót alkalmazza, általában fejjavászfegyverekkel küzd. Fegyvertárában megtalálhatók az apró kések, dobófegyverek, garott, rövidkardok és minden olyan fegyver, amit talál.

A vérnyelők csak olyan vértetket hordanak, ami nem akadályozza őket a mozgásban (Mgt:0). Mindemellett nem jellemző rájuk a vértetk viselése, hiszen vakon bíznak tudásukban, Tharrban, és gyakran meggondolatlanul is belevetnek magukat a legnagyobb küzdelembe.

Értékek (4.Tsz)							
Ép:	12	Fegyver	T/k	Ké	Té/Cé	Vé/m	Sp
Fp:	38	Alap	-	25	53	99	-
Psz:	-	Kéz	2	36	61	103	K6+1
Me:	0/11	Harapás*	1	36	81	103	K6
Mp:	-	Tőr	2	35	61	101	K6
		Dobótőr	2	35	64	101	K6
		Lagoss	1	38	77	123	K6+4
		Garott	1	-	58	79	K10

*Megelőzi egy sikeres, nem sebző, csak megragadó pusztakezes támadás

Kigyónyelvűek légiósai

A Kigyónyelvűek a Tachryss klánt szolgáló sápadt légió elnevezése. Zászlóikon galamb feszít, mint a Tachryss klán címerállata. Braddus templomerődje a központjuk, itt gyűjtik össze őket képzésre. *A modul idején a légió éppen útnak indult, az erődben csak minimális létszámú katona és az örök tartózkodnak. A középső napon lesz a kapunyitás, amikor bárki beléphet, hogy a légió tagja lehessen.*

A légiósok egytől-egyik erős, életrevaló, káosz fertőzte lények, ellenben már elpusztultak volna Daychín kegyetlen vidékén. Kiképzőik szó szerint beléjük verik azt a keveset, amit oktatnak nekik, tudásuk nagyrészt maguk tapasztalják ki, a szerencsésebbek a másik kárán is tudnak tanulni. Az öt éves kiképzési ciklus végére, melyben más légiókkal is megütköztetik őket, csak a legerősebbek maradnak életben.

Találni közöttük embert, orkot, és ezek káosszal fertőzött változatait, valamint nem kevés élőhalottat is. A káosz jegyei különbözők lehetnek, kis elváltozásoktól (pikkelyes bőr, karmok, hegyes fogak, elszíneződés) az egészen nagy változásokig (plusz végtag, egy-két plusz szerv).

Fegyverzetük, felszerelésük minimális, egy fegyvert kapnak, illetve, amit összeszednek maguknak. Az azért elmondható, hogy mindegyikük rendelkezik egy tőr, egy kard és egy lándzsa jellegű fegyverrel, valamint pajzsával és sisakkal, esetenként vérttel is.

Hagyományaik szerint nyelvüket villás végűre vágják, ami sziszegő beszédet, és ha mutatják, félelmetes megjelenést kölcsönöz nekik.



Értékek (2-3 Tsz.)							
Ép:	12	Fegyver	T/k	Ké	Té/Cé	Vé/m	Sp
Fp:	24-33	Alap	-	24	48-54/4	93-98	-
Psz:	-	Kéz	2	34	52-58	94-99	K2

Me:	3/4	Pajzs	1	24	48-54	+35	K6+1
Mp:	-	Tőr	2	34	56-62	95-100	K6+1
		Dobótőr	2	34	59-65	95-100	K6
Sfé:	2	Rövidkard	1	33	60-66	107-112	K6+2
Mgt:	1	Hosszúkard	1	30	62-68	109-114	K10+1
		1k. Csatabárd	1	29	60-66	104-109	K10+3
		Lándzsa	1	28	60-66	105-116	K10+1

Bestiák

Oroszlán

Előfordulás: ritka

Megjelenők száma: K3

Termet: E

Sebesség: 180 (SZ)

Támadás/kör: 3

Kezdeményező érték: 30

Támadó érték: 60

Védő Érték: 90

Célzó Érték: -

Sebzés: K6+1/K6+1/K10+3

Életerő pontok: 25

Fájdalomtűrés pontok: 40

Asztrál ME: -

Mentál ME: -

Méregellenállás: 7

Pszi: -

Intelligencia: állati

Max. Mp.: -

Jellem: -

Max. Tp: 35

Az oroszlán az északi és déli füves puszták nagymacskája. Kis csoportokban él, melyben a nőstények vadásznak. A tigrishez hasonló nagyságúak. Alapvetően nem agresszívek, csak vadászatkor, illetve területük, netán kicsinyeik és maguk védelmében támadnak. Szőrük általában sárgás-barnás, a hímer nagy sörényt viselnek, méltóságuk és erejük alapján számos címerábrázolásban megtalálhatóak.

Az oroszlán ragadozó, kis csoportokban vadásznak, és így is támadnak. Szeretik meglepni áldozatukat, közelopakodnak, ezt párnás mancsuk, behúzható karmaik miatt igen hatékonyan teszik (Lopózás 85%). Áldozatukat egyetlen ugrással terítik le, megpróbálnak jó helyre harapni, és addig szorítják, akár többen is, amíg ki nem múlik. Három, négy oroszlán, de gyakran egy is, képes egy bivaly elejtésére is. Egy körben háromszor támadnak, egyet-egyét mancsaikkal, majd egyet haraphatnak is. Harapás után, ha akarják, megragadva tarthatják áldozatukat, ez mindaddig sikeres, amíg az állat el nem véti 17-es erőpróbáját, ilyenkor az áldozat sikeres ügyességpróbával szabadulhat. Amíg megragadva tartja áldozatát, teljes, majd kettőszáz fontnyi súlyával húzza le őt.

Kiméra

Előfordulás: ritka
Megjelenők száma: 1
Termet: N
Sebesség: 110 (SZ)
Támadás/kör: 3
Kezdeményező érték: 43
Támadó érték: 90
Védő Érték: 105
Célzó Érték: 0
Sebzés: K10/K10/lásd a leírásban
Életerő pontok: 25
Fájdalomtűrés pontok: 52
Asztrál ME: immunis
Mentál ME: immunis
Méregellenállás: immunis
Pszí: -
Intelligencia: alacsony
Max. Mp.: -
Jellem: káosz-halál
Max. Tp: 350



Egyike a Toronban szentként tisztelt szörnyetegeknek, ám alighanem ezek közül a legnagyobb megbecsülésnek örvend. Eredeti élőhelye az Ediomad hegység volt, a legendák szerint maga Tharr teremtette. Mára számos példányát hozták át Toron császárságába, Daychín vadonjaiban pedig általánosnak, még ha ritkának is számít.

Majd minden jelentősebb város Tharr templomában megtalálható, s egyes szekták birtokában is vannak példányaik. Ezek a szervezetek jobbra egyetlen kimérát birtokolnak, s csupán a hatalmasabb egyházi személyek környezetében bukkannak fel csoportosan. Rosszindulatú és alattomos teremtmény, amely alacsony intellektusának köszönhetően agresszív és kiszámíthatatlan bestia. A mantikorhoz hasonlóan keveréklény, ami azt jelenti, hogy több, különféle állatból gyúrták annak idején teremtői.

Oroszlántestű szörnyeteg, termete akkora, mint egy kisebb ló. Ezen a piszkossárga, az idősebbeken szürke, majd egészen ezüstör testen az oroszlánfejen kívül még két másik fej is sarjad: egy bak és egy kígyófej acsarog azokra, akiket az a szerencsétlenség ért, hogy szembetalálkoznak vele. Egy kör alatt három támadásra képes: két karmos lábával próbálja meg elsősorban megsebezni áldozatát, ehhez járul még kiegészítésképpen valamelyik fej támadása is. A bakfej öklelése K6+4 Fp, a kígyófej harapása K6+2 Fp veszteséget okoz. A kígyó marása azonnal ható, gyorsfolyású, 6. szintű kínmérget fecskendez a szervezetbe, amely sikeres egészségpróba esetén csak K10 Fp-nyi veszteséggel jár, míg ha az áldozat elvétí a dobását 3K10 Fp-nyi veszteséget okoz, s az áldozat görcsbe merevedik. Ha a próbadozás során az illető 0-t dob, abban az esetben a mérge halált okoz. Az oroszlánfej harapása 3K6 Fp veszteséggel jár. Ez a fej képes arra, hogy két körönként 5K6 Fp-t sebző tűzcsovát ordítson ellenfeleire, s ha erre lehetősége van, meg is teszi. Ekkor természetesen nem harap. Azt nem tudja megtenni, hogy a másik két fejének támadásakor alkalmazza ezt a képességet.

