

QUNZAI SI CIRKUSZ

M.A.G.U.S. KALANDMODUL

A XV. MENTÁLCSAVAR TALÁLKOZÓRA

VÁLTOZÓ SZINTŰ KARAKTEREKRE

Qunzais városa
Khiddón, Déli Városállamok

P.sz. 3713
Meleg évszak

Lord Rufus

2013
Debrecen

Belépési pontok

A jelentkezési folyamat során, vagy legkésőbb a játék kezdete előtt közvetlenül a csapatok mindegyike választ egyet a lehetséges három belépési pont közül. Így a bemesélés azonnali és gyors lehet, nincs szükség vontatott megbeszélésekre, *általában mit csináltakra* és hasonlókra... A három lehetőség:

- ❖ a karaktereket erioni arannyal bérelték fel, hogy **kísérjenek egy hölgyet**, bizonyos Esthert, egy előkelő pyarroni kereskedő lányát, haza Pyarronba, védjék meg és segítsék az útján, mely Qunzaison át vezet.
- ❖ a karakterek egy idős lovagnak, Lucius de Fironnak segítenek egy **maréknyi árvát biztonságban elkísérni** a kráni határról Erionba, mely út Qunzaison át vezet.
- ❖ a karaktereket az Inkvizítorok Szövegsége kérte fel, hogy rendhagyó módszerrel próbálják meg kideríteni, hogy **mi történt inkvizitorukkal**, egy bizonyos Marius testvérrel, aki egy démonimádó szekta nyomában érkezett a térségbe s utoljára Khiddón határából üzent haza

Az útra nem kellett különösebben felkészülniük, tehát új felszerelésre nem tehetnek szert a játék előtt, viszont biztonságban megérkeztek a városállamba, sőt, megpillantották a Hókatedrális, Qunzais legszebb templomának tornyait is, mielőtt betértek volna utolsó pihenőjük helyére a városbaérésük előtt – Remeron Fogadójába.

Háttér

A többszörösen balszerencsés Mentálcsavar-démon, vagyis Xyrothgabbargularthuseix (a továbbiakban Xyro), ha választhatna egy tulajdonságot a Gonosz tulajdonságtárából, úgy az feltehetőleg az elpusztíthatatlanság vagy az örök visszatérés lenne. Hátrányként pedig minden bizonnyal a „mindig rábukkannak a kalandozók” szerepel a neki szentelt oldalon a Miracle Adeptia kolostorában...

Xyro az egyik kisebb démoni sík komoly hatalmú démonura, aki elkövette azt a hibát, hogy néhány évezreddel ezelőtt először tett utazást Ynevre – és megkedvelte az elsődleges anyagi síkot. Azóta nincs más dolga, mint rendszeresen megpróbálni kiépíteni itteni hídfőállását. A legkülönbözőbb módon próbálkozott eddig, elsősorban pedig, mentáldémon lévén, befolyásolt fontos embereket, egész csoportokat, manifesztálódni próbált. Legutóbb ez P.sz. 3699-ben sikerült neki, amikor a khiddóni Qunzaisban, a börtönként emelt hatalmas, gyönyörű Hókatedrális alatt ébredt tudatára és végül meg is jelent a qunzaisi népnek. Akkor kalandozók fékeztek meg. Néhány évvel később vissza próbált térni, de akkor, úgy tűnt, véglegesen, ismét pontot tettek terve végére. Megint kalandozók.

Most újra megpróbálta, kis idő elteltével, a hídfőállás-építést, és, mi tagadás, ezúttal is jól állt eddig a szénája. Még Marius testvért, korábbról ismert ellenfelét is sikerült átvernie, majd félreállítania, melyben nagy segítségére volt a Vadak ostroma. A varázstárgyat a Khiddónban egykor hatalmas nomád nemzetségek egyikének öregsámánja készítette több ezer éve, azóta pedig, egészen a törzs bukásáig, az öregsámán státuszának szimbóluma volt; a törzs bukásával azonban a tárgynak nyoma veszett, s hol itt, hol ott tűnt fel, mindig rengeteg kavargást okozva különleges hatalmával. Képessége ugyanis egyszerű: akit megérintenek az ostrommal, az a jelleméhez, képességeihez és a használó akaratához igazodva a legközelebbi állat testében ébred másnap...

A Vadak ostromát most Arel egy papja szerezte meg néhány évvel ezelőtt. Az ezt megszerző Andreas helyett a Khiddónban itt-ott kísértő, rejtőző Xyro-esszencia annak lányát vette célba, akit teljesen befolyása és irányítása alá vont. Mindez az ostrom közelsége miatt felderíthetetlennek bizonyult, auráját ugyanis mindenki az ostrom nomád eredetének tulajdonította. A lány és apja közti érzelmi-értelmi kapcsolatot tovább erősítette, így Belinán keresztül sikerült elszakítani Arel papját istennőjétől, majd a veszélyesnek tűnő kalandozó-társaságoktól is.

Mikor Xyro-Belina meglátta (uralma alatt tart néhány kisebb állatot, elsősorban varjakat) az idegenek érkezését Remeron Fogadójába, úgy döntött, lépnie kell. Az esti pihenőjük során megközelítette őket és valamilyen módon sikerült mindegyiküket megsimítani a Vadak ostromával. Tudta, hogy a közeli cirkusz bőven biztosít elegendő állatot, akik között a gyűlölt kalandozók eszmélhetnek.

A kaland ezúttal is azonnali reakciót követelő szituációval kezdődik, hogy azonnal bevethessék magukat a játékosok a kaland folyásába. Előző esti lefekvésük illetve éjszakai elbóbiskolásukból egy különös helyen ébrednek, mindenféle állatok között. Sajnos az állatok határozottan normális méretűnek tűnnek a számukra; ez annak köszönhető, hogy bizony **állattá változtatták őket** is. Elsőre legalábbis ezt gondolhatják.

// Ha a játékosok azonnal felháborodnának, hogy márpedig őket nem lehet átváltoztatni, hívjuk fel a figyelmüket, hogy ez egy játék, melynek végén természetesen vázolod nekik, hogy miként változtak át; kérd meg őket, hogy egyelőre csak higgyék el, hogy akárki is tette ezt, volt rá lehetősége.

A csapat legfeltűnőbb tagja még ezen belül is különlegesen ébred. Egy zöldszegélyű, hófehér ruhát viselő **lányka böködő eszméltre egy ösztökével**, majd a még kába karakternek a következőket mondja:

*„Sajnos sok rosszat hallottam rólatok, ezért be kellett árulnom titeket apának, de ne féljete! Most segítek nektek jóvátenni a bűneiteket. Apa átváltoztatott benneteket fenevaddá, hogy új bőrötökben cselekedhessetek jól! Apa **Sólyomasszonya** legyenek veletek!”*

Aztán egy ismert gyerekdalt dúdolva elsétál a ketrectől, s csak néhány lépés múlva fordul hátra: „Reméljük, addig nem esik bántódása a másik testeteknek” – aztán vidám futásnak ered, nem törődve barátaink esetleges felháborodásával.

