



Kirdalossa könnye

Kalandmodul 5-6 tapasztalati szintű karaktereknek

Helyszín: Quironeia, Teraggin városa

JK-k száma: 3-6

Modul ideje: Psz. 3702

Író: Magyar Gergely 2008. március

A kalandmodul szövege.

Tájékoztató

Tisztelt kalandmesterek. A modul a Lumina Cornu 2008. 03.22.-i versenyére készült, kicsit sebtében. A körülmények miatt maximálisan igyekeztem alkalmazkodni mind a régebbi modulhoz (legalább is ami helyszínt, illetve az elejét illeti), mind a már kiadott hangulatkeltő novellához.

Bevezető

Üdv Kalandmester! A következő modul viszonylag átlagos, számos megoldási és kalandlehetőséget, változatos játékot kínáló modul. Inkább a problémamegoldásra, ötletre épít, ám nem zárja ki a harcosabb megoldásokat sem. Története szerint röviden a csapatnak egy varázstárgyat kell megszerezniük, mely több részletben veszett el. A végén pedig, ha már sok-sok áldozat árán megszerezték, remélhetőleg el is veszítik... hogy azé legyen ismét, akit megillet.

Kezdet

A csapatok előtörténetére vonatkozólag nem volt meghatározva semmi, ám remélhetőleg együtt vannak. Ha nem, célszerű mindenkinek gyorsan kitalálni egy-egy rövid kis történetet, miért is keveredett a többiek társaságába, és azt külön elmesélni neki, pár percben. A lényeg, hogy a csapat együtt legyen, ne ezzel menjen az idő.

A modul helyszínére, Teragginba érkezzenek egy sikeres küldetés zárásaképpen. Egy tekercestartót kellett a megbízójuknak leszállítaniuk, biztonságban és titokban. A tartóról annyit tudnak, hogy mágikus pecsét védi, és kereskedelmi kiváltságlevelek eredeti példányait tartalmazza. Ne vesződjünk ezzel sokat, ez csak bevezetés, meséld le nekik az átadást, nem kell alkalmat sem adni arra, hogy esetleg kinyissák, bonyodalmat csináljanak.

Megbízójuk – kinek nevét nem ismerik – közvetítője egy tarragini felhajtó, Pettyes Rindol, aki bizalmi munkák közvetítésével foglalkozik. Korrekt, megbízható felhajtó hírében áll, neve egyszerű, ám megbízható, fizető munkát jelent a Quironeia ezen tájának kalandozói körében. A karakterek akár ismerhetik régebről is, meg lehet említeni több sikeres régebbi kalandot is. Rindol a csapattal a megbeszélte időpontban, reggeltájban találkozik a Bíbor Kacsá nászútjához címzett fogadóban.

Rindol, a felhajtó rendben átveszi a tekerceseket, és átadja a megbeszélte 3-3 aranyat fejéenként. Plussz az ígért új melót is. Igaz, szabadkozik az egyszerűsége miatt, de biztosítja a karaktereket, hogy észben tartja amit ígért, és ha lesz valami igazán ütős munka, nekik adja. Ecsetelheti elégedettségét, és a csapat megbízhatóságát is.



A munka - bevezető kaland (1)

Mindjárt az elején bevetem a hangulatkeltőhöz passzoló kalandot, ám ez koránt sem lesz olyan bonyolult vagy hosszú, mint azt a játékosok esetleg gondolják. Nem is baj ez, hadd higgyék, hogy milyen jól megoldják a kalandot, és máris vége. Utána meg szabadon játszhatnak... és akkor jön az igazi kaland.

Ez az első kis munka csupán annyi, hogy a Húsz Galleon kereskedelmi szövetség megbízásából fel kell deríteni egy régi járatot a föld alatt. Fejenként 5 aranyat kínálnak érte. Ha a kalandozók keveslik, akkor sejtetni engedi, hogy oda le csak maguk mennek, azt tesznek zsebre, amit akarnak... az ilyen régi járatok pedig, mint köztudott, hemzsegek a kincsektől... Motivációként bevetheti még régi barátságukat, és hogy szüksége van rájuk, mert nincs a környéken más kalandozócsapat, meg hogy a következő tényleg gazdag munka lesz majd.

Amit találnak, neki kell átadni. A megbízó szeretne titokban maradni. Persze, mivel a Szövetség egy saját, megbízható csapatot szeretne odaküldeni, ám egyik tagjuk, Lothar Virdias a haszon reményében magánakcióba kezd, és felkéri pettyes Rindolt, hogy sürgősen kerítsen neki egy erre alkalmas csapatot.

Ha nem fogadják el, az sem baj, ne rontsuk el a dolgot erőltetéssel. A bevezető kalandocska lényege, hogy megkapják azt, amit a hangulatkeltő novella sejtet (ez így is megvalósul, csak nem harapnak rá), illetve, hogy hozzájuk kerüljön a főszereplő varázstárgy egy darabja, erre pedig lesz más mód.

A rom

A Barsaisdai orákulum romjai Teraggin városától délre másfél mérföldnyire, a környék magaslati pontján áll. Az Orákulumot a források szerint a Pe. L. században építették, és sokáig volt kisebb vallási központ. Hogy pontosan melyik istennek szentelve, az nem világos, ugyanis a Kyr Birodalom bukásával a fejüket felütő kisebb szekták telepedtek meg, és az épület többször is gazdát cserélt. A bukás utáni káoszkorban az orákulum jelentőségét veszítette és elpusztult. Kövei szétmálltak, folyosói beomlottak, mára alig emlékeztet néhány oszloptalp és falmaradvány az egykori épületre. A helynek átkozott híre kelt a környéken, és a Hetedkor közepétől már keveset háborgatták.

Teraggin város alapításakor, Psz. 3200-körül egy Tharr-szekta vette birtokba a városhoz közeli romokat, ám helyre csak néhány épületét állították. A város pusztulásakor, a Kereskedőháború ideje alatt (Psz. 3589-3596) épületeit ismét lerombolták, a városból menekülő lakók elpusztították a szektát, melynek erejében csalatkozniuk kellett. Emiatt a romoknak ismét átkozott hírük kelt, és teljesen elhagyatottá váltak.

A helyzet csupán kétszáz év múltán, Psz. 3689-ben változott meg, amikor a Húsz Galleon kereskedelmi szövetség mintegy megvásárolta a várost, és a bonyolult szerződésekben többek között tulajdonukba került a barsaisdai rom is. A kereskedelmi szövetség palotát, raktár és katonai központot szándékozik kialakítani az épülő új kikötő és központ közelében lévő uralgó ponton, és Psz. 3702-ben el is kezdték az építkezéseket. (Itt történik a hangulatkeltőben talált járat megtalálása és feltárása) A veszteségek után a szövetség kalandozókat (a csapatot) bérel, hogy derítsék fel a járatot számukra.

A járatok

A volt orákulum és rendház alatti járat nagy része teljesen elpusztult, illetve reménytelenül betemetődött, jelenleg csupán kicsiny része létezik, pár terem, néhány folyosó. A karakterek hamar felderíthetik, néhány csapdán kívül aligha találnak valamit. A harcosabb csapat találkozhat egy-két bezárt élőhalottal, az érdeklődő különleges növényekkel, a mágiában jártasabbak egy-két mágikus csapdával. Ha tudják majd kezelni, rájuk küldhetsz egy gyengébb asztrállényt is, ha van pap, vagy varázsló, dolgozzon ő is. A lényeg: A járat szinte üres, értéktelen, már régen szétrabolták, ami volt. Egy



dolgot kivéve semmit nem találnak, ami említésre méltó. *KM: ne tölts sok időt ezzel, csupán az igazi kaland felvezetéseként szolgál ez a rész.*

Ez az egy dolog amit a nyíltan elérhető járatok mélyén találnak, egy friss holttest, mellette egy kőlap alá rejtve, gondosan becsomagolva egy diónyi nagyságú, vízcseppet formázó, áttetsző, vöröses színű drágakő, (gránát) (drágakőmágia, alkímia képzettségek, ásványok ismerete segít), melyet láthatóan egy foglalatból téptek ki, annak néhány, feketelunír darabja még ott van a végén. Alaposan megvizsgálva a követ, kiderülhet az is, hogy mágikusan tiszta, és átlényegített, támadó, illetve okozás hatású, ám nem tiszta varázslói mágiával készült, erős szakrális hatalom itatja át. Fontos még, hogy önmagában semmire sem jó, bár értéke lehet vagy 40 arany, mivel egy ékszer része, ez jól látszik is rajta – foglalat.

