

## A Céh

### Egy tolvajklán leírása



A tolvajok - bár nem tartoznak a legerősebb karakterkasztok közé - igen fontos szerepet játszanak Yneven. Sokan úgy tartják, semmi értelme sincs a tolvaj kasztnak, hiszen a bárd úgymint mindent jobban tud, ráadásul varázsol is. Nos, akik ezen a véleményen vannak, úgy hiszem, azt vélik a szerepjáték lényegének, hogy minél több pontjuk legyen és minél több ellenséget tudjanak könnyűszerrel legyilkolni. A bárd kötöttségei (lásd RÚNA I./8. Szám) bizony néhol korlátozzák a karakter személyiségének szabad alakulását. Akiknek így is megfelel, azoknak persze kiváló, akik azonban valami különlegeset, vagy csupán egyedibbet szeretnének alakítani, azoknak kimeríthetetlen lehetőségeket kínál a tolvaj kaszt.

Yneven a tolvajok ritkán dolgoznak magukban. Sok más, tisztos foglalkozást űző mesterember példáján okulva, ők is felismerték, hogy együtt könnyebb a munka. Nincs a világon olyan nagyobb város, ahol ne működne valamiféle bűnszövetkezet, melyek legnagyobb hányadát - esetenként egészét - tolvajok teszik ki. Ahány szervezet, annyiféle névvel illetik: hol Családnak hívják, hol Klánnak, hol egyszerűen Céhnek.

Minthogy a tolvajmesterség űzői efféle, világméretű szervezetekbe tömörülnek, egyetlen KM sem hagyhatja őket figyelmen kívül. A két leghíresebb-leghírhedtebb klán a toroni központú

Kobrák, és a shadoni érdekeltségű Szürkecsuklyások szervezete. E két klán behálózza gyakorlatilag egész Ynevet. Az érdekellettek és módszereik különbözősége miatt állandó háborúság dúl közöttük, váltakozó eredménnyel. Ennek a háborúságnak és egynémely egyéb politikai tényezőnek köszönhetően akad még néhány olyan város, ahol a helyi klán megőrizte tőlük függetlenségét.

Az alábbiakban Rademdorg városának tolvajklánját ismertetjük részletesen.

Rademdorg közepes méretű város a déli városállamokban, nem túl messze Eriontól. Semmilyen szempontból sem kitüntetett hely, választásunk éppen ezért esett rá. Az alábbi tolvajklán leírás ugyanis rengeteg általánosságot foglal magába, amit a KM tetszés szerint felhasználhat egyéb városokhoz, netán saját tolvajklánja felépítéséhez.

(Rademdorg egyébként tehető város, gazdagságát fekvésének köszönheti. Az Erionból délre induló utak legtöbbje a város felé vezet. Ezt a forgalmat természetesen a helyi tolvajklán is kihasználja.)

Lássuk mindenekelőtt a klán felépítését. Vezetője, vagy ahogy magát hívhatja, a Céhmaster, Hemand Lepton a város köztisztviselője álló polgára. Házassága révén szerzett nemesi címével beleszólhat a várost irányító Nemesi Gyűlésbe is.



A klánban betöltött szerepéről igen keveset tudnak - alvezéreinek kívül mindössze néhány befolyásos nemes, akik saját üzleti számításaik érdekében szemet hunynak a dolog fölött. Lepton maga nem tolvaj kasztú, nem is sorolható be egyetlen M.A.G.U.S.-ban használt kasztba sem. Mint nemesi rangú, a városban testőrséget tarthat fenn, e katonáknak azonban csak kis része tagja a klánnak is. (Ennek az az oka, hogy bár Lepton jó vezetőnek tartja magát, soha nem hagyhatja számításán kívül egy esetleges lázadás lehetőségét.)

