

Witorlakat t p  s l ngot hoz a sz l

Versenymodul

a II. Ment lcsavar T borra

 RTA: Lord Rufus  s Magyar Gergely

HELYSZ N:  szak-Ynev, V ros llamok, Caedon  s Baarantheik illetve k rny k k

KEZDET: A Pyarron szerinti 3690. esztend 
Es s  vszak, Antoh terc nek Harmadik (Tengercsend) hónapj nak
3. hete, m sodik nap

A Cs sz ri Korona 3540. esztendej nek
H s  vszaka, Morgena Els  (P kok) hav nak
1. hete,  t dik, tarar napja

Vizeket kémelve

Hangulatkeltő novella

Alidar

A hosszú, esőáztatta macskakövektől csillogó utcán messze kopogtak a hintó elé fogott lovak patái. Ares Bayan Castello, az üvegkereskedelemből meggazdagodott caedoni tanácstag fiatalos, ám gondterhelt arcával találkozhatott mindaz, aki a hangokra felkapta a fejét és kilesett a viaszos köpeny csuklyája alól.

A nemrég második asszonyán keresztül is felszarvazott déltengeri nemes temperamentuma nem bírta tovább betartani a kapzsiság diktálta határokat és képtelenné tette a kalmárt arra, hogy bármiféle józan belátásra térjen.

Minél hamarabb oda akart érni a megfelelő klánházhoz és végre, egyszer s mindenkorra hű asszonyt találni magának, amíg nem késő – s ha ehhez zsákszámra kell majd mérnie az aranyat, hát legyen. Inkább, mint hogy megint rajta kacagjon a háta mögött az egész Nemesi Tanács meg az a szerencsétlen országbíró, a huszonéves Homers nagyúr. Majd nem fognak kacagni, ha megtudják... ő bezzeg dőlni fog a nevetéstől és büszkén dülleszti majd a mellét!

A hintó hamarosan megállt, a hajtó tisztelettudóan kinyitotta Castello előtt az ajtót s egy kisebb sámliit készített elé, hogy könnyebben leereszkedhessen. A harmincas éveiben járó, kövérkés férfi nagyot sóhajtott, ahogy két testőre után a nedves kövekre lépett és szembenézett a hatalmas, kétszárnyú ajtóval. Tekinteteket érzett, melyek őt fürkészték, ezért ösztönösen kihúzta magát és megköszörülte a torkát, majd intett a magával hozott udvaroncnak, hogy jelezze ittlétüket.

A fiú sietve tett eleget a kérésnek – a megbeszéltek szerint ötször ütötte a fának a babérmintás kopogtatót majd fennhangon citálta urának nevét és rangját.

Ares Bayan Castello, Caedon városállam Nemesi Tanácsának első tagja, a város második embe a levélváltások értelmében a Pyarron városának alapításától számított 3671. év Esős évszakában megjelent Alidar városában, a Siagall céhnek központja előtt.

A két szárny lassan, komótosan mozdult meg. Mögötte rabszolgák tűntek fel és a falak közé vezették a megjelenteket.

Néhány óra múlva megkezdődött a kikötőben állomásozó öt hajó egyikének kirakodása – ezüsttel és arannyal teli ládákat hordtak a szakadó esőben is félmeztelen szolgák egyszerű, nyitott szekerekre, melyek lomhán mozdultak a hosszú, egyenes utcákon a Siagall klán központja felé.

Az Égi sólyom

Az *Égi sólyom* nevéhez méltó, könnyű suhanással szelte a Quiron-tenger fehér habjait a könnyű szelű, finoman ködös, kék fényű éjszakában. A rövid, alig három napos útra felesleges lett volna komolyabb kíséretet biztosítani az amúgy sem túl értékes posztót pénzre váltó, azt hazaszállító kalmárhajónak, így magányosan siklott az áramlatokon, mintegy fél órányira a partvonaltól.

Alig tucatnyian voltak ébren a legénység soraiból, ám azok sem láthatták a közelgő veszedelmet. A víz fodrozódása a lágy szellő miatt nem tűnhetett fel, az első hold félénk fénye pedig nem ütötte át annyira a tenger felszínét, hogy a fáradt matrózok számára láthatóvá tegye a három óriási, baljós árnyat, ahogy felfelé kúsznak a mély végtelen sötétjéből.

A karvel hamarosan megremegett, sőt, meg is ingott, ahogy az egyik alak az oldalának vágódott a víz alatt. Kiáltások keltek a fedélzeten, amihez hamarosan csörlők hangja csatlakozott. A rémült fedélzetiek a nyilvetőkhöz siettek, s nekiláttak készenlétbe helyezni azokat, bár még nem látták, hogy mikkel állnak szemben. Aztán a tatbástya hangosan megreccsent, ahogy egy követő lövedékének súlya alatt szokott csak. Aztán újra s újra – végül fájdalmas halálhörgés és csontok kegyetlen roppanása törte meg a pillanatnyi, döbönt csendet. A kapitányt ébren, ám készületlen érte a kegyetlen halál. Aztán megint egy hangos, mélyről jövő moraj, ahogy valami ismét nekiment a hajó oldalának, egy másik pedig hatalmas szigonnyal tette használhatatlanná a lövésre felkészített nyilvetőt.

Mire a legénység eddig alvó, halálsikolyokra, segélykérő kiáltásokra, fa és csont reccsenéseire és vitorlák szövetének szakadásának hátborzongató hangjára eszmélő hányada a borzalmas hangoktól

halálra váltan a fedélzetre érkezett, már nem társaikat találták ott, hanem három, az árbocok roncsai között kegyetlenül civakodó, hatalmas és istentelenül rút teremtményt, akik azon vesztek össze, hogy a húsos fedélzetszemes nagyobbik része melyikükhöz kerüljön...

A Féregvályatok

Caedontól alig másfél tized mérföldnyire a Horen városa felé vezető út mentén kezdődik és Hamothan államának első néhány mérföldjén át tart a Féregvályatoknak nevezett, jelentős részében még felderítetlen, kusza barlangrendszer. A Pawar-hegység lankái alatt húzódó, gyakran még a tengerig is kivezető járatokat illetően sokan sokfélét vélnek tudni, mind kialakulásukat, mind pedig a bennük rejtőzöket illetően. A *Barras*, e baraantheiki kereskedőgalleon legénységét azonban megtanították már rá, hogy ha csak a megfelelő, többszörösen kipróbált és felderített barlangokhoz vezetik az *Óment*, akkor nincs mitől tartaniuk, így mára a babonáikat nem kell csengő jutalékpénzzel legyőzni.

A hajótól eloldottak egy kisebb vitorlást, amire nem sokkal korábban egy körmönfont kalmárpátriárka és tucatnyi testőre szállt fel, hogy a szél és az evezők segítségével a közeli barlangba vezessék a járművet. Rabszolgákat mentek vásárolni kalóztól és tengeri rablótól. Amióta a Baraad-szigetek viszonya Caedonnal a háborúság széléig sodródott, onnan nem cserélhettek elítélteket, így más módszer után kellett nézni a rabszolgák beszerzésére – hiszen Tharnak áldozatra van szüksége, hogy támogassa a rontásérseket déli szomszédja ellenében.

A *Barras* orrában álló hamuszín hajú kapitány fejcsóválva fordult a fedélzeten álló pap felé, kiismerhetetlen érzelmekkel az arcán.

- El sem bírom hinni, hogy a szigeteken ideáig korcsosultak a Háromfejű büszke papjai! Holmi kivégzéssé alázni a vér szent áldozatát, elítélteket vásárolni szövetségi vidékekről, rabszolgákat kalóztól... – felsóhajtott. – Ez nem az a Tharr, akinek égisze alatt én felnöttem...

- Türelem – vágott közbe kezének könnyed legyintésével a pap, arcán hamiskás mosollyal. – Nem sokáig kell már túrnunk ezt a gyalázatot, meglásd – közben le sem vette tekintetét a sötétbe vesző vitorláról.

Alidax

Mélykék, szinte fekete selyemben sietett végig a Fellegvár márványfalai között, mélyen magába szívva azt az általános, tömény és érzéki illatot, amely az évnék ezen szakában, a töretlen napsütés rövidre szabott napjaiban betöltötte a zöldes kövek által közrezárt erődpalotát. Szökőkutak csobogtak mindenhol, a mesterien kialakított, virágos-füves parkokban csepürágók szórakoztatták egymást és pártfogóikat, míg körülöttük, az égre törő, csipkés falú épületek sejtelmes, homályos függönyei mögött boszorkák és követek szótték intrikáikat. Ezt hagyja most maga mögött. Az Iridan-hegy pereméhez közeledve, a kastély falának tövében megtorpant és elidőzve tekintett hátra. Magába zárta, elméjébe véste a látványt. Ki tudja, mikor láthatja legközelebb.

A kocsiszínen hintóba szállt és a kikötőbe hajtatott. Az ifni móló közelében, a lagúna jól hajózható mélységében lehorgonyozva várta a szava alá tartozó három vitorlás. Az árbocok legmagasabbjain, a szövetek felett büszkén lobogtak a boszorkánykirálynő selyem jelzőzászlói.

Egy kisebb evezősrre szállt – a hajók pedig lassan megindultak a Quiron-tenger felé. Hamarosan három, négyembernyi árny csatlakozott a galleonokhoz az észrevétlenséghez szükséges távolságban.

Tudd meg nekünk, mi igaz a nyugat-quironeai pletykákból. Tehys, Caedon, Baraad és Abaszisz többi vidéke – mindent tudni akarunk. Giuste Navidában, Baraantheikben és Ifinben tölthetsz egymásfél hetet is, a többi várost legfeljebb két éjszakára érintsd. Ami pedig sokkal fontosabb – folyamatosan jelents. Kiléted a fenti három városon kívül, ha teheted, ne fedd fel. Ha nem kell csalatkoznunk benned, hónapokon belül te lehetsz a szemünk Alidarban... Ó, és ha bárhol konfliktusba keverednél – ne félj használni újdont állatkáidat.

Így szólt a Kupola és Dialaid úrnő akarata.

A Mantikor

Atharras-ceh Tyenn a *Mantikor* egyik kabinjának ablakából kémlelte a tengert, miközben kényelmetlenül fészkelődött. Az átkozott, büntetésből ráaggatott csápszerűen torz végtagok egyszeriben megint fájni kezdtek. *Egyre gyakrabban, egyre rosszabb.* A kín lassú hullámai csendesesen, de végzetesen köröztek a testében, egyre beljebb, egyre közelebb a szívéhez. Szeme villanásával jelezte szolgálójának, hogy újabb emberekre lesz szüksége.

Az ezüstmaszkos navor egy villanás alatt távozott a kabinból – még örült is, hogy így tehet – és suttogva továbbította ura akaratát a Lánctarátok hírhedt szervezetének képviselőjéhez.

A sebhelyes arcú fejszónálva megengedett magának egy torz fintort és a harmadik szintre ereszkedett alá, ahol féltucatnyi, egymáshoz láncolt gyermeket rángatott fel a földről és hajtott korbácsával a magas rangú utas kabinja felé. A többiek jajveszékelve, siránkozva néztek utánuk. A navor pedig hamarosan halk szóval jelentette az elvégzett munkát és az obsorok jelenlétét a hóhajú férfi felé.

- Távozz, és rendeld be őket. Üzenek, ha végeztem – a csikorgó, fájdalomtól torzult hang hallatán meghült a vér a szolga ereiben, holott nem először hallotta a parancsoló szavakat.

Borzalmas reccsenések, cuppogás és a gyermekek magas hangú zokogása, később üvöltés töltötte be a környezetet. Alig egy percen belül egy pap érkezett és néma csendbe burkolta a kabin. Nem akart hallani semmit, ami odabent történik. A varázs elmúltát követő első néhány percben nem szólt odabent senki – a sikolyok addigra rég elhaltak. Aztán ismerős hang szólította a szolgát.

A szoba vértől volt sikamlós, csontszilánkoktól érdes. Kiontott belektől bűzlött. És csak vér, vér mindenütt.

- Hozz nekem egy dézsányi meleg vizet és mosd meg a hajam. Aztán takaríts fel itt.

Baraantheik

- Hogyan akarod titokban tartani az érkezését? Az ilyen hatalmú személyeknek már a pusztá jelenlétük is érzékelhető...

- Ugyan, Seth... - szakította félbe mosolyogva a meglett korú rontásérsek, figyelve a tengert, ahogyan vérrel színezte a lemenő nap. – Ha mindenkinek van más, amire figyelhet, senki nem kíván majd a kúriámba térni.

- Mégis, mit tervezel? – a baraadi rontásérsek helyettese sejtette ugyan a választ, ám kérdezni mindig kifizetődőbb volt, mint kimondani a gondolatait. Ha mást nem, ezt kiválóan megtanulta Udalbaar mellett.

- Mit is mondtál a minap, hogy hívják Barathas utódját? – a Baraad-szigetek kormányzója a néhány évvel korábban leleplezett és kivégzett összeesküvő utódjaként a pozíciójára és a baraadi gazdagságra áhítozó Tehysi Szövetség Tharr-papjainak vezetőjére gondolt.

- Rascallára, az anaffiban tevékenykedő Vérrög szektájának vezetőjére gondolsz?

- Ó igen, Rascalla, tényleg... Hol is van most, mit mondtál?

- Nos, meg nem erősített hírek szerint alig néhány napja rangrejtve Caedonba érkezett, ahol a Sasfiókban szállt meg.

- Caedonba? Valóban? És miként fogadták? Gondolom kiutasították... – nézett segédjére kérdően a szürkés hajú főrang.

- Természetesen nem ismerték fel, így nem is utasíthatták ki... - mondta a tanácsos, alig tudva leplezni az arcára kiülő mosolyt.

- Egyszóval bujtatják? Ez felettébb kellemetlen... - a rontásérsek itt hatásszünetet tartott, netán elgondolkozott.

- Fogalmazzatok ultimátumot öreg barátomnak, Homers országbárónak, amelyben fejtsetek ki, hogy a bíboros egy napon belüli kiadásának fejében tekinthetünk csak el a büntető indíttatású kikötő- illetve hajórombolástól. A követ kiállítására kérd fel Abram La Terrog tiszteletbeli személyét. Említsd meg neki, hogy Arcalli halála miatt erősen kételkedem a túskehalak hatékonyságában illetve pártatlanságában s fontolgotom a megfelelő intézkedéseket velük szemben. Remélhetőleg érti majd, amire gondolok.

A La Terrog pátriárkák híresek a baraantheiki alvilággal való összefonódásukról, amely csak növekedett azóta, hogy, mintegy öt évvel ezelőtt Udalbaar kiutasította a Kobrákat a szigetről. Azóta a

magas rangú személyek kíséretében a legtöbb esetben megtalálható a család által fenntartott és a Tharr-pap hallgatólagos beleegyezésével működő Kollorok, avagy Tüskehalak fejedelemségének néhány embere is.

Arcallit, a rontásérsek caedoni követét másfél hete találták meg a szomszédos városállam csatornáiban egy zsákba csavarva. A testén talált, áldozásra utaló nyomokról a baraadi vezető nem szólt a nemesi családoknak, így könnyen állíthatta, hogy a kíséretébe tartozó, eltűnt fejedelmek is okozhatták a halálát.

- Abram embere két hajóval érkezzen, az egyikén ő maga és kísérete, a másikon ceht Tyenn akaratának teljesítői érkezzenek.

- Őket hogyan kívánod kijelölni ilyen rövid idő alatt? – a kérdésre a rontásérsek szélesen elmosolyodott.

- Úgy, hogy már tegnap kijelöltem őket, barátom.

- De hát a tanácsos levele csak ma érkezett, alig néhány órája... – Seth tettetett meglepetése mögött komoly elhatározás lapult: meg kívánta tudni, hogy miként lehetett képes Udalbaar megint legalább egy csapatra való jóféle zsoldost előhúzni Baraantheikből, ahogyan korábban már háromszor tette.

- Nos, ha nem érted, az csak azt jelentheti – nézett a szemébe a főrang – hogy szerencsémre van még mit tanulnod... - kis szünetet tartott. – Most már elmehetsz. Ha mindent úgy teszel és rendezel, ahogyan kértelek, sokat nyerhetünk. A város is, én is... és te is. Amennyiben legalábbis még mindig igényt tartasz az ajánlásomra a Thekszeli Vénnél...

Seth Mortai pedig igényt tartott rá, így jól az emlékeibe véste feljebbvalóinak korábbi szavait, ahogyan sietős léptekkel távozott a kúria kikötőjéből. Kékes fény borította be az alakját, ahogy elvonult.

- Ó igen, majd elfelejtettem... – szólt még utána a rontásérsek. A tanácsos kérdő tekintettel fordult meg. – Még az éjjel add ki a parancsot a hadigalleonok legalább felének indulásra való felkészítésére és felfegyverzésére is, másfél napi határidővel!

A remények szerint jövőbeli sherr-pap mosollyal az arcán tűnt el Udalbaar szemei elől a vidéki lak falai között.

Obrat

Tekintélyes számú hajó várakozott az indulást jelentő, dagályt jelző kürtökre Obrat félszáz ezres városának széles kikötőjében. A vezérhajón, az *Abbitszigony* árbocain büszkén lobogott az óarany sellőcímerrel ékes hercegkapitányi lobogó. Gyönyörű, sellődíszekkel ékített szkogg volt abbittal bevont, meztelen lányfelsőtesttel az orrán.

Mellette egy tőle nem sokkal kisebb, ám díszítésében mindenképpen hozzá méltó vitorlás, a *Caedoni forrás*, melyen Caedon címeres lobogójával játszott a szél. A hajópár mögött féltucatnyi hadihajó és tucatnyi kísérőkarvel ringatózott a békés, kék víz felszínén.

Az Abbitszigony orrában két előkelőség állt s beszélgetett kedélyesen. Estrado Amalli, Nyktalos tartomány első embere és Dalon Homers, a keleti irányba szomszédos városállam országbárója. Asszonyaik nem sokkal hátrébb kacarásztak néhány társalkodónő társaságában.

A Caedoni forrás fedélzetén Talvas Amalli, a hercegkapitány unokaöccse és örököse beszélgetett a hajó kapitányával, egy hordóhasú, sokat látott tengerésszel. Nem sokkal mögöttük, egyetlen szolgálólányával az oldalán várakozott szótlanul vőlegényének figyelmére Estella Homers, a caedoni főúr gyönyörű lánya, s azt kívánta, bár lett volna beleszólása apja házassági terveibe. Az elkeseredett szív néhány könnyet csalt az arcára, de még azelőtt letörölte őket, hogy megszólalt volna a dagály tetőzését jelző kürt a kikötőben.

A vasmaszkákat felvonták, a hajók pedig megindultak a szélllel. Mintegy öt perc múlva, hangos hahotázás után az aszisz örökös menyasszonya mellé lépett, megdobbantva annak szívét.

- Jól vagy? – kérdezte. Nyilván észrevette a rossz hangulatból következő, beteges sápadást a lány arcán.

- Persze – bólintott félszegen Estella.

- Akkor rendben is van – fejezte be a beszélgetést Talvas, és visszatért a kapitány mellé, aki már várta egy igen kiváló történettel.

A lány, hogy ne lássák könnyeit, sietve visszavonult kabinjába.

A matrózok mindegyike hosszán nézett utána. Éppen csak a vőlegénye feledkezett meg róla.

Tartalomjegyzék

| | |
|---|----|
| Hangulatkeltő novella | 2 |
| A kalandmodul | |
| Előzmények | 7 |
| Bemesélés | 10 |
| Első fejezet – első részlet | 11 |
| Első fejezet – második részlet | 14 |
| Második fejezet | 17 |
| Befejezés | 21 |
| Az események időrendben..... | 22 |
| Függelék | |
| Nem Játékos Karakterek és szörnyek leírása..... | 24 |
| Caedonról | 39 |
| Az Istenek Forrásáról és annak vizéről | 41 |
| Caedon kalmárcsaládjai | 42 |
| Caedon térképe | 55 |
| A kolostor térképe | 56 |
| A Baarad-szigetéről | 57 |
| Baraantheik kalmárcsaládai | 59 |
| Baraantheik térképe | 75 |
| Az órák elnevezése a környéken (24 órás rendszer) | 76 |
| A toroni karakkákról | 77 |
| Köszönetnyilvánítás | 79 |

Előzmények

A modul cselekményéhez vezető közvetlen előzményeket az alábbi táblázat tartalmazza. Az adathalmaz talán túlságosan tömör és néhány helyen érthetetlen, indítékokat ugyanis nem tartalmaz. Ezen indítékok a modulban felbukkanó Nem Játékos Karakterek leírásánál, a jellemükben keresendő (ld. a megfelelő fejezetet), a kyrek gondolkodásmódjából fakad vagy vallási ellentétén alapszik. Amennyiben ezen három lépésen keresztül sem jutsz látszat- és valódi okokhoz, azon gondolkodj el, hogy vajon valóban fontos-e a kalandmodul szempontjából ismerned Cjendago pontos indítékait arra, hogy beavatkozott a Tehysi Szövetség és Caedon 3683-as szembenállásakor a békés megoldás érdekében...

A táblázatban szereplő, később előkerülő (csak vezeték)nevek:

Castello – caedoni üvegkalmár, jó kapcsolat Toron több családjával
 Udalbaar – baraadi rontásérsek, baraadi Tharr-pap
 Cjendago – dél-tengeri concitator
 ceh Tyenn (cT) – Ascenc Morga boszorkánymester, Cjengado tanácsosa
 Shes-saryan (Ss) – Pidera-shín Regitor Imperialisa, Morgena hitű, jó kapcsolat Castelloval
 Sul-Mjaharryn (SM) – a kis-szindvilli (Tengerbörtön) boszorkányherceg, Sogron hitű
 ehn Bhagavad (eB) – a kis-szindvilli boszorkányherceg boszorkányhadura
 Mortai – Udabaar tanácsosa és helyettese
 Homers – caedoni országbáró
 Amalli – nyktalosi hercegkapitányi család
 Rascalla – Udalbaar halála után a rontásérseki pozíció várományosa, toroni Tharr-pap

| Baraantheik és vidéke | Caedon és vidéke | Toron és fennségterülete |
|---|--|--|
| 3670 | | |
| | Castello Alidarban asszonyt rendel magának (Morylla) | |
| 3675 | | |
| | Udalbaar caedoni fogsága | |
| | | Cjendago segítséget nyújt és megszökteti a papot |
| 3679 | | |
| Udalbaart megválasztják rontásérseknek | | |
| 3683 | | |
| | A caedoni kereskedőcsaládok ultimátumot küldenek a Tehysi Szövetség nyugati városainak, hogy adják át a bányászati jogokat | |
| A rontásérsek nyíltan kiáll a caedoni érdekek mellett | | |
| | Nyílt összecsapás helyett diplomáciai tárgyalások kezdődnek | |
| 3684 | | |
| Udalbaar elárulja és leleplezi a | | |

| | | |
|--|--|--|
| Baraantheiki Kobrafészek vezetőit és kitoloncolja őket | | |
| | A Kobrák Caedonba telepednek | |
| 3686 | | |
| A Kobrák áskálódása elmergesíti a két állam viszonyát | | |
| Udalbaar megpróbálja a Tehysi Szövetségre is kiterjeszteni közvetlen ellenőrzését | | |
| | A Tehysi Szövetség diplomáciai tárgyalásokat kezdeményez Caedonnal | |
| Caedonból és Giuste Navidából kiutasítják a Baraantheiki követet | | |
| 3687 | | |
| ceh Tyenn megtorló támadást javasol a szentségtelen szövetség ellen | | ceh Tyenn megtorló támadást javasol a szentségtelen szövetség ellen |
| Összecsapás, Caedon hajóinak és kikötőjének jó része elpusztul | | |
| Udalbaar-Cjendago egyessége: a rontásérseknek adott tanácsok megfogadásával támogatást kap | | Udalbaar-Cjendago egyessége: a rontásérseknek adott tanácsok megfogadásával támogatást kap |
| | Cjendago eléri a Tehysi Szövetség szakítását Caedonnal | |
| | Morylla Caedonba érkezik | |
| 3688 | | |
| | | Ss kitoloncolja a tartományból Lysianel híveit, hogy délen is legyen „szeme” |
| Udalbaar megtagadja a menedéket papnóktól | | |
| | A papnók Caedonba telepednek | |
| A pátriárkák újra követet neveznek ki Caedonba | | |
| 3689 | | |
| | Család-Lysianel szövetség Baraad ellen; Morylla beszerzése | |
| 3690 | | |
| | | Cjendago elsüllyeszt több hajót, akik SM-nek szállítottak abbitot |
| | | Ss Cjendago tudtára adja, hogy Caedonban jelentős morgenita kolostor rejtezik |
| | | SM eltorzítja cT-t Cjengado korábbi ballépéséért |
| Mortai és követői végeznek SM követével; a Tengerbörtönben vizsgálják meg | A papnók végeznek Baraad követével; Baraadban vizsgálják meg | |
| A caedoni követen lysianelita emberáldozatra utaló jeleket találtak | | A boszorkányhercegi követen kígyókard ütötte sebeket azonosítanak |

| | | |
|---|---|---|
| | Homers és Amalli örökösei házasságot kötnek és Obrat után Caedonba utaznak | |
| | | cT-t Baraadra számúzik, a hajókkal eB is érkezik |
| cT üzentet Udalbaarnak, hogy az kerítsen számára megfelelő testet a <i>Magzat megrontásához</i> | Rascalla Caedonba érkezik; Lys hívei megrontanak pár utazót (későbbi emberrablók) | cT üzentet Udalbaarnak, hogy az kerítsen számára megfelelő testet a <i>Magzat megrontásához</i> |
| Udalbaar csapatot nevez ki, hogy Moryllát elhozzák | Az örökösök visszaérkeznek, bált rendeznek | |
| Udalbaar ultimátumot fogalmaz Caedonhoz, mely egy napi haladékkal kívánja Rascalla kiadását | | |

Bemesélés – Első nap

A játékosok közül rögtön a legelején válasszuk ki a legrútább férfi karakterrel bírót vagy a tipikus nőcsábász típust (bárd, Arel-pap), akit válasszunk el a csapat többi tagjától és csak vele ismertessük helyzetét:

„Egy ájtatosság kellős közepén van. A levegőbe néhány fűszernövény kellemes illata vegyül ezüst füstölők résein keresztül, a kolostor falait borító faragványok tövében mirtusz burjánzik és a szent emberek fején és mellkasán ott villan a sötét köves szimbólum – kezükben pedig a tör, ahogy lesújtanak az utolsóra, aki előtted állt a sorban. Összerezdülsz, bilincs csörren a kezeiden és lábaidon, fájdalom kúszik végig a gerinceden, megbénítva elméd – meg is mérgeztek. A vágás, amit láttál, nem halálos, viszont kegyetlenül fájdalmas, a bordák között éri a meztelen, kőoltárra bilincselte férfit. Újabb és újabb kínzó csapások, végül az utolsó, félkörös metszés, és a szerencsétlen hímtagja nincs többé. Vér szennyezi az oltárt és a szív utolsó dobbanásaival távozó vér lüktetésének ritmusára féltucatnyi nővér kezd monoton, dallamos imaénekebe. Közben hátulról gyengéden megérintenek, végigsimítva ruhátlan tested, és érzékeny bűnnek a füledbe. És az előtted lévő véres oltár a méregtartó fiolával borral leöntött asztallá változik még félig teli kancsóval. Te pedig nagyon szomjas vagy. Elindulsz hát felé...”