Helyét egy hatalmas **hurokkal-fogóval érkező idomár** veszi át, aki szerint épp itt az ideje, hogy nagyobb termetű hőseink tanuljanak kicsit az illemről. Az ő kijátszásával meg lehet szökni a cirkuszból. Az idomár eleve dühösen vezetné kifelé a nagyállattá változott karaktereket a ketrecből, ugyanis nem sokkal korábban épp ilyen helyzetben rontott rá és szökött meg a cirkuszuk egyetlen ezüstmedvéje (Marius testvér, az inkvizítor tudatával felruházva), amely kevés híján végzett vele, ráadásul most éjjel is majd' megvadultak az állatok. Az idomár arcán és karján most is látni a nehezen gyógyuló sebeket.

Nem lehetetlen, hogy a karakterek teljesen más állatokként ébrednek majd a cirkusz legkülönbözőbb részein, némelyek a cirkuszon kívül, de annak közelében. Ha a csapatnak csak bizonyos részei gondolják jó ötletnek a szökést, úgy a többiek kiszabadításának ötletét érdemes elültetni a szabadulók fejében. Másrészt az sem probléma, ha egyvalaki megszökik, majd, látva a fogadóházban történeteket, visszamegy társaiért.

Az ébredés utáni első órában a karakterek harcértékeik 1/3-ával rendelkeznek, ezt kell kihasználniuk, amikor harcolni kívánnak. Kábák, ezért sem varázsolni, sem pszi használni nem képesek. Az első óra után kábulatuk elmúlik, így a pszi használatára alkalmassá válnak, értékeik pedig humanoid harcértékeik felére növekednek, s így is maradnak, míg vissza nem kapják eredeti alakjukat.

Azt, hogy melyik karakter milyen állattá változik illetve változhat, a Függelékben található listából tudod meghatározni, illetve a játékosok kitöltötte kérdőív is a segítségedre lehet.

A frissen szökött karaktereknek szépen eszükbe jutnak az események, ahogy kissé kitisztul a fejük kábaságukból. Természetesen az állati állapot ettől nem múlik el, de elmondhatjuk nekik, amit a háttér rájuk vonatkozó része tartalmaz eddigi útjukról. Ha más nem, annyi biztosan leesik nekik, hogy az **utolsó emberi emlékeik a Remeron Fogadóházhoz kötik őket**.

A fogadóház nincs közel és az odajutás fertályórája alatt **el kell kerülniük a cirkusztól érkező üldözőket**, azaz a qunzaisi őrség lovakra pattanó tagjait, akik épp emiatt vannak a közelben. Van éppenséggel lehetőség bőven, a kérdés az, hogy az igazán feltűnő állatokat megszálló karakterek rendelkeznek-e a Nyomolvasás/eltűntetés, Erdőjárás vagy Vadászat legalább alapfokával, ez ugyanis kell hozzá.

A nagyállatok követését feladó üldözőktől a kisállatok, ha okosan helyezkedtek el (madarak faágon, béka az út mentén stb.), épp hallhatják, hogy a holnapi vadászaton úgyszólván majd **ezt a szökött bestiát is**. Az ő dolgukat ragadozók teszik szórakoztatóbbá – egy héja vagy sólyom már kimondottan veszedelmes lehet az ilyen kis figurák számára.

A fogadóházhoz visszaérve találniuk kell egy **célszerű megoldást az emeleti szobák megközelítésére**. Nyilván nem mindenki veszi jónéven, ha egy vadkan, egy medve, egy fehér kakas és egy kígyó besorjázna az asztalok közé, miközben épp másnapos reggelijét szürcsöli; kétségtelen jó ynevi vicc kezdete lehet ez a mondat...

A Fogadó őrzésére hivatott haptic, térdig érő korcsok (Sárkány és Óriás) és a benti kövér kandúr (Sündör) sem hagyják figyelmen kívül a közeledésüket.

Egyébként épp jókor érkeznek barátaink vissza szálláshelyükre, ugyanis az a szereplő, akinek kíséretét jelentették, épp most nézett rá társaira, mivel már a reggelije végével haladt volna tovább. A kalandozók testét azonban megzavarodott állati lelkek – új testük lelkei – szállták meg és zaklatójukra teljes dühükkel támadnak. A megriadt kalmárkisasszony / vezeklőlovag bizony segítségre szorul, minek során **az állati testben lévő karakterek „lefejezik” az emberi testben lévő állatokat**.

Ha sikerül megértetni a kísért szereplővel, hogy mi is történt, az tud segíteni rajtuk:

- Esther mindjüket ellátja egy átváltoztatás italával, amit erioni tartózkodása során vásárolt, ami 3-3 órára emberi formát kölcsönöz állati testüknek
- de Firon egyikükön tud segíteni csak, ám őt 3 napra emberi formává változtathatja egy varázstekerics felolvasásával, ezek kívül ismer **egy varázslót Janis Laviun** néven, aki talán segíthet nekik

Fontos megjegyezni, hogy **mindkét NJK a fogadóban tartózkodik**, sőt, a másikat kíséri is egy kalandozócsapat-féle (a versenyre nevezők közül), így, ha a karakterek okosan cselekednek, mindkét segítséghez is hozzájuthatnak. Vajszívú mesélők intézhetik úgy, hogy a másik NJK fordul segítséggel a karakterek felé, magától...

A fogadóban töltött idő alatt hallhatnak több lehetséges nyomot, amire szükségük is van, ha szeretnének kikeveredni kellemetlen helyzetükből:

- Dar Remeron, a fogadós elmondja, hogy nemrég feltűnt a környéken egy ezüstmedve, ami meglehetősen különösen viselkedik, a **qunzaisi vadonjárók** többet tudnak mondani
- Quinn, egy bárd említi, hogy erről a történetről mindenképp érdemes megkérdezni **Izult, aki Qunzais legismertebb mesemondója** – hátha tud valami ehhez kapcsolódó legendát
- Gath, egy iszákos temetősegéd felbőfögheti, hogy a városban az első Hókatedrális összeomlása óta **Ordion, Krad egy idős papja** gyűjti az ilyen furcsa dolgok jegyzékét, mint aminek az ő ügyük is tűnik

Sajnos sem a lányról, sem az apjáról nem tudnak semmit, úgy tűnik, ők külön kerülték a Remeron Fogadóházat.

A fogadóban szerzett ismeretek alapján választhatnak a következő lépés tekintetében. Az alábbiak mindegyikétől hasznos információkat lelhetnek, ám ezt egyikük sem adja ingyen. A leírás gyakran két bekezdéses; az első bekezdése az általuk adott ismeretek árát, a második az ismeretet tartalmazza. A rendelkezésükre álló időt érdemes rövidre szabni, így a 4 lehetőségből csak kettőt nyissunk meg számukra – hogy be tudják fejezni a kalandot időre.

Fontos, hogy bármelyik utat, utakat válasszák is, mindenképpen **szerezzenek tudomást a vadászatról, melyet Ulprus Garion lovag tart aznap napnyugta előtti kezdettel**, melyet a környéken randalírozó ezüstmedve miatt hirdettek.

A vadászat előkészületeit, sátrakat és apródokat, kutyákat és sólymokat lehet látni gyülekezni a Hain-folyó melletti dombokon, az ebédje után pedig Garion lovag is a táborba érkezik, így a karakterek jelentkezhettek nála a vadászatra. Ha maguktól nem jutna eszükbe vagy bárhol elakadnának, úgy **Timid, a lovag egyik apródja felfigyel rájuk** és meginvitálja őket az eseményre. Ha más nem, a medvéért kitűzött 30 arany jutalom vonzó lehet.