Legendaismeret, történelemismeret, értékbecslés, esetleg művészet (festményen látta), irodalmi véna (verset hallott róla) képzettségekkel össze lehet rakni a részleteket, és rájöhetnek, hogy ez a kő egy igen híres nyakék, Kirdalossa könnye egyik darabja. A nyakék híres és nagy hatalmú toroni nyakék, részletesen lásd később.

A holttest egy harmincas korabeli férfi, hosszú sebhellyel a bal arcán. Bal kisujja levágva (régén), tolvajok bélyege a Quironeia kíméletesebb városaiban, jobb felkarján, - a testét borító pár tengerész tetoválások és néhány sebhely mellett – fekete, tetovált csuklyás alak, az arasznyi jel a helyi, bukott kalózokból szerveződött, hangzatos nevű ám még gyengécske Árnyék fiai tolvajklán klán-tetoválása. *KM: ebből mindenki csak annyit ismerhet, amit képzettségei engednek!* A halál oka egyértelmű, a férfit hátbaszúrták, még a kés is megtalálható a porban. (segíthet a későbbi nyomozásban)

Háttér: A fickó a helyi Árnyék fiai tolvajklán tagja. Társával, Hiurral kapták fizetségül az ékkövet egy adósuktól, Garran de Wessartól. A követ nem adták le, idehozták elrejtteni (az építkezés a domb aljában folyik, a romok jó rejtkehely még mindig, meg örök is vannak, senki nem jár erre. Hiur meg akarta tartani magának a követ, hátbaszúrta társát, majd visszalopakodott a városban, hogy előkészítse szökését. Mindez előző éjszaka történt, sajnos a kalandozó közben megtalálhatják az értékes követ.

A kaland innentől fogva kézenfekvő: a nyomok frissek, a holttest friss, a követ mostanában rejtették el, a nyakék közel lehet, ki az a kalandozó, aki ne akarná megszerezni az egészet?

KM: fontos, hogy a kalandozók maguktól jöjjenek rá, kellene nekik a nyakék, vagy, mert értékes, vagy, mert nagy hatalmat ad, bármi miatt. Jobban süll al, mint a megbízás.

HA bolondok vagy becsületesek, vagy nem ismerik fel a követ, és leadják Rindolnak (felhajtó), akkor ő elemzi ki nekik, ő meséli el a kő történetét, mármint, ha nem ismerik. Pár óra múlva megkeresi őket, hogy kell az egész nyakék, és felkéri őket a megkeresésre. Ezesetben megbízással indul a kaland...

HA nem ismerik fel az ékkövet, de megtartják, és megpróbálják eladni, vagy elviszik valami szakértőhöz, az próbálja meg potom pénzért megvenni tőlük (legyen gyanús!) és végül kiverhetik belőle a kő jellegét, történetét, és csak ráharapnak, hogy megszerezzék. A szakértő is megteheti az ajánlatot, ő adta a tudást, a kalandozók szerezzék meg a nyakék többi részét, a hasznon osztoznak. Ha nem állnak rá, az orgazda megpróbálja majd az Árnyék fiaival ellopni tőlük. A durva eszközökből rájöhetnek, igencsak kell nekik a kő...

HA ez sem valósul meg, észreveheti náluk a követ valamikor egy bárd (NJK-Eral Dul Merdes), és a fentihez hasonló ajánlatokkal állhat elő.

Ha egyik sem jön be, netán otthagyják a követ, ne legyenek inkább kalandozók ☺

Ha nem kell a rom

Amennyiben eleve nem fogadják el Rindol új küldetését a romok felkutatására, úgy nyilván csak időt fognak tölteni a városban. Valahogy kerüljön hozzájuk mégis a kő. Ezután vagy felismerik, és ráharapnak, vagy a fentiek valamelyike valósul majd meg, csak romok nélkül. Javasolt variációk (a csapat jellege függvényében):



- *Kártyán megnyerik az ékkövet a részeg Hiurtól.*
- *Párbaj során nyerik.*
- *Ezzel fizeti le őket valaki, miután rajtakapták a szobájukban tolvajkodáson (Hiur).*
- *Egy kisfiú szalad oda, és adja el nekik pár ezüstért, ő „örökölte” (az első volt, aki a halott Hiurtól elvette. (Haragosai ölték meg).*
- *Egy árus ajánlja nekik, így drágább...(Hiurtól kapta tartozása fejében)*

Egy a lényeg, legyen náluk a kő, és kapjanak az alkalmon, akarják megkeresni a többi részét is a nyakéknek.

Háttér – a régmúlt eseményei

Kirdalossa, teljes nevén Kirdalossa on-Ernachyr, a toroni, Gedagga-ygygyr tartomány beli on-Ernachyr nemesház szülötte volt, a Psz. XXXIV. században. A Ház Tharr elkötelezett híve, szülőttei katonáskodással foglalkoznak. Központjuk a Qiuron-tenger menti Dashúl kikötővárosa.

Khirdalossa okos, ám lázadó, szeleburdi leány, a Ház Ryek-kutató megszállott boszorkánymesterének kedvenc szeretője és tanítványa. Ő ajándékozta neki a ryeki eredetű nyakéket, no nem minden számítás nélkül. A nyakék Sogron adománya (valójában nem), a leány Sogron híve lesz. Ez nagy szégyenként érinti az egyébként sikeres Házat, (a lány egyéb botrányai mellett – amire a boszorkánymester is rásegít). Apja, Royhess on-Ernachyr, centariori cím várományosa nem engedhet meg magának ilyen botrányt. Kirdalossát (aki egyébként is a család fekete báránycája) Psz. 3408-ban száműzik. Abasziszba hajózik, neve Kirdalossa Ernak-ra módosul, két év múltán pedig fia születik. A dolog érdekessége, hogy a toroni Sogroniták kisujjukat sem mozdítják a hitbuzgó leány miatt. Később beteg lesz, ám még látja ambiciózus fia, Gorber Ernak sikerét, aki egy renegát pentádi Carradol-szőkevénnel boszorkánymesteri szektát alapít, anyja tiszteletére a Kirdalossa könnyei néven. A nyakék, mint a fiú, a rend első villámmesterének öröksége, a renchez kerül, annak központi, meghatározó tárgya lesz, miután képességeire fény derül. *KM: a háttérből csak azokat az információkat tudhassák meg a karakterek, ami képzettségeikből, származásukból, kasztjukból következhet. Dolgozzanak meg a morzsákért, fizessenek, olvassanak hozzá.*

Kirdalossa könnye

Az elnevezés egy ryeki-toroni mágikus nyakék elnevezése. (Kirdalossa óta ismert, régi nevét homály fedi) Nevét könnycsepp alakú köveiről kapta.

A nyakék egy központi, majd ökölnyi, csepp alakú rubinból, két szintén csepp alakú, kétdiónyi gránát-kőből és négy féldiónyi riditből áll, kéklunír láncon. A rubinkő foglalata vörös lunír, a gránátoké fekete, a riditeké a lánccal megegyező kék.

A nyaklánc mintázata lángnyelveket, és Sogron mitológiájához kapcsolódó mintákat, véseteket tartalmaz.

Ára mellett képességei is érdekesek, a központi kő 30 Mp-t tárol, a Hatalom amulettjéhez megegyező módszerrel. A két gránát egyike védő, viselője 5E-s védettséget élvez a tűz és villámok ellenében, míg a másik támadó jellegű, viselője tűz és villám varázslatait +5 E-vel növeli meg. A riditek csupán díszítő szerepűek. A nyaklánc egy egységet alkot, csak együtt működik, így készült. Furcsa mágiával készült, erős szakrális jellegű kisugárzása van.

Valódi története szerint, melyet csak a Kirdalossa könnyei rend belső köre ismer, (a kaland szempontjából nincs jelentősége, csak a teljesség kedvéért került ide) a nyakék Ryeki eredetű, kb. 6000 éves. Valójában démoni készítésű varázstárgy, egy leleményes villám-démon úr, Siremisdakhorr készítette, hogy hívei segítségével könnyedén szeráfi alkura léphessenek vele. Látható képességei csak mellékesek, a nyaklánc viselésével könnyen és egyszerűen létrehozható a kapcsolat, megköthető a



szeráfi alku a démonúrral. A nyaklánc sokáig romok alatt pihent, túlélte Ryek pusztulását, hívek és tudatlanok százain át öröklődött.

