

Elrabolt királyné

Írta: Rufus, Taxen

Helyszín: Raxis és Rumilant, Antera és a Quiron-tenger

Időpont: P.sz. 3370 nyara

Bevezetés

Az alábbi kalandmodul a quironeia keleti végébe, az ynevi közelmúltba vezet bennünket. A játékosok remélhetőleg kellemesnek találják majd azt, hogy ezúttal a szokásos északi politikai hatalmak, a Fekete és Vörös Hadurak vidékei messzebb esnek a kalandtól, érdekszférájuk egyelőre csak részlegesen ütközik Antera érdekeivel.

A kalandmodul ideje a 34. század második harmadára van meghatározva. A XI. Zászlóháború nemrég ért véget, és bár összpolitikailag kevés valódi változást hozott, a térség jövőjét azért alapjaiban meghatározza, hogy Davares 3363-ban elpusztult, a Hatodik Fekete Lobogó nyomtalanul eltűnt. Antera erős, a délquironeia középső részének kizárólagos ura, Keskellon és a Tehysi Szövetség felett is kormányozva, miközben a déli pusztákon már gyülekeznek a waganda törzsek seregei, hogy az eljövendő évszázadban lerohanják és elszakítsák Rowont a belülről rothadó királyságtól.

Ez az időszak néhány kisebb változást jelent a megszokott kalandmodulokhoz, kasztokhoz képest is. A legfontosabb játéktechnikai megkötés, hogy Darton paplovagjaival, mivel prófétájuk még legfeljebb istenük fejében született meg, nem lehetséges játszani. Csakúgy elképzelhetetlenek az amund fajú karakterek is.

A kalandmodul felépítése igyekszik minél jobban szolgálni a mesélő igényeit. Mindjárt az elején tartalmaz egy eseményvázlatot, amelyet a későbbiekben előzményeivel és pontos ismertetésével magyaráz. Az események kifejtésénél mindjárt az elején dőlt betűs részek találhatóak, mely a párhuzamos eseményeket, a közvetlen előzményeket ismertetik a mesélővel. Itt szerepelnek továbbá a jelenetek legfontosabb szereplőinek harcértékei is, a legfontosabbak esetén egy oldalszámmal, amely arra utal, hogy hol található meg az adott NJK vagy mellékszereplő további statisztikái. Amennyiben szükséges, a bekezdést eltérő betűtípussal és kisebb betűmérettel elláttuk a mesélőnek szóló esetleges tanácsokat, instrukciókat. A fontos neveket és helyszíneket első felbukkanásukkor félkövérrel szedve emeltük ki a szövegből – a hajók nevei emellé dőlt betűt is kaptak. Az események kifejtését helyszínleírások, apróbb, ám hasznos információk, hajók adatai és a szereplők értékeinek leírásai követik.

Távoli előzmények

Antera

Anterában ebben a kelet-quironeiai tenger- és folyóparti országban VI. Manelyr a király, aki, hogy országát soha nem látott magasságokba emelje Dakh Köztársaságának elfoglalásával, jókora sereget készít fel 3367-re a zászlóháborúban kimerült királyság lakosságát újabb adóterhekkel sújtva.

Felesége, Klyya gyönyörű, könnyűléptű és meglehetősen népszerű sinemosi asszony, ura szeme fénye és valószínűleg az egyetlen ok, hogy a nép zúgolódik, ám fel nem lázad.

Az ország harmadik leghatalmasabb embere az aszisz udvarban is fontos összeköttetésekkel bír, harmincas éveit taposó, heroni Rusmord báró, aki birtokát a Raxis városához közeli part menti szigetek egyikén rendezte be, a zászlóháború utolsó éveiben került a flotta élére, de admirálisi rangot még nem kapott, ám mindennél jobban szomjazza. A báró nem örvend különösebb népszerűségnek, a céljai elérésének módszereiben ugyanis nem igazán válogat.

Szövetség a wagandákkal

Manelyr király, hogy a délen egyre nagyobb gondot jelentő wagandák nyomását csökkentse a háború előtt, szövetséget kötött a déli vad wagandák uralkodójával, Daveros fejedelemmel. Ennek értelmében a vadak nem zaklatják a végvárat és a határterületeket, hanem inkább együttes erővel a keletre fekvő Dakhot rohanják meg, hogy annak erdőivel értékes területekkel növeljék Anterát, embereivel a waganda rabszolgavagyont.

Rusmord nem győzte támogatni a tervet, hiszen a háború első lépéseként Manelyr király admirálissá léptetné őt elő, s mint ilyen, rangjának erejével feleségül kapná egy sinemosi város dúsgazdag vezetőjének lányát. A szövetség megpecsételésének érdekében Daveros fejedelem feleségül vette Manelyr és Klyya lányát, Leilát.

Minden készen állt hát a háborúra.

Dakh és Theodore Itrom

És ezt nagyon jól tudta a jövőbeli áldozat is, ahogyan azt is, hogy egyáltalán nem állt készen megvédeni területeit. Éppen ezért, mikor értesül róla, hogy az anterai tanácsban egy Theodore Itrom nevű báró egyre több hívet szerez magának a háború ellenzőjeként, diplomatái azonnal megkörményezték és jelentős anyagi forrásokkal és összeköttetésekkel látták el, hogy minden lehetséges eszközzel késleltethesse az anterai támadást.

Theodore Anaffi-béli udvarából már majdnem három éve húzza-tolja a királynál a hadüzenetet, egyre képtelenebb érvekkel próbálva meggyőzni a rendeket és a királyt, de mostanra elfogytak a szavak. A további meggyőzéshez durvább módszereket kell felhasználnia.

Sajnos azonban Rusmord egyáltalán nem akar még tovább várakozni a háborúra, azaz kinevezésére és házasságára. A két férfi egymástól függetlenül, nagyjából hasonló tervet eszel aki, melynek középpontjában Klyya, a királyné áll, mellékszereplője pedig egy Rialto nevű féreg.

Rialto

Rialto a helyi alvilág egyik fontos, felsőbb polcos embere, Rusmord takarítója, végrehajtója, akinek azonban mostanság elege van a nemes fölényeskedéséből és fősvénységéből s úgy gondolja, hogy többre hivatott és többet érdemel, mint amit kap. Ezt kihasználva Theodore Rialtot alkalmazza a tervéhez, akin keresztül bármiféle gyanú könnyen Rusmordra terelődhetne. Theodore ugyanis el akarja raboltatni a királynét – sajnos azonban Rusmord épp ugyanezt tervezi...

A hajóverseny

Rusmord minden évben komoly pénzt szán saját kincstárából egy mára meglehetősen nívóssá vált nyárelői hajóverseny megszervezésére. A verseny részeként a jelentkező hajók Raxis kikötőjéből indulva a keskelloni Rumilantba hajóznak, ott felvesznek egy-egy szelencét, amely a medáljukat rejtí és visszahajóznak vele. A győztes kapitány hírneve jelentősen megnő, a királyi pártól, akiket személyesen is megismerhet, ötven anterai aranydragot nyer, illetve helyet ajánlanak neki az anterai flottában.

A verseny kapcsán mára egész Raxis felbolydul, hogy fogadásokat kössön a győztesről, az esélyekről, a sorrendről – és persze, hogy ilyen-olyan eljárásokkal biztosítsa fogadását.

Rusmord például nagyon szereti biztosítani a fogadást.

A versenynek Rusmord tengerszeretete és népszerűségének növelése mellett van még más célja is. Azok a medálok, amelyeket vissza kell hozni a bárónak, a szomszédos államok hadseregéről és flottájáról készült bizalmas kémjelentésekkel állnak szimpatikus kapcsolatban, így gyakorlatilag egy csekély erejű térmágia alkalmazásával észrevétlen juthat pontos információkhoz az anterai támadás teljes mellszélességgel való támogatása előtt.

A két terv

Theodor terve

Theodor tudja, hogy

- 1) a medálok valamiért fontosak Rusmord számára
- 2) Rusmord és mások gyakran Rialton keresztül intézik a szabotázs-ügyeket
- 3) Menalyr király bármire hajlandó volna sinemosi feleségéért.

Éppen ezért megbízza

- 1) Rialtot, akiről tudja, hogy nézeteltérései voltak Rusmorddal. A feladat kettős:
 - a. a helyett, akire Rusmord fogadna és megkíméltetne, inkább egy másik hajót hagyjon ki a rongálásból és szabotázsból, nevezetesen a Kimérát
 - b. rabolja el a királynét és vigye a Kimérára.
- 2) Hurrikán Harrayst, a Kiméra kapitányát, hogy vigyék el a nőt Rumilantba, akit előre egyeztetett időben visznek a fedélzetre és kísérik át a Vízköpő fedélzetére.

A nemes terve szerint keresztbe tesz Rusmordnak, mert a hajók közül csak a Kiméra, vagy még az sem tér vissza a medálokkal, amelyekből nyilvánvalóan több is kell a bárónak. Emellett a királynét a Vízköpőn az anaffi-béli várbörtönbe tervezi szállíttatni, ahonnan a királyné leveleivel el tudja érni, hogy a háború a királyné kérésére elvethető ötlet lehessen végre.

Rusmord terve

Rusmord tudja, hogy

- 1) a medálokból elég, ha egy hazaér és azt, hogy nagyon fontos, hogy senki meg ne vizsgálhassa őket
- 2) Menalyr király bármire hajlandó volna sinemosi feleségéért.

A báró sejti, hogy Rialto hamarosan el fogja árulni. Éppen ezért megbízza

- 1) Rialtot, hogy szabotáljon néhány hajót, közte feltétlenül a Kimérát és semmiképp sem a Vízi tevét
- 2) Uludzs Alit, a volt Vízi teve kapitányát a Delfingyöngy, egy galleon vezetésével.

A tervben eredetileg az szerepelt volna, hogy néhány idegent felbérel a királyné elrablására, akit aztán a Delfingyöngyön szállított volna a megfelelő útvonalon. Amikor azonban híret vette Klyya eltűnésének, gyorsan változtatott a terven, és az idegeneket zsoldosként a király személyes tanácsadójaként eljárva azonnal a Delfingyöngyre osztja, hogy visszahozzák a lányt.

Eseményvázlat

Al Nazim megérkezett Ali levelével a karakterekhez, akik felkerekedtek és útmutatásai alapján az Álmodók havának harmadik reggelére eljutottak Raxis városába, a kikötőbe – ezen belül is a Fulladó kos tavernába. Éppen érkezésükkor vágódik ki az emeleti ajtón egy betört orrú férfi és átbucskázva a terasz korlátján arccal előre a taverna előtti lócitromba zuhan. Odabent kemény verekedés zajlik két hajó legénysége között. A karakterek bekapcsolódhatnak vagy biztonságos távolban megvárhatják, hogy véget érjen. Alival a verekedés után találkoznak, aki beavatja őket kívánságának részleteibe – mely szerint a másnap kezdődő Lángfutó hajóverseny idejére kívánja a szolgálataikat igénybe venni.

Szolgálatuk első feladata éjjel kezdődik, amikor feladatuk lehetetlenné tenni két másik, a versenyben résztvevő hajó nevezését – a Kalmárszem gallórol és a Habfaló karvelről beszél.

Este Rialto emberei megrongálják a Vízi teve árbocait és elrabolják a fürdőjét élvező Klyya királynét, akit a Kimérára visznek. Harrys, a Kiméra kapitánya még a hajnali dagály előtt szelet bűvöltet Kracchusszal és a hajó kifut Raxis kikötőjéből.

Mivel a Vízi teve is megrongálódik, Ali az őt pénzelő Rusmord bárótól kér segítséget, aki a korszár rendelkezésére bocsátja az egyik galleontját, a Delfingyöngyöt. A báró azzal a paranccsal adja Alinak a kapitányságot, hogy bármi áron visszahozza a királynét, akkor is, ha anterai hajókkal kell megütközzön érte.

Ali a karaktereket is magával viszi a régi szívesség törlesztésére hivatkozva. A hajóval nem sokkal dél előtt, az apályal ki is fut, hogy visszavigye a bárónak Klyyát. A hajó vitorláiba Ali szolgálója, Zyrka bűvöl szelet a szélcsendben is – miközben a Kiméra boszorkánymesteri szelekkel menekül.

Az út három napig tartana egy kisebb hajón, ám a galleon és Zyrka mágiája együttesen alig másfél napra csökkentik az utat. Érkezés előtt négy órával találkoznak a királyné uszályával, amely levert és sebesült legénységgel vánszorog Laidis felé. Tőlük megtudják, hogy Rusmord parancsára másik két hajóval, a Veterán galleonnal és a Sellőfark karvellel együtt a Kimérával akaszkodtak össze, amelynek legénysége durván ellátta a bajukat, bár a Veteránon szolgáló bérvarázsló átvarázsolta a királynét és meglépett a Kiméra elöl.

Rumilant kikötőjébe érve láthatják a Kimérát távolabb ringatózni, oldalához a Sellőfark van erősítve, csúnyán megégve. Távozóban látnak továbbá egy anterai zászlókkal hajózó galleont, ahogy eltűnik a sziget mögött.

A Kiméra tisztjei a városba mentek, hogy többet megtudjanak a Veteránról és elkérjék a nekik kijáró medált, a Veterán pedig a Rumilanttól néhány mérföldnyire lévő Márványöbölbe, hogy ott kikötve a királynét álöltözetben, a szárazon vigyék vissza este a sziget fővárosába, ahol másnap a Dicsőségre tervezik feltenni és visszavinni Rusmordnak Heronba.

A nap jó része szabadon eltölthető nyomozással, mely valószínűleg a Kiméra legénységénél kezdődik majd. Tőlük megtudhatják, hogy a megbízást egy anterai főrendtől kapták és itt kellene átadniuk a Vízköpőnek. A karakterekkel látszólag végig együttműködnek, valójában az információikra van szükségük, miközben ők a lehető legkevesebbet osztják meg. A Kiméra lelkésze, Schyyja közben ráadásul paktumot köt Tharr egyházával, melynek értelmében száz aranyért hogy átadják nekik a királynét, amint ismét kézre kerítik.

A karakterek Rumilantban a Vízköpőről megtudhatják, hogy Theodore hajója és a Veteránról is értékes információkat szerezhetnek, mint például azt, hogy Heron felé futott ki és hogy a kihajózási parancsot a helyi Antoh-főpaptól kapta – akinek Rusmord üzenetetett. Kideríthetik Schyyja alkuját is a Háromfejűekkel, ahogyan azt is, hogy a többiek ezzel nem mind értenek egyet.

Az események további lefolyása a karakterektől függ. Ha nem tesznek semmit, a dolgok a következőképpen zajlanak:

A Veteránon szolgáló varázsló egy gyűrűt készít Klyya egyik udvarhölgyének, aki a királyné képét ölti így magára. A királynét álcázzák, majd este csatlakoznak egy illatszerkaravánhoz, amely éjjel a fal alá érkezik. Az álkirályné és a Veterán néhány veteránja a Márványhattyú fogadóba tér, s másnap megkísérel hajóra szállni. A vizitorok felbérelte kalandozók felismerik a cselt, nem foglalkoznak az álkirálynével.

Hajnalban rajtaütnek a Kobrák az álkirálynén, megölik kíséretét, őt magát pedig a felkelő nappal átadják a Kimérához tartozó ügynöküknek, aki továbbítja az emberszállítmányt Schyyja atyához – ő pedig megszervezi az átszállítását Tharr főszentélyébe. A karaktereket is támadás éri – amint a kezeik között tudják a királynét, a Kiméra tisztjei elrendelik hőseink elpusztítását. A vizitorok ezzel párhuzamosan megmutatkoznak Klyya előtt és kelet felé vezetik teaültetvényeken át, ahol egy gallo, a Dobbantó várja őket.

A Kiméra már aközben Toron felé hajózik, hogy a karakterek megpróbálnak felülkerekedni a túlerőben lévő matrózokon. Az álkirálynét két nap múlva Toronba szállítják, hogy kizsarolják Manelyr királyból, hogy lemondjon Keskellonról. A királyné egy héttel később érkezik vissza Manelyr udvarába, Rasmord, Theodore és Toron legnagyobb bosszúságára.

Bemesélés

A karakterek a modul kezdetén érkeznek Raxis kikötővárosába szárazon vagy hajóval. Az előre kézhez kapott levélből kiderül, hogy mi az elsődleges céljuk a városba érkezéssel. Uludzs Ali levele szólítja őket ide – a levelet lásd alább. Az üzenetet Al Nazim, Ali első tisztje és fogadott fia hozza tíz fegyveres társaságában, akik a vonakodó karaktereket szívesen ráveszik a csatlakozásra.

A levélből egy régi szívesség viszonzásának kötelessége mellett megtudják, hogy Raxisban egy hajóversenyt rendeznek meg minden évben, amelynek győzelme komoly jutalommal jár – s persze azt is, hogy a verseny tisztaságára nem ügyelnek eléggé, így széles bevetési terület nyílik a kikötőben ringatózó versenyhajók környékén a kellően gátlástalan vagy ötletes zsoldosoknak, végrehajtóknak.

Ali levele

Az alábbi levelet a játék elején célszerű átadni nekik, hogy tudjanak arra hagyatkozni, ha valamikor szükségük volna rá.

Édes testvérem, kedves barátom, fogadott vérem, egy szolgálattal és fél kezemmel lekötelezett komám!

Hallottam, hogy barátaiddal a közelben lófrálsz, így szívélyes meghívásom számos távolim közül csakis neked juttattam el. Gondolom, felismerted fogadott fiamat, al Nazimot, aki már akkor is a Vízi tevén sürgölődött, mikor titeket vittelek partok között valami más okból, még akkor, két évvel ezelőtt. Bizonytal emlékszel, koma.