A többiekhez célszerű ezután fordulni: éppen farkasszemet néznek a számuk másfélszeresével megegyező, rosszarcú figurával egy másfélembertnyi széles, sötét utcán. Ez a féltucatnyi ember az utolsó élőakadály, mielőtt elérjük a kolostort. Ami azt illeti, öt percük van legyőzni az útjukat álló zsoldosokat és lejutni a kolostorba, át néhány csapdán, hogy kiszabadítsák társukat. A bemelegítéshez a térképet a Függelékben találod. Egyszerű labirintus, bajtárszabaddítással fűszerezve.

Kifelé a leharcolt csapat és az elkábított szerencsétlen a városőrséggel találkozhat, amelynek tagjai beviszik őket a fellegvár alatti tömlöcbe, holnap hajnali kihallgatásra. *A Kobraék mindenestre ekkor másnap hajnalban kiviszik őket, és hajóra teszik, amely Baraantheik felé indul.*

Ha a karaktereink meghaltak, a boszorkányok az Istenek Forrásának segítségével visszarángatják őket az életbe, elhelyeznek mindjűkön egy-egy Megbélyegzés csókját, majd visszazállítatják hőseinket a fogadójukba. Innen a Kobraék segítségével elrendezik, hogy egy hajóra szálljanak, amely Baraantheikbe megy.

Akármelyik megoldás esetén igaz, hogy a testvériség tagjai a karaktereket altatóméreggel kezelik, alighogy bemennek a kabinjaikba, majd egy másikkal is, ami viszonylagossá teszi az elmúlt napok eseményeit és kis mértékben amnéziát is okoz.

A karaktereknek tehát csak addig meséld le a fentieket, amíg a dőlt betűs szakasz nem kezdődik. Onnantól így folytatd:

„Kopogtatásra ébredtek egy lágyan ringatózó fedélzeten, függőágyakban. A kabin ajtaja előtt egy megszeppent, ifjú hajószolga várakozik rémulten. Kérdéseitekre nagy nehezen elmondja, hogy mindenféle kiáltozást hallott az imént, mintha az urak harcoltak volna, és félt, hogy rémálmod látnak, így felébresztette őket.”

Innentől nyugodtan agyalhatnak – az idő már kevés (még egy fél óra van érkezésig), a Kobraék vagy boszorkák pedig nem sok nyomot hagytak. Ha valaki esetleg a fenti bélyegek vagy a mérgegyiket akarná kifürkészni, annak a Megbélyegzés csókjával elaltatják a gyanúját (azaz te mondd csak azt, hogy nem talált semmi különöset). A mérgegy ráadásul ekkorra már kiürült a szervezetből, hosszú távú hatását kifejtve.

A karakterek bemesélését ott zárjuk, hogy megérkeznek Baarantheik kikötőjébe vagy egyik fogadóháza a címlap napjának koraestjén, a lemenő nap már véresre festi a lágyan hullámzó tengert.

Pihenjenek vagy csámborogjanak a városban nyugodtan, hagyjuk őket kibontakozni – de azért ne felejtsük el, hogy következő nap reggel felkeresi őket szobájukban a rontásérsek legátusa, Seth Mortai, és közvetíti Udalbaar kívánságát, mely szerint a nap további részét a városhoz közeli birtokon töltsék és *megbeszéljenek egy kegyetlen gyilkossággal kapcsolatos néhány kényes részletet*. Nem kötelező a felkérés elfogadása, azért hívjuk fel a figyelmüket, hogy meglehetősen gyanús, ha ki akarják vonni magukat a megbeszélés alól. Ki tudja, talán őket gyanúsítják.... Ha a karakterek mégsem akarják ezt megtenni, ne erőltessük a dolgot, lelkük rajta.

Ha a csapat azt az utat választja, hogy nem sodródik a történettel, más eszközökhöz kell nyúlnod. Este, Kötődés órájában ugyanis az egyik baraantheiki pátriárkacsalád magánhadseregének hadnagya zörget a fogadjuk ajtaján, s ura üzenetét hozza. E szerint a karaktereknek azonnal a hűsz fővel kell tartani, ugyanis egy brutális gyilkosság komoly gyanúsítottjai, többet azonban csak a kúriában tudhatnak meg.

Amennyiben a karakterek elfogadják a legátuson keresztül közvetített akaratot, hamarosan hintóba szállhatnak és mintegy fél-egy óra alatt a rontásérsek udvarába kerülnek. Természetesen nem kötelező a hintó, meg lehet sérteni a legátust azzal, hogy nem tartanak vele odabenn, hanem inkább lovon utaznak. A hintóban Seth Mortai tapogatózó beszélgetést folytat, hogy felmérje a karakterek vallási és politikai indíttatását, ismereteit illetve helyismeretét.

Ha a katonákkal érkeznek, kapnak ugyan lovat kötőféken és néhány katonát maguk mellé, akik figyelnek rájuk, mégsem olyan veszélyes a helyzet, ezt láthatják. Amennyiben harcba keverednek a harcosokkal, nem nagyon van esélyük, szerencsére azonban azok nem kívánnak végezni a karakterekkel – lefegyverzik, leütik, kábítják őket. Ha ájultan érkeznek, akkor egy kocsin szállítják a testüket a lovasok mellett.

A rontásérsek kúriáján mindenesetre szobát kapnak, majd alig pakolhatnak le, máris egy étkezésen kell részt venniük, ahol találkoznak Udalbaar érsekkel. Néhány udvariassági kör lefuttatása után megismerik a későbbi feladatukat, méghozzá a jelenlegi politikai helyzet ismertetését követően, amely az alábbiaknak megfelelően fog kinézni.

A rontásérseknek néhány éve a Tehysi Szövetség legnagyobb városában, Guiste Navidában sikerült olyan befolyásra szert tennie, hogy annak törvényhozásába is bele tudott szólni, s hamar szembekerült a helyi viszonyokat intrikusan formáló Méreggel Szoptató Anya egyik papnőjével, akit kiutasított a városból, majd, mikor az fegyveres ellenállásra buzdított Udalbaar ellen, karóba húzatott. Azóta nem hallottak felőlük. Most azonban Caedonban az odarendelt legátust, Parhasquot példátlan kegyetlenséggel végezték ki: megmetszették ereit, hímtagját eltávolították miközben fojtották, mintegy héttel ezelőtt, ráadásul egy olyan méreggel kezelték, amely megsemmisített minden testnedvet. Azóta sikerült kideríteni, hogy egy Lysianel-hitű hússzekta keze illetve kése továbbá a fenti papnő utódainak mérge van a dologban, akik összefogva az öt éve száműzött Kobrakkal most bosszút indítanak a három évvel ezelőtt történt megalázó vereség kompenzálásának jelszavával. A városállam azonban nem elég erős ehhez – ezért most bált adnak az abasziszi Nyktalos tartomány hercegkapitányi családjának, az Amalli-dinasztiának és a város egyik leányának frigyét tisztelendő, melyen talán Caedon újbóli Abasziszhoz való tartozásáról is szót ejtenek. A fenti két, meglehetősen különböző szervezet között illetve a város sorsát képviselők között egy, Caedonhoz feltétel nélkül hű és azért bármit feladni hajlandó nő biztosítja a közös hangot, aki a Castello dinasztia Moryllája – ám ha el lehetne vele beszélgetni, talán megszűnne ez a nagy egyetértés

a két alvilági rend között. Ide kellene hozni, de úgy, hogy ha lehet, a haja szála se görbüljön. A bál és az azt követő józanodási időszak talán a legkiválóbb alkalom ennek véghezvitelére...

A karaktereket megáldja Antoh sziget-beli főrangja, majd átad nekik fejenként egy-egy egy pintes kulacsot, telítve az Istenek Forrásának csodálatos vizével. Ezt követően a csapat mellé rendelik a rontásérsek vérnyelőjét, Syamast is, amelyen keresztül Udalbaar képes kommunikálni a karakterekkel (Vérbeszéd), ráadásul egy alidaxi boszorkány segítségével mindenről értesül, ami a karakterekkel történik és a vérnyelő megtapasztalja (Távolbalátás).

Azt nem kötik az orrukra, hogy a hajón utazik majd a kellemetlen ultimátumot szállító követ, a karizmatikus diplomata, Ghaudiya-en Yrdaquor is, akivel akár össze is barátkozhatnak majd. A férfi állítása szerint azért utazik velük, hogy a Bayan Castellokkal tárgyaljon az egyik leányt megkérendő (ez igaz, részben valóban ezért megy). Állítását alátámasztja egy meghívó a dal Homers országbarói család menyegzőjére (ez is valódi), ahová őt és kíséretét is várják (a karakterek tehát az ő segítségével problémamentesen juthatnak be a bálra). *A sogronita diplomata sem sejtí, hogy a valódi meghívó és a tárgyalások engedélyezése is csak eszköz a Castellók kezében, hogy Baraad ellen menjenek. Terveik szerint Lysianel híveinek kezére játsszák a férfit.*

Az indulásig fennmaradó időt, ha van (azaz ha Mortai kíséretében érkeztek a birtokra), tetszőlegesen eltölthetik – meglekínthetnek egy perridot, eltölthetnek néhány szenvedélyes fertályórát a rontásérsek ágyasaival vagy akár az alidaxival is, vagy dőzsölhetnek kedvükre a temérdek étel és kellemes hőforrásokból táplálkozó medencék segítségével.

A hajójuk, az Ómen (illetve *Barras*), egy hadi cselekményekre is felkészített, elsősorban azonban kereskedelmi célokra kialakított vitorlás, hajnalban indul a kikötőből, ahonnan mintegy fél napi út áll előttük, melynél fogva célszerű a pihenést akkorra időzíteni, addig pedig minél kiválóbban felkészülni a feladat megoldására. Az út, amely a Holdak órájában kezdődik, teljes nyugalomban telik, jó széljárással, kellemes, lágy napsütéssel, az aszisz kapitány, Garak vidám környezetében.

Napközépre meg is pillanthatják Caedon patkóalakú kikötőjét és a félkörben elterülő várost, amely felé büszkén magasodik a Fellegvár sziklaerődje. A zászlót magasztosan lobogtatja a szél. Fertályóra ringatózás után megkapják a kikötési engedélyt, az Ómen közelebb érkezik, majd két-három nyíllövésnyire az erődtől lehorgonyozzák. A partról apróbb evezős-vitorlás siklik mellé, amin három férfi - a kikötőmester, egy Antoh-pap és egy kisbíró – érkezik. Átnézik a hajót vámolnivaló után, ismertetik a főbb törvényeket és büntetéseket (röviden a modul végén), a helyismerettel nem rendelkezőknek ajánlják a három fogadó egyikét (Istenek Forrása, Tengersizem, Sasfiók; anyagi állapot alapján ebben a sorrendben), ami után a követ illetve a csapat egy-egy csónakkal a partra evez(tet)het.

A bálig, melyet a Városházán (másképp Tanácsházban) tartanak a Bűnhódás órájával kezdődően, mintegy öt órájuk van. Ezt az időt városnézéssel, vásárolgatással, tervek szövögetésével vagy a helyiekkel való ismerkedéssel is tölthetik. Ha nagyon “szerencsések”, akár a Kobrákba is belebotlanak, ami fájdalmas emlékekben csúcsosodhat ki a karakterek legalább egyikének a számára (ezt csak akkor szódd bele, ha nagyon jól haladtok).

Időközben, a Pelikánok órájában a kikötőből kifut a Hableány, fedélzetén Rascalla, Udalbaar rontásérsek keményvonalas ellenfele. Egyelőre észrevétlen. A Kobrák néhány embere kíséri, akik gondoskodnak arról is, hogy Baraantheikben kellő fogadtatása legyen és azonnal fel tudjanak szívódni.

A Kobraék ezzel egy időben, a szigeteken felkeresik Seth Mortait, aki biztosítja őket támogatásáról. Átadják neki a kábító mérget, amit Udalbaarnak szánnak.

A bála a legkönnyebb a meghívóval bejutni, amit Gaudiya mellett maradvá lehet megtenni. Van más módszer is, amelyek között szerepel a nemesi családok egyikének megvesztegetése, egy kis intrikálás, fenyegetés, hamisítás vagy a kapuőrök illetve nemes kisasszonyok elcsábítása. Természetesen a tolvaj módszer is kínál néhány járható (mászható) utat, hiszen vannak ablakok, van tető, hátsó ajtó, vannak figyelmetlen őrök...

Az esemény, amin részt vesznek, egy maszkabál; nekik is célszerű ennek megfelelően érkezni. A történések: a bál az etikett szerint azzal kezdődik, hogy mindenki megmutatja magát a rangidőseknek és az ifjú párnak, amely előbbieket ez esetben az országbárai- illetve a hercegkapitányi párok. Ezután általában néhány fertályóra beszélgetés, pletykázkodás következik, majd tánc; később egy bárdcsapat lélegzetelállító előadása, egy renegát tűzvarázsló *Tűzijátéka* és egy kóbor illuzionista különféle káprázatai szórakoztatják a nagyérdeműt. Keveseknek tűnik fel a rangidősek eltűnése az első óra végén és kicsit idegesebb visszatérésük néhány óra múlva (ekkor adja át a követ az ultimátumot, amiről mindketten tudják, hogy mit jelent). Az érdeklődők, ha vannak, a vezetők asszonyain keresztül próbálkozhatnak közelebb kerülni a titokhoz, akik legyintve “azt mondták, amolyan férfidolog” kijelentéssel intézik el a kérdést, majd beszélgetést kezdeményeznek valami általános témáról, megemlítenek valami érdekes pletykát, illetve kérdezzetnek a karakterekről.

Hogy a rábeszélés és a rablás közül melyiket választják vagy szeretnék választani, illetve hogy a lánnyal való beszélgetés mennyire cáfolja meg a hazugságokat, amikkel felvértezve ide érkeztek, a csapat dolga eldönteni. Ha elrabolják a lányt, üldöztesd őket, keressék az egész városban, legyen forró a talpuk alatt a talaj, és ha nem cselekszenek elég gyorsan és rejtőznek el kiválóan vagy hagyják el azonnal Caedont, fogják el őket. Ha pedig elfogták – igyekezzenek nem holtan – őket, akkor hamarosan a Fellegvár celláinak egyikébe kerülnek, közvetlenül a követ mellé. Lesz miről beszélgetni, hiszen egy házassági kérelem okán senkit nem zárnak börtönbe. A másik oldalon egy megtört asszony van, akiből sokat nem tudnak kiszedni, amúgy egy orwellánus akolita, akit másnap hajnalban máglyán égetnek el...

A Csillagok órájában Baraantheik egyik zárt, magándokkjára érkezik a Hableány, a Kobraék el is rejtik a riválist, de a rontásérsek kémjei mégis megneszelnek valamit és lejelentik uruknak.

Éjközép előtt néhány perccel érkezik Udalbaar üzenete, mely két tartalommal lehet felruházva:

- (1) vigyék a lányt a várostól délkeleti irányban fekvő Féregvályatok felé, ahol található egy bordélyházat, ahol már várják majd őket és ismertetik a további teendőket;
- (2) ne csüggedjenek, nem sokkal napkelte után érkezik egy kisebb felmentő csapat, ami átmeneti zűrzavar keltése mellett kihozza őket a börtönből.

Éjközép után a rontásérsek parancsot ad a teljes baraaadi flotta kihajozására. Seth Mortai és a diplomata család egyeztet, hogy egy esetleges krízis esetén teljes engedelmségről győzzék meg a quessort a végén.

Ha a lányt sikerül elrabolni, a férje a Féregvályatok egyik eldugottabb barlangjának felhasználásával épült uwelita sziklaerődbe megy, ahol bosszút kér asszonyáért. A kérést jogosnak találják, így néhány óra múlva Fransiscar lovag elindul a karakterek keresésére. Lysianel főpapnője felkeresi és egy szolgába börtönzi a Féregvályatok egyik barlangjában található crantai álmokristály lelkét, majd elhelyezi rajta a Rabszolgaság csókját.

(1) A szöktetés-rablás sikeres volt

A karakterek a rontásérsek szavai nyomán valószínűleg elindulnak a Féregvályatok felé. Ezt, ha csak egy kicsit is sietnek – azaz mondjuk alsóhangon egy ügető ló sebességével haladnak nagyjából végig – hajnalra, azaz az Áldozat órájára legkésőbb elérik, majd egy-három óra alatt megtalálhatják a bordélyt is, attól függően, hogy mennyire ismerik a területet (Helyismeret képzettségpróba; Caedon, Nyktalos, Baraad-szigetek: módosítás nélkül, a többi aszisz tartomány vagy közeli városállam: 10-30% levonás).

A bordélyban szívélyesen fogadják őket, már tudnak az érkezésükről. A templomban több Kobra is van – a rontásérsekkel kapcsolatot tartó papon kívül gyakorlatilag valamilyen szinten minden lány és szolgáló be van szervezve. Megetetik, megitatják őket (semmi mérgezés), kellően részletesen és hosszan elbeszélgetnek velük (hogy kiszedjenek néhány hasznos információt), majd útbaigazítják a csapatot. Egy olyan útba, ahol biztosan nem lesz könnyű dolguk a túléléssel.

A Kobrák leadják az információkat a kapcsolatuknak a parton, aki kiszúrja a mentésre érkező Sabbúl gyöngyét. Kisebb ostrommal átvesszik felette az irányítást és a kalandozók "kimentésére" indulnak, a hajó fedélzetén Lysianel főpapnőjével és a néhány éve száműzött Fehér Kobrával illetve a crantai rabszolgamágussal.

Alig indulnának el, megérkezik Fransiscar, hogy beteljesítse a bosszút. A kellemetlen az, hogy egy társa, az egykor itt szolgáló Ellana-papnőket megbosszulni érkezett Tanthass és kísérei, Ellana három szolgálója is most érkeztek meg, hogy bosszút álljanak az imposztorokon.

Koncentráljunk a karaktereket legérzékenyebben érintő Fransiscarra. *A hatalom szavával* indít, így mindenki elhárít az útjából, rögtön a karaktereknek mehet. *A hit hatalma* erősíti a harcértékeit még mielőtt odaérne, majd csatabárdja segítségével megidéz magára egy *A hatalom aurája* tűzvarázslói varázslatot. Ha elég közel ér, a Jk-k hamarosan megtapasztalhatják a *Tűzszőnyeg* varázslat hatását is, amit csak olyan erősségig idéz meg, ameddig képes semlegesíteni a sebzését. Ha tűzvarázsló is van a kalandozók között (*Mágiaismerete* van *Mf*-on), akkor az utóbbi kettő helyett papi mágiát alkalmaz a rendelkezésére álló szférákból, hogy ne fordíthassák ellene a varázslatait. Ha elég gyorsan legyőzik, a legcélszerűbb elmenekülniük a megadott járatban és magukra zárni a levezető ajtót – így megszabadulhatnak a másik négy ellenfél haragjától is.

A járatokban azonban egy jó óra elteltével sziklahernyók támadnak rájuk (1+1k3), akikkel megintcsak nem lesz egyszerű (vagy legalább élvezetes) megküzdeni, ha másért nem, hát azért, mert az egyikük mögöttük tör ki, elzárva a visszautat.

A Füstölők órájára érnek ki egy hatalmas, vízárasztotta barlangba, amelynek peremén másfél láb széles párkány húzódik, alatta habos tenger, benne egy vámpírlélekű és két sayvan-vaynak illetve cápák. Nem nagyon van visszaút az ismert okok miatt, legfeljebb visszahúzódhatnak arra a szakaszra, amit az óriások nem tudnak megközelíteni. Ekkor azok gond nélkül berendezkednek a járat elején egy lakomához, felfegyverzik magukat és rontják a kalandozók esélyeit. Ostorukkal képesek lerántani az embereket a peremről a cápák közé. Ott már mindegy nekik.

Ha a harcot van, aki túléli, kevéssel a vége után láthatja az érkező Sabbúl gyöngyét, ahonnan már integetnek nekik. Hamarosan be is hajózik, egy pallót vetnek a párkányra és a túlélők felmehetnek a fedélzetre. Itt fogadják őket, majd kihajóznak a tengerre. A nyílt kéken, a Léptek órájában a karaktereket komoly döntés elé állítják. Vagy együttműködnek velük és

segítenek megdönteni Udalbaar trónját (ekkor meggyógyítják őket és földöntúli kéjt okoznak nekik az akoliták segítségével) vagy meghalnak (kínhalállal, hogy a bebörtönzött démont kielégítsék). Elég egyszerű. Kapnak egy fertályóra haladéket.

Élőholt rabszolgáinak (a vaynakok) elpusztítását a közeli Horenben állomásozó alidaxi hajóhármast élén álló Thalia is érzékeli, így alig fertályóra múlva már ki is hajózik. Üldözői nyomában már csak a harc nyomait leli fel – a caedoni kikötő roncsai pedig egyértelművé teszik számára, hogy ki vihette el őket innen. Két órányi késéssel, a Baglyok órájának elején Baraantheik felé irányítja az alidaxi hajókat, és tervezi a megfelelő lépéseket.

(2) A karaktereket elfogták

A karakterek alig, hogy megnyugodnának a rontásérsek szavai nyomán, látogatót kapnak hideg cellájukban. A várkapitány érkezett és a Nemesi Tanács ítéletét hozza: a baraantheiki utazók mindegyikét hajnalban végrehajtandó, kötél illetve fővesztés általi halálra ítélték, mintegy további végrehajtásként a boszorkány máglyahalála mellé. Az előbbi a követnek, az utóbbi a karaktereknek jár. Ez nem egészen jó így.

Az Áldozat órájában őrizet mellett megfürdetik őket a tengerben (szökés – nyílhalál), majd egy zsákruhával jutalmazza az előző napi próbálkozásait. A boszorkány után a követet majd őket verik rabláncra és kivezetik őket a hajnal első fényében. Megdobálják, megköpködik őket rendesen, fűjjolás és kegyetlen tekintetek mindenhol, érdeklődve feszengő fiatalok, lakomájukat váró sirályok.

Aztán az ítélethirdetés, mindenkit a maga helyére visznek. A követ a bitó alá áll, ahoz láncolják. A lányt a máglyára kötik. A karaktereket egy emelvényhez, amin egy fatörzs vár összevezetésre. Egy hóhér intézi majd az egészet.

A Szélkelte órájában a boszorkány alatt meggyújtják a lángot, amikor feltűnnek a láthatáron a rontásérsek baraantheiki hajói. Hát nem néhány hadihajó érkezik a zavarkeltés végett – inkább valós armada, ami pusztítani érkezett. A zavarodást kihasználva a város Kobrai akcióba lépnek. Egyikük lelövi a hóhért, néhányak a városőröket fogják vissza – megint mások megszabadítják hőseinket a láncoktól és lovakhoz vezetik mindet. Aztán vágta. Út közben, még a városban, találkoznak majd egy sietős tizeddel, akik a kikötőbe tartanak és megütközhetnek velük, a zárt városkapukkal illetve a riadóztatott bástyával, ahonnan lönek rájuk. Ha nem használják ki ezt a lehetőséget a menekülésre, több nem lesz.

Ha kint vannak a falon és a lőtávolságon, megmenekültek – most nincs ember az üldöztetésükre. A Kobrai Abaszisz felé viszik őket; egy kisebb zsinnyoduban töltenek néhány órát, majd, a Pelikánok órájában egy közeli halászfaluban egy várakozó, kicsiny vitorlásra kapnak, hogy csatlakozzanak egy másik, nagyobb és biztonságosabb hajóhoz két órával később, a Léptek órájában.

Hamarosan megjelenik a Sabbúl gyöngye teljes méltóságában, a karaktereket átveszik, hagyják megnyugodni. Egy kisebb vitorlást szétlövetnek, erőfitogtatás végett. Ezután a fenti lehetőségek is kilátások. Ugyanolyan egyszerű a dolog.

A vitorlásban Thalia egyik tanítványa utazott úrnője felé Abasziszból – Thalia látja a történeteket és a Sabbúl gyöngyét, hát utánuk indul.

Napközép előtt néhány perccel köd száll a városra, amiről a Kobrai azonnal értesítik szövetségesüket, aki tudja, hogy ez a boszorkányhadúr érkezését jelenti. Az ebéd alatt Seth Mortai felhasználja a kábítómérget és kivonja Udalbaart egy időre a játszmából. A Kobrai, megtudva, hogy Udalbaar elkábult, megmérgezik és elzárják Rascallát, hiszen egyelőre nincs rá szükség.

A Sirályok órájában a rontásérsek kúriájánál lehorgonyozzák a boszorkányhadurat szállító hajót; a concitatori-boszorkányhercegi követség a város kikötőjébe fut be, a legénység a hadúr parancsára különösebb gond nélkül megszállja a kikötőt (a hajók nincsenek itt). Mortai, Udalbaar helyettese a fegyveres összecsapás elkerülését parancsolja meg, majd tárgyalásokba kezd a boszorkányhadúrral az Abaszisztól való elszakadás kérdésében.

A Léptek órájában a baraantheiki sogronita család elárulja a quessort, felgyújtat egy Antoh-templomot egy kígyókardot hagyva az egyik szolga hátában. A Baglyok órájára Antoh hívei döntést hoznak: megtagadják az engedelmséget Tharr egyházának és Mortainak.

A Szerelmek órájában véres összecsapások kezdődnek, ahol az elszakadás mellett álló családok és Tharr Mortai vezette egyháza az aszisz-párti családokkal és Sogron egyházával állnak szemben. A megszálló toroniak egyelőre visszahúzódnak, kimaradnak az összecsapásokból. Egy órával később Mortai a városba indul, hogy személyesen felügyelje a harcokat.

Második fejezet

A Köszöntés órájában Udalbaar egy szolgálója semlegesíti a rontásérsekben munkáló mérget, aki a Fáklyagyújtás órájára értesül a történetkről. Ceh Tyenn testőri csapataival egyesített magánseregével másfél óra alatt megfékezi a zavargásokat, majd tárgyalásokat kezdeményez ellenfeleivel: Mortaial és a hadúrral. Fél nap haladékot kap, amely alatt a városban tartózkodhat – kúriája riválisainak szállása lesz. A rontásérsek a városban Antoh egyházának vezetőivel tárgyal, hogy a flotta visszatérésekor egy Toron-ellenes hadműveletben támogatást kérjen – és kapjon.

Második fejezet – Negyedik nap

Amennyiben a karakterek a túlélést és a Kobra-kkal való együttműködést választják, a Sabbúl gyöngye hamarosan csatlakozik a baraantheiki flotta hazatérő vitorlarengetegéhez, elvegyülve a gyorsjárású galleonok között.

A flotta a Hullámverés órájának végén éri el a baraantheiki kikötő ködös vonalát, mely sűrű masszában toroni karakkák ringatóznak, szám szerint tizenöt, fedélzetükön hiányos mennyiségű csónak és legénység – azaz már partraszálltak.

A rontásérsek korábban a leggyorsabbat, a vezérhajót, a Csillagszél galleont néhány mérföldre a várostól egy kisebb magánkikötőbe rendeli, ahol a fedélzetére száll, majd visszatér a flottához. Jelez Antoh főpapjának, majd vár. A főpap egy vihar megidézésébe kezd – úrnője meghallgatja imáját.