Alvezérei- öt válogatott gonosztevő-különböző irányultságúak. Kettő közülük mestertolvaj, ami a M.A.G.U.S.-ban 10. Tsz.-nek felel meg. Ők azok, akik a klán embereivel tartják a kapcsolatot, s a különböző betöréseket, lopásokat és egyéb akciókat is eltervezik. A harmadik jómódú kereskedő, a Kereskedők Céhének tagja gazdag és befolyásos polgár. Ő szintén semmiféle kaszttal nem bír, szerepe azonban lényeges, hiszen a város kereskedelmében és gazdaságában fontos pozíciót tölt be. Gyakran ad használható információkat helyi és átutazó kereskedőkről, és nem utolsósorban a klán első számú orgazdájaként is működik. Tevékenységét, ha lehet, még a Céhmasterénél is nagyobb titok övezi. A negyedik alvezér 11. Tapasztalati Szintű fejedelmé, aki néhány válogatott harcosnak parancsol. Ez a kis különítmény hat főből áll, 4.-6. szintű harcosok, gladiátorok mind. A fejedelmé vezetésével ők végzik el a „piszkos munkát”, de ők hivatottak a klán tagjainak védelmére is. Az utolsó alvezér, akit még a klánon belül is csak kevesen ismernek, Toron születésű. Boszorkánymesternek tanult, de heves vérmérséklete és lázadó egyénisége hamarosan szembefordította a Kobrák „Családjával”. Tiszteletlenségéért súlyos árat kellett fizetnie - azóta fél szemére vak és erősen sántít. Toronból persze menekülnie kellett, és még szerencsésnek mondhatta magát, amiért a Család nem kívánt véresebb bosszút. Végül Rademdorg városában talált menedéket. Hamarosan megismerkedett Hermand Leptonnal, aki felismerte az ifjú boszorkánymesterben rejlő lehetőséget. Azóta együtt vezetik a városka bűnszövetkezetét. A boszorkánymester 8 TSz.-ű.

Az alvezérek keze alatt úgy két tucatnyi jól képzett tolvaj, besurranó, zsebmetező dolgozik. (2.-6. Szintű tolvaj NJK-k). Ők alkotják a klán derékhadát. Mindegyikük képzett valamelyest a harcban is, így

Lepton magánhadserege és különítménye mellett jelentős erőt képviselnek.

A rangsorban alattuk következnek a pitiáner, kisstílű alakok, csóró utcagyerekek és a koldusok. A legtehetségesebb sem több, mint 1. Tapasztalati szintű. Ezek az emberek nem tartoznak szorosan a klánhoz, csupán a védelmüket élvezik. Bevételeik egy részének - általában egy ötödének - fejében a klán eltűri tevékenységüket, sőt, néha segíti is őket tanácsokkal, kiképzéssel, ötletekkel. A védencek száma nagyon változó, legalább 80-100- ra tehető.

Ezzel gyakorlatilag fel is soroltunk mindenki, aki mások vagyonának „egyenes” eltulajdonításából él Rademdorgba és közvetlen környékén - a klán ugyanis nem szereti az önálló tolvajokat. Ha netán olyan lopás történik amellyről a klánnak nem volt tudomása, a Városi Gárdát megszegényítő gyorsasággal és alaposítással erednek a tettes nyomába. Mivel szinte minden koldust és utcagyereket ismernek, nem nehéz begyűjteniük az információkat. Ha ezután a tettes nyomára bukkannak, megfelelő büntetéssel gondoskodnak róla, hogy többet eszébe se jusson a zavarosban halászni.

Ha kalandozók érkeznek a városba, azokat - amennyire csak lehetséges - megfigyelés alatt tartják, hiszen ahol ezek megjelennek, ott általában történik valami. Különös figyelmet fordítanak megleckéztetésükre, ha netán az ő mesterségükbe ártanak magukat. Vonatkozik ez természetesen a Játékos Karakterekre is. Ha a csapat netán valami nagyobb gaztettet követ el, számíthatnak rá, hogy az egész klán a nyomában lesz. (Ez egyben lehetséges kalandötlet is a KM számára.)

Persze, arra is van mód, hogy ezt elkerüljék. Egyszerűbb, ha semmivel sem keresztezik a helyiek útját, ám ha muszáj, úgy jobb felkeresni a klánt, és részesezés fejében engedélyt kérni tervük megvalósítására. Fontos megemlíteni, hogy a klánt megkeresni nem egyszerű, hisz' a Városi Gárda is hasztalan próbálkozik vele; ha azonban valaki nagyon kérdezősködik felőle, az hamarosan találkozik valamelyik tagjával. Rajta keresztül léphet kapcsolatba a vezetőivel - amennyiben az

összekötő ezt veszélytelennek és érdemesnek tartja.

