

FOGOLYFELESÉGEK

ÖT TENGERRE ÖT FELESÉG CIKLUS 2. RÉSZE

M.A.G.U.S. rendszerű szerepjátékos kalandmodul 6-8. Tsz karakterek számára

Helyszínek: Jem-irre (Riegoy Városok) ill. Riegoyi-öböl

Időpont: P.sz. 3701

XVIII.MENTÁLCSAVAR TALÁLKOZÓ

Írta és szerkesztette: Lord Rufus

Segédanyagok, történések, kiegészítések: Magyar Gergely, Gál Gergő

Teszt: rhea, Gál Gergő, Uno

Tartalom

Tartalom	2
A ciklusról	3
A ciklus mostani, második részéről	3
A kalandról.....	3
Eseményvázlat.....	3
Háttér	4
Fontosabb szereplők	6
Bemesélés.....	6
Rilkon templomában	7
Szívesség a Gyöngyhalaknak	10
Olessir csészéje.....	12
A szajhabárkán	12
Albatroszfiókák szárnya alatt	14
Végjáték.....	16
Kármentés	17
Nem Játékos Karakterek.....	18
Hajók.....	19
Nagyon rövid város- és népleírás	22
Szójegyzék	22

A ciklusról

A modulsorozat öt, egymáshoz lazán kapcsolódó modulból áll, melyek Ynev öt különböző tengerének vidékére vezetik a kalandozókat. A modulok között összekötő elem egy szélhámos férfi, Aligar, aki csak az utolsó részben tűnik fel személyesen, de neve ismert a legnagyobb tengerek majd' minden kikötőjében, habár a legtöbb helyen inkább a Kékliliom Hajósa ismerik. A hozzá fűződő történetekben csak az a közös, hogy egy örökké szerelmes, de mindig csalfa férfiról van szó, aki egy nő mellett egy hétnél hosszabb időt nem képes eltölteni. Miután tovább állt, a legtöbben sokáig várták vissza, aztán feldolgozva a veszteséget tovább élték életüket.

Öt nő azonban annyira megdobogtatta Aligar szívét, hogy feleségül is vette őket. Hűsége ezek mellett sem tartott soká, de mikor továbbállt, ezek a nők nem hagyták annyiban a dolgot. Mindannyian elhatározták, egymástól függetlenül, hogy bármibe kerüljön is, ők visszaszerzik és megszelídítik a Kékliliom Hajósát és onnantól halálukig kettesben élnek majd boldogan.

Ezek az asszonyok a játékosok történetének egyes mellékszereplői a ciklus során. A második történet központi nőalakja Welisare, Jem-irre városának befolyásos kalmárleánya, aki titokban ment hozzá a Hajóshoz, amiben egy helyi Annir-pap lett a cinkosuk. A lány azonban alig hálta el nászát Aligarral, az máris kalózok fogságába esett. A fiatalasszony azonnal egyházi-alvilági kapcsolataihoz fordul, hogy megszabadítsák szerelmét.

A szabadítás közepette felbukkan a Hajós egy korábbi asszonya is, szám szerint a legelső, akinek Aligar örök társaságot ígért, hogy társaival így csalják el egy gyíkmágus kincseit. Lalassu, egy gyíklény falu matriarchája azonban cseppet sem örül neki, hogy a Hajós idővel terhesnek találta társaságát és eltűnt mellőle, így néhány harcossal maga indul a férfi után, hogy visszavigye őt otthonába.

A ciklus mostani, második részéről

A ciklus második kalandmodulja időben jóval (mintegy tíz évvel) az előző előtt játszódik, annak egy prologusának tekinthető; éppen ezért az Ismeretlen vizeken kalandmodul beható ismerete nem különösebben lényeges az élvezetes és érthető lemeséléshez sem a mesélő, sem a játékosok számára.

A kalandról

A Fogolyfeleségek történetében a kalandozók arra hivatottak, hogy martalócok fogságából szabadítsanak ki néhány szerencsétlenül járt tengerjárót. Klasszikus, hősies történet... *lehetne*, ha Aligart valóban elragadták volna a kalózok. Hőseink idővel felismerik ezt és bizonyítékot találnak rá, hogy a Kékliliom Hajósa nagyon is szabad, immár valószínűleg a házasság kötelékeitől is.

Eseményvázlat

A kalandozók feladata Annir egy helyi papjának felkérésére kiszabadítani egy jem-irrei örököslány, Welisare Ommun hitvesét az Albatroszfiókák fogságából. Mikor a pappal beszélnének, azt orgyilkosok támadják meg, de a kalandozók segítségével megszabadul ezektől.

Ahhoz, hogy a kalandozók kapcsolatot tudjanak teremteni a kalózokkal, az egyik városi klánon, a Gyöngyhalakon keresztül vezet az út. Olessir, aki valószínűleg elárulta és hozzásegítette Aligart a fogsághoz, fontos szereplője a városi csempészetnek, megközelítése így különleges módszereket igényel. Megbízójuk javaslata az, hogy avatkozzanak be a helyi csempészek ügyeibe egy kalmár, Raszim megsegítésével és a Kobra megrovidítésével.

Ha így segítenek Raszim gondján, a karakterek békésebben juthatnak el Olessirhez, az Albatroszfiókák helyi intézőjéhez; más ösvények is lehetségesek, ám ezek jóval több erőszakkal járnak...

Olessir segítségével aztán a csapat feljuthat arra a szajhabárcára, amelyet a kalózok Rilkon közbenjárásával már célba vettek. Amikor a szajhabárcához a harmadik napon megérkeznek a kalózok, épp akkor támadnak a hajóra a snil matriarcha, Lalassu gyíklényei és az Aligar korábbi társasága révén megrövidített gyíkmágus is.

A snilek támadását visszaverve a kalózok tabrakján megtudható, hogy Aligar valószínűleg már héttengeren túl van, de köztük mindig szabadon járt-kelt; a Kagylókés kapitánya azonban szívesen visszaviszi a karaktereket Jem-irrébe, hogy minderről beszámolhassanak.

A hajó azonban ekkora már egy átkot visel és a babonás és vad kapitány a karaktereket szeretné bemutatni engesztelő áldozatnak, hogy biztosítsa továbbhaladását.

Ha hazajutottak, a városban beszámolhatnak a megtudottakról, az elhagyott Welisare pedig vérdíjat tűz ki a hűtlen Hajós fejére...

Háttér

Welisare nézőpontja (az ismert álláspont)

Aligar, a Kékliliom Hajósa P.sz. 3701-ben kalandos utazás után érkezett a Riegoy Városállamokba, ahol felfigyelt egy gyönyörű előkelőre. Az alig 16 éves Welisare Ommun és a Hajós egy romantikus holdfényes éjszakán, egyetlen, kétes hírű Annir-pap és két tanú társaságában összekötötte az életét.

A titkos románcról csak a jelenlévők tudtak, mert az ügyet egyelőre titokban tartották Welisare családjá előtt. Csodálatos időszak volt ez Welisarenek, de gyors és fájdalmas véget ért.

Aligar röviddel a házasságkötés után úgy döntött, saját vagyonával próbálja meg feloldani az Ommun ház és az Albatroszfiókák közötti nézeteltérést egy régi tartozás miatt, s cserébe talán Welisare atyja és a jem-irrei nyilvánosság előtt is felfedhetővé válik a frigy. Alig egy héttel később híre jött, hogy a Kékliliom Hajósának tabrakját, a *Kapitány büszkeségét* egy halászbárka roncsként találta meg a vízen, a férfi pedig valószínűleg fogságába esett – ha meg nem halt.

Welisare azonnal az őket összekötő Rilkon atyához fordult segítségért, aki kalandozókat hívott...

A Hajós nézőpontja (a teljes történet)

Jem-irre előtt egy kisebb kompánia tagjaként a hétpróbás bajkeverő, Aligar felkerekedett, hogy társaival kifosszon egy gyíkmágust. A terv részeként a kalandor kénytelen volt gyíklények között, varázstárgyakkal magát is snillé változtatva élni egy rövid ideig. A törzset vezető mágus csak ritkán jött elő elefántcsont-tornyából, így Aligarék okot szolgáltatottak neki minderre...

A Hajós elnyerte egy, a törzs életében jelentős szereppel bíró snil asszony, bizonyos Lalassu bizalmát és gyermeket nemzett neki, majd a velük tartó boszorkánymester átokkal sújtotta a nőstényt. A gyíkmágust a törzs szólította elő, hogy segítsen Lalassun, s míg a mágus ezen ügyködött, Aligar és társai kifosztották a tornyot és eltűntek. Míg társai Abaszisz irányába mentek, ő egy vaskosan megrakott kincsesláda társaságában a Riegoy-öböl felé vette az irányt.

Aligar a gyíkmágus kifosztását követően Jem-Irrében húzza meg magát egy ideig. Felméri az alvilági viszonyokat, és tervet sző az Ommun ház vagyonának megszerzésére. Habár a korábbi kalandjából adódóan már eleve nagy vagyonnal bír, ezt tovább akarja gyarapítani, melynek okát a következő kalandig megtartom magamnak ☺. Aligar társa a jem-irrei ügyekben egy Raszim nevű dzsad kereskedő lesz.

Míg Aligar elcsavarja a fiatal Welisare fejét, addig Raszim megdolgozza Rilkon atyát, egy Ommun házhoz kötődő Annir-papot. Megoldást kínál aranyak és drágakövek fejében a pap kétes üzemei által felhalmozott adóságok törlesztésére a Ravuul klán felé. A pap feladata az, hogy kalandos-romantikus módon összeeskesse Aligart Welisaréval, majd egy kiváló hajót intézzen a Hajós alá. Rilkon atya hálából az adóságok törlesztéséért az egyik legjobb Ommunokhoz tartozó hajót, a Kapitány büszkeségét szerzi meg.