(A Véridő című kalandmodul alapján)

Káoszsáska

Előfordulás: ritka

Megjelenők száma: 1

Termet: N

Sebesség: 90 (SZ)

Támadás/kör: 3

Kezdeményező érték: 35

Támadó érték: 65

Védő Érték: 100

Célzó Érték: -

Sebzés: 2K6+3/2K6+3/3K10+2

Életerő pontok: 35

Fájdalomtűrés pontok: -

Asztrál ME: immunis

Mentál ME: immunis

Méregellenállás: immunis

Pszi: -

Intelligencia: alacsony

Max. Mp.: -

Jellem: káosz-halál

Max. Tp: 540



A Káoszsáska egy külsőleg leginkább sáskára emlékeztető lény. Magassága eléri a két lábat. Felnagyított vidratestén nagy hörcsögfej ül, melynek azonban egy óriáspók rágóit adták a szájába. Végtagjai szintén nagyított rovarlábak, melső, támadó lábait különösen túlméretezték.

Harcban a sáska ezekkel támad, körönként kettőt (2K6+3), és egyet haraphat is (3K10+2). Ha harapása, vagy karjának támadása sikeres, lehetősége van fele sebzésért megragadni áldozatát, és amíg fogva tartja, más végtagjaival +30-cal támadhatja. Természetesen, ha az áldozat még képes támadni, akkor a sáskára a harc helyhez kötve módosítói érvényesek. A fogó láb vagy rágó nem sebez, amíg fogva tartja áldozatát. A szerencsétlen csak sikeres ellen erőpróbával szabadulhat, ám a sáska ereje 23-asnak számít! Ugrani nem képes, csak mászni. A sziszgve morgó ragadozó magányosan vadászik Daychín hegységeiben, elejtett áldozatait csak addig eszi, amíg meg nem lát egy újabb lehetséges ellenfelet. A káoszsáska látásával, és a mozgás keltette rezgések érzékelésével tájékozódik.

Pulykagyík

Előfordulás: ritka

Megjelenők száma: 1

Termet: N

Sebesség: 130 (SZ)

Támadás/kör: 1

Kezdeményező érték: 20

Támadó érték: 70

Védő Érték: 87

Célzó Érték: -

Sebzés: 2K10+4/ 5K6+3

Életerő pontok: 45

Fájdalomtűrés pontok: -

Asztrál ME: immunis

Mentál ME: immunis

Méregellenállás: immunis

Pszi: -

Intelligencia: alacsony

Max. Mp.: -

Jellem: káosz-halál

Max. Tp: 250



A Pulykagyík a káoszlények között is hatalmas, és buta állatnak számít. Egy felnagyított gyíktestre óriásira növesztett, kétkarmú strucclábat növesztettek alkotói. A négy lábón járó lény magassága eléri a három lábat, ha felágaskodik, akár ennek kétszerese is lehet. Hátán páncélréteg (SFÉ:2) és tüskék (K6+2 Sp) fut végig, farka végén is tüskék találhatók (K6+2 Sp). Feje hatalmas pulykafej, csőre vastag és erős, ha ezzel harap, 2K10+4-et sebez. A hatalmas, 3-400 fontos jószág általában ráront ellenfeleire, és pusztá súlyával sodorja el őket. Ha rohama sikeres, és nem tértek ki előle, akkor 5K6+3-at sebez áldozatán, aki ezután – ha magánál van – megpróbálhat sikeres ügyességpróbával félregurulni a hatalmas pulykagyík elől, mert ha ez nem sikerül, az átgázol rajta, kétszeres sebzést okozva! Mivel lassú, aránylag könnyen ki lehet térni az útjából, ám igen kitartó.

Medveszarvas

Előfordulás: ritka

Megjelenők száma: 1

Termet: N

Sebesség: 70 (SZ)

Támadás/kör: 6

Kezdeményező érték: 30

Támadó érték: 55

Védő Érték: 85

Célzó Érték: 0

Sebzés: 3K6+2

Életerő pontok: 50

Fájdalomtűrés pontok: -

Asztrál ME: immunis

Mentál ME: immunis

Méregellenállás: immunis

Pszi: -

Intelligencia: alacsony

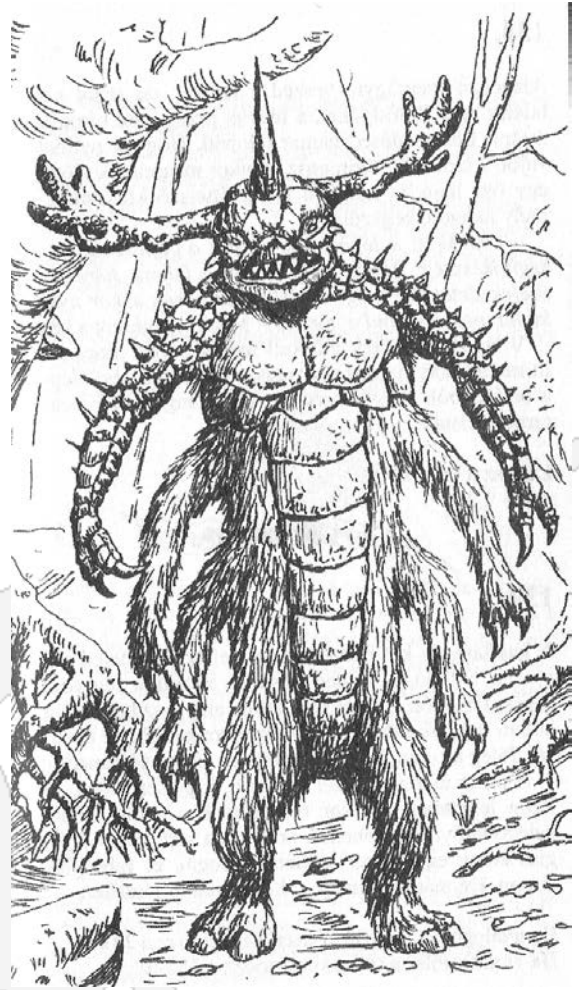
Max. Mp.: -

Jellem: káosz-halál

Max. Tp: 720

A medveszarvas hatalmas, medvetestű, agancsot viselő káoszlény. Mérete tekintélyes, eléri a három lábat is, súlya 300 font is lehet. Hatalmas, barna szőrű medvetestéből nyolc végtag áll ki, két patában végződő mebelvél, és oldalanként három-három kar. A karok rovarszerű tüskékben végződnek, sebzésük 3K6+2. A melső karok pikkelyes borításúak, (SFÉ: 1) és küskék találhatóak rajtuk, ezek sebzése K6. A medveszarvas feje kerekded, állkapcsa nem ragadozó, így azzal harapni csak megragadott, biztosan fogott áldozatot képes, harapó támadása nincs. Mellkasán is pikkelyes páncélsáv fut végig, itt SFÉ-je 1-es. Pikkelypáncélos fejéből két szarvasagancs áll ki, melyek csak azt a célt szolgálják, hogy középre vezessék az áldozatot, az ott meredező, hatalmas orrszarvú agyarhoz. Ezzel is képes rohamból öklelni (ekkor csak ez az egy támadása van körönként), az agyar sebzése 3K10+6.

A medveszarvas medveszerű, morgó hangot ad ki, és képes huzamosabb ideig is két lábon járni. Ha nyolc lábon fut, sebessége másfélszeres lesz.



Áldozómester

Előfordulás: ritka

Megjelenők száma: 1

Termet: E

Sebesség: 60 (SZ)

Támadás/kör: 1

Kezdeményező érték: 4K6

Támadó érték: 4K10

Védő Érték: 40+5K10

Célzó Érték: 0

Sebzés: K6+2 / K6

Életerő pontok: 25

Fájdalomtűrés pontok: 60

Asztrál ME: immunis

Mentál ME: immunis

Méregellenállás: immunis

Pszi: -

Intelligencia: magas

Max. Mp.: speciális

Jellem: káosz-halál

Max. Tp: 860



Az áldozómester Tharr templomainak legnagyobb becsben tartott személyei. Nem sok áldozópap részesül a szent örület megtiszteltetésében, és hogy a Háromfejű mi alapján választ, azt nem lehet tudni. Az a pap – templomonként csak egy! – akit elfog Tharr szent örülete, áldozómesterré válik. Fizikai változások mennek végbe rajta, feje fokozatosan bak vagy oroslánfejű alakul, érdekes, de kígyófejű áldozómestert egy leírás sem említ. Mivel nem táplálkoznak, teljesen lesóványodnak. Az áldozómester bal kezének ujjai megnyúlnak, erős karmokat növeszt, azt a marcangoláson kívül másra nem tudja használni. Jobb keze változatlan marad, de áldozókésén kívül semmit sem hajlandó megfogni vele. Testüket szüntelenül változó, kaotikus görcs rázza, vagy engedi el, (ezért a változó harcérték, amit minden körben újra kell dobni) míg torkukból hol őrült nevetés, hol jajveszékélés, vagy állati üvöltés tör elő. Szája szinte mindig véres, szemei kifejezéstelenek.