JANIS LAVIUN, VARÁZSLÓ

A ékszerészek céhházának közelében

Janis nem kér sokat segítségéért cserébe, hogy átváltoztassa állati testben ragadt ügyfeleit. Mivel Janis az idős de Firon régi ismerőse, ezért, ha elviszik neki a lovag kedvenc vagyontárgyát, egy rúnákkal vésett gyertyatartót annak felszereléséből, úgy jóval áron alul, mindössze **10-10 aranyért megsegíti hőseinket és 3-3 napra ismét emberré változtatja őket**. Gondolom, nem kell megemlítenem, hogy de Frion nem szívesen válna meg családi hagyatékától (mely varázstárgy pontos hatalmát rátok bízom).

VADONJÁRÓK

A nyugati kapu fertályórák közelében

A vadonjárók zárt, mogorva közösség, ráadásul az utóbbi időben az ezüstmedve miatt tovább romlott az üzletük. Vezetőjük **Kork, egy ravasz udvari ork**, lehetőséget lát a karakterekben, így ha azok kialakulnak egy magasabb árat a város irhaáraitól a szűrős céh kereskedőivel (a környékbeli állatok prémjeit átlagosan 1-3 ezüstért veszik át, ennek duplájával teljesen elégedettek lennének), úgy hajlandók segíteni.

Segítségük háromoldalú. Egyrészt elmondják, hogy a medvére vadászat indul még aznap napnyugta előtt, ahová maguk is mennek majd. Másrészt elmondanak mindent arról, amit az ezüstmedvéről tudnak, vagyis amit tudni lehet (lásd a *Háttér* fejezetet és *Marius testvér leírása*). Harmadrészt maga Kork segít nekik a medve nyomára bukkanni (a medveprém reményében...), ha megjelennek a vadászaton, így biztosított a sikeres medvekutató.

IZUL, MESEMONDÓ

A fogadók terén, a Vörösgalamb mögött (majd benne)

Izula nem a legjobb helyzetben találják a karakterek, történetesen ugyanis épp próbálnak belőle kiverni néhány aranyat megkurtított hitelezői (a Vasfogúak klánjától) a Vörösgalamb hátsó falánál. Sajnos a mesemondó már kevésbé éri meg a befektetést, történeteit egyre kevésbé élvezzi a tömeg, főleg, mióta folyamatosan részeg; persze akkor, ha segítenek neki megőrizni csontjai egészségét, ő is segít hőseinknek.

A Vörösgalamb söntésénél **elmeséli a Vadak ostorának történetét** (lásd az erre vonatkozó leírást) és azt, hogy látta az ostort nem is olyan régen, egy félbetört sólyom-szimbólumot viselő férfi ezzel mutatott be néhány trükköt Ulprus Garion lovag udvaránál, ahol Izul is vendégeskedett tegnapig. Kiderül, hogy az ostor mágiája megtörhető az ostorbog megoldásával.

ORDION, KRAD PAPJA

Saját házában a Fürdőház terén

Ordion barátunk ötven éves kora ellenére sem kedveli költői magányosságát otthonában, elgondolása szerint az egyedüllét rontja a figyelmet és öregít. Ha a karakterek el tudnak neki hozni egy szakmabéli... *társalkodónőt* (itt kacsint), akkor **rendelkezésükre bocsátja a könyvtárát és jegyzeteit**. Két kikötése van a lánnyal kapcsolatban: kerüljön 3 aranyba legalább illetve semmiképpen ne tudja előre, hogy Ordion atyához érkezik...

A könyvtárban bőven találják információt Xyroth-démonról és a Vadak ostoráról is, ugyanis mindkettő jellegzetesen Khiddónhoz kapcsolódó jelenség, ami Ordion szakterülete. Megtudják, hogy az ostor mágiája megtörhető az ostorbog megoldásával. Az előző Hókatedrális pusztulásának részletes krónikáját is közli.

Kellő információ begyűjtése után ideje megjelenniük a vadászon, különösen, ha értesültek róla, hogy a „sólyompap” is ott lesz. Ha elbeszélgetnek Garion lovaggal vagy a kíséretébe tartozókkal, megtudják, hogy a pap, **Andreas**, annak ellenére (vagy épp azért), hogy elvesztette istennője kegyét, hasznos tagja az udvartartásnak. Már féléve a birtokán tartózkodik, afféle erdőkerülőként szolgálja régi barátját, akinél a Hideg évszak végéig marad lányával, Belinával. Hogy istennője miért fordult el tőle, még Ulprus sem tudja.

Az is kiderül, hogy Andreas érkezésével veszi kezdetét a vadászat. Két lehetőség áll tehát a karakterek előtt, sajnos azonban párhuzamosan csak szétválva intézhetik mindkettőt. Vagy a medvére figyelnek, vagy Andreasszal foglalkoznak.

MEDVENYOMON

Ha sejtik, hogy az ezüstmedve Marius testvér „megbüntetett” formája vagy csak a jutalom felvétele után akarnak Mariusszal foglalkozni, úgy a vadászokkal tartva medvére mennek. A medvét Nyomolvasás/eltüntetés, Erdőjárás és Vadászat képzettségek együttes birtoklása esetén lehet csak meglesni, s akkor is csak úgy lesznek elsők a medvéhez, ha a mellékeltben lévő táblázat szerint az ő pontjaik lesznek a legmagasabbak. Ha lekésik az első találkozózt, úgy a nyomok picit nagyobb veszélyt sejtjenek majd: sebesült és vérző vadászó ifjakat, törött lábú lovakat, egy eltört gerincű kutyát, ilyesmiket.

Ha jártak a vadonjáróknál és megbeszéltek a kedvezményesebb árat, úgy Kork segítségével felbecsülhetetlennek bizonyul az éjszakai vadonban. A medvét ekkor ugyanis elsőként Kork találja meg, sőt, ő is támadja meg elsőként vadásznyílpuskával, mellyel gyilkos méreggel preparált vesszőt repít felé. Ha a karakterek nem avatkoznak közbe valamilyen módon, úgy Kork végez az inkvizítorral, mielőtt bármit is megtudhatnának tőle.

A medvével telepatikusan vagy mágiával is lehet kommunikálni, aki el is mondja történetének lényeges részeit, különösen pedig azt, hogy Andreas egyáltalán nem vétkes, ám a lánya szörnyű megszállás áldozata, így vele kell foglalkozniuk, amíg ő megpróbálja feltartani apját a vadászon. Mint mondja, a lány nyomára feltehetően Garion lovag udvarában lelnek majd.

A SÓLYOMPAP ELLENÉBEN

Ha Andreas ellen szeretnének fellépni, látva, hogy nála van a korbács, úgy okosan kell cselekedniük, mivel a pap körül a legtöbbször ott van régi barátja, Ulprus és néhány további harcos a kíséretéből. Nem dolgozunk ki pontos lehetőségeket a sólyompap ésszel történő megtámadására, legyen ez a karakterek dolga. Semmiképp nem szabad azonban megkönnyítenünk a dolgukat, tehát valóban igazán jó tervet kell kieszelnünk, hogy négy szemközt állhassanak meg Andreasszal szemben.