Ahogy a Cápák órájának első felében eldördül az első mennydörgés és villám cikázik át az égen, a Csillagszél fedélzetéről elharsan a parancs, messze jutva a többi vitorlásra is: szétverni vagy elfoglalni a karakkákat, visszaszerezni a kikötőt. A harc rövid lesz és a várakozás ellenére a küzdelemben a baraadik kerekednek felül. A karakkák fedélzetén nagyjából senki nincs, így alapvetően nem sok esélyük van a győzelemre. A kikötőben állomásozó kisebb evezősöket-vitorlásokat a Tengerúr nő papjai keltette vihar jelentősen megrongálja, néhányukat fel is gyújtják közben. A dokk város felőli részét a korábbi egyeztetés értelmében a pátriárkák és Antoh egyházának magánhadsergei blokkolják, így lehetetlen akár csak egyetlen toroni hajóóriásnak is, hogy feltöltse legénységét. Ami a játékosokat is érdekelheti majd, az az, hogy a Sabbúl gyöngye a Csillagszél mellé hajózik, ahol a rontásérsek és csatlósai illetve Lysianel főpapnője és a Fehér Kobra között összecsapás zajlik le. Ez a küzdelem, ha a karakterek nem avatkoznak be, a Kobra és Tharr papjának halálát, a főpapnő menekülését hozza; a végkimenetel alakítása tehát a játékosok kezében van. Célszerű úgy intézned, hogy most, hogy megtehetik Udalbaart válasszák, végezve az ellenfél több apróbb (esetleg egy komolyabb) alakjával és átszállva a rontásérsek hajójára. A boszorkák egyelőre nem kívánják bevetni titkos fegyverüket, az álomkristály lelkét, ám ha a főpapnő élete múlik rajta, nem fog habozni kijátszani az ütőkártyát.

A kikötők előtt lejátszódó tengeri ütközet nagyjából egy-másfél óra alatt lejátszódik, tehát az Imádság órájára mindenképp elcsendesedik. Ennyi idő alatt azonban a boszorkányhadúr is megérkezik Baraantheikbe, átvéve a város seregeinek vezetését, visszavonva az egységeket a kikötőből. Fertályóra pihenő a jutalma az eddig harcolóknak, amely alatt a rontásérsek a galleonokon lévő nehéz naftahordókat és köveket az elfoglalt karakkákra hordatja, a hadúr pedig megerősíti állásait.

Az új felállás szerint az elszakadás pártiak és a toroni megszállók állnak szemben az aszisz-pártiakkal, Sogron illetve Tharr baraadik egyházával.

Az Imádság órájának végén, híveinek buzgó imádkozásának jutalmaként Antoh kegyelméből sűrű, átláthatatlan köd borul a kikötőre – Udalbaar (amennyiben még él, máskülönben a hajók főkapitánya) pedig parancsot ad a baraadik csapatok partraszállására illetve a városban húzódo sánctvonalt szétlövésére – melyhez felbecsülhetetlen segítséget nyújthatnak az elfoglalt toroni karakkák. A boszorkányhadúr egy Életvíz átadása után ceh Tyennt utasítja, hogy vezesse a katonák egy részét a ködbe, alkosson egy, az ellenfél minél hosszabbtávú feltartására alkalmas falat az ott gyülekezők rovására. A regenerálódott boszorkánymester örömmel teljesíti a feladatot. A kikötőben vakon bonyolódnak öldöklő küzdelemben a két fél egységei. Aki esetleg áttöri a falat, azt, alig hogy kiér a ködből, lelövik.

A ködbe a partraszállás elején befut Thalia is három hajójával és Udalbaarral tárgyal – követeli a “féregvályatoki mészárosok” kiadását. Ennek függvényévé teszi a segítségét illetve ellenszegülését.

A karaktereket, akik ekkor még valamelyik hajón tartózkodjanak, hamarosan apró vitorlás keresi fel, mely szerint a rontásérsek (pátriárka) hivatja őket – aztán ismeretlen hajóra viszik a csapatot, amelynek kapitányi kabinjában veszélyes beszélgetőpartnerre lelnek. Nagyon fontos, hogy miképpen szerepelnek ehelyütt. Az alidaxi nem örül szolgálai, a vaynakok elvesztésének, de nem is indít mindenáron örült bosszúhadjáratot – az érdek mozgatja lépéseit. A csapatot kifaggatja az aktuális helyzetről is. Ha a karakterek a beszélgetés percei alatt képesek meggyőzni őt, hogy ha rajtuk múlt volna, az óriásokkal nem is találkoznak, az alidaxi hajóján, mint szövetséges folytathatják a város visszafoglalását. Máskülönben meghalnak és a hajók nélkülük úsznak Udalbaar mellé, annak megsegítésére.

Hőseinket messzebb teszik partra (az alidaxi félti a hajóit a ködben) a Felhőjárás órájának végén. Mintegy órával azután, hogy az leereszkedett és néhány perccel a csapat partraszállása után a szürkés massa oszlani kezd. A karakterek láthatják meg először a többsornyi katonát és a kegyetlen helyzetet – a partraszállók rendezetlen csoportokban feszülnek a rendezett, kiválóan kondicionált katonáknak, akiket erős akarat fog össze. Ez az erős akarat pedig a világítórnyok egyikében található, ami hozzájuk van legközelebb. Most, hogy a kikötő lassan láthatóvá válik, gyanítható, hogy a városból kitörnek a toroniak és egy nagyobb rohammal elsöprik a rendezetlenül gyülekező baraadiak csoportjait.

Amennyiben valóban a várost visszafoglalni igyekvők oldalán állnak, a helyzet megoldására egyetlen értelmes megoldást találhatnak: végeznek ceH Tyennel, a világítórnyokban. Megtehetik, hogy közvetlenül vesznek részt a küzdelmekben, ez azonban hamarosan komolyabb gondokat vet fel (lásd alább). CeH Tyennt 19 tengerészgyalogos őrzi a tornya aljában, akiken előbb túl kell jutniuk. Amennyiben ez nem történik meg egyetlen kör alatt, a boszorkánymester is képes beavatkozni, és a *Villámbörtön* vagy a *Villámlánc* még meg sem kottyannak a mágikus erejének, ráadásul a közvetlenül mellette tartózkodó három pietort elküldi, hogy gátolják meg a karakterek feljutását, így azok, amikor belépnek a toronyba, rögtön komoly ellenállással találkozhatnak a fejedelmek személyében. Ha velük is végeznek, “már csak” ceH Tyenn maradt. Ő aztán végképp nem könnyű falat, de legyőzhető.

Az alidaxi hajók ezen biztonságos távolságban várakoznak, Sinil Dialaid tanítványai azonban árnyékajtóval Udalbaar mellé sietnek, aki ekkor lép partra.

A boszorkányhadúr, látva, hogy a köd felemelkedett de a csapatok kitartanak, még nem lép, csak varázslatokkal igyekszik megtörni a támadók erejét.

A caedoni lysianeliták főpapnője, ha még él, megparancsolja a crantainak, hogy söpörje el a kikötőt óvó falakat. Ha a főpapnő meghal, a szolgáról lebomlik a bélyeg – és igen dühös lesz, így a toroniak ellen csak a papnők után indul...

A hadúr, ha a karakterek végeznek ceH Tyennel, gyorsan érzékeli, hogy a fal bomlani kezd, zavarbaejtő sebességgel. A Napközép órájának közepén, a nap delelőjén rohamot vezényel. Minden a kikötőben dől el. Az öldöklő küzdelemben ismét változnak a hatalmi és politikai viszonyok – a végső összecsapásban szembenálló felek:

megszállók:

a boszorkányhadúr és kísérete

a dél-tengeri concitator csapatai

Tharr Vérsóhaj szektája és Seth Mortai

a baraadi elszakadás-párti pátriárkák magánhadseregei
a Kobraák szerafistái és boszorkánymesterei

Caedonból érkezők:
(Udalbaar és kísérete)
a baraadi flotta és a tengerészei
az aszisz-párti pátriárkák magánhadseregei
az alidaxiak boszorkányai
a crantai mágus (és lysianel papnői)
a baraantheiki egyházak

Véres, kegyetlen küzdelem alakul ki a kikötőben, melynek a leglátványosabb elemei a crantai mágus és a boszorkányhadúr összecsapása, a Vérsóhaj szekta vezetőjének és alidax boszorkányainak összecsapása vagy a baraantheiki egyházi vezetők és a Kobraák párviadalai.

A karakterek, bár nem tudhatják, már eldöntötték e csata sorsát, még hozzá azért, mert:
ha korábban végeztek Udalbaarral, úgy a boszorkányhadúr a tengerbe szorítja a baraadi Abaszisz-pártiakat, az alidaxiak elmenekülnek, a crantai mágus meghal, a megmaradt tárgyalásokat kezdeményeznek és nehéz concordiát kell, hogy elfogadjanak
ha korábban végeztek Lysianel főpapnőjével, úgy a crantai mágus alulmarad, a boszorkányhadúr pedig végez Udalbaarral, de eléggé meggyengül ahhoz, hogy enyhe feltételekkel adjon békét
ha korábban végeztek a Fehér Kobrával, úgy az alvilági testvériség mágiahasználói elvéreznék a papokkal vívott varázspárbajokban, a hadúr legyőzi a crantait de a papok ereje visszaveti őt, így a nap végén tárgyalások kezdődnek, amelyek elhúzódva bár, de egy enyhe békét eredményeznek
ha legyőzték Ceh Tyennt, a visszafoglalóknak egy hatalmas lehetőséget adtak – azaz ha a fentiek közül kettőt is öltek meg ugyan, mégis az ostromlók fognak győzedelmeskedni; a hadúr ekkor ugyan nem hal meg, de jelentősen meggyengül és visszavonul, majd tárgyalásokat kezdeményez az elvonulásáról
ha legyőzték Ceh Tyennt, de a fentiek közül csak a Fehér Kobrát ölik meg, úgy az ostromlók győzedelmeskednek, sőt, Udalbaar is életben marad (ez a legjobb megoldás), a hadúr viszont elesik.

A harcokat összefoglalva meséld le a hőseidnek, kivéve, ha azok be kívánnak avatkozni a csata folyásába. Ekkor lehetőség szerint legfeljebb is “csak” komoly sérüléseket szenvedjenek (legfeljebb csonkolás), ne öld meg őket. Kivétel az az eset, amikor a fent említett tényezők közül támadnak az egyiknek – azaz a crantaival, Lysianel vagy alidax boszorkáival, főpapokkal vagy netán a hadúrral kezdeményeznek harcot. Ekkor gyorsan és kíméletlenül végzik be pályafutásukat, épp ezért próbáljuk meg visszatartani őket az efféle botorságtól.

Ha beavatkoznak, úgy a következő metódust alkalmazhatjátok, ha el akarjátok kerülni azt, hogy minden ellenfélre Té-dobásokkal támadjanak; a módszert legfeljebb olyan szintű ellenfelekre lehet alkalmazni, akiknek Tapasztalati szintje nem nagyobb, mint a hősünk szintjének fele:
minden JK kidob egy Té-t, tetszőlegesen módosítod (túlerő, lelki- és harci helyzeti módosítók)
az értéket összeveted a megtámadott ellenfél Vé-jével

minden megkezdett 25, amivel a támadás értéke meghaladja a védelem mértékét, egy teljes sebzés kiosztását jelenti, Ép-ben, amit ki kell dobni, akárha valóban támadás történt volna, majd módosítani a vért értékeivel.

ezután eldönthetik, hogy hogy osztják meg a kidobott sebzést – dönthetnek úgy, hogy a teljes erő egyetlen ellenfélre irányul, de úgy is, hogy emberenként egy kockányit sebeznek (de ennyit legalább kell, tehát ha egy hosszúkarddal csak 23-mal dobták túl az ellenfél Vé-jét, akkor csak egy emberre sebeztek, kivéve a pusztítás képzettség plusz-sebzését)

Persze ez a metódus azt is jelenti, hogy rájuk is eképp támadhatnak a túlságosan komoly ellenfelek. Mindazokkal, akiknek tudása meghaladja a karakter tudásának felét, a M.A.G.U.S. rendszere szerinti párbajban küzdenek meg.

Az öldöklő viadal a Füstölők órájának elejére nagyjából mindenhol és mindenképpen véget ér – vagy az egyik fél komoly vereségével vagy visszavonulással (erre csak a megszállóknak van lehetősége).

Befejezés – Ötödik-Tizedik nap

(1) A boszorkányhadúr győzött. A győzelmének mértéke megszabja a concordia súlyát is. A karakterek valószínűleg halottak ekkorra, de ha nem, akkor sincsenek már a városban. Mint Udalbaar szövetségesei, fővesztés terhe mellett azonnali száműzésre ítéltettek a hirtelen összeült, Toron- illetve elszakadás-párti pátriárkák tanácsa révén, mely felett a boszorkányhadúr elnökölt. A hajó, amelyre tették őket, Caedonba viszi a kidolgozott béke iratait és ennek szavatolása végett az alidarit és annak elrablói...

A karakterek tehát már legfeljebb csak értesülnek róla, de a boszorkányhadúr Toron akaratát hozza, és elszakítja a szigeteket Abaszisztól, cserébe a Caedonnal való egyesülési kísérletéért. Baraad egy concordiával pecsételi meg független hűségét Toronhoz, melynek zordsága és kegyetlensége nagyban függ a korábbi eseményektől. Legrosszabb esetben még flottatámaszpontnak is szolgál majd egy esetleges Zászlósháborúban (ami ugye mintegy másfél év múlva már ki is tör). A rontásérseki székbe a felébresztett Rascalla kerül, aki a Vérsóhaj szektának tesz hűségesküt; jogkörét kiszélesítik. Sogron egyházának jogait jelentősen megnyirbálják, számos templomát elveszik, ami későbbi viszály magvait hinti el a szigetek véráztatta földjébe...

(2) A várost sikerült visszajátszani eredeti birtokosainak kezére. Udalbaar túlélte, hisz a karakterek segítettek neki ebben. Az elmúlt négy-öt nap kisebb zördülések mellett nagyjából békét és nyugalmat hozott. Az érsek összehívja a tanácsot, hogy a továbbiakról határozzanak. A pátriárkák, félve Toron bosszújától, a békés megoldás mellett döntenek – Mortait és Rascallát kivégzik, a hadúr és a concitator megmaradt egységeit hazabocsátják, a karakkákat visszaszolgáltatják Toronnak, amelyek mellett három alidaxi hajó is elhagyja a kikötőket. A lázadó családokat mással nem büntetik, csak a családfőket vetik börtönbe illetve egy rendkívüli “vezeledő” nevű pénzbírságot vetnek ki rájuk öt évre. Caedonnal tíz évig, vagy egy esetleges fekete-vörös konfliktus kirobbanásáig tartó megnemtámadási szerződést kötnek. Abaszisztól pótolják az elhullott pyarroni papokat, amely egyházakat amúgy is megerősítenek. Sogron papjainak nő a befolyása a város életére. Lysianel híveit kitiltják a városból, de az érsek a pátriárkák egyikének titkon engedélyezik egyetlen papnő befogadását. A karaktereket megjutalmazzák pénzzel és baraadi polgárjoggal illetve olyasmikkal, amire vágnak és teljesíthető jelen viszonyok között. A helyzet lassan tisztázódik és rendeződik.

(3) A várost sikerült visszajátszani eredeti birtokosainak kezére. Udalbaar meghalt, részben a karakterek miatt. A legrangosabb pátriárka összehívja a tanácsot, akik a békés megoldás mellett döntenek, mint fentebb. A rontásérseki székbe Rascalla kerül, akinek rendelkezési jogát számos dologban a tanács akaratának rendelik alá. Lysianel híveit teljes egészében kitiltják a városból, Sogron papjai azonban mindennapos szereplőjévé válnak a baraadi politikának. A karaktereket börtönbe vetik, hacsak nem áll mögöttük (és nem csak névleg) valami komolyabb hatalom (Kobrák, Toron, Abaszisz). A tizedik napon Rascalla javaslatát elfogadva halálra ítélik őket, hogy a nép lássa: a megtorlás nem marad el, csak tudni kell meghúzni a határokat.

A cellában egy csuklyát viselő nő keresi meg őket, és kellemes, mélyen lágy hangon biztosítja a csapatot, hogy hamarosan szabadok lesznek, csak várjanak a megfelelő pillanatra, ahogyan ők is tették eddig. Ne nyugtalankodjanak, ne próbáljanak szökni, ne akarjanak bajt – azzal csak ártanak mindenkinek és meg is ölik magukat.

A karakterek nem láthatják a Kígyószívet a nyakában, ahogy beszél, csak egy ezüstláncot. A *romlás* és a káosz talajára azonban alig néhány napja elvettetett s most sarjadni kezdett egy gyönyörű, ám romlott vallás hamarosan elburjánzó *virága*.

Az események időrendben

Az aktív események előtti utolsó nap

Holdak órája (4) – Lysianel papnői a Kobraók tanácsára elfognak egy férfit

Áldozat órája (5) – a férfit méreggel kezelik és várakoznak a társainak érkezésére

A csapat megérkezik, harcok kezdődnek és a végén vagy börtön, vagy győzelem vár rájuk; hamarosan a Kobraók méregmesterével találkoznak, aki kezeli a problémájukat, majd egy hajóra teszi őket

Imádság órája (10) – a csapat, méreggel kezelve, kifut Caedonból

Bűnhődés órája (18) – a csapat megérkezik Baraantheikbe, halálosan fáradtan

Első nap

Cápák órája (8) – Mortai felkeresi a csapatot

(legkésőbb) Kötődés órája (20) – egy hadnagy keresi fel a csapatot a gyilkosság vádjával

(legkésőbb) Szerelmek órája (21) – a csapat megérkezik a megbízók udvarába

Második nap

Holdak órája (4) – az Ómen kihajózik a baraantheiki kikötőből

Napközép órája (12) – az Ómen megérkezik Caedonba

Pelikánok órája (14) – a Hableány kihajózik Caedonból; Mortai megkapja a kábítómérget

Bűnhődés órája (18) – a maszkabál kezdete

Kötődés órája (20) – a bárdcsapat előadása, az ultimátum átadása

Szerelmek órája (21) – ünnepi vacsora, egy beszéd

Horgonyvetés órája (22) – illuzionista játéka

Horgonyvetés órája (23) – tánc ideje

Éjközép ideje – tűzijáték, az ultimátumra adott válasz megbeszélése, kivégzési parancsok

Éjközép órája (1) – Antoh egyháza esküvőt celebrál

Köszöntés órája (2) – ünnepi étkezés ismét

Fáklyagyújtás órája (3) – tánc, beszélgetés

Csillagok órája (24) – a Hableány megérkezik Baraantheikbe; Udalbaar üzen a csapatnak

Harmadik nap

Éjközép órája (1) – Udalbaar parancsot ad a flotta kihajózására

(1)

(leg hamarabb) Köszöntés órája (2) – Fransiscar elindul a karakterek megkeresésére

Holdak órája (4) – Lysalla bebörtönzi az álmokristályt egy szolga testébe

(legkésőbb) Áldozat órája (5) – a csapat eléri a Féregvályatokat

(legkésőbb) Cápák órája (8) – a csapat megtalálja a bordélyházat, Fransiscar “szagot fog” egy órával később – a Kobraók illetve Lysalla “leváltják” a Sabbúl gyöngye személyzetét

(legkésőbb) Felhőjárás órája (11) – a csapat tovább indulna, támadás a bordély ellen

(legkésőbb) Pelikánok órája (14) – a csapat kiér a vaynakok barlangjához, Thalia elindul a barlanghoz

(2)

Éjközép órája (1) – a csapattal közlik a halálos ítéletet

Áldozat órája (5) – a csapatot megfürdetik és átöltöztetik, megkezdődik a kivégzés

Szélkelte órája (6) – megjelenik a baraadi flotta, a csapatot megmenekítik

Pelikánok órája (14) – egy kisebb halászfaluhoz (Ezerhal) érnek, ahol az azonos nevű vitorlásra kapnak

(1+2)

Napközép órája (12) – köd száll a baraantheiki kikötőre, Mortai megmérgezi a rontásérseket, megérkezik a hadúr, tárgyalások kezdődnek

Füstölők órája (15) – a csapatot felveszi a Sabbúl gyöngye

Léptek órája (16) – a csapatot választás elé állítják, *baraantheikben Sogron egyháza ellenállásba kezd*

Baglyok órája (18) – Thalia a csapat után ered, baraantheikben a pyarroniak megtagadják a toroniaknak való engedelmességet

Szerelmek órája (21) – véres összecsordulások Baraantheikben

Horgonyvetés órája (22) – Mortai a városba megy

Negyedik nap

Köszöntés órája (2) – Udalbaar magához tér

Áldozat órájára (5) – Udalbaar megfékezi a zavargásokat, tárgyalásokba kezd ellenfeleivel

Hullámverés órája (7) – Udalbaar a Csillagszélre száll, a visszatérő flotta eléri a kikötőket

Cápák órája (8) – megkezdődik a megszállókkal való küzdelem első szakasza a tengeren

Imádság órája (10) – ködbe borul a kikötő, ceh Tyenn a hadúr parancsára lezárja azt, Thalia beéri a csapatot

Felhőjárás órája (11) – a karaktereket partra teszik, a köd oszlani kezd

Napközép órájának közepe (12) – a hadúr rohamot vezényel a kikötőbe

Füstölők órája (15) – a vároban lezárulnak a harcok, a végeredmény a karakterektől (is) függ

Ötödik-tizedik nap

Szinte folyamatosan ülésezik a tanács, megkezdődik a viszonyok rendezése, a szövetségek újraépítése, a tisztségek újrajelölése, stb. A tizedik napra nagyjából rendeződik a helyzet – már csak az építkezések vannak hátra.

Nem Játékos Karakterek és szörnyek leírása

A toroniak

MARVAHAL-EHN BHAGAVAD

A Tengerbörtön boszorkányhadura, 22. szintű boszorkánymester

E 18 Áll 17 Gy 16 Ügy 16 Eg 18 Sz 15 Int 17 Aka 16 Asz 17 Ész 16

Leírás

- két és fél láb magas, lángvörös, hátközépig érő, hullámos haj, rozsdas- és hamuszín tetoválások az arcon, a karokon és a mellkason, parázsló szemek, fekete ajkak, fogak
- tűzszínű fémselyem dreggis, alatta rozsdaszín rúnákkal ékített abbitacél félvértzet
- állandóan a keze ügyében Lángtenger: egy háromágú korbács, melynek szálai lángokból szövettek és kobraként tekergőznek, végükön csuklyás kígyófejjel
- beszéde erélyes, dörgő hangú, füst száll közben a szájából

Té 86 + 26 (Lángtenger)

Vé 133 + 20 (Lángtenger)

Ké 69 + 14 (Lángtenger)

Cé 61

Sebzés 1k6+3 (ököl), 2k6+5 (Lángtenger)

Tám/kör 2

Ép 11

Fp 115

Pszi 96 (Mf)

Mp 154 (boszorkánymesteri) + 10 (varázslói)

AME 143 (40 dinamikus)

MME 142 (40 dinamikus)

SFÉ 8 (abbit félvért kyr rúnákkal) + 2 (védőköpeny)

MGT –

Különleges képességek

- boszorkánymesteri mágia $\frac{3}{4}$ Mp-költséggel
- tűzvarázslói alapvető tűzmágia, hat iskolaforma és közönséges tüzek befolyásolása
- 10 Mp varázslói mozaikmágia
- Lángtenger: hatalmas korbács, két-három láb hosszú, lángból szőtt szálakkal, végükön kobrafejjel, melyek 1k6/3k6 Fp azonnali sebzésű, tűzszerű érzést okozó 5. szintű kínmérget fecskendeznek az áldozatba; a szíjak érintése vérten keresztül is sebzést okoz; nem lehet ösvízzel kioltani
- fegyverhasználat, lefegyverzés, pusztítás, hadvezetés, mágiahasználat Mf

BELLARA CEH TYENN

A távol-déli concitator száműzött tanácsosa, 15. szintű csatamágus

E 14 Áll 15 Gy 13 Ügy 14 Eg 14 Sz 16 (8) Int 18 Aka 17 Asz 17 Ész 14

Leírás

- 2 láb magas, porszürke hajú, acélkék szemű, nemes vonású kyr, pengevékony ajkakkal, mélylila selyemdreggisben
- sovány alkat, halántékon-nyakon tetoválás (Pusztító akarat), homlokon mágikus rajzolat (Elmeőr)
- fegyvert nem tart magánál

Té 42

Vé 108

Ké 40

Cé 22

Sebzés 1k2 (ököl)

Ép 4

Fp 94

Pszi 99 (Kyr)

Mp 135 (csatamágusi)

AME 140 (30 dinamikus, 20 Elmeőr)

MME 140 (30 dinamikus, 20 Elmeőr)

SFÉ 1 (dreggis)

MGT –

Különleges képességek

- csatamágusi mágia
- Mana-pontot Energiagyűjtéssel nyer vissza (főleg Kisajtolással)
- Képes mágikus tetoválások elkészítésére
- Repülés itala, Gyógyital (5 Ép), Szellemi frissesség itala

CEH TYENN TESTŐREI (3)

pietorok, 8. szintű fejdászok, hármások

E 16 Áll 17 Gy 16 Ügy 16 Eg 15 Sz 13 Int 14 Aka 16 Asz 14 Ész 17

Leírás

- fakó hajú kyr-vérűek, nemesi vonásokkal, kegyetlen, acélszín szemekkel
- kényelmes, sötét ing és orkabőr nadrág, csizma, lagoss-pugoss a fegyverövön
- tetoválások a fegyverforgató kézen (Biztos kéz) és a szemek körül (Láthatatlanság felfedezése) illetve a talpakon (Macskatalp)

Té 81+24 (Biztos kéz)

Vé 128+15 (alkarvédők)

Ké 52

Cé 6

Sebzés 1k6+4 (ököl), +4 mindenhez (fejdász)

Tám/kör 2

Ép 14

Fp 115

Psz 35

AME 120 (99 ceh Tyenn statikusa, 17 dinamikus)

MME 123 (99 ceh Tyenn statikusa, 18 dinamikus)

SFÉ 4 (abbi sodronying)

MGT – (abbi sodronying)

Különleges képességek

- kétkézes harc Mf, ikerharc Af, fegyverhasználat (lagoss) Mf
- rejtőzés 80%, lopózás 70%+Macskatalp
- tetoválások: Biztos kéz: +24 Té 30 percig, 45% sérülés; Láthatatlanság felfedezése 3E 30 percig 10% sérülés, Macskatalp +25% lopózás 1 órán át, 5%
- hárman az Összetartozás-asztrálian hatása alatt állnak, összehangolt küzdelem esetén +8 Ké, +16 Té és Vé illetve képesek a teljes értékek harmadát átadni testvéreiknek; egyik halála esetén a bonusok levonások a túlélők értékeiből

TENGERÉSZKATONÁK (1040)

10 szakasz a Sigmarionon, további hatszor 7 szakasz az Octyus osztályú hajókon
5+1 parancsnok 1 raj, 3 raj +1 parancsnok 1 szakasz; rajonként 2-3 fő számszerűjával is bír

E 14 Áll 14 Gy 14 Ügy 14 Eg 14 Sz 13 Int 12 Aka 14 Asz 13 Ész 13

Leírás

- csizma, fekete bőrnadrág, sötétkék zeke, rajta Cjendago concitator és Toron címere
- sodronyong a zeke alatt, sisak a fejen, alkarvédő, tör, hosszúkard, nyílpuska

Té 51

Vé 94 (+15 alkarvédő)

Ké 28

Cé 15

Sebzés 1k2 (ököl)

Ép 9

Fp 31

AME 3

MME 4

SFÉ 2 (láncing)

MGT 1

Különleges képességek

- fegyverhasználat Mf, közös harcmodor Af, hadrend Af (páros, hármas)
- a parancsnokok +5 Ké, +10 Té-Vé harcértékekkel és abbit sodronyonggal bírnak

UDVARI ORKOK (320)

4 szakasz a Sigmarionon, további hatszor 2 szakasz az Octyos osztályú hajókon
5+1 parancsnok 1 raj, 3 raj +1 parancsnok 1 szakasz

E 16 Áll 16 Gy 14 Ügy 14 Eg 16 Sz 11 Int 12 Aka 14 Asz 13 Ész 13

Leírás

- befont, sötét szőr, aranyszín szemek, két halántékon billogok, diadaltetoválások
- keményített bőrvért (mell-, váll-, alkarvédők), bőrnadrág, bakancs, hosszúkard, kés

Té 65

Vé 85 (+15 alkarvédő)

Ké 30

Sebzés 1k2 (ököl)

Ép 13

Fp 48

AME 3

MME 4

SFÉ 2 (kivert bőr)

MGT 2

Különleges képességek

- hadrend Af, harci láz Af
- parancsnokok +5 Ké, +10 Té-Vé harcértékekkel és jobb fegyverekkel bírnak (+1-2)

Lysianel boszorkái és a Kobrák

NYMRAEL

Lysianel főpapnője, 9. szintű boszorkány / 3. szintű Morgena-pap

E 10 Áll 15 Gy 13 Ügy 14 Eg 14 Sz 20 (7) Int 16 Aka 17 Asz 20 (7) Ész 15

Leírás

- ahogy általában látható: egy gyönyörű medál egy gyönyörű nyakban; minden más a szemlélő akaratától függ (ld. a medált lentebb), sötét, már-már fekete, hasított ruha, acéllegyező és míves díszítő (áldozókés)
- ahogy valóban kinéz: villogó szemek, vékony, hólyagos ajkak, letörölhetetlen, végzetes hegek, félig megégett arc, kitüremkedő, egészségtelen erek a nyakon, a melleken, a homlokon és a lábakon (inkvizítorok hatása, letörölhetetlen)

Té 43

Vé 108

Ké 13

Cé 4

Ép 7

Fp 85

Psz 55 (Mf)

Mp 96 (boszorkány-pap, Lélek Halál)

AME 85 (20 dinamikus)

MME 82 (20 dinamikus)

Különleges képességek

- minden szociális és tudományos képzettség Af, hangutánzás, vallás, szájról olvasás, kínzás, színészet, fegyverhasználat (acéllegyező), fegyverdobás (áldozótőr), herbalizmus, méregkeverés, szexuális kultúra, anthyssjárás, álcázás, etikett, alkímia, lélektam Mf
- különleges, obszidiánköves medál segítségével képes a környezetében lévő férfiak elméjét Fürkészni (90E), majd az Álmodók asszonyát sugározni a viselőre; a medál külön erőssége, hogy aki nem tudja, hogy a lány alakja valójában nem az, amit lát, nem jogosult ellenállásra a fürkészés ellen
- gyógyital (7 Ép), gyógyital (30 Fp), hatalom itala, szellemi frissesség itala, sárkánylehelet itala (10k6)

BAÍS-MÓCHIN

Egy akolita testébe idézett crantai mágusfejedelem

Leírás

- teljesen általános, tizenéves lánynak tűnik, csak szemében és beszédében van valami veszedelmes, valami ősi – no meg a mágikus hatalmában...