Csak ha ember kerül az oltárra, nyugszanak meg kissé, ilyenkor csak a szerencsétlen feláldozásával foglalkoznak. Az élő áldozaton szörnyű sebeket ejtenek, amelyből teljesen kiszürsölik a friss vért, ami így Tharr síkjára, a Lindigassra kerül, és az áldozat minden esetben elfogadtatik. A megivott vérből tartják fenn magukat, de egy áldozómester sem él tovább nyolc-tíz hónapnál.

Tharr szolgálói félelemmel vegyes tisztelettel tekintenek rájuk, uruk káoszának beteljesülését látják benne. A szent örült rájuk nem veszélyes, Tharr felszentelt szolgálóit soha sem bántja, mindenki másban viszont jövőbeni áldozatot lát. Ezért nem árt az óvatosság, az áldozómestereket általában bezárva tartják, és csak áldozatok alkalmával engedik ki őket.

Ha netán mégis kiszabadul, netán a szentélybe hívatlanul tévedőkre eresztek, kíméletlenül megkezdi áldozó tevékenységét. Tharr vérmágiájának összes varázslatát ismeri, és minden körben létrehozhat egyet, de csak alaperősítéssel. Ha ez nem segít az áldozat gyűjtésben vagy a rá támadók ellen, kését és bal kezét (K6 Sp) használja. Nem minden Tharr templom rendelkezik szent örülttel, s a káosz istenének cselekedeteire nem érdemes törvényszerűséget keresni. Egy



azonban biztos, amelyik templomban áldozómester mutatja be a Háromfejűnek szánt áldozatokat, az sokkal kedvesebb Őelőtte, és ez sok mindenben megnyilvánul. Esetenként előfordul, hogy egyes szekták, templomok rabolnak maguknak áldozómestert, tovább erősítve a káosz áldásos intézményét.

Ultimator

Előfordulás: idézett

Megjelenők száma: 1

Termet: Ó

Sebesség: 90 (SZ)

Támadás/kör: 5

Kezdeményező érték: 45

Támadó érték: 85

Védő Érték: 165

Célzó Érték: -

Sebzés: 2K6+5/K6+2/2K10+3/2K6+1

Életerő pontok: 45

Fájdalomtűrés pontok: 135

Asztrál ME: immunis

Mentál ME: immunis

Méregellenállás: immunis

Pszi: -

Intelligencia: átlagos

Max. Mp.: 60/60/60

Jellem: káosz-halál

Max. Tp: 4500

Az Ultimator Tharr bosszúálló lénye, mely megidéztek, amint egy Tharr pap vére az oltár alá kerül. A templomokban kiontott vér azonnal megindul, és egy sétáló ember sebességével csorog az oltárhoz, majd aláfolyva megidézi az Ultimatort. A küldött a Lindigassról érkezik, és vérét veszi a Tharr pap gyilkosának, közben pedig tekintet nélkül elpusztít mindent és mindenkit, aki útját állja.

Az Ultimator jó három és fél-négy láb magas, humanoidra emlékeztető lény, bár három feje van, középen egy oroszlán, valamint egy kígyó és egy bak. Színe a vörös különböző árnyalataiból áll, bőre sima, kemény, mégis tugalmas, csak úgy dagadnak izmai, ereje 22-esnek számít. Sötétebb lemezek, mintegy vétekként, szelvényekként alkotják védelmét. (Sfé: 2) Bár túlvilági küldött, rendelkezik Fp-vel és Ép-vel, és hagyományos fegyverekkel kárt lehet benne tenni. Szemei izzó vörösek, hangja megrettentí az állatokat. Két izmos, karmos lábán lépked, két kezével támad, fegyvert nemigen ragad. Érzékelése kiváló, az emberének háromszorosa. Rendelkezik ultralátással, és egy különleges, a vért megmutató érzékelési formával. A vérmágiára teljesen immunis.

Az Ultimator egy körben ötször támadhat, kettőt kezeivel, egyet-egyet fejeivel. A kezek sebzése 2K6+5, a bak öklelése K6+2, az oroszlán harapára 2K10+3, a kígyóé 2K6+1. A Kígyófej sikeres harapása egészségpróbára kötelezi, -2-vel, az áldozatot, ami ha sikeres, csupán további K6 Fp-t sebződik, ha nem, vérárama megbénul pár pillanatra, vére kásássá válik, és a kábultság módosítói lesznek rá érvényesek, K6 körre. A fejek egyenként, akár varázsolhatnak is támadás helyett, mindőjük 60-60 Mp-ból gazdálkodik. Az Oroszlán a természet, a kígyó a lélek



szféra, míg a bak a vérmágia varázslatait alkalmazhatja. Mp-it vérvással, vagy vérrel való érintkezéssel szerezheti vissza, minden elfogyasztott Ép-nyi vér +2 Mp-t jelent.

Az Ultimátor nem tárgyal, nem alkuszik, csak gépiesen, átlagos intelligenciával üldözi a gyilkost, vagy a gyilkosokat, ameddig csak tudja, azaz ha azok el nem tűnnek (például a teleporttal nem tud mit kezdeni). Csak akkor tér vissza az oltár alá, ha megölte, vagy végleg elveszítette célpontjait szem elől.

Kiegészítések

Kiméra ölelése

Méreg szintje: 8

Típusa: izomrendszerre ható (III.)

Sikeres E-próba: bénultság

Sikertelen E-próba: halál

Hatás kezdete: K10 szegmens (azonnali)

Hatóidő: K6 óra (közepes)

Származás: Toron

KN: mágikus (papi)

Alkímiai szint: -

Ár: 30 arany

Elterjedés: Tharr papjai

A Kiméra ölelése egy igen ritka és különleges, szakrális mágiával készített méreg. Nyolcadik szintű, az izomrendszert megtámadó méreg. A kiméra ölelését Tharr egyedi mágiájával, a kiméra kígyófejének mérgéből készítik Tharr e különleges tudást bíró papjai.

A méreg vörös színű, édeskés szagú folyadék. Íze is édeskés, a vérre emlékeztet, ami egyébkétn szintén alkotóeleme.

Hatása sikeres egészségpróba esetén közepes ideig tartó bénultság, míg sikertelen egészségpróba esetén halál, mely tíz perces görcsban rángatózás után következik be.

A kiméra ölelését ételben, esetleg porlasztva, levegőben szokták alkalmazni. Kontakt tulajdonsága is van, ám ha nem belülről támadja a szervezetet (lélegezve, elfogyasztva), akkor csak 6-os erősségűnek számít. Tharr papjai gyakran mágikus módon tárolják az egyébként szintén mágikusnak számító mérget.

Csak Tharr papjai körében ismert, kereskedelemben nem kerül, így ára sincsen, a hozzávalók 30 aranyat tesznek ki, ám ez csak elméleti jellegű. Ellenmérget nem fejlesztettek ki hozzá.

Vérmágia

Tharr papjai különösen jártasak a vérmágiában. Álljon itt néhány olyan varázslat, melyet csak ők ismernek, és alkalmazhatnak, a vérmágiára vonatkozó szabályok szerint.

Vérpenge

Típus: vérmágia

Szféra: egyedi, halál

Mana-pont: 3 + 1/K6 Sp

Erősség: 12

Varázslás ideje: 6 kör

Hatótáv: érintés

Időtartam: lásd a leírást

Mágiaellenállás: -

A vérpenge nevű rituáléhoz egy vágófegyverre friss vért kell folytatni, és kántálás közben bekenni azt. A varázslat hatására a vérben lévő energia a fegyverbe szívódik, növelve annak élet, azaz sebzését; 3 Ép-ként K6 Sp-vel. Ennek maximuma a pap tapasztalati szintje, azaz egy 3. Tsz-ű pap maximum +3K6 Sp-vel növelheti egy fegyver sebzését. A varázslat mana pont igénye a sebzés növelésétől függ, az első K6 és a varázslat maga 3 Mp-ba, majd minden újabb K6 Sp plusz 1 mana pontba kerül. Az előbbi példa tehát 5 Mp-t igényel. Az így, vérrel megerősített pengéjű fegyver mágikusnak minősül az időtartam végéig.