Ha nem ragaszkodnak a pap azonnali és tárgyalás nélküli lerohanásához és lehetőség szerinti kivégzéséhez, kiderülhet, hogy a nála lévő ostor nem a Vadak ostora, azt ugyanis hátrahagyta a lovag váránál, a lányával együtt. Fogalma sincs, hogy mivel vádolják hőseink, ha azonban akár csak utalnak rá, hogy a lánya esetleg vétkes lehet a karakterek helyzetének kialakításában, úgy kiderül, hogy Andreas miért veszítette el istene támogatását.

Ekkor ugyanis a karakterek távolodásával máris fejeződik a harcmodorba kapcsol és mindent megtesz, hogy a karaktereket leüsse, elfogja, íjjal lelője, akár méreggel is, sőt, ha kell, akár meg is öli őket csak azért, hogy imádott lányát és annak titkát, betegségét elrejtse hőseink és a világ elől. Nem áll tőle távol az sem, hogy sebesülten kifektesse őket az erdőben a vadak lakomájára. Szóval csak okosan Andreasszal, de büntesse meg a figyelmetlen karaktereket...

A vadászat estéjén Belina, mikor biztos benne, hogy az ezüstmedvébe börtönzött inkvizítor halálát leli a lovagok lándzsái között, kioson a lovagvárból, hogy Remoran Fogadójába besettenkedve végezzen az újonnan érkezett és átváltoztatott kalandozók testével, örökre állati testbe kényszerítve őket. Sajnos hőseink a legjobbkor érkeznek meg – már nincs ideje elbújni, így csakis álcájában reménykedhet, mely egy vénséges koldus ruházatát és szagát, görnyedt tartását kölcsönzi neki. A többi koldus között talán nem tűnik fel a kalandozóknak.

Ha a karaktereknek nem tűnik fel, úgy azonnal, rohanvást indul a fogadóba, hogy örökre elintézzé hőseinket – akik ezután, ha ideiglenesen emberré tudnak is válni, összességében mégis csak állatok maradnak majd... Mindeközben a karakterek feltehetőleg tűvé teszik a lovagvárat Belina után, akiről kiderül, hogy nincs meg.

Rövid versenyfutás után a kalandozók, micsoda szerencse, épp Belinával egy időben érkeznek Remeron Fogadójához, így a vörös telihold alatt rendezhetik nézeteltéréseiket; az ésszel játszó csapatoknak kedvez, hogy Belina teste gyenge és elegendő elvenni tőle a Vadak ostorát és megoldani a bogot ahhoz, hogy az állati kellemetlenség véget érjen. Xyro nem tud szabadulni egy jól megkötött bogból és idővel mentális hatalma is kifogy – reméljük, addigra nem okoz túl sok kárt a csapat egységében...

Belina-Xyro legyőzése és a Vadak ostorának bogoldása után a XV. Mentálcsavar kalandmoduljának

VÉGE

NEM JÁTÉKOS KARAKTEREK, MELLÉKSZEREPLŐK

Mivel a versenyre meglehetősen különböző szintű karakterekkel érkehetnek a játékosok, a szereplők leírásánál kevés játéktechnikai információt közöltünk, inkább a szereplő jellemére, leírására fókuszáltunk. Ahol fontos lehet az illető különleges képessége, ott azt természetesen részletesebben is kifejtettük. Az NJK-k leírása általában követi a modulban való előfordulásuk sorrendjét.

Esther

Egy Erion-központú boszorkányrend, a Csillagfűrkészek beavatottja, harmincon-éves, kellemes megjelenésű. A szürkés szemű, gesztenyebarna hajú nő nem különösebben lenyűgöző megjelenésében, de rymiloi származásának köszönhetően kiválóan ki tudja használni mindazt, amivel rendelkezik (Szépség 15), beszéde pedig kedves és kellemes. A karakterek szomorú, elrédőző jellemnek ismerték meg, melyre okot adhat az erioni boszorkánykör pusztulása, amiről néhány nappal erioni indulása után kapott hírt

Ha feltétlenül szükséges szintet rendelni képességeihez, úgy a csapat átlagos szintjének felével rendelkezik.

Lucius de Firon

Krad hitén nevelkedett, idős syburri származású férfi, aki egy Ó-Pyarronhoz közeli rendházban vált az Aranykör lovagrend tagjává, ahonnan lovagiatlan viselkedése okán kizárták. Komor, kemény tekintetű férfi, ősz szakállal és dús, ősz hajjal, melyet gondosan rendez. Tartása előkelő, hangja erős, amolyan tipikus lovag – kopott vértetén pedig jól kivenni az aranykör motívumát, holott rég nem újíttathatta meg azt. A gyermekekkel és nincstelenekkel gyengédséggel, a hölgyekkel előzékenységgel, férfitársaival pedig komoly, atyai szigorral bánik.

Ha feltétlenül szükséges szintet rendelni képességeihez, úgy az a csapat legerősebb harcosánál 1-2 szinttel alacsonyabb.

Az idomár

Az idomár arcán és karján most is látni a nehezen gyógyuló sebeket, melyeket Marius testvér szelleme okozott neki medveként. Mogorva, sebhelyes alak, jókora hurokkal és kötéllel felszerelve, melyet a nagyállatok vezetéséhez hozott magával (ezért az ellene való küzdelem a harcos főkaszt feladata lesz). Süt róla, hogy elege van az állatokból.

Harcértékei meghatározásához osszuk el a csapat legmagasabb harcértékeit kettővel; használjuk a legmagasabb Ép értéket.

Az Angyalszárny gárdistái

A qunzaisi városőrség elnevezése, akik a cirkusz körül illetve a városban is előfordulnak, sőt, a nagyvadak üldözésére kérik fel őket. Pikkelyvérttel és lándzsával felszerelt, szükség esetén rövidkardot és kis pajzsot ragadó, 1-2. szintű harcosok. A teljes város őrsége mintegy 700 fő, akik egyszerre egy általános területen (egy téren, egy-egy templom vagy a cirkusz közelében) legfeljebb tucatnyian tartózkodnak címeres előljáróik vezetése alatt.

Janis Laviun, bérvarázsló

Janis közepes termetű, kövérkés, mosolygós varázsló, aki lar-dori neveltetéséből erkölcsiségét csak kétes határok között őrizte meg – nem jelent neki gondot, hogy a számára fontos vagy hasznos dolgokat ellopassa vagy elrejtse a kutató tekintetek elől, vagy hogy áruba bocsássa varázstudományát. Klasszikus, jó módú bérvarázsló – hőseink bármely varázslatot megvásárolhatják tőle, mindössze két ezüstöt kér minden elhasznált Mp után (tehát ha ki akarnak vele fűrkésztetni egy 60 Mp varázsitalt, az pontosan 3 aranyba kerül majd nekik).

Ha feltétlenül szükséges szintet rendelni képességeihez, úgy az a csapat legerősebb varázstudójánál 1-2 szinttel alacsonyabb.