Eljött az ideje annak, amit már oly régóta vágysz – törlesztheted adósságod. Ha ezúttal kisegítesz, mentesítelek korábbi szívességem törlesztése alól, s szabadon mehetsz, amerre látsz.

A háborúban kicsit megfogytak a tisztas emberek a legénységből, a barátaim is mind odahagyta dárdák, kardok között vérbe fagyva. Lassan már attól félek, nincs kire számítsak, épp most, hogy nagy szükségem volna rájuk.

Raxisban, ebben a fényes kikötőben rendezik meg néhány napon belül a pénzelő báró után rusmordi futam néven futó hajóversenyt, amely nem épp a versenytisztaságról ismert. Én nem akarok bajt, csak végigdöcögni a hullámok hátán a hajómmal, de hát kevés az emberem, hogy elhárítsam a bajt.

Te viszont, a csatlósaiddal együtt azonban mindenféle híres dolgot végeztetek már, tudom én, hisz már két éve sem voltatok akármilyen társaság!

Szó mi szó, Antoh s a többi istenek is mind épp erre a feladatra találtak ki benneteket! Nazim fiam szívesen elvezet titeket a legrövidebb úton Raxisba, egyenest a Fulladó kosba, ahol mostanság iddögálok tisztjeimmel.

Ne kelljen soká várnom ám rátok, mert kifutnak a hajók!

Legkedvesebb barátod,

Uludzs Ali

A Vízi teve kapitánya

Ali és a karakterek háttere

Ha a karakterek rákérdeznek dolgokra Alival kapcsolatban, a lentebb, a szereplők részben lévő háttér mellett a következő, csapattal közös történetet meséljük el nekik:

A karakterek egy tengeri utazást is magában foglaló küldetésen jártak a zászlóháború első éveiben, amelyhez, saját hajójuk nem lévén, Ali hajóját, a Vízi tevének nevezett tabrakot vették igénybe. A hajó csempészárúként szállította a karaktereket, ám ellenfeleik megsejtették ezt és rátámadtak a vitorlásra nyílt tengeren. A közelharcban Ali és legénysége is becsülettel kitett magáért, ám a kapitány elveszítette a kézfejét és sok embere meghalt vagy megsebesült. Cserébe ötven aranyat és egy, élete során bármikor követelhető szívességet kért csak kárpótlásul. Az aranyat már akkor tudták rendezni, a szívességre pedig láthatólag most lesz igény.

Anterában

Verekedés a Fuldokló kosban

A reggeli árral befutó Kiméra legénységének mintegy hatvan tengerésze betér a Fuldokló kosba, hogy szomját oltsa, élén a kormányossal, a barbár származású Geroggal. Odabent békésen iszogat a Vízi teve legénysége, amely a zászlóháború egyik „kalóz kalóznak farkasa” manőver óta vérre menő ellenérzést táplál a Kiméra matrózai iránt. Gerog düllesztett mellel tesz egy megjegyzést Ali másodtisztjére, a félig barbár Ulkára – a helyzet gyorsan eldurvul.

Ezzel párhuzamosan, ám jóval messzebb Rusmord megbízza Rialtot, hogy rongáljon meg pár hajót, főleg a Kimérát, ám ne nyúljon a Vízi tevéhez.

A karakterek az Álmok havának harmadik reggelére érkeznek **Raxis** városába, a kikötőbe – ezen belül is a **Fulladó kos tavernába**. Éppen érkezésükkor vágódik ki az emeleti ajtón egy betört orrú férfi és átbucskázva a terasz korlátján arccal előre a taverna előtti lócitromba zuhan. Odabent kemény verekedés zajlik két hajó mintegy százötven főnyi matróza között. A karakterek bekapcsolódhatnak vagy biztonságos távolban megvárhatják, hogy véget érjen.

Mivel nem a hajóhoz tartozó személy nincs veszélyben, a városőrség nem fog beavatkozni. A verekedés jó tíz-tizenöt percig tart, amikor **Gerog** elrendeli a távozást, így a **Kiméra** legénysége a **Kaverna tavernába** távozik.

Matrózok

Ké	Té	Vé	Cé	Ép	Fp	ME	Sebzés (fegyver)
20	40	90	10	10	25	3	1k2 (ököl), 1k3 (korsó), 1k5 (székláb)

Nagydárdás Gerog, a Kiméra kormányosa

Ké	Té	Vé	Cé	Ép	Fp	ME	Sebzés (fegyver)
40	92	120	6	16	120	3	1k6+10 (handzsár), 1k5+2 (kés)

Uludzs Ali, a Vízi teve kapitánya

Ké	Té	Vé	Cé	Ép	Fp	ME	Sebzés (fegyver)
35	64	120	10	13	106	12	1k6 (kéz)

al Nazim, a Vízi teve első tisztje

Ké	Té	Vé	Cé	Ép	Fp	ME	Sebzés (fegyver)
30	70	105	10	12	70	20	1k6+1 (ököl), 1k5+3 (székláb)

Ulka, a Vízi teve másodtisztje

Ké	Té	Vé	Cé	Ép	Fp	ME	Sebzés (fegyver)
25	55	100	10	10	40	10	1k6+2 (ököl), 1k3+2 (korsó), 1k5+2 (székláb)

Ennek a jelenetnek a szerepe, hogy a harcra vágyó játékosok megkapják a verekedést, amiért harcra alakították hősüket.

Ha úgy látod, hogy a csapat egyáltalán nem fogékony az ilyesmire, úgy a csapat a verekedés után érkezik, amint a Kiméra legénysége elhagyja a döntetlen helyszínét. A szétzúzott fogadó, a vérző-nyögő matrózok őrzik a heves bunyó emlékét.

Uludzs Ali, a Vízi teve kapitánya

A verekedés során Ali is megsérül, szeme alá kap egy szép monoklit, a szemöldöke felhasad és vérzik, ráadásul valaki széttört a hátán egy széket, így nehezen tud kiegyenesedni.

Közben Rialto felkeresi Theodore bárót, aki módosítja a feltételeket: mindenképpen rongálják meg a Vízi tevét és semmiképp ne nyúljanak a Kimérához. Ezután magához hívhatja a Kiméra kapitányát, Harryst.

A csúnyán lekezelt **Uludzs Alival** a verekedés után találkoznak, aki beavatja őket kívánságának részleteibe – mely szerint a másnap kezdődő Lángfutó hajóverseny idejére kívánja a szolgálataikat igénybe venni.

Szolgálatuk első feladata még aznap éjjel kezdődik. A legénység legújabb, ám kétségkívül szinte legtapasztaltabb tagjaként feladatuk lehetetlenné tenni két másik, a versenyben résztvevő hajó nevezését. Ezek a **Kalmárszem** gallo és a **Habfaló** karvel.

Ahogy Ali elmondja, módszereikben nem kell válogatniuk, ám arra figyeljenek, hogy a nyomok ne legyenek visszakövethetőek hozzá vagy hajójához. Ha a karakterek nagyon vonakodnak elvállalni, Ali szívesen kifejti nekik, hogy tartoznak neki, és hogy ha félnek, melléjük adja öt-tíz emberét, köztük **Ulkát**, akikkel együtt már biztos elegendő bátorságuk lesz megbirkózni a feladattal.

Az első este

Amíg a karakterek bevetésen vannak, Rialto emberei megrongálják a Vízi teve árbocait és csúnyán megsebesítik az ott tartózkodó al Nazimot, a dühös matrózok így a parancs ellenére megölik a támadókat.

Mindeközben Rialto emberei elrabolják a fürdőjét élvező Klyya királynét, akit a Kimérára visznek. Harrys még a hajnal előtt szelet bővöltet Kracchusszal, így a hajó kifut Raxis kikötőjéből, hogy uralkodói csomagját Rumilantban átadja a Vízköpő kapitányának. Rialto áruházában a királynével tart.

A karakterek lehetőségei szinte korlátlanok az Ali kijelölte feladat teljesítésére.

Megrongálhatják az árbocokat, a vitorlákat, a kötélzetet, meglékelhetik a hajót, eltörhetik a kormányrudat, vagy foglyul ejthetik, megölhetik a tiszteket. Az Ali kijelölte két hajó egyikén sincs a karaktereknek komolyabb ellenfele.

A Habfaló kapitánya, a narvani származású **Antonio** kapitány a **Tavor kúriában** tölti idejét a versenyig szeretőjével, Tavor gróf feleségével, a teltkarcsú **Syliva Tavorral**, míg legénységének kétharmada a **Bálnavadászbán** mulat. Valerius Tavor gróf a verseny reggelére ér csak a városba, így a karakterek akár a kúriában is meglephetik a férfit.

Piscare, a Kalmárszem lupár kapitánya nem hagyja el a hajót, ám annak fedélzetén algaborból rútul lerészegedik, így inkább első tisztje, a **félelf Davia** intézkedik a gallo védelméről, melyen nagyjából húsz matróz marad.

Narvani Antonio, a Habfaló kapitánya

Ké	Té	Vé	Cé	Ép	Fp	ME	Sebzés (fegyver)
30	50	100	10	10	35	13	1k2 (ököl), 1k6+1 (törkard)

Davia, a Kalmárszem első tisztje

Ké	Té	Vé	Cé	Ép	Fp	ME	Sebzés (fegyver)
30	45	105	10	10	35	6	k2 (ököl), 1k6+2 (szablya)

Matrózok

Ké	Té	Vé	Cé	Ép	Fp	ME	Sebzés (fegyver)
20	40	90	10	10	25	3	1k2 (ököl), 1k3 (korsó), 1k5 (székláb)

Ezen a részen gördülékenyen jussatok át. Ha lehet, ne akadékoskodj, hagyd, hogy keresztül vigyék a terveket - de azért várd el, hogy odafigyeljenek az akció végrehajtása közben. A karakterek Ali hajójának megrongálásakor és a királyné elrablásakor épp valami mással foglalkozzanak valahol máshol – ne tudják megakadályozni ezt a két eseményt.

A hajsza megkezdődik

Mivel a Vízi teve is megrongálódik, Ali az őt pénzelő Rusmord bárótól kér segítséget, aki a korzár rendelkezésére bocsátja az egyik galleonját, a Delfingyöngyöt. A báró azzal a paranccsal adja Alinak a kapitányságot, hogy bármi áron visszahozza a királynét; akkor is, ha anterei hajókkal kell megütközzön érte.

A hajó legénységéhez álcában három királyi vizitor is csatlakozik, akiknek küldetése az, hogy visszahozzák a királynét a férjéhez.

A Kiméra boszorkánymesteri szelekkel menekül, Harrys kíméletlen büntetést helyez kilátásba minden mulasztásért.

A verseny kezdetével kezdetét veszi az anterei rendi gyűlés is, amely megköti Manelyr kezét, hiszen ez a gyűlés hivatott elrendelni Dakh lerohanását, így nem maradhat távol. Theodore és Rusmord azonban nem vesz rajta részt személyesen, előbbi sietősen távozik Raxisból otthonába, Anaffiba, míg az utóbbi a városban marad ugyan, de „a királyné visszahozásának ügyét intézendő nem kívánja gondolatait kicsinyes vitákkal felzavarni.” A király, hogy valamelyest hozzájáruljon asszonya épségéhez, három királyi vizitort rendel a Delfingyöngyre álcában.

Reggel kihirdetik, hogy a királynét elrabolták a Kiméra kalózzai. A tizedik órában Rusmord a szárazföldön egy nagyobb téren megnyitja a hajóversenyt. Ünnepléses beszédben elmondja, hogy a kapitányok feladata általában egy-egy doboz visszahozása volna, amelyet Rumilantban vehetnek át a podesztától, bár ez most egyáltalán nem lényeges és a versenyt egy teljes hónappal később tartják majd meg. Most a királyné visszahozása a legfontosabb – mondja.

Aki visszahozza a királynét is, minden egyéb nyeresége mellé 100 aranyat is kap és kívánsága szerint nemesi ranggal, földdel kiváltságokkal jutalmazták. Elmondja továbbá, hogy a király Harrys fejéért húsz aranyat, a tisztékért öt-öt aranyat, a matrózokért pedig egy-egy ezüstöt fizet.

A **Delfingyöngy**, rajta a karakterekkel, nem sokkal dél előtt, az apállal ki is fut a többi hajóval együtt, hogy visszavigye a bárónak Klyyát. A hajó vitorláiba Ali nomád szolgája, **Zyrka** bűvöl szelet a szélcsendben is, így a hatalmas hajó dicsőségesen húz el a többi előtt már az első órákban.

Zyrka, a szélbűvölő, 4. szintű nomád vajákos

Ké	Té	Vé	Cé	Ép	Fp	ME	Sebzés (fegyver)
15	41	101	5	9	35	10	1k2 (ököl)

Királyi vizitorok, 7. szintű fejedelmek matróz álcában (Mf)

Ké	Té	Vé	Cé	Ép	Fp	ME	Sebzés (fegyver)
40	70	105	20	10	80	25	1k6+4 (ököl)

Ez a rész főleg szó szerinti meséléssel telik, hiszen a karakterek keveset tehetnek az események formálásáért. Remélhetőleg megértik, hogy miféle erkölcsi és pénzügyi érdekek indokolják, hogy továbbra is Alival tartanak, s nem kell a tartozás ürügyével kényszeríteni őket.

Tengeren Rumilant felé

A királyné uszálya

A Kiméra, Kracchus mágiájának és Alejandro hétfarkú macskájának hatására gyorsan szeli a habokat, a szokott utazási időt mintegy két napra mérsékelve. Félnapos előnyükkel együtt ez meglehetősen önbizalommal tölti el őket.

Utazásuk másnapjának első, félénk sugaránál találkoznak a láthatatlan Veteránnal és két karveljével, a Sellőfarkkal és A királynő uszályával. A Veterán bérvarázslója varázssal elrabolja a Kiméra fedélzetén figyelő Klyát, a galleon pedig elúszik Rumilant felé. A két karvel azonban csúnyán megjárja: Harrys dühe átragad a tisztekre és a matrózokra, így rúdul elverik a két hajó közös legénységét. A királynő uszálya el tud menekülni, ám a Sellőfarkat Harrys a Kimérához kötözi, tisztjeit kivégzi, legénységét megkötözve a raktérbe dugja.

Az út normálisan három-öt napig tartana egy kisebb hajón, ám a galleon ereje, Ali hajthatatlansága, a matrózok verejtékes munkája és Zyrka mágiája együttesen valamivel kevesebb mint két napra csökkentik az utat. Jó másfél nap után órával találkoznak **A királyné uszályával**, amely levert és sebesült legénységgel vánszorog haza Laidis felé.

Tőlük megtudják, hogy Rusmord parancsára másik két hajóval, a Veterán galleonnal és a Sellőfark hadikarvellel együtt a Kimérával akaszkodtak össze, amelynek legénysége „vörösen izzó szemmel, démoni erővel, kránktól bűzlő, füstölgő bőrrel harcolt pokoltűzben égő szablyákkal” és durván ellátta a bajukat. Megtudják azt is, hogy a Veteránon szolgáló bérvarázsló átvarázsolta a királynét és meglépett a Kiméra előtt, ám a Sellőfark a kalózok áldozatává vált.

Madar, A királyné uszályának kapitánya, 4. szintű harcos

Ké	Té	Vé	Cé	Ép	Fp	ME	Sebzés (fegyver)
20	65	105	20	13	50	13	1k6+1 (ököl), 1k6+4 (szablya)

Ha a játékosok jól forgatják a szót, meggyőzhetik a némileg rémült Madar kapitányt, hogy tartson velük a Kiméra ellenében.

Madar legyőzése és a parancsnokság átvétele szintúgy járható út.

Rumilantban

Érkezés Rumilantba

Ahogy a Kiméra a korareggeli sötétben beér a kikötőbe, tisztjeit lefogatja Keskellon kormányzója. Alejandro a gyűrűje segítségével el tud menekülni. A Veterán a Rumilanttól néhány mérföldnyire lévő Márványöbölbe hajózik, hogy ott kikötve a királynét álöltözetben, a szárazon vigyék vissza este a sziget fővárosába, ahol másnap a Dicsőségre tervezik feltenni és visszavinni Rusmord heroni várkastélyába.

Alejandro, a Kiméra fedélzetmestere álcában még hajnalban felkeresi Aliodon podesztát, Keskellon kormányzóját és nemesi szavával, pénzével és fegyverével együttesen arra kényszeríti, hogy ahelyett, hogy a Kiméra legénységét kivégezné kalózkodás vádjával Rusmord parancsa szerint, inkább engedje el őket és kárpótlásul korzárlevéllel kedveskedjen nekik a podesztai vizeken. A kormányzó beleegyezik és szabadon engedi a tiszteket, akik visszatérve vigyorogva integetnek a hajót közrefogó két galleonnak, ahogy azok kénytelenek elereszteni prédájukat.

Rumilantba érve a tűző délelőtti napban láthatják a Kimérát a kikötőben ringatózni, oldalához a Sellőfark van erősítve, csúnyán megégve. A hajót épp most engedhették szabadon, ugyanis két rumilanti galleon, az **Ordas** és a **Barrakúda** nagyjából ekkorra ér lőtávolságon kívülre.

Távozóban látnak továbbá egy anterai zászlókkal hajózó galleont, a **Veteránt** – Hajózás (Af), Tengerjárás (Af) és Heraldika (Af) együttes segítségével megállapítható – ahogy eltűnik a sziget mögött.

