

Tépett zászlók

Tépett zászlók

M.A.G.U.S. kalandmodul

Tépett zászlók

Az I. Hullámkirály Szerepjátékos Találkozó hivatalos versenymodulja.

Felhasznált források:

GEOFRAMIA

M.A.G.U.S. avagy a Kalandorok Krónikái
Első Törvénykönyv

M.A.G.U.S. avagy a Kalandorok Krónikái
Summarium – A Teremtés Könyvei

M.A.G.U.S. avagy a Kalandorok Krónikái
Fantasy Szerepjáték – Kiegészítő Szabálykönyv
HARCOSOK, BARBÁROK, GLADIÁTOROK

Papok, Paplovagok Kézikönyve – I. kötet

Papok, Paplovagok Kézikönyve – II. kötet

YNEVI KÓBORLÁSOK

M.A.G.U.S. kalandmodul gyűjtemény

kalandozok.hu

[pinterest.com](https://www.pinterest.com)

Készítették:

Ion-Nagy Beáta

Heller Tamás

Bicsak Márton

Varga Tibor

Külön köszönet: Amundnak, Magyar Gergelynek és a krónikák.hu egész csapatának!

2018. 05.12.

Tartalomjegyzék

Hangulatkeltő - Kosfejes lobogó.....	5
Előzmények – Egy gorviki testvérpár története.....	7
A modul eseményei	
Bemésélés.....	9
NJK-k a modulban.....	10
Csata.....	12
Hajók.....	16
Nem játékos karakterek.....	19
Opcionális mellékszereplők.....	43
Ellenfelek.....	50
Kiegészítő szabályok és mellékletek.....	58
Élet a hajón.....	62

Kosfejes lobogó

Zilált külsejű, harmincas éveiben járó férfi rohant keresztül a Toro d'Oro alsó fedélzetén. Ahogy jobbra pillantott, láthatta a kezelőszemélyzetet, amint felhúzzák a skorpiókat; a roppant szigonyvetőkből hat darab sorakozott a hajó mindkét oldalán, kötélzetük recsegyve feszült meg a két ember izomzatát igénybe vevő csörlő felhúzása közben. A férfi a fedélközbe vezető lejáróhoz igyekezett, azt remélve, hogy ott nagyobb biztonságban lesz a csata elől.

Abban a pillanatban, ahogy a kalózhajó megfelelő közelségbe ért és szemrevételezhette, mi vár rájuk, tudta, hogy nincs esélyük ezzel a szörnyeteggel szemben: a groteszk módon, több hajó darabjaiból összefércelt galleon a legnagyobb shadoni hadi karavella méreteivel és fegyverzetével rendelkezett; fedélzetén hemzsegték a kalózok, pengéik acélján vészjóslón csillogott a déli verőfény. A főárboc tetején vérvörös lobogót rángatott az erősödő szél, közepén a kos csavart szarvas koponyájával.

Amint a férfi új lendületet véve megindult volna célja felé, szigonyok csapódtak a Toro d'Oro oldalába, hogy az egész hajó beleremegett. Egy célját tévesztett lövedék az alsó fedélzet falát szakította át, s könnyedén szaladt keresztül az útjában álló matróz derekán is. A szigony hátrarándult, amint a végére erősített kötél megfeszült és mikor szakálla megakadt a deszkák között, könnyűszerrel szakította ketté haldokló áldozatát. A következő pillanatban a padló eltűnt a férfi lába alól, akárha szőnyeget rántottak volna ki alóla. A hajó jobbra dőlt, az árbocok recsegték saját súlyuk alatt és megannyi ember zuhant át a korlát fölött, a biztos halálba.

A férfi tehetetlenül gurult végig a fedélzeten, fájdalmas nyögéssel csapódott a korlátnak, s csaknem át is pördült rajta. Úgy szorította a fát, hogy ujjjaiból minden vér kiszaladt, ahogy a mélységbe bámult: a két hajó közti távolság rohamosan csökkent, a vízben kapálózó emberek sorra tűntek el az egymás felé sikló hajótestek alatt. A kalóz galleon oldalában roppant vasék meredezett, készen arra, hogy végzetes léket üssön a Toro d'Oro -n.

A hajó egy rándulással ismét egyenesbe került, mire a férfi azonnal megiramodott a fedélközbe vezető úton. A füle csengett, arcának jobb oldalát friss vér borította, de egy pillanatra sem állt meg, a lépcsőfokokat átugorva érkezett meg a legénységi szállásokra. Mielőtt azonban elérhette volna a hátsó kabinokba vezető folyosót, a becsapódás ereje a falhoz vágta.

A beömlő tengervíz hűvös érintése térítette magához. Nem tudta megmondani, hogy hol van. A feje fölött a mennyezet furcsa szögben záródott, ajtót, folyosót nem látott, az utat feltorlódott deszkák és gerendák roncsai zárták el. A víz már derékig ért és rohamosan emelkedett. Ösztönösen keresni kezdte azt a pontot, ahol utat tört magának, hátha eléggé ki tudja szélesíteni a rést, ahhoz, hogy kiférjen rajta. Le kellett merülnie, hogy megtalálja a léket, de szerencséjére a deszkák könnyen engedtek a nyomás alatt. Az egyre nagyobb területen beáramló víz nem engedte útjára a menekülőt, de nem csak a tenger akadályozta a férfit a kijutásban. Vaskos kéz ragadta meg a vállát és kezdte felfelé ráncigálni, az ingénél fogva. A férfi kábán és vaktában kapálózott, mígnem elérték a felszínt és végre teleengedhette tüdejét az éltető levegővel, mely egyre fogyatkozott a szűk térben. A matróz pusztá kézzel esett neki ellenfelének, aki épphogy elkerülte az első ökölcsapásokat.

Mindkettejüknek úszni kellett, hogy a víz fölött maradjanak, ami még inkább megnehezítette a küzdelmet. A magából kifordult matróz tarkóját friss seb csúfította, de ez szemlátomást nem hátráltatta a küzdelemben. A férfi viszont érezte, hogy hamarosan ereje végére ér. Utolsó reménysugárként a derekára szíjazott törért nyúlt, de csak az üres tokot találta ott. Ezt kihasználva a matróz megragadta védtelen ellenfelét s próbálta a víz alá nyomni. A dulakodás nem tartott soká, bár a férfi számára egy örökkévalóságnak tűnt. Valahogy sikerült felküzdenie magát egy újabb kerty levegőért, ekkor pillantotta meg a gerendaszilánkot, mely éppen az arca felé kapálózó matróz mögött meredezett. Lesöpörte a sebeit karmolászó vaskos kezét és egy kétségbeesett ordítással elrugaszkodott. A hegyes fadarab könnyen utat talált magának a már megnyílt koponyán, s vérpatakokat indított útjukra a matróz orrából és szeméből. Nyitott szájából kilógó nyelve groteszk bambaságot festett a friss halotti maszkra. A férfi mohón szívta be az utolsó lélegzetnyi levegőt, majd még utoljára alámerült.



Előzmények – Egy gorviki testvérpár története

Dimas és Luken Con Antorcha a P.sz. 3674-ben születtek, a Gorvik tartományt irányító család fejének, második és harmadik gyermekeként. A kétpetéjű ikerpár gyerekkora gondtalanul telt a virágzásnak indult tartomány uralkodói családjának gondviselése alatt. A két fiú elválaszthatatlan volt, együtt csináltak mindent, és mikor elég idősek lettek, eldöntötték, hogy mindketten a katonai pályát választják.

Mikor betöltötték tizenkettedik életévüket, apjuk Todvarba küldte őket ahol a Lélekösvény Lovagrend intézményében tanultak kardforgatást, taktikát és hadviselést a tartomány legnevesebb hadvezéreitől. Ahogy teltek az évek, a két fiú közti különbségek egyre szembetűnőbbek lettek. Dimas játsszi könnyedséggel vette az akadályokat. Az elméleti vizsgákon mindig az élen végzett, a gyakorlatok alkalmával már az első néhány év után nem akadt ellenfele. Mindezt különösebb erőfeszítés nélkül érte el, mintha éppen erre teremtették volna. Luken kevesebb tehetséggel, de kétszer annyi szorgalommal érte el testvére szintjét és valahányszor alulteljesített a Dimas által felállított standardon, testvére addig edzett és gyakorolt vele, még Luken fel nem zárkozott.

Az ötödik lovagrendnél töltött évük azonban változást hozott mindkettejük életébe. Ez volt az utolsó év, melyet tanulással kellett tölteniük, ezután már a háromesztendő, kötelező szolgálati idő következett. A legnehezebb évüknek kellett volna lennie, de Dimas számára a rend felé való megfelelés nem jelentett többé kihívást. A kíváncsiságán és bizonyítási vágyán keletkezett úrt mással kellett kitöltenie. Egyre többször és egyre hosszabb időre maradt távol az akadémiától, hogy nagybátyja társaságában, a Galliomara vizein szerezzen új tapasztalatokat egy kalózhajó fedélzetén. Sacerdon Alejo Antorcha, az értékes tapasztalatok mellé a szakrális mágia tanaiba is beavatta Dimas-t.

A fiú utolsó két évében magára hagyta Lukent, aki sikeresen megszerezte az ezredesi rangfokozatot, ez azonban a tartomány kaotikus közigazgatási rendszerének –vagyis inkább annak hiányának- köszönhetően, nem jelentett sokat a külvilág számára. Gorvik Tartománynak nem volt egységes hadserege, mivel a városállamokra tagolódott tartomány kis-urainak magánhadseregei ritkán, vagy egyáltalán nem voltak hajlandók összefogni, csakis a leggyümölcsözőbb üzleti kilátások reményében. Így Luken elhagyta szülőföldjét és belépett az egyetlen valódi Gorvik országot szolgáló hadseregbe, a Carrida del Mar-ba, a Corma-dina felett örökődő, Koronára felesküdt flottába. A hajóhad hivatalosan csakis a mindenkori királynak tartozik hűséggel, ám valójában szabadvadászokként működtek, akik a szigetvilág erőforrásaiból és a környék kereskedelmi utjain való kalózkodásból tartották fenn magukat, lévén, hogy az öt tartományt valóban egységesen kormányzó uralkodóról nem beszélhetünk egészen 3700-ban történő II. Terda koronázásáig.

A Kalózkirály felemelkedése...

Dimas a Manifesztáció eljövetele óta jelentős hatalomra tett szert. Kezdetben csak saját hajójával portyázott a Galliomarán: az Ibarából és a Kereskedő Hercegségekből induló menekülteket szállító, és a Pyarronból és Shadonból érkező ellátmányt és katonai utánpótlást vivő hajókra vadászott. Később egyre többen csatlakoztak a Gályák Tengerének felpezsdült vizeit rettegésben tartó csapathoz. Dimas flottája a 3700-as év elejére tartalmazott két galleont és öt kisebb karavellát, de a kalózkodás aranykora lassan a végéhez közeledett. Az

anyaországban történt aggasztó események és az Amund seregek megállíthatatlansága új lépésre kényszerítette Dimas-t.

A P.sz. 3701. év végén (*A harc hónapjai, Arel második, „kék acél” hava*) flottáját Cormadinára vezette, ahol meggyőzte a Carrida del Mar kapitányait, hogy ne válaszoljanak az áruló király hívására, aki lepaktált a shadoniakkal. Annak ellenére, hogy Warvikban győzelmet aratott a Szent Légió és visszaszorították az amundokat Gorvik határain túlra, Dimas-nak meggyőződése volt, hogy ennek a győzelemnek súlyos ára lesz. A Shadonnal folyamatos csatározásban álló flotta katonái hallani sem akartak a Gorvikban növekvő shadoni befolyásról, így a fiatal kalózvezér mellé álltak.

Dimas és Luken újra találkoztak és vált-válnak vetve harcolhattak Gorvikért, ahogy azt hajdanán elképzelték. A közel háromszorosára duzzadt hajóhad hírhedt volt a Gályák Tengerétől, egészen a Duaron-tengerig. Zsákmányukat részben a gorviki szabadcsapatok támogatására fordították, részben egy lehetséges menekültáradat ellátására tették félre. A kalózvezért alig fél évvel később kikiáltották a Kalózok Királyává, s mivel központjuk továbbra is a szigetvilág maradt, felvette a Dimas Da Corma Dina nevet, melyhez idővel egyre több jelzót társítottak „alattvalói”: Dimas a Rettegett, a Tenger Fattyá és Ranagol Kardja.

A 3704-ben megkötött perszonálunió, melyben az amundok által feldúlt Gorvik és a segítségére sietett Shadon Új-Godonként született újjá, beigazolta Dimas félelmét és egyre északabbra kényszerítette a kalózokat; távol a Galliomarától és egyre távolabb az otthonukat jelentő Cormadinától.

A kalózhad új célja a gorviki menekültek kicsempészése lett, akik nem fogadták el a Shadoni elnyomók igazságait, hűségesen ragaszkodtak Ranagolhoz és a Szent Föld eszméjéhez. A kalózoknak egyre kevesebb haszna származott ezekből az akciókból és tartalékaik is megcsappantak. Bár Dimas sosem titkolta szándékát, miszerint a menekültekből sereget akar felállítani, amivel kiűzhetik a megszállókat országukból, mégis vesztett népszerűségéből. Törekvése kezdetben nem hozott igazi eredményeket, ezért többen elhagyták a flottát, hogy szabadúszóként folytassák, néhányan pedig még ennél is tovább mentek és visszatértek gorvikba, ahol a király által felajánlott kegyelmet elfogadva letelepedhettek Új-Godon földjén. Köztük volt a kiégett és testvérét egyre inkább megszállottnak látó Luken is.