A tolvajklán tagjain és véencein kívül számos egyéb kapcsolattal rendelkezik, melyek mind fontosak a maguk módján. Szoros kapcsolat fűzi hozzájuk a város egyik lakatos-kovácsmesterét, aki, mint a záruk, zsanérok és veretek jó ismerője, nem egyszer szolgált már hasznos információval a számukra. Emellett sokat tanulhatnak is tőle, elvégre a záruk és lakatok mechanizmusát nála jobban aligha magyarázhatja el más az újdonsült klántagoknak.

Számos "üzleti" kapcsolatuk is van - egyes gazdagabb kereskedők ugyanis hajlandóak komoly összeget áldozni a biztonságukért. Ennek fejében az érintettet nem rabolják ki, sőt amennyire módjukban áll, még a szabadúszóktól is megkímélik.

Jó kapcsolatot tartanak fenn az egyházakkal is. Gyakran adnak kisebb-nagyobb ajándékokat áldozat gyanánt, s bár az itteni templomok kicsik és gyengék, nincs félnivalójuk a gonosztevéktől. A tolvajok félik isteni eredetű hatalmukat, valamint a mögöttük meghúzódó hatalmas Államközösséget.

Vannak azonban, akikkel korántsem ilyen békés a viszonyuk. Mint azt már korábban kifejtettük, a kalandozókat eleve gyanakodva fogadják, a hírhedten széltoló vándor dalnokokat pedig egyenesen ellenszenvvel - tegyük hozzá, nem minden alap nélkül.

A Városi Gárdával hasonlóképpen kiélezett a viszonyuk, azonban komoly összetűzésre jó ideje nem került sor. Ennek egyik oka az, hogy a Gárdán belül is van néhány ember, aki a klánnal „rokonszenvezik”, másrészt pedig a Gárda gyakorlatilag tehetetlen velük szemben. Természetesen tud a klánról, de szervezettsége miatt képtelen hatékonyan fellépni ellene. A klán - beépített embereinek hála - mindig egy lépéssel előbbre jár.

Néha, hogy a Nemesi Gyűlés vérszomját enyhítsék, feláldoznak egy-egy tolvajt, azonban ezek többnyire átutazó

kalandorok, akik megpróbálnak saját szakállukra tevékenykedni a városban. Esetenként előfordul, hogy nem is követték el a bűnt, amivel vádolják őket, de a városnak bűnbak kell. Ilyenkor a klán természetesen készségesen szállít szemtanúkat és bizonyítékokat.

A városállam törvényei mellett szép számmal akadnak a klánnak saját, íratlan törvényei is. Az egyik legfontosabb, hogy a klántagok csak akkor ölhetnek, ha ez elkerülhetetlen. Ennek oka egyrészt a pyarroni vallási gyökerekben, másrészt pedig a Szürkecsuklyások szellemi befolyásában rejlik. Fontos további szabály, hogy minden nagyobb akciót csak akkor lehet végrehajtani, ha a Céhmaster, de legalábbis egyik alvezére erre áldását adta. Ez egyrészt az összevisszaság elkerülésére szolgál, másrészt pedig igen fontos gazdasági alapgondolat húzódik meg a háttérben. Ha ugyanis a klán többet rabolna az optimálisnál, a város gazdasága előbb-utóbb összeomlana, ez pedig a klánnak sem érdeke.

A sikeresen végrehajtott akciók után a tolvajok a zsákmányt a klán épületébe viszik, ahol rögtön megkapják a lopott értékekért járó árat, ezüstben vagy aranyban. Természetesen, ha eredetileg is pénzt loptak, csak a klán részét kell leadniuk.

A klánba időnként vesznek fel ugyan új tagot, ám bejutni egyáltalán nem könnyű. Leggyakrabban a már kiskoruktól a klán védelme alatt álló, ügyesebb utcagyerekek kerülnek a soraikba. Nekik is, mint minden más tagjelöltnek, át kell esniük egy próbán. A próba megkívánja mindazt az ügyességet és tudást, amivel egy képzett tolvaj rendelkezik. Amennyiben a jelölt eredményesen teljesíti, a klán teljes jogú tagjának számít, ám ha elbukik, megmarad csavargónak - ha egyáltalán túléli.

KM! Amennyiben egy vagy több tolvaj karakter található a csapatodban, és ezek tagjaivá akarnak válni valamilyen tolvajszervezetnek, külön kalandlehetőséget kínál a próbatétel. Az alábbiakban éppen ezért külön szólnunk erről.