Háttéreseemények

A Kiméra lelkésze, Schyyja paktumot köt Tharr egyházával, melynek értelmében száz aranyért átadják nekik a királynét, amint ismét kézre kerítik. A tervet csak Harrysszel közli, hiszen sejti, hogy nem minden tiszt értene egyet vele.

Surranó Willy, a Kiméra árbocmestere kapcsolatba lép klánjának, a Kobráknak helyi bábszervezetével, a Szappanfőzők céhével, hogy további információkhoz juthasson.

A királyi vizitorok megkezdik a nyomozást Klyya után. Felbérelnek továbbá egy csapat kalandozót, a Sajátos Örömök Rabjait, hogy a Márványöböl felé vezető utat tartsák szemmel, és az ott érkező szállítmányokra csapjanak le.

Rialto szintén a királyné keresésére indul néhány emberével, mivel Klyyát Theodore anaffi-béli várába szállíthatná. Igyekszik mindezt a helyi klánoktól függetlenül keresztülvinni, így a Vízköpő tisztikarával köt egyességet a sinemosi asszony felkutatására.

A Kiméra tisztjei és legénysége

A nap jó része szabadon eltölthető nyomozással, mely valószínűleg a érinti majd a Kiméra legénységét is. Nem könnyű feladat szóra bírni őket, ám semmiképp nem lehetetlen. A tiszteket a következő helyeken lehet fellelni:

Hurrikán Harrys, a kapitány végig a hajón vagy annak vonzáskörzetében tartózkodik, figyel a befutó információkat, elintézi a hajó egyéb szállítmányának papírjait.

Schyyja, a hajó lelkésze szabadulása után mindjárt a Galior-kolostorba megy és megköti a fentebb leírt alkut, majd visszatér a hajóra.

Gerog szabadulása után a legénység élén a **Rozsdás horgonyba** tér, ahol pár órán át iszik, majd örömlányokkal tölti a kedvét **Bilma kéjtanyáján**. Ezután ő is visszatér a hajóra, ahol a taton levő függőágyában piheni ki magát.

Alejandro mindjárt érkezésük után elintézi a korzárlevelet. Eztán felkeresi helybéli, rég nem látott kedvesét, a toroni **cyth Mantechyas úrhölgyet** a várostól öt mérföldre lévő palotájában.

Kracchus egy új, mozgó hullaszéken kísérletezik a hajó mélyén.

Surranó Willy napnyugtáig a városban cirkál, hogy felmérje a terepet. Napnyugta tájékán kerül a **Szappanfőzők céhének** mesterei elé, akik, mint a Kobra helyi képviselői, kihallgatják, majd rendelkezésére bocsátanak tizenöt ügynököt, hogy segítsék a munkáját. Mindezért mindössze háromszor ennyi anterai aranydragot kellett kifizetnie.

Őket lefogni és kivallatni külön-külön is meglehetősen nehéz feladat, ráadásul sok időt elvesz. A karakterek legokosabban akkor járnak el, ha felbérelnek valakiket, hogy a kettőből legalább az egyiket – célszerűbben az elrablást – elintézzék, így ők közben foglalkozhatnak más dolgokkal.

A tisztektől mindenestre megtudhatják, hogy a megbízást egy anterai főrendtől kapták és hogy a foglyot itt kellene átadniuk a Vízköpő tisztjeinek. Mindahányan úgy tudják – Rialto információinak megfelelően – hogy az emberrablás mögött Rasmord báró áll – igaz, Harrys és Alejandro sejtik, hogy a megbízás nem a heroni bárótól, hanem valaki mástól érkezhetett.

A legénységgel könnyebb dolguk van, ők idejük jó részét a hajón, annak közelében illetve Geroggal a Rozsdás horgonyban és bordélyokban töltik, így gyakran maradnak kis csoportban, amikor sebezhetőek. Persze amennyivel könnyebb őket elkapni, annál kevesebbet tudnak segíteni a csapatnak. Azt mindenestre elmondják, hogy nagyjából miként zajlott az összecsapás a másik két karvella és azt, hogy egy anterai nemes bízta meg őket, és kiváltságlevelet ígért cserébe nekik. Összességében nem nagyon tudnak sokat, hiszen a tiszték ügyeltek a diszkrécióra, amennyire csak lehet.

A tiszték a következő taktikát követik: látszólag végig együttműködnek a karakterekkel, akár a legénységüket is a segítségükre bocsátják, valójában azonban persze csak az információikra van szükségük, miközben ők a lehető legkevesebbet osztják meg és lehetőség szerint az orruknál fogva vezetik őket.

Hurrikán Harrys, a Kiméra kapitánya

Ké	Té	Vé	Cé	Ép	Fp	ME	Sebzés (fegyver)
35	80	130	5	12	112	47	1k6+2 (szablya)

Schyyja, a Kiméra lelkésze

Ké	Té	Vé	Cé	Ép	Fp	ME	Pszi	Mp	Sebzés (fegyver)
15	62	132	5	11	96	51	47	90	1k6+2 (vérivó tőr)

Alejandro, a Kiméra első tisztje

Ké	Té	Vé	Cé	Ép	Fp	ME	Pszi	Mp	Sebzés (fegyver)
42	82	130	-	10	120	38	34	18	1k6+2 (rapír)

Kracchus, hajóorvos a Kimérán

Ké	Té	Vé	Cé	Ép	Fp	ME	Pszi	Mp	Sebzés (fegyver)
30	80	100	30	10	80	50	45	70	1k6+2 (béltepő)

Surranó Willy, árbocmester a Kimérán

Ké	Té	Vé	Cé	Ép	Fp	ME	Pszi	Sebzés (fegyver)
48	50	100	40	7	52	35	32	1k6+1 (nyílpuska), 1k6+1 (abbit dobótör)

A Kiméra a játékosok legfontosabb ellenpontja, így nagyon fontos, hogy kapcsolatba kerüljenek a hajóval és legénységével.

Mindenképpen javasold nekik, ha maguktól nem kapcsolnának, hogy célszerű volna megpróbálni megkönyékezni őket valahogy az információkért. Ha a mesélő javaslatokat láthatóan rosszul fogadják, úgy Harrys maga keresi fel őket, hogy minél többet megtudjon abból, amit ők tudnak.

Két másik fontos hajó: a Vízköpő és a Veterán

Különösen a tisztekkel való elbeszélgetés után adja magát, hogy a karakterek utánakérdezzek annak a néhány hajónak, amelyről még nem tudnak szinte semmit, ám fontosak az események szempontjából.

A *Vízköpő*ről több helyről szerezhetnek információkat. A történetéről (melyet lentebb megtalálász a hajók leírásánál) a legénységtől vagy a kocsmárosoktól érdeklődhetnek vagy szerezhetnek hasznos információt. A legénység homályosan utalhat Rialto követjárására is, akit a Kiméra legénységével együttműködve azonosíthatnak. A karvelről a kormányzótól, a kikötőmestertől vagy a helyi tolvajklánok egyike révén megtudhatják azt is, hogy a Vízköpő Theodore báró tulajdonát képezi már évek óta.

A fenti módokon, tehát kocsmákban illetve a kormányzó és a kikötőmester udvarában, no meg az alvilág révén a Veteránról is értékes információkat szerezhetnek. Ezek között van a pontos fegyverzete és a hajó tisztikarának nevei is. Az ivókban hallhatnak Uthyaalról, a dorani bérmágusról is, aki a háború végén csatlakozott a legénységhez, mintegy hálából, hogy megmentették az életét. Kiderülhet az is, hogy egy kapitány parancsolt a Vízköpőnek és a két másik karvelnek egyaránt, amelyek együtt nem Raxis, hanem Heron felé futottak ki. Malagar főkapitány a kihajózási parancsot Pullától, a helyi Antoh-főpaptól kapta.

Tennaro, a Vízköpő kapitánya

Ké	Té	Vé	Cé	Ép	Fp	ME	Sebzés (fegyver)
28	50	94	3	13	40	15	1k10 (tehysi tisztikard)

Victor, a Vízköpő első tisztje

Ké	Té	Vé	Cé	Ép	Fp	ME	Sebzés (fegyver)
24	43	88	4	12	34	10	1k10 (hosszúkard) és 1k6+1 (rövidkard) (kétkezes h.)

Antoh rumilanti főpapnője

A szomorú szemű, laidisi Pulla a sziget főpapja az anterai fennhatóság alá kerülés óta. Mivel pozícióját Rusmordnak köszönheti, hűségesen szolgálja a bárót, amíg annak kérései (parancsai) nem ütköznek hitével és erkölcsével. Mivel azonban Pulla már korábban is híres volt laza erkölcséről és meglepő vallási irányú megnyilvánulásairól, még ez sem mindig jelentett neki gondot.

Ezúttal azonban semmi ilyesmi nem történt – a templomok közti hálón a raxisi főszentélyből érkező üzenet értelmében másnap (azaz a karakterek érkezését megelőző nap) Rusmord parancsa szerint megparancsolja Malagar főkapitánynak a kifutást.

Pulla sokat segíthet a karaktereknek, nem annyira információban, mint szolgáltatásokban. Ha ugyanis a karakterek között van Antoh-pap vagy meggyőződéses Antoh-hitű hős, netán a karakterek felajánlják szolgálataikat az egyháznak, úgy biztosítja őket, hogy ő és temploma bármikor szívesen a rendelkezésükre áll, ha gyógyításra vagy egy segítő karra van szükség. Figyelmezteti továbbá a karaktereket, hogy Rusmord mostanra már semmitől nem riadna vissza, hogy admirális legyen, így bízni benne vagy vakon szolgálni hatalmas ostobaság volna.

Ladisi Pulla, Antoh keskelloni főpapnője, 10. szintű Antoh-pap

Ké	Té	Vé	Cé	Ép	Fp	ME	Pszi	Mp	Sebzés (fegyver)
25	80	110	25	9	70	50	45	80	1k10 (szigony)

Keskelloni Antoh-papnő, 3. szintű Antoh-pap

Ké	Té	Vé	Cé	Ép	Fp	ME	Pszi	Mp	Sebzés (fegyver)
12	40	90	10	9	30	20	18	24	1k10 (szigony)

Templomőrök

Ké	Té	Vé	Cé	Ép	Fp	ME	Pszi	Sebzés (fegyver)
31	64	111	0	13	42	30	10	1k10+2 (szigony)

A pyarroni hitű csapatok legkomolyabb támasza lehet a rumilanti Antoh-egyház, akik a Kimérával való küzdelmet egész ideológiai mélységében átérzik. Gyógyítással, fegyveresekkel, politikai nyomásgyakorlással egyaránt segíthetik őket céljaik elérésében. Igyekez ez érzékeltetni a kalandozókkal, nehogy elszalasszák a lehetőséget.

A podeszta udvarában

Aliodon egy gazdag, de semmilyen szinten nem kiemelkedő, sőt gyáva tanácsstag volt, amikor Antera blokád alá vonta Keskellon szigetét. Antera követői azonban olyan hatással voltak rá, hogy szinte azonnal az országára törő királyság feltétlen híve lett, több toroni tisztet bujtva fel pénzzel vagy zsarolással az árulásra, mely nagyban hozzájárult az anteraiak blokádjának sikeréhez. Amint Antera kiterjesztette hatalmát Keskellon szigetére, Manelyr király hálája jeléül podesztává, azaz Keskellon hagyományos kormányzójává jelölte Aliodont, s a tanács nem mert mást választani helyette – túl frissek voltak még a sebek.

A férfi meglehetősen csapongó jellem, amihez gyenge akarat társul. Jószerivel anterai tanácsadói határozzák meg legtöbb döntését, ám hatalmát és életét mindennél jobban félti. Így történhetett, hogy erejében bízva kiadta ugyan a parancsot a Kiméra közrefogására és a tisztek foglyul ejtésére, ám Alejandro személyes kérésének kardja hegyére pillantva azonnal engedett, s gyorsan aláírta a kiváltságlevelet korábbi foglyainak.

Alejandro látogatása után a podeszta elzárkózik az emberektől jó két napra, így két legfontosabb tanácsosa állhat a karakterek rendelkezésére: a vallásszabadságot maximálisan kihasználó, nyíltan Tharr-hitű **Asham Bael'ur** (nem pap!) és **Orion Wanithaas**, Dreina papja. Mindkettejüket öt-öt testőr védelmezi.

Az előbbivel főleg erőszak révén érhetnek szót, ám ha ez sikerül, megtudhatják tőle Schyyja alkujának részleteit, amely felbecsülhetetlen információ lehet.

Az utóbbi szívesen csoportosít komolyabb pénzeket és kiváltságokat, mint a korlátlan házkutatási engedély vagy a korszár-engedély a kutatáshoz, csakhogy hűsége nem a karakterekhez, hanem a podesztához köti, így úgy igyekszik intézni a dolgokat – akár fegyverrel is –, hogy a karakterek megtalálják a királynét, ám **Aliodon** arassa le a babérokat.

Orion Wanithaas, Aliodon tanácsosa, 5, szintű Dreina-pap

Ké	Té	Vé	Cé	Ép	Fp	ME	Pszi	Mp	Sebzés (fegyver)
22	42	90	4	10	43	30	25	45	1k6+1 (rövidkard)

Tanácsnoki testőrök

Ké	Té	Vé	Cé	Ép	Fp	ME	Pszi	Sebzés (fegyver)
31	64	111	15	13	42	30	10	1k10+1 (hosszúkard)

Ha a karaktereknek eszébe jut felkeresni a podesztát, jutalmazd meg őket érte azzal, hogy Wanithaas atya bőkezű adományokkal segíti kutatásukat, miközben készítsd elő a pap lépéseit. A legvalószínűbb, hogy Bael'ur parancsára hivatkozva lefogatja a karaktereket, mikor azok megtalálják Klyyát.

Más lehetőségek

A karakterek előtt megszámlálhatatlan másik lehetőség is áll, melyek kihasználásával közelebb kerülhetnek céljukhoz, ezeket számba venni is lehetetlen. Ezek közül többet is felsorolunk alább.

Ha a hajón valahogy megtudták, hogy a vizitorok álcája nem egyszerű matrózokat rejt, úgy életükkel esküt tehetnek a fejdámszoknak, hogy Rusmord báró helyett Manelyr királyt szolgálva közösen keresik meg a királynét. A fejdámszok ekkor megtiltják nekik, hogy Alival találkozzanak, aki viszont tartozásukra hivatkozva árulásnak és hűtlenségnek titulálja távol maradásukat és embereket küld a karakterek visszahozására.

Harcot kedvelő játékosok megrohanhatják a Galior-kolostort is, leírása lentebb megtalálható. Ennek főként akkor van haszna, ha az (ál)királyné (lásd lentebb) már ott van, s kiszabadíthatják. Ha persze megelőző csapást mérnek a kolostorra, az (ál)királynét máshol, még hozzá Bael'ur palotájában fogják elrejtteni indulásig.

Vállalkozó szelleműek a Veterán nyomába eredhetnek, hogy a Márványöbölben megütközzenek vele, ám a hajó legénysége kemény ellenállást mutat, a királynét ráadásul semmiképp nem találhatják a hajón – a bérvarázsló első dolga az lesz a harcban, hogy magát és a királynét kiviszi a csatából a partra.

Alvilági karakterek szintén felkereshetik a Szappanfőzők céhét, ahol, amennyiben a Kobrákhoz van valami közük, életben hagyják őket, mivel kiváló próbatételnek látják ezt saját embereik és Willy számára is. Ezután a Szappanfőzők nekik is adnak néhány (5) ügynököt segítségül.

Ha hőseink nem Kobra-pártiak, a városban a rivális klán, a **Fűrészselők** egyre erősebb csoportja lehet a segítségükre, akikkel biztonságosan a **Borvitorlában** léphetnek kapcsolatba annak fogadásán keresztül. A Fűrészselők bár nincsenek ott mindenhol, mint a Szappanfőzők, azért komoly segítséget jelenthetnek a nyomozásban, kapuk, utak figyelésében.

Emellett továbbá felkereshetik a vizitorok felbérelte Sajátos Örömök Rabjait a **Kyria fehér asszonya fogadóban** – ahogyan az idegen kalandozók csapata is felkeresheti őket. Bizonyos összegekért vagy szívességekért a csapat teljes együttműködésre hajlandó – elsősorban a Kiméra ellenében.

Az éjszaka eseményei

A Márványöbölben Uthyaal, a Veteránon szolgáló varázsló egy gyűrűt készít Klyya egyik udvarhölgyének, Rosariának, aki a királyné képét ölti így magára. A királynét egyszerű keskelloni illatszeresnek álcázzák és néhány álcázott őrrrel várakozva telepednek az öböl mellett elhaladó út mellé. Este csatlakoznak egy illatszerkaravánhoz, amely éjjel a rumilanti fal alá érkezik.

Az események további lefolyása a karakterektől függ, ekkorra valóban lehetetlen megjósolni tetteiket. Ha esetleg nem tudtak semmit változtatni az eseményeken nappal – amely mesélői mulasztás is egyben – úgy a dolgok a következőképpen zajlanak:

Rosaria, az álkirályné és a Veterán néhány veteránja a Márványhattyú fogadóba tér, s másnap megkísérel hajóra szállni. **Liralen**, a Sajátos Örömök Rabjainak boszorkánya felismeri a cselet, nem is foglalkoznak tehát az álkirálynével.

A Kobra hajnalban rajtaütnek az álkirálynén, megölik kíséretét, őt magát pedig a felkelő nappal átadják Willynek a Rozsdás horgonyban. Surranó máris továbbítja az emberszállítmányt Schyyja atyához – ő pedig megszervezi az átszállítását Tharr főszentélyébe.