Aligar közben a mézes napok során elültette Welisare fülében a bogarat az Albatroszfiókákkal kapcsolatos kiegyezés lehetőségéről és az ő közös jövőjükről, így a lány ráállt, hogy Aligar mesés, gyíklényektől visszaszerzett vagyonához (amiből ő csak egy bronz leguánszobrot látott) az Ommun ház vagyonából biztosítson kiegészítést.

Aligar és Raszim ezután kicsalta a lányból az Ommun ház dzsada bankházban tárolt pénzét. A kitervelt színjáték részeként a Kékliliom Hajósa kihajózott a Kapitány büszkeségével, majd megrendezte az áltamadást, elrejtette a bárkát és visszatért a szárazföldre. A kincset kockázatosnak ítélte magával vinni, hiszen a hajó az Ommun családhoz tartozott, akik nincsenek túl jóban az Albatroszfiókákkal, így azt Raszimra bízta.

A Kapitány büszkeségének halálhíre, melynek alapja egy megtalált orrdísz és némi törmelék és vitorla meg rakomány, hamar eljutott Jem-irrébe, miközben a busásan lefizetett legénység kisebb átalakításokat végez a tabrakon egy rejtekhelyen, hogy ne lehessen azt később sem felismerni.

Sajnos mindeközben Rilkon atya felelőtlenségéből a továbbiakban is hanyagolta a járulékok megfizetését a Ravuuloknak, így azok fejedelmeket küldtek rá emlékeztetőül. Amikor a pap által a Welisare csendben tartására hívott kalandozók megérkeznek, azok épp tetten érik az „emlékeztető” fejedelmeket.

Raszim ezalatt a városban várakozik Aligar kincsével és magával Aligarral együtt, hogy megfelelő körülmények adódjanak a távozásukra. A tervük szerint Raszim eljuttatja egy helyi orgazdához, Olessirhez a három ládát (két kincsesláda és Aligar), hogy azok a városban horgonyzó szajhabárkára felkerülhessenek. Raszim emellett, szintén Olessir közbenjárásával, egy Aligar kincsei közül származó varázserejű leguán szoborért cserébe megvásárolja a szajhabárka nagyasszonyának jóindulatát, s ő maga is utasként tartózkodik majd a boszorkányok hajóján.

Azt tervezik, hogy az Albatroszfiókákkal való találkozó közben a kereskedő megegyezik azok kapitányával, így átrakodják a ládákat a Kagylókésre és elhajóznak ahhoz a tengeri barlanghoz, ahol az átalakított Kapitány büszkesége készen várja őket az indulásra.

Egyikük sem sejtí viszont, hogy Rilkon atya mulasztása és Welisare felé mutatott segítőkészsége miféle bonyodalmakat sodorhat még az útjukba...

Fontosabb szereplők

Aligar, a Kéklilom Hajósa. Hétpróbás gazember, vagyis gaz-umich, aki egy különleges varázstárgy segítségével nem csupán tárgyi alakokat képes öltetni, de képes lemásolni holttestek alakját is; vele elméletileg a kaland során emberi alakjában nem találkoznak a játékosok.

Raszim. Magát dzsadnak nevező dzsenn kufár, akivel a kalandozók mint kiségitendő kereskedővel ismerkednek meg. Aligar tanúja volt az Annir előtti frigyben, majd a helyi bankházzal való kapcsolatait kihasználva gondoskodott róla, hogy Welisare apja egyelőre ne értesüljön róla, hogy a dzsad bankházban már nem őrzik a pénzét. Most azon dolgozik, hogy Aligar és ő is észrevétlen hagyassák el a várost és biztonságban tudhassák a vagyont, ő pedig mindeközben alaposan megszedje magát ezen. Mivel ravaszabb Rilconnál és Aligarnál is, a vagyon- és Aligarmenekítés irányítását a saját kezébe vette.

Welisare Ommun. Aligar felesége Annir színe előtt, az egyik jem-irrei előkelő ház lánya, akinek a Hajós iránt érzett szerelme elhomályosította józan ítélőkészségét és befolyásolhatóvá tette; személyesen hamisította azt a rendeletet, ami az Ommun ház vagyonának mintegy harmadát Aligar gondjaira bízta.

Rilkon atya. Aligar cinkosa és Welisare gyermekkori nevelője, Jem-irre alvilágának befolyásos, de sok szívességgel tartozó alakja; a Hajós és Raszim megbízásából összeadta Aligart és Welisarét, hogy Raszim cserébe kiségitse adósságaiból, ám hanyagsága folytán hamarabb eljátszotta a járandóságait, semhogy kifizette volna azokat.

Olessir. Helyi orgazda a Gyöngyhalak klánjából, közeli ismerőse Rilconnak és Raszimnak is. Hatalmának forrása, hogy Jem-irrében gyakorlatilag csak az ő segítségével lehetséges kapcsolatba lépni az Albatroszfiókákkal (mármint szándékosan), mely hatalmát rendszeresen és kíméletlenül ki is használja a helyi viszonyok kordában tartására.

Lyanera. A városban horgonyzó szajhabárka toroni nagyasszonya, boszorkány. Közeli kapcsolatot ápol az Albatroszfiókák helyi intézőjével, Olessirrel.

Lalasssu. Snil matróna, Aligar életének első „felesége”, akit a gyíkmágus kifosztásának érdekében hódított meg és neki gyermeket is nemzett; a kaland legvégén tűnik fel harcosaival, hogy visszavigye magával a Hajóst és az ellopott vagyont.

Bemelés

(Javasolt játékidő: 30 perc)

Hogy a csapat pontosan miféle szerzetekből áll majd, lehetetlen megjósolni, így a megfelelő motiváció a csapat számára leginkább a mesélőtől függ, ahogy mindig. Egy mondatban összefoglalt javaslataink (válassz egy motivációt az első listából, majd egy jutalmat a másodikból – vagy szerkessz a csapatra szabott motivációt):

A csapatot alapesetben bármiféle okból tartózkodhat Jem-irrében, ahol egy összekötő közbenjárásával tudomást szerzett róla, hogy Annir egy helyi papjának, bizonyos Rilkon atyának a segítségükre van szüksége.

Amit az összekötőjük elmond nekik az atyáról:

- az atya csak napnyugtától napkeltéig marad egy helyben
- Ilyenkor a Napfolyosó-öblöt vigyázó szentélyben húzza meg magát
- a Napfolyosó-öböl az Ommun klán magánkikötője, az ő fennhatóságukra kell számítani
- a templom kapui zárva vannak éjszaka

Ha még Rilkon felkeresése előtt a papról kérdezősködnék, a következőket tudhatják meg (nem mindegyik tudható meg bárkitől):

- Rilkon Annir középkorú, nyughatatlan papja, eredetileg boithánus szerzetes volt
- az algabor túlzott szeretete miatt szerzetestársai világi pályára tanácsolták
- ritkán tart szertartásokat Annirnak és akkor is csak néhány ember számára
- sokat és sokszor hajózik, de ritkán előkelő társaságban
- legalább három asszonya ismert, egy meghalt mellőle, egyet elhagyott, a harmadik mellett meg szeretőket is tart, akik a különböző jem-irrei hajókon várják
- rendszeresen megjelenik a jem-irrei ivók, kaszinók és bordélyok környékén
- az utóbbi időben megromlott a kapcsolatba az Ommun-gárdával, egyiküket átokkal is sújtotta
- a megátkozott Ommun-katona néhány napja vízbe fúlt

Rilkon templomában

(Javasolt játékidő: 2x30 perc (harc+információ gyűjtés))

A Napfolyosó-öböl Annir-szentélye egy kisebb, kifejezetten erv stílusjegyeket viselő, alkonyi tűzszőlővel benőtt falú templom, mely ahelyett, hogy dominálná az öböl látképét, inkább csendesen megbújik a környezetében lévő néhány épület között. Az öbölben tucatjával sorakoznak a vitorlások, a parton egy világítótorony és mellette egy bástya, a kikötő mellett a **Kutyanaok Fogadó**, egy kovács és egy bodnár, a szentély körül pedig egy boithánus kolostor épületei, így egy ispotály, könyvtár, Dreu és Kíl szentély és a szállásépületek.

Amikor, valószínűleg estefelé megérkeznek, a templom már zárva van, az odafelé vezető utak mindegyikén pedig két-két pribék várakozik. Az örök felhívják a kalandozók figyelmét, hogy a templom teljesen üres és nem engedhetik őket tovább.

A karakterek Észlelés-próbával (-2 a sötét és még -2 a megfigyeltek képességei miatt) elcsípi, ahogy egy nyílpuskával felszerelt férfi a templom sellő alakú vízköpője mellett, egy másik meg az oldalsó ajtón besurran. Fejvadászok és tolvajok számára egyértelmű, hogy képzett orgyilkosokról van szó. A város jó ismerői (Helybéli előny vagy Helyismeret (alvilági / előkelő) (Mf) birtokában) a surranókban egy másik városbéli klán, a szerencsejátékokkal foglalkozó **Ravuul klán** megbízottjaira ismerhet.