A harcértékei egy átlagemberrel egyeznek meg, míg mágikus hatalmáról a Bestiáriumban olvashatsz, a 8-10. oldalon, amelyhez három dolgot tennék hozzá:

- tizedik helyett tizenötödik szintűnek minősül
- képes a boszorkánymesteri Természeti mágia alkalmazására
- Nymrael a Rabszolgaság csókjával irányítja, amelynek ő visszacsókol

FEHÉR KOBRA

A Család Baraad-vidéki mágikus ügyeit intéző vezető; 10. szintű szerafista boszorkánymester

E 13 Áll 16 Gy 13 Ügy 14 Eg 15 Sz 14 Int 16 Aka 17 Asz 15 Ész 15

Leírás

- a férfi arcának csontos vonalára kormos bőr feszül, hangsúlyozva az erős vonalakat, tekintetében mintha az Elemi Tűz minden haragja ott lobogna; gyakorlatilag a feje egészén és karján tetoválások borítják
- egy tompavörös haquittest visel, mely felett hagyja megvillanni a féltényérnyi ezüstlapot egy apró rubintkövel (Hatalom amulettje) és mely alatt rúnákkal megerősített abbit pengét rejteget

Té 54

Vé 100

Ké 31

Cé 15

Ép 8

Fp 80

Pszi 43 (Mf, 9. szint)

Mp 70 (boszorkánymester)

AME 88 (20 dinamikus, 20 Elmeőr)

MME 90 (20 dinamikus, 20 Elmeőr)

Különleges képességek

- boszorkánymesteri mágia $\frac{3}{4}$ Mp-ért
- Szentségtelen kapu megnyitásával csak 50% esély a halálra; ha mégis bekövetkezne, elsőként a morquor lép színre, aki roppant dühös és a Bestiáriumban található
- halál esetén biztosan megnyílik egy Szentségtelen kapu, alap Mp-ért, a boszorkánymesteri átok helyett
- már 10. szintje paktumtársa egy morquornak, aki a következő adományokban részesítette: tűznyíl, -kitörés, -csóva, -zápor, -szőnyeg, -fal és -aura, melyek közül az aurát kivéve minden, nem egyszeri hatásnak 1 kör az időtartama, míg az aura E-je minden körben csökken 1-gyel; a létrehozott varázslatok E-je egyenlő a Fehér Kobra aktuális Ép-jével
- a morquor tanácsával is képes őt ellátni illetve mindent megtesz a test megóvásáért
- tetoválások: Befolyásolás bélyege (bal kar, 1 óráig +33E mentális hatások, 45%), Sárkánypikkely bélyege (mellkas, 1 óráig +15E természetes, +14E mágikus tűzellenállás, 45%), Elmeőr (tarkó, 6 óráig +20 MME, AME, 20%), Pusztító akarat (halánték-nyak, 15 percig, +40E Pszi-diszciplínák, 60%)
- repülés itala, láthatatlanság itala, gyógyital (8 Ép, 2 darab), sárkánylehelet itala (10k6)

LYSIANEL BEAVATOTTJAI (8)

3. szintű boszorkányok

E 13 Áll 16 Gy 13 Ügy 14 Eg 15 Sz 14 Int 16 Aka 17 Asz 15 Ész 15

Leírás

- mind gyönyörű, kegyetlen mosolyú nők, ha nem leplezik magukat, szép, előkelő ruhában, titokzatos, kívánatos szemekkel és bájjal

Té 21

Vé 73

Ké 10

Cé 3

Ép 7

Fp 21

Pszi 18 (Mf)

Mp 24 (boszorkánymágia)

AME 23

MME 21

Különleges képességek

- szexuális kultúra, herbalizmus Mf, színészet, hangutánzás, álcázás, méregkeverés Af

KOBRÁK (~50)

Az alvilági szervezet átlagos tolvajai

E 13 Áll 13 Gy 15 Ügy 15 Egy 13 Sz 13 Int 13 Aka 13 Asz 13 Ész 15

Leírás

- a legkülönbözőbb féle férfiak és nők; zsebesek, verőlegények, kémek, besurranók; ruházatuk és alkatuk ennek megfelelő

Té 40

Vé 90

Ké 15

Cé 15

Sebzés 1k2 (ökölharc Af)

Tám/kör 2

AME, MME 5

Különleges képességek

- sokan vannak és segítenek egymáson
- a százalékos képzettségek egyenlően elosztva, átlagos 40%
- nagyjából minden ötödik képzett a boszorkánymesteri mágiában 1-3. szintnek megfelelően

A baraadiak

UDALBAAR

Tharr abasziszi rontásérseke, 15. szintű Tharr-pap

E 13 Áll 16 Gy 15 Ügy 14 Eg 16 Sz 17 Int 16 Aka 17 Asz 15 Ész 15

Leírás

- karizmatikus, megnyerő, sötét hajú és szemű, aszisz rasszba tartozó, a negyvenes éveinek végén járó férfi könnyű ruhákban és néhány gyűrűvel, karpereccel és nyaklánccal

Té 79

Vé 132

Ké 48

Cé 2

Ép 11

Fp 108

Pszi 67 (Mf)

Mp 130 (pap Lélek Halál)

AME 105 (33 dinamikus)

MME 107 (33 dinamikus)

SFÉ 3 (abbít sodrony) + 5 (fémselyem dreggis)

MGT -

Különleges képességek

- papi mágia Lélek Halál szféra
- ha a fémselyem dreggist viseli, a Lélek szférát 75%-ért varázsolja

VÁROSŐRSÉG (~300), MAGÁNHADSEREGEK (CSALÁDONKÉNT 50-200 FŐ)

Baraantheik rendfenntartói és a pátriárkák akaratának végrehajtói

12 katona+1 fő 1 tized, 5 tized+1 fő egy osztag

E 15 Áll 15 Gy 14 Ügy 14 Eg 15 Sz 13 Int 13 Aka 13 Asz 13 Ész 15

Leírás

- baraad-szigetek színeiben játszó posztónadrág, bakancs, posztókabát
- rövidkard, lándzsa, könnyű számszeríj

Té 18 (29 tiznagy)

Vé 78 (91 tiznagy)

Ké 13 (20 tiznagy)

Cé 20

Ép 8 (11 tiznagy)

Fp 31 (45 tiznagy)

AME, MME 3

KOLLOROK (TÜSKEHALAK) (80)

A La Terrogh ház magánhadserege, a helyi alvilág végrehajtói, kalmártestőrök
5+1 fő egy csapat (alapegység)

E 16 Áll 16 Gy 15 Ügy 15 Eg 14 Sz 13 Int 14 Aka 16 Asz 13 Ész 16

Leírás

- vörös-kék ruházat, könnyű, mozgást nem gátló posztóból (nadrág, csizma, mellény)
- bevetésen láncing, szablyák, könnyű számszeríj

Té 37 (66 vezető)

Vé 94 (114 vezető)

Ké 26 (30 vezető)

Cé 12

Tám/kör 1 (2 vezető)

Ép 7 (16 vezető)

Fp 38 (54 vezető)

Pszi 24 (Af, 3. szint) (37 (Af, 5. szint) vezető)

AME 37 (10 dinamikus) (45 (15 dinamikus) vezető)

MME 40 (10 dinamikus) (48 (15 dinamikus) vezető)

SFÉ 2 (3 vezető)

MGT 1 (0 vezető)

Különleges képességek

- közös harcmodor Af, fegyverhasználat Mf, kétkezes harc Af
- vezető pusztítás Af, fegyvertörés vagy kétkezes harc Mf
- százalékos képzettségek átlagosan 30%-on
- vezetőknél gyógyital 5 Ép, biztos kéz (30 percig, +16 Té, 30%) az abbitkesztyű alatt

TYRLA'SIELL (VÉRCSILLAG) VARÁZSLÓK (6+1)

Az -En Kossylor ház tanítványai, 3. szintű varázslók; tanítójuk 5. szintű varázsló

E 10 Áll 12 Gy 13 Ügy 14 Eg 13 Sz 14 Int 16 Aka 16 Asz 15 Ész 13

Leírás

- köpeny, rajta a család címerével, alatta posztóruha, csizma, az övbe tűzve tőr

Harcértékek és fájdalomtűrés dolgában egy átlagember értékei

Pszi 29 (Kyr) (44 (Kyr) tanító)

Mp 30 (varázsló) (50 (varázsló) tanító)

AME 49 (15 dinamikus) (72 (22 dinamikus) tanító)

MME 49 (14 dinamikus) (71 (22 dinamikus) tanító)

Különleges képességek

- varázslói mágia részletei: Elemi mágia vagy TAM illetve Tércmágia vagy Időmágia
- a tanító képes a varázslómágia egészének alkalmazására a Nekromancia kivételével
- képesek Boszorkánykör létrehozására

THALIA

Alidax követe a Chorr Maras szektából, 8. szintű boszorkány

E 12 Áll 15 Gy 16 Ügy 14 Eg 14 Sz 17 Int 16 Aka 17 Asz 20 Ész 15

Leírás

- gyönyörű, hollófekete hajú, gömbölyded vonású, fiatal nő, merészen vágott, fekete ruhában

Té 43

Vé 108

Ké 13

Cé 4

Ép 5

Fp 85

Pszí 38 (Mf)

Mp 64 (boszorkány, Nekromancia)

AME 64 (19 dinamikus)

MME 67 (19 dinamikus)

Különleges képességek

- boszorkánymágia, boszorkánymesteri és varázslói Nekromancia
- lélektan, antissjárás Mf

THALIA TESTŐRSÉGE

tucatnyi zaurak és kéttucat holt varjú, testvérek

leírásukat a Bestiáriumban találod

A caedoniak és szövetségeseik

VÁROSŐRSÉG (~750)

Caedon rendfenntartói, kizárólag az országbárónak engedelmeskednek
12 katona+1 fő 1 tized, 5 tized+1 fő egy osztag

E 15 Áll 15 Gy 14 Ügy 14 Eg 15 Sz 13 Int 13 Aka 13 Asz 13 Ész 15

Leírás

- caedoni színekben játszó posztónadrág, bakancs, posztókabát
- közepes pajzs, lándzsa, keményített bőrvért

Té 18 (29 tized)

Vé 78 (91 tized) +30 (közepes pajzs)

Ké 13 (20 tized)

Ép 8 (11 tized)

Fp 31 (45 tized)

AME, MME 3

SFÉ 2 (keményített bőr)

MGT 2 (keményített bőr)

VÍZKERGETŐK (~45)

Vizitorok és testőrök, az országbárónak és a Castelloknak tartoznak engedelmisséggel
5+1 fő egy csapat (alapegység)

E 16 Áll 16 Gy 15 Ügy 15 Eg 14 Sz 13 Int 14 Aka 16 Asz 13 Ész 16

Leírás

- zöld-sárga ruházat, könnyű, mozgást nem gátló posztóból (nadrág, csizma, mellény)
- bevetésen láncling, kések, könnyű számszerij

Té 32 (61 vezető)

Vé 94 (114 vezető)

Ké 20 (24 vezető)

Cé 12

Ép 7 (16 vezető)

Fp 33 (50 vezető)

Psz 24 (Af, 3. szint) (37 (Af, 5. szint) vezető)

AME 37 (10 dinamikus) (45 (15 dinamikus) vezető)

MME 40 (10 dinamikus) (48 (15 dinamikus) vezető)

SFÉ 2 (3 vezető)

MGT 1 (0 vezető)

Különleges képességek

- közös harcmodor Af, kétkezes harc Af; vezető fegyverhasználat Mf, belharc Mf

A PECSÉT ŐREI (~12)

Caedon varázslóiskolája a si Avant ház befolyása alatt

A varázslóiskola növendékei mindenben a baraadi Tyrla'siell varázslókkal egyeznek meg

- MYROLLA BAYAN CASTELLO
alidari nő, 7. szintű fejudász

E 10 Áll 18 Gy 19 Ügy 14 Eg 15 Sz 18 Int 14 Aka 14 Asz 13 Ész 14

Leírás

- tökéletes alkatú, szalmaszőke hajú, kedves, barátságos tekintetű, mélyzöld szemű, szívforma arcú nő könnyű, sárga-zöld ruhákban és táncszerű, ruganyos mozgással, mintha állandóan valami dallamra mozogna
- harc közben tekintete megváltozik, valami ősi düh villan benne, ahogy mozgásában is; a táncoló forma azonnal kegyetlen harcművészetté nemesedik a mozgásában, minden kezdeményezést megragad és pikkelyé nemesedik a hamvas bőre a csapások alatt
- nem harcol, hacsak nem férjét vagy országát kell megoltalmaznia – egész addig legalábbis, amíg úgy ítéli, hogy veszélyt hozhat férjére; hogy utána? ...

Té 66

Vé 114

Ké 35

Cé 2

Tám/kör 2

Sebzés +3

Ép 12

Fp 88

Psz 30 (Mf)

AME 48 (15 dinamikus)

MME 49 (15 dinamikus)

Különleges képességek

- harcművészet Mf, sárkány stílus: Ké 13 Té 20 Vé 26 Sebzés 1k5
- képes a Belső idő és az Aranyharang alkalmazására
- százalékos képzettségek átlagosan 50%-on

FRANSISCAR

Myrolla elrablásával utána nyomoz, 6. szintű lovag / 6. szintű Uwel-paplovag

E 19 Áll 17 Gy 16 Ügy 16 Eg 18 Sz 15 Int 17 Aka 16 Asz 17 Ész 16

Leírás

- vörös, göndör haj, szeplős arc, barna szemek, lobbánékony, heves természet
- abbitacél teljesvértezeten fekete palást, hátán angyalszárnyhoz hasonló vértadalék, fegyverövén hatalmas kétféjű, egykezes csatabárd, melyet még atyjának készítettek Gilron-papjai, alkarjára csatolva éjfekete, két jobbos öklelőfejjel ellátott közepes pajzs

Té 108 + 36 (Sárkánydüh)

Vé 146 +35 (pajzs) + 35 (Sárkánydüh)

Ké 17 +17 (Sárkánydüh)

Sebzés 1k6+5 (kesztyű) 1k10+9 (Sárkánydüh) 1k6+3 (markolat vagy pajzs)

Tám/kör 2+1(kiegészítő)

Ép 16

Fp 145

Psz 44 (Mf, 10. szint)

Mp 36 // 10

AME 78 (22 dinamikus, 5 áldás)

MME 77 (22 dinamikus, 5 áldás)

SFÉ 8 (abbit teljesvért)

MGT -

Különleges képességek

- fegyvere: Sárkánydüh, egy hatalmas kétféjű csatabárd, melyet egy kézben használ, s melyet előbb Gilron papkovácsai, majd Uwel szent küldetései erősítettek meg, így a következő tulajdonságokkal bír: Ké +7 Té+14 Vé +14 Sebzés 1k10+4
- fegyverhasználat Mf, pajzskezelés Mf, pusztítás Mf, mágiahasználat Mf, kiegészítő támadás Mf

A barlanglakó teremtmények, akikkel a Féregjáratokban találkozhatnak a karakterek:

ÁLLATOK VAGY ÁLLATSZERŰ INTELLIGENCIÁVAL BÍRÓK

Büdösgyík (44), Ceph (46), Dyphilla (58), Gider (103), Növények [Barlangi folyondár (163), Polipgyökér (167)]

INTELLIGENS, NEM HUMANOID SZÖRNYEK

Iblogh (116), Wesen (214)

HUMANOIDOK

Iflind (117), Kurun (132), Kuvarc (133), Troll (203)

SZIKLAHERNYÓ (2)

Sebesség 80 (SZ)

Támadó Érték 67

Védő Érték 90

Kezdeményező Érték 21

Célzó Érték -

Sebzés 2K10

Tám/kör 1

Életerő pontok 46

Fájdalomtűrés pontok 112

AME, MME -

MéE 2

- 1,5-2 láb vastag, 10-15 láb hosszú
- törhetetlen csáprágók, acélkemény harapás
- rezgésérzékelés, hallás (elejtett diót mérföldekről)
- 5 SFÉ a kemény páncél miatt
- fele tűz-, és villámsebzés a kemény páncél miatt
- sikeres támadás esetén 60% fegyver-, pajzs-, vagy páncéltörés

Az óriások

VÁMPÍR VAYNAK (1)

Sebesség 100 (Sz), 80 (V)

Ké 30

Té 80

Vé 100

Sebzés 2k6+4 (ököl)

Tám/kör 2

Ép 30

AME, MME, MéE immunis

Különleges képességek

- 40E Akaratátvitel (varázslói mentál), Rettegés (varázslói asztrál)
- +15E, ha képes Mágikus tekintetet létrehozni (7. szintű varázsló szintje)
- természetes fegyver nem sebzi; mágikus és ezüst fegyver ütötte sebet 1 Ép/kör sebességgel gyógyít
- 100% mászás, a tükörfelületet is képes megmászni
- légies forma (3. fokon), ilyenkor boszorkányi Holdfényjárás képesség
- feltétlen hűség Thalia felé

SYVAN VAYNAK (2)

Sebesség 40 (Sz), 30 (V)

Ké 25

Té 60

Vé 90

Sebzés 2k6+4 (ököl)

Tám/kör 1

Ép 13

AME, MME, MéE immunis

Különleges képességek

- 50 Mp a boszorkánymesteri mágiából; kedvelik a Nekromanciát és a Villámmágiát
- feltétlen hűség Thalia felé

VÖRÖS CÁPÁK (5+1K6)

Sebesség 180 (V)

Ké 40

Té 70

Vé 100

Sebzés 1k10

Tám/kör 1

Ép 20

Fp 40

AME, MME -

MéE 5

Caedon (a Szürkecsuklyás Testvériség nyomán)

A Városállamok nyugati kapuja ez a mozgalmas kikötőváros, melynek közvetlen szomszédja az abasziszi Nyktalos tartomány. Caedon azon kevés országok közé tartozik, amelyek joggal nevezhetik magukat városállamnak, mert fennhatósága a szárazföldön csak néhány közeli falura terjed ki.

Caedon kitűnően védett természetes kikötővel rendelkezik. A húszezer lelket számláló város félkaréjban terül el a környező domboldalakon; az egyetlen komolyabb kiemelkedést, a várdombot masszív erőd koronázza. Legfőbb nevezetessége az Istenek Forrása, mely egyben a város jólétének biztosítója is: egyetlen pohárnyi vizéből meggyógyít bármiféle természetes eredetű nyavalyát, ennél fogva igen keresett messze délen is. Természetesen a hamisítása sem ütközne különösebb nehézségbe, ezért a városi tanács már régóta saját varázspeccsével látja el az elszállítandó palackokat.

A lakosság sinemosi bevándorlók és a helybéli aszisz lakosság leszármazottaiból áll, így a szöke, magas termetű caedoni sem ritka. Talán a szerencsés vérkeveredésnek köszönhető, hogy a város szemrevaló leányairól híres szerte a Tengermelléken. A caedoniak egy, az aszisz nyelvet rettenetesen kerékbe törő, pergő akcentust beszélnek, emellett elterjedt köreikben a sinemosi és a közös is. Az egyetlen bevett vallás jelenleg a pyarroni pantheon tisztelete.

Az államocskában két fontos politikai erő gyakorolja a hatalmat: az utóbbi időben meggyengült hatalmú országbáró és a Nemesi Tanács, melynek tagjai a város leggazdagabb kalmárcsaládjából kerülnek ki. (Ennél fogva nemesi címük meglehetősen talmi kérdésnek tűnhet például egy erigowi ekoss előtt). A meglehetősen népszerűtlen országbáró, Dalon dal Homers hatalma folyamatosan csökken, ahogy városa a közeli Baraaddal mind kevésbé képes lépést tartani a tengeri kereskedelem ellenőrzéséért folyó küzdelemben. Erre utal az is, hogy a baaradi kalmárok flottája P.sz. 3687-ben különösebb erőfeszítés nélkül zúzta szét az egyesült caedoni és tehysi hajóhadat.

A caedoni politikáról

Caedon igen gazdag, önálló városállam, magán a városon kívül csak elenyésző (országok vonatkozásában) területe van. A tengerparti kikötőváros kezdetektől fogva a kereskedelemben látta a felemelkedés egyetlen lehetőségét, nem vletlen, hogy a legbefolyásosabb családok mind ebből gazdagodtak meg, szereztek kapcsolatokat, hatalmat.

Caedon igyekszik nyitott lenni, és megelégszik a város területével, a terjeszkedés soha nem volt rá jellemző. Annál inkább a kereskedelmi terjeszkedés. Elsősorban Toronnal, illetve a Quiron-tenger déli partján folytat jelentős kereskedelmi tevékenységet, éltó vetélytársává emelkedve ilyen téren Abaszisznak, Baraadnak, és a Sinemosi-ligának. Gazdasági eszközökkel és politikával igyekszik megvédeni magát, és elejét venni, hogy vetélytársai katonai úton gyakoroljanak rá nyomást, ám ez nem mindig sikerül, Psz. 3687-ben a caedoni flotta a kikötőben vereséget szenvedett a Baraad-szigetek hajóhadától, ez évekre megpecsételte a város sorsát (majdnem az egész leégett), és elveszítette kialakuló előkelő szerepét.

A vereség után a város vezetése, az országbáróval az élen erős szövetségest keres magának, hogy megerősítse hatalmát, visszaszerezze régi tekintélyét. Erre egyik lehetőség az érdeklődő Nyktalos lenne, míg a realisabb, és jobban támogatott Horen városállamával kialakítandó perszonálunió. Baraad tekintetében is megosztott a Caedoni nemesi kör. Egyfelől szorgalmazzák a bosszút – melyre jó ideig nem lesz elég erős a városállam flottája – mások inkább megbékélnének, mivel hiábavaló az Abaszisz által is támogatott szigetek ellen

harcolni. A békésebb tábor inkább kereskedelmi egyezségekkel szeretné felosztani a Quiron-tengert, hogy a két fél ne zavarja egymás köreit. A Baraad-ellenes Házak kiváróbb csoportja csöndben támogatja a Baraad-szigetek Abaszisztól való elszakadását, mivel így gengébbnek látnák. A másik szintén közkedvelt megoldás a Baraad-szigetek sújtása lenne a kereskedelem megvonásával, korlátozásával, ám éppen a piac felosztása volt a fő érdek a Baraaddal kialakult ellentét oka, mivel a szigetek jelentős kereskedelmi potenciállal rendelkeznek.

Belső politika

Caedon városát formálisan az országbáró, röviden és általánosan csak báró irányítja. Ez az öröklődő cím századok óta a Homers családot illeti. Erejük jelentős, ám létezik a nemesi tanács intézménye is, mely az erősebb nemesházaknak kíván beleszólást engedni a törvényalkotásba és a városállam ügyeibe. Jó háromszáz esztendeje alakult ki, amikor a nehéz gazdasági helyzet miatt lázongó nemeseket már nem lehetett féken tartani. A Nemesi tanács hat tagú, tagja csak nemes lehet, és hat évig töltik be pozíciójukat, majd ismét a nemesek választanak tagokat. Általában a legerősebb, legbefolyásosabb nemesházat fejei jutnak be a tanácsba.

A nemesi tanács nem önálló, az országbárónak alá kell írni a határozataikat, így az ő kezében is maradt némi hatalom. Természetesen az országbáró is részt vehet a nemesi tanács gyűlésein, ám nem szólhat közvetlenül bele a vitába, régi hagyományképpen.