Tipikus próbatétel, amikor valami meghatározott, értékes tárgyat kell a jelöltnek megszereznie, amelyről mindössze annyi információt kap, hogy a városban található. Ami pedig még rosszabb, az idejét is igen szűkre szabják - napszálltától napkeltéig kell a tárgy nyomára bukkannia és megszereznie. Hogy biztosra menjenek, a körülményeket gyakran maga a klán rendezi el, bár erről a jelölt nem tud. A kirabolandó

személy esetenként a klán egyik szimpatizánsa, netán tagja, így a tolvajjelöltet nem fenyeget valódi veszély. A küldetés első, (talán nehezebbik) része, a keresett tárgy nyomára bukkanni. Ehhez minden eszköz megengedett - a jelölt érdeklődhet ismerőseinél, folyamodhat varázstudó segítségéhez, csak a képzelete és a pénze szabhat határt. Egy ízben például a jelölt napnyugtakor elindult a klán főhadiszállásáról, de odakint bevárta az egyik klántagot, aki ismerte a próba körülményeit. Törét torkának szegezve, kiszedett belőle minden fontos információt, majd egyenesen az elrejtett drágakőért ment. Még a kék hold felkelte előtt visszatért a klánhoz. A próbát kiállta.

Ha a jelölt sikerrel járt, és a klán teljes jogú tagjává lett, akkor sem szűnik meg a támogatás, amit utcagyerekként élvezett - sőt, akkor kezdődik csak igazán. Képzetségei java részét itt sajátítja el, bölcs mesterek felügyelete mellett. Kiképzik valamelyest a fegyverforgatásra (és dobásra), megtanítják, hogyan állja meg a helyét a legkülönbözőbb helyzetekben. Elsajátítja a különböző javak értékének megbecsléséhez szükséges alapismereteket is, hiszen ez nélkülözhetetlen a jó betörő számára. Tanítanak neki némi akrobatikát; hogyan másszon, essen, ugorjon, járjon a kötélén. Megismertetik a zárok és lakatok alapvető típusaival, működésével, valamint alapképzést nyújtanak a különböző csapdák, mechanikus szerkezetek és rejtett ajtók terén. Nem csak eleinte van ez így, a tolvajok később is felfelkeresik a gyakorlótermeket, az oktatókat.

Mit jelent mindez a M.A.G.U.S. szabályaira lefordítva? A kezdő tolvaj karakter a klán segítségével, tanult mesterek útmutatásával sajátíthatja el a fent felsorolt Képzetségeket, valamint az összes alvilági Képzetséget: a hangutánzást, a csapdaállítást, a csomózást, a zsonglörködést, a hamisítást, valamint a többi százalékos jártasságot. Nem lebecsülendő ez a lehetőség, hiszen e Képzetségek jó része más úton módon nem, vagy csak nehezen tanulható meg.

A klán másik igen fontos szerepe, hogy ellátja tagjait felszereléssel. A tolvajok rengeteg olyan eszközt, szerszámot használnak, amelyek mesterségük árulói lehetnek. Ilyen például az álkulcs készlet, az apró zsebmetsző pengék, a posztótalpú lábbeli, hogy csak a fontosabbakat soroljam. Ezeket nem lehet sehol megvásárolni, hiszen egyetlen épeszű mesterember sem gyárt olyan eszközöket,

amelyeket azután tolvajok használnak fel. Nem így a klán. Kiterjedt kapcsolatai révén könnyen megszerezhet, netán csináltathat felszerelést tagjai számára. Vannak bizonyos lényeges tolvajfelszerelések, amelyek szinte csak a klánon keresztül szerezhetőek be (bővebben lásd RÚNA I/1). A szervezet emellett számos olyan területen is segítséget nyújthat, ami csak kapcsolódik a tolvajmesterséghez: hasznos eszközök és alapanyagok hamisításhoz, különféle ruhaneműk, parókák, festékek és egyéb kellékek álcázáshoz, stb. A klán saját embereit mindenképpen segíti efféle eszközökkel, de ha nem ítélik veszélyesnek, messzi földről érkezett tolvajokkal - akár Játékos Karakterekkel - is kötnek üzletet. Ha a Játékos Karakter képtelen maga elkészíteni alapvető felszerelését, csak valamelyik klánra hagyatkozhat.