Toroni évszázadai során kerültek rá a riditek (a fémmisztika szerint nem lehetne azonos a lánc és a kőfoglatat anyaga) és a Sogron-vésetek, az eredetik átalakításával, ahol lehetett (több hiba is van, pl. a kyr istenek küldötteivel harcoló démonok nyerő helyzetben vannak, uralkodó pózban) Sogron szent tárgyának kiáltották ki, és ez segítette bujkálását, még egy Sorgon-szekta is szerveződött köré, melyet hithű társaik a Psz. XI. század folyamán (a császárháborúk idején) felszámoltak, ám a nyakék nem pusztult el. Rejtőzködött, míg Kirdalossa ki nem menekítette Toronból, és a fia által alapított boszorkánymesteri rend alkalmazni nem kezdte.

A rend belső körének beavatottai a nyakék segítségével kötnek szeráfi alkut Siremisdahkorral, tovább erősítve hatalmukat a villámok fölött.

A Kirdalossa könnyei rend Ifin tartományból való kiszorulása után – gyakorlatilag a rendet kis híján lefejezték – a Psz. 3676-ban a nyakéknek nyoma veszett. Majd harminc éve nincsenek új szerafisták, a rend nagy erővel keresi a nyakéket, bár meggyengülésük óta csupán Nyktalosban bírnak némi hatalommal.

KM: Ezek az információk csak a teljességet szolgálják. Darabjairól a karakterek képet alkothatnak, Ryeki legendában, festményeken, írásokban azonosítani lehet a nyakéket. Képzettségeik, ismereteik alapján kaphatnak morzsákat, ám a teljes történetet, különösen a titkos tudást nem ismerhetik. Ennek jelentősége egyébként is csak a kaland végén lehet, amikor remélhetőleg hozzájuk kerül a nyaklánc minden darabja, ám sokat nem érnek majd vele... A szeráfi alkuhoz kell, de önmagában nem elégséges a nyaklánc. Ezzel a karakterek nem képesek alkura, nem ismerik a hagyományokat.

Közelmúlt eseményei

A nyaklánc napjainkban az Abasziszból elszármazott, teraggini, jómódú polgárcsalád, a Deral család birtokában volt, és a teraggini af Arzeb bankház egy széfjében pihent. A család feje, a hajóácsok klánjának egyik céhmestere, Urwen Deral a kaland kezdete előtt egy héttel elhalálozott. (megmérgezték, de ez már nem derülhet ki, nem is lényeges, rendben eltemették). Felesége, Selena Deral magára maradt a vagyonnal, meg a céhen belüli hatalmi harcokkal. Férjének vetélytársai nem csak pozícióját, de vagyonát is meg akarták szerezni, jogi pereket zúdítva fejére. (hiába, fontos lesz most a hajóépítés, a Húsz Galleon kereskedelmi szövetség megjelenése felélénkíti a vegetáló kikötővárost)

Selena becsületes, és odaadó intézőre talál a hirtelen jött Garran de Wessar személyében, akit férje is kezdett megismerni – és rajtavesztett... ám Garran ügyes szélhámos, nem terelődött rá semmi. Garran, a család intézője fogta a vagyont, és lelépett. Ügyes és fondorlatos, ám a nyakéket nem ismerte fel, a pénzt többre tartotta, ezért abból fizette ki alvilági adócsatát, (Hiurt és társát), kivéve az egyik gránát követ. A másikat a hajórét, és a kérdés nélküli azonnal i indulásért fizette ki. A nyaklánc többi részét megtartotta, egy baraadi leány számára – régi ismerős. Tehát a vagyonnal (30 arany, néhány drágakő, egy tucat ékszer – egy kis ládikóban) a karakterek érkezésének napján hajóra szállt, és Baraad felé vette az irányt, új életet kezdeni nagy zsákmánya segítségével.

KM: Tehát a megkeresendő nyaklánc három darabban van. Egy a karakterekhez jutott, egy a hajóskapitánynál van, míg a fő rész a volt és áruló intéző, Garran tulajdonában.

Események – nyomozás (2)

- Alapesetben a halottól (gyilkos kés, tetoválás) illetve attól, akitől a gránát hozzájuk került, eljuthatnak Hiurhoz. Hiur kis biztatás után elmondhatja, kitől kapta a követ – képbe kerül Garran, a gyászoló Deral Ház intézője. Ezen a szalon elindulhatnak.
- A Deral házban kiderülhet, hogy az intéző bizony eltűnt. Nem jelentkezett, pedig kellett volna. A feleség, Selena itt felhasználható akár küldetés adására is – vagyona eltűnt, ha visszaszerzik a kalandozók, jutalmat kaphatnak. Esetleg új üzlet is köthető, nem árt, ha több kaland is van a tűzben, a kalandozóknak maguktól úgyis csak a nyaklánc kell... pár arany eltörpül emellett. Elkezdhetnek keresgélni Garran, az intéző után.

Nyomok:

- A bankházban közlik, eltűnt a vagyon, az intéző korrekt megbízással jött, és kivette azt.
- A szolgálótól megtudható, hogy Garran eltűnt, összekapott szeretőjével, a combos Livillel. (Livil elhagyta a Deral házat, és egy másik házhoz ment szolgálónak. Ha megkeresik, elmondhatja, hogy Garran bunkón kiadta az útját. (mivel elmenni készült) A múltjáról is megtudhatnak ezt-azt, pl. azt, hogy ismerős Baraadon, Livilnek is ígérte, elviszi majd oda.
- Az alvilág informátorai (nem ingyen, persze), tudhatják, hogy Garran kifizette tartozását és hajóra szállt.
- A kikötői őrsegnél vannak adatok az indult hajókról, eszerint csak öt hagyta el tegnap a kikötőt, ebből kettő nyugat (Abaszisz és Baraad) felé. (A Tajtékfaló – ezzel ment – két nappal hamarabb indult, és a lassú Antoh kagylója.)
- A kikötőben is ismerik Garran-t, tartozásai vannak, ha keresik, először nekiesnek a „barátainak”.

KM: A csapatok többféleképpen fognak nekikezdeni a nyomozásnak. Itt néhány irányelv van csupán. Az epizód lényege, hogy kiderüljön számukra, hogy Garran elhajózott, és ha akarják, utána kell menniük. Ehhez hajó kell, keríthetnek egyet. A harcosabb csapatok összecsaphatnak Garran adósaival, esetleg „barátaival”, akiket az ő utána érdeklődők elhallgattatására fizetett le. (nem kötelező szál).

HA elkottyantják, hogy náluk van az ékkő, többen is érdeklődhetnek iránta. Első a helyi tolvajklán, az Árnyék fiai. Persze megválthatják a nyugalmukat. A városban jelen vannak a kobrák is, bár csak megfigyelnek a jövőben feltételezhetően jelentőssé váló városban, őket nem akartam belekeverni, de ha a csapat „igényli”, lehet. Hiurnak akadhatnak új barátai is, ha szükséges. A lehetőségek tárháza végtelen, no és a játékidő függvénye.

Az üldözés (3)

A karakterek, ha képesek rá, követhetik mágiával is Garran, ám ez ugye kicsit leegyszerűsíti a dolgukat, KM: ne segíts nekik!, de ha maguktól összerakják, lehet.

Nyilván egy gyors hajó lesz a kézenfekvő megoldás. A nyaklánc értékét tekintve megszerzése nagy áldozatokat is megér majd!

A kikötőben jelenleg egy hajó van, mely elég gyors (üres) ahhoz, hogy üldözni lehessen vele, egy karavell, a Cáparém. Lehetséges még éppen induló teherhajóra is felkéredzkedni, bár azon valahogy gyorsítani kell! Esetleg lehet (sok pénz) kibérelni, vagy lopni egy katonai járőrbarkát, ám azzal veszélyes lesz tengerjárni...

KM: hangsúlyozd nekik a helyzet sürgősségét. A hajón amin utazik, Garran helyhez van kötve. Ha nem kapják el időben, meglép, Baraadon megtalálni pedig már nem csak lehetetlenül nehéz, hanem veszélyes is lesz. (barátok)

Ha sikerült járművet találniuk, utánaeredhetnek. Az utat lehet tarkítani kis viharral és ijedelemmel, idő függvényében. Amelyik csapatnak saját hajója van, használhatja azt – és örülhet. (elvileg pont lesz ilyen...☺)

Út közben találkoznak egy Baraadi hajóval, a Dilobbarral, a Dal Ergan Ház zászlaja alatt. A csapat függvényében a hajó lehet ellenséges is, a rakományra pályázva, vagy akár az emberekre is – rabszolgának, lehet harcolni.