A Nemesházak többsége eredetileg nem nemes; gazdag kereskedőcsaládok, akik megszerezték, megvásárolták nemesi rangjukat, ami már csak a városállam ügyeibe való beleszólás lehetősége miatt is fontos lehet. Természetesen ennek a nemesi címnek kevesebb értéke van mondjuk Erenben, Toronról nem is beszélve. Ezt a családok is tudják, és igyekeznek saját területükön maradni.

A gazdaság területeit már felosztották, így mindenki viszonylag békésen kereskedhet.

A Városállamra nagy hajóforgalom jellemző, kikötője nemcsak az áruszállító hajók, de a kalandozók és a felhajtók gyülekezőhelye is.

Az Istenek Forrásáról és annak vizéről
(a Szürkecsuklyás Testvériség nyomán)

A caedoni ütközetben Baarad flottája a város kikötőjének bejáratánál csapott össze a caedoni és tehysi hajóhaddal. A szövetségesek oldalán még a kikötői védművek hadigépei is beleszóltak a csata alakulásába, ám mindhiába. A naftavetőkkel is felszerelt baaradi galleonok könnyűszerrel zúzták szét a jobbra lomha kereskedőhajókat felvonultató helybéliek ellenállását. A felégetett kikötővel együtt a raktárak sora is tüzet fogott, és kicsiny híján múlt, hogy az erős keleti szélben a teljes város lángba nem borult. Szerencsére az égiek nem hagyták el Caedon lakóit: a pusztító lángokat az Istenek Forrásának vizével sikerült megfékezni és eloltani – egyetlen cseppje többvödörnyi víz erejével hatott. Az elemi mágia beavatottjai azóta is folyamatosan kísérleteznek a forrás vizével, ám annak csodás tűzoltó képességét eddig nem sikerült újra előcsalniuk.

Az Istenek Forrása több értelemben is kiérdemli a nevet, amit a várostól kapott. A mives szökőkútból előtörő víz, azon kívül, hogy minden, 6.-nál alacsonyabb szintű mérget vagy betegséget azonnal semlegesít egyetlen pohárnyi nedűjével, rendelkezik még néhány zavarbaejtő – vagy inkább csodálatos – tulajdonsággal.

Nem elhanyagolható tulajdonsága, hogy minden pohár tengervízhez egyetlen cseppet adva tiszta, iható forrásvizet eredményez, melynek semmiféle káros hatása nincs az elfogyasztóra, sem rövid, sem pedig hosszútávon. A kalandozók számára érdekes lehet, hogy bármilyen itallal keverve képes felvenni annak ízét és mellette semlegesíteni a hatását. Borba keverve tehát a fröccs továbbra is tiszta bor marad, mégsem lehet tőle még csak becsiccsenteni sem.

Kevesek által ismert, hogy mindazok, akik kedvesek Antoh előtt, nem csak a betegségek, de a sérülések ellenszerét is megtalálhatják a vízben. Ez játéktechnikailag azt jelenti, hogy ha valaki Antoh áldását viseli – akár varázslat, akár szakrális beavatása révén (azaz a Tengerúrno papja) – akkor arra a víz minden üvegcséje 1 Ép-nyi gyógyitalként hat, amely halmozódik. Ha tehát valaki egyhuzamban képes meginni egy teljes pintet ebből az egyébként kiváló ízű vízből, 10 Ép-vel lesz gazdagabb.

Mivel azonban kevesen képesek haldokolva ennyit meginni egyhuzamban, az istenek egy további kellemes hatással is felruházták: a gylcsot, vagy bármilyen rongyot átitatva vele minden óra alatt képes regenerálni 1 Ép-t, majd cserélni kell a kötést, hogy folytatódjon a hatás. Emellett az ilyen kezelés megállítja a vérzést és a haldoklást (morális szabály) eszméletlenséggé változtatja.

Nem ismeretes az oka, de bizonyos kalandorok esetén maga Darton ügyel a kristálytisza anyagra: ebben az esetben a megfigyelt személy halálával az ital megfeketedik – ezzel bekenve a homlokát a halál beálltát követő első órában visszahozza a szerencsétlen szerencsét az életbe.

Caedon kalmárcsaládjai

| Név | Eredet | Vallás | Politika | Gazdaság |
|--------------------|---------|----------|------------------------------------|----------------------|
| dal Homers | aszisz | Pyarroni | B-semleges, A-barát, H-barát | országbáró |
| dal Bayan Castello | aszisz | Pyarroni | B-ellenes, A-ellenes, H-barát | kereskedelem+üveg |
| tel Ralist | aszisz | Pyarroni | B-ellenes, A-semleges, H-barát | hajóépítés (aszisz) |
| si Avant | lupár | Tharr | B-barát, A-ellenes, H-barát | kereskedelem (sin.) |
| en Krihhyl | toroni | Tharr-S. | B-ellenes, A-semleges, H-semleges | hajóépítés (hadi) |
| dal Zuran | dolamin | Pyarroni | B-barát, A-barát, H-ellenes | belső kereskedelem |
| del Jahir | aszisz | Pyarroni | B-semleges, A-semleges, H-semleges | kereskedelem (asz.) |
| deh Orbel | lupár | Pyarroni | B-ellenes, A-semleges, H-ellenes | különl.kereskedelem |
| deh Morfek | lupár | Pyarroni | B-semleges, A-semleges, H-barát | hajózás - kalózkodás |
| dal Anktor | dolamin | Pyarroni | B-semleges, A-semleges, H-ellenes | kereskedelem – emb. |
| La Mervil | aszisz | Pyarroni | B-semleges, A-ellenes, H-barát | mezőgazdaság |
| Frangen | dolamin | Pyarroni | B-semleges, A-semleges, H-semleges | kézműipar |

B: Baraad, A: Abaszisz, H: Horen-Hamothan

1. dal Homers Ház

Eredet: aszisz

Vallás: Pyarroni

Politika: Baraad-semleges, Abaszisz-barát, Horen-barát

Gazdaság: Országbároi poszt

Családfő: Dalon Homers (53)



Caedon egyik legnagyobb múltú nemesi háza. Valódi nemesi vérű ház, több évszázada származott el Abasziszból. A kezdetek óta, örökléses alapon birtokolja az országbároi hatalmat, mely az utóbbi időben, a kereskedőházak megerősödésével egyre inkább csökken. Emellett azért még az országbároi a város igazi ura, számtalan formális és hagyományos hatalom összpontosul a kezében.

A Homers Ház jelenleg gyöngülő hatalmát külső szövetséggel szeretné megnövelni, ami egybevág a városállam politikai érdekeivel is, ugyanis a Psz. 3687-i Baraadtól elszenvedett vereség óta gyenge katonai erőt képvisel a Quiron-tenger déli partjain. Baraad irányában semleges politikát mutat, jelenleg sem eszköze, sem szándéka nincs arra, hogy jelentős ellenfele legyen, bár gazdaságilag szeretne fölébe kerülni. Emellett csöndben támogatja a szigetek elszakadási terveit, így függetleníve Abaszisztól. A Ház Abaszisszal szemben baráti politikát folytat, a szomszédos Nyktalossal vannak szövetségi tervei. Legnagyobb terve viszont Horen-Hamothannal kialakítandó perszonál unió lenne, melytől személyes hatalom megerősödést, és erős katonai szövetségest is vár, bár Caedon politikai erői nem támogatják osztatlanul.

Jók a kapcsolatai a Bayan Castello Házzal, mellyel több házassági szövetséget is kötöttek az idők folyamán.

A Homers Ház a pyarroni vallást követi. Bevételei az országbírói adókból, a vámokból, a hagyományos forrásokból származnak. Természetesen felügyelete alá tartozik a városi őrség, az országbároi fejedelmek testület is, számos hadihajó is.

A Ház feje az 58 éves, immár tizenöt esztendeje báróskodó Dalon Homers, akinek hatalmát a Baraadtól elszenvedett vereség sem tudta megtörni, bár a belé vetett hit és a támogatottsága érezhetően csökkent. Magabiztos politikus, aki jelenleg erős szövetséges keresésével kívánja megerősíteni a városállam – no és saját - helyzetét. Felesége a caedoni, beteges Kersera, akitől két fia és három lánya született, őket is örömmel használná fel a szövetséges keresésében.

A Ház címere alsóívesen harmadolt aszisz pajzson a jobb felső mező kékkel és arannyal négyszer vágott, a bal felső mezőben kék alapon álló, jobbra néző arany csikóhal, a pajzslábban tengerzöld alapon jobbra néző arany vitorlás. A kék-arany a Ház színe (a kék a caedoni kultúrában a tenger, a hatalom, a nagyság színe; a csikóhal a család címerállata. A hajó a tengeri kereskedelemre utal).

2. dal Bayan Castello Ház

Eredet: aszisz

Vallás: Pyarroni

Politika: Baraad-ellenes, Abaszisz-ellenes, Horen-barát

Gazdaság: Kereskedelem + üveg

Családfő: Ares dal Bayan Castello (48)

Régi aszisz eredetű caedoni ház, aki vallása okán kellett, hogy elhagyja Abasziszt. (no meg az erősebb vetélytársak miatt). Jelenleg az egyik legnagyobb kereskedelmi flottával rendelkező caedoni Ház. Nemesi rangja még a Nagykirálytól származik, büszkén is viseli a többi, pénzen vásárolt „hitvány” mellett.

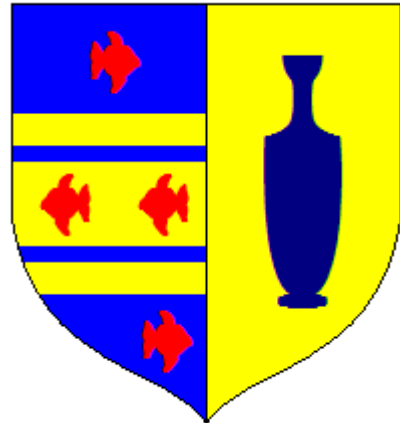
Az országbároi Ház stabil szövetségese, a közelmúltban három házasság is kötött a családok között, noha nem főhelyen. Kifejezetten Baraad-ellenes véleményéről ismert. Abasziszt sem tekinti Caedon barátjának, a Ház álláspontja szerint – értelemszerűen a múltvaló tekintettel – nélküle kellene boldogulniuk. Ebből adódóan támogatja az Országbárot a Horen-Hamotannal kötendő szövetség gondolatában.

A Ház flottája főleg kereskedelmi hajókból áll, közel negyven kisebb-nagyobb hajót mondhat teljesen sajátjának, míg majd ugyanennyit valamilyen szerződés vagy bérlet jogán. Természetesen már saját hadihajóval is rendelkezik, bár a Baraadtól elszenvedett vereség jelentősen megtépázta erejét. Főleg kereskedelemmel foglalkozik, a Toronnal folytatott kereskedelem vezér alakja. Az évtizedek során kapcsolatok százait teremtette meg a Birodalommal, és a legtöbb különleges előjogot is megszerezte a toroni szállítások vonatkozásában. Politikai sikereit leginkább ennek köszönhetően a városállam Toronnal megkötött concordiájában vállalt vezető szerepének köszönheti. (Psz. 2013).

A Ház másik, igen jövedelmező, mégis inkább presztízs értékű előjoga az Istenek Forrása vizének kereskedelméhez kötődik, ugyanis a Ház rendelkezik az eladott vízhez használt üvegek előállításának egyedüli jogával, igaz, sok feltétellel – a városi tanács nem engedi, hogy egy Ház nagy hatalmat szerezzen a forrás felett. Az üvegeket három céhház állítja elő, mind a Bayan Castellók felügyelete alatt, formálisan a Városi tanáccsal együtt. A Caedon címerével ellátott kis, kékes árnyalatú, dombormintás üvegek évente majd negyven aranyat hoznak a kereskedő-nemesháznak.

A Bayan Castello Ház régi szövetségese az országbároi posztot betöltő dal Homerseknek. Gazdasági okok miatt, a forrásvíz kereskedelme okán pedig jók a kapcsolatai a dah Orbelekkel is, akik a forrásvíz kereskedelmének kizárólagos jogával rendelkeznek. A Bayan Castello Ház védnöksége alatt működik a caedoni Vízkérgetők orgyilkoscéh is. A Ház feje a 48 éves Ares dal Bayan Castello, a nemesi tanács tagja. Az aszisz vonású, fekete hajú, jóképű, tanult férfi megfontolt vezetője a nagy múltú caedoni Háznak. Felesége a nemesi körök kedvelt és ismert, csapodár alakja, az alidari származású, csinos, szalmaszőke Morylla. Morylla megrendelésénél Castello csak arra ügyelt, hogy az asszony a későbbiekben minden érdek előtt valónak tartsa a városállam ügyét. Ezzel, akaratlanul bár, de sikerült elérnie, hogy Morylla a Kobra és a toroni boszorkányok baraad-ellenes összeesküvésének látszólagos vezér- és valójában fedőalakja legyen.

A Ház címere felezett aszisz pajzson jobb oldalt kék alapon arany hármaskör, a kék mezőkben balra, az aranyban két jobbra úszó vitorlášhallal. A bal mezőben arany alapon tengerkék (az aszisz heraldika megkülönbözteti a kék és a tengerkék színeket) üveg, ami a vízkereskedelem üvegeire utal.



3. tel Ralist Ház

Eredet: aszisz

Vallás: Pyarroni

Politika: Baraad-ellenes, Abaszisz-semleges, Horenbarát

Gazdaság: hajóépítés (aszisz)

Családfő: Ulkar tel Ralist (27)



Évszázadok óta Caedonban élő, aszisz származású család. Rak Narvalt hagyták oda, a szóbeszéd, és a ködbe burkolózó családi legendák szerint nagykirályi rendelet üzte el őket, a család egy makacs, ám annál szebb nőtagja miatt. Nemesi rangot még Abasziszban kapott, híres hajóépítő céhe okán, amit a nagykirály Psz. 2305-ben visszavont, ám ezt a család azóta sem ismeri el, és mai napig ragaszkodik nemességéhez.

Caedon egyik legnagyobb hajókészítő cégét uralja ma is, mely aszisz mintára építi főleg kereskedelmi, és gyors járású, könnyű, folyami és partmenti hadihajóit, ez utóbbiak jelentősége a Baraadtól elszenvedett vereség után nőtt meg. A ház címeres dokkjaiból akár évente 15-20 kisebb hajó is a tengerre kerül. A tel Ralist Ház politikája Baraad-ellenes, bár a háború nekik, pontosabban a megrendeléseknek kedvez. A Psz. 3687-es csata során a hajóépítő dokkok jelentősen megsérültek a tűzben, s az Istenek Forrásának vize, mely megmentette a várost a pusztulástól, is igen lassan érkezett meg, egyesek az en Krihhyl Ház kezét sejtik e mögött, ezzel magyarázható a két Ház rossz viszonya, bár sokak szerint ez csak mondvacsinált ok a torzsalkodásra a két rivális hajóépítő család között.

Abaszisz tekintetében a Ház semleges álláspontot vall, egyáltalán nem fűződik érdekük az asziszokkal való együttműködésre, bár ellenségeskedésre sincs okuk. Mindenesetre nemességük kérdése kapcsán kifejezetten ódzkodnak bármiféle hivatalos abasziszi együttműködéstől. Horenben ők is jó szövetségest látnak, ezért ebben támogatják az országbárót is. Vallják, inkább Horen, mint Abaszisz.

A család a Pyarroni hitet vallja magáénak. A caedoni Antoh egyház legnagyobb támogatói, több hajót is adományoztak, udvarházukban három szentély is áll. Cserében persze elvárják a papok közbenjárását az istennőnek tetsző hajók készítésénél...

A Ház védnöksége alatt tartozik az abasziszi eredetű Aldivorn'Cont (Bogyórágók) méregkeverő iskola, melynek boszorkánymesterei rendre részt vesznek a hajók védelmének kialakításában, már ha a megrendelő hajlandó megfizetni a felárat.

A Ralist Ház ura jelenleg a fiatal, 27 esztendő Ulkar tel Ralist, Osthur fia, aki a caedoni csatában életét vesztett családfő után foglalta el helyét a Ház élén. A nemesi tanács tagja a Ház képviselőjében. A Ház hagyományaihoz híven ő is ért a hajóács mesterséghez – a Ralist Ház fiai rendre három esztendőt szolgálnak a hajóépítő dokkokban, az aljától kitanulva a szakma rejtjelmeit. A politikához nincs érzéke, sokat köszönhet tudós tanácsadóinak, főlg Antoh helyi papjainak.

A Ház címere íves gyémánttal osztott aszisz pajzs, a jobb pajzsfő tengerkék, a bal késsel és abbittal négyszer hasított. A jobb pajzstalp tengerkéssel és ezüsttel négyszer hasított, a bal kék. A gyémánt felezett, jobb mezőjében kék alapon álló, balra néző abbit sellő, a balban tengerkék alapon ezüst, jobbra úszó hajó.

4. si Avant Ház

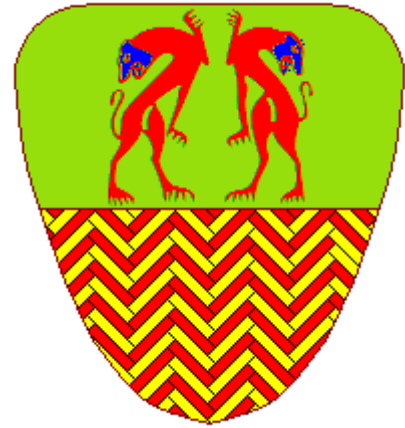
Eredet: lupár

Vallás: Tharr

Politika: Baraad-barát, Abaszisz-ellenes, Horen-barát

Gazdaság: kereskedelem (part)

Családfő: Arde si Avant (34)



Lupár eredetű, helyi vidékről származó kereskedőcsalád. A régi caedoni családok közé tartozik, nemességét pénzen vette a városi tanácstól, jó ötszáz esztendeje, és azóta Nyktalosban is megváltotta azt. Mondani sem kell, a valamire való nemesség sehol nem jegyzi őket.

A si Avant Ház egyike a jelentősebb kereskedőfamiliáknak Caedonban, flottájuk, mely majd hetven hajóra rüg, főleg a déli parton, kelet felé kereskedik. A Ház Psz. 2874-ben a Tehysi-szövetség egyik alapító tagja volt, de példás elkötelezettséggel viseli Caedon városának sorsát is. Politikáját tekintve a Baraad-szigetekkel kényszerbékét hirdet, tekintve, hogy a caedoni flotta jó darabig nem képes lépést tartani a kalózpátriárkák erejével. Még kereskedik is a szigetekkel, állandó lerakata van Baraadheikben, noha időről időre szenved veszteségeket. Abaszisszal szemben ellenséges a viszonya, mint kereskedelmi vetéltárs, teljesen elutasító, hiszen a vele való bármilyen szövetség az ő jogait, előnyét nyírbálná meg a leéet felé való tengeri kereskedelem terén. Horen tekintetében barátságos álláspontot képvisel, számos szerződéssel, kiváltsággal rendelkezik a tenger nélküli városállammal, akinek Caedon jelenti a tengeri kijáratot. A Ház az utóbbi időben Tharr vallásának a Tükörmás szekta által hirdetett változatát vallja magáénak, annak legerősebb támogatója a tenger déli partján. A csak kecskét és csirkét áldozó, enyhe irányzat elfogadottságára jellemző, hogy nagyobb konfliktusa van a toroni származású, titokban az igazi Tharr hitét valló en Krihhyl Házzal, mint a Pyarroni hitűekkel.

A Ház kifejezetten jó kapcsolatot tartott fenn a dal Anktor Házzal, ami az utóbbi tíz évben megromlott, noha ellenségeknek azért nem lehetne nevezni őket, mindenesetre a tény, hogy nem sikerült a szövetségest maga mellé emelnie a nemesi tanácsba, jelentős csalódást okozott a del Anktoroknak.

A si Avant Ház a pártfogója egy renegát dorani varázsló által alapított rendnek, mely a Pecsét őrének nevezi magát. A kis létszámú rend – a szóbeszéd szerint más, titkos cél és elfoglaltság mellett – a caedoni városi tanács által felügyelt Istenek Forrása vizének kereskedelmét törvényesítő varázspecsét készítésével foglalkozik. A család feje a rend egyik tirdolja (a három egyenrangú vezető egyike), még akkor is, ha ő maga nem varázsló, ami azért nem gyakori. (A Pecsét őrei a varázstárgykészítés és a magasmágia csak egy igen szűk spektrumával vannak tisztában. A rend létszáma tíz-tizenkét varázsló és kb. Ugyanennyi tanítvány körül mozog)

A Ház feje a 34 éves Arde si Avant, aki a varázslórend tridoljaként 4. Tsz-ű varázsló is (csökkentett képességek – inkább tapasztalatinak számít már!), emellett a caedoni nemesi tanács tagja. A hosszú, barna hajú, családi hagyományokat tisztlő, megfontolt, Tharr hitű férfi a gyarapodás és a béka útján vezeti családját. A rossz nyelvek szerint igencsak érintett az Istenek Forrásának vizének csempészetében, bár mindeddig ezt nem sikerült senkinek sem bizonyítani. Második felesége – az első korán, alig három évvel házasságuk után, egy gyermek anyjaként, a tengeren halt meg – Arinne, aki egy fiúval (12, 6) és egy leánnyal (10) ajándékozta meg. Első fia Ulkerr (16) a varázslórend lelkes tanítványa, jövőbeni örökös.

A Ház címere vízszintesen felezett lupár pajzs, a felső mezőben zöld alapon két álló, egymástól forduló, vörös, kék fejű G'ores. Az alsó mező vörössel és arannyal szövött.

5. en Krihhyl Ház

Eredet: toroni

Vallás: Tharr-Sogron

Politika: Baraad-ellenes, Abaszisz-semleges, Horen-semleges

Gazdaság: hajóépítés (toroni)

Családfő: Daelor en Krihhyl (86)



Az család toroni, gedaga-yggyri eredetű, sedular, hajóépítő család. Egy külhoni kalandozó révén menekültek Caedonba, ahol szakértelmük és szorgosságuk hamar a gazdagok közé emelte őket, száz év alatt a hajlongásról is leszoktak. Alig kettőszáz esztendeje vettek nemesi címet, melyet Caedonban ismernek csak el.

A Ház hajóépítéssel foglalkozik, a magukkal hozott toroni technikával más, főleg nagyobb hajók építéséből szerez hasznot. Nagy arányban készítenek hadihajókat is, dokkjaiból évenként 6-8 nagyobb hajó kerül ki. A Ház politikáját tekintve Baraaddal szemben ellenséges, csakúgy, mint Toronnal szemben, természetesen irtózik bármi ilyen jellegű kapcsolattól, hiszen toroni körökben nem csak megvetés, de minden bizonnyal halál várna egy nemességet mímelő sedularra. Gúny tárgya, hogy a család feje rendre távol marad a toroni követek érkezésekor ilyen vagy olyan okokkal a városi tanács üléseiről is. Abaszisszal szemben semleges álláspontot képviselnek, csakúgy, mint Horen vonatkozásában. A Ház Tharr toroni hitát vallja, igaz, gyakran tűnik fel Sogront tisztelő családfő is köreikben.

A Ház nagy vetélytársa a szintén hajóépítéssel foglalkozó tel Ralistoknak. Igen tehetségesek azonban a semleges felek megnyerésében, a Házak többsége kifejezetten szívesen látja őket, és Tharr hitük ellenére népszerűek a nemesi körökben. Sajátos, toroni nemesi kultúrát mímelő stílusuk még érdekessé is teszi őket.

Félelmetessé csak udvari ork testőrségük, ami a palotájukat, és a város keleti felében, külön kikötővel rendelkező hajókészítő műhelyeket védik, illetve a család tagjait kísérik.

A Ház feje a 86 esztendőös Daelor en Krihhyl, aki ma is fiatalosan vezeti családját. A nemesi tanács tagja. A családot jó másfél évszázada kimondatlan átok sújtja, a szóbeszéd szerint férfúi csak állig az Istenek Forrásának vizében képesek fiú utódot nemzeni. Tény azonban, hogy a Ház helyi lévén rengeteget vásárol a vízből. Daelor vígkedélyű, életerős öregút, állítólag idős kora ellenre is szeretik a nők. Kimért, és bár a toroniaktól irtóznak, külhoniakkal szemben ő jeleníti meg a méltóságteljes, számító nemest. A Ház asszonya a helyi származású Rirole, aki eddig öt lánnyal (65, 58, 54, 50, 38) és egy fiúval (47) ajándékozta meg férjét.

A család címere kék toroni pajzson ezüst pólyában három, jobbra úszó kék hajó. Érdekes, hogy a címer toroni volta ellenére nélkülözi a toroni hajózászlókból eredő díszes kárpitot, amiről az újtoroni-címereket (nem kyr nemesházak) fel lehet ismerni.

6. dal Zuran Ház

Eredet: dolamin

Vallás: Pyarroni

Politika: Baraad-barát, Abaszisz-barát, Horen-ellenes

Gazdaság: belső kereskedelem

Családfő: Relnand és Hontorr dal Zuran (31)

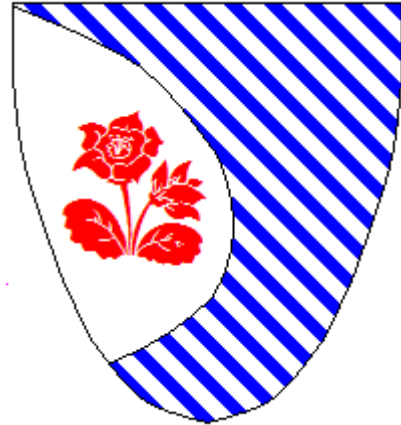
Dolamin eredetű, helyi származású család. Sokáig nemesi rang nélkül voltak jelentős Ház Caedonban, ám az újabb idők hóbertjaképpen maguk is nemesi rangra tettek szert, nem kevés anyagiakat áldozva erre. Különlegesen büszkék erre, mivel szerintük – és valóban – igen nehéz, és nem akármilyen teljesíthető ezt. Ennek megfelelően igen kényesek nemességük megítélésére.

A dal Zuran Ház uralja Caedon szárazföldi kereskedelmét és a város belső kereskedelmi ügyeit. Számos szállítási előjoga van a többi Házzal szemben, ám a tengeren nem úr, mindössze három hajóval rendelkezik, és csak egy alkalmas komoly szállításra. Politikáját tekintve Baraad-barát, szerinte a háborút is a rossz hozzáállás okozta. Abaszisszal is baráti viszonyt szeretne, neki értelemszerűen a szárazföldi kapcsolatok lennének gyümölcsözőek. De nem Horennel, mivel ott jobban ráálltak már a szárazföldi kereskedelemre, minden bizonnyal az ő áruik is megvámolásra kerülnének, ezért nem támogatja a perszonál unió gondolatát. A dal Zuran Ház Pyarron hitén van, elsősorban Dreina hívei. A Ház különlgessége, hogy dzsad tanácsadók vannak, egyenesen Dsidonból. A Ház kapcsolatai a szárazföldön messzire nyúlnak. Állítólag ők foglalkoztatják a legtöbb kalandozót.

A Ház emellett jelentős szerepet vállalt a város védelméből, a városőrség nagy százaléka a Ház felülgyelete alatt működő harcos-iskolában tanul. A Pyarroni egyház is támogatja, ugyanis nem csak fegyveres, de jelentős kulturális oktatás is folyik. Jó a kapcsolata a la Mervil Házzal, jelentleg házassági kötés is van közöttük.