A tolvajklán - bár javarészt tolvajokból áll - nem kizárólag lopással és rablással foglalkozik. Igaz ugyan, hogy elsődleges bevételüket általában a zsebmetszés, besurranás, útonállás, betörés adja, de emellett a tisztességtelen üzelmek egész sorát üzlik. A főhadiszálláson kívül rengeteg egyéb létesítményt tartanak fenn városzerte. Ezek között megtalálható fogadó, játékbarlang, menedékház és raktár. Ezeket az üzleteket feddhetetlen, vagy legalábbis annak tűnő polgárok vezetik. A játékbarlangban például mindenféle szerencsejátékot üzhet a játszani vágyó utazó, de a klán jól képzett hamiskártyásai gondoskodnak róla, hogy mindig könnyebb erszénnyel távozzon mint amilyennel betért. Persze, nem mindig és nem mindenkit kopasztanak meg - meg kell őrizniük a tisztességes hely látszatát. A klán fogadója több szempontból is remek hely. Egyrészt a pince rejtett kamrája a menekülő tolvajnak kínál menedéket a Városi Gárda elől, másrészt a betérő, vagyonos utazókról itt lehet a legtöbb információt begyűjteni. A fogadóban lebzselő könnyed öltözetű és erkölcsű nők így nem csak a vendégek szórakoztatásáról, de a klán informálásáról is gondoskodnak. A feltűnés elkerülése végett, az átutazó kereskedőket általában nem a városban fosztják ki, hanem a városállam határának közelében, mintha idegen, portyázó útonállóknak lennének a tettesek.

Másik lényeges pénzforrásuk a védelmi pénzek beszédése. Ezek azok a súlyos aranyak, amelyeket a megfélemlített kereskedők fizetnek háborítatlanságukért cserébe.

Jelentős a bevételük a csempészetből is, hisz' - Erion közelsége révén - sok olyan árucikk megfordul erre, amelyhez nem tisztességes eszközökkel jutott jelenlegi tulajdonosa. Ezeket a "gyanús" holmikát kénytelenek gyalogszerrel, karavánokkal szállítani, mert a térkapukat nagyhatalmú varázstudók őrzik, akik a csempészeket rögtön felismernék. Délről leginkább a predoci óbor, shadoni fegyverek és el sobirai Al Bahra-kharem érkezik északra, míg onnan főként abbitot, kharei csodákat vagy alidari ékkövet hoznak. A tolvajklán általában jól értesült, és mint ilyen, támogatja vagy akadályozza a csempészek útját. Hogy melyiket választja, azt csak a számukra befizetett „vám” összege határozza meg.

Szó esett már a klán boszorkánymesteréről - ő az időjós és ártatlan vajákos megtévesztő köntösében él a városban. Értesülései illetve „sugallatai” szintén a szervezet vagyonát hivatottak gyarapítani. A beavatottakon kívül senki sem sejtí, milyen mágikus erőknek parancsol valójában.

Végül essék szó a klán főhadiszállásáról, a tolvajok házáról.

A város egyik nem túlságosan hivalkodó háza a klán birtokában van. Itt gyűlnek össze, tanácskoznak a szervezet tagjai. A házat kissé átalakították, így az elülső bejáraton csak néhány, ízlésesen berendezett szobába lehet bejutni, ahol semmiféle illegális tevékenység nem folyik. A valódi főhadiszállás emögött rejtőzik, ajtó azonban nem vezet oda. Mégis, több irányból is meg lehet közelíteni. Akár a ház mögött álló tágas raktárcsarnokon keresztül, akár a pincében található titkos járatokon át. Odalent két titkos folyosó is fut: az egyik a közeli fogadó pincéjébe vezet, amely szintén a klán tulajdona, a másik pedig a város alatt húzódó csatornarendszerbe torkollik. Mindkét folyosót gondosan

elrejtették az avatatlan szemek elől. Minden ajtaja (a klán épületének pincéjében, a fogadó alatt, illetve a csatornában) álcázott, csak olyanoknak van esélyük megtalálni, akik a titkosajtók felfedezésében jártasak (titkosajtó keresés jártasság - 10%). Mindegyik belülről zárható és reteszelt, így ha illetéktelenek meg is találják, nem juthatnak be rajta. A raktárcsarnokban hasonló alapossággal rejtették el a bejáratokat.