...és bukása

Luken az elsők között szerepelt, akik vállalkoztak a királyi flotta felajánlására, melyben a tiszti rangot viselő, hajdani kalózok újra tengerre szállhattak, ezúttal azért, hogy kalózvadász hajókon teljesítsenek szolgálatot. Ők, akik ismerték a rejtekhelyeket, a zátonyokat és a szigetvilágot, jó eséllyel szállhattak szembe a kalózflotta maradékával.

A végső győzelmet a 3714. esztendő hozta el az új-godoni armada számára, mikor a Szent Adrin új-godoni hadi galleon találkozott a Yastahiq-kal, Dimas flottájának vezérhajójával. Az ütközetben mindkét hajó súlyos károkat szenvedett, de a csatát az új-godoni vadász nyerte, Dimas-t Luken ölte meg párbajban, saját hajója fedélzetén. A Yastahiq használhatatlanná roncsolódott, ezért, miután Luken katonái megbizonyosodtak róla, hogy mindenkit megöltek, sorsára hagyták a lélekvesztőt, valahol az Imbre-dina vizein.

3718. Adron negyedik, Feloldozás hava

Új-Godonban évekkel ezelőtt sikeresen felszámolták a gorviki kalózok maradékát, azóta csendes a Galliomara és a környező vizek. A jelen esztendő azonban újra felkorbácsolta a tengert. Egy ismeretlen kalózhajó okoz gondot a nyugati régióban, ahol kereskedőhajókat és hadihajókat egyaránt megtámad, az áldozataul esetteket kímélet nélkül elsüllyeszti, túlélőket pedig nem hagy maga után. Azon kevesek, akik az isteni gondviselésnek hála mégis megmenekültek, képtelenek voltak használható információkkal szolgálni a tengerészetnek. Emlékezetüket megzavarta valami ártó mágia, melynek utóhatását a mai napig nyögi elméjük. A semmiből lecsapó viharról, hatalmas fekete hajóról és megállíthatatlan, könyörtelen kalózhadról mesélnek. A zavaros beszámolókból csupán egyetlen értékes következtetést sikerült levonnia a hadseregnek: a bennük szereplő kalózhajó nem lehetett képes egyedül nyom nélkül eltüntetni az elpusztítására küldött vadász flottákat, belső segítség nélkül. A feltételezést az is alátámasztja, hogy a túlélők többször említést tettek, némely társuk különös, esetleg egyenesen ellenséges viselkedéséről az ütközet alatt.

Az új-godoni tengerészet egy év alatt két hadihajót és három kísérőhajót veszített a kalózok ellenében, ezért harmadik támadásukat sokkal körültekintőbben tervezték meg. Belátva, hogy alábecsülték ellenfelüket, a birodalom legjobban felszerelt hadihajóját készítették fel az útra. A Fekete Angyal névre hallgató galleon, típusa legnagyobb valaha épített példánya, melynek ez a küldetés lesz az első útja. Kapitányául Luken Antorcha, gorviki származású tengernagyot jelölték ki, aki egyben a teljes, három hajóból álló flotta vezetéséért is felel. Fiatal kora óta a tengerészetnél szolgál, de hírnevet és rangot kalózvadászként szerzett, az elmúlt tíz évben. Mikor tudomására hozták, hogy valószínűleg áruló lesz a fedélzeten, Antorcha azzal a rendhagyó indítvánnyal állt elő, hogy toborozzanak külhoniakat, akik a Birodalom ügyeiben nem érdekeltek, ezáltal nagyobb eséllyel lesznek képesek fényt deríteni az összeesküvésre és kevésbé befolyásolhatók. Kizárólag rangjánál fogva kivitelezhette tervét, de végül sikerült egy maroknyi kalandozót a hajóra fogadnia.

Az indulás:

A karaktereket egy semlegesnek mondható területen, Orda városában veszik fel a Linora Sójaja fedélzetére. Orda egy kereskedőhercegség, melynek két vezető nemesi családja örökös harcban állt. A pyarroni és a gorviki érdekeltségek szembenállásának a háború utáni shadoni nyomás vetett véget. Új-Godon birodalmának árnyékában a fű is csendesebben nő – mondják. A kalandozókat innen a Dra-Ahhad deltájába viszik - az út nagyjából 40 órás. A folyótorkolathoz érve messziről szemrevételezhetik az erődítményrendszert, Metra várát, mely a folyó két partján emelkedik, és ami az új-godoni tengeri hadviselés északi központja és egyben Raquwarra bástyája is. Innen fut ki a Fekete angyal, és másik kísérőhajója a Szent Revis. A karakterek itt szállhatnak át a hadi galleonra a hajnal első fényeinél.

Tengeribetegség:

Hogy a karakterek ne veszítsenek időt, a tengeribetegségre vonatkozó egészségpróbát a Linora Sóhaján dobtuk ki. Amennyiben elvétik a próbát, és rosszul lesz rajtuk úrrá, a két napos út alatt a szervezetük hozzászokik a körülményekhez és a galleonra érve már nem lesz vele gondjuk. Az egészségpróba dobtatása opcionális, és csak akkor javasolt, ha azt a mesélő indokoltnak tartja.

A küldetés túlságosan nagy hordereje miatt az egyház úgy gondolta, hogy szakértő segítségre van szüksége a hadseregnek, ezért ragaszkodtak hozzá, hogy egy inkvizitoruk is helyet kapjon a vezérhajó fedélzetén. Taleiosz Alvisé bizonyult a legjobb választásnak, makulátlan hírneve és professzionizmusa révén. Az inkvizitor elsősorban belopta magát a legénység szívébe, mikor már az indulást megelőzően kínos keresztkérdésekkel esett az embereknek, sokszor megalázó helyzetbe hozva a gyengébb jellemű tengerészeket. Legkevésbé azonban mégis a tengernagy és első tisztje örül a jelenlétének. Számukra Taleiosz Alvisé egy magasabb hatalmat képvisel, amit nem lehet sem a hadsereg, sem egy hajó hierarchiájába beilleszteni. Olyan veszélyt jelent ez által a küldetésre, amelyet nem engedhetne meg magának a milícia: viselkedése és autoritása megkérdőjelezhetővé teszi a hierarchia igazságosságát és végső esetben zendüléshez is vezethet. A kétségbeesett emberek pedig nem ismernek se istent, se embert; Luken nem egyszer volt már szemtanúja hasonlóknak. A másik oldalról nézve azonban a Taleiosz a küldetés egyik leghasznosabb eleme. Ért a mágia több formájához és szembe tud szállni egy veszélyesebb varázshasználóval is – hiszen egész életében ezt csinálta.

Antorcha kapitány bizalmasaként tekint a kalandozókra és az első pillanattól kezdve közvetlenül és barátságosan viszonyul hozzájuk. Igyekszik kiismerni képességeiket, hogy szükséghelyzetben a számukra legmegfelelőbb posztokra oszthassa be őket. A kalandozók hadnagyi rangot kapnak, de utasításokat csakis harci helyzetben adhatnak a rangban alattuk lévőknek. Ittlétük oka nem hivatalos, a formális verzió szerint „egy kalandozó tíz katonával ér fel”, tehát erősítésként szolgálnak.

Hogy a beilleszkedést és a mindennapi teendőiket megkönnyítse, a kapitány egy tisztet rendel a kalandozók mellé. Curro Da Suelo Hadnagy egy gorviki születésű (bár szemmel láthatóan nem gorviki származású) fiatal katona, aki a hajó ostromgépeiért felel. Teljesíti a kalandozók kéréseit, kalauzolja őket a hajó fedélzetén és választ ad minden kérdésükre, amire tud.

Curro az a nem játékos karakter, aki kompenzálni hivatott a karakterek hajózással és katonasággal kapcsolatos hiányosságait. Rendelkezik a megfelelő tudással és készségesen át is adja azt a kalandozóknak.

A hajótörött

Nem sokkal azután, hogy a Fekete Angyal eléri a fenyegetett vizeket, azaz a Holtak Tengerének déli részét és Corma-dina környékét (~22 óra), roncsokat találnak a nyílt tengeren sodródva, melyek közül egyetlen túlélőt mentenek ki. A hajótöröttet a vezérhajó fedélzetére viszik, és itt látják el sérüléseit. Testét zúzódások borítják, arca jobb oldalát nyílt sebek torzítják el, tele fa szilánkokkal. A kiszáradás és a nap okozta égési sérülések elég súlyosak ahhoz, hogyha nem találnak rá, legfeljebb egy napja lehetett volna hátra. Nincs

teljesen magánál, de ha egy pap felajánlja, hogy meggyógyítja, bármelyik istent elfogadja. Amint kihallgatható állapotba kerül a kapitány és a kalandozók elé kísérik. Amit biztosan elmond, azok a következők:

A neve Dematrio Sh'Egon és a Toro D'oro fedélzetén teljesített szolgálatot matrózként.

A raquwarrai kereskedőhajót egy galleon támadta meg, ami vörös, kosfejes lobogó alatt érkezett.

A vörös kalóz zászló üzenete minden tengerész számára világos: *Nem hagyunk túlélőket!* A fedélzeten kitört a pánik, Dematrio is csatlakozott a menekülőkhöz. A fedélközbe érve aztán elveszítette az eszméletét és mikor magához tért, csaknem megfulladt a hajó gyomrában.

A matrózzal vívott harcáról nem beszél, története azzal ér véget, hogy kiküzdötte magát a roncs belsejéből és mire a felszínre ért, a kalózhajó már messze járt. Amíg nem bizonyosodik meg róla, hogy kiben bízhat meg a hajón, addig nem árulja el azokat a kulcsinformációkat, amikre idő közben rájött:

A kalózok valószínűleg élőholtak (*harc a matrózzal*), elképzelhető, hogy a kapitányuk Dimas a Rettegett (*kosfejes zászló*), de a hajót övező mágia nem szakrális eredetű (*papi mágia ismerete*).

A kalózokról általában azonban szívesen mesél, hisz töviről hegyire ismeri a Kalózkirály flottájának történeteit, de az Antorcha nevet nem említi és Dimas haláláról sem árul el részleteket, csak akkor, ha már lelepleződött a kapitány.

Hashajtó és gyilkosság

Dematrio hamar rájön, hogy amég az inkvizítor a hajón van, addig nincs biztonságban. A ranagolita, a legénység inkvizítor iránt táplált általános ellenszenvét kihasználva csapdát állít a Taleiosznak. A hajóorvostól szerzi be a hashajtót és a szakácsot beszéli rá, hogy tegye az inkvizítor ételébe. (A csíny nem tűnik veszélyesnek és bármikor mondhatják azt, hogy romlott volt a hal... legalábbis a hajószakács ezt hiszi.)

Az inkvizítor sietősen távozik a vacsoráról és a hajóorrba igyekszik, ahol az árnyékszékek vannak. Dematrio itt vár rá: egy pszi ostrommal lebontja a statikus mentál pajzsát és minden mana pontját egy parancsvarázsba öli: Pusztulj! A terv működik, az inkvizítor tetszhalálba dermed, és amíg a varázslat tart, Dematrio szíven szúrja, és a tengerbe taszítja ellenfelét. (Az inkvizítor mendróját használja, amit benne is hagy a mellkasában, a vérnyomok elkerülése véget.)

A hajótörött kapcsolata az inkvizítor hirtelen eltűnéséhez könnyen felderíthető. Ha Dematrio lelepleződik, azonnal felajánlja segítségét a kalózokkal szemben és kitálalja az addig eltitkolt információkat is. Ha kell, Luken múltjáról is felfedi az igazságot – kijátszik minden rendelkezésére álló lapot, hogy mentse az életét. Mindamellet, amikor azt mondja, segít a kalózok elpusztításában, akkor komolyan beszél, mivel ő sem akar az élőholtak seregébe csatlakozni és azt is belátja, hogy sem a gorkivikiaknak, sem senki másnak nem származik előnye egy ilyen abomináció létezéséből.

Hogy maradhat életben az inkvizítor?

Alvise karaktere az egyik olyan fontos személy, akivel mindenképpen konfliktusba keverednek a karakterek, már a játék legelején. Az öreg boszorkányvadász (merthogy

tulajdonképpen az, csupán feljebb lépett egy kvaliteiát) mindenképpen az ellenséget látja a kalandozóknak, legyenek azok valóban veszélyes, idegen vallások és kultúrák képviselői, vagy akár a szövetségesnek mondott Pyarron, vagy Yllinor szülöttei.

Számára első az eszme, amit fanatikusán követ a végsőkig. Minden tudását, tapasztalatát a szent cél végrehajtására összpontosítja és erről az útról letéríteni nem lehet.

Az érzelmek útján megpróbálni befolyásolni egy ilyen embert hiábavaló és veszélyes próbálkozás, ellenben az észérvek kiválóan működnek nála – révén racionális, elemző személyiség.

Amennyiben a karakterek megpróbálnak – a kapitány figyelmeztetését semmibe véve – intenzíven együttműködni vele, mert felismerték a potenciálját, vagy csupán azért, mert azt vallják, hogy jobb a közelemben tartani az ellenséged, az inkvizítor hamar meglátja bennük a szövetségest –még ha csak ideiglenesen is. Ebben az esetben lehetőséget kell adni rá, hogy Alvisse elkerülje a végzetes vacsorát, vagy csak ne sétáljon bele a csapdába. A bizalmát elnyerni nem egyszerű, de kifizetődő. A végső csatában mindig jól jön egy erős szövetséges.