A vadonjárók erdőkerülői

A vadonjárók nem hivatalosan létező szervezet, de összetartó, zárt társaságuk révén a városban mindenki akként emlegeti őket, mintha valamiféle klán volnának. Erdőjárók egyszerű emberek, akik azonban jobban ismerik a qunzais környéki erdősségeket és nyomokat a tenyerüknél. Mondásuk, melyet rendszeresen elsütnek minden beszélgetésben vagy szituációban, így káromkodás után, tüszentésre, töltelekszóként vagy ha halottat találnak: „Az erdőavar bocsássa meg”

Az átlagos vadonjárók értékei egy első szintű harcossal veszik fel a versenyt, melyet a különféle túlélő világi képzettségek alapfokai egészítenek ki.

Kork

Harcias kiállású, durva beszédű, vörös, hosszú szőrű udvari ork, aki egy messzi északi, toroni famor kíséretéből szökött meg hosszú évekkel ezelőtt. Haját ezüst csatokkal lófarokba fonva, háta közepéig engedve viseli bőrvértjén, melyek egyikétől sem hajlandó megválni. Agyarain vaskupakot visel, hogy veszedelmesebbnek tűnjön – ezzel leplezi, hogy valójában igazán jámbor lélek, aki csak a vadászat szeretetéért, úgymond a sportért járja az erdőt. Vadásznyílpuskája kétvájatú és hatalmasat üt (2k6).

Ha feltétlenül szükséges szintet rendelni képességeihez, úgy az a csapat legerősebb harcosánál 1-2 szinttel alacsonyabb, harcos/tolvaj ikerkasztú karakternek kell tekinteni.

Izul, mesemondó

Ütött-kopott megjelenésű, féltörpe mesemondó, akit az utóbbi időben mind gyakrabban keresnek fel korábbi hitelezői, ugyanis egyre kevesebbet érdekelnek előadásai – különösen azóta, hogy ittasan nem egyszer elaludt ezek mesélése közben. Az egykor neves történetmondó mára egy komoly italproblémákkal küzdő szegény, torzonborz szakállal, beesett szemekkel, kiálló bordákkal és pipaszár lábakkal.

Ordion

Krad idős papja igazán fontos személy a városban, olyannyira, hogy fiatal lányok iránti szenvedélyét óvatosan próbálja rejtegetni a köztudat elől úgy, hogy mindeközben igyekszik mind jobban kielégíteni azt. Néhány madame tudja a titkát, velük pedig kiváló, bizalmi kapcsolatot ápol. Mindig selyem- vagy bársonyöltözetet visel, kedvenc színe a lila – hajának őszes-szőke fakójához jól mennek ezek a színek. Ékszereket szívesen visel, óvatos beszédstílusával hatalmas mennyiségű információ átadásáról dönthet a karakterek felé.

Ha feltétlenül szükséges szintet rendelni képességeihez, úgy az a csapat legerősebb varázshasználójánál 1-2 szinttel magasabb.

Ulprus Garion

Garion lovag Dreina Oroszlánszív lovagrendjének beavatottja, személyes elgondolása szerint Qunzais védelmezője és valódi ura, a qunzais városmester legfőbb politikai riválisa. Megjelenése délcegebb lehetne, ha hordóhasát nem tömné meg bőségesen étellel és főleg borral, melyből mindig maga mellett tartat egy jó hordóval. Teljesen kopasz, de nála ez választás kérdése, ahogyan borostás, szerinte hadviselt megjelenése is. A vadászatra finom szövésű kotariai sodronyinget visel. Stílusa lekezelő vagy leereszkedő, kivéve, ha nemesen születettekkel, azok közül is elsősorban lovagokkal vagy harcosokkal beszél.

Ha feltétlenül szükséges szintet rendelni képességeihez, úgy az a csapat legerősebb harcosánál 1-2 szinttel magasabb.

Andreas

Arel egykori papja, akinek azonban a családja fontosabbnak bizonyult az istenénél. Szakállát, mely egész a mellkasáig leér, összefonva viseli, haját azonban hagyja szabadon, kócosan-hullámosan, ahogy a természet adta. Sötét, bő ruhákban jár, jobbján végig ezüst- és aranykarperecek, nyakában Arel Súlyomkarmát viseli, melyet maga tört ketté, mikor istennője elfordult mellőle. Nem veti meg a tömény italokat, de a vadászat okán odafigyel, hogy ne adja át magát teljesen nekik. Sodronying, hosszú íj és egykezes dárda jelentik a felszerelését.

Ha feltétlenül szükséges szintet rendelni képességeihez, úgy az a csapat átlagos szintjével megegyező Arel-pap/harcosnak tekinthető, varázshatalom nélkül.

XYRO-BELINA

Fiatal, kedves arcú, csillogó szemű lányként kevesen gondolnák róla, hogy egy démonúr yenevi képviselője volna, holott, igaz, akaratán kívül, már néhány évvel ezelőtt azzá vált. A mogyoróbarna szemű, apja után kócos hajú kislány bájos dúdolása és gyermeki rácsodálkozása a világ dolgaira ártatlannak tűntetik fel – nem csoda, ha apja mindent megtesz, hogy megóvja őt. A Belina arca mögött meghúzódó démon pedig nagyon örül mindennek.

Gondolati séma: ravasz, hataloméhes, lenéző, kitartó, gyűlöli a kalandozókat

Ép: 90 Fp: nincs AME, MME, méregellenállás: immunis

Harcértékek: a legmagasabb harcértékek a csapatban +15/30/30, azaz Ké Té Vé

Pszí, Mp: a legmagasabb Mp a csapatban x 1,5 (Pszi-pont) (Mp)

Különleges képességek

- ❖ Minden, a Bestiáriumban leírt démoni hatalommal és erősséggel rendelkezik, emellett ultralátással is.
- ❖ Ha bárki az általa befolyásoltak mentáltestére pillant, vagy azokra kíván hatni asztrál- vagy mentálmágiával, úgy a próbálkozó egy Akaraterő-próba elrontása esetén elájul, egyébként émelyegni kezd
- ❖ Ismeri a varázslók Mágikus tekintet Kyr diszciplínáját, melyhez szintje a csapat átlagos szintje +3
- ❖ Ismeri a Slan út Jelentéktelenség diszciplínáját
- ❖ Akaratlagosan hozhat létre Mentálszemet, Láthatatlanság észlelését és Auraérzékelést (csapat átlag szintje) x 6 E-vel
- ❖ Akaratlagosan hozhat létre Pszi-ostromot, (csapat átlag szintje) x 12 E-vel
- ❖ Képes a varázslói Mentálmágia mozaikjaihoz hasonló hatások létrehozására varázshatalmából; ismeri a boszorkányok és boszorkánymesterek Mentálmágiáját, melyet a varázslók időmágiájához is kapcsolhat
- ❖ A mentálmozaikokat kaszt és szint nélküli tömegekre is ki tudja terjeszteni; egy varázslattal egyszerre harmadannyi személyt befolyásolhat, ahány Ép-je aktuálisan van (ha a varázslat létrehozása után a démon megsérül, az áldozatok egyre-másra szabadulnak fel a befolyása alól)
- ❖ Végzettség esetén képes repülni, földi sebességének felével (60 méter/kör).