A baraadi hajók Psz. 2646 óta, mióta a Baraad-szigetek csatlakozott Abasziszhoz, segít az aszisz flottának a tenger biztosításában és az aszisz és baraadi hajók megvédésében. Meg melleleg kalózkodnak is. Az idegen hajók csak rontják a kereskedelmi hasznot.

Ám az igazi haszna lehet:

- Információ a Tajtékfalóról (amin Garran utazik), ugyanis látták.
- A baraadiak hajója gyors. Ha lassú hajóval utaznak, felkészülhetnek arra – nyilván nem ingyen. Elfoglalni bajos volna, kalózhajónak is jó... de jó kis csata lehet. HA olyan balgák, hogy beavatják a baraadiakat a tervükbe, azok örömmel segítenek megszerezni a nyakláncot, majd szépen megszabadulnak a csapattól, és bezsebelik a hasznot. ☺
- Egyes megoldást igényel az is, hogy konfliktus nélkül és minél gyorsabban rendezzék a baraadi hajót. Szétlőve, akár győztes csata után is, biztosan nem érik utol, akit keresnek.
- A Tajtékfalón

A baraadi hajót annak a csapatnak is be lehet mesélni, mint potenciális szövetségest, akik nem olyan erősek vagy harcosak, hogy elvegyék a nyakláncot erővel.

Ha utoléri a tajtékfalót, kezdődhet a végső próbatétel, Garran elfogása és a nyaklánc megszerzése. *KM: intézd úgy, hogy utolérjék, hacsak nem nagyon rontanak el valamit. A szigetet elérve aránytalanul hosszúra nyúlik a játék, nem lesz idő a befejezésre. Legyen vihar, amiben a karakterek jobban haladnak, kerülési ok, amit esetleg ők tudnak, stb.*

A Tajtékfaló kapitánya, Vlottar, nincs különösebben oda Garranért. Kapott egy nagy, vörös ékkövet, (ő maga vagy 20 aranyra becsüli értékét) így azonnal kapott a lehetőségen, és kifutott az intézővel. De nem a barátja, csak üzletelnek. A rakománya miatt bosszús, aminek lényegi részét ott kellett hagynia, és lett volna még dolga a városban is, ám ezt természetesen a fizetség megoldja. Viszont nem fogja kockáztatni a hajóját, és a saját épségét.

Minden a karakterek fellépésétől függ. Ha elmondják, mit akarnak (hogy csak Garran), kiadja nekik, pontosabban hagyja, hogy elintézzék egymás között, ám a hajóban nem eshet kár közben! Azt megvédi. Szintén megvédi magát, ha csak egyszerűen rátámadnak a hajóra. Ugyan a Tajtékfaló nem hadihajó, ám rendelkezik két katapulttal, egy az orrnál (alig forgatható, csak előre löhet) és egyel a tatrészen. Emellett kipróbált matrózainak is van fegyvere és magához való esze is.

Garran reakciója is a karakterek fellépésétől függ. Akár meg is vehetik tőle az ékkövet, bár nagy gazember, eleve drágán adja majd, ha eddig jöttek érte, és ha megtud valamit, ami emelheti az árat, hát beveti. No és pótolni kell az ajándékot is... ingyen nem adja, ahhoz nagyon kemény fellépés kell, de azt esetleg a kapitány érti majd félre. Ha szorul a hurok, Garran pénzt ajánl segítőinek, és baraadi kapcsolataival fenyegetőzik. A kapitány nem kockáztat (már ha pl. a karakterek egy hadihajóval, - pl. a baraadi - érkeznek), ám emberei között akad, aki Garran mellé állhat pár aranyért, így ebből is kialakulhat csetepaté. Garran fenyegetőzhet a medál vízbe hajításával is (bár ekkora értéket nem szívesen veszítene el), vagy akár túszt is ejthet. Garran szélhámos, nem harcos, az életét félti. Ha van módja, kikerüli az összecsapást, és a túlélésre hajt.

Ha hozzájuk kerül a nyaklánc, már nem lesz nehéz kideríteni, hogy van a hiányzó kő. A kapitány azonban nem adja ingyen, kárpótolni kell. Ha nem teszik, akkor ő is ellenséggé válik, és ha csak nem



egyértelmű az erőfölény a karakterek oldalán, megvédi magát és a vagyonát. Ha szükséges, lehet segítője, pap, vagy akár egy boszorkánymester is.

Végjáték

Ha megszerzik a nyakláncot, immár minden darabja náluk van, az „elemző” csapatok megvizsgálhatják, rájöhetnek a nyakékkal kapcsolatos ellentmondásokra, akár még a démoni eredetét is kideríthetik. Ez csak az élmény miatt lehet nekik hasznos...

Ugyanis kerüljön akárhová a végén a medál a csapatta, megjelennek a Kirdalossa könnyeinek követei.

A három magitor superior Villámutazás varázslat segítségével jelenik meg, majd egyelőre lehetőleg békésen beszélnek a karakterekkel.

Megköszönik a Kirdalossa könnyeinek tett nagy értékű szolgálatukat, és elismerésüket fejezik ki. Közben utalnak rá, hogy a rend nem felejt. (ez egyben fenyegetés is) Akár néhány arannyal, esetleg szívességgel, ígéretekkel kárpótolni is hajlandóak a kalandozókat. (igaz, csak a nyakláncra tartanak igényt, a többi kincsre nem). A beszélgetés során részükről fel sem merül annak a lehetősége, hogy a kalandozók esetleg nem akarják önként átadni nekik a nyakláncot. KM: Ez egy rend különítménye, nem kezdőkből áll. Igen, tápos kis követek. ☺. Ennek megfelelően tárgyalnak majd a rendjük jogos tulajdonáról, és meghatározó varázstárgyáról. A nyakláncról csak csepegtetnek majd információkat, és titoktartásra kérik a karaktereket. Ha megegyeznek, a karakterek megúszhatják. Ha nem, a követek elveszik, ami az övéké. KM: a csapat tanuljon meg veszíteni! Ez nem az ő szintjük. Jól is kijöhetnek a dologból, de ha olyan bolondok, hogy nekimennek három boszorkánymesternek, hát lakoljanak.

A boszorkánymesterek, ha harcra kerül a sor, nem kímélik őket. A nyaklánc lesz a legfontosabb, ha az megvan, azonnal távoznak. A karakterekkel meg legyen akármi. Ha kell, kivégzik az egész csapatot lelkiismeret-furdalás nélkül.

Elméletileg nem győzhetik le őket... Bár, ha nagyon ügyesek, ha tényleg nagyon ügyesek, meg lehet nekik engedni... Ám ekkor számítaniuk kell majd a menekülésre. A kaland végén nekik össze lehet foglalni a jövő történéseit, a rend üldöztetését, aki rájuk szabadít mindenkit, akit csak tud. Inkvizíciót (démoni erekllye), rivális rendeket, fejtáncosokat, kincskeresőket... A végtelenségig nem harcolhatnak a világgal.

HA balhész a csapat

A város, bár eddig vegetált, mostanra komoly városőrséggel rendelkezik. Ennek oka, hogy a vegetáló városban sok volt a kalóz, a csempész, viszont a Hús Galleon nem engedheti meg magának, hogy ilyesmivel magára vonja majd bárki haragját. Ezért első dolguk volt a közbiztonság megerősítése.

Amennyiben a csapat nyíltan a városőrség ellen harcol, be lehet vetni a Yankari szálát is. A város – nyilván yankari politikai nyomásra is – a Yankaraon felügyeletét is kérte, aki két quetonnal képviselteti is magát. Ha a városőrség nem bírna a karakterekkel, bevetik a Yankariakat, akik veszett hírükhöz méltóan harcolnak. Van varázstudójuk, az ék az ellenséges varázshasználókat iktatja ki először, taktikailag fejlettek, tapasztaltak. Ha a karaktereknek ez sem elég, jönnek a szövetség kalandozói – itt már valószínűleg egy nagyobb csatává alakul a modul. (ám ha a karakterek nem ismerik az alázatot és a mértéket, tanítsuk csak meg őket erre). Végül egy egész várost, és a környék biztonságát veszélyeztetők irányában a kobrák (ez esetben lesznek itt elit orgyilkosok), a toroniak, és mindenki kifejezi majd rosszallását. Megint csak meg lehet próbálkozni a világ ellen...