A vérpenge sebzése addig marad megnövelt, amíg a vér le nem kopik, mosódik róla. Így érthető, hogy a vérpenge vízben egyáltalán nem használható, és hüvelyébe tenni sem érdemes. Ezen kívül minden okozott sebzés – mivel testhez, ruhához ér – valamennyit letöröl a pengén lévő vérből. Minden K6 Sp – azaz 3 Ép-nyi vérből nyert energia – 15 Sp-t képes sebezni, mielőtt letörlődne. Az Ép sebzés, mivel vér is folyik a pengére, nem rövidíti a penge időtartamát. Ugyanez vonatkozik a kötelező Ép vesztésnél is, azaz minél nagyobbakat tud sebezni vérpengéjével a pap, annál tovább használhatja fegyverét.

Vérmassza

Típus: vérmágia

Szféra: egyedi, halál

Mana-pont: 11

Erősség: 12

Varázslás ideje: 5 perc

Hatótáv: 20 láb

Időtartam: 1 óra

Mágiaellenállás: -

A varázslatot elmondva a papnak öt perce van, hogy frissen (12 körnél nem régebben) kifolyt vért megjelöljön, bármekkora mennyiségben. A vér ezután tócsa formájában a helyén marad, nem alvad meg, és ezután bárki, aki hozzáér – kivéve a pap – menthetetlenül beleragad. A ragasztó hatás egy óra alatt ér véget, addig fogva tartja áldozatát.

A vér ereje

Típus: vérmágia
Szféra: egyedi, halál
Mana-pont: 5
Erősség: 8
Varázslás ideje: 3 kör
Hatótáv: önmaga
Időtartam: Tsz. perc
Mágiaellenállás: -

A rituálé során a pap friss vérrel keni be megerősíteni kívánt részét. Ez lehet a keze, lába (pl. mászáskor, erőpróba tételekor) vagy akár az érzékszerveit is. A varázslathoz legalább 5 Ép-nyi vért kell felhasználnia. Hatására +30%, vagy +K6 adódik képesség próbáihoz. A varázslat csak fizikai képességet igénylő esetekben hat.

A Kis Arkánium Litániái

Vértőr

Típus: vérmágia
Szféra: egyedi, halál
Mana-pont: 5
Erősség: 12
Varázslás ideje: 5 szegmens
Hatótáv: önmaga
Időtartam: Tsz.+2K6 kör
Mágiaellenállás: -

A pap a varázslat elvégzése közben sebet ejt saját kezén – a fegyverforgatón – és mágiája hatására a kifolyó vér egy törré áll össze. A pap érzi, mekkora sebet ejt, így a játékos határozza meg az Ép veszteséget. A varázslat látványa is ijesztő, hatása pedig biztosan segít a papnak, ha nehéz helyzetbe kerül.

A vértőr harcértékei egy egyszerű törének felelnek meg, a pap pedig úgy forgathatja, mintha 2.fokon lenne képzett kezelésében, az esetleges mesterfokú fegyverhasználatból eredő bónuszok nem érvényesülnek. A tör sebzése a kifolyt és felhasznált vértől függ, minden Ép után K6 Sp lesz. Természetesen mágikusnak minősül, és nem lehet eltörni, vagy kiütni-venni a pap kezéből, még ha ő akarná sem.

Az időtartam lejártáig – amíg a tör megmarad – a pap elveszti ezeket az Ép-eket, az időtartam lejártá után pedig K6 Ép-nyi visszafolyik, a többi elvesz, és hagyományos módon gyógyul. Kivétel, ha a pap gyáván, szentségtelenül használta a vértört, ekkor ugyanis a Háromfejű (KM) akár az összes vére is elveszejtheti, így a pap nem nyer vissza semmit. Ezt a varázslatot a pap csak önmagán, saját véréből hozhatja létre, hiszen Tharr segítségével áldoznia kell.

Vérpajzs

Típus: vérmágia
Szféra: egyedi, halál
Mana-pont: 5 / 2 SFÉ

Erősség: 12

Varázslás ideje: 12 kör

Hatótáv: önmaga

Időtartam: Tsz.+2K6 kör

Mágiaellenállás: -

Varázsláskor a pap vérrel keni be testét, minimum 3 Ép-nyit felhasználva az életerőt hordozó anyagból. Így 5 Mp-ért a papot az időtartam lejártáig vörösen derengő, vérmaszatos aura veszi körül, 1 SFÉ-t biztosítva neki. Ha a pap több vért ken magára, 3 Ép-nként és plussz 2 Mp-ért növelheti egyel a vérpajzs biztosította SFÉ-t, ezzel együtt az erősség is nő, 6-tal. A vérpajzs sajátossága, hogyha túlütést érnek el rajta SFÉ-je nem csökken, mivel a vér visszafolyik a részbe. Elméletileg a varázslat másra is alkalmazható, bár egy Tharr-pap ritkán ad ilyen kegyet, és még kevesebben viselnének el magukon egy vérszágú, csuszamlós réteget.

A Nagy Arkánium Litániái

Maró vér

Típus: vérmágia

Szféra: egyedi, halál

Mana-pont: 5

Erősség: 12

Varázslás ideje: 5 szegmens

Hatótáv: 20 láb

Időtartam: egyszeri

Mágiaellenállás: -

A litánia hatására az áldozat vérenek testén kívül kerülő része maró hatású lesz. Minden 1Ép-s sebzésnél kikerülő vér körönként K6, minden 2Fp sebzésnél kifolyó vér körönként K2 Fp sebzést okoz a maró hatás miatt, egészen addig, míg le nem törlik. Zúzófegyvereknél csak az Ép seb számít, mivel a kis sebzésű találatok csak belső vérzést okoznak. A vér marása soha nem okoz újabb Ép sebet, és a maró sebzés nyomán sem folyik ki újabb maró vér. Minden újabb vágott vagy szúrt seb, ami az időtartam lejártáig keletkezik (10 kör) maró vér hagy el. A kifolyt vér savas hatása nem múlik el az időtartam lejártával sem.

A varázslat másik alkalmazási módja, amikor egy másik, a vérmágia típusába tartozó varázslathoz fűzi a pap. Ilyenkor a Mp igény és a varázslás ideje összeadódik, az időtartam tekintetében pedig az a varázslat lesz mérvadó, amelyikhez fűzték. Az összefűzött varázslat során felszabaduló vér is maró hatású lesz.

Vérköd

Típus: vérmágia

Szféra: egyedi, halál

Mana-pont: 4

Erősség: 12

Varázslás ideje: 5 szegmens

Hatótáv: 20 láb

Időtartam: 10+Tsz. kör

Mágiaellenállás: -



A litánia hatására a pap körüli 20 láb sugarú körben lévő vér egy szegmens alatt elpárolog, és a pap körül egy vércseppekből álló ködöt hoz létre. Egy Ép-nyi vérből 2 köbméternyi köd keletkezik. Nyílt térben a légáramlat hamar eloszlatja, így zárt térben van igazán értelme alkalmazni. A köd vörös, vérszagú, ízű, mindenre lecsapódik, így módfelett undorító. Gátolja a látást, szaglást. A ködben mindenkire a harc félhomályban módosítói érvényesek, célzófegyvert pedig nem lehet használni. A vérköd ezenkívül körönként K3 Fp sebzést okoz a benne tartózkodóknak. A köd egyedül a papot nem zavarja.