A hajnal beköszönte előtt a karaktereket is támadás éri – amint a kezeik között tudják a királynét, Harrys számára a legkevésbé sem lesznek már hasznosak a karakterek, elrendelik hát hőseink elpusztítását.

A vizitorok ezzel párhuzamosan megmutatkoznak Klyya előtt, aki még mindig a karavánál tartózkodik két veterán kíséretében. A vizitorok leütik a hajósokat és a sziget keleti vége felé vezetik a királynét a teaültvényeken át, ahol egy kisebb kézművesfaluban egy gallo, a **Dobbantó** várja őket.

A Kiméra már aközben Toron felé hajózik, hogy a karakterek megpróbálnak felülkerekedni a túlerőben lévő matrózokon.

Alvilági ügynökök

Ké	Té	Vé	Cé	Ép	Fp	ME	Pszi	Sebzés (fegyver)
36	64	101	25	10	42	30	15	1k6+3 (rövidkard), 1k6+3 (kny)

Epilógus

Rosariát még aznap a kolostorba, két nap múlva pedig Toronba szállítják, hogy a császárság követői kizsarolják Manelyr királyból, hogy lemondjon Keskellonról. A király időt kér, amíg a rendi gyűlés le nem zárul és száz aranyat fizet minden nap után a várakozásért.

A királyné egy héttel később érkezik vissza Manelyr udvarába, Rusmord, Theodore és Toron legnagyobb bosszúságára. A király kiutasítja udvarából a toroni követeket, pénzét a királyi palotaórség veri ki belőlük. Toronban megölik Rosariát, testét három részben visszaküldik Anterába, ahol mártírként tisztelik.

A vizitorok által megszerzett információk alapján csapatok indulnak Theodore lefogására és kivégzésére hazaárulás vádjával, aki Anaffiba zárkózik. A város három hónapig kitart, a báró az ostrom utolsó napjain Abaszisza menekül. A rendi gyűlés értesülve Theodore sorsáról attól való félelmében, hogy ellenállva hasonló ítéletet mondanának rá, megszavazza a háborút Dakh ellen.

A waganda csapatok még a nyár második felében megindulnak és gyorsan nyomulnak előre. Az anterai seregek az Esős évszakban indulnak meg, hogy várról várra haladva módszeresen öröljék fel az ellenállást.

Rusmord bárót admirálissá nevezik ki, aki mindjárt meg is kezdi a dakhi vizek ellehetetlenítését és tengerről löveti Rasennait, a fővárost. A dakhi fejedelem Cavuslarba menekül. A szárazföldi csapatok a következő év tavaszán eljutnak Cavuslarig, melyet ostrom alá vesznek.

A sikereken megrettenve a Sinemosi Liga, arra hivatkozva, hogy Rusmord hajói több sinemosi hajót is szétlőttek, megtámadja az anterai partvidéket és blokádnak alá veszi Keskellont, hogy megpróbálja megszerezni a teljes szigetvilág felett az irányítást. Antera sinemosi kikötők szétzúzásával válaszol, miközben megpróbálja összeroppantani Dakh fejedelemségét. Kitor az anterai-sinemosi kikötőháború (P.sz. 3371-3386).

A főváros a 3373-as évben végig kitart, a wagandák a hátországot dúlják – egyre kevesebb zsákmánnyal, egyre kisebb lelkesedéssel. 3374-ben végül Rasennai megadja magát, melyet 3375-ben Cavuslar követ. Az új fejedelem meghódol Manelyr királynak, hűbéresévé alázkodva azonban megtarthatja pozícióját. A területet Anterához csatolják.

Az egyre eldurvuló anterai-sinemosi kikötőháború nem jár számottevő sikerrel egyik fél számára sem, s bár a flották veszteségei jelentősek, Keskellon anterai kézen marad, a Liga pedig végül visszahúzódik a szigetei közé. Az anterai, meglehetősen erőtlen megtorlást tiadlani hajók törik meg, megfelelve a kikötőháborúból visszamaradt galleonok amúgy is szerény számát, lezárva a szükségtelen hadakozást.

Kiegészítő információk, segítségek

A karakterek pontos feladata

A karakterek célja ebben a modulban az, hogy valamelyik, a királynővel manipuláló oldalt győzelemre juttassák ebben a kellemetlen helyzetben.

Dönthetnek úgy, hogy **a Kiméra mellé** állva Toron szolgálatába bocsátják kardjukat. Ekkor Uludzs Ali, Keskellon podesztája és városa és a királyi vizitorok lesznek az ellenfeleik – no meg a Sajátos Örömök Rabjai. Szövetségesükül Tharr keskelloni egyházát is tudhatják.

Állhatnak Ali mellé **Rusmord szolgálatába**, hogy Heronba vigyék a királynét. Ekkor a Kiméra és szövetségesei (Tharr egyháza és a Szappanfőzők), a podeszta és a vizitorok lesznek az ellenfeleik – no meg a Sajátos Örömök Rabjai. Szövetségesükül Antoh keskelloni egyházát is tudhatják.

Választhatják a **gileani királyi udvar oldalát**, szövetkezve a vizitorokkal. Ekkor a Kiméra és szövetségesei (Tharr egyháza és a Szappanfőzők) és a Delfingyöngy lesznek az ellenfeleik. Szövetségesükül, ha jól csinálják, a podesztát és a Sajátos Örömök Rabjait tudhatják.

Végül állhatnak **Theodore szolgálatába**, Rialto mellé. Ekkor ellenfeleikül tudhatják nagyjából az összes lehetséges szereplőt, bár hihetetlenül ügyes játékkal még így is győzedelmeskedhetnek. Szövetségesük ekkor a Vízköpő – és kész.

Saját hajó

Amennyiben a játékosok saját hajóval kerülnek játékba, a következő változtatásokat kell eszközölni a modulban.

Ali nagyobb tisztelettel beszél velük, hiszen a saját hajó már jelent valamit. Alival való háttértörténetükben a Vízi teve a hajójuk segítségére sietett egy csapdában, ahol Ali elveszejtette nevezetes kezét, s a lekötelezettség még él – betyárbecsület vagy pyarroni erkölcs, itt egyre megy.

Raxisban, a királynő elrablásának kiderülése után Ali Rusmordhoz hívja a karakterek hajójának kapitányát – azaz valószínűleg az egyik karaktert is. Itt hősünk részt vesz a kihallgatáson, s hajójával Antera szolgálatába áll, ha akar – ha nem, úgy Ali zsoldjába, hogy törlesszen. A karakterek bárkája ezután a Delfingyöngy kiegészítő hajójaként segítheti a háromfedélzetes óriás dolgát.

Hajók és kapitányok

Az alábbi összefoglaló hivatott megkönnyíteni a mesélő dolgát, amikor a hajók nevére, típusára és kapitányuk, első tisztük nevére van szüksége.

Hajó neve	típusa	Kapitány (faj)	Első tiszt (faj)	Kapcsolódás
Vízi teve	tabrak	Uludzs Ali	al Nazim	szabotálva
Habfaló	karvel	Narvani Antonio	Khalim	szabotálni Alinak
Kalmárszem	gallo	Piscare	Davia (félelf nő)	szabotálni Alinak
Anterai gyöngy	karvel	Nogram Dachir	Issyr	résztevő a versenyen
Bálnaűző	harksheff	Derral (törpe)	Vattor (törpe)	résztevő a versenyen
Vesztett kalmár	gallo	Versacce ab Rascalli	Vykos	résztevő a versenyen
Smaragdok királya	galleon	Smaragdszemű Snerr	Schyssa (snil)	résztevő a versenyen
Rákász szerencséje	gallo	Ramil	Otto	résztevő a versenyen
Kiméra	karvel	Hurrikán Harrys	Alejandro	a királyné elrabló
Delfingyöngy	galleon	Uludzs Ali	al Nazim	Rusmord ajándéka
Veterán	galleon	Malagar	Bellatore	a királyné elragadói
A királynő uszálya	hadikarvel	Madar	Éduard	úton Rumilant felé
Sellőfark	hadikarvel	Quarel	Ghíir	a Kimérához kötözve
Vízköpő	karvel	Tennaro	Victor	a királyné fuvarja Anaffiba
Ordas	galleon	Emanuel Gelemvor	Ricarro	őrhajó Rumilantban
Barrakúda	galleon	Dozor Ahriman	Pullo	őrhajó Rumilantban

Pénzek

Antera hivatalos pénzneme a drag, amelyet aranyból, ezüsből és rézből egyaránt öntenek. Jelenleg nemesfémtartalma mintegy háromnegyede a szokottnak, így egy aranydrag mondjuk hét ezüstdukátot és még ötven rezet ér. A drag szokványos, kerek érme, mely szépen csillog (rossz aranytartalma miatt). Egyik oldalán Manelyr király arcképe, a másikon Antera címere található.

Keskellon szigete az évszázados toroni fennhatóság emlékét őrzi pénzében, az egyre nagyobb arányban lecserélődő (azaz Manelyr kincstárába vándorló) és egyre jobban rontott keskelloni dukátban. A toroni pénz mintájára készített nyolcszögű érmén Rumilant címere illetve a sziget aprólékos műgonddal elkészített mása szerepel. Három keskelloni dukát értéke négy anterai drag, amelyet a keskelloni kereskedők kínos pontossággal be is tartatnak mindenkivel szemben – a királyi intézőket kivéve.

Államformák

Antera, illetve ahogy később emlegetik majd, Nagy-Antera államformája királyság. A nagyobb részterületek felett, mint az egykori Tehysi Szövetség, Rowon, Laim, Keskellon és Cevalkis, kormányzók („nagybárók”) regnálnak, akik közvetlenül a gileani királyi udvarnak felelnek. A kormányzók alá közvetlenül a bárók tartoznak, majd a grófok (örgrófok), középés kismemesek és serviensek kerülnek. A föld feudális alapon van szétosztva, hűbéri láncot alakítva ki VI. Manelyr király és a kismemesek között.

Keskellon felett hagyományosan a Nagytanács és az általa választott podeszta gyakorolta a hatalmat a toroni fennhatóság idején is. Ezt az anterai udvar hosszas vita után megőrizte úgy, hogy a keskelloni podesztát tartja számon Rumilant kormányzójának, akit a Nagytanács helyett a király jelöl.

Távolságok

A Raxis-Rumilant távolság durván 500 tengeri mérföld, hiszen nem légvonalban kell mérnünk, hanem az áramlatoknak és a szeleknek megfelelően. Ezt egy átlagos vitorlás szokványos legénységgel, szokványos körülmények között három-öt nap alatt teszi meg hátszéllel, öt-nyolc nap alatt oldalszéllel és nyolc-tizenkét nap alatt folytonos szembeszéllel. Ha legénysége éjszaka is dolgozik, úgy az utazási időt a kétharmadára, vagy akár a felére is lehetséges mérsékelni.

Időrend

P.sz. 3370 nyara, Álmok hava

3. nap

Halak órája (9) – a karakterek megérkeznek Raxisba, a verekedésre

Imádság órája (10) – beszéd Alival, feladatok megismerése

Kötődés órája (20) – napnyugta, Rialto és emberei akcióba lépnek

Szerelmek órája (21) – Klyya elrablása

Ájtatosságok órája (23) – a Kiméra kihajózik

4. nap

Áldozat órája (5) – Rusmord báró értesül Klyya elrablásáról

Szélkelte órája (6) – Ali megbízást és Delfingyöngyöt kap Rusmordtól

Imádság órája (10) – Rusmord megnyitja a hajóversenyt

Felhőjárás órája (11) – az órák fordulójánál elindul a verseny, a hajók kifutnak

5. nap

Szélkelte órája (6) – a Kiméra megütközik Rusmord két hajójával, a Veterán elrabolja Klyyát

Halak órája (14) – a Delfingyöngy találkozik A királynő uszályával

6. nap

Köszöntés órája (2) – a Kiméra megérkezik Rumilantba, Aliodon kiadja a lefogatási parancsot

Fáklyagyújtás órája (3) – a Kiméra tisztjeit elfogják, Alejandro megmenekül

Áldozat órája (5) – Alejandro felkeresi a podesztát és kiszabadíttatja a tiszteket

Hullámverés órája (7) – a Delfingyöngy befut Rumilantba, a Veterán eléri a Márványöböl száját, a vizitorok elhagyják a fedélzetet

Cápák órája (8) – Schyyja felkeresi a Galiar-kolostort, alkut köt a papokkal, Gerog a Rozsdás horgonyba megy

Halak órája (9) – Alejandro elhagyja a várost, hogy felkeresse kedvesét

Léptek órája (14) – Klyya és kísérete csatlakoznak egy illatszerkaravánhoz, mely Rumilantba tart

Léptek (16) – a vizitorok felbérlik a Sajátos Öröme Rabszolgáit

Baglyok órája (19) – Willy kihallgatást kap a Szappanfőzőknél és szerez néhány embert

Szerelmek órája (21) – az illatszerkaraván megérkezik a fal alá, Klyya hasonmása és kísérete rejtékajtón bejutnak és a Márványhattyúba térnek

7. nap

Holdak órája (4) – a Szappanfőzők és Willy rajtaütnek az álkirálynén és Schyyja elé vezetik, aki a foglyot a hajó mélyén dolgozó Kracchusra bízta; a vizitorok megmutatkoznak a valódi királyné előtt, elverik Rasmord néhány megmaradt zsoldosát és a sziget keleti pereme felé viszik az uralkodóasszonyt.

Áldozat órája (5) – Schyyja ismét a Galiar-kolostorba megy, Harrys kéttucatnyi matróza megtámadja a karaktereket, a Kiméra kihajózik, hogy megkerülje a szigetet

Kötődés órája (20) – a Kiméra felveszi Schyytát és átadja az álkirálynét Tharr egyházának

8. nap

Füstölők órája (15) – a Dobbantó elindul haza a valódi királynéval és testőreivel

9. nap

Az álkirályné elindul Toronba

11. nap

Hajnalban az álkirályné megérkezik Toronba. Toron anteari nagykövete felolvassa a királynak a Császárság üzenetét – mondjon le Keskellonról és visszakapja asszonyát. Manelyr király egy hét döntési időt kér.

13. nap

A Dobbantó megérkezik Anterába, Klyya Manelyr udvarába.

Órák elnevezése a Quironeián

1 Éjközép	13 Sirályok
2 Köszöntés	14 Pelikánok
3 Fáklyagyújtás	15 Füstölők
4 Holdak	16 Léptek
5 Áldozat	17 Macskák
6 Szélkelte	18 Bűnhődés
7 Hullámverés	19 Baglyok
8 Cápák	20 Kötődés
9 Halak	21 Szerelmek
10 Imádság	22 Horgonyvetés
11 Felhőjárás	23 Ájtatosságok
12 Napközép	24 Csillagok

Fontosabb szereplők összefoglalója

Anteraiak

VI. Manelyr király – Antera királya

Klyya – Manelyr király sinemosi származású felesége

Rusmord báró – Heron bárója, Antera egyik legfontosabb embere

Theodore báró – Anaffi bárója, Rusmord politikai ellenfele, Dakh megtámadásának ellenzője

Rialto – felsőbb polcos anterai tolvaj, Rusmord embere, majd árulása után Theodore intézője

Rosaria – Klyya első udvarhölgye, mártír

Baefar, Gabe, Salerios – anterai királyi vizitorok

A Vízi teve és a Delfingyöngy

Uludzs Ali – dzsad-gorviki magánzó, a Vízi teve illetve később a Delfingyöngy kapitánya

Al Nazim – dzsad tengerész, Uludzs Ali fogadott fia és első tisztje

Ulka – felerészt keleti barbár tengerész, Uludzs Ali másodtisztje

Zyrka – Uludzs Ali rabszolgája, nomád szélbűvölő

A Kiméra

Hurrikán Harrys – renegát aszisz Antoh-pap, a Kiméra kapitánya

Alejandro – tisztázatlan származású bajvívó, a Kiméra fedélzetmestere és első tisztje

Nagydárdás Gerog – keleti barbár kalóz, a Kiméra kormányosa

Surrano Willy – anterai Kobra, a Kiméra árbocmestere

Kracchus – udvari ork boszorkánymester, a Kiméra hajóorvosa

Schyyja – toroni Tharr-pap, a Kiméra lelkésze, Hurrikán Harrys lelki támasza

A Vízköpő

Tennaro – keskelloni tengerész, a Vízköpő kapitánya

Victor – keskelloni tengerész, a Vízköpő első tisztje

A Veterán

Malagar – keskelloni tengerész, a Veterán zászlóshajó kapitánya

Bellatore – sinemosi tengerész, a Veterán zászlóshajó első tisztje

Uthyaal – dorani bérvarázsló, Malagar embere, a Veterán hajóvarázslója

Keskelloniak

Laidisi Pulla – anterai Antoh-pap, Rumilant főpapnője

Aliodon podeszta – keskelloni kereskedőből lett podeszta

Bael'ur – Aliodon toroni érdekeket követő tanácsadója

Orion Wanithaas – keskelloni Dreina-pap, Aliodon anterai érdekeket követő tanácsadója

Áldozatok és kapcsolatok a raxisi kikötőben

Narvani Antonio – narvani tengerész, a Habfaló kapitánya, Sylvia Tavor grófné szeretője

Sylvia Tavor grófné – anterai gömbölyded nemeskisasszony

Piscare – aszisz tengerész, a Kalmárszem kapitánya

Helyszínek

Antera

A királyság egészen a P.sz. XV. századig tudja visszavezetni történetét, amikor is az obaszok keleti ágához tartozó törzsek telepedtek meg a Jadile folyó völgyében. A védett medencében létrejött államot a XXII. században megszállták a toroniak, akik itt is erővel igyekeztek elterjeszteni Tharr vallását. A kitörő véres vallásháborúk évszázadokon át folytatódtak, és megtizedelték a lakosságot. A Morrak-hegység szurdokait és járhatatlan ösvényeit a toroniaknak soha nem sikerült ellenőrzésük alá vonniuk, így ez lett a hódítók elleni harc központja.