A ház feje kettős, a 31 éves ikerszületésű Relnand és Hontorr dal Zuran látja el. A két tojásként hasonlító, magas, szőke fiúk fiatalon a polgárhölgyek álmai voltak, mára megállapodtak, apjuk halálával nagy felelősség szakadt rájuk. Relnand Dreina paplovagja, Hontorr pedig inkább tudományos érdeklődésű, művelt férfi, bár iskolájukat ő is elvégezte, remekül bánik a törkarddal is, bár ezt nem nagyon mutogatja. Mindketten a namasi tanács tagjai, így az a család kettős vezetése alatt hét tagú – hála Dreina paplovagjának jogi bravúrjának.

A Ház címere dolamin pajzs kékkel és ezüsttel vékony harántvágva, jobb oldalon erüst karélyban vörös virág.



7. del Jahir Ház

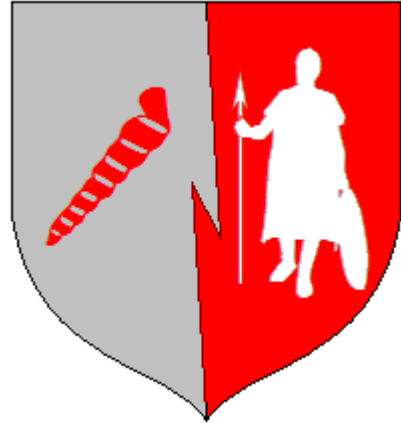
Eredet: aszisz

Vallás: Pyarroni

Politika: Baraad-semleges, Abaszisz-semleges, Horen-semleges

Gazdaság: kereskedelem, raktárak-vámok

Családfő: Ulerb del Jahir (27)



Aszisz eredetű kereskedőcsalád. Jó fél négy évszázada települtek Caedonba, és fokozatosan beálltak a kereskedőcsaládok sorába. Nemesi rangot a Tizenharmadik zászlóháborúban zsoldosként küzdő hős, Asather Rindol cwa Jahir szerezte, akinek Erigow uralkodója adományozta vitéz cselekedeteiért. A nevet később asziszosították, így mára a del előnevet használják.

A család a nyugati irányba folytatott kereskedelmet tartja kezében. Tengeren és szárazföldön egyaránt kereskednek Abaszisszal. Politikája Baraaddal szemben semleges, bár annak Abaszisztól való esetleges elszakadását támogatja, hiszen így neki kedvezne a kereskedelem helyzete. Abaszisszal szemben semleges, mint ahogy Horennel is, mindkettővel jó kereskedelmi viszonyt tart fenn. A Ház a Pyarroni hitet követi.

Jelentősek az alvilági kapcsolataik, egyesek szerint még a Kobrákkal is kapcsolatban állnak, merészebb feltételezések szerint az ő itteni támaszaik. Szintén merész elképzelések szerint azért olyan semlegesek, mert mindenben a Család érdekei szerint döntenek.

A Ház feje a 26 esztendő, karizmatikus Uklerb del Jahir. Az energikus, bálok középpontjaként szereplő, ötletes, lendületes családfő a nemesi tanácsnak is tagja, és megfelelő elszánással és szakértelemmel vezeti Házát. A nők kedvence, jelentleg is párt keres.

A Ház címere villámosan felezett aszisz pajzs, a jobb mezőben abbit alapon vörös tengeri csigaház, a baj félben vörös alapon ezüst lándzsás álló emberalak.

8. deh Orbel Ház

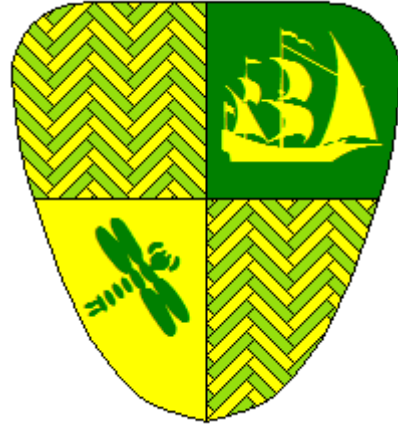
Eredet: lupár

Vallás: Pyarroni

Politika: Baraad-ellenes, Abaszisz-semleges, Horen-ellenes

Gazdaság: víz-kereskedelem

Családfő: Dorles deh Orbel (43)



Lupár származású, helyi kereskedőcsalád.

Különleges jogokat szerzett az Istenek Forrásának vizének kereskedelmére, melyből jelentős haszonra tesz szert. Természetesen kitalálták a módját, hogyan adhatják át időlegesen és persze méregdrágán ezeket a jogokat másoknak is. Kisnemesi rangra jó három évszázada, a városnak tett szolgálatai fejében a nemesi tanácstól tett szert.

A Ház politikáját tekintve Baraad-ellenes, hajói kiemelt célpontot jelentenek a baradi kalózok számára, még akkor is, ha gyorsjárású és biztonságos hajók, melyeket erős hadihajók kísérek. A deh Orbel Ház mesteri módon szervez folyamatosan változó védelmet szállítmányai biztosítására, hol toroni hadihajók, hol kalózok, hol a Nagykirály flottájának galleonjai, hol kalandozók kísérik őket. Abaszisz irányában semleges, míg a Horennel kötendő szövetséget nem támogatja, neki a kis állam, és a saját jogai fontosak. A Családfő nem tagja a városi tanácsnak, a kisebb kereskedőcsaládok között tartják számon.

Jó a kapcsolata a szintén a vízkereskedelemből hasznot szerző Bayan Castello Házzal, már-már szövetséginek mondható, noha vigyázniuk kell, mert a víz legkisebb akár látszólagos kisajátítására tett kísérletet a városi tanács hagyományosan megtorolja, eddig sikerrel tartotta meg mindannyiuk érdekében a város kezében. A deh Orbelek a Pyarroni panteon hívei.

A Ház feje a 43 éves Dorles deh Orbel. Szakértő hajós, tanult, érdeklődő ember. Délvidékről származó felesége Kariella, két fiuk (18,12) és két lányuk (23,8) van.

A Ház címere négyelt lupár pajzson a jobb pajzsfő és a bal pajzsláb arannyal és zölddel szövött, a baj pajzsfőben tengerzöld alapon balra úszó arany hajóval, a jobb pajzslábban tengerzöld szitakötővel.

9. deh Morfek Ház

Eredet: lupár

Vallás: Pyarroni

Politika: Baraad-semleges, Abaszisz-semleges, Horenbarát

Gazdaság: Hajózás, kereskedelem, halászat

Családfő: Tersal deh Morfek (59)

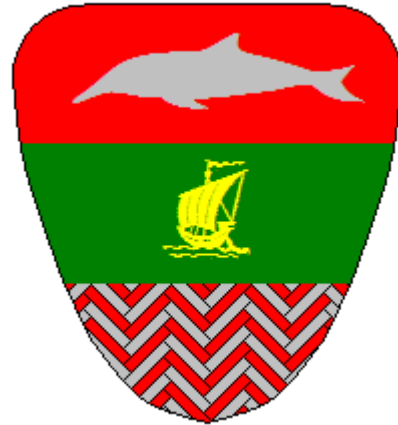
*L*upár eredetű, helyi család. Jó százötven esztendeje szereztek nemesi rangot, és vagyont, nem teljesen tisztázott körülmények között. A nemesi tanácsnak nem tagjai, ám a vagyonos, újnemes kereskedőházak közé tartoznak.

A deh Morfek Ház fő bevételét a tengeri hajózás, kereskedelem, és halászat adja. A rossz nyelvek szerint a kalózkodás is, bár nyilván nem lehet olyan szinten, mint a baraadi kalózpátriárkák. Számos hajóval rendelkezik, melyeket főleg bérebe adnak. Minden szállítanak, amit lehet – néhanapján óvatosan bár, de más Házak monopóliumába is beleütik az orrukat. Politikájukat tekintve Baraaddal semleges a viszonyuk, bár szintén a rossz nyelvek még bizonyos területfelosztásról is beszélnek a kalózkodók között, ami csak azért furcsa, mert az erősebb nem osztozkodik. Abaszisz felé szintén semleges a viszony, míg Horennel kapcsolatban helyeslik a szövetség keresésnek lehetőségét.

A Ház kiváló hajósai révén előkelő helyen szerepelt a caedoni flotta vezetésében, ám a caedoni csatában sokan meghaltak, a család még mindig gyászolja nagy hajóskapitányait és katonáit. A Ház a Pyarroni vallást követi, különösen Antoh hite népszerű köreibben, olyannyira, hogy több fiuk is a tengerűrnő szolgálatába szegődött.

A Ház feje az 59 éves Tersal deh Morfek, igazi hajóskapitány, aki csodával határos módon az első sorokban élte túl a caedoni flotta pusztulását, a szóbeszéd szerint drága pénzen bérelt kalandozók vigyáztak rá, a vadabb elképzelések szerint nem is kellett fizetni nekik. Felesége Igríee, aki bár nem olyan szép, legendák szólnak tehetségéről, mint az irodalom, mind a hárfajáték terén. Két lányuk, (31, 25) és három fiuk (29, 21, 17) van.

A Ház címere vízszintesen harmadolt lupár pajzson a pajzsfőben vörös alapon jobbra úszó abbit delfin, középen tengerzöld mezőben arany hajó, a pajzslábban vörös-abbit szövés.



10. dal Anktor Ház

Eredet: dolamin

Vallás: Pyarroni

Politika: Baraad-semleges, Abaszisz-semleges, Horenellenes

Gazdaság: kereskedelem (rabszolga)

Családfő: Miressy dal Anktor (42)

Dolamin eredetű, helyi kereskedőcsalád. Régóta foglalkoznak hajózással, kereskedelemmel, jellemző rájuk, hogy saját hajójuk csak kevés, viszont igen sok bérelt, és különböző szerződésekkel szolgálatra bírt hajójuk van, ez szerintük minimalizálja az esetleges veszteségeket. Ez beigazolódni látszott a Psz.3687-es vereség után, amikor a kereskedőházak flottáinak Caedonban horgonyzó hajóinak nagy része elpusztult, és hónapokig csak a leggyorsabban feléledni tudó dal Anktor flotta volt képes jelentős szállításokra. Megerősödni így sem tudtak annyira például, hogy a nemesi tanácsba kerüljenek. Nemesi rangot a Ház jó száz éve vásárolta meg Caedontól.

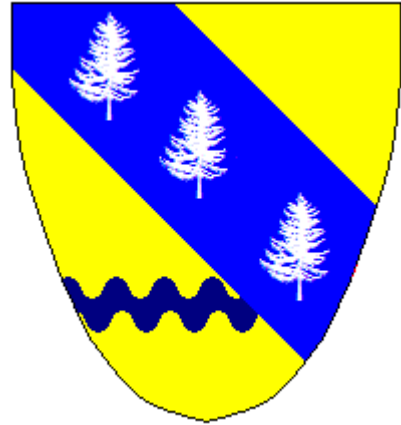
A dal Anktor Ház semleges viszont tart fent Baraad irányába, bár a vereség természetesen őket is hátrányosan érintette, belátták, hogy az erősebbel kár lenne hadakozni, a kereskedelemre koncentrálnak inkább. Abaszisz irányában szintén semlegesek, ám a Horennel kötendő szövetséget kifejezetten ellenzik, az nem tenne jót kapcsolataiknak. A Ház a Pyarroni vallás híve, bár nem mondhatók hitbuzgónak.

A Ház a bérelt szállítások mellett kiemelkedő a rabszolgakereskedelem terén, olyan árut is a fedélzetekre vesz, melyek elől még a haszonlesőbb Házak is elzárkóznak politikai, vagy ideológiai, vallási kérdések miatt. Jó kapcsolatot ápol a Lánctörök nevű toroni rabszolgakereskedő társasággal is. Korábban nyitogatták szárnyukat kelet felé is, kezdetben tagjai voltak a Hús Galleon kereskedelmi szövetségnek, ám pár év elteltével – az ezt szorgalmazó családfő halála után – felmondták a szerződéseket. Jó a kapcsolatuk a si Avant Házzal is, két házasság is köti őket egymáshoz.

A Családfő jelenleg a caedoni csatában elhalálozott Direggal dal Aktor özvegye, a 42 éves, erős asszony, Miressy. Sikerrel őrzi hatalmát a rá pályázó sógoroktól, ebben jelentős szerepe van a si Avant Ház támogatásának, a szóbeszéd szerint az asszonyt gyengéd szálak fűzik Arde si Avanthoz is. Két fia (20, 16) és négy lánya (24, 22, 19,13) van.

A Ház címere kheton pajzson arany alapon kék harántpályában három ezüst fenyő, a pajzslábban tengerkék hullámpályával.

A Ház kúriája alatt bújik meg a Toronból száműzött Lysianelnek szentelt boszorkányszekta; vezetőjük, Nymrael Miressy asszony legfőbb társalkodónőjévé vált az elmúlt időben.



11. La Mervil Ház

Eredet: aszisz

Vallás: Pyarroni

Politika: Baraad-semleges, Abaszisz-ellenes, Horenbarát

Gazdaság: mezőgazdaság

Családfő: Tirlas-Gar la Mervil (54)



Aszisz eredetű kismemesi család, mintegy ötszáz esztendeje hagyta maga mögött Toranik tartományt, igen véres körülmények között. Caedonban megtelepedve a békés, szövetségeseket kereső életmódot folytatta. Lassan elérte, hogy a város körüli mezőgazdaság egyik irányítója lett, ezt, és üzleti érzékét is hozta magával Abasziszból. Bekerült a caedoni nemesek közé, ám hatalma kevés volt ahhoz, hogy a legnagyobb kereskedőcsaládok közé emelkedhessen.

A Ház maga is jelentős birtokokkal rendelkezik – a Caedon körüli, még a városállamhoz tartozó földek majd fele az övé. Emellett számos, a mezőgazdasági termékekre vonatkozó monopóliummal és kereskedelmi joggal rendelkezik, melyek szintén hasznot hajtanak neki. Foglalkozik a közeli kereskedelemmel is, számos ilyen jellegű kapcsolata van Horennel. Politikailag Baraad tekintetében semleges, a külső háború csak normális, Caedoni család volta miatt érinti. Abaszisz ellenes, nem felejtette el a régi sérelmeket, egyáltalán nem szállít oda, és a vele való bármilyen szövetségi javaslatra is heves ellenállással reagál. Horennel pedig baráti a viszonya, a saját kapcsolatai mellé is szívesen látná a két állam szövetségét. A család a Pyarroni panteont tiszteli.

A Háznak különösen jó a viszonya, és jelenleg házassági szövetségis jellemzi a dal Zarun Házzal. A szóbeszéd szerint a nemesi tanács többször is megakadályozta, hogy a város engedélye nélküli előnyökkel kereskedhessen a városban amúgy is hiánynak számító mezőgazdasági termékekkel a két Ház. Állítólag kapcsolatban állnak a helyi, nem túl jelentős hatalommal bíró tolvajokkal is.

A Ház feje az 54 éves Tirlas-Gar la Mervil. Az idős, ám még mindig erős lovag igazi nemesként, jó gazdálkodóként, ám ügyetlen politikusként vezeti a családot, és hűségesen szolgálja nemesi tanács belső szövetségesét. Felesége a rejtőzködő, titokzatos és gyönyörű Elissya, aki állítólag őriz magában az elfek véréből is egy keveset. Három fiuk (34, 30, 21) és egy lányuk (21) van, ez utóbbi csapodár természetéről híresült el a nemesi körökben és számosan pályáznak kezére is. A ház ismert és kedvelt vadászataikról, kiváló solymászaik és kutyáik vannak, ezek tenyésztésével régóta foglalkoznak. Elissya valami régi sérelem okán most kénytelen támogatni a Baraadra visszatérni kívánó Kobrákat, így a vidéki birtok biztos rejtekhelye az alvilági testvériségnek; a Fehér Kobra azt terjeszti, Elissya az ágyába is fogadta.

A Ház címere abbit villával harmadolt aszisz pajzs, a jobb mező tengerzölddel és ezüsttel ötször vágott, a balban kék alapon álló, ezüst ragadozómadár láb, a pajzstalpban tengerzöld alapon arany kutya.

12. Frangen Ház

Eredet: dolamin

Vallás: Pyarroni

Politika: Baraad-semleges, Abaszisz-semleges, Horen-semleges

Gazdaság: kézműipar

Családfő: Zildan Frangen (38)

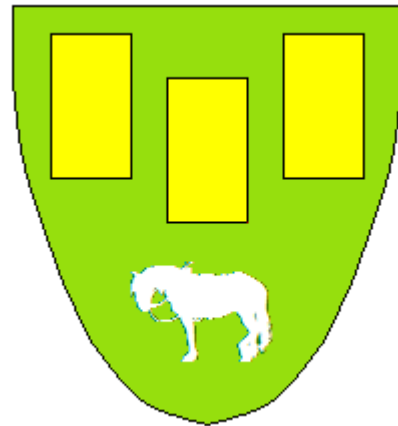
Dolamin származású, helyi család. Bár jelentős vagyonnal rendelkezik, még nem érte el a nemesi szintet. Címviselési joggal, és számos kiváltsággal is rendelkezik, és pályázik a nemességre.

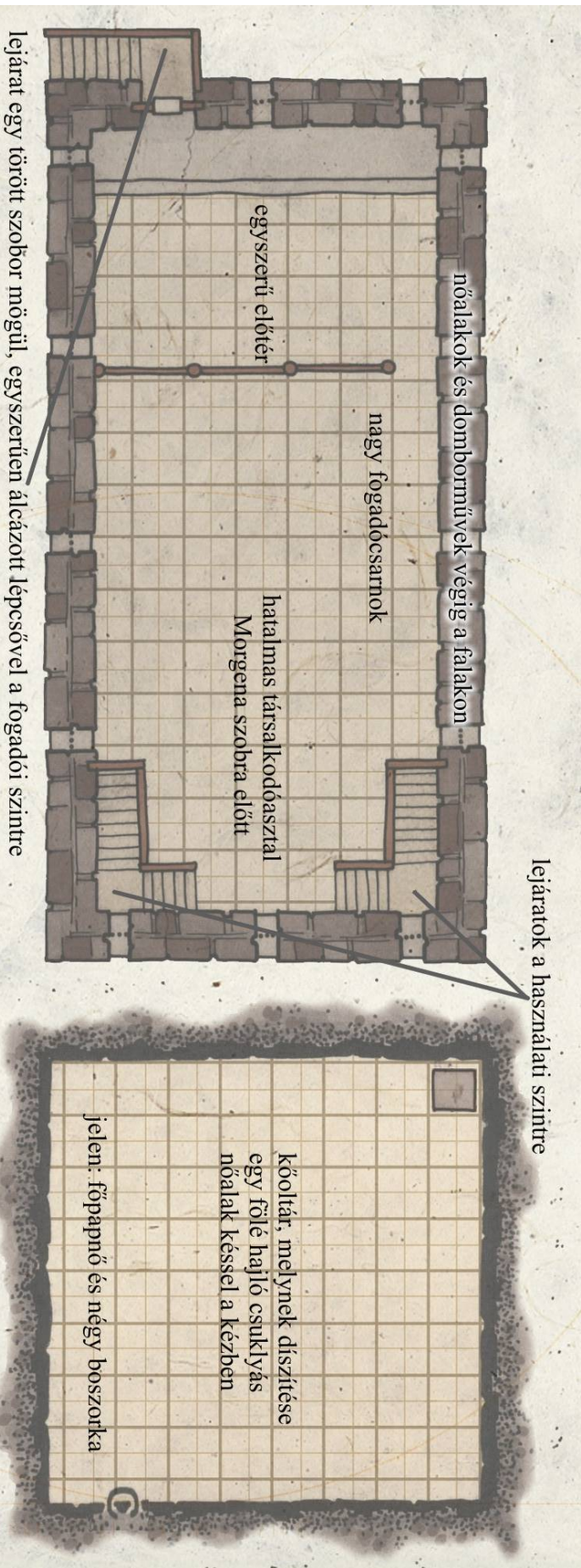
Tevékenysége a kézműipar területeinek uralma jellemző, különböző járulékok és kiváltságok révén szerzi jövedelmének egy részét. A család birtokában van Caedon egyetlen kocsikészítő céhe is, ami szintén jelentős hasznot termel. A politikába még csak belekóstolgat a Ház, a nemesi tanácsnak nem tagja. Baraad tekintetében nem erőlteti a háborút, ám a barátkozást sem tartják jó ötletnek. Abaszisz tekintetében is semlegesek, akárcsak Horennel kapcsolatban. A Ház a Pyarroni vallást követi. A családnak híresen gyönyörű udvarháza van Caedon mellett, és szintén híres lovairól, ménese nem csak nagy, de jelentős, és számos különleges egyedet tartalmaz, még egy pegazus pár is található benne, mely a ménés dísze.

Igyekszenek jó kapcsolatot kialakítani a legtöbb nemesi Házzal, különösen az Országbáróságot birtokló Homersekkel, ám mindeddig nem sikerült szorosabb szálaka szőni bárkivel is. A rossz nyelvek szerint a hamisításból is jelentős bevételre tesznek szert.

A Családfő a 38 esztendő Zildan Frangen, kiváló lovas, vadász és íjász. Birtokát, és az üzleti ügyeket kiváló, fizetett ügyintézőkkel intézteti, ő maga az életet szereti élvezni. Felesége nincsen, bár számos asszony szívét összetörte már, és a birtokán nyolc gyermeke is nevelkedik.

A Család rendelkezik címviselési joggal, címere kheton pajzsban zöld alapon a pajzsfőben három arany tömb, a középső lecsúsztatva, a pajzstalpban ezüst, álló, fejét lógató ló.





A Baraad-szigetéről
(a Szürkecsuklyás Testvériség és Kornya Zsolt nyomán)

Abaszisz hetedik tartománya a Baraad-sziget, amely eredetileg nem tartozott az obasz honfoglalók által megszállt területhez, hanem államszerződéssel csatlakozott az országhoz 2646-ban. Helyzete ebből kifolyólag számos vonatkozásban eltér a többi tartományétól. A szigetet toroni kivándorlók telepítették be a P. sz. II. évezredben, az őslakosságot beolvasztva vagy elüldözve. Hasonló folyamat volt ez, mint a vele párhuzamosan a Tenger mellék felé irányuló migráció, ám attól eltérően nemcsak közrendi tömegek vettek részt benne, hanem a társadalom valamennyi rétege. A kialakuló kolónia tehát – bár sohasem állt birodalmi fennhatóság alatt – sokkal teljesebben és átfogóbban tükrözte a toroni kultúrát, mint a nyugati szigetvilág szétszórt közösségei. Idővel persze kénytelen-kelletlen idomult a környező közeghez, de például a kasztrendszer egyes csökevényei a mai napig élnek a Baraad-szigeten, és a rabszolgaság sokkal elterjedtebb, mint a kontinentális Abasziszban.

Baraad szigetének kyr-toroni kalmárpátriárkái az Abaszisszal való unió óta jelentős és felelősségteljes pozícióba kerültek, főleg a Toron felé irányuló kereskedelemben. Egyként jó kapcsolatot tartanak fenn a toroni Magános Házakkal és a Sinemosi Ligával is, de állítólag a kalózkodást sem vetik meg.

A tartomány éltető eleme a tengeri kereskedelem, melyből kedvező fekvése okán hatalmas hasznot fölöz le. Vezető rétegét a leggazdagabb kalmárdinasztiák szűk köre adja: tucatszám alig több család, szinte valamennyien toroni eredetűek, aki közé rendkívül nehéz alulról bekerülni. A családfők, akik hagyományosan pátriárkának hívják magukat, alkotják a kormányzótanácsot, melynek élére élethossziglani elnököt választanak. A tanács viszi a napi teendőket, az elnök irányítja az igazságszolgáltatást, és ő képviseli a szigetet minden olyan ügyben, amely megköveteli az egységes föllépést (háborúban, külpolitikában *etc.*). Mivel az elnöki poszt pártatlanságot és hozzáértést igényelt, mind gyakrabban előfordult, hogy a pátriárkák nem maguk közül töltötték be valakivel, hanem az egyetlen olyan kívülálló személyt választották meg rá a szigeten, akinek tekintélye az övékkel vetekedett: a helyi püspököt. (Értelemszerűen Tharr püspökéről van szó.) A két poszt lassú egybemosódásával alakult ki az a gyakorlat, hogy a sziget egyszemélyi vezetője a mindenkor püspök, a püspököt viszont a pátriárkák világi tanácsa választja. A felsőbb egyházi fórumoknak csak a megerősítés joga maradt, ezt is sikerült lealkudni pápai szintre, ami lényegileg formasággá süllyesztette hiszen nincs az a kinevezés, amit a három pápa valamelyike meg ne erősítene.

2639-ben a császári Lélekőr a Baraad-szigeti püspököt, mint az abasziszi térség legnépesebb egyházközségének elöljáróját, érseki méltóságra emelte, és kiterjesztette joghatóságát a régió kisebb püspökségeire. Ez nagy lökést adott a csatlakozási tárgyalásoknak, melyek ekkor már csaknem két évtizede folytak Abaszisz és a szigetállam között, elsősorban a közös kereskedelmi érdekek nyomására. Az egyezményt végleges formájában 2646-ban hirdették ki, s ezzel a Baraad-sziget Abaszisz hetedik tartománya lett. A baraadi rontásérsek helyzete igen összetett: kényes pozícióban ül, sokfelé van elkötelezve, s mindezt bizony nem mindig könnyű összeegyeztetni. Hatalma elvben erősen korlátozott, számos fórumnak tartozik számot adni róla ha azonban ügyesen kezeli, fölümúlja bármelyik hercegkapitányét. Noha magas méltóságot visel Tharr egyházában, melynek harcosan védi érdekeit a többi tartományban, mégis elsősorban a szigetállam érdekeit képviseli, és semmiképpen sem tekinthető Toron vak eszközének.

A Baraad-szigeten természetesen Tharr vallása az uralkodó, 2646-tól azonban más kultuszok is megjelentek: az aszisz mintájú egyházügyi szabályozás bevezetése volt az egyik ár, amit a szigetállamnak a csatlakozásért fizetni kellett. Az új talajban különösen Antoh és Dreina vallása gyökerezett meg gyorsan. Szentélyeik ma már a sziget széltében-hosszában megtalálhatók, noha bizonyos irányzataik be vannak tiltva: ilyen például a Dreina-hit viadomói militáns szárnya vagy Antoh meressita szektája. A Tharr-egyház hitélete Baraadon határozottan praktikista képet mutat. Az emberáldozati rítusok például a törvényes büntetés szerepét vették át, az oltárra kalózok és más bűnözők kerülnek ha éppen nincs belőlük elegendő raktáron, nem a sziget lakosságát kezdik el irtani, hanem pénzért vásárolnak elítélteket Caedonból. Bonyolult pozíciójuk nap mint nap megköveteli a rontásérsekektől, hogy művészi fokon keressenek és kössenek kompromisszumokat a fanatikusokat, akik tevékenységükkel veszélyeztethetnék a kialakult egyensúlyt, nem tűrik meg az egyházukban. A Baraad-sziget bizonyos értelemben a Tengermellék tükörképének tekinthető, amellyel érdekes módon sohasem voltak rosszak a kapcsolatai. Tharr baraadi prelátusa annak idején az elsők között ismerte el a Karnelianok hercegkapitányságát, és ligára lépett velük a nagykirály ellen napjainkban Calyd Karnelian és Udalbaar rontásérsek ha nem is szövetségesnek, de egymás óvatos támogatójának tekinthető, mindkettőjüket erősen nyugtalanítja Morgena egyházának rohamos térnyerése a kontinentális Abasziszban és vidékén.