Az órák elnevezése Abaszisban és Toronban

	Abasziszi elnevezés	Toroni elnevezés
1.	Éjközép	Higany
2.	Fáklyagyújtás	Ólom
3.	Holdak	Cink
4.	Áldozat	Vörösréz
5.	Szélkelte	Bronz
6.	Hullámverés	Kéklunír
7.	Cápák	Ezüst
8.	Halak	Mithrill
9.	Imádság	Vöröslunír
10.	Felhőjárás	Vas
11.	Napközép	Abbit
12.	Sirályok	Sárgaréz
13.	Pelikánok	Acél
14.	Füstölők	Arany
15.	Léptek	Zöldlunír
16.	Macskák	Fehérrarany
17.	Baglyok	Feketeacél
18.	Horgonyvetés	Ón
19.	Ájtatosságok	Óezüst
20.	Csillagok	Feketelunír

Halott karakter

Ezzel a kis fejezettel és az itt bevezetett kiegészítő szabállyal azt szeretném elérni, hogy a kalandban elhunyt karakterek játékosai se unatkozzanak, és a kaland részesei maradhassanak, természetesen jóval csökkentett szerepben és lehetőségekkel, ám mégis ott maradva, a többiekkel örülve, és ne essenek ki végleg a játékból. Ezzel együtt a KM-ek nyugodtabban „megölhetik” őket, ha az ekll, hiszen nem kerülnek ezltal igazságtalan, mellőzött helyzetbe, így a világ valóságúbb, keményebb lehet. *KM! Ez nem azt jelenti, hogy vérengzve kell mesélni, de ha úgy alakul, ne mentsd meg logikátlanul vagy következtelenül a karaktert!*

A karakter lelke halálakor távozik a testéből. A játékost félre kell hívni, és röviden el kell mesélni neki, mit is lát, és ezután egy köztes állapotba került majd. Anyagi testével, illetve a világgal semmilyen kapcsolatot nem alakíthat ki, ám érzékeli, látja, hallja azt. Átsiklik a tárgyakon, és mivel eddigi társaihoz kötődik, velük sodródik folyamatosan. Így a halott karakter lelke a csapattal tart (ezt ők nem tudják!) és a játékos gyakorlatilag követheti az eseményeket. Nem szólalhat meg, csak a KM-et félrehívva tehet kísérletet kapcsolatba lépni az anyagi világgal: Akaraterő-próbát dobva, mely csak természetes 10-es dobás esetén számít majd sikeresnek, ekkor is csak annyit érhet el, hogy a kiválasztott személyben egy pillanatra meghatározott érzést keltsen valami vagy valaki irányában, mintegy sugallatképpen. Ezt a KM meséli ki, a játékos „kiesett” az aktív játékból.

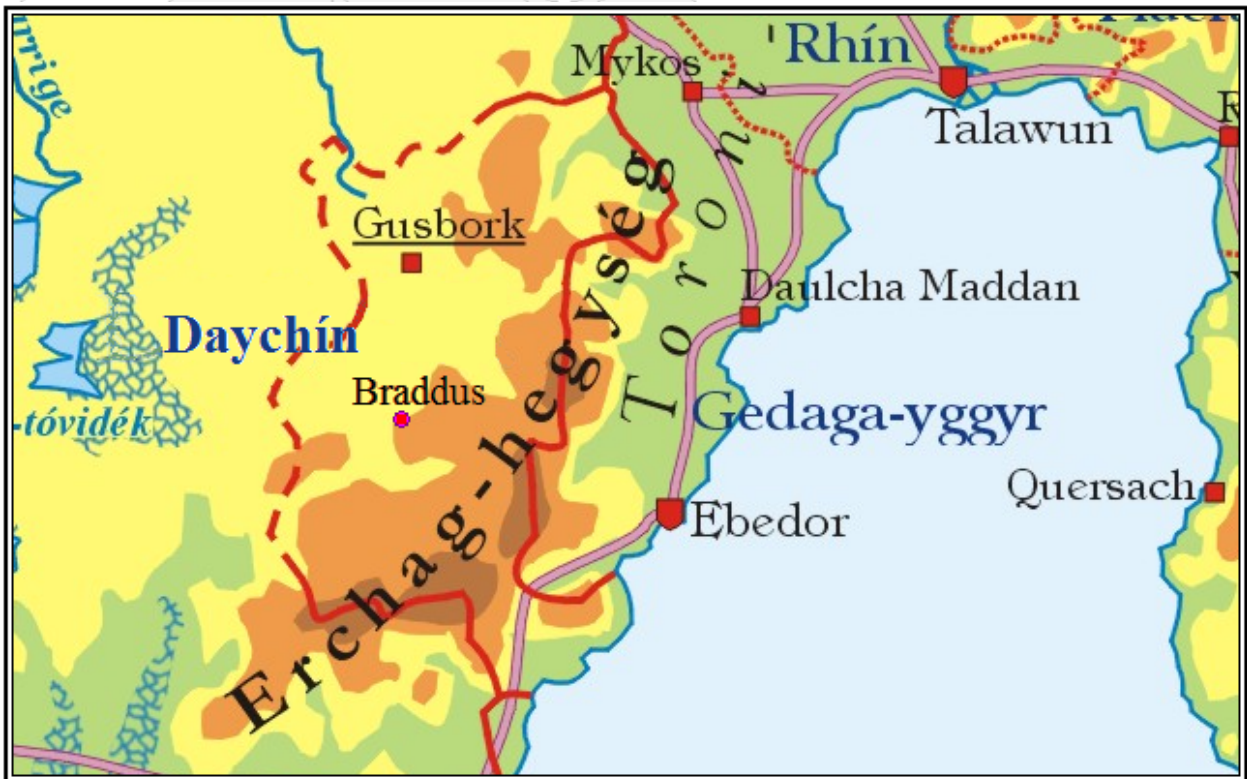
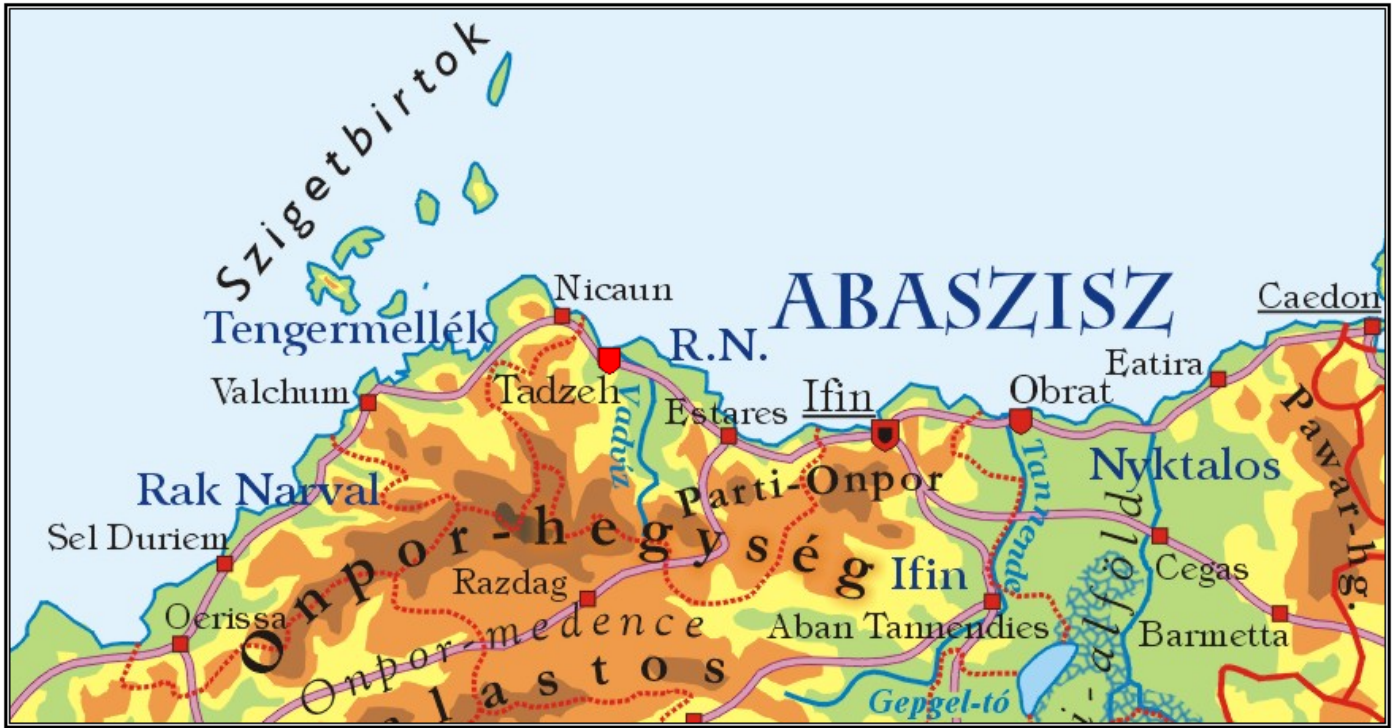
Ügyelj arra, hogy ez ne menjen a rendes játék rovására, csak ritkán adj rá lehetőséget, bár ha elmagarázod neki, egy adott kézzel kérheti, és dobhat, és csak akkor kell félrevonulni, ha sikeres volt a dobása. Erre se legyen lépten-nyomon lehetősége, de ennyi már elég ahhoz remélhetőleg, hogy együtt izguljon a többiekkel.