Mire az Északi Szövetség többszöri beavatkozásával meghátrálásra készítette Toront, Antera már a térség vezető hatalmává, a pyarroni hit bástyájává vált. II. Attham király – talán a Papi Szék bőkezű támogatásáért cserébe – Dreina istennő kegyelmébe ajánlotta országát. Noha a főbb kereskedelmi utak már akkor is elkerülték, a város gazdasága erélyes és bölcs királyainak uralkodása alatt fölvirágozott.

Az ország 3050 és 3386 között hódító háborúk sorozatával növelte befolyását; megszerezte a tengermelléket, a lupárok lakta földeket, és igyekezett tengeri nagyhatalommá válni. Uralkodóinak szeme előtt egy második Abaszisz összekovácsolása lebeghetett.

Anterában igen erős a nemesség rendi összetartása; a királyt az országgyűlés választja, és hatalmát sem igen gyakorolhatja az egyetértésük nélkül; ráadásul a tartományurak egyre inkább önálló uralkodókként kezelik birtokaikat.

Antera jobbára mezőgazdasági ország. A síkföldön búzát, kölest és hüvelyeseket termesztenek. A köves, ritkán lakott hegyvidéken juh- és kecsketenyésztéssel foglalkoznak, bár a helyiek jobbára önellátásra rendezkedtek be. Arrafelé még ma is előfordul a hegyi oroszlán, a félreeső völgyekben rinocéroszokkal lehet találkozni. A parti hegyek cédruserdei jelentik az ország igazi kincsét, ugyanis ez a hajdan gyakori fafajta már szinte mindenhol áldozatul esett a favágók fejszéjének, talán csak Anterában vannak még háborítatlan erdőségek. A sebes folyású hegyi folyókon leúsztatott fatörzsekből a sinemosi városokban és Keskellonban lesz hajógerinc vagy árbocrúd a mesterácsok keze nyomán.

Bár a királyi székhely a déli hegyek közt megbújó kisváros, Gilean, a fontosabb városok mind a tengerparton sorakoznak: Milea és Raxis lakossága húszezernél is több lelket számlál.

Az anteraiak kreol bőrű, fekete hajú emberek, akik az aszisz nyelv keleti ágának helyi dialektusát beszélik; a partvidéken tengeri-közös vagy sinemosi beszédet is hallani. Az egyetlen engedélyezett vallás a pyarroni – az eretnekek és más vallásúak egyetlen szerencséje, hogy a hatóságoknak ma már aligha van erejük betartatni a szigorú törvényeket.

A dőlt betűs részek a Szürkecsuklyás Testvériség Északföldre – Északi Városállamok, Antera cikkéből származnak, az álló betűk a jelen helyzetre vonatkozó módosítások, kiegészítések.

Raxis

Belső-Antera egyik legnagyobb kikötője quironeiai viszonylatban legfeljebb átlagosnak minősül. És mindenképpen komornak és unalmasnak. Azok, akik a matrónép vaskos tréfáin, a bordélyházak ágyain vagy az arénák véres szórakozásain túl valami másra is vágnak, általában nem Raxis jut elsőként eszükbe. Azoknak viszont, akik tisztában vannak az anterai sikerek okával – amely elsősorban a korszerű eljárással készített, kiváló ostromgépeknek tudható be – főként ez a város ugrik be elsőként. Raxisban található ugyanis az anterai ostromgép-manufaktúrák mintegy harmada – a hatalmas kikötői raktárakban pedig a tengeri szállításra váró, elkészült monstrumok mintegy negyede. Éppen ezért van, hogy – érdekeltek lévén a gyártásban értékesítésben vagy vásárlásban - több anterai nemes tart fenn a raxisi unalomban is egy-egy kisebb rezidenciát.

A város egyénként a korahatodkorban épült, amikor a természeti és a kor káoszától rettegő lupárok egy törzse félkörös fallal kerítette körül magát, hogy oltalmat leljen a kövek között. Ez a fal azóta is áll, a kikötő felől és a város felől egyaránt oltalmazva az Óvárost.

Itt található egyébként mindaz a városban, ami a külhoni – és nem a manufaktúrákban érdekelt – utazót egyáltalán izgathat. Számos bordély és örömtanya mellett Ellana egy szebb temploma is megbújik az utcák között, ám a szakrális jelenlétet és a pyarroni egyház figyelmét Antoh Hármastemploma biztosítja, mely két korábbi templom és egy szentély egybeépítéséből vált hatalmas katedrálissá. A városháza, egy szebb – dzsad jellegű - fürdő és a Pelikán Vendégház, a város legszebb fogadója ennek a templomnak a szomszédságában, egy jókora tér körül található. A városórség főkapitánysága és kaszárnyája, a vámház, több taverna és kocsmá és a királyi nyaraló épületegyüttese is az Óvárosban épült. Raktárakat azonban egyet sem találunk, leszámítva néhány keskelloni fűszer- és tearaktárt, melyek a királyi palota ellátására épültek annak közelében.

Az Óvárostól keletre és nyugatra a Keleti- és a Nyugati Kikötő húzódik, számos mólóval, minden mólóra egy kocsmával, raktárak százaival, késelőkkel, kikiáltókkal, utcai mutatványosokkal és zenészekkel, zsebtolvajokkal és koldusokkal, véres és vértelen verekedésekkel és veszedelmekkel. Az itteni kocsmák közül kiemelkedik a Fulladó kos – főként azért, mert itt kezdődik a kalandmodul.

A város többi részét nem is nagyon nevezték el, amivel nagyot nem hibáztak, mivel látnivaló sem nagyon van semmi. A terek mentén két-háromszintes grófi, bárói paloták emelkednek, előttük kisebb ligetek, szobrok. A helyiek szerint Arel szent helye, egy areána is található itt, ahol dzsad és aszisz rendszerű viadalokat egyaránt rendeznek.

Raxis délnyugati fala mellé épült a zömök és rút, de legalább erős raxisi vár, amelyet a környéken Sirályvárnak is neveznek díszítése és állandó vendégei miatt. A vár mellett Dreina nagytemploma található, a város egyik kellemesebb látványa.

Fulladó kos

A két raktár között helyet foglaló Fulladó kos egy kő alapokra épült, téglalap alapú kétszintes épület. Ablakpalettái a nappali órákban nyitva vannak, míg estefele általában bezárják őket, vagy csak egy résnyi nyílást hagynak rajta a szellőzés gyanánt. Az egyik oldalán egy keskeny lépcső vezet fel a fentebbi szintre, valamint nem sokkal a lépcső alatt árnyékszék is áll.

Ha éppen nem verekedés van – mint most -, akkor az alsó szintre beérve egy kellemes helyen találhatja magát az ember. Általában 5-6 hosszabb asztalt helyeznek el bent, melyeket direkt megnehezítettek, hogy a berendezés épségben maradjon. Az asztalokhoz körülbelül egy-egy szék tartozik, a többi ülőhelyet padok szolgáltatják – az avatott szem láthatja, hogy nem ugyanaz az asztalos csinálta őket, nem is ugyanolyan módon.

Mivel ez nem a tipikus verekedős-késelő lebuji, ahol az ötörai bicskázásra gyűlik össze a nagyérdemű, ezért a pultot nem választották el jelentősen az ivótól – szokványos pultról van szó, szokványosan a kocsma végében, mögötte egy ajtóval. A pult mellett bent is vezet fel lépcső, ez azonban a másikkal ellentétben kanyarodik egyet, és pont a pult felett ér fel a felső szintre.

A felső szinten már egy nyugodtabb helyen találhatja magát az utazó. Balra a lépcsőfeljárótól egy ajtó található (innen hozzák a kaját), jobbra kisebb, négyszemélyes asztalok vannak a középső részen, míg a szint három oldalánál kisebb-nagyobb szeparékat alakítottak ki. Az ajtó felett egy hatalmas kos koponya foglal helyet.

Az egyik ilyen szeparéban beszélnek a karakterek Alival. Ali mellett al Nazim foglal helyett, a két szomszédos szeparéban 3-3 fegyveresük.

Nevét onnan kapta a hely, hogy az alapítója, egy Morduk nevű ramagar a város lakóinak kérésére a környező pásztorok kosait megfojtotta – viszonylag rendszeresen -, hogy rákényszerítse arra a birkászokat, hogy a városba járjanak kost venni.

Keskellon

A hasonló nevű szigeten elterülő ország a Quiron-tenger valóságos ékköve. Bár alig százhusz mérföld hosszú és talán fele ilyen széles, apró területén jól megférnek a merész bércek, szurdokokban aláhulló vízesések, türkizkéken ragyogó vizű öblök és fehérre meszelt falú házikókból álló halászkikötők. A majd' háromezer láb magasra emelkedő hegyeket sűrű esők öntözik, ezért a vegetáció örökké buján zöldell. Keskellon egyaránt híres az itt termesztett teáról és a nehéz csemegeborokról, de levendula-, babér-, és kakukkfűültetvényei is méltán nevezetesek. A helybeliek pipereszappant és illatos vizeket készítenek, amelyet aztán Abasziszba és Toronba szállítanak.

Keskellon több mint ezerötyszáz éven át a Toron Birodalom birtokának számított, és természeti adottságai révén joggal nevezték a császári korona legszebb smaragdjának. Sinemosi eredetű – az ervekkal rokon – lakossága a Háromfejű hitére tért. Még a IX. zászlóháborút lezáró tennegari béke (2899) is garantálta a toroniak jogait, akik a következő évszázadokban a Császárszigetekkel vetekedő fontosságú flottatámaszponttá építették ki Rumilantot, a sziget fővárosát. Bár többszörös erődrendszer védi a kikötőből bejáratát és a fennsíkra épült várost, P.sz. 3362-

ben a XI. zászlóháború záróakkordjaként az anteraiak blokádja – és néhány toroni tiszt árulása – megtörte a védők ellenállását.

A szigetországban ma az elvileg a Nagytanács soraiból választott podeszta gyakorolja a végrehajtó hatalmat, mint Keskellon kormányzója, akit az anterai király jelöl ki. Keskellon stratégiai helyzete miatt palotájában egymást váltják a Szövetség és Toron követői, de a játszmába további partnerek is gyakran beavatkoznak. Antera ereje egyelőre nem volt elegendő ahhoz, hogy Keskellonból száműzzék a toroni érdekeket, hiszen nem lett volna mivel pótolni a kulcspozíciókat tartó, különleges monopóliumokat bérlő kereskedőket – nem beszélve arról, hogy Keskellon megvívásához nem kevésbé hozzájárultak a toroni Magános Házak, akik cserébe árulásukért titkos leiratban állapodtak meg az anterai királlyal, hogy megtartsa őket pozíciójában, cserébe lehetőségeikhez mérten hátráltatják majd Toron megtorló intézkedéseit.

Az ország lakói főleg saját, a toronit és a sinemosit ötvöző keveréknyelvüket és a tengeri-közöst beszélik. Vallási téren meglehetősen zűrzavaros a kép: noha a pyarroni (vissza)térítés minden jel szerint komoly eredményeket fog elérni – elsősorban az anterai megszállás miatt –, még ma is Tharr hitét vallja a lakosság bő fele-háromnegyede. Elméletben bizonyos fokú hitbéli szabadság van, jelenleg azonban főként Antera királyi udvara szabja meg a feltételeket. Jelen helyzetben a gileani udvar rendeletei mind a Tharr-hitű érdekek kisémmizését, a pyar hitű érdekek támogatását célozzák. Ilyen például, hogy egy pyarroni pap bántalmazása már akasztással büntetendő, egy pyarroni hitű polgáré pedig csonkítással lesz megjutalmazva, Tharr híveinek ügyét addig húzzák-halasztják az udvarban, ameddig lehet, majd az ügy ideje múltságára hivatkozva gyorsan, a tanúk és perdöntő bizonyítékok híján hoznak – általában a Tharr-polgárnak (ahogyan gúnynéven illetik őket) ártanak.

Keskellon zászlaján az Antoh-hitet szimbolizáló ugró delfin látható kék mezőben, a középcímerben ez Antera királyi címerével egészül ki.

A dőlt betűs részek a Szürkecsuklyás Testvériség Északföldre – Északi Városállamok, Keskellon cikkéből származnak, az álló betűk a jelen helyzetre vonatkozó módosítások, kiegészítések.

Rumilant

Keskellon szigetkormányozóságának egyetlen valódi városa, mely ötvenezernél is több lelket számlál. Már az első, előretolt erődítésnél kiválóan látszik hófehér csillogása, mely szinte világítani látszik éjszaka. Egy kisebb lejtőre épült a Rumilant-szurdokban, melyből a város valódi részére, egy jókora fennsíkon elterülő gyöngyre juthatunk – tornyai és kupolái messziről is szépen látszanak.

A falat kívülről három, egy-egy sziklazátonyra épült erődítés védi, melyeket a blokád során az anteraiak gyakorlatilag a földdel (tengerrel) tettek egyenlővé, így még most is folynak a helyreállítási munkák. Az erődöket egyébként mágiával megerősített alagutak kötik össze egymással és a csillagerőddel – ezeket a védők beomlasztották, a kikötőben így rengeteg kihordott márványt lehet látni, melyeket hatalmas teherbárcák szállítanak Livinna felé.

Rumilant három, egyenként is jókora lépcsőn emelkedő hatalmas kikötőjét külső és belső részre osztja egy jókora márványfal, melyet hatalmas, tehervonó gályákkal működtetett tengeri kapukkal nyitnak meg minden nap 4. és zárnak be minden nap 22. órájában. A fal külső oldalán horgonyozzák le az egyszerűbb bárkákat, halászhajókat, melyekkel fél-másfél napra hajóznak ki a halászok reggelente a minél nagyobb fogás reményében – de innen érhetőek el a kikötőt kívülről szemmel tartó galleonok és szkúnok is.

A fal elég vastag ahhoz, hogy békeidőben vásárokat tartsanak rajta, így most is színes forgatag tölti meg, ahol azok is képviseltetik magukat, akik esetleg nem kívántak a rutin ellenőrzéseken keresztül menni a kapuk között – főként embercsempészek, rabszolgavadászok és a Tharr-polgárok külső szövetségesei.

A falat mágiával is megerősítették, így azon belül a kikötőben soha nem tombol a Quironeia vihara (20E védelem a természeti mágiától és természeti hatásoktól), a legveszedelmesebb orkán is kellemes esőzéseként éri a kikötőt – melyet a hegyekből alácsorgó patakok vizével öntözött ligetek tesznek meglehetősen kellemessé.

A kikötőt kelet és nyugat felől is két szirt határolja, melyre a Felsővárosból vezet csak tisztességes ösvény. Ezekre egy-egy korszerű erődítés épült, hogy elejét vehessék annak, hogy az ostromlók kihasználhassák ezt hajítógépeik felállításához.

A kikötő legfőbb erődítménye egy három szakasszal, szakaszonként 7+1 toronnyal épült jókora toroni csillagerőd, mely egy, a kikötőt két részre osztó félszigeten nyúlik be a tengerbe. A mólókat a várostól újabb fal választja el, melyen időről időre bástyákat helyeztek el a toroni ostrommérnökök, várépítésszek. A csillagerőd egyfajta manacsapdaként is működik, így a kikötőben világi mágiát alkalmazni 20 Mana-pont felett csak ennek a 100 láb sugarú körzetében lehet – ahová csakis a podeszta (vagy az anterai király) különleges engedélyével lehet belépni, leszámítva a félsziget tövébe épült, Sogron követőitől Antoh egyházának átadott és újraszentelt kyr katedrális. Az anterai megszállók kínosan ügyeltek arra, hogy ezt ne változtassák meg és ne oldják fel a csapdákat egészen addig, amíg biztosra nem vehetik, hogy a Császárság – vagy a Sinemosi Liga – végleg lemondott a szigetről.

A kikötőt széles utak, hatalmas raktárházak, füstös kocsmák és buja bordélyok osztják ezerfelé, de az épületek között kígyózó sikátorokban egészen másra bukkan a gyanútlan utazó, mint öröme és kéjre. Ezekben a gyakran fénytelen, szűk utakon mindennaposak a kiselések és a Szappanfőzőkhöz tartozó kisebb-nagyobb bandák is itt gyűlnek össze kirajzás előtt és után. Az itt található kisebb-nagyobb örömtanyák és ivoldák között a modul miatt külön említést érdemel a Rozsdás Horgony Taverna, ahol Gerog és a Kiméra legénysége tölti rumilanti látogatásuk bő felét; a Borvitorla, ahol a Szappanfőzők szerveződésének ellenklánia, a Fűrészelők Testvériségének több kapcsolattartója is fellelhető.

Az Alsóvárost, mely a kikötőt a fennsíkkal összekötő, mintegy háromszáz láb hosszú lejtő lépcsőire épült, egy újabb fal választja el a belső kikötőtől - sorban a harmadik. A városfallal találkozáva szép, de kissé ideje múlt erődítés, a Középerőd őrzi az átkelést egy kettős fal mentén. Az egyszerűbb polgárok, az idevalósi matrózok családjai, a katonák szálláshelyei alkotják főként az Alsóvárost, mellyen kiválóan látszik az átmeneti jelleg – a legtöbb házon már látható valamilyen szín, de különösebb külső díszítés nem – leginkább növényminták, indák kanyarognak durván megfaragva a legtöbb épületen. Erkélyek csak ritkán láthatóak, de ahol igen, ott valószínűleg hamarosan örökre is bukkanhatunk.