Csapda

Röviddel azt követően, hogy az inkvizítor meghalt, vagy a karaktereknek sikerült vele egységre jutni, a horizonton felbukkan a Yastahiq. Luken azonnal felismeri a zászlót és biztos benne, hogy testvére is a hajón van; parancsot ad rá, hogy vegyék üldözőbe a hajót és ezzel a vadászat kezdetét veszi.

Ha a karakterek már megoldották a hajón teljesítendő feladataikat, akkor rövidre lehet zárni az üldözést: a Yastahiq egyre lassul, hogy minél közelebb csalja magához az új-godoni hadihajót, mivel már közel jár céljához, a Vízkapuhoz, ahol a másik két hadihajó várja őket.

Abban az esetben, ha a történések gyorsabbak voltak a játékosoknál, de még van idő a mellékszálakra, az üldözés akár egy teljes napig is tarthat, mert messzebb vannak Vízkaputól és/vagy a zátonyos, nehezen hajózható terület lassítja le őket.

A csata akkor veszi kezdetét, amikor a Fekete Angyal átúszik a Vízkapu alatt. Ekkor a hegy takarásában várakozó hajók már képesek lesznek támadásba lendülni. A két hadi galleon elsősorban katapultokkal támadja a Fekete Angyalt, így a hajó három az egy ellenében kellene, hogy helyt álljon. Két kísérőhajója viszont még időben közbe tud avatkozni és igyekeznek mindkettőt lefoglalni egy-egy kalózhajót.



A Fekete Angyal túl nagy ahhoz, hogy megforduljon a térkapu alatt, így kénytelen tovább siklani, egyenesen a forduló Yastahiq felé. Az Aquir hajó két oldalsó, a hajótestből nyúló vitorlájával (egy-egy hatalmas denevérszárnyra emlékeztető fekete bőrvitorla, amik valóban a hajó részét képezik) hihetetlen gyorsasággal fordul, és ezzel meglepi a Fekete Angyal irányítóit. Luken azt hitte, bele tudnak majd szaladni a kalózhajó oldalába, de mire oda érnek, már szembe tart egymással a két hajó. Hogy a számukra is veszélyes ütközést elkerüljék,

nincs más választásuk, mint kitérni a kalózhajó elől. A hirtelen fordulat kivételes odafigyelést igénylő művelet, de még a legjobbak sem képesek csodára: a hajók nem ütköznek, de az egymás felé dőlő vitorlázatok összeakadnak. Mindkét hajó enyhén megdől, a karakterek ekkor átmehetnek a Yastahiq fedélzetére, akár közvetlenül a főfedélzetről átugorva, vagy a vitorlázaton átmászva.

Ahhoz, hogy a két hajó elszakadjon egymástól, el kell vágni az összeakadt köteleket. Ezt három ponton kell megtenni, melyeket **érzékelés próbával**, illetve **hajózás**, vagy **csomózás** képzségek egyikével legalább alapfokon rendelkező karakter számára **+2-es érzékelés** próbával lehet felfedezni. A kötelek egyenként **25 STP-vel** rendelkeznek.

A kötélzettel bajlódó karaktereket - hacsak nem észlelhetetlenek – azok az élőholtak támadják, akik amúgy is a vitorlázat szintjén tartózkodtak. Számuk egyenlő a karakterek számával. A haladáshoz nem, de harci helyzetben kötelesek a játékosok **mászás** próbát dobni, **+40%-kal** és a harc helyhez kötve módosítói érvényesülnek, mind rajtuk, mind ellenfeleiken: **Ké: -20 Té: -15 Vé: -5**; kétkezes fegyverek használata nem kivitelezhető ebben a helyzetben (hacsak nem egy kézben forgatják, ekkor a sebzésbónusznak csak az erő 16 fölötti része adódik hozzá a sebzéshez). Az élőholtak lelökhetik ellenfelüket a kötélzetről. Ehhez egy sikeres **támadást** kell tenniük **-15-tel**, kart, vagy lábat célozva. Ha pusztán kézzel próbálják meg lerántani ellenfelüket, akkor a sikeres támadás után egy erő, ellenő próba dönt a harc menetéről:

Az élőholtak több ponttal van meg a siker, mint ellenfelének, vagy az ellenfél elrontja próbáját, akkor sikeresen letaszította. Ha ugyanannyival van meg a próbájuk, akkor egyikük sem zuhan le. Ha az élőholtak kevesebb ponttal van meg a próba, vagy elrontja próbáját, akkor ő zuhan le; és végül, ha mindketten elrontják a próbát, akkor mindketten leesnek.

Ekkor két dolog történhet: a vízbe zuhannak (lásd: Kiegészítő szabályok) és itt folytatják a küzdelmet, illetve próbálnak visszajutni a hajó fedélzetére; vagy egy vitorlára esnek és innen folytatódnak az események.

Opcionális harc:

Vízbe zuhant karakterek szembe találkozhatnak **Yastahiq csápjáival**, melyek a hajótestből nőnek ki és a víz alatt találhatóak. Ezeket arra szokta használni, hogy a vízbe zuhant tengerészeket lerántsa a mélybe, hogy aztán élőholtként feléleszthesse őket.

Ké:25 Té:55 Vé:30 Sebzés: lásd: Kiegészítő szabályok: fulladás
Ép:20 (mikor 0-ra csökken, az azt jelenti, hogy a csápot levágták)

Csata a fedélzeten

Akik úgy döntenek, felveszik a küzdelmet a kalózzal a Yastahiq főfedélzetén, azok szembetalálkoznak Dimas megközelítőleg 100 fős seregével. A kalózzal mindenre elszántak, nem félik a halált – hiszen egyszer már megtapasztalták.

Igyekeznek elszeparálni és bekeríteni áldozataikat, hogy **falkataktikát** alkalmazhassanak. Ennek lényege, hogy a támadók mindig többen kell, hogy legyenek, mint a védekezők; a körbe vett személyre/személyekre pedig mindig az támad, aki a hátuk mögött áll; aki éppen szemben áll az ellenféllel, az nem támad, csak védekezik. Ha a bekerítettnek sikerül előnyös

pozícióba helyezkednie, a harc elején (falhoz, vagy bármilyen fedezékhez hátrálnia), akkor a támadó csak a félhátról módosítóit kapja meg. A falkából kitörni egy sikeres támadással lehet, melynek azonban sebeznie is kell az ellenfélen, ha ugyanis annak vértje maradéktalanul felfogja a sebzést, a kitörés sikertelen.

Hátulról támadás: Ké: +5, Té: +10

Félhátról támadás: Ké: +2, Té: +5

Védekező harc: +40

<i>Harc több ellenfél ellen</i>		
Ellenfele	Hátrány	Két fegyverrel
3	-5	nincs
4	-10	-5
5	-15	-10
6	-20	-15
7	-25	-20
8	-30	-25

Dimas nem avatkozik a küzdelemben, de távolról figyeli a csatát. Keresi azokat, akik szerinte érdemesek rá, hogy bekerüljenek seregébe. A kalandozókon valószínűleg azonnal megakad a szeme, de ha azok a közelébe akarnak jutni, gondoskodik róla, hogy ne legyen könnyű dolguk: élőholt kalózeit parancsolja az útjukba. Ha mégis párharcra kerül a sor, bevet minden piszkos cselt, harci taktikát és varázslatot, amit csak jónak lát. Nem akarja azonban megölni ellenfeleit, csak legyengíteni, hogy saját akaratukból csatlakozzanak Yastahiq-hoz.

Ahhoz, hogy beszélni tudjon a karakterekkel, ki kell csálnia őket a csatából. Ezt úgy teheti meg könnyen, ha élőholtjai segítségével menekülőre fogja, miután úgy látszik, vesztesre áll a párbajban és a hajó gyomrába vonul. Amennyiben a karakterek követik, elcsalja őket Yastahiq-hoz, ahol megpróbálhatja átállítani a kiválasztottakat. Dimas fogja tolmácsolni Yastahiq akaratát, aki pedig hatalomszavak segítségével regulázza meg a karaktereket – amennyiben erre szükség van.

Ha **Luken** is a kalózhajón van, ő mindenképpen üldözőbe veszi testvérét, de szándékai saját maga előtt sem tisztázottak. *Legyűrheti-e a bűntudatot, ami évek óta gyötri, hogy újra megküzd Dimas-val, vagy inkább a bocsánatát kellene kérnie, hogy feloldozást nyerjen. Vajon az a valami még a testvére egyáltalán?...*

Lucia, ha ő is a Yastahiq fedélzetén tartózkodik, találkozik férjével, aki immáron szintén az aquir hajó élőholt katonája, ám mivel a lelke még testében van, így felismeri a lányt. Kimenekíti a csatából és a fedélköbe vezető lejáróban beszélnek. Leone nem akarja elhagyni Dimas kapitányt (Yastahiq befolyása miatt) és inkább megpróbálja rávenni feleségét, hogy csatlakozzon hozzá. Ha senki nincs jelen a karakterek közül, hogy közbeavatkozzon a jelenetnél, akkor Lucia elfogadja az ajánlatot. Ezután újra csatlakozik a karakterekhez, egészen addig, míg Yastahiq-kal nem találkoznak. Itt úgy cselekszik majd, ahogy az aquir utasítja, de csakis akkor támad, ha a nagator fenyegetve érzi magát és már védtelen; illetve, ha Luken, vagy a karakterek megpróbálnak a „lelkére” beszélni Dimas-nak.

Dematrio a Yastahiq fedélzetén részt vesz az esetleges harcokban és segíti a karaktereket céljuk elérésében, legyen bármilyen is a viszonyuk. Harci tapasztalatát papi mágiával támogatja meg. Ha áruláson kapja Luciát, nem habozik fegyvert emelni ellene. Dimas-val nem mer megküzdeni, a legendás kalóz látványa félelemmel vegyes csodálattal tölti el.

Taleiosz Alvise nem szívesen követi a kalandozókat a Yastahiq-ra, Luken és a tiszték pedig egyenesen ragaszkodnak hozzá, hogy maradjon a Fekete Angyal fedélzetén és nyújtson mágiikus támogatást, a kiegyenlített utközetben. Ha pedig a kalandozók odavesznek, ő az egyetlen, akinek még lehet esélye az eretnek mágiával szemben, ami még egy ok, hogy ne rohanjon bele az ismeretlenbe.

Korai vég?

Megeshet, hogy Dimas azelőtt meghal, hogy elcsalhatná a karaktereket, vagy azok egyszerűen nem követik. Ebben az esetben máshogy kell őket rávezetni a hajó gyomrában rejtőző aquir nyomára. Dematrio, vagy Taleiosz Alvise utalhatnak rá, hogy valami nem stimmel a kalózhajóval, „valami van odabenn” (Érzékelés – mágia 15 láb; Életérzékelés 30 láb). Ezenkívül maguk a kalandozók is összerakhatják a képet: oldalsó szárny-vitorlák, csápok, mentálfonál köti az élőholtakat a hajóhoz (Yastahiqhoz).

Győzelem!

Amikor a nagator Ép-je 0-ra csökken, Yastahiq elpusztul. Ekkor a rajta lévő élőholtak maradéktalanul összeesnek és lelkük visszatér a körforgásba. A másik két hajó katonái nem pusztulnak el, de elméjük megtisztul Yastahiq befolyása alól, és ha még van rá lehetőségük, megadják magukat. Amennyiben az inkvizítor még életben van, készséggel végrehajtja rajtuk az *Exterminus* szertartását – ami ellen nem is tiltakoznak a zömmel shadoni katonák. Ha az inkvizítor már nincs életben, akkor Luken, ha ő sincs, akkor pedig az elsőtisztje, Ivano adja ki a parancsot az élőholtak lemészárlására. A Yastahiq halála után süllyedni kezd és percek alatt víz alá kerül a szétesőben lévő hajó. A másik két hadihajót vissza tudják vinni magukkal Új-Godonba, ám ezek sok javításra szorulnak. Hogy a két kísérőhajó sorsa mi lett, az attól függ, mennyire húzták el a karakterek a végső csatát.

Minél lassabban értek a küldetés végére, minél többet vacilláltak, vitatkoztak, vagy másképpen húzták az időt (csak olyasmik számítanak, amik nem tartoznak a feladat teljesítéséhez), annál biztosabb, hogy a két brigg elsüllyedt, vagy menthetetlen állapotban van. Ez azt jelenti, hogy a legénységük java része odaveszett, a maradékot pedig a csata végeztével kimentti a Fekete Angyal legénysége. A kísérőhajók sorsa, a dramaturgiai szempontokat figyelembe véve a mesélő kegyeire van bízva.

Zárás

A hajók elindulnak vissza, Raquwarrába. Luken köszönetet mond a karakterek, még beszélhetnek az NJK-kal, lezárhatják az elvarratlan szálakat.

A Fekete Angyal szent küldetését bevégezve tovasiklik a naplementében. A szél dagasztja a vitorlákat, a kötelek feszülnek. A matrózok végzik dolgukat, ismét felpezsdül az élet a fedélzetén. Mintha nem is a halál torkából menekült volna meg a galleon, úgy szeli a habokat, büszkén, megtörhetetlenül. Nemsokára újra kifut, hogy megküzdjön az ismeretlen veszélyeivel és az ismerős gonosszal. A hajó és legénysége egyek, céljuk mellett a végsőig hűségesen kitartanak: ők a Hetedik Arc akarata.