1. Tágas fogadó csarnok, a legfinomabb úri ízlésnek megfelelően berendezve. Jó nevű nemesi családok rezidenciáján találkozhat ilyenekkel az ember. Ennek a szobának kettős jelentősége van: egyrészt, ha netán a Városi Gárda házkutatást tartana, mindent a legnagyobb rendben találjon, másrészt pedig a fontos és előkelő ügyfelek fogadására szolgál.
2. Kényelmes vendégszobák, a fogadócsarnokhoz hasonlóan igényes ízléssel kialakítva. A padlót mindenütt szőnyeg borítja, a falakon festmények, polcokon dísz tárgyak. Minden szobában kényelmes, dzsád bársonnyal bevont kanapé, díszesen faragott asztal, hozzá stílusban illő székek, valamint egy-egy széles ágy. Itt szállásolják el az esetleges rangos vendégeket. Bár titkos járat nem vezet innen sehová, az épület hátsó részének főfolyosóját minden egyes szobával rejtett kémlelőnyílások kötik össze. Ezek általában festmények vagy polcok mögött lapulnak, megfelelően ahhoz, hogy a leleszkedő beláthassa szinte az egész szobát, őt azonban ne fedezhessék fel.
3. Közepes méretű szoba, a boszorkánymester számára fenntartva. Bár a városban rendelkezik külön házzal - ott űzi vajákos mesterségét is -, mégis gyakran itt tölti idejét. Sok olyan könyvet, alapanyagot, eszközt és kész kotyvaléket őriz a szobában, amit saját házában nem tárolhat biztonsággal. Többek között található itt egy úgy-ahogy felszerelt alkímiai laboratórium, különféle porok, folyadékok és főzetek a falnál sorakozó polcokon, könyvek a sötét tudományok űzőinek, és nem utolsósorban különféle mérgek, amelyeket a klán tagjai használnak akcióik során. (20% esély van arra, hogy a boszorkánymester éppen a szobában tartózkodik).
4. Hermand Lepton, a Céhmaster szobája. Tágas, kényelmes és fényűző módon berendezett. A polcokon, falakon mindenütt felbecsülhetetlen

értékek sorakoznak: niarei festmények és porcelánok, tarini mithrill ékszerek, elfendeli faragványok, tiadlani díszfegyverek, abasziszi abbit ékszerek, dzsad tintarajzok és szobrocskák, s rengeteg egyéb kincs. Bár a Céhmaster igyekezett ízlésesen elrendezni a sok drágaságot, mégis leginkább giccskavalkád benyomását nyújtja a szoba. Az itt található tárgyak mindegyike lopott; szinte kivétel nélkül olyanok, melyek eszmei értéke szinte felbecsülhetetlen - éppen ezért értékesíteni őket meglehetősen nehézkes, és igen nagy körültekintést igénylő. Sokszor hosszú éveken át gubbasztanak a polcon, s akad, mely soha nem lel vevőre. A Céhmaster itt tartja megbeszéléseit alvezéréivel, s itt fogadja a beavatott, rangos látogatókat. Lepton szívesen és gyakran tartózkodik kedvenc tárgyai körében, annak esélye, hogy itt találják, 35%.

5. Könyvtárszoba. Valójában könyvek csak kis számban találhatóak itt. A szobát nagyobb részt egy tágas fiókos szekrény tölti be, amelyben a klán a fontos iratokat, terveket tárolja. Felettből érdekes leltre bukkanhat benne a kutakodó. Az egyik fiók mélyén a város számos házának alaprajza lapul - betöréshez jól jön az ilyesmi. Egy másik fiók hamisított menlevelekkel van tele, a harmadik különböző nevekre kiállított, pecsétes, pyarroni állami megbízatásokat tartalmaz, melyeken még a mágikus jelzet is valódinak tűnik. Megint másik fiókban adásvételi ügyletek feljegyzései sorakoznak, hiszen a klán kiterjedt orgazda tevékenységet folytat. Külön fiókot tartanak fenn olyan dokumentumok számára, melyek segítségével a város sötét múltú, immár tisztos polgárai zsarolhatóak. Iratok, papírok és fóliánsok tömege - tartalmuknak csak a KM fantáziája szab határt
6. Lepton két alvezére, a mestertolvajok lakrésze. Ők ténylegesen itt laknak, ezért általában megtalálhatóak a szobában (ennek esélye 70%). Itt dolgoznak a különböző terveken, a klán tevékenységének szervezésén. Szobájuk nem túl fényűző, berendezése hűen tükrözi a mestertolvajok felfogását, mivel nagyon praktikus.
7. Álruhák raktárszobája. A klán egyik tagja igen magas szinten képzett az álcázás mesterségében. Ebben a szobában tárolnak minden szükséges felszerelést, ami ehhez kellhet. Megtalálható itt a