A karakterek Lélektan (Mf) segítségével vagy egy sikeres Asztrál-próbával (-2 képzetlenség, módosító nélkül Af képzettség esetén)

Ommun gárdisták

Ké 30 Té 50 Vé 110 Sp 1k2 v 1k10 (x1)

Fp 30 Ép 10 SFÉ 2 (brigantin)

Egyértelmű, hogy az örök falaznak a két ügynöknek, de nagyon nem akarnak tengelyt akasztani a kalandozókkal, ha azok esetleg úgy látszanak, mint aki veszélyt jelenthet rájuk (egy varázsló vagy egy teljes vértetes, nekibőszült lovag például ilyen). Mondjuk úgy, hogy annyit azért nem fizettek nekik; erélyesebb szóra hangos dérrrel-dúrral továbbállnak – ez is elég a bentieknek, hogy tudják, sietniük kell.

Ravuul gyilkosok (2-4 db)

Ké 45 Té 65 Vé 120 Sp 1k6+3 (x1)

Fp 40 Ép 7 SFÉ 1 (kivert bőr)

spec: 1 dobótör 4. sz. altatómeggel

(gyors hatás, közepes időtartam)

Ravuul lövész (1-2 db)

Ké 45 Té 40 Vé 110 Cé 30 Sp 1k6+4

Fp 40 Ép 8 SFÉ 1 (kivert bőr)

spec: 3 mérgezett vessző, mint az

orvgyilkosoknál

Odabent mindenesetre azt találják, hogy az egyszerű leplet viselő Rilkon egy függönykarnissal szegül szembe támadóival (képzett botharcosnak látszik), ám nincs sok esélye. Mikor a karakterek beérnek (ha még varázslattal nem semlegesítették a számszeríjászt), Rilkon kap egy vesszőt a combjába.

Az orgyilkosok úgy látszik, nem beszélgetni jöttek; a karakterekkel csak addig harcolnak, amíg nem egyértelmű, hogy túlerőben vannak – ekkor megkísérelnek elmenekülni.

Ha később kivallatnák őket, ahhoz legalább Kínzás és Lélektan együttes alkalmazása (egyik Mf, másik legalább Af) együttes birtoklása, mérgezés vagy mágia szükséges. Ekkor elmondják, hogy a egy másik városból származnak és a Ravuul ház bérelte fel őket, hogy mőresre tanítsák a papot mindenféle tartozásai miatt.

Fontos! Az orgyilkosok ennél többet, vagy konkrétumokat egyáltalán nem tudnak mondani, mert azokról nem tudnak semmit. Egyébként nem céljuk a pap megölése, csak alaposan helyben fogják hagyni és maradandó emléket állítani a tartozásának, ha a kalandozók nem avatkoznak be.

A segítségükért cserébe a pap, aki pillanatnyilag is a helyi borok hatása alatt áll, ugyan általában meglehetősen bizalmatlan az idegenekkel (kivéve a szép nőekkel), legalább valamelyest megbízik bennük, így segít, miután meggyógyítja sebeit és a karaktereken is segít.

A következőket mondja el, ha a támadói elmenekültek:

- a támadói nyilván mellékbevétele miatt keresték a Ravuul háztól
- egy kisebb fogadást szervezett a város néhány merészebb legénye között az egy éjszaka során nyújtott szerelmeskedések mennyiségét illetően, de nem fizetett juttot a háznak
- ha a karaktereket érdekli, 10 arannyal ők is bezállhatnak a versenybe (hát igen, az atya már csak nem adja fel, hisz most is megmenekült...)

És ha a karakterek elég gyorsan és hathatósan segítettek rajta illetve van közöttük legalább 15-ös Szépségű nő vagy Arel-, Antoh- vagy Ellana-pap, úgy további információkkal szolgál:

- beszél Welisare Ommun és Aligar, a Kékliliom Hajósának frigyéről, amiért ő a felelős
- Aligar az Albatroszfiókák felől kérdezősködött, mielőtt eltűnt volna
- ő úgy látja, Aligar valószínűleg tartozott a kalózoknak vagy azok üldözhatték őt, ezért érdekelték őt annyira

Fontos! Rilkon atya mindezt tökéletesen igaznak gondolja. Raszimról nem beszél és arra, hogy esetleg ő vette volna rá a papot, hogy adja össze a párt, Raszim közbenjárásának köszönhetően nem is emlékszik.

Az Albatroszfiókák megtalálásáról ezeket mondja:

- a Gyöngyhalak tolvajcéhét kell megkeresni emiatt
- ő általában egy **OLESSIR NEVŰ LÓKÖTŐT** keres meg, ha „*Annir kegyetlen természetéből kifolyólag*” fontos, hogy a kalózzal találkozzon
- Olessirt nem csak megtalálni nehéz, de megközelíteni is; személyes testőreit, csupa nőt, idegen országokból csábította maga mellé
- épp ezért az összekötő megközelítésére két út kínálkozik
 - a karakterek tesznek egy jól irányzott szívességet a Gyöngyhalaknak, méghozzá hamar
 - a karakterek határozottan és lendületesen megközelítik Olessirt és leszerelik a testőreit, majd kész tények elé állítják
- Olessir a **KÖDLEÁNYOK BORDÉLYHÁZA** mellett bérel egy polgári házat, amit **CSÉSZE** néven ismernek
- Rilkon ajánlása sajnos semmit nem ér Olessir előtt (ha esetleg belőle akarnák kikényszeríteni)

Természetesen van ötlete rá, hogy hogyan lehetne szívességet tenni a Gyöngyhalaknak, habár ez felettébb veszedelmes vállalkozás, révén magában foglalja, hogy a karakterek tengelyt akasztanak a Kobrakkal.

Az ötlet a következő:

- egy Raszim nevű dzsad kereskedő még az éjszaka során megpróbál a városon kívül továbbadni némi kényes árut
- az árura a Kobrák és a Gyöngyhalak szervezete is igényt tartana
- háttérben húzódnak okok miatt csak a Kobrák jelentkeztek be érte, de Raszim úgy hiszi, a Gyöngyhalakkal fog üzletelni
- Rilkon nincs tisztában az áru természetével
- Raszim tartózkodási helyéről nincs tudomása, de valószínűleg a legelőkelőbb fogadó vendége
- az adásvétel a Gherat ház területén található egyik kisebb városkapun, a faragványairól elnevezett **KAKASKAPUN** kívül történik, a Gherat örök távollétében
- ha túl nagy zajt csapnak, a gárdisták bizonyosan visszatérnek a környékre, így kevés idejük van

Ha a karakterek megszerzik az árut a Kobrától (vagy akár Raszimtól) és ezzel keresik fel, az orgazda lehetőséget fog biztosítani a csapatnak a békés találkozóra.

Szívéesség a Gyöngyhalaknak

(Javasolt játékidő: 2x30 perc (előkészület+harc))

Ha a csapat követi Rilkon tanácsát és megpróbál a Kobra megrovidítésével Olessir bizalmába férkőzni, itt találod az ehhez kapcsolódó információkat.

A Helyismeret képzettség segíthet a városban való éjszakai eligazodásban. Ha nem mindjárt a Kakaskapu felé veszik az irányt, megpróbálhatják Raszimot még a Kobra elérése előtt jobb belátásra bírni.

Helyismeret (Af), az Előkelő jellemző vagy egy Szépség-próba (-2, ha feltűnően idegenek és +2, ha dzsad is van köztük) segítségével megtudható, hogy a dzsadok számára a városban az egyik fogadó különleges engedményekkel szolgál, így a módosabbak, ha tehetik, mindig itt szállnak meg. Ez nem más, mint a **HOLDAK SZEME**.

A fogadóhoz érve szomorúan tapasztalják, hogy fél arany kifizetése nélkül semmit nem szedhetnek ki a fogadósból. Ha viszont kifizetik a költségeket, kiderül, hogy

- Raszim már elindult nagyjából egy órával ezelőtt
- a szobáját nem vette át senki, tervezi, hogy visszatér
- a szerencsétlen kalmár rendszeresen fújta az orrát, sok teát, de semmi alkoholt nem fogyasztott meghűlésére
- három jókora, míves ládát vitt magával
- a ládákat két-két markos, kikötőből bérelt rakodó cipelte, de meg sem kottyant nekik

Ha a karakterek esetleg szimpatikus mágiában reménykednének Raszim megtalálásához, a szobába újabb két ezüstért juthatnak be. Itt meglehetősen szerencsével (Észlelés-próba -5) találhatnak egy, az ágy mellé elített selyemkendőt, melybe Raszim az orrát fújta. Ez már elegendő egy varázsló, boszorkány vagy pap számára, hogy létrehozzák a szükséges varázslatokat.

A tömény rózsavíz illat lehetővé teszi egy jó szaglással rendelkező karakter (udvari ork, khál vagy Éles érzék (szaglás) előny) számára, hogy kövesse a kalmár nyomát.

Ha még a Kakaskapu előtt beérik a dzsadot, úgy a vele való alkudozás következik. Mivel Raszim komoly vagyont remél a ládák eladásától, csak különösen jó érveléssel vagy hazugságokkal lehet eltántorítani ettől. A különböző érvek, mondatok, okok, amelyek miatt megtorpan:

- a Gyöngyhalak helyett a Kobra várják majd (igaz)
- a Kobra valójában megtámadni, megölni akarják (nem ismert, hogy igaz-e)
- a Gyöngyhalakat a Kobra tartják távol, de a karakterek el tudják intézni az üzletet (igaz)
- ha elmondják, hogy Rilkon atya megbízásából vannak itt, akkor (30-Szépség átlaga) arany pénz már meggyőzné, hogy ne menjen bele a Kobra-való üzletbe
- a karakterek között van, aki már pórul járt a Kobra-való üzlet során, vagy ezt hihetően előadja
- a karakterek között van dzsad pap (bármilyen fajta)
- a karakterek között van Boszorkányos szépségű férfi (igen, Rilkon sajnos nem kedveli a nőket)

Ha a fenti érvek nem válnak be, a karakterek meg is támadhatják Raszimot, hogy elvegyék a ládákat tőle. Ekkor a dzsad, mivel feltűnő túlerővel nézne szembe, elmond egy Hazatérés papi varázslatot és eltűnik.