QUNZAI S VÁROSÁRÓL

Új-Pyarron városától ÉNy-ra mintegy hétszáz mérföldre, Erion hatalmas kolosszusától DDK-re fekszik a városállamok szavannájának közepén Qunzais városa. Méreteiben, szépségében vagy gazdagságában meg sem közelítheti ugyan a fenti városokat, Khiddón tartománynak mégis ez a legszebb városa – a tartományi székhely, Lein sokkal inkább kereskedelmi-ipari beállítottságú, sokkal hidegebb és távolságtartóbb. Ez a szakrális központ is – a pyarroni vallásnak ugyanis itt van a legszebb temploma – a Hókatedrális – a környező városállamok sorában.

Mintegy nyolcvanöt éve emelkedett fel mezővárosi rangjából teljes értékű, a tartomány második legnagyobb hercegi városává, mintegy 13500 fős lakosságával, körzeteivel, a Hartegass-hegység keleti lábától a Hain folyón leúsztatott kövökből rakott vastag fallal, folyó menti jelentékeny kereskedelmi kikötővel, hatalmas katedrálissal és saját erőddel kevéssel a város falain kívül.

A Hókatedrális már a városi rang elnyerése előtt is itt állt, alapjai például P.sz. 3033 óta. Ennek oka lentebb olvasható, a „Tiltott történelem” fejezet soraiban.

A város élén a városmester áll, akinek feladata a tanács (helyi szóval jhear) figyelembevételével megfelelően kormányozni a várost és száz mérföldes környékét. Az erőd is az övé, amelyben az ott történő dolgokról a hercegnek nem tartozik elszámolással. Qunzaisban a környék s a város nemesei által nagyban támogatott, jól szervezett és képzett városőrség, az Angyalszárny működik, nevüket a karjukra tetovált és a tisztek köpenyén szereplő címerszimbólumról kapták.

TITKOS TÖRTÉNELEM

A fenti dolgok mindenki számára ismeretesek. A Hókatedrális Tudás-szárnyában, a Vin-Erowa Könyvtárban azonban van egy bőrkötéses, vaskos kódex Istenítéletek Jegyzéke a XXXIII. századtól címmel. Aki ismeri városunk vagy tartományunk történelmét, jogviszonyait, kultúráját, az tudja, hogy már több, mint egy évezreddel ezelőtt megszüntették az ítékezés ezen formáját Khiddón nyugati felén. A kódex természetesen üres – ami azt illeti, lapokat sem tartalmaz. Voltaképp egy doboz, melyet több mágikus lakattal és csapdával zárták le, hogy csak az arra érdemesek olvashassák el. A rejtekhely voltaképp csupán egyetlen tekercset rejt. A tekercsen pyarroni nyelven lejegyezve a város titkos, sehol nem tanított történelemrészlete található.

Eszerint P.sz. 3033-ban a Shadonból menekült feketemágus, Aluro ves Krossur a városra szabadította egy démonúr, Xyrothgabbargularhuseix hatalmát. A démon két hét rejtőzködése alatt kivégezte, kivégeztette a tartomány egyházi és világi vezetőit – ekkor még alig volt belőlük néhány; a hercegnek sikerült elmenekülnie – és illúziókkal lázadást szított, véres belháborút robbantott ki, melyben hamarosan mindenki mindenkinek ellenségévé vált. A föld vért ivott, az ég lángot okádott, ahogy az istenek elfordultak a forrongó tartománytól. A többi hercegség serege azonban hathatós fellépéssel megszüntette a belharcot, az Államszövetség és Shadon inkvizítorai pedig képesek voltak megfékezni a démon hatalmát, legyőzve azt.

Legyőzve – de nem elpusztítva.

Hatalmas katedrálissal emeltek az akkor még csak szórványházakból álló Qunzais kisebb dombjára, a Templomdombra, melynek altemploma lejáróval szolgál a föld mélyére – ahol a démon megidézett több mint hat és még félszáz évvel ezelőtt.

A démon születésének helyére mágikus rajzokkal zárták le a lépcsőt, amik semmit nem gyengültek az idők során. A kaput védő rúnák csak egy esetben gyengülhettek meg annyira, hogy a démon gonosz ereje és külső hatás együttesen megnyithassa a kaput. Akkor, amikor a Két Hold és a Vérgyűrű egyszerre telik majd az égen. Ez pedig, ahogy számolták, tízezer éven belül nem történhet meg.

Ezzel végezve, a dombon téve meg ideiglenes székhelyüket, rendet tettek a tartományban, ami azóta is képes volt megmaradni a történelem színpadán.

A DÉMONI HÁBORÚ (P.sz. 3699-3701)

A démon, dacára minden erőfeszítésnek, a külhoni kalandorok és az Angyalszárny helytállásának és a számos pyar egyházi hősies és mintaszerű mártíromságának, elszabadult [III. Mentálcsavar kalandmodulja]. Az, ami a hercegséggel történt, nagyított, erősített formában következett be Qunzais városában, a tartomány szakrális központjában, hiszen a túlvilági dühe itt teljesedett ki, itt tört az Elsődleges Anyagi Síkra. A Városháza, a Hókatedrális és a legtöbb pyarroni istennek szentelt kisebb templom és szentély porig romboltatott, meggyaláztatott; a gyönyörű építmények tornyaira olyan emberek kerültek, mint az Angyalszárny főparancsnoka vagy a város főpapja. A Piactér és a főútca macskakövét felszedték, buzogányfej készült belőlük.

A legtöbb nemes vagy a démon zsoldjába állt csapataival, vagy elmenekült – vagy a város védőinek sorsára jutott, kastélya a démon csapatainak, teremtményeinek szállásává lett, ahogy a kocsmák és fogadók is. A város utcáit vér és szemét, a Hain vizét holtak testei és törmelék mocskolta. A démon hamarosan, mágia és a megfélemlítés ősi módszereivel szorított sereget a háta mögé, és a főváros ellen vonult. Az úton számos, ellene szerveződött szabadcsapatot vert meg, még többet állított át.

P.sz. 3700-ban, Artha városa mellett a szomszédos tartományok csapataival megerősített hercegi sereg döntetlent harcolt ki a túlvilággal szemben, aki a csata után elhagyta Ynevet. Az év közepére, Krad hónapjaira Qunzais is felszabadult.

A tartomány ekkorra már megkezdte újraéledését, a környező városállamok építőmesterekkel, étellel és pénzhitelekkel segítette a talpra állást. A nagyvárosok újraszülettek, új családok népesítették be, lakták be a megmaradt falvakat, újra letisztult a Hain-folyó vize és ismét vitorlák és evezősorok oltalmában róják a szavannákat átszelő folyamokat a környék kereskedői. A legnagyobb kárt szenvedett, addig a legszebb város, Qunzais pedig, akár a főnix, az előző léténél talán még szebben talált újra magára.

QUNZAIS MA

A démon hatását leginkább egy nagyváros leégéséhez lehetne hasonlítani első ránézésre. A kusza, kanyargós utcák, a tisztaság megfigyelhető hiánya, a kikötő mocskos, a nehéz tájékozódás, a rossz éjszakai közbiztonság – mind megszűnt. Rengeteg munka és pénz befektetésével született újjá hamvaiból a Déli Városállamok ezen ékköve, hogy csillogásával kövesse és biztosítsa – és megmutassa kicsiben letükrözve Pyarron városának példáját.