Adalék

Kirdalossa könnyei

A boszorkánymesteri klánt Psz. 3433-ban alapította Gorber Ernak, és egy yankari szökevény, renegát carradoli boszorkánymester. A renegát célja saját védelme, tudásának továbbadása és a bizonyítás volt, míg a fiút ambíciói hajtották, és egy megmagyarázhatatlan érzés... mely különösen anyja nyakláncának vizsgálatakor volt erős. A klánt anyja tiszteletére, és az on-Ernachyr ház (melyből maga is származott) címere alapján Kirdalossa könnyeinek nevezték el.

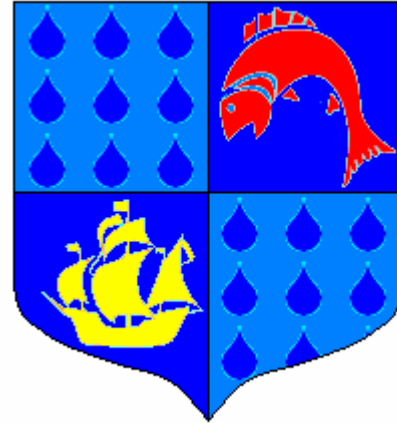
A klán kezdetben Nyktalosban volt csak jelen, később Ifint is megpróbálta meghódítani. A villámmester-klán azonban nem tartozott soha a legerősebbek közé, Ifin alvilágának pedig már megvoltak az urai. Psz. 3676-ban az aszisz Vérélyhesek rend kiűldözte Ifin tartományból a Kirdalossát, kis híján vezetőit is megölve. A klán menekülés közben elveszítette legfontosabb varázstárgyát is, a Kirdalossa könnye nevű nyakláncot. A rend sebeit nyalogatva húzódott vissza Nyktalos eldugottabb részeibe, s bár ma már több helyes ismét jelen van, meg is erősödött, nem lehet a régi a harminc éve elveszett ereklye nélkül. Ezért nagy erővel keresik, miközben hatalmukat tovább próbálják erősíteni Nyktalosban, lehetőleg ügyesen politizálva.

A rend négy beavatási fokozatot ismer. A tanítványokat disciniór megszólítás illeti meg (toroni módi szerint), és védelem, cserébe hűséggel és titoktartással tartoznak. A klán elsősorban a társadalom alsóbb rétegéből toboroz híveket, ahol az alázatot nem kell tanítani, a felemelkedés lehetősége pedig biztosítja a hűséget. Soraik között nem ritka Tharr híve sem.

A beavatott boszorkánymestereket a magitor cím illeti, ők birtokolják a rend mágiáját, illetve egyedi villámvarázslatait. Szemük alá egy, vörös könnycseppet tetoválnak. Specializációjuk miatt a boszorkánymesterek villámvarázslatai Tszx2-vel kevesebb Mp-ba, de minimum egy Mp-ba kerülnek számukra, E-nként. Ritka alkalmazása és felületes tanulása miatt a méregmágiát, rontásokat és az asztrál-mentál mágiát Tszx2-vel több Mp-ért hozzák létre, E-nként. Minél gyakorlottabbak ugyanis sajátságukon, annál inkább ellaposodik más terület belüli tudásuk. A rend nem ismeri és nem oktatja a boszorkánymesteri mágia Nekromancia fejezetét.

A rend belső beavatotti körét képviseli a jóval kisebb számú magitor superior réteg. Ők valójában a Kirdalossa könnye nevű varázstárgy segítségével, a hagyományok szerint Siremisdahkorr démonúrral szeráfi alkura lépett boszorkánymesterek. Tudásuk még félelmetesebb a villámok terén. Villámvarázslataik erősítése mindig kétszeres. Testük ellenáll 2E-nyi villámnak, legyen az bármilyen villámvarázs, az nincs hatással rájuk, vagy 2-t veszít az erejéből. Emellett szemük sárgává színeződik, ami varázsláskor szikrákat vet. Szemük alá három vörös könnytetoválás kerül, aki ilyet visel, az elől okkal térnek ki a helybéliek. A belső körbe kitartó szolgálattal, rátermettséggel lehet bekerülni. A belső kör beavatottainak száma elméletileg nem lehet 101-nél több, melybe a magitor telumris is beleszámít, valójában ezt a számot még soha nem érte el a belső kör beavatottainak száma.

A rendet a magitor telumris, vagyis a Villámok atyja vezeti. A rend első magitor telumrisa Gorber Ernak volt, jelenleg pedig a poszt üres. A vezetőt elméletileg rátermettség alapján választja az egyenjogú belső beavatotti kör, ám a klán vereségekor megfogadták, hogy addig nem választanak új



Villámok atyját, amíg vissza nem szerzik ereklyéjüket, ami nélkül nem végezhető el a belső beavatotti körbe kerülést biztosító szertartás sem. Ezzel magyarázható, hogy bár a rend működik, belső köre erősen megcsappant az utóbbi időben.

Teraggin

Történet

Teraggin városa egy dolamin eredetű halászfalu helyén épült, valamikor a Psz. 3200 körül. A várost két kalandozó teszi naggyá, ugyanis kereskedővárosként virágoztatják fel ezt, a Raxis és Laidis közé, pont a kereskedelmi útvonalhoz passzoló kikötőt. Kezdetől fogva a törvényeket, szokásokat is a hajósok számára kedvezően alakítják ki, így a város kedvelt kereskedelmi kikötő és átrakodó központ lett.

Elkövetett azonban egy nagy hibát, ugyanis hasznát megtartani igyekezvén független volt, és maradt. Csakhogy ereje nem vetekedhetett azokkal a kereskedőhatalmakkal, akikhez csatlakozni nem akarván, ellenfelükké vált. A Kereskedőháborúban (Psz.3589-3596) alaposan megtépázták, mind az aszisz, mind a Sinemosi hajóhadtól kapott bőven. A szóbeszéd szerint nem véletlenül, illetve nem csak az érdeksérelem miatt, egyesek Alidax politikai mesterkedéseit látják mögötte, minek okán feltételezik, hogy egy rivális boszorkány rend is felütötte a fejét a városban.

A város gyakorlatilag elpusztult, alig maradt belőle valami, az óváros ma is romhalmaz. Ezt követően csupán néhányan lakták, halászok, számkivetettek, menekültek, no és a kalózok. Emiatt néhanapján az aszisz és toroni kalózvadászok is le-lecsaptak rá, tovább nehezítve az amúgy is szegényesen élők életét.

Talán csak halban gazdag öblének, vagy az istenek csodájának tudható be az, hogy mégsem néptelenedett el teljesen, s noha jelentőségét teljesen elvesztette, túlélte a századok viharait. Egyesek szerint Tharr egyháza is kapott az alkalmon, hogy a gazdátlan városban meglepedjen, ma is sok Tharr-hívó él itt.

Psz. 3698-ban a Húsz Galleon kereskedelmi szövetség vet szemet a városra. A vezetéssel titkos szerződést kötve tetemes mennyiségű pénzt pumpálnak a város újjáépítésére, új kikötő létrehozására, számos törvény meghozására és újragondolására. Mindezt grandiózus tervük érdekében, hogy a várost jól jövedelmező kereskedelmi központtá tegyék, immár a kereskedelmi szövetség kötelékében. Ezen munkálatok keretében kezdik építeni a régi, barsaisdai romok helyén az új erődöt és raktárközpontot.

Közigazgatás

A közigazgatás központi eleme a városi (nemesi) tanács, aszisz nevéen baelo. Ide delegál tagot a három helyi kismemes-ház, a polgárság, három tagot a Húsz Galleon szövetség, és ennek protokoláris szerepű összefogója a kormányzó, akit évente választanak a tanács tagjai közül, ám hagyományosan csak helyi lehet, illetve amíg nem mutatkozik alkalmatlannak, rendszeresen újra választják. Így a város ügyeit ez a nyolc tagú tanács igazgatja.

A városnak a Húsz Galleon szövetség által finanszírozott, szilárd vezetőség, képzett őrsége van, mintegy 120 fővel. Kiképzésüket a Yankaraon vállalta magára – no persze meg sem közelítik azok szintjét – és segítségül – no meg érdekeik érvényesítésére – itt állomásoztatnak jelenleg két quetont.

Gazdaság



A város gazdasági erejét jelenleg csupán a helyi fa okán jól működő hajóépítés, és fegyvernyél kivitel jelenti, ami nem túl nagy hasznot termel. Ám a Húszt Galleon tevékenységének köszönhetően hamarosan az átvonuló kereskedelem és annak kiszolgálása jelenti majd a fő bevételt nemcsak a nemesházaknak, de a városnak is.