Városi Gárda egyenruhájától kezdve, a dzsad kereskedők szokványos viseletén át a különböző vallási ruhákig minden. Még női ruhák is akadnak szép számmal, hisz' nem ritka, hogy a klán tagjai nőnek álcázzák magukat. A ruhákon kívül az egyéb fontos felszerelést is itt tartják, mint például a különböző festékeket, parókákat, töméseket, stb.

8. Az őrség szobája. Itt tartózkodnak a klán épületére vigyázó tolvajok és harcosok. A Céhmaster fejedelmének különítményéből legalább két fegyveres mindig itt tartózkodik, így nyolcóránként váltják egymást. Általában 1k6 tolvaj is lebzsel a környéken: ők hivatottak közbelépni, ha netán valaki megpróbálna behatolni, vagy a klán épületét támadás érné.
9. Fegyverraktár. Egész kis arzenált őriznek itt a tolvajok. Nem pusztán a tényleges harcra szolgálnak ezek a fegyverek, gyakran az álcázásban is szerepet kapnak. A szoba folyosóra nyíló ajtaját rendszerint zárva tartják, kulcsa csak a Céhmasternek és a fejedelmének van. Ha valakinek fegyverre van szüksége, az őrségtől kérhet.
10. Raktárcsarnok. Gyakorta halmoznak fel benne mindenféle árut; leginkább akkor, ha olyan karaván érkezik a városba, melyben a klán üzletileg is érdekelt. A csarnok falán széles kapu nyílik, melyen át akár egy társzeker is befér. A helyiség sohasem üres teljesen. Körben a falak mentén hordók, ládák sorakoznak. Némelyikük üres, másokban tárolnak ezt-azt. Néhányuk vízzel teli, készen arra, hogy az esetleges tüzet megfékezzék vele, hiszen a raktár fából épült. A hordók és ládák rejtik a (ezen kívül is álcázott) titkosajtókat.
11. Edzőterem. Ez a fejedelmének felségterülete. Felszerelték minden fontos eszközzel, amivel a közelharc és a fegyverdobás fortélyait el lehet sajátítani. Itt gyakorlatoznak rendszeresen a fejedelmének különítményesei, de a tolvajok is itt szedik magukra harci tudásukat.
12. A fejedelmének szobája. Puritán egyszerűséggel berendezett lakrész, mutatja lakója katonás életszemléletét. A szobában a legszükségesebb berendezési tárgyakon

kívül egyéb nemigen található. A legtöbb érdeklődésre talán a szekrény külön e célra kialakított polcán fekvő fejtámaszkard szolgálhat, ha éppen nem a gazdája kezében van. Mivel a fejtámasz más lakhellyel nem rendelkezik, ideje java részét itt, illetve az edzőteremben tölti. A betoppanónak 60% esélye van, hogy találkozik vele.

13. Gyülesterem. Tágas szoba, inkább terem, amit a Céhmaster arra használ, hogy embereivel találkozzon, tájékoztassa őket a további tervekről és meghallgassa a beszámolóikat. Azokat az ügyeket, melyekben minden tolvaj érintett lehet, itt tárgyalják meg. Néha a klánhoz voltaképpen nem tartozó utcagyerekeket, piti alakokat is beengedik, de megszólalniuk szigorúan tilos.

14. A hamisító szobája. Ezt a helyiséget rendszeresítették annak a tolvajnak, aki a hamisítás kétes értékű tudományában mélyült el. Rengeteg alapanyaggal és eszközzel felszerelt hamisító műhely, ahol szinte mindenféle dolgot elkészíthet a szakmában jártos tolvaj: okiratot éppúgy, mint drágakő utánzatot, vagy cinkelt kockát. Az érdeklődő tolvajtanoncok egyben el is sajátíthatják itt a hamisítás képzettségét.