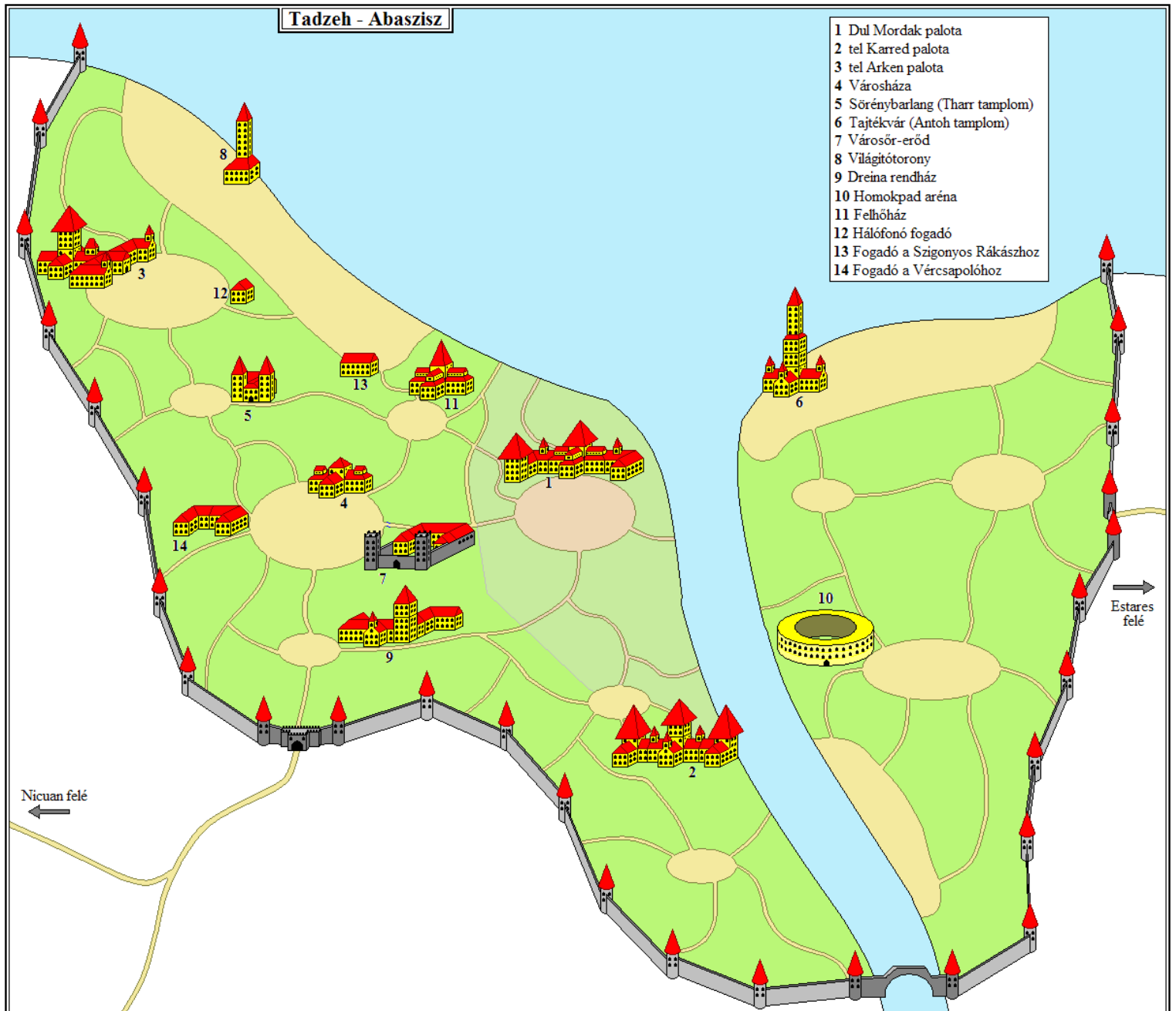
Bár a modul nem erről szól, de ha megsejtenek a többiek ebből valamit, és megpróbálnak kapcsolatba lépni vele, kommunikálni, az ésszerűség keretei között akár sikerrel is járhatnak (főleg különböző mágiákkal). De hangsúlyozom: a cél, hogy a kiesett játékos is bent maradjon, egy kicsit. Nem kell a játékot lélekidezős mesévé változtatni. Ezt a kiegészítést bár én jónak látom, alkalmazása nem kötelező, ha úgy látod, nem jó, vagy akár a csapat, akár a játékos nem vevő rá, nyugodtan hagyd el. Közben is ki lehet lépni belőle bármikor, áramlatok, megmagyarázhatatlan történések, vagy csak egyszerűen tovább száll a lélek... és a túlzásba esett, mértéket nem ismerő „halott karakter” végleg halottá tehető.