Ha rögtön a Kakaskapuhoz mennek, még Raszim előtt érnek oda és egy, a városon kívüli lankákba futó kis, kikövezett út körül találják a Kobrákat. A hét alak egy kutyával együtt várja Raszimot, de egyelőre úgy néznek ki, mint akik üzletelni érkeztek. Megjelenésük, felségjelvényeik alapján a Gyöngyhalakhoz tartoznak, tehát valószínűleg rá akarnák szedni Raszimot.

Ha sikerülne meglepniük a Kobrák csapatát (Lopózás -50% a csend és a Kobrák mellett lévő kutya miatt (elfek, félelfelel és Idomítás (Mf) birtokában csak -20%, de eleve sikertelen, ha a karakternek különleges szaga van (udvari ork, khál, wier); Rejtőzés +10% a sötétnek köszönhetően), könnyebben legyőzhetik őket.

<p>Harcosok (4) Ké 30 Té 60 Vé 110 Sp 1k6 v 1k10 (x1) Fp 30 Ép 12</p>
<p>Tolvaj Ké 35 Té 45 Vé 90 Sp 1k2 v 1k6 (x2) Fp 20 Ép 8</p>
<p>Boszorkánymester Ké 30 Té 50 Vé 95 Sp 1k2 (x1) Fp 30 Ép 7 Mp 42 Pszi 30 (Mf)</p>
<p>A Kobrák kutyája Ké 20 Té 40 Vé 100 Sp 1k2 v 1k6+3 (x1) Fp 30 Ép 10</p>

A hét Kobrából egyikük csak orgazda, aki nem is igen merészel harcolni; velük tart egy boszorkánymester, négy harcos és egy tolvaj, a kutyával. A boszorkánymester tetoválásainak köszönhetően a vajakos, a tolvaj és az egyik harcos tökéletesen lát a sötétben is, ők használhatnak célzófegyvert is.

A küzdelemre mindenesetre három teljes kör áll rendelkezésükre, mert ezután a közelben a Gherat ház kutyái felcsaholnak a hangzavarra és a gárda, fittyet hányva Raszim korábban fizetett kenőpénzére, kijönnek. Ha bármelyik karakter valamilyen módon csendet varázsol, ez a megkötés nem érvényes. A borongós ég miatt a fényviszonyok a Harc vakon és a Harc félhomályban módosítói között ingadoznak, körönként változva.

Ha a karakterek előbb a Holdak szemében járnak és csak utána térnek a Kakaskapuhoz, Raszim épp egy kisebb zsákot vesz át a Kobrák kereskedőjétől, majd visszaindul a városba. A Kobrák, mivel Raszim nem leplezte le az álcájukat, Olessir embereinek tűnnek és kerülő úton, másik útvonalon térnek majd vissza, így a karakterek ekkor is megszerezhetik a ládát. Raszim egyébként 250-350 aranynak megfelelő értékű drágaköveket kapott az áruért, ha netán őt akarnák kirabolni...

Ha megpróbálják követni Raszimot, mintegy öt perc után egy kisebb utcába befordulva eltűnik (láthatatlanság köpenye + észrevétlenség medálja).

Olessir csészéje

(Javasolt játékidő: 30 perc (áruval érkeznek) vagy 1,5 óra (erőszakos megoldás))

Ha megszerezték a Raszim-féle kényes szállítmányt, vagyis három jókora utazóládát, felkereshetik Olessirt otthonában, a Csészében. Ezt akár másnap reggelre is halaszthatják. Amennyiben a ládák hiányában törnének az orgazda otthonára, valamiféle bejutási tervet kellene, hogy kidolgozzanak.

Olessir házáról találsz egy térképet a függelékben, de összetett helyszínleírást vagy csapdákat nem, ezt rád bízunk. A legszerencsésebb értelemszerűen az, ha a karakterek már ládával együtt érkeznek...

Olessir testőrei (4)

Ké 45 Té 60 Vé 130 Sp 1k5 (x2)

Fp 60 Ép 8 Pszi 36 (Slan, 6. szint)

Olessir ikrei (2)

Ké 51 Té 72 Vé 142 Sp 1k5 (x2)

Fp 60 Ép 8 Pszi 36 (Slan)

harcérték 1/3-a átadhatják egymásnak

Mindenesetre a férfit enoszukei testőrnők védmezik (ne kérdezzétek, hogy honnan szerezte őket, említettük, hogy messze földről valók), akik a harcművészek tudományával rendelkeznek. Hat ilyen tartozik a Csésze védelméhez, de ketten közülük ikrek, akik az Ikerharc képzettséget is Mesterfokon bírják és Olessir személyes kíséretét képezik még a hálószobában is.

Az orgazda mindenesetre szívélyesen vagy, testőrei legyőzését követően, megfélemlítve fogadja a karaktereket. Cserébe a kalandozók eddigi tetteiért segít nekik eljutni az Albatroszfiókákhoz.

Elmondja, hogy a Dassire ház védelmét és vendégszeretetét élvező toroni hölgyhajó, vagyis a szajhabárka hamarosan kifut, de a tengeren meglátogatják őket az Albatroszfiókák is, akik a jem-irrei partokon sajnos mellőzve érzik magukat.

A bárka általában nem tűr meg külsősöket a fedélzetén, miután kifutott, ám mivel Olessir jó kapcsolatban van a bárka kapitányával, vagyis **LYANERA NAGYASSZONNYAL**, egy testőret (ha van még...), **MASSUT** a karakterekkel küldi, így a boszorka elfogadja majd, hogy a csapat is vele tart.

Ha a ládákat Raszim kiiktatása után hozták el neki, azokért kereken 300 aranypénzről szóló váltóval fizet, melyet az El Hírad dzsad bankházban tudnak beváltani. Értelemszerűen nem sokra mennek ezzel, ha Raszimot megölték, de Olessir nem tart a házában aranyházakat...

A szajhabárkán

(Javasolt játékidő: 30 perc + max 1 óra (tárgyalás + játék a hajón, felszerelés felcsempészése stb.))

A kikötőben állomásozó toroni bárka, habár a kalandozók érkezésekor még fogad vendégeket, már a kihajózásra készülődik. A fedélzetén még ledéren öltözött lányok integetnek a parton állóknak, szirénként hívogatva mindenkit, akinek van néhány ezüstpénze vagy ékszere, amit egy rövide szórakozásra váltana, de közben egy-egy daruval már jókora dobozokat emelnek az orra és hordókat gördítenek a fedélzetre és az őrk is egyre-másra térnek vissza a kikötőből.

Kultúra (toroni, Af) vagy Vallásismeret (kyr, Af), esetleg a boszorkány kaszt megléte segíthet abban, hogy a karakterek tudjanak egyet s mást a szajhabárkáról. Elsősorban pedig azt, hogy fedélzetükön többek között boszorkák kínálják ölelésüket, s ebből nem csak ügyfeleik, de maguk is szentségtelen/szent (kinek-kinek belátása szerint) erőre lelnek.

A Hajózás (Af) képzettség is elegendő rá, hogy megállapítsák, a bárka teljesen alkalmatlan a nyílt tengeri hajózásra, hiszen kialakítása egyszerűen nem teszi lehetővé, hogy hosszabb ideig tűrje a nyílt tenger szeleit és hullámain, nem is beszélve a képzett legénység viszonylagos hiányáról. De akkor hogyan került ilyen messze Torontól?

Lyanera saját kabinjában, egy toroni előkelő párnaszobájává berendezett lakosztályban fogadja a karaktereket, ha azok érkezésük céljáról tájékoztatják a lányokat vagy hozzák magukkal Olessir emberét.

Sajnos hamar kiderül, hogy a nagyasszony meglehetősen válogatós, ha arra kerül sor, hogy kik és milyen körülmények között tartózkodhatnak bárkáján, amint az kifut. A hajó, ami a kikötőkben sorra fogadja a szerelemre éhes férfiakat és némelykor még asszonyokat is, a tengeren szigorúan az ott szolgáló lányokat és az őket vigyázó férfiakat tűri meg fedélzetén. De honnan tudja a hajó, hogy a karakterek nem őt szolgálják? A hajó talán nem tudja, de a nagyasszony bizony tisztában van vele.

A következő lehetőségeket kínálja az utazásra (de csak azért, mert ajánlással jöttek, egyébként hallani sem volna hajlandó ilyen póriás feladatokról, mint az utas szállítás):

- a nők fél év szolgálatot vállalnak a hajón, Lyanera közvetlen vezetése alatt (feladatuk egyszerre örömlány és hajósinas)
- a férfiak egy év szolgálatot vállalnak a hajón **SIGUR ASSANG** (kegyetlen, de tisztességes pietorhoz méltó) parancsnoklása alatt (feladatuk egyszerre testőr és hajósinas)
- mindkét esetben megtarthatják felszerelésüket, amivel érkeztek, viszont csókkal (Megbélyegzés csókjá) és egy pohárkányi vérrrel (1 ÉP) kell megpecsételniük a szolgálatot; ha a csóknak ellenállnak, az alkunak annyi
- ha nem egyeznek bele ilyesmibe, úgy minden felszerelésük és fegyverük és mágikus eszközük hátrahagyásával (beleértve a varázslóbotot és különösen a szent szimbólumokat) szintén feljöhhetnek a hajóra, ám ekkor csak egy külön lakrészben tartózkodhatnak és sem a lányokkal, sem a sympietorokkal nem érintkezhetnek, mivel obsoroknak számítanak

Másnap mindenesetre kifutnak, kalandozókkal vagy azok nélkül. Lyanera nem ellenőrzi különféle brutális erejű mágikus módszerekkel, hogy a kalandozók nem csalják-e fel valahogy a felszerelésüket a hajóra. Ha képesek rá észrevétlenül, mondjuk az est leple alatt felúsztatva vagy akár térmágiával, akkor már csak azt kell elintézniük, hogy az út során mindez ne lepleződjön le.