15. Raktárak. Ezekben a kisebb helyiségekben rengeteg fontos és kevésbé fontos dolgot őriznek. Megtalálhatóak itt a tolvajmesterség szimbólumának tartott álkulcsok, de vannak egyéb tolvajlást segítő eszközök is, mint például viasz, feszítővasak, mászókampók, miegymás. A különleges eszközök mellett egy sor hétköznapi felszerelési tárgyra is bukkanhatunk: Fáklya, kötél, gyertya, takarók és még sorolhatnánk.

16. Mellékhelyiség. A tolvajok is csak emberek, nekik is vannak szükségleteik. A biztonság kedvéért azonban a csatornarendszerbe vezető, egyébként is keskeny csövet erős rács védi.

17. Gyakorlóterem I., ahol a tolvajtanoncok tapasztaltabb társaikkal gyakorolhatnak. Több felöltötött próbababa áll a teremben, a sarokban pedig kis asztalon sorakoznak a válogatott zsebmetsző

eszközök. Ez a terem szolgál egyben a lopakodás és rejtőzés képzettségek fejlesztésére is.

18. Lakatműhely. Itt elsősorban nem készítik a záratokat és lakatokat, hanem szétszedik, tanulmányozzák őket. Ahhoz, hogy egy tolvaj könnyedén elboldoguljon a zárossal, meg kell ismernie a felépítésüket. Erre nyílik lehetőség ebben a műhelyben. Szerszámkészletével a szakmában jártas ember kulcsokat reszelhet, netán álkulcsokat készíthet.

19. Gyakorlóterem II. A tolvajok pontosan tudják, hogy ha netán harcra kerül a sor, nekik vajmi kevés esélyük lehet. Ilyen esetekben inkább gyorsaságukra, ügyességükre hagyatkoznak. Ahhoz, hogy ezt megtehessek, tudatosan gyakorolniuk kell a „kibúvás” tudományát. A terem padlóját teljes egészében gyapjúval bélelt puha padlószőnyeg borítja. Itt sajátítják el és gyakorolják a különböző eséseket, ugrásokat, de a különlegesen kiképzett falon lehetőség nyílik a mászás mesterfogásainak megtanulására éppúgy, mint a kötéltánc gyakorlására.

20. Ezek az egyszerűen, mégis kényelmesen berendezett szobák menedékkül szolgálnak a tolvajoknak. Ha valamelyikük netán komoly bajba keveredne és tanácsos eltűnnie a színről, ide húzódik vissza, míg elül a vihar. A körözött bűnözők is előbb-utóbb feledésbe merülnek. A helyiségek minden szükségletet kielégítenek, így az itt lakóknak ki se kell tenniük a lábukat. Friss élelmet minden nap közvetlenül a szomszédos fogadó konyhájáról kapnak, a titkos járaton keresztül.

21. „Kincstár”. Ebben az alaposan lezárt szobában őrzik a klán a felhalmozott javakat. Kulcsa csak a Céhmasternek és alvezéreinek van. Itt leginkább érmékben és drágakövekben tárolják a vagyont, az egyéb értéktárgyakon igyekeznek hamar túladni.

22. Mellékhelyiség.

23. Örök szobája. Ha valakit fogva tartanak a cellákban, ebben a szobában mindig tartózkodik két felfegyverzett tolvaj. A szoba mindkét ajtaja be van zárva, a kulcsokat pedig az örök vigyázzák. A pincét szándékosan úgy tervezték, hogy a cellából csak az örök szobáján át vezessen kifelé az út.

24. Cellák. Ide zárnak be minden olyan foglyot, akit egy időre ki akarnak vonni a forgalomból, de nem kívánják a halálát. Lehet ez gazdag elrabolt

áldozat, akiért váltságdíjat követelnek, de lehet akár olyan tolvaj is, aki a klánra fittyet hányva, saját szakállára próbált meg tevékenykedni a városban.

A fenti ismertető, remélem, minden KM számára nyújt valamit, amiből ötletet meríthet, netán segítségével tovább csiszolhatja saját elképzeléseit, hogy azután kalandjába beillesztve, életre keltse a városok tolvajklánjait.

1995.06.

Szerző: Kovács Adrián

Forrás: Rúna magazin II.évf./1.szám

Szerkesztette: Magyar Gergely