Hajók

Fekete Angyal

A legnagyobb és legjobban felszerelt galleon, amit a Gályák tengere valaha hordott a hátán.

Hosszúság: 61,3 m

Szélesség: 16,2 m

Merülés: 8,2 m

Maximum sebesség: 22 mérföld/óra

Legénység: 140 katona + kezelőszemélyzet

Fegyverzet: alsó fedélzet: 30 ballista

középső fedélzet: 10 tűzköpő, 22 ballista

felső fedélzet: 20 tűzköpő, 12 ballista

tatfedélzet és előfedélzet: 16 kis katapult és 2 nagy a tatfedélzeten

Linora Sóhaja (brigg)

Az új-godoni flotta leggyorsabb hajója, kiválóan manőverezhető kísérőhajó.

Hosszúság: 34.6 m

Szélesség: 6.3m

Merülés: 3,2 m

Maximum sebesség: 30 mérföld/óra

Legénység: 30 fő

Fegyverzet: 2 katapult, 16 ballista

Szent Revis (brigg)

Klasszikus hadihajó, melyet általában a part menti vizek őrzésére használnak, de a nyílt tengeren is ugyanolyan jól megállja a helyét.

Hosszúság: 39,2 m

Szélesség: 7,5 m

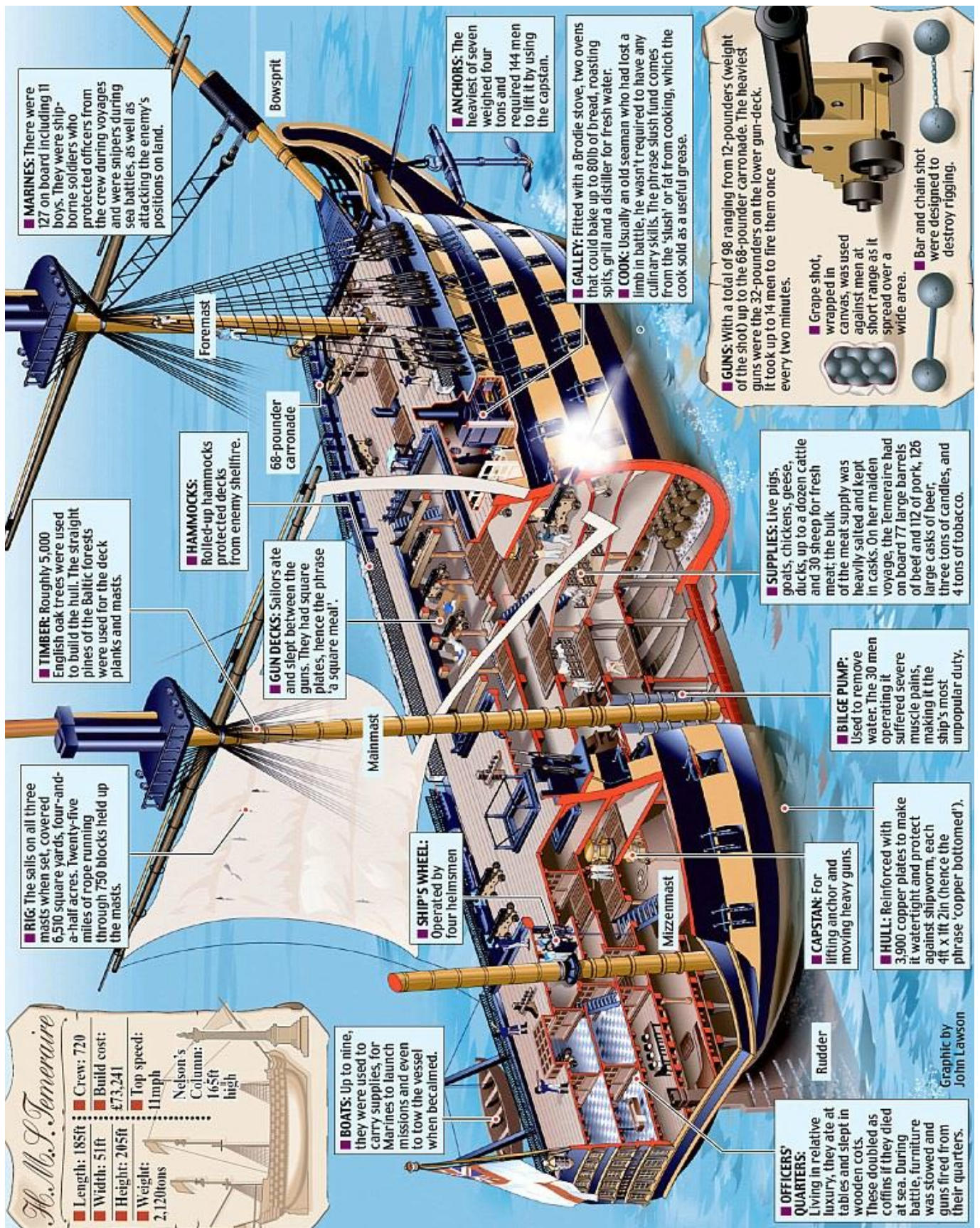
Merülés: 3,8

Maximum sebesség: 22 mérföld/óra

Legénység: 50 fő

Fegyverzet: 4 katapult, 4 tűzköpő, 16 ballista

Egy galleon metszete



MARINES: There were 127 on board including 11 boys. They were ship-borne soldiers who protected officers from the crew during voyages and were snipers during sea battles, as well as attacking the enemy's positions on land.

Foremast

Bowsprit

ANCHORS: The heaviest of seven weighed four tons and required 144 men to lift it by using the capstan.

GALLEY: Fitted with a Brodie stove, two ovens that could bake up to 80lb of bread, roasting spits, grill and a distiller for fresh water.

COOK: Usually an old seaman who had lost a limb in battle, he wasn't required to have any culinary skills. The phrase slush fund comes from the 'slush' or fat from cooking, which the cook sold as a useful grease.

GUNS: With a total of 98 ranging from 12-pounders (weight of the shot) up to the 68-pounder carronade. The heaviest it took up to 14 men to fire them once every two minutes.

Grape shot, wrapped in canvas, was used against men at short range as it spread over a wide area.

Bar and chain shot were designed to destroy rigging.

TIMBER: Roughly 5,000 English oak trees were used to build the hull. The straight pines of the Baltic forests were used for the deck planks and masts.

HAMMOCKS: Rolled-up hammocks protected decks from enemy shellfire.

68-pounder carronade

GUN DECKS: Sailors ate and slept between the guns. They had square plates, hence the phrase 'a square meal'.

Mainmast

SUPPLIES: Live pigs, goats, chickens, geese, ducks, up to a dozen cattle and 30 sheep for fresh meat; the bulk of the meat supply was heavily salted and kept in casks. On her maiden voyage, the Temeraire had on board 77 large barrels of beef and 112 of pork, 126 large casks of beer, three tons of candles, and 4 tons of tobacco.

BILGE PUMP: Used to remove water. The 30 men operating it suffered severe muscle pains, making it the ship's most unpopular duty.

RIG: The sails on all three masts when set, covered 6,510 square yards, four-and-a-half acres. Twenty-five miles of rope running through 750 blocks held up the masts.

SHIP'S WHEEL: Operated by four helmsmen

Mizzenmast

CAPSTAN: For lifting anchor and moving heavy guns.

HULL: Reinforced with 3,900 copper plates to make it watertight and protect against shipworm, each 4ft x 1ft 2in (hence the phrase 'copper bottomed').

H.M.S. Temeraire

- Length: 185ft
- Width: 51ft
- Height: 205ft
- Weight: 2,120tons
- Crew: 720
- Build cost: £73,241
- Top speed: 11mph

Nelson's Column: 165ft high

BOATS: Up to nine, they were used to carry supplies, for Marines to launch missions and even to tow the vessel when becalmed.

OFFICERS' QUARTERS: Living in relative luxury, they ate at tables and slept in wooden cots. These doubled as coffins if they died at sea. During battle, furniture was stowed and guns fired from their quarters.

Rudder

Graphic by John Lawson

Karakterek



Luken Con Antorcha Tengernagy
A Kalóz Vadász

Erő	18
Gyorsaság	15
Ügyesség	14
Állóképesség	17
Egészség	15
Szépség	14
Intelligencia	16
Akaraterő	17
Asztrál	17
Érzékelés	17

Kaszt	Harcos
Faj	Ember
Jellem	Rend
Vallás	Domvik (Ranagol)
Szülőföld	Gorvik
Iskola	Lélekösvény Lovagrend

Harcérték	
KÉ	59
TÉ	73
VÉ	128

Mana-pontok	0
--------------------	---

Ép	12
Fp	119

Luken Con Antorcha

Tsz
11.

Ψ pontok	0	
Ψ-pajzsok	AME	MME
Statikus	0	0
Dinamikus	0	0
Tudatalatti	7	7
ME	0	0

Fegyveres értékek					
	Tám/kör	Ké	Té	Vé	Sebzés
Szablya	1	66	88	145	K6+4
Tőr	2	69	81	130	K6
Ököl	2/2	69	77	129	K6+2

Képzettségek									
Tudományos		Világi		Kultúra		Nyelv		Harci	
Etikett	Af	Lovaglás	Af	Gorviki	Mf	Gorviki	5	Fegyverhasználat	Af
Írás/olvasás	Af	Futás	Af	Shadoni	Af	Shadoni	4	Szablya	Af
Történelemismeret	Af	Úszás	Af	Pyarroni	Af	Közös	4	Tőr	Af
Térképészet	Af	Tengerjárás	Mf					Lándzsa	Af
Időjóslás	Af	Csomózás	Af					Ökölharc	Mf
Hadvezetés	Af	Hajózás	Mf						
Hadrend	Af							mászás	19
Hadvezetés tengeren	Mf							esés	24
								urás	14

Luken con Antorcha

Határozott, fegyelmezett és egyenes. Tapasztalt vezető és katona. Az elé gördülő problémákat hűvös szakértelemmel kezeli. Negyvennégy esztendő, de majd egy évtizeddel idősebbnek látszik.

Folyamatosan gyötri a lelkiismerete, amiért elárulta és végül meg is ölte testvérét. Ha lehet, eltitkolja kalóz múltját és katonának vallja magát, aki már Gorvik idejében is a tengerészetnél szolgált (ami igaz is) és nem beszél a családjáról sem. Ennek nem a szégyen az oka, hanem a büntudat, amit fivére elleni tettei iránt érez. Mindemellett hiszi, hogy amit tett, azt Gorvikért és a benne élőkért tette, úgy, ahogyan arra a Lélekösvény Lovagrendnél felesküdt.

Jobb felkarján tetoválást visel, mely egy klasszikus aszisz abbitpajzsot ábrázol. A rajzolat mágikus, aktiválásakor +4 erőt biztosít hordozójának, 30 percen keresztül, utána lemerül és csak tetoválásmágiában képzett boszorkánymester tudja feltölteni, 1 perc alatt, 20 manapontért.

Abbitkarú Luken

A beszédes jelzőt nem sokkal azután szerezte, hogy a Carrida del Mar dezertált és beállt Dimas kalózflottájába. Egy Corma-dina partjainál megélt ütközet után iszonyú viharba keveredett a hajója, ami már amúgy is rossz állapotban volt. Igyekeztek kitérni a vihar elől, de az beérte őket, mert a hirtelen felerősödött szél miatt nem tudták felhúzni a fővitorlát. Utolsó esélyük az maradt, hogy kiérjenek a viharból, vagy többé nem látnak szárazföldet. A káosz közepette Luken volt az, aki egymaga megragadta a *fall* kötelet, felhúzta és megtartotta a vitorlát, amég a matrózok lerögzítették. Hajójuk szinte szárnyalt a viharos tengeren és hamarosan csendes vizekre értek, hogy aztán csatlakozzanak a flottához, amiről leszakadtak. A legénység Luken emberfeletti erejéről kezdett beszélni, de az igazság az volt, hogy jobb karjában minden izom elszakadt és bal karja is roncsolódott. Ha Dimas nem gyógyítja meg, jobbát minden bizonnyal elveszíti. Később testvére egy abasziszi ismerőseivel elkészítette neki a mágikus tetoválást, hogy többé ne történhessen meg hasonló baleset.



Erő	8
Gyorsaság	14
Ügyesség	14
Állóképesség	11
Egészség	11
Szépség	15
Intelligencia	14
Akaraterő	13
Asztrál	12
Érzékelés	13

Kaszt	-
Faj	Ember
Jellem	Élet
Vallás	Domvik
Szülőföld	Shadon
Iskola	-

Harcérték	
KÉ	15
TÉ	18
VÉ	58
CÉ	14

Ép	4
Fp	8

Lucia Fedele

Képzettségek	
Írás/Olvasás	Af
Nyelvtudás	Af
Shadoni	5.
Közös (Pyarroni)	4.
Szakma - vitorlakészítő	Af
Etikett	Af

	Tám.	KÉ	CÉ	Sebzés	Táv.
Hosszú íj	2	19	20	K6+1	110m

Lucia Fedele (Lucia D'Agostino)

Shadoni kézműves család gyermeke, atyja a Fedele Vitorlavászon tulajdonosa. Tizenöt esztendő volt, mikor megismerkedett Leone D'Agostino-val, egy Tavaszünnepen rendezett vásár alkalmával. A fiatal, berrana-rodai katonatiszt szép karriernek nézett elébe a tengerészetnél, egy évvel később nőül vette a gazdag iparos lányát is. Boldog házasságban éltek, de a családalapítás gondolata még messze állt a tengerész szándékaitól, hisz szinte minden idejét a tengeren töltötte.