Mágia a hajón: Mentál- és Asztrálmágia -50E-vel működik a hajón, kivéve azok számára, akiket a nagyasszony korábban a Megbélyegzés csókjával illetett, illetve akiket ő tanított ki. Ez további négy boszorkányt jelent. Tűztől a nagyszámú gyertya miatt úgy van védve, hogy 1E alatt minden tűz megfog, de 2-5E között elfojt mindenféle lángot; ez a megkötés a boszorkányokra és a nagyasszonyra is vonatkozik. Különlegesség, hogy Tér- és Anyagmágia ellen egyáltalán nem véd (ennek elsősorban a boszorkánymágia természete az oka).

A hajó körül ezen kívül mindig nyugodt vagy békésebb a tenger és a szél, eső pedig csak a legnagyobb viharban éri a környezetét, mindig kellemesen langyos meleg van a fedélzetén és kisebb búbjok távol tartanak mindenféle rovar és rágcsálót, viszont vonzzák a hullóket. Ez a mágikus erő magába a fába van oltva és lehetővé teszi a bárkának a nyílttengeri hajózást is.

A védelem megszüntethető a nagyasszony megölésével vagy a hajó mélyében lévő Lysianel-oltár és hekkaszentély elpusztításával.

A hajón hajóinasként, Lyanera személyes kedvenceként szolgál **ANE**, teljes nevén **RILIANE**, az előző kalandmodul (melynek eseményei mintegy évtizeddel ezt követően játszódnak) bárdlánya is. Ekkor még csak tíz év körüli, de már gyönyörűen énekel és legalább három sympietorral incselkedik folyamatosan. Ez csupán érdekesség és a modul szempontjából sincs kifejezett jelentősége, de az előző történetet lejátszók számára szórakoztató kapcsolódási pont lehet.

Sympietorok (10+1k10)

Ké 20 Té 40 Vé 100 Sp 1k6+3 (x1)
Fp 30 Ép 10 SFÉ 2 (kem. bőr) ME 14/16
spec: harci drog: gyors, köz. időtartam,
+10 Ké +15 Té -20 Vé, Fp sérülésnek
csak felét érzik meg

Hajóboszorkák (3)

Ké 20 Té 35 Vé 85 Sp 1k2 (x1)
Fp 20 Ép 5 Mp 40 Pszi 30 (Mf)
lehetőség szerint boszorkánykört
állnak harcban

Ha van rá idő és a csapatnak van hozzá kedve (vagy épp kimondottan irtóznak tőle), úgy a szolgálat néhány momentumát érzékeltetheted velük. Takaríthatnak velük kigyóketrecek és sirályürüléket naphosszat, próbálgathatják toroni etikett ismeretüket is (Etikett (Af) és Kultúra (toroni, Af) együttes meglétének hiányában akár botütésekre is számíthatnak), de lehet, hogy csak fegyveres és szexuális ismereteiket mérik fel. Ahogy a csapatnak és neked tetszik és ahogy a játékidő engedi.

Fontos! Mindeközben a karakterek tudta nélkül, de velük párhuzamosan a hajóra kerül Aligar is, ezúttal egy boroshordó vagy láda alakját viselve. Álcát viselve (Álcázás Mf és sok rákésülés ☺) a nagyasszony szobájában utazik Raszim is mint up-umbari méregkeverő, akivel a játékosok csak a nagyasszony szobájának célzott átkutatásakor találkozhatnak.

Albatroszfiókák szárnya alatt

(Javasolt játékidő: 1 óra 30 perc)

Már harmadnapja utaznak a hajón, alapvetően szerencsés vizeken, amikor az Albatroszfiókák hajója, a **KAGYLÓKÉS** feltűnik a hajnali ködben. Ahogy a két hajó a csendes szellőben lassan közeledni kezd egymás felé és a köd lassacskán felszáll, Ane meglát egy másik bárkát is az ellenkező irányból, amelyen nincs semmiféle felségjelzés.

Kellő távolságból csak messzelátóval, mágiával, elf (vagy félelf + Éles érzékek (látás)) szemekkel látható, ahogy az idegen bárkáról természetes, narancspikkelyes lények buknek alá a vízbe. A snilek népét Legendaismeret (Af) mellett leírásukból bárki azonosíthatja.

Gyíklények (15+2k6)

Ké 25 Té 60 Vé 100 Sp 1k6+2 (x1)
Fp 55 Ép 15 SFÉ 2 (pikkely) ME 22/22

Gyíkmágus

Ké 35 Té 64 Vé 108 Sp 2k6+4 (x3)
Fp 70 Ép 18 Mp 100 Pszi 80 (Kyr)
boszorkánymesteri mágia, ME 39/42

A Kagylókés leghamarabb egy perccel a gyíklények érkezése után éri el a szajhabárkát, így addig a karakterekre van bízva a hajó védelme. Az egy percet mágikusan keltett széllel együtt kell érteni, ha a karakterek erről nem gondoskodnak, három percig kell kitarítaniuk. Ha nem intézkedtek felszerelésük elhozásáról, most komoly gondban lehetnek...

Mindenesetre a hajót védő őnök hamar szabadon hagyják a fegyvereket, ahogy a vízből előtörő snilek végeznek velük. A gondot tovább fokozza, hogy az első snil harcosok érkezését követően megérkezik a kirabolt gyíkmágus is és minden hatalmát a hajókra zúdítja, az egyes emberekkel praktikus okokból nem is foglalkozik.

Albatroszfiókák (20+1k10)

Ké 20 Té 40 Vé 100 Sp 1k2 v 1k6+3 (x1)

Fp 30 Ép 10 SFÉ 1 (kivert bőr)

Amint az Albatroszfiókák megérkeznek és a karakterek a gyíkmágust is elűzték (vagyis az kétszer is elhasználta 100 Mp-jét és elveszítette Ép/Fp értékének legalább felét), netán megölték, a gyíklények visszavonulnak. A mágus távoztában vagy halálában még megátkozta az Albatroszfiókák hajóját, melynek csak másnap lesz jelentősége, ha azt nem szüntetik meg addig a karakterek – a kalózok ugyanis minderről nem szereznek tudomást.

A Kagylókés legénysége Lyanera hajóján ünnepli meg győzelmét, mialatt a karaktereknek van lehetősége beszélni a kapitánnyal a Kékliliom Hajósáról. Ugyanezen idő alatt a Hajósnak van lehetősége csendesén átsurranni a tabrakra és annak mélyében elhelyezkedni kényelmes álcában. Úgy érzi, ő már kijutott.

A Kagylókés kapitánya, **KÖTÉL URKHON** kissé bosszús, amiért több legénye is odaveszett (hacsak a karakterek nem intézték el a gyíklényeket még a tabrak érkezése előtt, ami azért felettébb valószínűtlen), de azért örül, hogy ilyen nemes vadra lett, épp ezért szívesen vált szót a karakterekkel is. Cseppet sem tűnik állatias, kegyetlen kalóznak, inkább afféle tengeri úriembernek, akinek vaskos, bikanyakában tucatnyi csomóra kötött madzag lóg.

A következőket mondja el a karaktereknek (Lélektan (Mf) vagy mágia mellett megállapítható, hogy mikor és miben hazudik. Mellébeszéléssel Alapfokon bír):

- Aligar nevét soha nem hallotta (hamis)... valójában hallotta, de nem találkozott vele (hamis)... valójában a férfi évekkal ezelőtt maga is Urkhon mellett szolgált és azóta is szabadon járhat-kelhet a kalózok között, de már vagy egy fél éve nem látták (na ez már igaz)
- a Kapitány büszkeségét soha nem támadták volna meg (hamis), mert az Ommunok többször is komoly összeggel váltották meg épp annak a tabraknak a biztonságát (igaz)
- Jem-irre közvetlen közelében a Kagylókés az egyetlen olyan Albatroszfióká-hajó, mely képes lenne elpusztítani a Kapitány büszkeségét (igaz), de ő nem támadta meg (igaz), s nem is látta a vizeken már vagy három hónapja (igaz)
- nem ez lenne az első alkalom, hogy kalózokat használnak bűnbaknak Jem-irre alvilágában (igaz), habár az utóbbi időben a megtorlások miatt ez gyakorlatilag hallatlan (igaz)
- a Kagylókés fedélzetén visszafuvarozza a karaktereket Jem-irrébe, ha a karakterek nem verik nagy dobra, hogy ők meg az Albatroszfiókák (igaz)
- becsszavát adja, hogy rendes körülmények között nem eshet bántódásuk (igaz), sőt, még különös körülmények között sem (hamis, „de hát más helyett nem ígérkezhet el”)
- Welisare alsóruhájának megismeréséért ő is szívesen feladná bajtársi esküjét (hamis; habár gyönyörűnek és kívánatosnak tartja)
- Rilkon atyát személyesen is ismeri (igaz), tartozik is neki vagy 50 zanirral (hamis, csak 15-tel, és még a kamat)

- Raszimról még soha nem hallott (igaz)
- sosem látott még snileket ezeken a vizeken (igaz)
- a nyakában lévő kötél a kalózpárbajokat mutatja, ahányszor megpróbálták kihívni és elvenni tőle az életét és a hajóját, de alulmaradtak (igaz)

Úgy tűnik tehát, hogy a visszaút is biztosítva van, minden rendben. Néhány óra szórakozás után a Kagylókés elvállik a szajhabárcától, s míg az utóbbi folytatja útját dél felé, a kalózok tabrakja Jem-irre, pontosabban a Napfolyosó-öböl felé veszi az irányt.