Létezik ugyebár egy kissé együgyű séma, miszerint az országban Antoh harcol Tharral, előbbit a pyarronita egyházak szövetsége, utóbbit Toron támogatja. A két istenség konfliktusa valóban fönnáll, ám hogy mennyire élesen, az régióról régióra változó. Az egyházak zömének eszük ágában sincs elkötelezni magát akár egyik, akár másik fél mellett így van ezzel jónéhány pyarronita is. Egyébiránt sem Antoh, sem Tharr egyháza nem egységes, hanem számos kisebb-nagyobb felekezetre és irányzatra oszlik, amelyek gyakran egymással is rivalizálnak, sőt háborúznak...

Baraantheik kalmárcsaládjai

| Név | Eredet | Vallás | Politika | Gazdaság |
|--------------|---------|------------|-------------------|--|
| Tordein | toroni | Tharr | Abaszisz-párti | Rabszolga, állat, kalóz |
| Beknard | kheton* | Tharr | Háború (aszisz) | Fegyverkereskedelem, kalóz |
| Nobun | toroni | Tharr | Toron-párti | ruházat, kelmék, bőrök, Vargák, szabók céhei feletti uralom, Vitorlavászon üzletág |
| Tolcador | dolamin | Tharr | Corrido-párti | Élelmiszer, szesz |
| Corrido | toroni | Pyarronita | Függetlenségpárti | bank és pénzügyek, nemesfém kereskedelem, abbit acél kereskedelem |
| -En Kossylor | toroni | Tharr | Függetlenségpárti | Tudomány, kereskedelem (tor) |
| Dal Ergan | aszisz | Antoh | Függetlenségpárti | Kereskedelem (kelet) |
| La Terrogh | kheton | Tharr | Abaszisz-párti | Helyi „maffia” |
| -on Trissar | toroni | Tharr (M) | Függetlenségpárti | Hajóépítés |
| Del Asseris | aszisz | Tharr (Py) | Abaszisz-párti | Bortermelés |
| -en Yrdaquor | toroni | Sogron | Abaszisz-párti | Politikusok |
| Rogiar | kheton | Tharr (-) | Függetlenségpárti | Hajózás, kalózok támogatása |
| Vilenas | dolamin | Sámán | Semleges | Kalóz, harcos |
| se Krollgor | kheton | Tharr | Függetlenségpárti | Boszorkánymester, fűszer, mérge |
| Lorgahf | aszisz | Antoh | Abaszisz-párti | Művész, kézműves |

* A khetonok a Pe. 15. évezredben menekültek Abaszisz, Baraad térségébe keletről. Az ő szövetségeseik voltak a dolam'anok, mai nevükön dolaminok. Ma őslakosainak számítanak a szigetnek. (Crantai kronológia)

1. Tordein Ház

Eredet: toroni

Vallás: Tharr

Politika: Abaszisz-párti

Gazdaság: Rabszolga-kereskedelem, kalózkodás

Családfő: Bantos Tordien (57)

Jelenlegi pátriárka Bantos Tordein. A Lánctörés testvériség baaradai vezetője. A család régóta tagja a testvériségnek. 57 éves őszes hajú, magas, kiélt arcú ember. Nagy dohányos. Ez látszik a fogain. Szépapja vette fel ezt a szokást, azóta a család hagyományává vált a szivarozás. Hagyományos fegyverük a széles pengéjű tengerész szablya.

A család a legfőbb rabszolga árus a szigeten. Ez mellett még állatkereskedéssel foglalkoznak. Ez a hivatalos profiljuk a nagyvilágban. A Két Hold Ünnepe előtt rendezett Viadalok napja az ő fennhatóságuk alá esik!

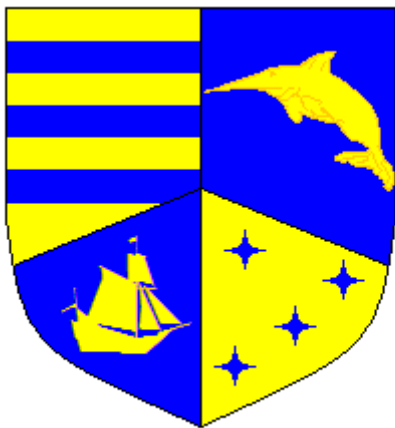
Az örökösök két fiú.

Egyikük Siften Tordein 32 éves. A hajózás az élete. A család kereskedőflottájának parancsnoka. A Városállamokban a Kilenc Hajós Kalóz néven ismerik. Ő támad arra a hajóra, ami második nap reggel indul a szigetre. Ha a karakterek nincsenek rajta, akkor a hajó nem is érkezik meg a szigetre, mert a kalózkodók elfoglalják.

A másik örökös a 28 éves Bohmer Tordein Ifinben él. Kereskedőként él ott. Omak az ifini kereskedő személyesen ismeri. Fontos tisztséget tölt be az ifini Lánctörés szövetségben.

A család Tharr hitű és Abaszisz párti

A Ház színe a kék és az arany, négyosztatú címerükön bal felül hatszor vágott, kék és arany sávok váltakoznak melyek a Ház hét elvét tükrözik, szemben velük kék alapon arany kardhal – a Ház alapítójának szent állata, míg alul bal oldalon kék alapon arany vitorlás hajó, ami a hajózásra utal, vele szemben pedig négy csillag a család négy legnagyobb ellenfelének emlékére.



2. Beknard Ház

Eredet: kheton

Vallás: Tharr

Politika: Háború (aszisz)- párti

Gazdaság: fegyverkereskedelem, kalózkodás

Családfő: Biggaros Beknard

Biggaros Beknard a jelenlegi családfő. A család minden második fia Tharr papnak megy. Így van ez Biggaros öccsével is. Érthető a szoros kapcsolat az egyházzal. A jelenlegi rontásérseket személy szerint nem bírják. Gyengének tartják a hintapolitikája miatt. Engedékenynek. Személyes barátság fűzi őket Seth Mortai-hoz. A keményvonalas Tharr pap a konzervatív irányt képviseli ami nekik nagyon is megfelel. Kereskedelemmel és kalózkodással szintén foglalkoznak. A fegyver kereskedelem főerén tartják a kezüket. Háború pártiak, jelen esetben az elszakadás ellen vannak. A XIV zászló háborút már alig várják.

A Ház címere vörös alapon bal arany harántpólya, a Ház színei, rajta fekete galleon a hadihajózás jelképe, míg két oldalt felül szembeforduló delfinek, a Tengeri házak egyik hagyományos címerállata, a kettőzés egykori Házegyesülésre utal.



3. Nobun Ház

Eredet: toroni

Vallás: Tharr

Politika: Toron-párti

Gazdaság: ruha, kelme, vitorlavászon

Családfő: Ayres Nobun (48)

Shuluri gyökerekkel rendelkező dinasztia. Azért küzdenek, hogy toroni fennhatóság alá kerüljön a sziget. A tanácsban mindig az előbb említett érdeküknek megfelelően szavaznak. Az elszakadás kérdésében Corrido mellett vannak. A zászlóháború kérdésében a Fekete Hadurak oldalán. Tharr hitűek. A kelme és ruha kereskedelem. A lenföldök, szóttések urai, Vargák és a szabó céhek az ház kereseti forrása. A dinasztiaik zászlói, a bandériumok, városőrök ruhái, de még a rontásérsek miseruháját is az ő szabóik munkáját dicséri. Vitorlavászon készítés a másik nagy üzletük!

Jelenlegi pátriárkájuk Ayres Nobun. 48 éves tiszta toroni vonásokkal rendelkező úriember. Rendkívül büszke kék szemére, kyr származását látja ezzel bizonyítottnak. Feleségével és 3 lányával él.

A kettő idősebb közül bármelyiket hozzáadná Chacal-hoz. Ha az áttérne a Tharr hitre. Jókat szoktak beszélgetni és bármily furcsa, intelligens hitvitákat szoktak tartani a Tanácsülések után. Vagy olykor a Corrido nyári villában, egy-egy üveg "tenger lehelete" mellett. A Corrido kerti parti biztos résztvevői.

A Nobun Ház címerében a bal felső negyedben arany alapon fekete, kopasz fa, a Ház legendáival függ össze, bal felül pedig a Ház színei váltakoznak hatszor vágva. A pajzstalp két oldalán ellentétes fekete-arany színnel két medve, a család címerállata néz farkasszemet, mely a színellentétek okán a toroni heraldikában a kettősség szimbóluma.



4. Tolcador Ház

Eredet: Dolamin

Vallás: Tharr

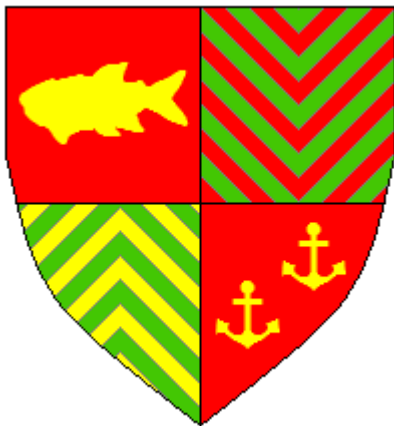
Politika: Corrido-párti

Gazdaság: Élelmiszer, szesz

Családfő: Felip Tolcador (20)

Felip Tolcador a jelenlegi pártiárka. 20 éves. Apja meghalt a Caedon öböli ütközetben. Anyjával és 15 éves húgával él. Az egyetlen család, akik nem a fővárosban élnek. Igaz egy kisebb rezidenciát tartanak itt fenn. Hatalmas birtokaik vannak szigeten belül. Vagyonuk is a második legnagyobb a szigeten. Tharr hitűek, ezért tarthatták meg birtokaikat, amikor a Tharr hit eluralkodott a szigeten, mint egy ezeröttszáz éve. Ereikben az ősi szigetlakók és a toroni vér keveredik, valamint obasz vér is csordogál. A szigeten termelt élelmiszerek 70% az ő birtokaikról származik. A bor és szeszes ital kereskedelem a legnagyobb bevételi forrásuk. A Meleg évszakban a gyümölcsstermelésük is eléggé szép hasznot hoz. Tehát a modul idején az ő szekér karavánjaik hozzák a dinnyét, almát, barackot a város piacára. A 15 éves Tolcador lány fülig szerelmes Chacal öccsébe Dirinbe. Aki ezt ki is használja. Felip és az édesanyjuk is pártolja ezt a frigyet. Két nagy család tudna egybe forni így! A Tolcadorok kijuthatnának a tengerre és végre nem kellene másokkal szállítani az áruikat. A fiatalabb Corrido pedig egy éve fizeti már a Felip számára nevelt alidari menyasszony költségeit. Még két év és a sógornője megérkezik Alidarból. Nos, a Tolcadorok sohase a világlátottságukról voltak híresek, nem úgy a Corrido család. Felmenőik az ármány nagy mesterei voltak. Igen ők (Corrido) a leggazdagabb család a szigeten.

A Család címerének jobb címerfőjében vörös alapon arany tengeri hal, egy dolamin törzsszimbólum, szemben vele zöld-vörös eső-hegyessávok, ami helyzete miatt egy beházasodott család színei, baloldalt a pajzslábban emelkedő zöld-arany hegyes-sávok, a Ház ősi színei, míg a pajzsláb jobb oldalán, vörös alapon kettős arany horgony, tengeri haditettek vagy tisztségek emléke.



5. Don Corrido Ház

Eredet: toroni

Vallás: Pyarroni

Politika: Függetlenségpárti

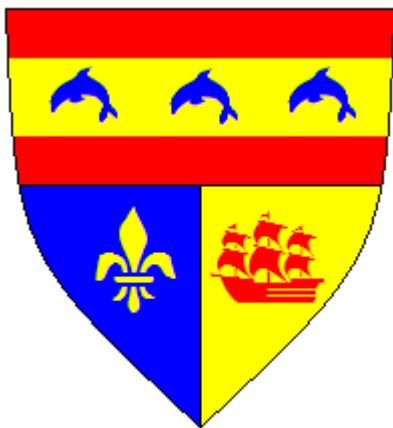
Gazdaság: pénzügyek, ékszerek, abbit, nemesfém kereskedelem

Családfő: Don Corrido Chacal ideiglenesen Dirin Chacal

A Don Corrido Ház egyike a Baraad –szigetek jelenlegi legerősebb nemes házainak. Az ékszer kereskedelem volt az első profiljuk (vajon miért is kap gyűrűt ajándékba Corrido?). Sikerült kiharcolniuk, hogy az abbitacélt ők forgalmazhatják a szigeten egyedül hivatalosan, valamint ők szállítják ide. A nemesfém kereskedelemben is így indult be nekik és ma már az Északi Szövetség és Abaszisz közti forgalom legnagyobb szállítói. Jelenlegi sikereit a család nem csak vagyonának köszönheti, hanem a családfő, Don Corrido Chacal személyiségének is, aki határozott, ambiciózus politikus. Elég markáns személyiség, hogy a szigetek függetlenségi törekvéseinek vezető erővé váljon. A család több mint hatszáz esztendeje vándorolt ki Toronból, ahol felhíguló kyr vérével már nem számított az előkelő Házak közé. Erejét a költözésre fordította. Ma már megerősödve, szinte ősi baraadai családként vezeti az itteni politikai életet. Toronnal való szakítása után tért át a Pyarroni hitre, amit ma is erősen vall, bár elég okos hozzá, hogy megtúrja a Háromfejű hitét is a családon belül, amíg az békén hagyja.

Mindig is a sziget önállósága mellett foglaltak állást a család vezetői, hiszen maguk jól boldogultak, és nem akartak új birtokait, az obaszok alárendeltségében tudni, ám eddig nem volt kínálkozó lehetőség akkor. Most, hogy Chacal vezető szerepet szerzett a politikában, gőzerővel küzd az elszakadásért.

A Ház címerén a pajzsfőben vörössel határolt arany pólóban három ugró kék delfin, a Ház címerállata, háromszorozása a család ősi eredetére utal. A bal pajzslábon kék alapon arany liliom déli eredetű átvett szimbólum. A jobb pajzslábon lévő arany alapú vörös hajó a tengeri uralom jelképe.



6. –En Kossylor Ház

Eredet: toroni

Vallás: Antoh

Politika: függetlenségpárti

Gazdaság: kereskedelem, tudomány

Családfő: Atler-En Kossylor (38)

A Baraad-szigetek kismemesi Házainak egyike. Toroni eredetű, jó négy évszázada települt a szigetekre, mivel otthon elbukva politikai csatáit kiszorult a vezető szerepből.

Aszisz hatásra tért Antoh hitére, és annak elkötelezett híve már több száz éve. A Ház a Toron irányában folytatott kereskedelem fő ellenőrzője, flottája nagy. Hadi ereje is ennek megfelelő, bár inkább csak a tengeren jelentős, és főleg északon állomásoznak. Hajókaravánjai biztonságukról híresek. A Ház annak idején nem tudott beleszólni az Abasziszhoz való csatlakozásba – nem volt még jelentős akkor – de az aszisz érdekek érvényesülése fokozatosan megnyirbálta az övéit, így manapság az elszakadást támogatja, igaz, leginkább csak anyagi, gazdasági eszközökkel, no és toroni kapcsolatai révén – amik csak igen kevésé működnek.

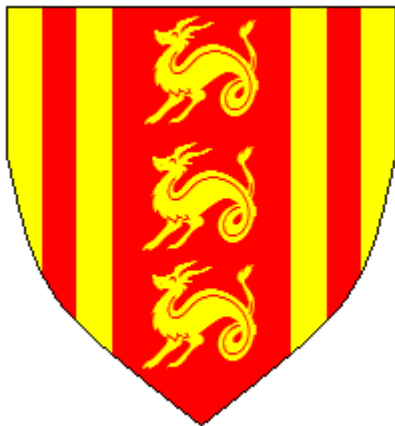
A Ház emellett tudatosan támogatja a tudományokat is, az ő fennhatóságuk alatt áll a Baraad-szigetek hírhedt varázslóiskolája, a Tirla'Siell (vércsillag) is, ahol – a hiedelmekkel ellentétben – leginkább csak az elme művészetét (pszit) oktatnak, csak néha akad egy-egy hozzáértő mester, aki a mágia egyes területeit képes oktatni. (A baraadi varázslók csak egy területet használhatnak a mágiából, leggyakoribb az Elemi, és Természetes anyagok.)

A családfő Atler-En Kossylor, 38 esztendő, energikus, erős férfi. Tanult és világlátott, a hajózáshoz, fegyverforgatáshoz, tengeri hadviseléshez egyaránt ért. A caedoni-csatából ellenfelei kigolyózták, nem vehetett részt benne, pedig minden bizonnyal dicsőséget szerzett volna. Gyakorlott bálozó és párbajozó, ám a politikához nemigen ért, rendszeresen tanácsadói képviselik.

Különlegessége a Ház úrnője, a toroni származású Lyonna-An Tery'ssal, akit nem kevés gazdasági engedményért cserébe tudott megszerezni jó tizenhárom éve. Két fiuk és két lányuk van.

Az en Yrdaquor Házzal 5 éve kisebb-nagyobb megszakításokkal árnyékháborút vívnak. A kiváltó ok a Kopreed az áruló mentalista, aki saját iskolája alapításáért cserébe egy anatyda és a saját szolgálatait ajánlott fel az en Yrdaquor háznak.

A Ház címerében középen vörös cölöpön három arany bakfejű lény, toroni címerállat, három jelentős Ház, vagy ág egyesülését jelképezi. Kétoldalt arany mezőben egy-egy vörös vékony cölöp.



7. Dal Ergan Ház

Eredet: aszisz

Vallás: Antoh

Politika: Függetlenségpárti

Gazdaság: kereskedelem

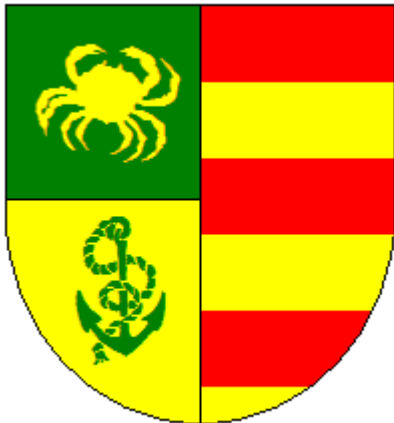
Családfő: Berin Ulves Dal Ergan (43)

A Dal Ergan Ház a szigetek egyik legnagyobb kereskedőháza. Aszisz eredetű, Kétszázötven esztendeje még Nyktalos egyik tengerparti kereskedőháza volt, főként a keleti kereskedelmet uralta a tartományban. A Toron-hű Dal Khossys Ház azonban majd egy szálig kiirtotta makacs Antoh-hite miatt, csak néhányan tudtak Baraadra menekülni. De ők magukkal hozták vagyonukat, és ami itt is naggyá tette őket, keleti kapcsolataikat. A szigetek hamar magukhoz ragadták a keleti régióval, a Sinemosi-Ligával folytatott kereskedelem előjogát. (Amit Nyktalos időlegesen elveszített, állítólag ez is hozzájárult az Amallik hatalomátvételéhez) Az Ergan Ház még az Antoh-hű Amallik hatalomra kerülése után sem vágytak már vissza Abasziszba, mivel vezető kereskedelmi szerepre tettek szert Baraadon. Emiatt támogatják a függetlenségpártiakt, nekik előnyös volna, ha nem az asziszok diktálnának, mivel ők kiharcolják maguknak a keleti befolyást is így.

A Ház viszonylag nagy kereskedelmi flottával rendelkezik, melyek főleg a part mentén, Yankar, Alidax és a Sinemosi-szigetek irányában járnak. Hadihajóik elenyészően kevés van, egyrészt gazdasági úton szavatolják szállítmányaik védelmét, nem kevés pénzzel „támogatva” a baraadi kalózdinasztiákat sem; a Psz.2600-as évek közepétől pedig, az Abasziszhoz való csatlakozás óta a Nagykirály kirendelt hadihajói biztosítják a keleti kereskedelmi útvonalat, egyben felügyelve is a baraadi kereskedőket, no és saját hajóikat is viszik...

A családfő Berin Ulves Dal Ergan, vékony, magas, barna, torzonborz férfiú. Művelt, de a tengeren érzi igazán jól magát. Számos csepűrágója, két fia, csinos aszisz udvarhölgyei váltják ki a nemesi bálokról. Felesége is aszisz – a Ház hagyományaihoz híven – Neilah Ubrokh, Toranikból. A család Antoh hitű, generációnként felbukkan egy-egy Antoh-pap is. A kisebbik fiú, Tifud Dal Ergan, Antoh 2. Tsz-ű papja, a tengereket járja.

A Dal Ergan család címere bal oldalon a pajzsfőben arany alapon zöld rákot mutat, míg a jobb pajzsfél vörössel és arannyal ötször vágott. A bal pajzslábban arany alapon zöld horgony utal a Ház tengeri mivoltára.



8. La Terrogh Ház

Eredet: kheton

Vallás: Tharr

Politika: Abaszisz-párti

Gazdaság: „Maffia”

Családfő: Abram La Terrogh (37)

A La Terrogh Ház a szigetek egyik legnagyobb befolyású Háza. Kheton eredetű, és ragaszkodik is a helyi dolgokhoz. Fő területe a belső gazdaság és az alvilág uralása. Szinte az egész szigeteket behálózó kapcsolatainak vannak, a legtöbb alvilági klánhoz van valami köze. Zsarolás, védelmi pénzek, illegális adók, csempészet, mindhez van valami köze, persze csak távolról. Nemcsak a toroniak hitét, de módszereit is átvette, szívesen foglalkoztat toroni bérgyilkosokat, ám saját emberei, a Kollorok (tüskehalak) néven emlegetett fejjavadások is megfelelő hírnévnek örvendenek. Csak a szárazföldön úr, a tengerekre nem jut ki. A nemes házakat és jelentős hatalmi tényezőket szerződések, szövetségek átláthatatlanul kusza rendszerével tartja maga mellett, vagy csupán semleges viszonyban.

Politikáját tekintve Abaszisz-párti, neki tökéletesen megfelel a baraadi-aszisz kettős irányítás, melynek kiskapuit megtanulta kihasználni, a távoli királyi hatalom miatti sajátos viszonyok is neki kedveznek. A szakadás a helyi erőket juttatná abszolút vezető szerephez, és minden bizonnyal nagyobb rend lenne, ezt nem akarják.

A Pátriárka a jóképű, életerős Abram La Terrogh, megrögzött társasági ember. Művelt, léha, élete az italból, nőkből, drogokból és a nemesi összejövetelekből áll, a szigeteki, Toront majmoló, bár ottani szemmel nézve száználmas vérnászok egyik hőse. A családot a háttérből felesége, a csinos és határozott, ám visszahúzó és fiatal (?) Dinnala irányítja. Két lányuk és egy fiuk van, utóbbi sok mindenben apjára ütött, neves párbaj és szájhős. A szóbeszéd nem egy balkezi gyermekről is tudni vél...

A ház állítólag jó kapcsolatokat ápol az aszisz Vérajkúak boszorkányrenddel is.

A Család címerállata a homár, kheton törzsi totemből ered, a címer bal felén kék alapon ezüsttel foglal helyet. A jobb pajzsfőben vörös alapon arany gálya, míg a jobb pajzslábon vörös-kék sakkozás található, ami a család színének alárendelt megjelenítése.



9. –on Trissar Ház

Eredet: toroni

Vallás: Tharr (Morgena)

Politika: Függetlenségpárti

Gazdaság: hajóépítés

Családfő: Farryn-on Trissar (21)

Az –on Trissar Ház egyike Baraad kisnemesi házainak. Toronból származik, onnan állítólag egyházi perek hatására menekült el. Látszólag itt is Tharrt tisztelik, ám titokban Morgena követői. Igaz, ez szinte csak névleges, mivel teljesen el vannak vágva az Árnyékúrnő toroni híveitől, így semmiről nem tudnak és mindenképp kimaradnak – ám még nem váltottak.

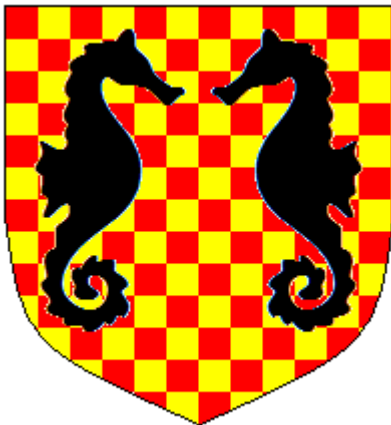
A Terad-Halas tartományból származó Ház hajóépítő mestereinek köszönheti túlélését a kalózpátriárkák szigetén. Ma az összes valamire való hajóépítő klánt befolyásuk alatt tartják a szigeten, kit nyíltan, kit csak a háttérből. Még azt is, amelyik kedvezőbb ajánlattal jelenik meg az esetleges megrendelő felé...

Sem számottevő flottája, sem erős katonai ereje nincs, bár állítólag a hajóépítő műhelyeket és partszakaszokat képzett fegyveresek őrzik, nem kevés mágikus támogatással (boszorkánymesterek), akiket még a kalózkodók sem szívesen háborgatnak. Egyszer úgyis kifutnak a nyílt vízre... A Trissarok leginkább gazdasági erejükre támaszkodnak.

A Ház politikáját tekintve függetlenségpárti, ám csak igen visszafogott mértékben támogatja azt. Gazdaságuknak jót tenné a független, Abaszisztól gazdaságilag is elszakadt szigetek, mivel így tényleg mindenki csak tőlük vásárolhatna hajót – nem mintha ez jelenleg is nem így lenne.

A Ház Pátriárkája jelenleg a 21 esztendőös Farryn-on Trissar, aki öreg, már évek óta az ágyat nyomó apja, Oklynn-on Trissar helyett vezeti a Házat. Az ifjú még feleséget keres, bár sem hitében, sem jellemében nem túl erős. A 3716-tól a Ház fontossága óriásira nő Baaradon Morgena hitének térhódítása idején, "de ez egy másik történet" és a modul után negyed évszázaddal játszódik majd. ;)

A Ház címerében vörös és arany sakkozású pajzson két fekete csikóhal néz farkasszemet, ami családok egybeolvadására utal.



10. Del Asseris Ház

Eredet: aszisz

Vallás: Tharr - Pyarroni

Politika: Abaszisz-párti

Gazdaság: bortermelés

Családfő: Ruppall Del Asseris (59)

A Del Asseris Ház aszisz eredetű. Egyszerű családként érkeztek, és az addig nem túl jelentős bortermelést is magukkal hozták. Ez adott nekik később vagyont, és megvásárolt kismemesi címet. Hivalkodó módon az aszisz 'Del' nemesi előtagot használják, holott azt csak az obasz eredetű nemeseknek lehet Abasziszban, de Baraad ugye messzebb van...