A Felsőváros a város tulajdonképpeni ügyintéző és előkelőbb része. Toroni időben főként a sedularok és pietorok lakhelyeként szolgáló épületek mára a gazdagabb polgárok és az anterai-keskelloni sereg és flotta tisztjeinek lakhelyeit adják. Az épületeken a legkülönbözőbb, szépen faragott díszek – növények, állatok, jelenetek – láthatók, nem ritkák az oszlopokkal elkerített tornácok és a szépen gondozott kertek sem. Erkély minden utcában legalább két-három látható, ezeket gyönyörű virágkölteményekkel teszik még emlékezetesebbé. A tereken, melyekből többet is kialakítottak itt, szobrok, szökőkutak és zenészek biztosítják a kellemes időtöltést.

Amfiteátrum és aréna is segíti a kikapcsolódást, Ellana templomairól nem is beszélve. Erigowi mintára itt is látható egy szoborcsarnok, a Szobrok Emlékezetének Tere, melyen a város építéséhez és történelméhez legtöbbet hozzájáruló személyek faragott másai találhatóak – köztük természetesen VI. Manelyr király frissen faragott márványtömbjével.

Itt található a Márványhattyú is, egy gyönyörű, hófehér fogadó, melynek tulajdonosai egy egész teret a magukénak tudhatnak, amely körül fürdőt, fogadót, konyhát és gimnallist (edzésre-vívásra alkalmas tereket) helyeztek el. Az épület egyik lakosztályát és folyosóját még a modul során vérrel mocskolják be az álkirályné testőreinek és a Szappanfőzők fejevadászainak összecsapásában.

A Felsőváros kiemelkedő építményeinek összessége a büszkén Fellegvárnak nevezett épületegyüttes, melynek erős falai főként a podeszta palotájának és a szenátus épületének párosát, a benti kerteket és szobrokat óvják.

Rozsdás Horgony fogadó

A Rozsdás horgony legszembetűnőbb tulajdonsága, hogy ez a víz felett helyezkedik el hosszú cölöpökön, bár az egyik oldala még a parton van. Mintegy 20 lábra a kocsmától hatalmas köveket helyeztek el, hogy védjék az épületet a hullámoktól – számtalan helyen több mint embernyi magasra kinyúlnak a vízből ezek a kövek. Három oldalán másfél lábnyi széles deszkasor van, a hozzá tartozó, bár néhol hiányzó korláttal egyetemben.

Beérve ebbe a különös, egyszintes épületbe egy kevésbé megszokott kocsmába érnek a karakterek. A pult a sarokban van, oldalt a falon mellmagasságban pult húzódik végig, több vendégnek is helyet adva. Nagyjából 10x15 lábas helység, több mint 10 asztallal, és majdnem ötször ennyi vendéggel. A hangulat egyelőre nyugodt, de a hely hírhedt a verekedéseiről.

A kocsmá a nevét onnan kapta, hogy a kocsmáros pultjára a sarokba egy háromfogú horgony van – meglepő módon rozsdás – a hozzá tartozó több láb hosszú láncsal, melynek csak egy részét láthatják, mivel a pult mögé lóg be. A kocsmáros egy leszerelt tengerészkapitány, aki reumája miatt hagyta ott a tengert, izmos, félpucér ember, felül kopasz, oldalt a megmaradt haját hosszúra növesztette. A fogazata rendben van, és nem törölgeti a korszokat állandóan.

A kocsmáros szolgálataiért cserébe kapta meg ezt a helyet – és szabad kezét az itteni konfliktusok kezelésében. Ennek következtében, ha felidegesítik, a horgony láncával, és a horgonnyal bármikor odacsaphat akárkinek, aki feldühíti. Őt bántani azonban botorság lenne – majdnem mindenki őt támogatná a kocsmában.

Wilthur, a kocsmáros:

Alap /lánc /horgony
KÉ:25/ 33 / 31
TÉ: 43/ 50 / 48
VÉ:90/ 92 / 91
CÉ: 3 / /

Fegyver: ököl, lánc, horgony

Sebzés: 1k2+1, k5, 2k6+2

t/k: 2, 2, ½

Garlion-kolostor

Erődtemplom, mely névleg Rumilant városához tartozik. A Psz.3000-es évek közepén épült az akkor divatos toroni stílusban, kiegészítve az építető szekta sajátosságaival. Építőanyaga a helyi keskelloni márvány, számos helyen viszont délről hozatott vörös márvány. Az Oroszlánbömbölés Tharr-szekta egyik központja.

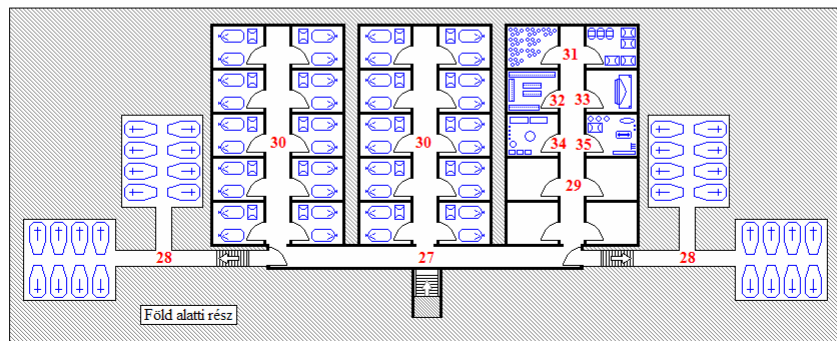
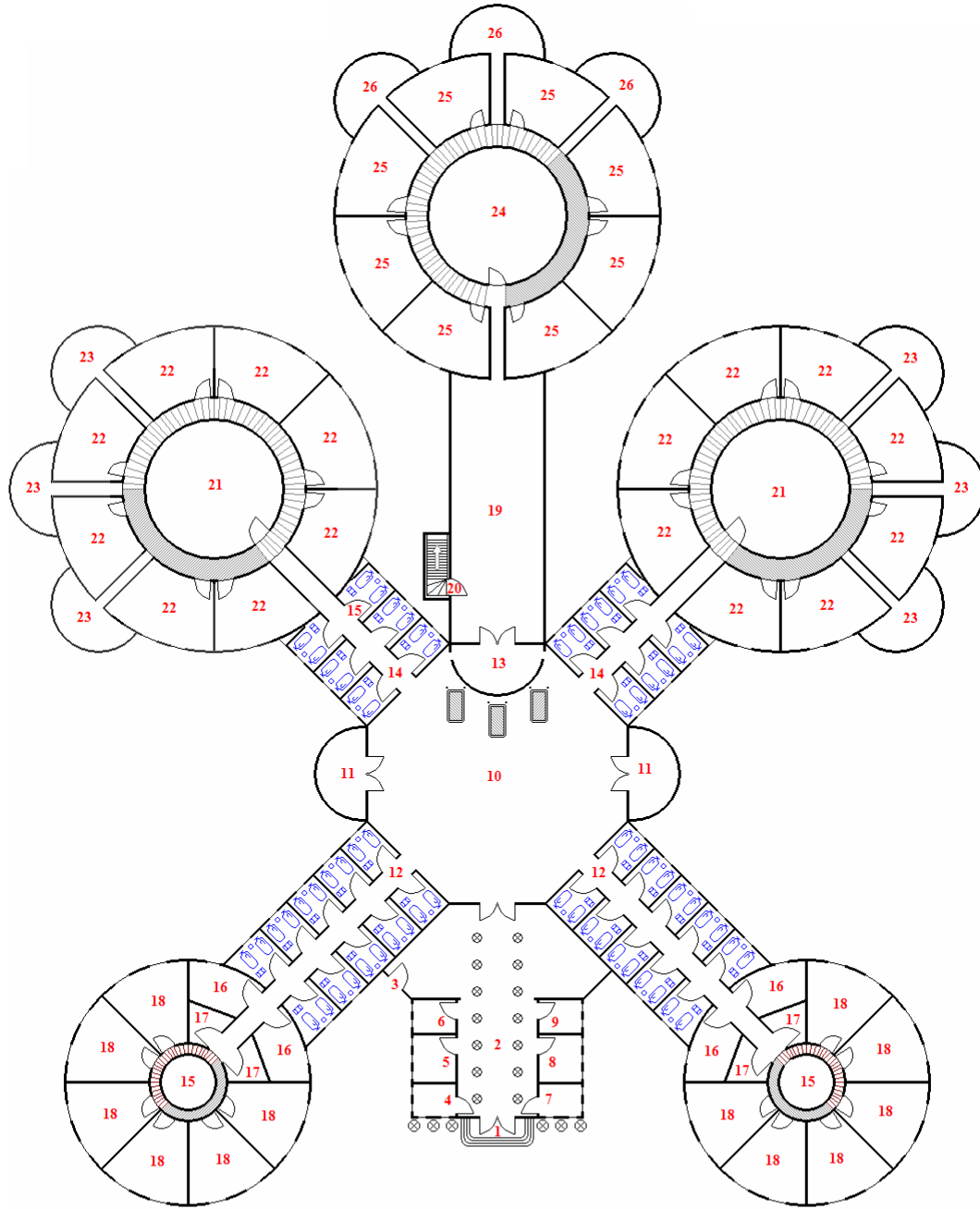
Maga a templom vastag falú, masszív épület. Öttornyú, impozáns méretű templom, mely egyben kolostorként, szerzetes-neveldeként és erődként is szolgál. Falai simára csiszoltak, padlóit faragás díszíti, szinte láttatni engedik az építők egykori szenvedését. Stílusa a helyinek számító, a birodalomban csak kissé lenézően „közel kyr” jelzővel illetett keskelloni stílus, melynek a védelmet is figyelembe kell vennie.

A számozott részeket lásd alább, az alaprajzon.

1. A templom főbejárata. Lépcsővel övezett, faragott oszlopokkal díszített rész. Hatalmas, kétszárnyú, masszív fakapu zárja el. Két templomőr őrzi (értékeit lásd Antoh templománál).
2. Előcsarnok. Kőpadlatú, oszlopos, díszes terem, melybe a templomba belépők érkeznek.
3. Oldalsó bejárat. Ez a bejárat szolgál a mindennapi közlekedésre, mivel a nagykaput csak ritkán nyitják ki.
4. Örök szobája. Négy ör (általában szerzetesek) tartózkodnak itt, akik a bejáratokat felügyelik.
5. Iroda. Dokumentumok mindenütt. A templommal kapcsolatos feljegyzések helye, és egy ügyeletes írnoké.
6. Raktár. A templom lakói azokat a dolgait teszik ide, melyeket nem akarnak beljebb vinni.
7. Raktár. A templomba érkezők fegyvereit, tiltott felszerelését helyezik el itt.
8. Raktár, mely ruhákkal, templomi és azon kívüli viseletekkel van tele.
9. Felső élelem és vízraktár.
10. Nagyterem. Itt zajlanak a szertartások, itt található a templom főoltára és két kis oltára is. Körben kis oszlopokkal határolt, falát festmények, szövet díszíti. Magas, kupolás tetejű, körben számtalan szoborral és faragvánnyal.
11. Oldalsó fülkék. Magas rangú személyeknek alakítottak ki itt páholyokat.
12. Felszíni szállások, általában a vendégeket helyezik el itt. A szobák zöme üres. Zárhatóak (Zárnyitás -10%).
13. Az oltár mögötti rejtett rész. Itt készülnek a szertartásra várók, és itt lehet közlekedni a templom hátsó tornya felé.
14. Papok szállásai.
15. Az Áldozómester cellája.
16. Raktárak.
17. Kis raktárak, szertartási kellékeknek. (Zárnyitás -25)
18. Papok szállásai.
19. Nagy folyosó a templom hátsó része felé. A hatalmas terem gyűlésekre is alkalmas. Falát címerek, festmények díszítik.
20. Lejárat a templom alsóbb részébe. Állandóan két szerzetes őrzi.
21. Körterem. Díszes, vendégfogadó és tárgyalóterem.
22. Toronyszobák. Lakhelyek, raktárak, tárgyalók, dísztermek találhatóak itt vegyesen.
23. Oldaltornyok, Hekkák szobrai, kiegészítő imahelyek.
24. Hátsó körterem, kisebb szertartások színhelye.

25. Hátsó toronyszobák. A főszállások találhatóak itt.
26. Hátsó oldaltornyok. Kígyóvermek, szenvedőcellák helyei.
27. Lejárat a föld alatti templomrészhez.
28. Kripták. Csak különleges engedéllyel temetnek ide bárkit is.
29. Cellák, ide zárják a foglyokat.
30. Föld alatti szállások. Sötét cellák, a kiválasztott szerzetesek, alacsonyrangú papok szállásai találhatóak itt.
31. Raktárak.
32. Könyvtár. Itt található a templom könyvkészlete. Olvasni is lehet bent, sőt, el van látva írópulttal, és íróeszközökkel is.
33. Kaputerem. Itt található a templom vércapája.
34. Labor. Alkímiához, méregkeveréshez berendezett terem.
35. Kínzókamra.

A templomkolostorhoz kilenc pap, három sanquinator és egy főpap tartozik, akik öt rőtcsuklyás, ötven szerzetes és tizenöt templomőr felett rendelkezhetnek – ám ezeket a törvény értelmében Rumilantban csak a városőrség folytonos kíséréte mellett szerepeltethetik, vonulathatják fel.



Fontosabb Nem Játékos Karakterek

Uludzs Ali

8. szintű harcos; Jellem: Rend; Vallás: nem jellemző

E	Gy	Ü	Áll	Eg	Sz	Int	Aka	Asz	Érz
16	12	18	17	16	10	15	15	12	17
Ké	Té	Vé	Cé	Ép	Fp	AME	MME	Psz	Mp
35	64	120	100	13	106	15	12	0	0

Fontosabb képzettségek

Hajózás (Mf), Kétkézes harc (Mf), Belharc (Mf), Tengerjárás (Af), Mellébeszélés (Mf), Handzsár (Mf), Hárítófegyver (Af)

Név (fok)	T/k	Ké	Té	Vé	Sebzés
Handzsár 93 Mp (Mf)	2	50	98	155	1k6+8
Tőr	2	45	72	122	1k6
Alkarvédő	-	-	-	+18	-

Kinézet/leírás

Lapockáig érő, minimálisan hullámos fekete haját hordó, az átlagnál magasabb, és szélesebb vállú ember. Bőre kreolos színű, orra nem olyan nagy, mint népéé általában, annál enyhébb ívű. Kicsit karvalyorra van, de nem annyira mint a gorkiakié. Szeme sötétbarna színű.

Valahol 40 év körül járhat. A lábát fával helyettesítette egy hozzáértő felcser. Elvesztett kézfeje helyett egy kampót hord, azonban alkalomadtán lecseréli valami praktikusabbra. Szinte mindig kalapot hord, s az alól kilátszó hajtincseibe különböző fa és fém golyókat, mindenféle felesleges dolgot akaszt, de egy fekete kendőt mindig belefűz hajába. Füleiben több arany fülbevaló látható, a nyakára feszesen illeszkedik egy fa nyaklánc, bővebben leengedve pedig egy gyöngy-nyaklánc. Amikor mosolyog, kilátszik jobboldali arany szemfoga...

Általában sötét színű bőrnadrágot hord, hasonló színű, visszahajtott szárú bakancsot vesz fel mellé. Fehér, buggyos ujjú inget hord, melyet gyakran mellig kigombol. Sötétbarna kalapot hord. Oldalán általában egy bőrtáska van, fekete övéről erszények lógnak. Ugyanúgy, az övéen hordott kampóra egy hosszú ostort teker fel általában.

Hurrikán Harrys

3. szintű pap / 7. szintű harcos; Jellem: Halál, Rend; Vallás: Tharr

E	Gy	Ü	Áll	Eg	Sz	Int	Aka	Asz	Érz
12	18	18	16	16	12	14	16	12	16
Ké	Té	Vé	Cé	Ép	Fp	AME	MME	Psz	Mp
35	80	130	8	12	112	47	51	45	0

Fontosabb képzettségek

Hajózás (Mf), Szablya (Mf), Tengerjárás (Mf), Hadvezetés (Af), Fegyverdobás (szigony, Af), Lélektan (Af)

Név (fok)	T/k	Ké	Té	Vé	Sebzés
Abbitacél szablya (Mf)	2	49	110	162	1k6+2
Szigony (Af)	2	39	95	140	1k10+1

Kinézet/leírás

Harrys vékony, magas, fekete hajú, ápolt szakállú férfi negyvenes éveinek derekán. Sötét, aszisz vérre vallón göndör haja felfogva a tarkóján, melyet elrejt tengerészkalapja jókora albatrosztollal. A helyi divatnak megfelelő ruhákat ölt, melyeket igyekeznek állandóan jó állapotban tartani. Oldalán vékony pengéjű, borotvaéles abbit szablya. Reszelős hangja főleg kiáltozáskor talál magára, amikor azonban hihetetlen erővel hajlamos kiereszteni.