Másnapra azonban a hajón többen megbetegsznek, a környéken sötéten búzlik a víz, rosszul fújnak a szelek, haldögök kísérik az útjukat; vagyis egyértelmű, hogy a kalandozók bajt hoztak a Kagylókésre. Urkhon kapitány lefoghatja a kalandozókat és közli velük, hogy mivel átkot hoztak a tabrakra, a vérükkel lemoshatják ezt.

Ügyes beszéddel (és szerepjátékkal) vagy mágiával is lebeszélhető szándékáról, mindenestre a gyíkmágus átkának szétosztatásával ez az állapot megszüntethető. Ha a karakterek esetleg harcolni akarnának vagy ostobaságot mondanak, a kalóz nyugodt szívvel feláldozza őket Annirnak.

A hajó éppen ugyanúgy átkozott marad – de ez már a karaktereken nem segít...

Kalózpárbaj az Albatroszfiókáknál. A riegyoi kalóznépek (leszámítva a törpéket) sokra tartják a becsületet és a szabadságot, így külön párbajrendet alakítottak ki, hogy a hajóikon a zendülést elkerüljék. Eszerint a kihívó és a kihívott félmeztelenre vetkőzik és egy nagyjából egy-másfél ynevi láb hosszú, ujjnyi vékony sodronykötet köt a nyakába és így kötik össze egymást. Ezután az érintetteken felül a rangban legmagasabb kalóz rikoltására megkezdődik a párviadal, mely az egyik fél mozgásképtelenségéig vagy haláláig tart.

A kis távolság lehetetlenné teszi a hosszabb fegyverek hatékony használatát, a Belharcra azonban annál alkalmasabb. A viadal során bármilyen tárgy használható, ám a párbaj kezdetén egyik félnél sem lehet semmilyen eszköz.

A kötélnak köszönhetően ha az egyik fél elesik, a másik jobban teszi, ha utánozza, különben mindkettejük nyaka rúdul megsérül (legalább 1k5 Fp, mely az érintettek súlya alapján jóval magasabb is lehet).

Végjáték

(Javasolt játékidő: 30 perc)

Amikor a karakterek visszatérnek a városba, szembesülnek vele, hogy úgy Rilkon atya, mint ahogy Raszim is teljesen eltűnt, felszívódott. Az első kérdezősködések nem tartanak soká, mert az Ommun háztól máris megkeresi őket Welisare komornája, hogy a „kisasszonyka” elé hívja a karaktereket.

Amikor a tizenéves lány megtudja, hogy Aligar valószínűleg rászedte, soha nem szerette és csak a család vagyonát csalta el tőle, ráadásul még meg is szökött, éktelen haragra gerjed és 100 arany vérdíjat tűz ki a Hajós fejére. Vissza fogja kapni a csavargót, élve vagy halva...

Kármentés

(azok számára, akik nem veszik be a csalit vagy akik valahol valamit nagyon elszúrnak)

Ha a csapat

- nem veszi be az Annir-pap történetét (holott az tudtával végig igazat mond)
- nem hajlandó tengelyt akasztani a Kobrákkal vagy nem tud Raszimon segíteni
- bármiféle viselkedés miatt fogdába kerül (erre azért kalandozók esetén láttunk már példát)
- ragaszkodik hozzá, hogy mindenképp beszéljen Welisaréval is
- nem jut fel a szajhabárára
- esetleg feltűnően nem klasszikus, kalandozós játékra vágyik, mert mondjuk diplomatákat meg nemes ficsúrokat hoztak karakter helyett akkor egészen más irányt is vehet a történet.

Ezt nem látom okát bővebben kifejteni, hiszen ebben az esetben az a legfontosabb cél, hogy a játékosok mindvégig Jem-irrében maradván rájöjjenek, hogy mit is tett Aligar és hogyan rövidítette meg az Ommun házat annak régi papja, Rilkon (miközben erről immár semmit nem is tud).

Ennek élvezetes lemeséléséhez a város és elsősorban Raszim és Rilkon ismeretére és jókora adag rögtönzésre lesz szükség. Néhány támpont:

Az Ommun házban kisebb nehézségek árán, de megközelíthetik Welisarét saját lakosztályán. Itt az ifjú feleség elmeséli, hogy Aligar milyen hősi körítéssel lopta meg az ő segítségével és tudta nélkül igen súlyos mértékben a családot, amiben valószínűleg megbízójuk is részt vett.

A lány elmeséli a titkos házasságot és azt, hogy a Hajós maga ajánlotta fel, hogy messzi földről származó vagyonát, mely három ládában is alig fért el, felajánlja a kalózkodnak, csak Welisare is tegyen hozzá még majd' ugyanennyit. A lány nem is gondolja, hogy átverhették, hisz fülig szerelmes, meglehetősen indulatos – és nem is túl okos.

A dzsad kalmár szála ettől függetlenül is megmarad. Raszim próbálja a kalandozókra bízni az áru egy részét, melynek másik része maga a Kékliliom Hajósa, majd Rilkon atya társaságában távozni a városból. Ez valószínű sikerül is neki, ha más nem, hát mágikus módszerekkel. Érdemes úgy intézni, hogy legalább egy ládát némi nehézségek árán megszerezzenek a kalandozók – s hogy épp ez a láda legyen Aligar. Raszim sem ostoba, ha lehet, inkább egy gyíkmágus kincseivel lép le, semmint egy umich társaságát élvezze...

Amikor minden eldőlni látszik, akár úgy, hogy Raszim viszi a ládákat, akár úgy, hogy a kalandozóknál maradt Aligar, akkor érkeznek meg a snilek. Tértárával érkeznek a városba vagy annak közelébe és a kalandozóknál lévő ládát követelik. Nem indokolnak, nem kérnek, hanem elveszik – ha kell, erővel.

A legjobb ezt úgy intézni, hogy a csapat ekkor már Raszim nyomában legyen, vagy épp ekkor érik be a távozó kereskedőt és Rilkon atyát. Láda vagy nem láda, a gyíkmágus magával viszi Aligart egy kis elbeszélgetésre, ha a karakterek meg nem óvják ettől.

Ha az Aligar-láda a kalandozóknál marad, úgy valamilyen módon még azelőtt, hogy Welisare és az Ommun ház, no meg persze törvény elé citálnák, az umich elszökik; legkésőbb pedig a börtönből. Ekkor Welisare ismét csak a vérdíjban találja meg a megnyugvást, a történet vége tehát ugyanaz: Aligar szabad, Raszim ki tudja, merre jár és Welisare dühösen kimondja férje üldöztetését.

--- VÉGE ---

Kiegészítő anyagok

Nem Játékos Karakterek

A fegyverek harcértékeit, a képzettségek módosítóit a harcértékek nem tartalmazzák. Az egyszerűség végett célszerűbb és gyorsabb a számítás, ha Fegyverhasználat (Af) Ké +5 Té +10 Vé +10 Cé +5 módosítókkal, a Fegyverhasználat (Mf) pedig Ké +10 Té +20 Vé +20 Cé +15 módosítókkal számoltok, a fegyvertől függetlenül. Mágikus fegyver esetén a bónuszokat ezekhez az aránylag kerek értékekhez számolhatjátok hozzá.

Rilkon atya, Annir papja

A boithánus szerzetesből lett Annir pap nem nevezhető éppen Annir hite bástyájának, sőt, ami azt illeti, az utóbbi időben egyre távolabb került istennőjétől. Alapvetően jóindulatú, de könnyen befolyásolható, kissé iszákos és a helyi alvilág felé túlságosan is nyitott férfi. Rövid, őszes sörtehaja és dús, csimbókos, fekete szakála van, melyben a legkülönbözőbb függők és díszek lógnak, gyöngyök, gyűrűk és rúpiák vegyesen. Öltözéke kissé mocskos, kivéve, ha nagy ünnepre készül, szürke szemeiben vizenyős közöny ül, amivel régebben képes volt az emberi lélek mélyére tekinteni – mostanában azonban csak az üveg fenekét találja meg velük.

Jellem: Élet, Káosz; Vallás: Annir (Antoh); TSz: 7 (szerzetes 1 / pap 6); Szépség 14

Ké 30 Té 45 Vé 105 Cé 10 Ép 9 Fp 50 Mp 49 (Hiterő 3) Pszi 33 (Mf)

Hosszú bot (Mf), Sebgyógyítás (Mf), Hamiskártya (Mf), Kínokozás (Af)

Raszim, dzsenn Doldzsah-pap

Ki tudja, hány és miféle év áll a szélhámosból lett alkalmi kereskedő és tanácsos és orgazda és még ki tudja, miféle-fajta dzsenn mögött?! Annyi biztos, hogy a karizmatikus férfi rengetegszer keveredett már kétes ügyekbe, amelyek Doldzsah kegyelméből rendre megtalálják. Jellegzetes dzsah akcentusát képes levetkezni, ha a tárgyalópartner elég méltónak mutatkozik, de erre egyébként nem szívesen hajlandó. Általában világos ruhákat visel, széles övet és emámét. Kurta, vörös botot hord magánál, akár Galradzsza papjai, melyet elsősorban megtévesztésül tesz. Jól borotvált arca és fejbőre szinte csillog, erős rózsaillatát messziről érezni, mosolyát pedig nehéz elfelejteni. Igazi szerencse, hogy a játékosoknak nem kell ellene fordulnia ☺

Jellem: Rend (de amolyan *dzsados*); Vallás: Doldzsah; TSz: 12 (tolvaj 4 / pap 8); Szépség 18 (Intelligencia 21)

Ké 35 Té 50 Vé 115 Cé 10 Ép 10 Fp 60 Mp 72 (Hiterő 5) Pszi 70 (Mf, Mentálmágia mozaikjait is alkalmazza) + 50 (drágakő)

százalékos képzettségek magasan (60-80%), hazugság és átverés képzettségei Mesterfokon, Különleges Pszi-képzés

Láthatatlanság köpenye, Észrevétlenség medálja, Lapis lazuli 50 karát (okozás), különféle gyógy- és varázssitalok

Olessir, a Gyöngyhalak orgazdája

Simulékony, vékony, hosszú nyakú, kis kerek fejű figura tenyérbe mászó, takony stílussal és fölényeskedő beszéddel. Saját fontosságával nagyon is tisztában van és szereti is érzékeltetni. Drága, előkelő ruhákban jár és gazdagon ékszerezi magát.