Azt, hogy újra lehet kezdeni.

A közlekedés és tájékozódás a látogató számára igencsak leegyszerűsödött, lévén a város nemeseinek mindegyike felajánlotta birtokát a köztulajdonnak és vidéki lakosztályaikba vonultak vissza, így a város kusza belső falai, amelyek a kúriákat kerítették el azelőtt, a földdel lehettek egyenlővé; anyagukból macskakövet és építőanyagot formáztak értő kezek. A várost átszelő nyugat-keleti vonulatú Hain-folyó két oldalán két sugárút épült, amiket a folyó felett átívelő két fa-, és a kőből emelt Fehérhíd kapcsol össze. A macskaköves, mindkét oldalán pázsittal és facsemetékkal határolt, ötszekérnyi széles utak egyenesen futnak végig a város folyója mentén. A Nyugati és Keleti Pároskapuktól, azaz a folyó két oldalán lévő hatalmas, kétszárnyas bejáratoktól, ahol áthaladási vámot (15 réz/fő+10 réz/hátas+30 réz/jármű) vagy harmincadvámot kell fizetni, újabb nagy utak indulnak, méghozzá az egyetem teológiai kara felé, a Hókatedrális irányába illetve a Városháza és a Piactér könnyebb megközelítéséért. Ezek háromszekérnyi szélesek, macskakövesek és szintén növényvel vannak elhatárolva; kisebb, elsősorban szakrális helyekre, azoknak helyet adó terekre vezető másfél-kétszekérnyi széles utak darabolják fel őket következetesen elnevezve (pl. Dal útja, Ellana tere)

A város nem foglalkozás és vagyon szerint oszlik most már kerületekre, hanem egyszerű területi alapon, Keletről Nyugat felé I.-V. Kerület nevekkel. A városok céhei elérték, hogy Új-Pyarronhoz hasonlóan egy-egy foglalkozásnak meglegyen a maga utcája, ahol a mesterek, inasok, szolgák és családjaik laknak és ahol boltjukat is berendezhetik (pl. Bodnárók útja). Emellett a céhházak elé kisebb tereket kanyarítottak és a szervezetről el is nevezték azokat (pl. Suszterek tere).

Qunzaisból hiányzik a kikötő, viszont kevesebb, mint féltucat mérföldre nyugat felé egy kiválóan megtervezett átjárót alakítottak ki értő kezek, megalkotva ezzel a Hain legkiválóbb kikötőjét, ahonnan egyenes és könnyen járható út vezet a városig.

A város szennyét is a Hain segítségével vezetik el – a város alatt egy összességében huszonöt mérföldnél is hosszabb csatornahálózatot alakítottak ki a Manifesztáció elől menekült dzsadok tervei szerint. A felszínen nagyjából félezer lábanként bizonyosan van egy szennyakna (átlagosan fél, legfeljebb egy lábnyi átmérővel), ahová minden polgár köteles a szemetet dobni. Ennek elmulasztása komoly pénzbírságot von maga után – ahogyan az is bűnnek számít, ha valaki elmegy egy magányosan hagyott szemétkupac mellett anélkül, hogy egy közeli aknába taszítaná. A csatornahálózat félkör keresztmetszetű, oszlopokkal és boltívesen megtartott járatai átlagosan fél-háromnegyed láb magasak, a város központja és a Hain felé fokozatosan növekvő magassággal – egészen másfél lábíg, ahonnan aztán a szemetes víz néhány átforgató szerkezettel – Gilron papjainak ajándékaként – a Hain vizébe kerül.

A város kivilágítását fáklyagyújtogatók végzik. A nagyjából három láb magas világítóoszlopok csak a legalább egy szekérnyi széles utak mentén található meg, és csak a három szekérnyinél is szélesebben mindkét oldalon.

Qunzais város szerkezete, leírása

A tanácsot a város hat körzetéből kiemelt két-két tanácsos alkotja és duzzasztja tizenkét főre. Ők a Jhearcan-ban, a városi tanácsépületben üléseznek évente tizenegy hónapban: Kyel első, negyedik, Darton, Uwel, Alborne, Adron harmadik, Krad második, Dreina és Antoh első, illetve Arel első és negyedik havában. Ilyenkor lehet megkeresni őket a nép problémáival. Minden hónap utolsó öt napját a városmesteri udvarban, az erőd árnyékában töltik, ahol a városmesterrel tanácskoznak.

A városnak körzete van, ezek: előkelő, kikötő, nyomor és öröm (együtt alkotva a szegények territóriumát), vallás, és termelő. A Hain-folyó nyugat-keleti irányban szeli át a várost.

A központi elem a kereskedők körzetének és kikötőnek átfedéséből kialakult Hain-menti Piac tér. Ez képezi a város szívet, a kereskedők paradicsomát, a szegények körzetéből érkező zsebesek bevételi lehetőségeit. Ide vezet a céhházaktól az összes nagyobb utca, és itt található, a körpiac két félkörét összekötendő, a város egyetlen hídjá, a Fehér Híd (fehérgránitból épült széles, masszív alkotás).

Ettől keletre terül el a falig egy keskeny, mintegy öt mérföld hosszú és egy mérföld széles sávban az előkelők körzete, ahol a város legnagyobb nemeseinek kúriái és a gazdag kereskedők egy-egy villája áll. Az előbbiek tíz méter magas fallal elkerített területen található, gyakran saját, belső fallal elkerítve, míg az utóbbiak vaskerítésekkel elkülönített részekben, többszintes házakkal, jól ápolt udvarral, néhol még rózsakerttel is. A kerületben egy nagyobb rév működik, a Piac tér közelében. A körzet két tanácsosa a Kereskedő Hercegség sarja, Nynter Kalemés az ibarai Athlbn Hassa.

A Piac tértől nyugatra húzódik a kikötő, másfél mérföldes hosszúságával és fél mérföldes szélességével terül el a város előtt harminc mérfölddel másfélszáz lábnyira szélesített Hain vizének két oldalán. Itt raktárak, kocsmák és rabszolgaszállások, továbbá egy rabszolgapiac épültek, s két rév szeli át a Hain-folyó vizét napi tízszer. Két tanácsosa Rótes Gerog, a Rótes Kocsmá tulajdonosa, valaha volt tengerész, illetve Nemes Deasth, egy ismeretlen gyökerekkel rendelkező, gazdag hajós egy tizenvalahány kereskedelmi hajóból álló flottával. A nyugat-kelet irányú sáv, amit a fenti két negyed alkot, viszonyítási alapként szolgálhat. Az öröm körzete a nyomor körzettől nincs élesen elkülönítve, északra helyezkedik el a fenti tengelytől. A városfal tövében, hat-hét mérföldes félkörben a nyomortanyák keverednek az örömtanyákkal, fogadóhelyiségekkel, bordélyházakkal és Noir egy szentélyével. A nagyjából húsz méter magas, három méter széles városfalon belül egy tizenöt méter magas, két méter széles belső városfal választja el ezt a részét a város többi részétől. A „tiszták”, ahogy magukat szeretik nevezni, tüntetőleg nem kívánnak tudomást szerezni a „mocskosokról”, akik ott tanyáznak.