A hajóépítő klán a Deh Tirmos Ház felügyelete alá tartozik, míg a fegyverek gyártását (fa) és kereskedelmét az On-Kissor Ház tartja felügyelete alatt. A Kereskedelmet, a legtöbb ilyen irányú előjogot a Húszt Galleon szövetség helyi tagja, a Deh Alruk Ház birtokolja.

A város körüli földek épp, hogy eltartják csak a várost, mely leginkább a tenger adományait fogyasztja, ez jellemző a helyi ételekre is. A halászat igen népszerű, számos család foglalkozik vele, ám a vizek kincseinek kiaknázásáért a Dul Traddal Háznak kell fizetniük. A kikötővámok teljes egészében a Városi tanács vagyont gyarapítják.

Vallás

Teraggin városára a kevert vallás jellemző. Éppúgy megtalálható Antoh vallása, mint a gyengeség idején meggyökeresedett Tharr hit, melyet a Kereskedelmi szövetség nemhogy kiirtani nem akart, de semmilyen megkülönböztetésben sem részesíti. A város politikájának fontos eleme a vallásszabadság, mellyel vonzóvá szeretnék tenni a helyet bármilyen irányultságú kereskedő számára. Még az emberáldozatokat sem tiltják, egészen addig, míg az nem ütközik más törvényekkel, tehát szabad embereket, akaratuk ellenére nem áldozhatnak fel.

Teragginban ennek megfelelően megtalálható Tharr, Antoh, Darton és Noir temploma is. A jelenben kibontakozóban van egy Sogron és több pyarroni isten híveként számon tartott közösség is.

Épületek

A város épületeit kő alapra, fából építik. A nagyobb házakra jellemző a tiszta kő építés is, ám ezekre mesés tető-erdőket varázsolnak a helyi, merész képzeletű építészek. Gyakoriak a tetőszobák, ablakok, fiatoronyszerű toldások. Építési stílusukra vegyesen jellemző az Aszisz, a pyarroni és a toroni hatás is.

Fogadók

A város legelegánsabb fogadója a Bíbor Kacsa Násztáncához címzett fogadó, mely a városházához közel, a kikötői főúton áll. Árai átlagosak, bár a magasabb fajtából. Főleg a kereskedők fogadására rendezkedett be.

A kikötő népszerű fogadója az olcsó, ám még elviselhető Vörös Hab. Különlegessége, hogy szalmaszállal habosra fújnak minden bort... valami bolond sinemosi szokásra alapozva. Árai átlagosak, és több különleges italt is tartanak. Szobái még éppen jók, bár szalászsákokon kell aludni.

A Kalóztanya, nevével ellentétben nem a kalózsok fészke. Számos „eredeti” ereklyét tartanak ott a legvitézebb kalóztól, kisebb múzeum. Viszont jó árakkal várja a vendégeket, ellenben illik otthagyni egy-egy érdekes tengeri történetet, vagy érdekességet. Népszerű, zsúfolt fogadó. Kapcsolatainak köszönhetően a legkülönlegesebb quironeiai ételek is kaphatók, persze nem minden és mindig.

Rendek

A városban az uralkodó szervezet a Húszt Galleon kereskedelmi szövetség. Noha a szabadság látszatát meghagyták, gyakorlatilag mindent ők irányítanak, semmi nem történik akaratuk ellenére. Mármost lényeges dolgok, a többi nem érdekli őket.

Az alvilágot a helyi, hangzatos nevű, ám kevésbé hatékony Árnyék fiai tolvajklán uralja. Ők a város alvilágának egyeduralkodói. Jelen van a Kobrák ügynöke is, ám még csak megfigyelnek, előkészítik befolyásuk kiterjesztését a városra. Jelen van a Lánctaratók egy híve is. Rowon közelsége miatt, és a Kereskedelmi szövetség szerteágazó politikai szövetségi szándékai miatt a városban álló Darton templom a Rowoni Maremitákhoz tartozik, akik szintén gyakran megfordulnak erre.

A város jelentős tényezője még a af-Arzeb bankház. A kőépítésű, kiterjedt folyosórendszerrel bíró bankházat a dsidoni, dzsad származású af-Arzeb család építtette. A Kereskedelmi szövetség idejekorán meg akarta alapozni a kereskedelem egyik mozgatójának, a pénz kezelésének feltételeit. Jellemzője, hogy mindenféle pénzt váltanak. A bankház biztonságos, és szigorúan politikamentes.

Teraggini családok

Fsz.	Név	Eredet	Vallás	Gazdaság
1	On-Kissor	Toroni	Tharr	Hadsereg, fegyverek
2	Deh Tirmos	Dolamin	Antoh	Hajóépítés, kalózkodás
3	Dul Traddal	Aszisz	Pyarroni	Halászat
4	Deh Alruk	Dolamin	Tharr	Kereskedelem

1. On-Kissor Ház

Eredet: toroni

Vallás: Tharr

Gazdaság: hadsereg, fegyver

Családfő: Cjirran On-Kissor (55)

Toroni eredetű kismemesi Ház. A birodalomból jó háromszáz éve űzték el, vérük tisztaságának megromlása miatt. (ebben ellenfeleiknek nem kis szerepe volt). A felkapott kereskedővárosba, Teragginba költöztek, és foggal-körömmel ragaszkodtak hozzá, még mikor lerombolták is.

Erős magánhadsereget szerveztek, és fegyvernyelek, nyílveszők eladásával kezdtek foglalkozni. A családfő hagyományosan a városőrség parancsnoka is. (természetesen inkább a helyettes intézkedik) A Ház bevétele csekély, bár a fegyverkereskedés jogát sikerült megtartaniuk a Húsz Galleonnal való együttműködésért cserébe.

A Ház Tharr hitét vallja, bár nem vallási vakbuzgóságáról híres.

A Ház feje Cjirran On-Kissor, 55 éves jókedélyű, határozott öregúr. Harcos volt, még most is megvédi magát, ha kell. Felesége Theiria, két fia Mirrem (25) és Lyssaron (19).



2. Deh Tirmos Ház

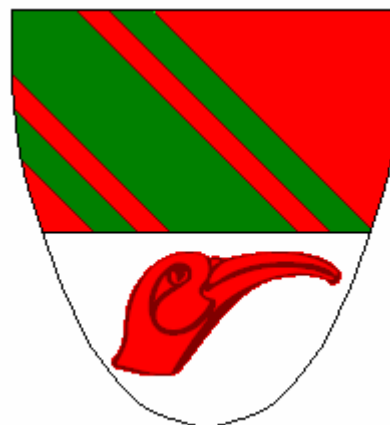
Eredet: dolamin

Vallás: Antoh

Gazdaság: hajóépítés, kalózkodás

Családfő: Enat Deh Tirmos (35)

Dolamin származású kismemesi Ház. Tisztas hajóács család voltak, nem is igazi nemesek, munkájukkal harcoltak ki vagyok, és helyi nemesi rangot. A Ház felügyeli a város két nagy hajóépítő cégét, eladásaikból jelentős bevételre tesz szert, kismemesi szinten.



A Családfő a középkorú, szakállas, mulatozós Enat Deh Tirmos.

3. Dul Traddal Ház

Eredet: Aszisz

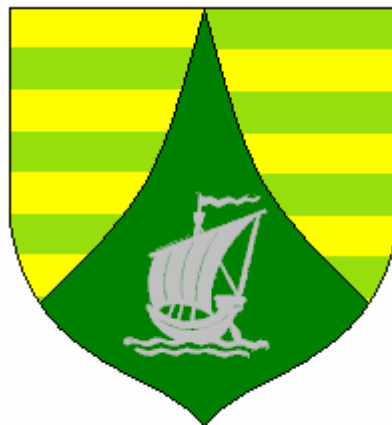
Vallás: Pyarroni

Gazdaság: Halászat

Családfő: Larad Dul Traddal (28)

Nyktaloból elszármazott aszisz kisnemesi család. A Pyarroni vallás híveiként kellett elhagyniuk otthonukat, ám számos támogatót szereztek maguknak, így vagyonuk ismét elegendő lett. A halászkóttól szednek adót, hajóik a város csekély hajóhadát adják. (6 db).

A családfő a fiatal, ambiciózus Larad Dul Traddal.