Jellem: Káosz; Vallás: nem jellemző; Szépség 13

Ké 20 Té 35 Vé 90 Cé 20 Ép 7 Fp 30

Színészet (Mf), Politika/diplomácia (Mf), Lélektan (Af), Emberismeret (Mf), Értékbecslés (Mf)

Lyanera

A szajhabárka nagyszonya vékony, erősen festett, szoborszerűre mázolt arcú nő számos tetoválással és kihívó, előkelő öltözékekkel, különböző ékszerekkel gazdagon feldíszítve. Ujján körömgűszű, kékes szemében számító intelligencia és ravaszság, mély, bűgő hangja mintha a férfilélek legrejtettebb rétegeihez szólna.

Jellem: Rend; Vallás: Lysianel; TSz: 11 (boszorkány 11); Szépség 16

Ké 30 Té 50 Vé 110 Cé 20 Ép 6 Fp 45 Mp 88 Pszi 50 (Mf)

klasszikus boszorkányképzettségek, Körömgűszű (Mf), Kínokozás (Mf)

a legkülönbözőbb varázstárgyak és italak állnak rendelkezésére legalább alapanyag-formában a hajóján

Sigur Assang

Büszke toroni harcos, vérvonala részben kyrektől származik, mely daliás megjelenésén, szürkés, nyaka alá érő haján és vékony derekán is kiütözik. Ritkán és keveset szól, de olyankor velősen; megszokta, hogy emberei kézjelekből is értenek és maguktól is tudják a dolgukat. Abbit sodronyíngét jó minőségű, fejjavadásokhoz hasonló alkar- és lábszárvédők egészítik ki.

Jellem: Rend, Halál; Vallás: Lysianel (nem jellemző); TSz: 8 (harcos 8); Szépség 13

Ké 35 Té 65 Vé 125 Cé 10 Ép 12 Fp 75 SFÉ 4 (abbit sodrony) Pszi 21 (Af)

Hosszúkard (Mf) Kétkezes harc (Mf), Harc helyhez kötve (Mf), Kiegészítő támadás (Mf), Mászás, Esés, Ugrás 40%
harc ai ajzószer: gyors hatás, közepes időtartamKé +10 Té +15 Vé -20, az elszenvedett Fp csak felét érzi meg.

Kötél Urkhon, a Kagylóbontó kapitánya

A kalózok kapitánya bikanyakú, oszlopalkatú monstrum, akinek se haja, se szakálla, meglepően ápoltság és kifejezetten jól öltözött, sőt, még egy kevés dzsadvízre is futotta bevételeiből. Testét ugyan mindenfelé tetoválások és hegek borítják, ez egyáltalán nem látszik a ruha alatt. Cseppet sem tűnik állatias, kegyetlen kalóznak, inkább afféle tengeri úriembernek, akinek vaskos, bikanyakában tucatnyi csomóra kötött madzag lóg. Vastag övén feltűnő, vésetekkel telerótt bronz övcsat.

Jellem: Káosz; Vallás: Annir (Antoh); TSz: 9 (tengeri farkas 9); Szépség 9

Ké 40 Té 75 Vé 110 Cé 5 Ép 12 Fp 80 SFÉ 2 (amulett)

Szablya (Mf), Hajózás (Mf), Hadvezetés (hajó, Mf), Hamiskártya (Mf), Etikett (Mf)

Különleges harci technika (kalózpárbaj, +10 Té ilyenkor); sebezhetetlenség amulettje az övcsatján (SFÉ 2 MGT 0)

Hajók

Gátlástalan kiemelés és hozzáírás Con Salamander Ynevi hajók című, eredetileg a kalandozok.hu hasábjain megjelent cikkéből illetve cikkéhez.¹

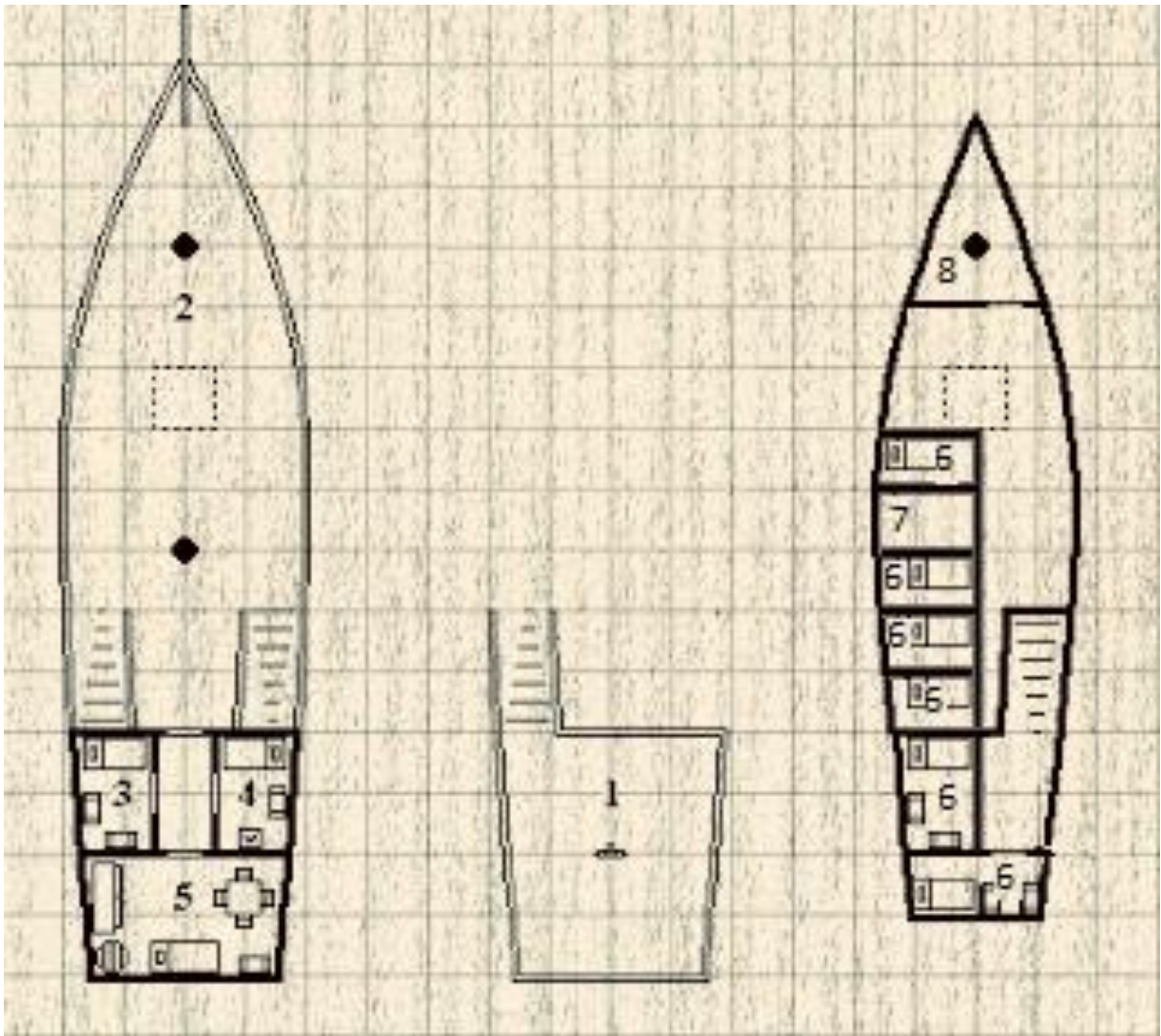
	Szajhabárka (bark)	Kagylóbontó (tabrak)
Hosszúság	30 láb	24 láb
Szélesség	8 láb	8 láb
Merülés	3 láb	2 láb
Sebesség	6-14 mf/ó	10-15 mf/ó
Teherbírás	50 teher	70 teher
Árbocok	3	2
Legénység	20-30 fő (ebből min. 10 örömlány)	20-30 fő (kalózok)
Érték	200 arany	300 arany
Hajózhat	partközeli, tenger	folyam, tenger
Üldözési sebesség	20 mf/ó	19 mf/ó
Fegyverzet	1 nyílvető, 1 katapult, 4 boszorkány	3 balliszta, 1 katapult
Típus	kereskedő	utazó (kalóz...)
Utasok	legfeljebb +10 fő	legfeljebb +10 fő