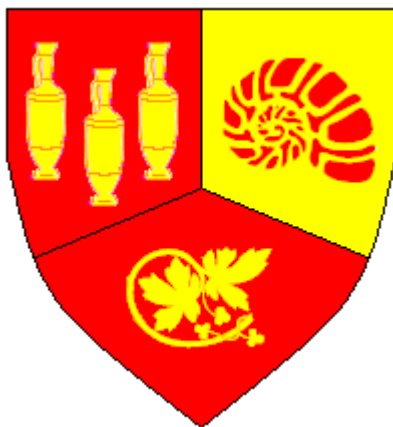
Főként a sziget déli részén rendelkeznek nagy, összefüggő birtokokkal, és hatalmas szőlőültetvényekkel. (Területileg első helyen állnak a családok között). A bortermelés nagy bevételeket jelent, noha a kereskedelemből kiszorultak – nem is voltak benne. Emiatt igen jó kapcsolatot igyekeznek fenntartani a nagy kereskedőcsaládokkal. Májig nem vetkőzték le aszisz hintapolitikus vonásukat, így szép leányaik hol egyik, hol másik oldalnál találtak érdek-férjre. Politikai befolyást talán megbízhatatlanságuk okán mindeddig nem tudtak szerezni.

A család hol Tharr híve, hol az Antoh hitével kapcsolatban megismert Pyarroni isteneknek hódol, ebben sincs kialakult álláspontjuk, gyakorlatilag generációnként változik. Viszont soha nem olyan erős, hogy a családon belüli kisebb viszályoknál jobban elhatalmasodjék. Abaszisz-pártiak, nekik megfelelnek az asziszok ismert törvényei, és a nyugalom, nem kívánnak túlzottan belefolyni a politikai csatározásokba. Állítólag jó kapcsolatuk van az északi érdekeltségű Ezüstököl testvériséggel, a Lánccsapatok hagyományos ellenfeleivel. A Tordein ház ezért nem iszik és vesz a borukból.

Hajói nincsenek, katonai erejét csak a birtokaira vigyázó zsoldosok adják.

A pátriárka Ruppall Del Asseris, egy 59 esztendő, jókedéjű öregúr. Elegáns, valaha jóképű volt, és nők iránti vonzalmát máig megőrizte, állítólag még teljesítőképességét is. A nemesi körök kedvelt, anekdotázója, nyugodt vérmérsékletű. Felesége évekkal ezelőtt meghalt, új asszonyt nem akarózik neki szerezni. Négy fia, két fogadott fia, és három leánya van. A Ház egyébként a nemesi körök egyik sokat vitatott, viccekben szereplő „bűnbakja”, mind nemesi eredetét, mind paraszti foglalkozását, mind a számos gyermeket bírálják, persze csak az öregúr háta mögött, aki ugyan a kardot nem kedveli, ám balegyenesesiről szintén legendákat mesélnek – állítólag fiatalon ökölrel ütött agyon egy nagyképű Tharr-papot; az ügyet azóta elsimították...

A család háromosztatú címerében a bal pajzsfőben három arany kancsó sorakozik halványbíbor alapon, ami az aszisz szokások szerinti jelképszínezés. A jobb pajzsfőben arany alapon vörös tengeri csiga a Ház jelképe, míg a ferde elválasztású pajzslábban vörös alapon arany szőlőfürt található.



11. –en Yrdaquor Ház

Eredet: toroni

Vallás: Sorgon

Politika: Abaszisz-párti

Gazdaság: politikusok

Családfő: Troddar-en Yrdaquor (41)

Az –en Yrdaquor Ház toroni, Pidera-shín tartományból származó kismemesi Ház. Alig kettőszáz éve érkeztek a szigetre, gondos előkészítés után, persze. Toront mondvacsinált okokkal, valószínűleg egyházi érdekből, egyes pletykák szerint egy átok elől menekülve hagyták el.

A Ház fiai politikusok, ezt Toronból hozták magukkal. Jelentős katonai, gazdasági erejük nincsen ugyan, mégis mindenki ad véleményükre, számos vezető politikai tisztséget tudnak magukénak, még ha csak lekötelezett útján is. Mindenki ad véleményükre, szinte valamennyi körben befolyásosak. Olyan előjogokat, kiváltságokat harcoltak ki maguknak, ami biztosítja a gazdag adományokat, támogatókat, így semmiben nem szenvednek hiányt (azért birtokaik vannak).

Nyíltan a Tűzkobra hívének vallják magukat, és toroni hittársaikhoz hasonlóan, előszeretettel támogatják Tharr egyházát. A szigeten lévő Sogron hívők vezetői, az a néhány rendház, ami áll a szigeten, az ő befolyásuk alá tartozik. A család nem egy papot is ad a Láng Urának.

A Pátriárka Troddar-en Yrdaquor, 41 esztendő, izmos testalkatú, kormos hajú Sogron-pap. A nemesi körök kedvelt bölcselkedője. Felesége a lángszemű Iwiennnek nevezett (egyébként albínó, vörös szemű), helyi származású hölgy. Kér fia és három leánya van.

A Ház címerében a bal pajzsfőben vörös alapon arany tűzkarika, míg a jobb pajzsfőben arany alapon vörös kobra, Sogron hitének jelképe. A kobrát ölelő három csillag beházasodott, vagy legyőzött családok jelképei. A pajzslábban a toroni heraldikában ritka két kék színnel váltakozó haránt hasításos alapon vörös-arany főnixmadár bontogatja szárnyait, ami már Baraadon került a család címerébe.



12. Rogiar Ház

Eredet: kheton

Vallás: Tharr (gyenge)

Politika: függetlenségpárti

Gazdaság: hajózás, kereskedelem, kalózok

Családfő: Arbunne Rogiar (35)

A kheton eredetű Rogiar Ház a Baraad-szigetek egyik kishemesi Háza. Kis halászflojtájuk van, a szigetek északi részének vizeit uralják. Baarantheik halászaik az ő embereik. Hadihajóik nincsenek jelentős mennyiségben, ám a háttérből számos kalóz-klánt támogatnak, akik olykor nekik is tesznek szívességet. Főleg a toroni vizekre betörő kalóztestvériségek mögött áll, természetesen csak titokban. Jó kapcsolatot tart fenn a toroni Lánchárókkal is, így a Tordien Házzal is szoros kapcsolatok fűzik.

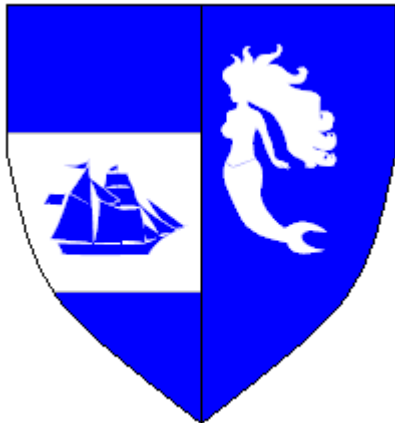
Politikáját tekintve függetlenségpárti, meggyőződése, hogy az önálló kormányzású szigeteken még szabadabban manőverezhet majd, eddig sem tudták megfogni semmivel.

A Ház hagyományosan Tharr egyházát támogatja, de nem túl buzgó, csak tessék-lássék módon gyakorolják a vallást. Birtokaikon máig a véres fegyelmező-nevelő tevékenységükről váltak rettegetté.

A Ház pátriárkája a 35 esztendősből Arbunne Rogiar. Igazi csaló, szélhámos, megrögzött szerencsejátékos. Az etikettel a kheton nemesi hagyományokhoz híven csak a legszükségesebb mértékben foglalkozik. A pletyka szerint Alidarból szerzett ágyast, ami csak részben igaz mert bár a hölgy tényleg alidari, nem részesült különleges nevelésben, s családja adta el származását kihasználva. Nem nagy harcos, viszont remek testőrei vannak. Hajóin is feltűnnek igazi aszisz-boxolók...

A Corrido család kerti partijára és a „főváros” fogadóiba ők szállítják a halat.

A Család címerének bal oldala késsel és ezüsttel kétszer vágott, középen kék hajóval. A pajzs bal oldalán kék alapon ezüst sellőalak, a Ház jelképe.



13. Vilenas Ház

Eredet: dolamin

Vallás: ősi-sámán

Politika: semleges

Gazdaság: harcos, kalóz, információ kereskedelem

Családfő: Ugnarr Vilenas (82)

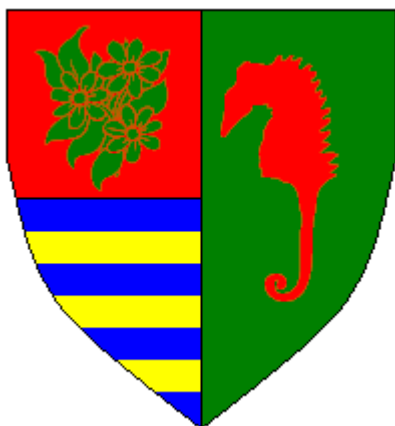
A Vilenas helyi, baraadi, dolamin eredetű nemesi Ház. Az egyik legnagyobb, és legkiterjedtebb hálózattal rendelkező kalóz-Ház. Hadihajói a Baraad-szigetek flottájának jelentős erejét adják, noha a Caedoni csatában nem sok szerepük volt, ám a Kereskedőháború alatt számos hajót kifosztottak a tengeren, a rosszmájú pletykák szerint nem csak a Sinemosi-oldalról...

A Quiron tenger térképen látható kisebb sziget Baarad mellet, az ő birtokuk. A fővárosban csak egy udvarházuk áll. Számos hajójuk, hadihajójuk van. Politikájukat tekintve semlegesek, ők csak a maguk érdekét nézik, hol itt, hol ott tűnnek fel, bár leginkább az jellemző rájuk, hogy kimaradnak a politikai harcokból. Kémhálózatuk viszont különösen jó a környék kikötőiben, és az éppen gyenge fél hajói nem sok jóra számíthatnak... A Ház érdekeit általában képzett, drága pénzen fogadott politikusok képviselik. Kihasználják a modul ideje alatt a felfordulást. „A kikötői csatában” is jeleskednek. Valamint a tengeren caedoni hajókra kezdenek vadászni. A karakterek az ő informátoraikkal találkozhatnak, vehetik fel a kapcsolatot, Kocsmákba, koldusokon keresztül stb. A fogadósok hajósok is őket ajánlják:- Keresd a vörös tűzhalat barátom, ha információra van szükséged. Még a Lotharért küldött hajóról is tudnak. A karakterek szigetre lépésekor tudják már, hogy azok nem az Oroszlán Ölők. Ismerik a Tharr pap és a en Yrdaquor Ház egyességét a mentalista kölcsönadásáról. Nem tudnak Seth és Dinnala egyességéről, az Anatyda és az Orwellánus nő titkáról. Rounnról is tudják, hogy ő a fia Chacalnak. Oren korábban ennek a háznak a hajóin volt másod tisz. Szolgálatukat drága áron mérik. Omak beszédes testőre is a ház embere. Több hivatalos harcos, tengerész iskolájuk is van, de csak a Ház harcosainak oktatják a Quironeiában veszett hírű aszisz-boxot.

A Ház nyíltan egyik egyházat sem támogatja, titokban máig az ősi sámánhitet vallják magukénak. A kalózok szertartásai között számos az ősi dolamin eredetű, és területeiken máig ősi szertartások szerint áldoznak, temetnek, házasodnak. Csekély, de hatékony támogatást adnak nekik a dolamin sámánok mai leszármazottai.

A Pátriárka az öreg, fogatlan Ugnarr Vilenas, aki a 82. életévét éli. Már csak támogatással tud járni, mégsem adja át fiainak a hatalmat, ők pedig – mind az öten – hűek apjukhoz, alvezérek a kalóztársaságokban.

A Ház címerének bal pajzsfőjében vörös alapon zöld növények, ősi dolamin jelkép. A jobb oldalon zöld alapon vörös tűzhal, dolamin törzsi totem eredetű. A bal pajzsláb kékkel és arannyal hatszor vágott, a Ház új nemesi színei.



14. se Krollgor Ház

Eredet: kheton

Vallás: Tharr

Politika: függetlenségpárti

Gazdaság: kereskedelem, fűszer, mérég

Családfő: Nerred se Krollgor (142)

A se Krollgor helyi, kheton eredetű kismemesi Ház. Birtokaik a szigetek központi szigetének közepén találhatóak. A Ház kereskedelemmel foglalkozik, bár ennek jelentőségében elmarad a nagyoktól. Politikailag függetlenségpárti, Neki nem kedvez az aszisz adó és törvényrendszer, még ha az Baraadon kicsit a helyi viszonyokhoz idomulva is érvényesül.

Tharr egyházát támogatják, a család is a Háromfejű hitét vallja. Szoros kapcsolatot tartanak fenn a helyi érdekeltségű Tüskehal kölykei nevű boszorkánymesteri klánnal, melynek több magisztere is a család vérvonalába tartozik. A klán elsősorban a mérgekkeverésben, és a betegségekben van otthon, így a szigeten az egyik elterjedt gyógyító erő, noha módszereik, szokásaik és feltételeik korántsem szokványosak. Palyd s karaktereknek esetleg az ő szakértelmüket tudja javasolni, ha a merénylettel kapcsolatban a mérég pontos mibenlétére kíváncsiak. Ismerik az arnilga mérget elő is tudják állítani. Nincs közülük a merénylethez közvetve. A Kollorok rendszeres vásárlóik. Egy hónapja vettek ebből a mérgeből. Ha a karakterek a nyomozásban odáig jutnak, hogy a se Krollgorokat gyanúsítják és ezt a szemükbe is mondják, akkor árulják csak el a fenti tény, hisz Chacal pártján állnak. Ráébrednek, hogy az ő mérgük okozta majdnem szövetségesük halálát. Egy BM segítségét is felajánlják a pátriárka egészségének megóvására. Palyd elfogadja a felajánlást.

A se Krollgor Ház csak kis kereskedőflottával rendelkezik, hadihajóval nem, bár szigetcsoportjait kis flotilla védi. Politikai ereje sem jelentős.

Pátriárkája az örökifjúnak tartott, 30 körülinek kinéző Nerred se Krollgor, aki egyébként száznegyvenkettő éves, és mágikus praktikáknak köszönheti fiatalságát. (A pontos életkor nem közismert, de azt tudják, hogy jóval túl van a százon) A Nemesi körökben gyakran megfordul, és az asszonyok egyik kedvence, mivel mindenféle pletykák csodás képességekkel ruházzák fel... noha pont abban elég gyengécske. Második felesége a vörös, baraadi Estillea (aki a pletyka szerint nem veti meg saját nemét sem), két fia és három leánya mellett pedig legalább egy tucat gyermek anyja vallja, hogy van hozzá némi köze, főleg polgári családokból.

A Ház címerében arany-zöld mezőben ellenszínű krokodil, a Ház jelképe.



15. Lorgahf Ház

Eredet: aszisz

Vallás: Antoh

Politika: Abaszisz-párti

Gazdaság: kézműves

Családfő: Renthel Lorgahf (33)

A Lorgahf ifini eredetű, fiatal baraadi kismemesi család. Politikai erejük nem jelentős, gazdasági téren azonban családi hagyományokkal rendelkeznek. A Ház a különböző kézműves céheket tartja befolyása alatt. Ilyen módon szabályozza jó pár árucikk előállítását, így kereskedelmét is. Maga nem rendelkezik jelentős flottával, haderővel sem, viszont számos caedoni érdekeltsége van. Politikáját tekintve Abaszisz-párti, a boldogulás miatt hagyta ott Ifint, és kedvez neki az aszisz fennhatóság, jól ki tudja használni régi kapcsolatait. Noha a helyi erők többször is megtépázták, még tartja magát.

Abasziszból Antoh vallását hozta magával, baraadi néhány évszázada alatt nem változtatott ezen.

A pátriárka Renthel Lorgahf híres festő és szobrász, majd az egész Quironeiában ismerik nevét a hozzáértők. Apja is jelentős művész volt, és emiatt a Ház támogatja a művészeteket, udvarháza több jeles művész menedéke volt már. Az ő keze munkája a portré Chacalról Oren hajóján. Az ő és apja festményei, freskói díszítik a helyi Dreina és Antoh templomokat. A megboldogult öreg Lorgahf és Lothar Kosztasz bárdunk jó barátok voltak.

A Ház címerében a jobb pajzsfőben és bal pajzslábban jobb zöld-ezüst szelés, a Ház színei uralkodó ábrázolásban, a jobb szelés a Ház eredetére utal. A bal pajzsfőben arany alapon zöld tengeri csillag, míg a jobb pajzslábban arany alapon zöld vitorlás hajó, a tengeri házak jelképe.



Az órák elnevezése a környéken
24 órás rendszerben

| | Kyr-toroni | Abaszisz | Erv |
|-----------|-------------------|-----------------|----------------|
| 1 | Eleven fém | Éjközép | Szabadság |
| 2 | Higany | Köszöntés | Emlékek |
| 3 | Ólom | Fáklyagyújtás | Lant |
| 4 | Cink | Holdak | Harc |
| 5 | Vörösréz | Áldozat | Napkelte |
| 6 | Bronz | Szélkelte | Fegyverek |
| 7 | Kéklunír | Hullámverés | Nemesek |
| 8 | Ezüst | Cápák | Szorgosság |
| 9 | Mithrill | Halak | Vadászat |
| 10 | Vöröslunír | Imádság | Szövetség |
| 11 | Vas | Felhőjárás | Büszkeség |
| 12 | Abbit | Napközép | Művészetek |
| 13 | Óarany | Sirályok | Istenek |
| 14 | Sárgaréz | Pelikánok | Bor |
| 15 | Acél | Füstölők | Tudomány |
| 16 | Óarany | Sirályok | Hősök |
| 17 | Zöldlunír | Macskák | Reménytelenség |
| 18 | Fehérrarany | Bűnhődés | Büntetés |
| 19 | Feketeacél | Baglyok | Bezárkózás |
| 20 | Ón | Kötődés | Holdkelte |
| 21 | Óezüst | Szerelmek | Homály |
| 22 | Kékacél | Horgonyvetés | Viszály |
| 23 | Ötvözetek | Ájtatosságok | Köszönet |
| 24 | Feketelunír | Csillagok | Éjközép |

A toroni karakkákról Tersyus és Octyus osztályú csapásmérők

A toroniak hét karakkával érkeztek; egy Tersyus, a többi hat Octyus osztályú hajóval. Neveik sorrendben: Sigmarion illetve Mantikor, Hekka (Jelenlövő), Kimera, Sagarr (Pöröly), Tengeri Farkas, Saphul Imperialis és Jahorr (Küldött).

Méretetek

A Sigmarionnak négy fedélzete van a vízszint felett, ebből három ütegfedélzet, ami mellett további egy szintet biztosít az orrbástya, hármat pedig a tatbástya. Szélessége 18, hossza 90 láb. Minden szint magassága egy emelet, tehát két láb, kivéve a rabszolgák evezőfedélzetét, mely mindössze 1 láb magas. A tatbástyánál tehát a vezérhajó 13 lábbal tornyosul a vízfelszín felé. Ez a karakka öt árboccal büszkélkedhet, mindegyiken háromszögvtorlálkkal, rajtuk a Birodalom és Cjendago címerével. A főárbc 37, az előtte és mögötte lévő másodárbcok 35, a harmadárbcok pedig 32 láb magasak. Ezek általában két-három keresztárbcoccal és vitorlával vannak ellátva. Ezt kiegészíti a víz felett első fedélzet, mely csak 1 láb magas, és ahol a karakka hosszának minden méterére egy evezőpad jut – így az oldalanként 90, összesen tehát 180 evezőpadra padonként 5, összesen tehát 900 rabszolga jut. A többi 7-800 obsor a vitorlák kezelésével, a folyamatos evezőszolga-váltással, a hadigépek működtetésével és vérpótlással vannak megbízva.

Az Octyus osztályú hajóknak szintén négy fedélzete van a víz szintje felett, melyből három fogad be harci gépezeteket. Ehhez egy orr-, és két tatbástya csatlakozik. Szélessége 16, hossza 80 láb. A magasságok megegyeznek, tehát a legmagasabb fedélzet a tatbástya tetején, 11 láb magasságban helyezkedik el. Négy és egy segédárbcocai sorrendben az orrtól 31, 33, 35, 33 és 23 láb magasak. Ezeknek a hajónak 75 evezőpad-párja van, így mindössze 750 evező-rabszolgával büszkélkedhet. A további 5-700 obsor feladata a Sigmarion rabjaival egyezik meg.

Fegyverzet

A fegyverzetet illető különbség csak a számokban mutatkozik; pontosságuk és halálos mivoltuk tökéletesen egyezik. Alább az első érték a Tersyus, a második az Octyus osztályra áll. A karakkák orrában minden ütegfedélzetre két naftával működő tűzköpő, összesen tehát 8 (8) nehézfegyver jut. A hajó farában, a tatbástyával együtt szintenként két naftavető van elhelyezve, összesen tehát 12 (8). Ezek hatótávolsága 25-30 láb, sebzésük körönként 5k6 tűzalapú Sp. Alapvetően minden naftavető mellé egy három pintes hordó van elhelyezve, amelyekkel három percen (18 körön) át folyamatosan lehet tüzelni.

A főfedélzetet kivéve minden alsóbb szinten hatalmas nyílvető, szakkifejzéssel ballisták helyezkednek el. Ezen fegyverek hatótávolsága egy kegyetlen 950 láb. Torziós elven működik, a felcsörlözésről rabszolgák által hajtott "mókuskerek" révén maghajtott áttételek gondoskodnak. A sebzése egy magabiztos (5+1k5)k10 STP (6-100), mely a karaktereket Sp-szinten sebzi és mely nagyban függ a távolságtól, a lövés szögétől és a távolságtól. Átütő ereje kétszerese egy páncéltörő nyílpuskának, azaz 12.

Ezt minden találat esetén le kell vonni a célpont STP-jéből, majd hozzá kell adni a kidobott sebzést, hogy megkapjuk a teljes pusztítást (18-112). Vessük ezt össze egy gyenge kőfal ellenállásával, mely még felül is múlja az egyszerű fa építményeket – a kőfal Ép-inek száma 40-55. A teljes STP elvesztése teljes porráválást jelent, a teljes ellenállás háromnegyedére csökkent fal már ereszt, a felének értéke alá csökkenő fal már átszakadt, a negyede alá eső pedig szabályszerűen tátongó üregként létezik.

Ezen nyílvetők száma egy Tersyus esetében ütegfedélzetenként minden öt lábra egy, összesen tehát oldalanként 18, végösszegként 54. Az Octyus osztályra szintén ennyi jut, öt lábanként egy, összesen tehát oldalanként 16, végképp 48.

A katapultok másodlagos szerephez jutnak. Ennek oka, hogy csak fedélzeten lehet azokat elhelyezni, és még ilyenkor is zavarja használatukat a vitorlázat, lévén ballisztikus ívben kéne velük löni. Előnyük viszont, hogy a szabvány kőgolyó mellett sokféle nyalánksággal-kegyetlenséggel meg lehet tölteni a kanalukat: naftával teli edényekkel, járványt terjesztő állattetemekkel, stb. Elsősorban akkor válnak igen hasznossá, ha a karakkák lehorgonyoztattak és a vitorlák javarészét leeresztették, így lehetőségük nyílik teljes erejüket megmutatni. A gépezetek ellensúllyal működnek és egy forgó alapra vannak elhelyezve, így képesek a teljes hatótávolság kihasználására. A lövedékekből általában kéttucat kőgolyó és néhány naftaszák van elhelyezve minden gépezet mellett, mely előbbiek súlya általában 50 és 100 font között mozog, így ha valakit eltalál, nincs esélye a túlélésre. A lövedékeknek egyszerű kövek esetén 15k10 a sebzése becsapódáskor, ami általában bővel elegendő a fedélzet beszakításához, nem is említve az árbocok elpusztítását. A katapultok alapvető átütő ereje másfélszerese a ballistáknak, azaz 18, s amiképp ott is, a követők is afféle bonuszsebzésként kapják ezt az értéket (a sebzés tehát 33-168). A naftalövedékek lényege, hogy becsapódáskor a benne rejlő nafta szétspriccel és a lövedék nagyságától függően lobbant lángra 3-10 láb átmérőjű köröket egy körönkénti 1k6-3k6-os sebzéssel.

A katapultok száma a Tersyusok esetében úgy alakul, hogy minden vitorla között három van elhelyezve, farkasfogszerűen, különböző magasságokban. A katapultok teljes mennyisége összességében tehát 12. Az Octyusok esetében ez a szám „mindössze” 2, összesen tehát 8.

A fedélzet fő erejét a rajta várakozó tengerészkatonák mellett a nyílvetők adják. Ez a fegyver embertömegek vagy vitorlavásznak elpusztítására alkalmas, lévén az irányítástól, szélről és lőtávolságtól függően 10-100 láb átmérőjű kört szór meg 20-40 nyílvesszővel, azaz kellő viszonyok között minden lábra, azaz nagyjából minden 1-2 emberre juthat akár 4 vessző is. Ezek pedig nem egyszerű nyilak, két láb hosszúak, sebzésük darabonként 2k6, ráadásul páncéltörésre is kiválóan alkalmasak (átütő erő 6). Lövedékeinek száma gépenként egy hordónyi, ami 3 lövésre elegendő nagyjából 150-200 láb maximális lőtávolságig.

A Sigmarion oldalanként 6-6 és bástyánként 3-3, a többi karakka 5-5 és bástyánként 1 illetve 2 nyílvetővel rendelkeznek.

Legénység

A tengerészkatonák egyszerű csoportokra vannak osztva, amely a következő módon néz ki:

5 fő és egy rajparancsnok alkot egy rajt (mely eképpen 6 fős)

3 raj és egy szakasparancsnok alkot egy szakaszt (amely így 19 fős)

5 szakasz, egy századparancsnok és helyettese alkot egy századot (amely így 97 fős).

5-10 század és egy hajóskapitány alkotják a katonai legénységet a pietori osztályból.

Őket egészítik ki az udvari orkok, hasonló rendszerezettséggel csak rosszabb fegyverekkel és keményebb feladatokkal, általában 3-5 század formájában és mennyiségével.

Az „egyszerű” pietorokat néhány sedular kasztú támogató egészíti ki. Minden katapultra egy és fedélzetenként további három styreeris, azaz irányzó, akiknek dolga az, hogy a katapultok és a ballisták lövedékeinek becsapódását figyelve pontosítsanak a lövéseken. Minden karakkára jut századonként egy boszorkánymester és két kismester, akiknek a feladata a mágikus támogatás biztosítása, jut továbbá a fedélzetbástya minden szintjére egy strattigior, azaz csatamágus, akinek feladata meglehetősen egyértelmű. Őket több katona védi és tucatnyi obsor szolgálja.

Köszönetnyilvánítás

Több személynek kell ehelyütt köszönetet mondanunk, akik közvetlenül vagy közvetve hozzájárultak a kalandmodul jelen formába való kerüléséhez. Hálánk célpontjai tehát:

Rhea, amiért térképekkel könnyebbé, boszorkányokkal nehezebbé tette a dolgunkat;

Amund, amiért felhasználhatóvá tette a saját karakteralkotását;

Sneer, amiért az *Álom a két hold alatt* című moduljának világleírásait elérhetővé tette.