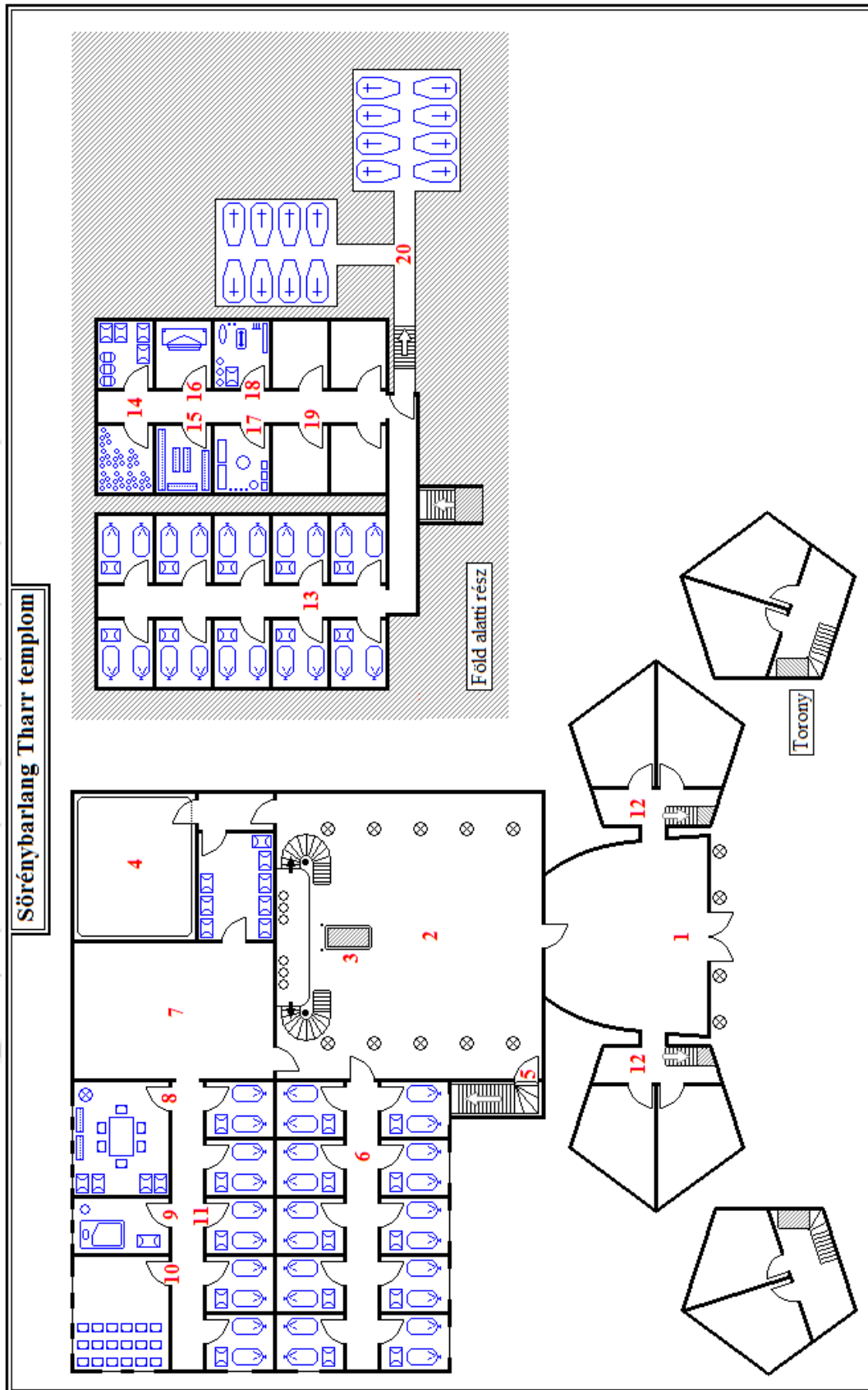
Szószedet

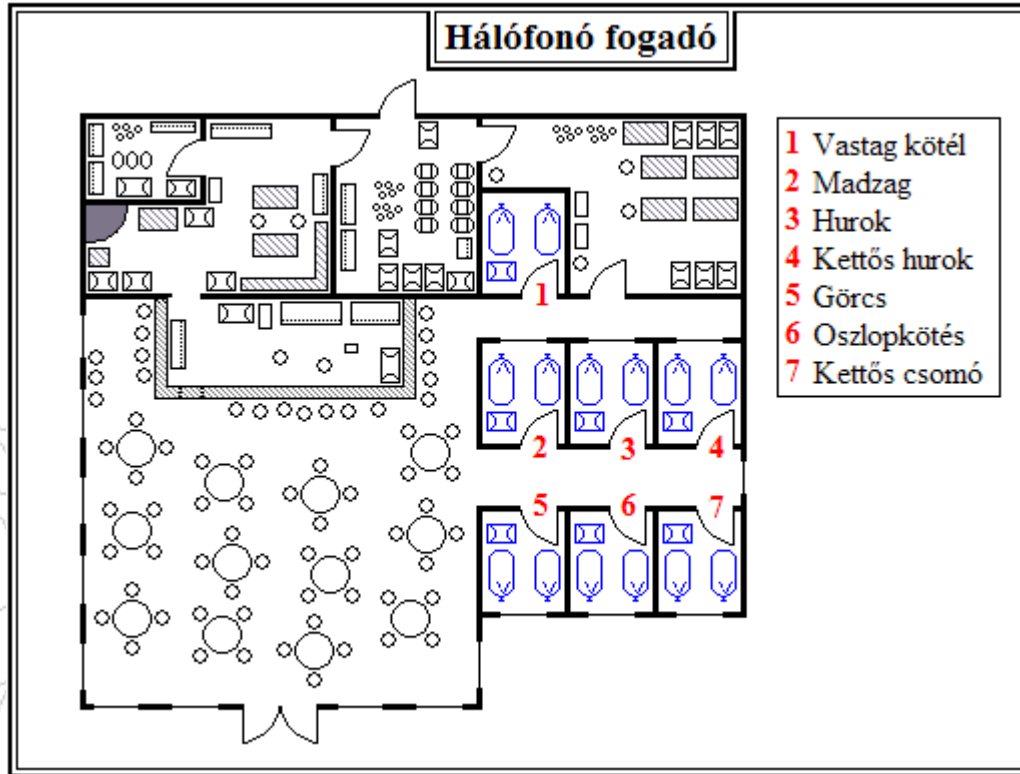
Tharragdon (tor)

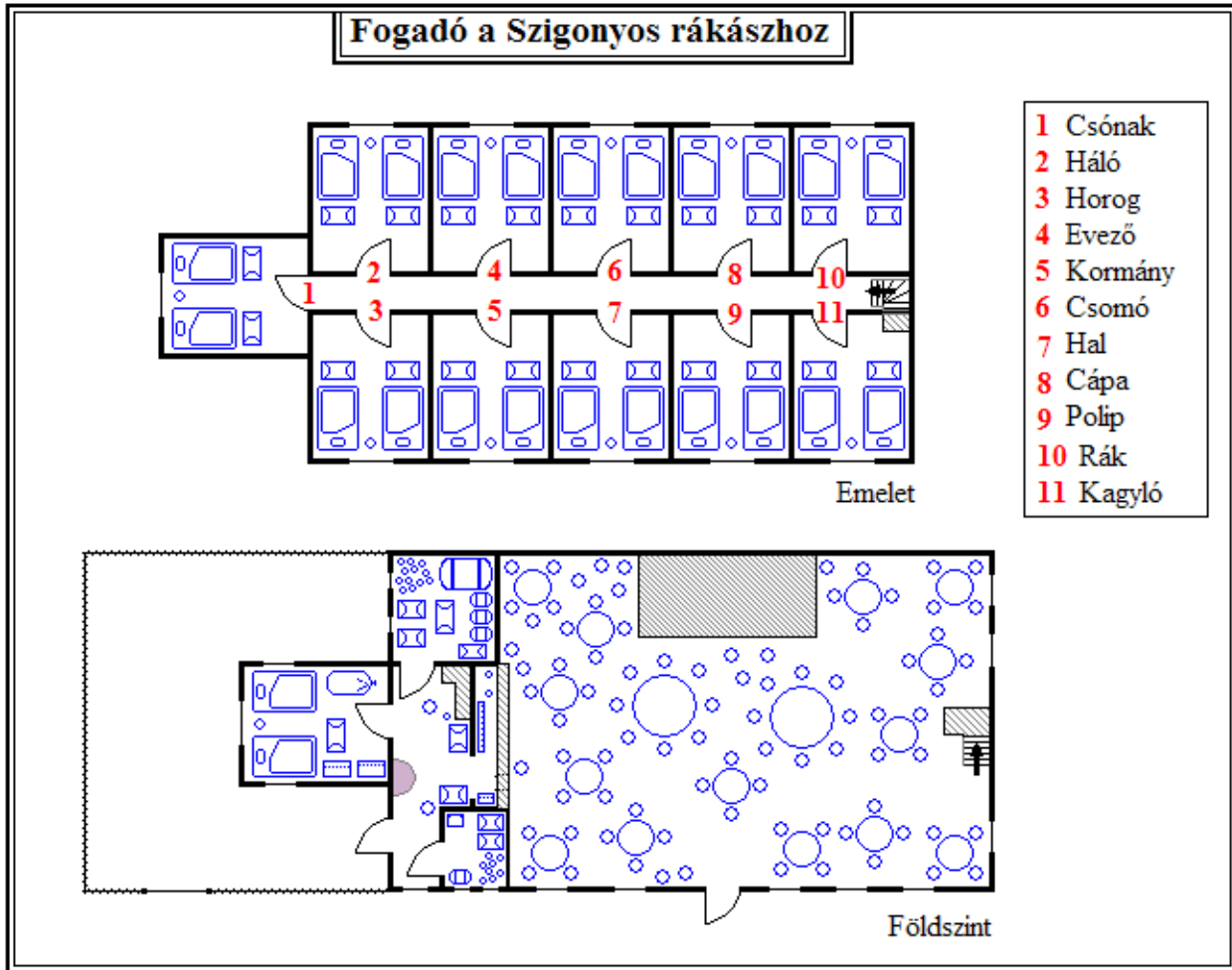
Tharr tizenkilenc rituálkorbácsának egyike, a tizenhatodik Jelentése „Tharr keze”. A háromágú korbács ágait emberi csontok díszítik, általában a nyele is abból van. Hagyományosan vérbe mártva használják. Sebzése K3, és szinte mindig vérmágiával együtt alkalmazzák, növelve azt. Rituális alkalmakkor, áldozati célokra használják. (S.)