Alejandro

8. szintű bajnívó / 2. szintű pap; Jellem: Káosz; Vallás: Tharr

E	Gy	Ü	Áll	Eg	Sz	Int	Aka	Asz	Érz
13	18	19	14	15	18	15	14	14	15
Ké	Té	Vé	Cé	Ép	Fp	AME	MME	Psz	Mp
42	82	130	9	10	120	38	38	34	18 (Lélek, Halál)

Fontosabb képzettségek

Hajózás (Mf), Rapír (Mf), Tőr (Mf), Fegyverdobás (tőr, Mf), Lefegyverzés (Mf), Vakharc (Mf)

Név (fok)	T/k	Ké	Té	Vé	Sebzés
Rapír (Mf)	2	56	111	154	1k6+2
Abbit tőr (Mf)	2	59	110	147	1k6

Kinézet/leírás

Középmagas férfi, vékony bajusszal, valamint szájától kezdődően egy vékony szakállkával, mely az állán kecskeszakállá szélesedik. Jó kiállású, megnyerő külsejű férfi, kecses, magabiztos járással. A jobb szeme körül egy nonfiguratív tetoválás látható, mely csak még jobban felhívja a figyelmét a sastekintetére. Bal oldalán tőr kardot hord, a jobb oldalon egy díszes tőr van - és bár tudja egyszerre mindkettőt használni, ezt nem mindig teszi meg. Egyik gyűrűjével képes létrehozni a boszorkányok Eltűnés varázslatát naponta egyszer, 5E-vel (a térgátak szempontjából érdekes), másikkal, mely toroni kovácsolású varázstárgy, +5 Té-vel támadhat (beleszámolva az értékeibe).

Nagydárdás Gerog

10. szintű barbár; Jellem: Halál; Vallás: nem jellemző

E	Gy	Ü	Áll	Eg	Sz	Int	Aka	Asz	Érz
20	15	16	19	19	8	11	15	11	15
Ké	Té	Vé	Cé	Ép	Fp	AME	MME	Pszi	Mp
40	92	120	6	16	120	16	20	0	0

Fontosabb képzettségek

Hajózás (Mf), Tengerjárás (Af), Térképészet (Af), Handzsár (Mf), Kétkezes harc (Mf), Pusztítás (Mf), Harci láz (Mf), Ökölharc (Mf)

Név (fok)	T/k	Ké	Té	Vé	Sebzés
2 Handzsár 63 Mp (Mf)	2	55	126	155	1k6+12

Kinézet/leírás

Két láb magas, hordóhasú izomkolosszus. Bal arcfele egy másfél tenyérszerű helyen össze van égve, így ott a haja, és a szakálla is hiányzik. Többek között emiatt, valamint a miatt is ijesztő látvány, hogy a szakállát meg a haját népére jellemzően durvára növesztve meghagyta - és az összeégett területeken nem nőtt ki semmilyen arcszőrzete, így tehát csak az arca felén van szakálla, mely vörös, csakúgy mint a haja, mely össze van csomósítva (raszta).

Ágyékkötőben és csizmában jár, más ruhát nem szokott magára felvenni, esetleg talán egy nadrágot. Széles fekete fegyverövet visel, melyen két hatalmas tengerész szablya foglal helyet, meg egy tartó a butykosának, melyben jól megbízható rumját hordja. Hatalmas nyakában bőrláncon népe talizmánja lóg, egy apró vésetekkel ékes agyagkorong, mely megvédi valamennyire a mágiától (emiatt a +15 TAME, TMME).

Gyakorta részeg, gyakorta fizet a nőknek - viszont mindig rumszaga van.

Schyyja

10. szintű pap; Jellem: Halál; Vallás: Tharr

E	Gy	Ü	Áll	Eg	Sz	Int	Aka	Asz	Érz
10	16	16	15	15	15	16	15	14	14
Ké	Té	Vé	Cé	Ép	Fp	AME	MME	Pszi	Mp
17	74	124	7	11	96	50	51	47	90 (Lélek, Halál)

Fontosabb képzettségek

Hajózás (Af), Tengerjárás (Af), Kínzás (Mf), Hátbaszúrás (Mf), Politika/diplomácia (Mf), Mellébeszélés (Mf), Tőr (Mf), Hárítófegyver (Af)

Név (fok)	T/k	Ké	Té	Vé	Sebzés
Abbit tőr 63 Mp (Mf)	2	34	100	122	1k6+2
Különleges alkarvédő	-	-	-	+18	-

Kinézet/leírás

Tharr egynémely papján nem látszik, hogy melyik isten szolgálatában áll, s hogy minden lépése egy régóta született terv egy-egy mozzanata. Schyyja is ilyen, bár sárgás árnyalatú, ravaszkodó szemei és kékes ajkai-fogai mind-mind toroni származását igazolják. Haja szürkés, arca éles ívű, ajkai vékonyak, nyaka vékony – mind-mind a kyr vér árulkodó jelei. A fentiek ellenére – vagy miatt – jóképű férfi haja harmincegy fonatba rendezve mindegyik végén egy-egy gyönggyel. Tetoválások, rajzolatok borítják a nyakát, félig szabadon hagyott mellkasát és karjait is. Rubintos arany nyaklánc duzzad a mágiától (Hatalom amulettje), vérszínű dreggisének sötét övén tokban lapul különleges fegyvere.

Az abbitból kovácsolt pengén Tharr különös áldása ül, melynek eredményeként a fegyver minden sikeres támadásnál automatikusan elszív egy Ép-t az áldozattól (túlütés esetén a teljes Ép-sebzést), mely úgy funkcionál, akár egy élőholt erőszívása (tehát a sebzésnek megfelelő Tapasztalati szint-, Szépség- és emlékvesztést is jelent). Ezt az elszívott életerőt Schyyja később egy 20 Mp-s Vérmágikus rituálé segítségével (Halál szféra) kinyerheti a tórból, saját gyógyulására vagy varázslataihoz használva fel azt.

Alkarvédője szintén mágikus, érdekessége, hogy az a fegyver, melynek támadását hárítja (tehát a támadás sikertelen), elszenved 3k10 STP veszteséget, amely könnyen kicsorbíthatja, megrepesztheti a pengét. A varázstárgy egy alidaxi boszorka eszköztárából került Tharr jövődöbeli sherr-papjának alkarjaira.

Kracchus

10. szintű udvari ork boszorkánymester; Jellem: Halál; Vallás: nem jellemző

E	Gy	Ü	Áll	Eg	Sz	Int	Aka	Asz	Érz
18	14	18	15	16	6	15	15	12	13
Ké	Té	Vé	Cé	Ép	Fp	AME	MME	Pszi	Mp
30	80	100	30	10	80	48	51	46	70

Fontosabb képzettségek

Méregkeverés (Mf), Hátbaszúrás (Mf), Élettan (Mf), Bértépő (Mf)

Név (fok)	T/k	Ké	Té	Vé	Sebzés
Abbit bértépő	1	47	103	117	1k6+4

Kinézet/leírás

Görnyedt, hatalmas darab, rőt csuhás férfi, kezében egy használt, véres bértépővel, arcán rácsos bőrmaszkkal, mely meglehetősen ijesztő külsőt kölcsönöz neki. Övén tizenegy csomó, minden csomón egy fekete tű van áttűzve. Ezek mindegyike, mesterének hagyományát őrizve, egy-egy dühödt vérivó szellemet rejt, melyeket a tű kibontásával azonnal el tud szabadítani – ezek követik a parancsait. Szörcsögő, rekedt hangját átvágott torkából örökölte. Nyakában egy hatalom amulettje, csuhája rejtekében egy Sárkányfiók lehelete ital (10 láb hosszú, 3 láb átmérőjű 6k6 Sp tűzsebzés), alatta abbit pikkelyvért óvja (5 SFÉ).

Szellemelek

Ké	Té	Vé	Cé	Ép	Fp	ME	Sebzés (fegyver)
20	75	70	-	15	-	imm	1k6 (érintés, életerősívás)

Surranó Willy

10. szintű Kobra; Jellem: Káosz; Vallás: nem jellemző

Ké	Té	Vé	Cé	Ép	Fp	ME	Pszi	Sebzés (fegyver)
48	50	100	40	10	52	33	29	1k6+1 (nyílpuska), 1k6+1 (abbit dobótör)

E	Gy	Ü	Áll	Eg	Sz	Int	Aka	Asz	Érz
11	16	17	14	17	16	14	15	14	18

Ké	Té	Vé	Cé	Ép	Fp	AME	MME	Pszi	Mp
48	50	100	40	10	52	33	34	29	0

Fontosabb képzettségek

Minden százalékos képzettség (85), Fegyverdobás (Mf), Kétkezes harc (Af), Pszi (Af), Mechanika (Mf), Kézi nyílpuska (Mf), Célzás (Af)

Név (fok)	T/k	Ké	Té	Vé	Sebzés
10 abbit dobótör	2	65	76	107	1k6+1

Név	T/k	Ké	Cé	Táv	Sebzés
Kézi nyílpuska	2	56	64	30	1k3+1

Kinézet/leírás

Jóképű, nyurga aszisz kigombolt ingben, szálkás izmokkal, kendővel hátrafogott fekete hajjal. Fegyverövén számszeríj, övén és csizmájában török garmadája. Apró varázstárgya egy gyűrű, mely lehetővé teszi számára a környék megvakítását (20 lábon belül Akaraterő-próba -5-tel, különben vakság 1k6 órára), egy másik pedig egy bokalánc, mely állandó Csendvarázst alkot körülötte, így soha nem csap zajt.

Amphiaraus avagy Álomlátó (Sajátos Örömök Rabjai)

2. szintű tolvaj / 6. szintű pap; Jellem: Rend, Halál; Vallás: Noir

E	Gy	Ü	Áll	Eg	Sz	Int	Aka	Asz	Érz
11	16	17	12	17	16	16	17	19	16

Ké	Té	Vé	Cé	Ép	Fp	AME	MME	Pszi	Mp
28	39	110	19	11	49	45	45	27(7)	45 (Lélek, Halál)

Fontosabb képzettségek

Lélektan (Mf), Kocsmái verekedés (Mf), Helyismeret (Mf), Dobótör (Mf), Könnyű számszeríj (Mf), Lopózás (80), Rejtőzés (80), Ugrás (75), Hárítófegyver (Mf), Belharc (Mf)

Név (fok)	T/k	Ké	Té	Vé	Sebzés
10 abbit dobótör (Mf)	2	45	65	117	1k6+1
Hárítótör (Mf)	2	36	43	129	1k6-1
Tör (Af)	2	38	47	112	1k6
Ugrás képzettség	-	-	-	+15	-

Név (fok)	T/k	Ké	Cé	Táv	Sebzés
Könnyű számszerj (Mf)	1	35	45	50	1k6+1

Kinézet/leírás

Az átlagosnál valamivel magasabb, mintegy 80 fontot nyomó férfi ami inkább izomban jelenik meg. Ettől függetlenül az átlagosnál csak egy kevésbé erősebb. Ezt harc során a kecses, gyors és akrobatikus mozgásával ellensúlyozza.

A haja fekete, vállig érő, egyenes szálú. A szemei barnák. Igyekszik nyíltan és ártatlanul nézni mások szemébe, amikor beszél. Kezén, karján, vállán és hátán tetoválások találhatók: különféle szürrealisztikus rajzolatok (álomképek), nonfiguratív ábrák, a bal tenyerén pedig egy különös jel figyelhető meg. Ez az udzs-szem rajzolata, ami lényegében szent szimbólumként funkcionál. Öltözet nem hivalkodó, kerüli a felesleges feltűnést, a praktikus viseletet helyezi előtérbe. Tőreit az övébe tűzve, háritótőreit a tunikája alatt és csizmájában, alkarjára szíjazva hordja, hátán átvetve a nyílpuska, oldalára erősítve a tegez.

Túlélését egy gyógyital (10 Ép) segíti.

Armingo (Sajátos Örömök Rabjai)

6. szintű szerafista wier fejjadász; Jellem: Halál; Vallás: nem jellemző

E	Gy	Ü	Áll	Eg	Sz	Int	Aka	Asz	Érz
18	18	18	16	15	9	15	15	13	17
Ké	Té	Vé	Cé	Ép	Fp	AME	MME	Pszi	Mp
46	64	111	19	11	73	25	27	22	0

Fontosabb képzettségek

Ramiera (Mf), Álcázás/álruha (Mf), Hárítófegyver (Af), Ökölharc (Mf), Lopózás (85), Rejtőzés (70 vagy 100+), Ugrás (50), Mászás (40), Belharc (Mf)

Név (fok)	T/k	Ké	Té	Vé	Sebzés
10 abbit dobótör (Af)	2	45	65	117	1k6+4
Ramiera (Mf)	2	59	91	135	1k6+4
Aabbit alkarvédő (Af)	-	-	-	+23	-
Ugrás képzettség	-	-	-	+10	-

Név (fok)	T/k	Ké	Cé	Táv	Sebzés
Könnyű számszerj (Af)	1	48	35	50	1k6+4

Kinézet/leírás

Erősen púpos, ráncos képű aszisz férfi, aki Alcarában tanulta az orgyilkosmesterség javát és a ramiera szakszerű forgatásának csínját-bínját. Máig a testvériség tagjaként a csapattal tartva információkat szerez és szállít Rumilant ügyeiről, melyek valamiért érdeklik a Pentád ezen tagját. Nem elég, hogy wier, így szenvedélye újabb és újabb bajokat jelent számára, de valahol Tehys területén szeráfi alkut kötött egy nagyobb árnydémonnal, így bőre alól néha árnyékfoszlányok erednek, szeme pedig teljesen fekete, bőre füstös – ám cserébe sötétben teljesen láthatatlan, kivéve ha mágiával kutatják.

Feje teljesen kopasz, arcát borotválja – ezeket az álcázás alapfeltételének tartja. Gyakran ölt vak anyóka vagy koldusálcát, melyek tökéletesen illenek külleméhez.

Túlélését egy gyógyital (10 Ép) segíti.

Driki (Sajátos Örömök Rabjai)

7. szintű udvari ork aszisz gladiátor; Jellem: Káosz; Vallás: nem jellemző

E	Gy	Ü	Áll	Eg	Sz	Int	Aka	Asz	Érz
20	18	18	21	20	8	11	18	8	10
Ké	Té	Vé	Cé	Ép	Fp	AME	MME	Psz	Mp
38	89	119	8	18	100	27	35	0	0

Fontosabb képzettségek

Hosszúkard (Mf), Kétkézes harc (Mf), Pajzskezelés (Mf), Belharc (Mf), Hárítófegyver (Af), Rövidkard (Mf)

Név (fok)	T/k	Ké	Té	Vé	Sebzés
Abbit kard 63 Mp	2	56	123	155	1k10+6
Abbit rövidkard	2	49	111	143	1k6+4
Abbit alkarvédő (Af)	-	-	-	+23	-
Közepes pajzs (Mf)	1	38	89	154	1k6+4 (+földre döntés)

Kinézet/leírás

Rusnya, ám tisztaságára kényes, illatfelhőben vicsorgó-ziháló, lobbanékony, vadállati arckifejezésű szőke udvari ork görnyeteg termettel ám combnyi karokkal és villámgyors reflexekkel. Abaszisz arénáiban Sárgavész volt a „művészneve”, melyre azóta is rászolgál kardjaival, ám szükség esetén pajzsot ragad és keményen küzd az alakzatok előtt, azokból kiválva, tisztogatva a terepet.

Túlélését egy gyógyital (10 Ép) segíti. Gladiátorvértezet helyett abbitacél sodronnyal fedi testét (4 SFÉ), vöröslunír maszkkal az arcát (5 SFÉ).

Liralen (Sajátos Örömök Rabjai)

7. szintű boszorkány; Jellem: Rend; Vallás: Noir (nem jellemző)

E	Gy	Ü	Áll	Eg	Sz	Int	Aka	Asz	Érz
11	14	14	15	16	18	16	16	15	15
Ké	Té	Vé	Cé	Ép	Fp	AME	MME	Pszi	Mp
19	34	89	4	9	54	41	42	35(33)	56 (Lélek, Halál)

Fontosabb képzettségek

Mágiaismeret (minden típus, Af), Méregkeverés (Mf), Lélektan (Mf), Színészet (Mf), Politika/diplomácia (Af), Fegyverdobás (Mf)

Név (fok)	T/k	Ké	Té	Vé	Sebzés
Tőr	1	29	42	91	1k6
Visszatérő dobótőr	1	36	58	91	1k6

Kinézet/leírás

A Stella Prosylen boszorkánya ereni képzése óta Amphiarausszal tart, akit ő nevezett a rend és a könnyebb megjegyzés érdekében Álomlátónak. Ereni származása egyáltalán nem látszódik rajta, sokkal közelebb áll az erigowi magas kultúrához és testalkathoz. Viszonylag magas, szívarcú, fakószőke hajú, hibátlan bőrű nő fűzőkkel és kivágásokkal is hangsúlyozott alkattal. Kellemes, nem tolakodó de elűzhetetlen illat lengi körül – mely egyébként az ő társaságára legalább annyira illik, mint dzsadvizére.

Túlélését egy gyógyital (10 Ép) segíti. Hajítás után azonnal, gondolati parancsra visszatérő dobótőre és hatalom amulettje kellemesen kiegészíti mérgekkel csak ritkán dolgozó fegyvertárát.

Hajózás játéktechnikája

Hajósok értékei

Alapértékek

Minden döntéshelyzetben lévő tisztnek, név szerint a kapitánynak, az ostromgépkezelőnek és a kormányosnak van egy alapértéke, mellyel későbbi próbáit dobja. Ezeket tulajdonságaikból származtathatjuk az alábbi képességek értékének összeadásával:

Kapitány (Vezetés): Intelligencia + Akaraterő

Ostromgépkezelő (Erő): Ügyesség + Észlelés

Kormányos (Manőver): Gyorsaság + Észlelés

Képzettségek

Ha a szóban forgó tiszt a lent felsorolt képzettségek valamelyikével nem bír, úgy képzettségenként -15 levonást szenved alapértékére; Alapfokú jártasság esetén +5, Mesterfokú jártasság esetén +10 a jutalma, képzettségenként.