4. Deh Alruk Ház

Eredet: Dolamin

Vallás: Tharr

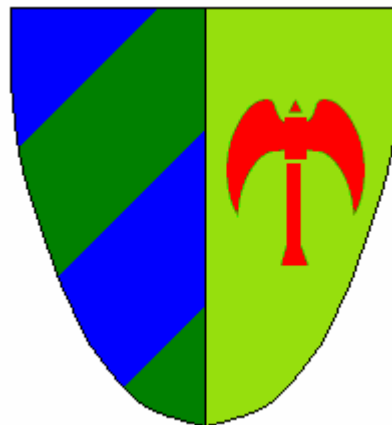
Gazdaság: kereskedelem

Családfő: Hurgedar Deh Alruk (47)

A dolamin származású család kezdetben halászatból élt. Később, tanult fiuk szervezésében kezdtek kereskedni, kezdetben pár csónakkal, majd később pár hajóval. Vagyonuk gyarapodott, mára kisnemesi házhoz méltó, noha nem igazi nemes vérűek.

Nekik köszönhető hogy a Húsz Galleon felfigyelt a Teragginra, és ki is akarják használni ezt.

A családfő a 47 esztendő, félkarú (rontás miatt veszítette el) Hurgedar.



A barsaisdai romok

A romok jelenleg omladozó, elhagyott kőépületek, és az alattuk feltárt alagútrendszer. Az alagútrendszer elérhető része két folyosó, mely apróbb barlangokkal ölel egy központi termet, valamikor áldozóterem lehetett. Ezt már csak kutakodás után lehet megtalálni, és itt lesznek az élőhalottak is. (csontvázzá aszott zombik, esetleg árny) A hulla és a kő a nyílt, tolvajok számára is könnyen elérhető folyosó egyik beszögélésében van.

Hajók

Tajtékfaló

Régi építésű karavell. Tulajdonosa, egyben kapitánya az aszisz Vlottar. Vigyáz is rá, mint a szeme fényére. Fegyverzetét két katapult alkotja, az orr részen találhatóval szinte csak előre, míg a taton lévővel bármerre lehet löni. Kőgolyók, és cserépgolyók (olajjal töltve) állnak hozzá rendelkezésre, korlátozott számban.

Cáparém

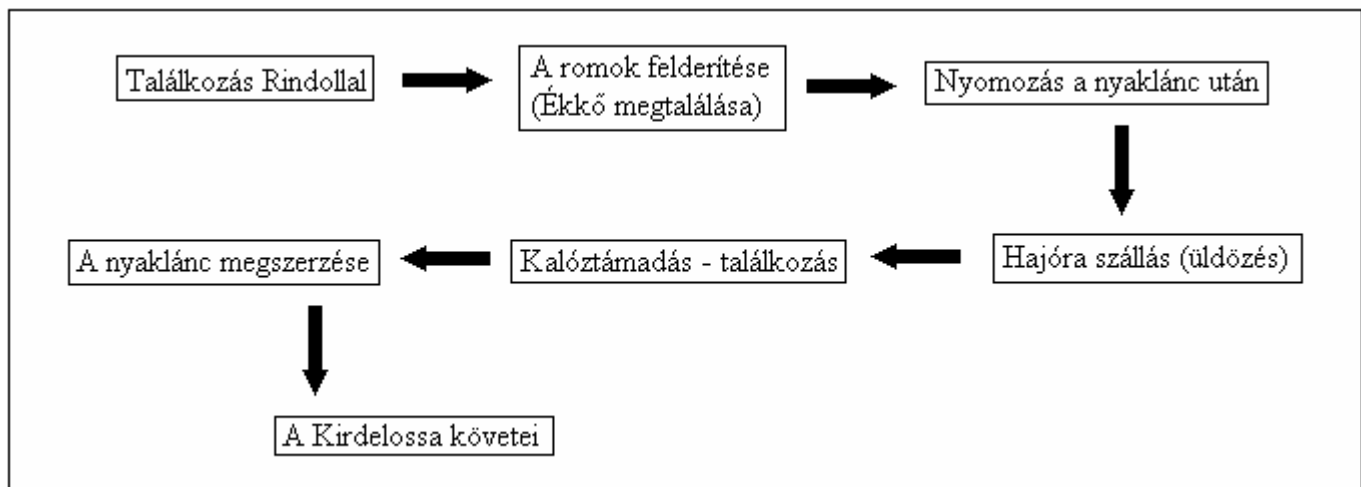
Olcsóra épített karavell. Kicsi, könnyű, gyors járású. Eredetileg hadi célokra építhették, de a fegyvereket leszerelték róla. Egyetlen dárdavetővel van felszerelve, a hajó bal oldalsó részén.

Dilobbar

A Dal Ergan Ház zászlaja alatt hajózó baraadi hadi galleon. Három katapulttal, két tűzköpővel és dárdavetővel, csapóhíddal felszerelt hadihajó.

A Húsz Galleon kereskedelmi szövetség

Psz. 3665-ben alapított, Quironeiai kereskedelmi szövetség. A sinemosi liga támogatásával jött létre, noha annak csak névleg tagja. Célja egy, a dél-quironeiát a Ravanói öböl térségévé összekötő kereskedelmi hajóút kiépítése és üzemeltetése. Több jelentős sinemosi kereskedő ház mellett egy dzsad, valamint a helyi Deh Alruk Ház is tagja. Katonai ereje csekély, ám politikai befolyása jelentős, gazdasági súlya még nem alakult ki. A szabad kereskedelem érdekében egyenlőségi, békés egymás mellett élési politikát vall a magáénak, minden téren.



NJK-k és mellékszereplők

Garran de Wessar NJK

Ember, férfi, **tolvaj** (káosz) (4. Tsz.)

Előtörténet: Garran de Wessar Psz. 3664-ben született a Hat Városban, Equasselben. Szülei nem nevelték keményen, és jelleme is az utcára sodorta. Az alvilág iskoláját járta, ám nem bizonyult elég keménynek és bátornak, ellenben ravasz volt, és behízsgáló. Már fiatalon másokkal tartatta el magát, lopni nem szeretett, inkább elérte, hogy adjanak neki. A hamisításba is beletanult, ám csak alacsony szinten, éppen ennyire, ahogy ügyleteihez kellett. Született színész, gyakorlott hazudozó. Equasselben rajtakapták, csalás miatt elítélték és megszégyenítették, majd száműzték. Először Eriónban, majd a Quironeián próbált szerencsét. Az öreg, barátok nélküli hajóács kapóra jött neki. Mostanra számos ismerőssel, kapcsolatokkal rendelkezik.

Kinézet: 1,8 láb magas, vékony, testalkatú. Arca ovális, orra egyenes, fülei nagyok, ennek ellenére jóképű. Barátságos kisugárzása, és a nők is vonzódnak hozzá. Szőke haját arasznyi hosszán egyenesre vágja. Szeme barna. Öltözékét mindig a feladathoz, aktuális álcájához választja meg, azonban, ha teheti, kényelmes, minőségi ruhákat hord, gyakran varrat magának. Igényes, ápolt, illatszert használ.

Jellem: (Káosz) Lusta, fölényes. Okosnak hiszi magát, ha nála különbel kerül szembe a színészkedés terén, hamar zavarba jön. Alapvetően kedves, megfontolt, ám jellemzően könnyen hangulatot vált, ha van rá oka is. Szeret színészkedni, sokszor viccből is füllent, átver másokat. Csak önmaga érdekli, nem hajlandó azonosulni másesmékkel, az istenekből sem kér. Az egyetlen tán, amit támogat és hangoztat, az élet védelme, de csak maga miatt. Egyébként nem szívesen öl.