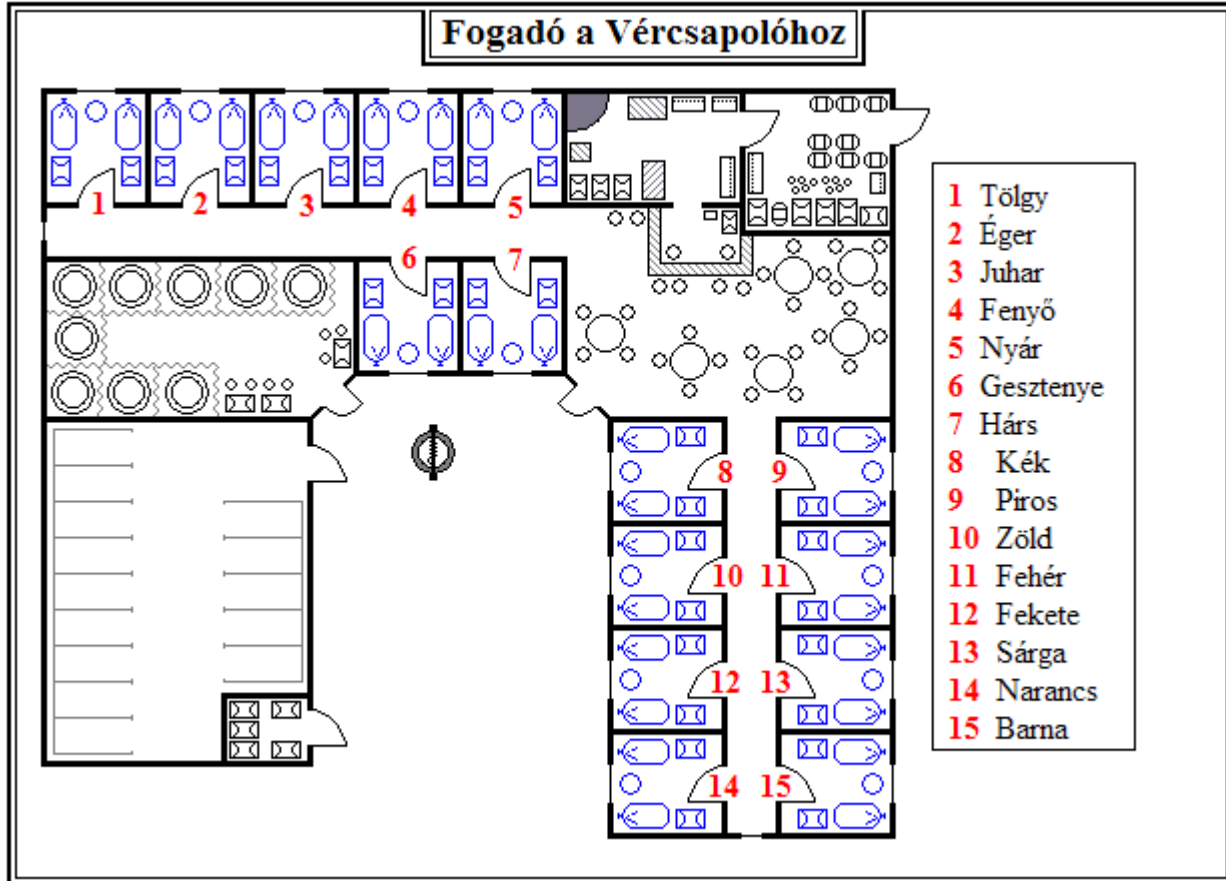




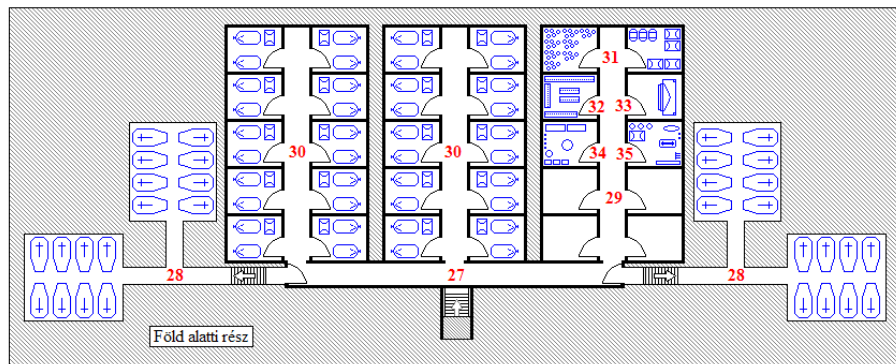
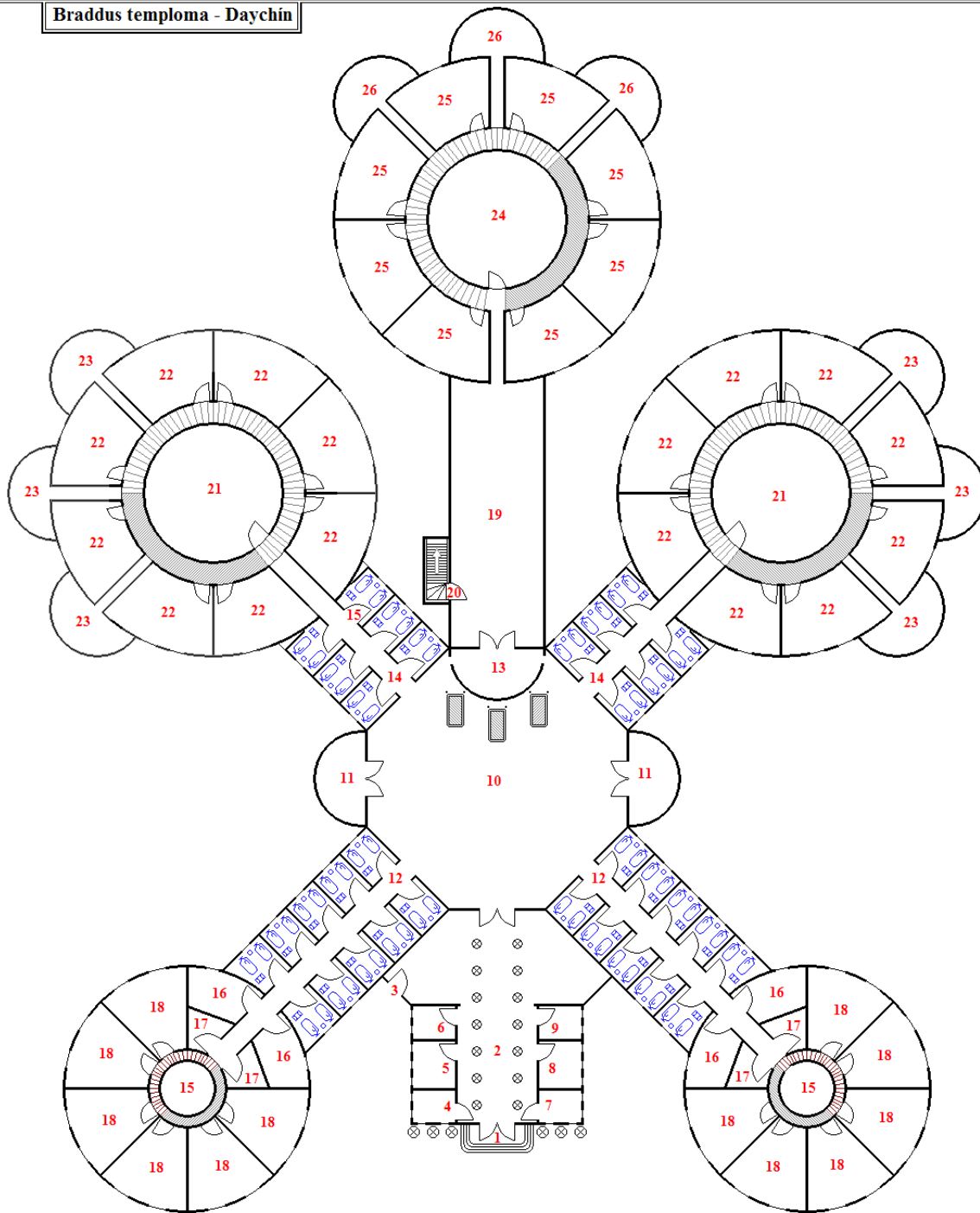








Braddus temploma - Daychin



Értékelés

Modulmegoldás	Adható	Pont
Küldetés elfogadása	5	
Részvétel Tharr szertartásán	5	
Vérkapu használata	10	
Átjutás a Kyr romoknál	5	
Átjutás az Antoh templomból	5	
Sikeres szabadítás	20	
Sikeres ládaátadás	10	
Áldozómester megölése	10	
Sikeres kódex ellopás	10	
Hazajutás	10	
Minden halott karakter	-10	
Teljesen harc és vér nélküli megoldás	30	
A tetoválások titkának megfejtése	10	
Összeg:		

Szerepjáték (Adható 1-5-ig, minden szempontra)

Játékos neve								
Csapat:.....								
Előttörténet/karakterkoncepció								Csapatátlag
Faj								
Kaszt								
Jellem								
Harc (2x)								
Pszi								
Mágia								
Párbeszéd, beleélés								
Játékstílus (beeszlás, játékon kívüli j.)								
Ötletek, megoldások								
Összeg:								

A harc, pszi és mági alkalmazása 1-1, ha valamelyik kimarad, mert nincs neki, akkor a harcot többszörözni kell, hogy egyensúly lehessen egy harcos és egy varázsló között is!

Összes pont: Modulmegoldás..... + 2* szerepjáték csapatátlag..... =

KM:.....

A modulhoz felhasznált irodalom jegyzéke:

- Első Törvénykönyv
- Második Törvénykönyv
- Papok paplovagok 1-2 szabálykönyv
- Bestiárium
- Ynevi kóborlások modulgyűjtemény
- Jan Van Den Boomen Toron kiegészítője
- Új Tekercsek szabálykönyv
- Szürkecsuklyás Testvériség – Északföldre (Net)
- Raoul Renier – Vallások és egyházak Abasziszbán (Net)

Az eltévedős kyr kapu ötlete a Kalandozók karneválja verseny A lobogók árnyékában című moduljából származik. Írója Bayer Tibor.

A borító képe Jan Van Den Boomen Toron kiegészítőjéből való.

A körkeretes képek a MAGUS kártyák egyes képeinek kivágott változatai.

A fekete-fehér képek Zubály Sándor munkái.

A Térképszelvények a Szürkecsuklyások honlapjáról származnak. (kiemeléssel átalakítva)

A címerek, épületek a modulíró saját munkái, felhasználásuk csak az alkotó feltüntetésével lehetséges.

Magyar Gergely 2009. 03.