Néhány hónapja Lucia hírt kapott a tengerészettől, hogy a Szent Raziél, amin férje századosként szolgált eltűnt, Leone-t halottnak nyilvánították. A lány nem akarta elfogadni az igazságot és először Domvik templomában keresett menedéket; bár a papok az elfogadásról és a továbblépésről prédikáltak, a remény szikrája nem hunyt ki a lány szívében. Elhagyta otthonát és Új-Godon északi részére utazott, Raquwarra-ba, a godoni tengerészet új központjául szolgáló hatalmas kikötővárosba. A bürokrácia útvesztőjében mindenhol falakba

ütközött, de ez sem tántoríthatta el céljától. A végsőkéig képes volt elmenni, hogy megtalálja férjét. Még olyan helyekre is, ahová igaz domvikánus nem tenné be a lábát.

Az öregasszony varázslata felfedte Leone tartózkodási helyének irányát, mely a tenger felé mutatott. A vajákos nő arról is biztosította Luciát, hogy férje életben van (máskülönben nem működött volna a varázslata -magyarázta).

A lány kereste a lehetőséget, hogy tengerre szállhasson, de hajós tapasztalat nélkül mindenholnan elküldték. Ekkor hallott a kalandozókat toborzó Fekete Angyalról. A jelentkezésnél Erioni származású Arel papnőnek adta ki magát és fel is jutott a hadihajó fedélzetére.

Leírás: Szembetűnően attraktív jelenség, egyetlen –ám látványos- szépséghibája, hogy jobb szeme szürkén mered a világra, a felette húzódó sebhely alól. Egy íjászbalesetben veszítette el látását, azóta ügyetlenebbik kezével kényszerül célba löni. Gyermekkorra óta kedves hobbija az íjászat, ám korábban csak festett célokra lőtt, élőlényre soha.

Tartásán, járásán egyértelműen látszik, hogy nem nemesei származású, ugyanakkor a puszták szülőtteinek könnyedsége is hiányzik belőle.

Nincs hozzászokva a hazudozáshoz, ezért igyekszik kerülni az olyan témákat, ahol kitalált múltjáról, vagy vallásáról kellene beszélnie. Erionról mindössze annyit tud, hogy a kalandozók városa, messze a Gályák tengerének vidékétől.

Az istennőről alkotott képe:

Arel a vadászat, a természet és a harc istene. Hite Chei király országának államvallása. Pyarronban is tisztelik, papjai nyughatatlan vándorok.

Egy raquwarrai piacon szerzett egy sólyomhold medalliont, mely azonban nem több, mint egy szép másolat.

Shadon viszonya Yllinorral

Arel az egyetlen külhoni isten, aki elmondhatja magáról, hogy saját ünnepe van Shadonban. A háromnapos eseményt Shadlek város főteréhez kötik, ahol a legenda szerint megkísértette Chei királyt az Ősgonosz; innen a név: Megkísértés Tere. Még vallási szempontból érdekesség, a politika oldaláról nézve nagy horderejű ez a zarándok ünnep. Shadon összes tartománya képviselteti magát rajta, még a Felföld is, ami az ország egységét hivatott kifejezni.

Az ünnepen minden évben aláírják a szövetségüket mepecsételő szerződést Pyarron, Yllinor és Shadon között, mely inkább hagyománytiszteletről szól, a régi alapok megváltoztatására ritkán kerül sor. Arra viszont tökéletes lehetőséget nyújt, hogy az három nagyhatalom diplomatái egyéb fontos külpolitikai ügyekben nyissanak vitát.



Taleiosz Alvise
a Szent Inkvizíció küldötte

Erő	13
Gyorsaság	14
Ügyesség	15
Állóképesség	14
Egészség	14
Szépség	13
Intelligencia	18
Akaraterő	18
Asztrál	20
Érzékelés	17

Kaszt	Boszorkányvadász/Inkvizítor
Faj	Ember
Jellem	Rend
Vallás	Domvik
Szülőföld	Shadon
Iskola	Nyugat-Shadon

Harcérték	
KÉ	27
TÉ	45
VÉ	102

Mana-pontok	84
--------------------	----

Ép	9
Fp	58

Taleios Alvise

Ψ pontok	31/53	
Ψ-pajzsok	AME	MME
Statikus	53	53
Dinamikus	10	12
Tudatalatti	10	8
ME	73	73

Tsz
11

Fegyveres értékek					
	Tám/kör	Ké	Té	Vé	Sebzés
Mendra	1	36	58	118	K6+3

Papi mágia	
Kis és nagy arkánum varázlatai	Élet, Lélek, Természet szférák

Képzettségek						
Tudományos		Világi		Nyelv		Harci
Vallásismeret (Domvik)	Mf	Lovaglás	Af	Shadoni	5	Fegyverhasználat
Méregsemlegesítés	Af	Álcázás/álruha	Mf	Közös	5	Mendra Af
Történelemismeret	Mf	Kínzás	Mf	Gorviki	5	Kínzókés Af
Élettan	Af			Nomád	5	Könnyű számszeríj Af
Erkölc	Mf					
Írás/olvasás	Af			Kultúra		
Pszí	Mf			Shadoni	Mf	
Legendaismeret	Af			Pyaroni	Af	
Heraldika	Af			Gorviki	Af	
Lélektan	Mf			Nomád	Af	
Etikett	Mf					
Ósi nyelv ismerete (Lingua Domini)	Af	Tudományos				
Herbalizmus	Af	Politika	Af			Titkosajtó keresés 50%
Mágiaismeret (boszorkány)	Mf	Jog/törvénykezés				
Vallásismeret (Ranagol)	Af	Inkvizíció	Af			
Mágiahasználat (mozaik mágia)	Af	Hadsereg	Af			

Taleiosz Alvisé – a Szent Inkvizíció küldötte

Az inkvizítort azért rendelték a hajóra, mert a hadsereg arra gyanakszik, hogy saját berkein belül áruló tanyázik és ezért vesztettek két hadihajót az utóbbi fél esztendőben. A Taleiosz feladata, hogy megfigyelje a legénységet és betöltse a tanácsadó és bizalmas szerepét a kapitány mellett. Ha pedig leleplezi az árulót, Domvik nevében és inkvizítori előjogánál fogva, a kapitány szava ellenében is ítéletet mondhat felette.

A hajdani boszorkányvadászt (Mendraiosz) egész Shadonban ismerik. Neve hallatán a legfanatikusabb eretnekeknek is félelem költözik a szívébe. Az Inkvizíciós Liga az elsővel küldte őt a hajdani Gorvik földjére, mikor létrejött a perszonálunió. Hamarosan minden magasabb rangú család tudott róla, ha Taleiosz Alvisé a tartományba érkezett és ilyenkor a nemesi udvarokban hatalmas éjszakai máglyákon égtek a drágábbnál drágább vallási vonatkozású díszítéssel ékített bútorok, festmények, ruhák és ékszerek, mert a Taleiosz még a föld alól is kerített bizonyítékot, ha valakit meg akart vádolni.

Karakterleírás:

Szigorú, mogorva és kegyetlen. Gyakran hoz másokat kényelmetlen helyzetbe indiszkrét kérdéseivel, melyeket legszívesebben nagyközönség előtt tesz fel. A kérdezett pedig kénytelen őszintén válaszolni, hacsak nem akarja magára vonni a Taleiosz gyanúját... Ezzel a módszerrel szűri ki a titkolózókat és csalókat. Idős kora ellenére nincs rossz formában, de ha harcra kerül a sor, előbb Domviktól kapott hatalmát hívja segítségül. Övé mindig ott lóg szent fegyvere a mendra, mely száznál is több eretnek torkát nyitotta már meg.

*Tőr és hosszú kard közti átmenet, lágyan ívelő pengével, mely szúrásra, vágásra egyaránt alkalmas. **Tám./kör: 1 Sebzés: K6+3 KÉ: 9 TÉ: 13 VÉ: 16***

Úgy jár-kelel a hajón, mintha az övé volna, szemrebbenés nélkül utasítgatja az embereket, ha úgy látja jónak. Mindenkit gyanúsítottként tekint, leginkább a kalandozókat, akiknek az érkezéséről nem kapott előzetes tájékoztatást, ezért kiváltképp gyanúsnak és veszélyesnek tartja őket.

Nem arról van szó, hogy Domvik akaratán kívül bárkit is komoly ok nélkül akarna az istene elé küldeni, de mindenkit gyanúsnak tart, aki él és mozog. Ez a taktika mindig is bevált nála: inkább derüljön ki egy meghurcolt emberről, hogy ártatlan, minthogy megússza a bűnös. Emellett azt is figyelembe kell venni, hogy valaki, aki egész életét valóban veszélyes és többnyire gonosz mágiahasználók, eretnekek és konspirátorok üldözésével töltötte, az nem a szebbik oldaláról fogja szemlélni a világot. Családja nincs, bár Domvik majdhogynem megköveteli szolgáitól, hogy „új életet teremtsenek”, ám egy olyan fontos és érdemes embernek, mint Taleiosz Alvisé, még a Hétarcú is megbocsájt, s az Inkvizíció sem forszírozta a családalapítást. Hogy valaha szeretett-e egyáltalán valakit Domvikon kívül, az rejtély.

Kifejezetten ellenséges karakter, akitől a kedvesség olyan idegen, mint Ibarától a friss hó. Ha a játékos karakterek között akad nem Domvikánus kegyelt, vagy bármilyen mágiahasználó, megkettőzött erőfeszítéssel igyekszik bizonyítékot találni ellene, hogy Új-Godon ellenségének kiálthassa ki.



Erő	14
Gyorsaság	14
Ügyesség	12
Állóképesség	15
Egészség	17
Szépség	13
Intelligencia	15
Akaraterő	16
Asztrál	16
Érzékelés	16

Kaszt	Pap
Faj	Ember
Jellem	Rend-Halál
Vallás	Ranagol
Szülőföld	Gorvik
Iskola	Warwik

Harcérték	
KÉ	19
TÉ	39
VÉ	90

Mana-pontok	44
--------------------	----

Ép	13
Fp	45

Dematrio Sh'Egon

Tsz
V.

Ψ pontok	26	
Ψ-pajzsok	AME	MME
Statikus	26	26
Dinamikus	10	10
Tudatalatti	6	6
ME	42	42

Fegyveres értékek					
	Tám/kör	Ké	Té	Vé	Sebzés
Hosszúkard	1	25	53	106	K10
Ököl	2	29	43	91	K2

Képzettségek							
Tudományos		Világi	Nyelv		Harci		
Vallásismeret (Ranagol)	Mf	Színészet	Af	Gorviki	5	Fegyverhasználat	
Méregkeverés/semlegesítés	Af	Kínzás	Af	Shadoni	5	Áldozótőr	Mf
Történelemismeret	Af	Álcázás/Álruha	Af	Közös	3	Hosszúkard	Af
Fegyverismeret	Af	Lovaglás	Af			Hátbaszúrás	Mf
Erkölc	Mf	Úszás	Af			Belharc	Af
Írás/olvasás	Af					Nehézvért viselet	Af
Psz	Mf					Hadrend	Af
Legendaismeret (gorviki)	Af					Ökölharc	Af
Lélektan	Af						
Kultúra (gorviki)	Mf						
Kultúra (shadoni)	Af						
Térképészet	Mf					Lopózás	50
Helyismeret (Gorvik)	80%					Rejtőzködés	50
Heraldika (Kendőnyelv)	Af						

Dematrio Sh'Egon

Gorvikban született, Warvik tartományban, Dematrio Beneventi néven. A semmiből küzdötte fel magát a ranglétrán. Nem sokkal pappá szentelése után az amundok áttörtek a Shibarán. Részt vett Warvik védelmében, a 3699-es ütközetben. A gorviki szabadcsapatok vereségét követően csatlakozott a II. Terda által egyesített sereghez. A háború vége után azonban bujkálnia kellett, mert Új-Godon zászlaja alatt többé nem tűrték meg Ranagol követőit. A szent földet továbbra sem hagyta el, hitte, hogy a Kosfejes Úr okkal választotta őt ezekben a zavaros időkben, hogy bizonyítania kell rátermettségét – bármilyen kihívással szemben.

3718 nyara új reményt adott a rejtőzködésbe belefásult Dematrionak. Egy tengerész hihetetlen története nyomán kutatni kezdte a rejtélyes kalózhajót, ami kosfejes zászló alatt siklik a Gályák Tengerén. Ismerte a kalózkirály rémtetteit és a végzetes, négy évvel ezelőtti ütközet kimenetelét is, mégis arra a következtetésre jutott, hogy a legendás kalóz valahogy túlélhette a csatát. Eltökélte, hogy megtalálja Dimas kapitány hajóját és csatlakozik Ranagol leghírhedtebb élő kiválasztottjához. Hamarosan tengerre szállt a Toro d'Oro, raquwarrai kereskedőhajó fedélzetén. Mikor azonban felbukkant a várva várt hajó, Dematrio éteri félelemtől hajtva próbált menekülni a természetellenes jelenség elől. A hajó egyik varázslata rá is hatott. Csak a szerencsének köszönheti, hogy túlélte a csatát. (Amikor Yastahiq felélesztette a holtakat, eszméletlen volt – és élt - így a varázslat nem hatott rá.)