Kapitány: Hajózás, Tengerjárás, Hadvezetés

Ostromgépkezelő: Hajózás, Hadvezetés, Mértan

Kormányos: Hajózás, Tengerjárás, Helyismeret („tengeri tartomány”)

Morál és legénység

Nagyobb számú legénységgel sokkal összetettebb manővereket is végre lehet hajtani miközben a kisebb számú, lelkesebb legénységgel könnyen sikerrel lehet venni a legnehezebb akadályokat is. Természetesen az ideális párosítás a nagyszámú, lelkes legénység, amely azonban sajnos a legritkább esetben valósul meg.

A tisztnek minden 10, kezük alá dolgozó matróz után +1 bónuszt kapnak értékükre.

Ehhez az értékéhez minden döntéshelyzetben lévő tiszt hozzáadja az emberei Bátorságának 10 feletti részének háromszorosát – vagy levonja belőle a 10 alatti részének háromszorosát

Hajók értékei

Típus	Méret*	Vezetés	Erő	Manőver**	Bírás
Gallo	1	5	3	40	50
Gálya	2-3	10	12	47	53
Karvel	2-4	10	3	51	54
Galleon	3-5	30	16	30	179

* a hajó Mérete mutatja meg azt is, hogy a hajó hány találati zónából áll

** az Erő és a Manőver-érték soha nem változatlan, mindig módosítani kell a két hajó méretkülönbségének megfelelően (egy galleon 4 kategóriával nagyobb, mint a gallo, így alapesetben $4 \times 10 = 40$ ponttal kell csökkentenünk Manőverének értékét; lásd alább)

A Veterán a keskelloni podeszta zászlóshajója, egy háromfedélzetes galleon. Kapitánya Malagar kapitány (Int 14, Ake 16), aki Mesterfokkal rendelkezik a Hajózás és a Tengerjárás képzettségekben, ahogyan Hadvezetése is Mesterfokú. Kormányosa Ugardo (Gy 15 Ész 15), Mesterfokkal mindhárom vonatkozó képzettségben. A hajó ostromgépkezelője az anterai Hugordi (Ü 17 Ész 14) Alapfokú Hajózással és Mesterfokú Hadvezetéssel és Mértannal.

A hajón 400 matróz szolgál, akiknek átlagos Bátorsága 13 – ütközetben a kapitány és a kormányos keze alá 50-50, Hugordi alá 300 fő dolgozik. A hajó értékei: Méret 5, Vezetés 30, Erő 16, Manőver 30, Bírás 179. Ezek alapján a végleges harcértékek:

Vezetés 104 (30 (Tulajdonság) + 30 (képzettségek) + 5 (legénység) + 9 (morál) + 30 (hajó))

Erő 111 (31 (Tulajdonság) + 25 (képzettségek) + 30 (legénység) + 9 (morál) + 16 (hajó))

Manőver 104 (30 (Tulajdonság) + 30 (képzettségek) + 5 (legénység) + 9 (morál) + 30 (hajó))

A harc menete

Összefoglaló

A tengeren folytatott küzdelem öt egyszerű, egymás után következő lépésből felépülő körből áll.

- 1) Megállapítjuk a harcban résztvevő hajók és tisztek értékeit.
- 2) A kör első lépésében a kapitányok 1k10-et dobnak a Vezetésre. A nagyobb Vezetéssel bíró kezd, utána következik a másik. A nagyobb Vezetéssel rendelkező kapitány annyi bónuszt oszthat szét a másik két tiszt között a kör végéig, amennyivel Vezetése meghaladta a kisebb Vezetéssel rendelkező hajó kapitányáét.
- 3) Az ostromgépkezelő lépésében a támadás történik a korábban kiszámolt Erő segítségével történik.
- 4) Az ostromgépkezelőt a kormányos követi a lépések sorában, aki a hajó Manőver-értékét használja akkor, ha meg akar közelíteni egy másik hajót úgy, hogy nem ütközik bele - vagy az Erő-értékét, ha szét akarja hasítani a vágóórral. Ugyanúgy a kormányos kalkulálja a hajó Manőverét, amely a lövedékek és más manőverekkel szembeni védelmét biztosítja.
- 5) A sikeres támadás után a hajó kapitánya kalkulálja ki a sebzést az alkalmazott ostromfegyver szerint, melyet a hajó megfelelő találati zónájának megfelelő szintjének Bírás-értékéből kell levonnunk – kivéve bizonyos legénységet célzó támadásokat, mint a nyílzápor.
- 6) Az elszenvedett sebzés levonása után az áldozat hajóját kell ellenőriznünk, hogy mennyire rongálódott, roncsolódott.

A harcok általában nem egyetlen körig tartanak, így ezután a lépések kerülnek ismétlésre.

Kör

Egy tengeri kör hat hagyományos kör idejét öleli fel – tehát 1 percet jelképez. Azért van szükség hosszabb időegység bevezetésére, mert a fedélzeti ostromgépek még így is ritkán jutnak tűzlehetőséghez, viszont a tengeri viszonylatban csak ez lehet elég hosszú idő ahhoz, hogy érdemi változás állhasson be a résztvevők egymáshoz viszonyított helyzetében vagy a körülményekben.

Méret és találati zónák

A hajók mérete hagyományos építéssel rendelkező hajók esetében egy 1-5 közötti érték, mely a hajó többihez képesti viszonylagos méretét és a találati zónáinak számát mutatja meg. Egy találati zóna nagyjából 5-10 lábnyi területet ölel fel, és a hajó egy szerkezeti egységét jelképezi, melyet a

hajó sebzésének modellezésére vezetünk be. Nyilvánvaló, hogy minél több találati zónából áll egy hajó, annál nehezebb elpusztítani.

A találati zónákat fedélzetenként és szintenként kell értelmezni, beleértve az árbocszinteket is (azaz azt a szintet, ahol már nincs fedélzet, csak az 1-3 árboc).

A Méretek különbsége fontos szerepet kap az Erő és a Manőver végleges értékének meghatározásánál is.

Minden pontnyi különbség a résztvevő hajók között -10 Manőver értéket jelent a nagyobb hajó számára.

Vezetés

A Vezetés érték a kapitány ismeretein és a hajó méltóságteljes megjelenésén múlik. A fegyverek Kezdeményezéséhez hasonlóan ez határozza meg, hogy melyik kapitány adhatja ki előbb a szükséges parancsokat, ám eltérően attól nem szükségszerűen a hajó gyorsasága, inkább megjelenése, hírneve, kisugárzása és a jelenlétével keltett fenyegetés az, amely az értéket adja.

A résztvevő hajók kapitányai minden kör kezdetén 1k10-et adnak a Vezetés értékükhöz, melyet a hajó, saját ismereteik és tapasztalataik, velük született adottságaik és legénységük alapján kalkulálhatnak ki – lásd fentebb.

Aki a Vezetés-próbát nyeri, annyi bónuszt oszthat szét az alá dolgozó ostromgépkezelőnek vagy kormányosnak, amennyi a harcban résztvevő legnagyobb és legkisebb Vezetések különbsége.

Megteheti, hogy egy az egyben az egyik tisztet erősíti ezekkel a bónuszokkal, de dönthet úgy is, hogy egyenlő arányban szétosztja kettejük között – ebben semmiféle megkötésnek nem kell engedelmeskednie.

Erő

Az Erő a hajók támadó képességeit mutatja meg a fegyverek Támadó- illetve Célzó értékéhez hasonlóan; a rajtuk elhelyezett ostromgépek, a megerősített bordázat, a büszke legénység mind-mind hozzájárul a kalkulált értékhez.

A táblázatban szereplő Erő-értékek között nincs olyan nagy különbség, mint várható lenne. Ez főként azért van, mert az Erő értéket két körülmény valószínűleg módosítja – a méretkülönbség és a hajón lévő ostromgépek pontossága.

Az adott körben elsütött ostromfegyverek Erő-értékét hozzá kell adni a kalkulált Erő értékhez, majd erre 1k100 dobással történik a támadás. A cél az ellenfél távolsággal és egyéb paraméterekkel módosított Manőver-értéke.

Egy körben legfeljebb annyi ostromfegyvert lehet elsütni, amennyi az ostromgépkezelő alá dolgozó legénység huszad része, s mindegyikre külön-külön kell dobni.

Manőver

A Manőver a hajók gyorsaságát, fürgeségét és a kormányosok képességeit jelképezi. Általános szabály, hogy minél nagyobb egy hajó, annál rosszabb a Manőver-értéke, melyet a Méretkülönbségek miatti módosító jelképez. A fegyverek illetve a távolsági fegyverekkel szemben számolt Védő értékkel vonható párhuzamba.

A támadó hajó távolságát hozzá kell adni a megtámadott hajó Manőver értékéhez, majd ezt az értéket módosítani a lent ismertetett környezeti körülményeknek megfelelően a végleges Manőver érték meghatározásához.

Környezeti körülmények

A hajók fedélzetén elhelyezett ostromgépek pontosságát nagyban befolyásolja a tenger, amely gyakran úgy játszadozik a legnagyobb hajókkal is, mint a kölykök a makettekkel a fürdődézsában. A hagyományos távolsági fegyverekhez hasonlóan a környezet a fedélzeti ostromfegyverek pontosságát is hasonló könyörtelenséggel befolyásolja.

A tenger és a szél	Manőver bónusz
Szélcsend, nyugodt tenger	+10
Szemerklő eső, szellő	+30
Gyenge szél, kisebb hullámok	+50
Erős szél, nagyobb hullámok	+70
Sűrű köd, viharos szél, hajónyi hullámok	+100
Átláthatatlan köd, orkán, szökőár	+130

A megtámadott	Manőver bónusz
Mozdulatlan (horgonyzott egy kikötőben)	+0
Kiszámíthatóan mozog (egyenes vonalban menekül)	+20
Kiszámíthatatlanul mozog (hullámokon hánykolódik)	+35
Elkerülő mozgást véget (kiváló kormányossal forog a vízen)*	+50

*Elkerülő mozgást csak olyan hajó végezhet, melynek kormányosa mindhárom vonatkozó képzettségben Mesterfokkal rendelkezik, vonatkozó Tulajdonságai pedig jobbak, mint 15.

Ha több hajó közrefog egy másikat – azaz több oldalról hajtanak végre harci manővereket az áldozat szemben – úgy a közrefogók mindegyike +10 Erő bónuszt élvez támadáshoz és +10 Manőver bónuszt a közelkerüléshez, mellésikláshoz.

Egy hajót legfeljebb annyi oldalról lehet közrefogni, amennyi a Méretének fele felfelé kerekítve, de legalább kettőről. Legalább három Mérettel kisebb hajók egy fél hajót tesznek ki csak a közrefogás szempontjából, így tehát egy hatalmas galleont (Méret 5) 3 oldalról foghatja közre 3-5-ös Mérettel rendelkező hajó, de egy 2-es Méretű csatahajó-falka akár 6 tagja is megkapja a +10 bónuszt.

Bírás

A Bírás jelképezi az a sebzés-mennyiséget, melyet a hajó teste az adott területen elviselni képes. Leginkább az STP-nek megfelelően célszerű kezelni, így tehát a lövedék és a hajó anyaga is számításba vehető.

Ha az adott zónának adott szintjén található Bírás-pontok fele elfogy, a hajótest ott szétreped, átlukad, szétcsúszik – egy szóval rútul megroncsolódik azon a területen. Ha a szint zóna-értéke 0-ra csökken, az a rész teljesen elpusztul és a 2-3 szomszédos terület szintén a felére csökken.

Sebzés

A fedélzeti ostromfegyverek sebzése lentebb található – ezek alapján kalkulálja a kapitány a sikeres találat esetén okozott sebzést.

Annak függvényében, hogy a megtámadott milyen mozgást végez, a kidobott sebzést általában csökkenteni kell, mielőtt levonnánk az áldozat Bírásából.

A megtámadott	Sebzés-csökkentés
Mozdulatlan (horgonyzott egy kikötőben)	0
Kiszámíthatóan mozog (egyenes vonalban menekül)	3/4
Kiszámíthatatlanul mozog (hullámokon hánykolódik)	1/2
Elkerülő mozgást véget (kiváló kormányossal forog a vízen)*	1/3

*Elkerülő mozgást csak olyan hajó végezhet, melynek kormányosa mindhárom vonatkozó képzettségben Mesterfokkal rendelkezik, vonatkozó Tulajdonságai pedig jobbak, mint 15.

A hagyományos szabályok szerint kalkulált túlütés esetén – tehát ha a dobással módosított Erő legalább 50-nel magasabb értéket vesz fel, mint az áldozat Manővere – nem kell módosítanunk a sebzést a táblázatnak megfelelően, hanem egy az egyben levonhatjuk a Bírásból.

Az árbocszintre mért sebzésnek az áldozat Manőverére is van hatása. Ha az árbocszinten sikerült szétroncsolni egy zónát (tehát Bírását felére vagy az alá csökkenteni), 5-tel kell csökkentenünk az áldozat Manőverét, míg ha teljesen elpusztítottuk azt a zónát (tehát Bírását 0-ra csökkentettük), 10-zel romlik a hajó Manővere.

Fedélzeti fegyverek

Erő

A fedélzeti fegyverek Erő-értékét nem a fegyver alapvető pontossága adja, hiszen ezeket a szerkezeteket általában mozdulatlan célpontok – falak, bástyák, kapuk ellen tervezték.

A szokványos CÉ-szerű pontosság helyett a fedélzeti fegyverek Erejét egy egyszerű számolással kalkulálhatjuk ki – összeadjuk a kezelésére rendelt matrózok számát és az ugyanazon célpontra leadott lövések számának ötszörösét.

Ha tehát egy fegyvert négy ember kezel és harmadjára lövi ugyanazt a célt, úgy az Ereje 19 (4+3x5) lesz.

Egyéb statisztikák

Név	Tám/kör*	Sebzés	Táv	Típus
Katapult	1/15	9k10+9	75	hajótest elleni
Ballista	1/5	6k6+6	50	személy elleni
Vágóorr	-	12k10+12	1	hajótest elleni
Gyorskatapult	1/5	4k10+4	10	hajótest elleni
Naftavető	1/30	3k10 (+3k6/kör)	15	hajótest/személy elleni
Tűzköpő	1/10	2k10 (+2k6/kör)	5	hajótest/személy elleni
Nyílvető	1/15	1k10+2**	35	személy elleni
Pattantyú	1/5	2k6+6	20/50***	hajótest elleni tüzfegyver

* természetesen a kör ebben az esetben a fentebb meghatározott 1 perces időtartamot jelenti

** a nyílvető sebzését az adott zónában tartózkodó összes matróz elszenvedi egyszer (tűlítés esetén háromszor) a szokványos nyílvesszőkre vonatkozó szabályok figyelembe vételével (íjász szabály, kötelező Ép), hacsak nem vonul valamilyen fedezékbe

*** a megadott távolságon belül a pattantyú automatikusan túlütést ér el sikeres találat esetén

A gyorskatapult egy kisebb, kevésbé hatékony, ám gyorsabb fegyver, melyet kifejezetten a tengeri hadviselésre fejlesztettek ki. Mindenben megegyezik nagyobbik testvérével, kezeléséhez azonban fele annyi ember is elegendő – azaz akár 2 ember is elboldogul vele.

Ehelyütt hívjuk fel mindenki figyelmét, hogy a pattantyú egy meglehetősen ritka, szinte hozzáférhetetlen fegyver szerte Yneven, mely minden lövéséhez 15 lat löport használ – így tehát a kapitánynak minden lövésért 15 aranyat kell fizetnie. Bővebben lásd az Új Tekercsekben.

A fentebb bemutatott Veterán egy karvellel (Méret 3, végleges Vezetés 75 Manöver 121) kerül szembe, a Veterán értékei tehát a következőképpen módosulnak:

Méretkülönbség: 2, ebből következőleg Manöver –20 (2x10 (különbség)) tehát végül Manöver 84. Mindkét kapitány 5-öt dob 1k10-en a Vezetésre, így a Vezetések különbsége 29. Malagar kapitány a Veterán ostromgépkészítőjére bízta a csatát és teljes támadást vezényel. A tengeren kisebb szél fúj, a hullámok kellemesen ringatják a támadásra sikló galleont. A két hajó 15 lábba van egymástól.

Célpontja azonnal menekülőre fogja, a hullámokon hanykolódva igyekszik egy szikla mögé úszni. Hugordi vezetésével a hajó Erő értéke 130 lesz, s mindjárt támad is az egyik katapulttal melyet 5 ember kezel - Cé-je tehát 10.

140-re 85-öt dob, amelynek eredménye így 225. Célpontja +15 (távolság) +50 (környezet) +35 (mozgás) Manöver értéket élvez, így teljes Manöver értéke 221. A támadás eredménye meghaladta a védekezést, az ostromgépkészítő tehát találatot ért el.

A kapitány kidobja a 9k10+9-es sebzést – a dobás eredménye 63, mely a kitérő manöver miatt a felére csökken. A lövedék a karvel leghátsó találati zónájának legfelső szintjébe, tehát árbocsintjébe csapódik, megrongálva a tatárbotot, Bírását 54-ről 23-ra csökkentve. Ez öttel csökkenti a karvel Manöverét.