¹ URL: <http://kalandozok.hu/dynamics/showentry.php?e=1535>

Szajhabárka

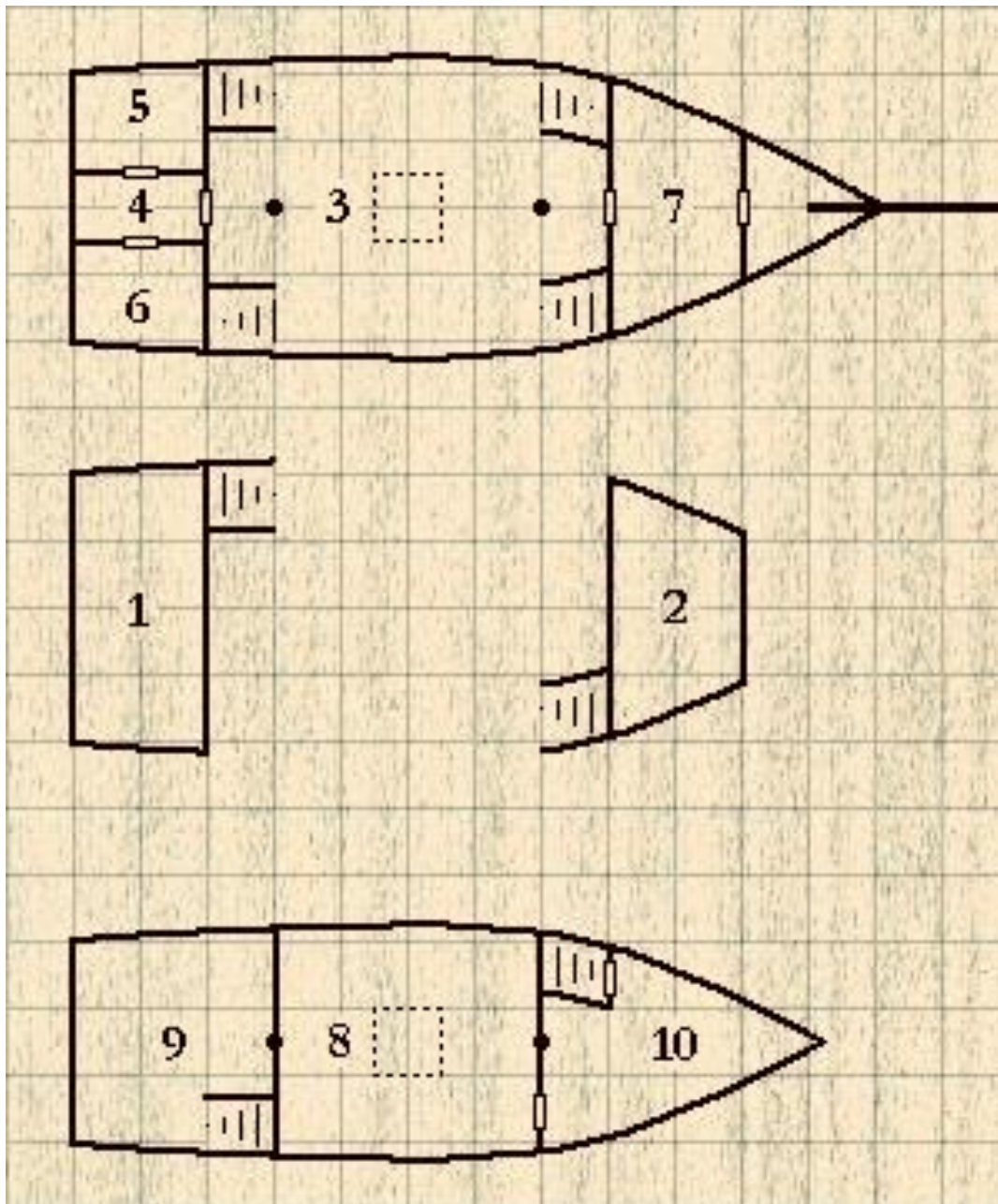
A bárka valódi neve Arha Lasquar, vagyis Lasquar lehelete, mely tiszteletet állít a mára hekkává magasztosult egykori vakmerő toroni hajósnak, ki elsőként szelte át a Quiron-tengert. A név csak a hajón belül, a korláton és a mélyben, a szentélyt elzáró falon olvasható.

- 1: Tatbástya, a nyílvető helye.
- 2: Főfedélzet, némi rakomány és a katapult helye.
- 3: Sigur szobája.
- 4: Lyanera szobája.
- 5: Nagyasszonyi étkező- és tárgyalóterem.
- 6: Lányok szállás- és munkaszobája.
- 7: Hajópénztár és kisebb, ám annál értékesebb dolgok raktárszobája. Kulcsa Sigur különös fülbevalója.
- 8: Hajószentély, közvetlenül a hajó orrában, félig mohával és algával fedve, buja jelekkel és képekkel borított apró szentély, benne örökégő homálygyertya (ami fény helyett árnyakat ad, ha meggyújtják). Ajtajának kulcsa Lyanera szobájában egy zárt ládában várja tolvaját.



Kagylóbontó

- 1: Tatbástya, 2 balliszta helye
- 2: Orrbástya, katapult helye
- 3: Főfedélzet, evezőpadok
- 4: Folyosó
- 5-6: Tisztek kabinjai
- 7: Kötél Urkhon kabinja
- 8: Általános raktér, dobozok, hordók, kötelek
- 9: Zárt raktér, valódi értékek, rabolt kincsek, most leginkább fűszer
- 10: Legénység függőágyai és ládái, evezők szükség esetére



Nagyon rövid város- és népleírás

(durván megvágva és rövidítve Magyar Gergely Jem-irre című, kalandozok.hu-n megjelent cikke alapján²)

Alkat, megjelenés: A jem-irreiek legtöbbször átlagos termetű, sötét hajú, kékes, szürkés és világosbarna szemű, izmos alkatú, szőrzetük erős.

Ruházkodási szokások: Az itteniek kedvelik a bő, gazdagon redőzött ruhákat, fejükre széles karimájú kalapot tesznek. A nők hosszú haját, a férfiak legtöbbször szakállt növeszt. Az egyszerűbb emberek körében is divatos a mintás szőtt, talán az elfek hatása a növényminták imádata. Színekből a világos dívik, mindenféle árnyalatban, bár a túlzott színpompát nem bírja a jem-irrei ízlés.

Divat: A férfiak vékony fegyverövet, a nők kevés ékszert viselnek, inkább a minőséget helyezik a mennyiség elé. A nők zárt, szintén redőzött, hosszú ruhákat viselnek, legkevesebb díszítéssel. Gyakori körükben a nagy, ízlésesen mintás vállkendő, amit a szél ellen a fejükre is tehetnek. Divatos a hajfonás, és a színes szalagok használata is, a férjes asszonyok hajukat, a férfiak – talán törpéktől elcsúszott szokásként – szakállukat fonják két vagy három ágba.

Nyelv: A város elterjedt köznyelve a romlott kyr dialektusra visszavezethető arkat, amely több elf, de még egy-két crantai szót is tartalmaz. Emellett többen beszélik a közöst, és néhányan az ervet is.

Pénz: Az arany zanir kisebb tenyérnyi, hatszög alakú, vastag, magas nemesfém-tartalmú, hagyományosan Jem-irre látképe díszíti. Az ezüst ötszögletű, recés szélű, általában harci kutyát ábrázol. A réz zanir kerek, apró.

Különlegesség: A város hangulatát és képét alapvetően meghatározza a kutyatenyésztés, rendszeresen látni ugató, csaholó vagy épp idomítás alatt álló ebeket mindenfelé. Nem ritka, hogy az őrséget is kiegészítik különféle feladatokra kiképzett kutyák.

Szójegyzék

(forrás: Magyar Gergely automatizált Ynevi szószerkezte)³

Arkat: Jem-irre köznyelve a romlott kyr dialektusra visszavezethető arkat, amely több elf, de még egy-két crantai szót is tartalmaz.

Szajhabárka: Boszorkányhajó, mely elsősorban Toron partjait és folyamait járja, fedélzetén folyamatosan működő bordélyházzal. Vezetőjét nagyasszonynak hívják, biztonságára egy-két pietor és számos, őket szolgáló sympietor, no meg varázslatok egész sora vigyáz.

Tabrak: A gálya egyenes ági leszármazottja ez a fűrgé vitorlás, mely örökölte annak minden jó tulajdonságát. Orra és alacsony hátsó felépítménye messze kinyúlik a víz fölé, ami a hajónak igen könnyed megjelenést kölcsönöz. Noha két vagy három árbocán rendszerint ágvitortlát hordoz, a fedélzeti mellvéden evezőnyílások is találhatóak, így 12-14 pár evezőjével szél híján is mozgásképes maradhat. Mivel a tabrak egyéb előnyei mellett alacsony merüléssel is büszkélkedhet, csempészek és kalózok kedvelt járműve a Gályák tengerén, a Corma-dina szigettengerén és a Ravanói-öbölben. Mérete miatt a nyílt óceánra ritkán merészkednek ki vele.

Zanir: Jem-irre fizetőeszköze. Az arany zanir kisebb tenyérnyi, hatszög alakú, vastag, magas nemesfém-tartalmú, hagyományosan Jem-irre látképe díszíti. Az ezüst ötszögletű, recés szélű, általában harci kutyát ábrázol. A réz zanir kerek, apró. A Riegoy városállamokban mindenütt szívesen látják az itteni pénzt, ám különben már jobban örülnek az ismert erv, vagy éppen erioni érméknek, akik azonban ismerik, nem utasítják vissza a jem-irrei arany zenirt.

² URL: <http://kalandozok.hu/dynamics/showentry.php?e=473>

³ URL: <http://kalandozok.hu/szoszedet.php>