Karakterleírás:

Mindig magabiztos, tette kész ember, bár az évekig tartó rejtőzködés alatt megtanulta azt is, mikor kell jelentéktelenül ácsorogni a sarokban. Fiatalkorát katonaként töltötte, így gyorsan és könnyen alkalmazkodik másokhoz, hamar megtalálja a helyét a hierarchiában. Ügyel rá, hogy Ranagolhoz fűződő viszonya ne tudódjon ki, szent szimbólumát a szíve fölött, tetoválás formájában hordja, és lehetőség szerint eltakarja. Ha azonban mégis észrevenné valaki gyakorlottan magyarázza ki magát. Nem a közismert kos koponyát viseli, hanem a csillag alakban szétfutó spirált, ami a külhoniak számára nem mond sokat. A hajóra szánt történet szerint fiatal matróz korában egy örvénybe keveredett, de túlélte; ennek emléke a tetoválás. Tudását soha semmilyen körülmények között nem palástolná, ha saját céljai is úgy diktálják, mindent megoszt az arra érdemesekkel. Gyakorlatias és közvetlen, a nemesség arroganciája ismeretlen számára.

Mivel Dematrio jól ismeri a kalózlegendákat, felismeri a kapitány tetoválását –és a *mágia kifürkészése* varázslattal meg is győződik annak hitelességéről. Dematrio leleplezheti a kapitányt a karakterek előtt, ha érdekei úgy kívánják.

Miért hatott rá Yastahiq mágiája?

Dematrio nem épít pajzsokat, hacsak nem érzi feltétlen szükségesnek. Egy inkvizítor, vagy akár egy egyszerű pap is hamar gyanakodni kezd arra a közemberre, akinek „erős” pajzsok védik az elméjét.

A Három Amigo

A Szabad Gorvik egy „földalatti” csoportosulás, mely piócákként tekint a shadoniakra, elnyomó hatalomként, akik végső soron csakis Gorvik pusztulásáért ténykednek. A csoport célja, hogy ebben megakadályozzák őket.

A szervezet se nem nagy, se nem népszerű. Tagjai fanatikusok, akik más és más okok miatt látják Shadonban az ellenséget. Rangjukat és vagyonukat vesztett nemesek, kiábrándult veteránok, akiknek már nincs veszténivalója. Eszközeikben nem válogatnak, minden lehetőséget megragadnak, hogy egy lépéssel előrébb jussanak a Birodalom ellen vívott szélmalomharcukban. Vezetőik azt hangoztatják, hogy hűségüknek és bátorságuknak köszönhetően egy nap Gorvik ismét a Kosfejes Úr birodalma lesz.

Alberto, Gaspar és Curro azon kevés fiatalokhoz tartoznak, akiket a Szabad Gorviknak sikerült megkörnyékeznie. A három, húszas éveit elején járó ifjú vajmi keveset tapasztalt a régi világból. Háborús időben nevelkedtek és Új-Godon birodalmában lettek férfivá. A fiúk általános elégedetlensége -mely javarészt alsóbb osztálybéli származásukból ered- és befolyásolhatósága kiváló táptalajt nyújtott az öregeknek. Meséik a parasztból lett Ranagol papokról és a kiemelkedettség nyújtotta lehetőségekről a Szent Földön, idealista álmvilágba ringatta a fiatalokat.

A fiúk a hadsereg kötelékébe tartoznak, mint alacsonyabb rangú tiszték. Kétéves kiképzés és kétszer ennyi szolgálat után nyerték el rangjukat, amit saját képességeiknek és szorgalmuknak köszönhetnek. A kényszerű terv hamarosan megfogalmazódott: célpontjuk a hajón tárolt nafta, amit akkor terveznek berobbantani, amikor az ellenséges hajó közelébe férkőznek, így se az oltásra, se a kalózkodás elleni védekezésre nem lesz igazán ideje a legénységnek.

A fiúk kiderítették, hogy melyik raktárhelyiségben tartják a naftát. Ez egy titkos információ, melyet csak a kapitány és legrangosabb tisztjei ismernek. Mivel azonban a kapitányt figyelmeztették rá, hogy a hajón árulók lehetnek, akár a sereg berkein belül is, még bizalmasaival sem osztotta meg a nafta valódi helyével kapcsolatos tudnivalókat.

Amennyiben a játékosok nem foglalkoznak a szállal, vagy szándékosan hagyják a három gorvikit eljutni a raktárba, úgy ők egy ráccsal elzárt, lelakatolt termet találnak, tele felszentelt hordókkal, amikben azonban nem nafta, hanem víz található. Ha kíséret nélkül jutottak el ideig, tervük kudarcba fullad ugyan, de nem lepleződnek le.

A fiúkat meg lehet puhítani és ki lehet szedni belőlük a szándékaikat, illetve barátságos viszony kiépítésével maguktól árulják el a tervüket, és segítséget kérnek a kalandozóktól. Ha ezek valamelyikére sor kerül, lebeszélhetőek lesznek a szabotázsról. Meggyőzhetőek továbbá arról is, hogy feladják a Szabad Gorvikhoz tartozó kapcsolataikat az inkvizítoroknak, vagy a hadseregnek (attól függ, kit avatnak be a karakterek). Ehhez persze az kell, hogy a karakterek garantálni tudják Constanca biztonságát.

Constanca, a közös motiváció

A lány Gaspar három évvel fiatalabb húga, aki beleszeretett Curróba és rövid jegyben járás után nőül is ment hozzá. Fiatal, művelt és kedves lány. Családjának ugyan nem maradt sem vagyona, sem birtoka, de kapcsolatait nem vesztette el maradéktalanul. Egy raquwarrai, gorviki nemesi családnál szolgál nevelőnőként, ahol még emlékeznek a Corione név hajdani fényére és inkább barátként tekintenek rá, semmint szolgálóra.

A Szabad Gorvik jó ideje gondolkodott rajta, hogy mivel tudná megregulázni a hitszegő hármast. Amikor hírt kaptak róla, hogy mindhármukat a Fekete Angyal fedélzetére vezényelték mozgósították tartalékaikat és elraboltatták Constancát. A feltételek szerint sikeresen szabotálniuk kell a hadihajót, minél több shadoni katonával és tiszttel végezve. Ha sikerrel járnak, akkor visszakapják a lányt és végleg elválnak útjaik a szervezettől.

A fiúk persze nem hiszik, hogy ez ilyen egyszerű lenne, de nincs más választásuk.



Curro Da Suelo Hadnagy - Ostromgépmester

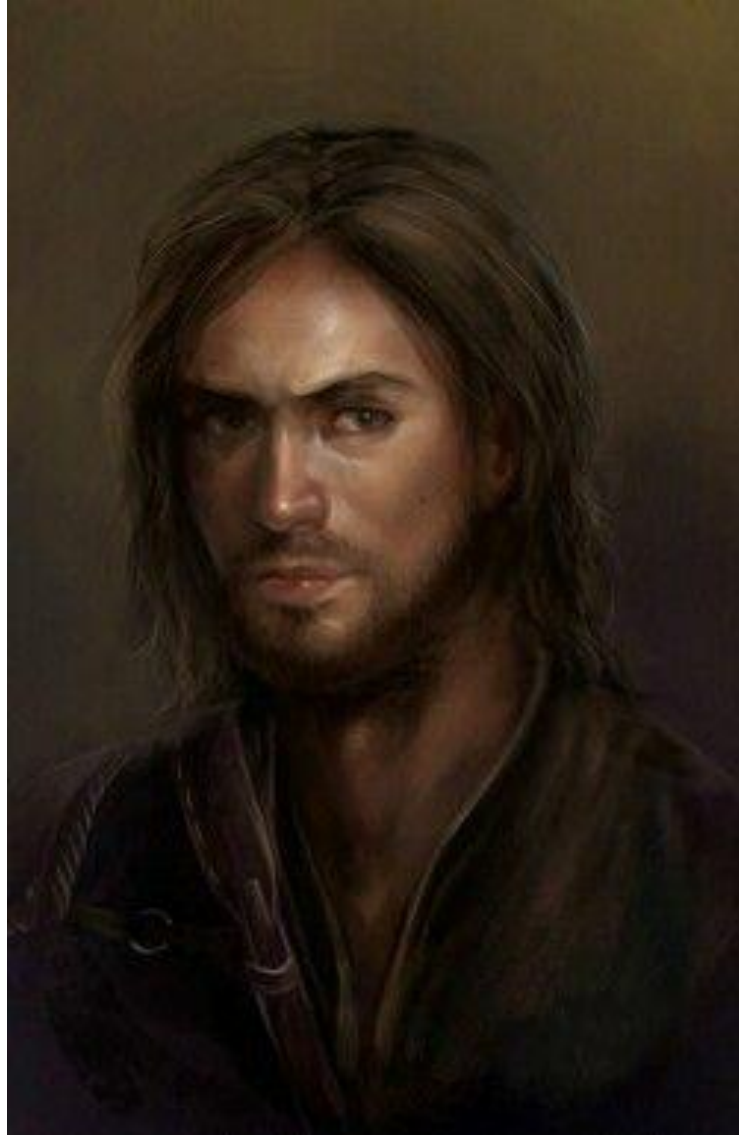
Corma-dina egy apró szigetén élő kolóniában látta meg a napvilágot. Szülei halászok voltak. Sok testvérrel és szegényes körülményekkel áldotta meg a sors, ezért amint az első kereskedőhajóra felengedték inasnak el is hagyta az addig otthonának nevezett kietlen földdarabot. Matróz lett, később –18 évesen- csatlakozott a hadsereghez, jobb kereset reményében. Itt találkozott a tiszttel, aki bevezette a Szabad Gorvik titkaiba. Mentora egy naiv, de hasznos, ambiciózus fiatal látott benne, akit könnyedén irányíthat és használhat fel a céljai eléréséhez. Curro azonban sokkal életrevalóbb lett, ahogy tanulóévei eltelték és már nem hitte el a Gorvikról és ranagol hitéről teremtett idealizált képet, amit felettese festett neki a hajdan volt országról. Pedzegetni kezdte a kilépést, de idő közben sok változás következett be az életében, amik nem engedték, hogy vállalja a kockázatot és szembeszálljon a szervezettel. Kötelező szolgálata első évében megismerkedett Gasparral és Albertóval, akikkel életre szóló barátságot kötött – és nem csak közös titkuk révén. Miután lejárt négy éves szerződése és magasabb rangra emelték a flottánál, nőül vette Gaspar húgát, Constancát, akinek már jó ideje udvarolt. A felfelé ívelő katonai pálya és a friss házasság csak még több okot adott rá, hogy végleg szakítson a Szabad Gorvikkal, ugyanakkor mindez több vesztenivalót is jelentett számára.



Gaspar Gon Corione Altiszt
Vitorlamester

Gaspar Gon Corione Altiszt - Vitorlamester

Elszegényedett nemesi család sarja. A háborúban mindenüket elvesztették és Gorvik nyugati határainak visszaszorulásával birtokuk maradéka is odalett. Apja – régi nevét megtartva – a közigazgatásban helyezkedett el, ahol tapasztalat és ambíció hiányában soha sem ért el fontosabb beosztást. A jó élethez szokott nemes, saját hiányosságai helyett a rendszert okolta és ezzel együtt az új-godoni bürokráciát. Ő volt az, aki Gaspart a shadoniak ellen hangolta, és amikor a Szabad Gorvik lelkes tagjává avanszált, azonnal beavatta egyetlen fiát is a titkos társaság berkeibe. A büszke apa volt az is, aki rábeszélte Gaspart a katonai pályára, habár a fiú mindig is inkább költői, vagy zenészi hivatásra áhítozott. A kör azonban már nem engedte; fiatal volt, amikor bekerült a szervezetbe és túlságosan félt, hogy kilépjen belőle. Folyamatosan vívódott: jó katonai pálya van előtte kilátásban, de a titkos szervezet öregei telebeszélék a fejét a Ranagol országról szóló eposzokkal, amik megmozgatták romantikus képzeletét. Ez a hozzáállás akkor kezdett el megváltozni benne, amikor megismerte Currót és Albertót, akik nála tapasztaltabb és világlátottabb embereknek számítottak, akiknek a történeteik sokkal hitelesebben hangzottak, mint az öregek legendái. Amikor Curro elvette a hűgát, az esküvő napján mindhárman megegyeztek, hogy kerüljön, amibe kerül, megszakítják minden kapcsolatukat a Szabad Gorvikkal.



Alberto Anpulga Altiszt - Kormányos

Alberto Aquilla nyomornegyedében született, ahol az utcagyerekek egyszerű életének szabályai szerint telt el gyermekora java része. Tizenkét évesen elkapták egy piaci zsebelés alkalmával, de ahelyett, hogy jól elverték volna – ahogy az jó gorkiki szokás szerint illik – a hadsereg vette szárnyai alá, mint hadiárvét. Javuló helyzete ellenére sem tudott szakítani a régi beidegződésekkel. Nem szakította meg alvilági kapcsolatait és hamarosan a Szabad Gorkikban találta magát. Egy egyszerű betöréssel kezdődött, egy törlesztendő adóssággal folytatódott és azon kapta magát, hogy nem tud szabadulni a gorkiki hazafiaktól. Gaspar és Curro barátsága, az együtt eltöltött évek valódi családot adtak Albertónak. A konok fiú, aki senkiben sem bízott és képtelennek érezte magát arra, hogy elszakadjon múltjától felnőtt és megtalálta a helyét a világban.