A falon egy nagy kapu (A Nyomor Első Kapuja) található, itt befelé ingyen, kifelé negyed ezüstért lehet közlekedni, s a kétes elemeknek igen kínos kérdésekre is válaszolniuk kellhet. A Nyomor Első Kapuján kívül tíz kisebb kapu (A Nyomor Kiskapui) szintén átfúrja a falat, melyek szintén az Angyalszárny védelmét élvezik, s befelé negyed, kifelé fél ezüst a belépő – itt általában loppal közlekednek az emberek. A városőröknek, akik itt teljesítenek szolgálatot, általában igen jó az arcmemóriájuk és nincs mit veszteniük már ez életben.

A negyedben két tolvajklán, a Sárkányvelő és a Kobramarás is tevékenykedik, vívja harcát egymással, az előbbinek az enoszukei, az utóbbinak a toroni középnyemes áll a háta mögött. Képviselői Fél szemű Altor, a „körzet ura”, egyébiránt a tolvajhercege a környéknek (a Sárkányvelő legjobb tolvaja), illetve Rút Kulor, egy sebhelyes, rút „bölcs”, foglalkozását tekintve boszorkánymester, illetve, ha olyan kérdezi, kereskedő. Ők a nyomorgók körzetének tanácsosai. A másik körzetet Issir Thantalan, Noir papja és Szépszemű Felliana, a legelőkelőbb bordély élén álló fehérszínű képviselik.

A folyótól délre egy alakatlan domb emelkedik a földből, a Templomdomb, melyen a város nevezetessége, a hatalmas Hókatedrális áll. Kisebb szentélyek emelkednek a városban tisztelt isteneknek (Kyel, Krad, Arel, Alborne, Uwel, Gilron és Ellana). Itt található meg egy Darton szentély is, a dombra épült többemeletes temető közepén (három szint a földre süllyesztve), kovácsoltvassal elkerítve a város többi részétől, amely vas a helyi Gilron-pap és tanítványai kezét dicséri. A város falain kívül magasodik a termelői körzetre tekintő Dreina-templom, kitolva a vallási körzetét a falakon kívülre. A körzet képviselői Crassor Rendelör, Krad papja és Ulaya de Hissana, Dreina papnője.

A termelők körzete voltaképpen két részre osztható. Egyik része a falakon belül található, a legnagyobb részét jelentve a városnak, céheivel (suszter, asztalos, bőrcserző, bognár, szabó, ékszerész, patkoló kovács, fegyverkovács, páncélkovács, általános kovács, szobrász, kerékgyártó) és az ezek köré csoportosuló házakkal illetve a saját fogyasztásra termelő-alkotó fél-polgárokról (városlakók, akik még részben mezőgazdaságból élnek). Másik része a város falának délre néző töve parasztházaival és a város húsz mérföldes környékén elterülő, végtelennek tűnő búzamező, olíva-, citrom-, narancs-, illetve almafás kertekkel, az ottani csőszházakkal és parasztlakokkal, hiszen nem mindenkinek van ideje éjszakára visszatérni a város falai közé. A tanácsosok a céhek tanácsának élén álló Faszobrász Inti (asztalos), illetve az olíva- és almafák mintegy háromnegyedére felügyelő Mogorva Gros mestercsős. A Jhear a Jhearcan épületében ülésezik, mielőtt átvonulna a közeli városmesteri udvarba.

A VÁROS NEMESEIRŐL ÁLTALÁBAN

A hiteles nemesi címet elfogadják az egész hercegségben, amennyiben a herceg szignójával ellátja, még ha birtoklója Toron vagy Niare szülötte is. Némileg azonban ehhez is hozzáfűz egy „apróságot” a város oklevele: a városmesternek joga van elvenni a herceg által előzőleg jóváhagyott nemesi címet a város falain belül és száz mérföldes körzetében.

Ebből fakad, hogy az államban magas a többihez képest a nemesség aránya, és különösen magas azoknak a száma, akik valami elől kértek menedéket a tartomány határain belül. Több olyan nemes is van, akit lenézően bocskorosnak (vagy a szókimondóbbak nemtelenek) neveznek – azaz olyan, aki nem rendelkezik származási helyén vagy a tartományon belül a hercegtől vásárolt birtokkal, esetleg vagyontalan vagy a tartományi hercegtől vásárolt nemesi címmel rendelkezik – itt teljes értékűnek érezheti magát, amíg a Pyarroni Államszövetség vagy Shadon egy valódi nemesével nem találkozik – ekkor inkább titkolnia célszerű nemesi rangját, hogy elkerülhessen egy nyilvános megalázást.

A városban, ahelyett, hogy a városmester hatalmától megrettenve elkerülnék Qunzaist, viszonylag mégis magas a nemesi családok aránya. Ez elsősorban a gyors fejlődésben látott anyagi haszon következménye, a kikötő nagy pénzeket hajt az élelmiszek malmára, és abból fakad, hogy ezt a jogot kihasználva a makacsabb ellenfeleket mindig el lehet takarítani az útból. A város pedig jól jár, mert a cím biztosítása végett a birtokos nemesek legtöbbször küld katonát a városőrségbe, az Angyalszárnyba, és a vagyonosak mindegyike anyagi hozzájárulásával biztosítja a városmester gazdagságát (így nem kell új adókat kivetnie) és bizalmát, illetve a középítkezéseket – a Hain-menti Piac tér macskaköveit például kizárólag öt nemesi család pénzéből vették és döngölték le.

A város 13500 fős lakosságának 1%-a, 136 fő rendelkezik nemesi kiváltságokkal és kötelezettségekkel (adómentesség, hadkötelezettség, vámmentes kereskedelem).

ÁLLATI TÁBLÁZAT

A formátum a következő: *Kaszt (tulajdonság): állatok*. Az állatokat a tulajdonság értéke szerinti sorrendben közöltem, azaz minél nagyobb a tulajdonság értéke, annál nagyobb, ügyesebb, hasznosabb állatot válasszatok. A lista csak iránymutatás, természetesen az elsődleges megoldás az, hogy mit választana magának a karakter, a második pedig, hogy a modulhoz mi illeszkedne jobban. Érdemes azért úgy intézni, hogy minden csapatba jusson praktikus, erős, repülő és alkalmatlan állat is, lehetőség szerint.

Harcos főkaszt (Erő): qvaka, farkas, vadkan/byzon, medve, quenda

Lovag és más **nemesen születettek**: istenük szent állata vagy családjuk címerállata

Fejvadász (Ügyesség): mérgeskígyó, vadmacska, nagymacska vagy klánjuk szimbolikus állata (ha van)

Tolvaj (Ügyesség): szarka, aprómajom, sikló, macska vagy klánjuk szimbolikus állata (ha van)

Bárd, bajvívó és más **báلكirályok** (Szépség): macska, udvari eb, páva

Pap, paplovag: ha élhető, úgy istene szent állata, egyébként jellem szerint

Harcművész főkaszt: stílus névadó állata vagy valamilyen vízimadár (elsősorban darura gondoltam)

Sámán: totemállat vagy szellemtárs

Boszorkány, varázsló (Intelligencia): varangy, gyík, varjú/holló, fehér kakas, macska

Tűzvarázsló: tűzkobra

Boszorkánymester (Intelligencia): varangy, mérgeskígyó, varjú, keselyű, macska