Opcionális mellékszereplők





Maria Grippi Altiszt
Hajóorvos



Matias Grippi
Hajószakács





Salvatore Altezzo Tizedes

Opcionális mellékszál

Vihar

Az Altezzo család férfi tagjai már generációk óta hagyományosan a shadoni tengeri flottában szolgálnak. Nincs ez máshogy Bartolomeo Altezzoval sem, aki már több évtizede mesteri hajóácsként szolgál a flottában és gyakorta tengerre is száll, hogy út közben koordinálja a szükséges javításokat. Az öreg két dologra nagyon büszke: az egyik a szaktudása, a másik pedig a fia, aki nemrégiben került ki a hadiakadémiáról. Az korosodó férfi egyébként igen földhözragadt, sokra tartja a becsületet és a tiszteletet. Humorra nem igazán nyitott.

Az ifjú Salvatore igazi álmodozó. Tízéves kora óta világjáró kalandor akart lenni. Ám apja, s a társadalmi elvárások nyomására végül beadta derekát és a shadoni hadiakadémiára ment, hogy végül ő is, mint előtte családja oly sok tagja a shadoni hadsereg tagja legyen. Ám erre sem tekint többként, mint kalandként, ami csak kis kitérő a végső hivatásához vezető úton. Egy kaland, ahol nagy hőstettek részese lehet, melyeket egy napon megírnak majd a krónikások. Sohasem fogy ki a szavakból, örök optimista és megszállottan rajong a kalandozó életért.

A Holtak-tengerén, Corma-dina felé a három hajó viharba keveredik, aminek következtében a Szent Revis főárboca súlyos károkat szenved. A hajóút közben is javítható, ám szükség van egy szakemberre, aki a munkát koordinálja.

Altezzo mester azonban nem áll kötélnek, bezárkózik a kabinjába és nem hajlandó előjönni. Ennek oka, hogy a vihar közben fia a tengerbe zuhant és az égiháború elcsendesedésével sem találták meg.

A karakterek feladata, hogy rávegyék az öreg mestert a munkára. Ezt tehetik együttérzően támogatva a férfit gyászában, vagy szigorúan, a kötelesség érzelmek fölé helyezésére hivatkozva.

A vihar leírása érdekes betekintésre ad lehetőséget abba, hogy mit jelent valójában tengerésznek lenni. A veszély bárhol ott leselkedhet és kitérni nem, csak szembeszállni lehet vele.

Egy tomboló vihar idején a „Mindenki a fedélzetre!” parancs van érvényben, aminek értelmében mindenki, aki él és mozog, azon munkálkodik, hogy a hajó biztonságban átvészelve a természet haragját.

Ellenfelek

Yastahiq – Az Arra Érdemes

Egy Első Korból származó aquir hajó. Amikor elvesztette utolsó csatáját, a tengerbe zuhant és mély álomba merült az elkövetkező korokra. A halhatatlan lény ideje azonban újra eljött a Hetedkorban, mikor egy corma-dinai kalózvezér, a szigetvilág titkait kutatva véletlenül rábukkant egy kis sziget homokja alatt a szunnyadó aquirra. Yastahiq céljai mit sem változtak a hosszú álom alatt: háborúba menni és elpusztítani minden ellenséget; mindent, ami nem nemes, aquir vérből való. Azt azonban ő is tudta, hogy erre egyedül képtelen, ezért először megpróbálta uralma alá hajtani megtalálóját, ám ezzel nem járt sikerrel. A lény, amit először elkorcsosult elfnek vélt, jóval erősebb tudattal rendelkezett, mint gondolta. Más taktikához kellett hát folyamodnia: szolgálatot ígért az embernek, hatalmat és halhatatlanságot.

Dimas akkoriban már vesztesre állt Új-Godonnal szemben, ezért azonnal megragadta a lehetőséget, mikor az felkínálkozott. Nem tartotta ugyan veszélytelennek a lényt, de szüksége volt rá, hiszen birodalmat akart építeni a semmiből. Kiasatta hát a roncsot és összeépítette egyik nagyobb hajójával, hogy hatalmát magával vihesse a csatákba.

Yastahiq tudta, hogy csak úgy nyerheti meg magának az embert, ha ő lesz az egyetlen, akiben megbízhat; akkor önszántából fog engedelmeskedni az akaratának. Ezért szépen lassan, ígéretet ígéretre halmozva, támogatta a kalózt a legrosszabb döntéseinek meghozatalában, míg már minden barátját, szövetségesét sikerült ellene fordítania. A végső győzelmet az aquir számára az a csata hozta el, melyben Dimas-t saját testvére ölte meg. Az élőholtként felélesztett kapitány telve volt gyűlölettel és bosszúvágygal, amiket Yastahiq végre képes volt irányítani; így lett Dimas-ból báb, aminek zsinórijait az aquir nagator mozgatja.

Az élőholt Dimas egy kalózszigeten újjáépítette a roncs hajót és a P.sz. 3718-ban újra kihajózott a Yastahiq fedélzetén, ezúttal új küldetéssel: létrehozni a holtak seregét, mely elpusztít mindenkit, aki az útjába áll.

A nagator egy ősi aquir, humanoidra alig emlékeztető külsővel. Teste felső részén található fej-szerű rész, illetve karokhoz hasonlatos végtagjai is vannak, de dereka és lábai nincsenek. A lény egész felületét szemek, szájak és csápok borítják.

Maga a test mozdulatlanságra van ítélve: a nagatori fülke közepén egy kúp alakú kiemelkedésbe süppedve és azzal *összenőve* található. Bár tagjai korokkal ezelőtt megmerevedtek, a szemek, szájak és csápok mind különös, önálló életet élnek, mozognak, pislognak, Yastahiq akár beszélni is tud – bár csak aquir nyelven.

A kommunikációt egyébként a tudat útján, és főleg érzések és benyomások révén teszi – bár ha akar, konkrét beszédet is tud közvetíteni.

Kezdeményező érték: 25
Támadó érték: 0
Védő érték: 0
Támadás/kör: 1 hatalomszó/kör
Életerő pontok: 50
Fájdalomtűrés pontok: 300
Asztrál ME: 120
Mentál ME: 120
Méregellenállás: Immunis
Od pontok: 120
Jellem: Halál



Yastahiq mágiája

Yastahiq 120 Od-ponttal rendelkezik, ezekből képes fenntartani élőholt seregét, hasonlóképpen, mint ahogy egy dinamikus pszi pajzsot tart fenn valaki. Minden élőholt „életben tartása” egy Od-pontot köt le. Amikor egy élőholt végleg elpusztul, az Od-pont felszabadul és Yastahiq szabadon felhasználhatja hatalomszóra, regenerációra, vagy egy újabb élőholt teremtésére. Ha egy élőholt kikerül a hajó zónáján kívülre (200 méter sugarú kör), elpusztul és a működtetésére használt Od-pont felszabadul.

- Egy hatalomszó kimondása dialektustól függően 1-4 Od-pontot emészt fel.
- Egy Od-pontért 10 Fp-t, illetve 3 Ép-t tud gyógyulni, vagy minden sérülését 10 Od-pont felhasználásával. A regeneráció minden esetben öt percet vesz igénybe.
- Yastahiq rendelkezik egy 4 Od-pontos mágikus védelemmel, melyet akaratlagosan tart fenn, aktív Od készletéből. Ez semlegesít minden ellene irányuló varázslatot, 40 Mana pontig. Az ennél több Mana befektetésével létrehozott varázslatok pedig úgy jönnek létre, mintha 40 Mana ponttal kevesebbet alkották volna őket, ha ez lehetséges. Ez a pajzs egy támadás kivédésére szolgál, az Od-pontok, amiket védekezésre használt nem töltődnek vissza. (Minden 10 Mp erősség átlépésével -1 Op.)

Hatalomszavak

Belső ellenség (titkos nyelv 4 Op)

Amikor Yastahiq 30 méterre megközelíti áldozatát, az alábbi varázslatokat zúdítja az ellenséges hajó legénységére. A varázslatok egyenlő arányban vannak hatással a legénység 30%-ára, akik ezáltal képtelenek lesznek ellátni feladataikat az időtartam lejártáig. A játékosok is kötelesek ellenállást dobni, aki ezt elvétí, arra az egyik varázslat kifejti hatását; hogy melyik azt a KM a karakterekhez igazíthatja, vagy véletlenszerűen, kockadobással is eldöntheti.

Gyanú

Típus:asztrál mágia

Erősség:.....7

Időtartam:k6 perc

Mágiaellenállás:asztrális

Tudatalatti érzelmeket befolyásoló varázslat, mely azonban nagyon is tudatos formában ölt testet. Áldozatai bizalmatlanná válnak mindenkivel szemben, nem lesznek hajlandók együttműködni, még saját társaikkal sem – minden cselekedetükben ismeretlen fenyegetést vélnek felfedezni.

A KM le is írhatja, mi mindent látnak bele valamely – egyébként ártatlan – szituációba

Rettegés

Típus:asztrál mágia

Erősség:.....7

Időtartam:k6 perc

Mágiaellenállás:asztrális

A varázslat hatására a hajó láttán félelem járja át az áldozatok szívét, az iszonyat valósággal megbéklyózza tagjaikat. Lehetőségeikhez mérten a legsebesebben menekülnek, s ha sarokba szorulnak, a *Harc félelem hatása alatt* módosítói sújtják őket:

KÉ: -15, TÉ: -10, VÉ: +5, CÉ: -20.

Felelősségérzet megszűnése

Típus:asztrál mágia

Erősség:.....7

Időtartam:k6 perc

Mágiaellenállás:asztrális

E varázslat hatása alatt az áldozat csak magával törődik. Nyugodt szívvel cserbenhagyja legjobb barátait is, nemes eszméi – ha voltak egyáltalán -, semmivé foszlanak, az önzés lesz cselekedeteinek egyetlen mozgatórugója.

Az alábbi a hatalomszavakat Yastahiq akkor használja, ha a karakterek a közvetlen közelébe jutnak. A *fullasztás* tökéletes arra, hogy megállítsa a hirtelen támadásba lendülő ellenfelet, a *dühkitörés* pedig megállítja a többieket is, de nem öli meg őket azonnal, hogy az aquirnak legyen ideje beszélni a karakterekkel és megpróbálhassa maga mellé állítani őket.

Fullasztás (egyszó, nemes nyelv 3 Op)

Az áldozat légzőszerveit forró gőz árasztja el belülről. A hatás 4K6 percig (24-114 körig) tart; ezalatt az illető kínlódva kapkod levegő után és rojtos foszlányokban köhög fel a tüdejét. A kidobott időtartam leteltéig minden harci értéke negyedelődik (lefelé kerekítve), képességei 4 ponttal csökkennek, nem tud beszélni és varázsolni, képzettségei pedig 60%-kal rosszabbul működnek. Mindennek a tetejébe 2K6 Fp-t is veszít, továbbá 1-1 pontot maradandó érvénnyel minden fizikai képességéből (Egészség, Állóképesség, Ügyesség, Gyorsaság, Erő). A megfelelő ellenhatalomsszóval a hatás korábban is semlegesíthető, ám az Fp-eket és a képességpontokat az áldozat mindenképpen elveszti. Az így szerzett belső sérülések kizárólag mágikus úton gyógyíthatóak. Az Fp-eket külön is vissza lehet gyógyítani az elvesztett képességpontok egyetemleges pótlásához azonban legalább 90-es erősítésű gyógyító mágiára van szükség. A tűzre természetüknél immunis lényekre ez a hatalomszó nincs hatással.

Dühkitörés (többszó, nemes nyelv 3 Op)

Ez a félelmetes, dübörgő szó nem elsősorban az ellenség megsebzésére szolgál – noha a kimondásakor az áldozatok perzselő fájdalmat éreznek -, hanem a támadók megzavarására, lendületük megtörésére. Gyakran alkalmazzák, amikor a túlerőben lévő ellenfelek több irányból egyszerre indulnak rohamra. Hatására láthatatlan és ellenállhatatlan erő veti hátra mindazokat, akik az aquir érzékelésének mezejében tartózkodnak. Nem köteles azonban minden ott lévő személyre hatással lennie a szónak, hogy kire hat, azt az aquir dönti el.

Nemes nyelv: A hatalomszó maximum 25 személyre/lényre fejt ki hatását, az okozott veszteség 3K6+6 Fp. Ehhez járulnak még az 50 lábnyi zuhanás következtében szerzett sérülések. Minden a hatalomszó közvetlen hatásaként jelentkező 10 Fp veszteség után (a zuhanás miatt tehát nem) az áldozat elveszít egy Ép-t is.

Sarjpáncél (önszó, nemes nyelv 3 Op)

Az aquir saját testének anyagából épít magának páncélzatot, csontból, bőrből és szaruból. SFÉ-je 8, amit 3K6 körig tud fenntartani. Szervezete is átalakul, felezi az ellene küldött villámmágia hatásait.

Yastahiq élőholtjai

Fegyver	Szablya	Hosszú íj	Tőr
Tám.	1	2	2
KÉ (18)	25	22	28
TÉ (34)	49	-	42
VÉ (87)	104	-	88
CÉ	-	8	-
Sebzés	K6+2	K6+1	K6

Asztrál ME	immunis
Mentál ME	immunis
Méregellenállás	immunis

ÉP	FP
10	-

Az aquir hajó által felélesztett élőholtak megőrzik testüket haláluk pillanatának állapotában. Lelkük csapdába esik ebben a testben és a mágia hatására Yastahiq szolgálatába állnak. Egykori kalózok, katonák, akik bizonyították rátermettségüket a kapitány és hajója előtt. Nem veszítették el korábbi képességeiket, képzettségeiket, de akaratukat az aquir irányítja egy mentál fonálon keresztül, mintha az élőholtak is a részei lennének – mindezt a hajó 200 méteres körzetén belül. Ha egy élőholt ezen kívülre kerül, „kicsúszik” Yastahiq markából és elpusztul.

A flotta

A **Berrana-roda Csillaga** és a **Verraco Agyara** a két eltűnt új-godoni hadihajó, amiket Dimas nem elsüllyesztett, hanem elfoglalt. A galleonok nincsenek tökéletes állapotban és személyzetük is hiányos, de egy csapda felállításához tökéletesek. A két hajó legénysége egyenként (és maximálisan) 40 fő, akik kezelik a vitorlázatot és az ostromgépeket. Ha pedig közelharcra kerül a sor, mindannyian képesek a fegyverforgatásra. A hajókon lévő élőholtakat nem maga Yastahiq tartja életben, hanem egy-egy belőle kiszakított „darab”, amik od-szerveket tartalmaznak. Ezek bármilyen hatás létrehozására képtelenek, viszont a Yastahiq által teremtett élőholtakat képesek fenntartani. Az itt tárolt Od pontok nem térnek vissza a nagatorhoz, ha az élőholtak elpusztulnak! Amennyiben Yastahiq meghal, a saját hajóján lévő élőholtak szintén megszűnnek létezni, de a másik két hajó katonái csak akkor pusztulnak el, ha őket magukat, vagy az od-szerveket (amik a hajók belsejében vannak elrejtve) elpusztítják.



Dimas Da Corma Dina
Dimas à Rettegett,
A Tenger Fattya,
Ranagol Kardja

Erő	17
Gyorsaság	16
Ügyesség	20
Állóképesség	17
Egészség	16
Szépesség	15
Intelligencia	20
Akaraterő	20
Asztrál	18
Érzékelés	16

Kaszt	Harcos/Pap
Faj	Ember
Jellem	Halál
Vallás	Ranagol
Szülőföld	Gorvik
Iskola	Lélekösvény Lovagrend

Harcérték	
KÉ	40
TÉ	63
VÉ	105

Mana-pontok	54
--------------------	----

Ép	12
Fp	0 (111)

Dimas da Corma Dina

Tsz
5/6

Ψ pontok	35	
Ψ-pajzsok	AME	MME
Statikus	35	35
Dinamikus	0	0
Tudatalatti	8	8
ME	43	43

Fegyveres értékek					
	Tám/kör	Ké	Té	Vé	Sebzés
Áldozótőr	2	52	72	107	K6+2
Hosszúkard	1	46	77	121	K10+1
Ököl	2	50	67	106	K2+1

Papi mágia	
Kis és nagy arkánum varázslatai	Halál, Lélek, Természet szférák

Képzettségek							
Tudományos		Világi		Nyelv		Harci	
Vallásismeret (Ranagol)	Mf	Lovaglás	Af	Gorviki	5	Fegyverhasználat	
Méregkeverés/semlegesítés	Af	Úszás	Af	Közös	5	Áldozótőr	Mf
Történelemismeret	Af	Futás	Af	Shadoni	5	Hosszúkard	Af
Történelemismeret (Gorvik)	Af	Kínzás	Af	Aszisz	5	Lándzsa	Af
Erkölc	Mf	Hajózás	Mf	Dzsad	4	Ramiera	Af
Írás/olvasás	Af	Időjóslás	Af			Hátbaszúrás	Mf
Pszi	Mf	Tengerjárás	Mf			Belharc	Af
Legendaismeret	Af	Csomózás	Af			Hadvezetés	Mf
Legendaismeret (gorviki)	Af					Hadvezetés (tengeren)	Mf
Lélektan	Mf					Hadrend	Mf
Kultúra (gorviki)	Af					Nehézvért viselet	Af
Etikett	Af					Pajzshasználat	Af
Fegyverismeret	Af					Mászás	25
Térképészet	Mf					Esés	30
Heraldika	Af					Ugrás	20
						Pusztítás - áldozótőr	Mf

Harc vízben és víz alatt

Vízben harcolni csakis az a karakter képes, aki rendelkezik az úszás képzettséggel.

Az úszni egyáltalán nem tudó karakterek annyi körig képesek a víz felszínén maradni, amennyi az Erő értékük. Bárki, aki víz alá kerül, annyi körig bírja levegővétel nélkül, amennyi az Állóképesség értéke. Ha elfogy a levegőjük, elájulnak, és egy perc múlva megfulladnak. Nehézvértben nemhogy harcolni, de úszni sem lehet; az ilyen páncélt viselő karakterek, még ha rendelkeznek is úszás képzettséggel, azonnal elmerülnek.

Az úszásban alapfokon képzett karaktereket a következő módosítók sújtják:

Ké: -20, Té: -50, Vé: -75

A mesterfokú úszással rendelkező karakterek kevesebb negatívot szenvednek el:

Ké: -15, Té: -35, Vé: -60

Varázslás a víz alatt

Azok, akik nem tudnak úszni, értelemszerűen összpontosítani sem tudnak annyira, hogy ilyen helyzetben varázsolhassanak. Az úszás képzettség két foka közötti eltérés nem jelent semmiféle különbséget a víz alatt létrejövő varázslatok szempontjából. A víz alatt csakis azok varázsolhatnak sikerrel, akik előtte sikeres Akaraterő próbát tettek. Víz alatt csakis olyan varázslatok jönnek létre, melyeknek varázslási ideje nem haladja meg az 1 kört. Minden egyes varázsszó, varázslattal töltött szegmens egy körrel csökkenti a mágiahasználó visszatartott levegőjét. A robbanással, kitöréssel járó varázslatoknál a (lég)nyomás okozta sebzés megháromszorozódik. Minden tűz és őstűz alapú varázslat körönként 15 E-t veszít az erejéből. A harcművészek a víz alatt nem alkalmazhatják a Slan pszi harci diszciplínáit.

Új-Godon külpolitikája

Shadon már jóval a Manifesztáció előtt is ápolt szövetséget Pyarronnal, melynek alapja az Albanus féle bulla, mely a P.sz. XIII. században látott napvilágot, III. Albanus főatya kinyilatkoztatásából. Ennek értelmében a Ranagoliták és eretnek tanaik ellenében nem számít szentségtörésnek más, kevésbé kárhuzatos tévtanokkal szövetkezni –amennyiben e tévtanok képviselői nem kísérelnek meg a frigy ürügyén ármányosan befurakodni az igaz hit által megtisztított tartományokba, mely utóbbi esetben kímélet nélkül kipurgálandók. Ez a vallási alapú megközelítés jellemzi a Birodalom külpolitikáját is, bár a különféle gazdasági együttműködések valamivel lazább regulák alá tartoznak.

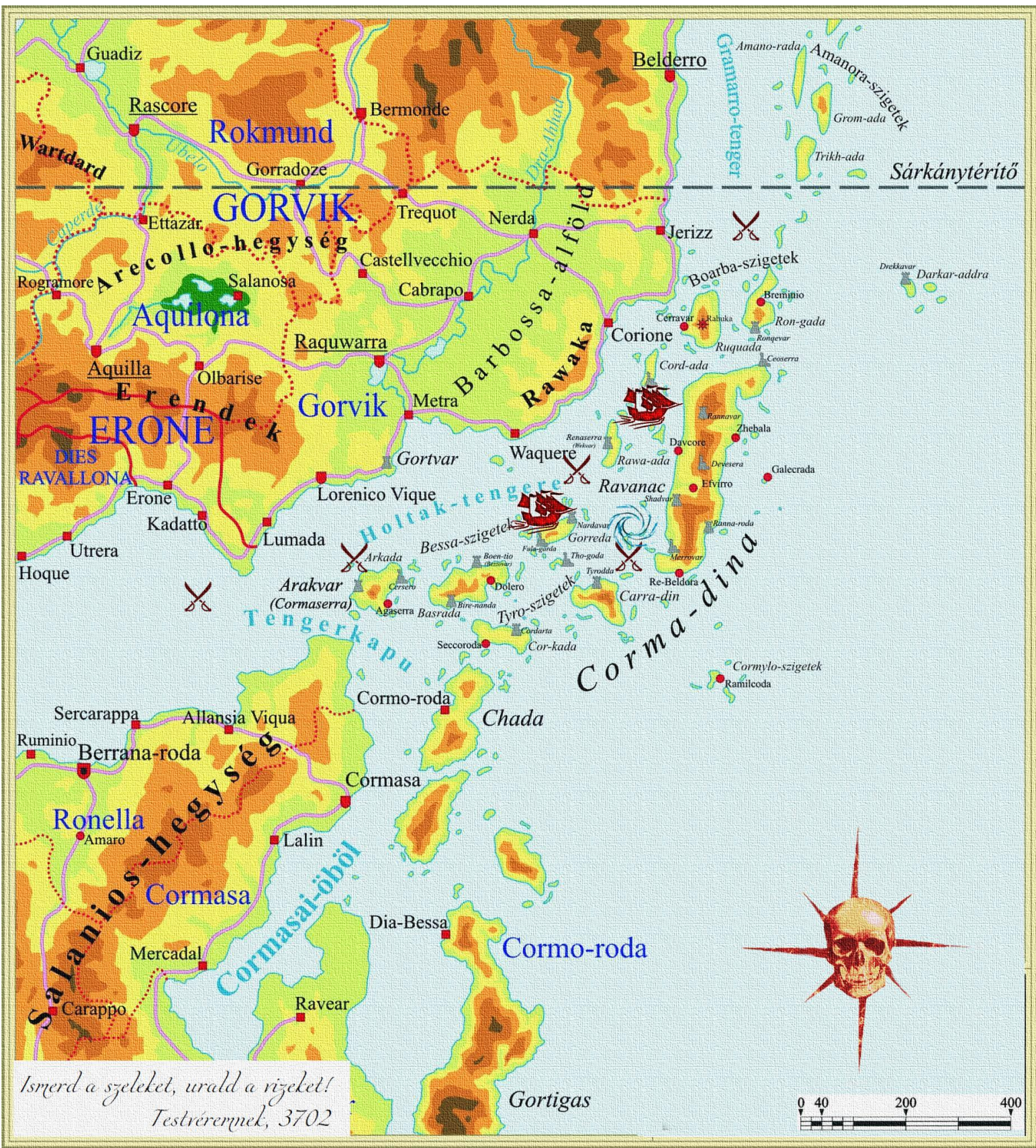
A különböző vallású és nemzetiségű emberek felé mindig is gyanakvással viseltetett a shadoni ember, ám a perszónálunió megalakulása óta sokat változott a helyzet: Shadon népének ismét meg kellett nyílnia egy idegen kultúra előtt, ahogy annak előtte a nyugati határok mentén élő nomádok letelepedésének okán. Most Gorvik népét kell magába integrálnia a Birodalomnak, ami – a nyilvánvaló ellentétekből kifolyólag – egyáltalán nem egyszerű feladat. Többek között ez vezetett ahhoz is, hogy a szomszédos országok (elsősorban a Pyarroni Államszövetség tagállamai) mind kulturálisan, mind vallási alapokat nézve kevésbé tűnnek számára idegennek és veszélyesnek; még a Hradzs államainak zárkózó közösségével is tartank fenn kereskedelmi szövetséget.

Másfelől: a Titkos Inkvizíció emberei Új-Godonon kívül is sokhelyütt megtalálhatóak. Az ő munkájuk, mely Domvik országának védelmét és az Egyetlen ellenségeinek pusztítását tűzte ki céljául, temérdek információt áramoltat a Birodalom urainak – és főképpen az egyháznak-más országok helyzetéről és adott esetben titkairól is. A Manifesztáció után pedig Domvik befolyása még inkább megerősödött a Kereskedőhercegségek és Hatváros területén, ahol nem csak Domvik papok és templomaik, de aktívan ténykedő inkvizítorok is találhatók.

Új-Godon jelenlegi uralkodói: II. Terda és I. Linora

Shadoni és Gorviki nevek, kifejezések

Shadoni	Gorviki	Közkeletű shadoni és gorviki kifejezések	
Alfeo	Aurélio	taleiosz (sha)	inkvizítor
Basilio	Domingos	Hétarcú, Márványtestű (sha)	Domvik
Lauro	Fábio	carridon (gor)	katona
Matteo	Henrique	siedon (gor)	szabadharcos
Raoul	Lúcio		
Savio	Rubem		



Beelze és Domoly térképeinek felhasználásával készítette: Magyar Gergely 2017.03.13.

Corma-dina - kalóz térkép

A térképet Dimas készítette Lukennek, mikor testvére a Carrida del Mar-ral együtt csatlakozott flottájához. Vászonra festett, jó minőségű és pontos; minden stratégiai fontosságú hely szerepel rajta.

A Piros kardok és hajók nincsenek felfestve a térképre, ezeket a jelöléseket Luken helyezte el és a közelmúlt eseményeinek helyszíneit jelölik.

Jelmagyarázat



Inronil – A Nagy Vízkapu



Kalóztámadások a közelmúltban



A két hadihajó eltűnésének feltételezhető helye

Élet a hajón