Erő	11
Állóképesség	12
Gyorsaság	14
Ügyesség	13
Egészség	15
Szépség	16
Intelligencia	14
Akaraterő	13
Asztrál	11
Érzékelés	15

Ép	9	Fp	28
-----------	---	-----------	----

Mp:	-	Pszi	30
------------	---	-------------	----

Pajzsok	Asztrál	Mentál
Tud.al.		
Statikus		
Dinamikus		
Mágikus		
Teljes		

Harcérték					
Fegyver	T/k	Ké	Té/Cé	Vé/m	Sp
Alap	-	21	31/13	85	-
Kéz	1	21	10	66	K2
Kés	1	31	35	85	K5
Tőr	1	31	39	87	K6

Képzettségek

Fegyverhasználat (kés, tőr)	Af	Mászás	45%
Fegyverdobás (tőr)	Af	Esés	25%
Értékbecslés	Af	Ugrás	10%
Kocsmái verekedés	Af	Zárnyítás	60%
Kötélkéből szabadulás	Af	Lopózás	60%
Csomózás	Af	Rejtőzködés	45%
Hátbaszúrás	Af	Kötéltánc	45%
Álcázás/álruha	Af	Zsebmetszés	54%
Shínészeti	Mf	Csapdafelfedezés	50%
Hamisítás	Af	Titkosajtó keresés	17%

Beszélt nyelvek	
Pyarroni	5
Aszisz	3
Toroni	2
Erv	2

Felszerelés: 1 kés, ruházat. 1 db gyógyital, (4Ép)

Pöttyös Rindol (26)

Fiatal, talpraesett quironeiai felhajtó. Eredetileg anterai születésű, ám folyamatosan utazgat, Caedon és Alidax között mindenhol otthon van. Fiatal kora óta foglalkozik közvetítéssel és kalandozók felhajtásával, a kezdetekben csak a jobban fizető fogadókba teregette az idegeneket, ma már ismert és keresett felhajtó a tenger déli partján. Számos csapatot ismer, adóssága és lekötöztetettjei is akadnak. (HA szükség lenne rá, mert a csapat olyan buta, hogy nekimenjen, akkor egy régi, alcarai-gorviki csapatot hív segítségül, teleportáló pálcával. A gorvikiak profik, ügyesek és dühösek is lesznek...)

Rindol 1,6 láb magas, fehér bőrű, szőkés hajú, melyet kislíriusan hord. Gúnynevét szeplőlőről kapta, melyek különösen nyáron teszik pöttyössé arcát. Elegánsan öltözködik, de soha nem lépi át (fölfelé) a polgári szintet, nem akar úrnak látszani.

Munkájából adódóan udvarias, távolságtartó. Élvezi, ha ő lehet a középpontban, mert mindenki őt figyeli, tőle kér feladatot. Szereti kevergetni a csapatokat, számon tartani ki, mit, mikor kell, hogy elvégezzen. A megbízókkal mindig diszkrét, ezt nem győzi hangsúlyozni. Szereti a pezsgést, amit csinál, és utazni is szívesen utazik. Számos nyelvet beszél, tájékozott. Szívesen veszi, ha jóindulatát hírekkel, információkkal igyeksenek elnyerni. Számos kapcsolata van, főleg „kis halak” feladatait teljesíti, a nagyok játékaiból még igyekszik kimaradni, hogy ne legyen útban senkinek.

Hiur Derv (21)

Helyi tolvaj, az Árnyék fiainak egyik új, ám tehetséges tagja. Jó két esztendeje a szervezet tagja, és úgy igyekszik, hogy ne legyen vele probléma. Mindemellett sikkaszt, igyekszik letagadni a nagyobb zsákmányokat, eddig sikerrel.

1,7 láb magas, szikár alkatú. Fekete, torzonborz haja van, arca gyakran szőrös, nemigen vesződik vele. Haja is hosszú. Ruhái egyszerűek, mindig, ami van, nem különösebben foglalkozik vele. Elsősorban a besurranás, rejtőzés-lopózás területén ügyes, és jól mászik. Emellett kellőképp gátlástalan zsaroláshoz is. Élvezi, ha ügyesebb lehet másoknál, ha azt érzi, könnyen megszerezheti, amiért más fáradságosan megdolgozott. A tolvajklánt tekinti alkalmas eszköznek erre. A felelősségtől irtózik, és azt sem szereti, ha munkát adnak neki.

Több foga is hiányzik, emiatt kisé selypítve beszél, sok szleng szót használ, erősen gesztikulál.

Lothar Virdias (33)

Caedoni polgár, gazdag kereskedő. A Hús Galleon kereskedelmi szövetség tagja. Őt kereskedőhajó fölött rendelkezik. Villája Caedonban van, Teragginban csupán vendégeskedik, mint a városi tanács egyik, a kereskedőszövetség által delegált tagja.

Psz.3769-ben született, Caedonban. A saládi vállalkozást viszi tovább, ám nem a megszokott tisztességes eszközökkel. Minden hájjal megkent, bár nem túl bátor. Az erőszakot megveti, maga is gyenge, ám amit ezek kihagyásával lehet, minden megtesz haszna érdekében. Mindenhol csak a saját érdekeit nézi, ha máshoz alkalmazkodik, csupán kényszerből teszi. Vonzza a pénz, melyben a hatalomhoz, a jelentőségességhez vezető utat látja. Nőt nem vesz maga mellé, mert akkor osztoznia kellene a vagyonán, még az örömlányoknak is szűkösen méri az ezüstöket. Szenvedélye a szép ékkövek, köves ékszerek, de csak azért, hogy vagyona stílusosan, szép formában létezzen.

1,8 láb magas, vékony testalkatú. Haja fekete, válláig érő. Rövid bajuszt és szakállat visel, szeme fekete. Ápolt, ruházatára igényes. Díszes ruhákat hord, ékszereket, ám fegyvert, - még díszfegyvert sem - soha.

Selena Deral (47)

A jómódú Deral család „úrnője”. A teraggini család feje, az alig egy hete elhalálozott Urwen özvegye. A férj a hajóácsok egyik céhmestere volt, munkájával, és információk kiszivároztatásával kisvagyonra tett szert.

Selena Psz. 3755-ben született, egy helyi faluban. A céhmester felesége szerelemből lett, jó harminc éve. Férjét szerette, aki a tenyerén hordozta. Most, hogy magáramaradt, ráadásul intézője is úgy tűnik, átverte, teljesen maga alatt van. Sokat sír, szomorú, nincs kedve semmihez. Egyébként tiszta, rendmániás polgárasszony.

Vöröses haját konytban hordja, ruháit a gyász követelte szokások szerint választja meg, erre kínosan ügyel. Vonzódik a biztonsághoz, és már megszokta a jólétet annyira, hogy anyagiassá legyen. A ház szolgálóival (3-4) csak az utóbbi időben veszekszik sokat, ők inkább elkerülik. Modora kedves, szereti sajnáltatni magát, és mindenkinél rosszabb helyzetben van, akármivel vigasztalják is. (Livill ott is hagyta)

Vlottar Norann (30)

Aszisz származású hajós, jelenleg a Tajtékfaló kapitánya. A Nagykirály flottájánál volt matróz, ám megszökött. Lopott, csalt, hogy pénzt szerezhessen, sokáig egy kereskedő segédje volt. Sikerült annyi pénzt összelopnia, hogy vehessen egy hajót magának, egy régi építésű karavellt, a Tajtékfalót. Jelenleg ezzel kereskedik, jobbára gabonát szállít. Állatokat nem, mert azok túl bűdösek, és sok megdöglik az úton. A hajójára vigyáz, mint a szeme fényére, nem kockáztatja. Ha teheti, manapság is sikkaszt, lop az áruból, bár csak mértékkel. Embereivel szigorú, ám igazságos, viszonyuk barátnak mondható.

Megtermett, izmos férfi, 1,8 lábmagas. Vonásai asziszok, szeme, haja fekete, utóbbit rövidre nyírja, ám egy tincset hagy nőni, valami khótorr pap tanácsa szerint, szolgálatát Antohnak ajánlja (igaz, a tanács egy viharhekkára vonatkozott). Tincse már 40 cm-es.

Egyszerű, erős ruhákban jár. Övén kést hord, ért is hozzá, bár verekedni jobban szeret, gyakran saját kezűleg fegyelmez. Mióta saját hajója van, Antohhoz imádkozik, bár a pyarroni vallásról még alig tud valamit. (régebben sem volt buzgó Tharr-hívő). Gyakran krákog, köp a vízbe. Sok kötőszót használ, gyakran mosolyogtatóan. Nem túl igényes magára, az átlagos kereten belül.

Lur Thi'ss (43)

Toroni származású férfiú, a Cáparém kapitánya. Toronban obsor családban született, és hűségesen szolgált egy pietort tengerészt. A pietor lassan jó barátságba keveredett a hűséges szolgálóval, később társával, meglátta értékeit, s miután meghalt, felszabadította, meghagyta neki, hogy szerezzen hajót, és bizonyítsa, hogy mennyit is ér. Lur így is tett. Évek alatt – no és a pietortól örökölt vagyonkát felhasználva – sikerült vennie egy kis karavellt. (Igazából a Toroni győzelem után felosztatott, félkész aszisz flotta egyik hajóját tudta toroni származása miatt olcsón megszerezni.)

Hűséges, bár inkább csak eszmékhez, nehezen birkózik meg azzal, hogy a maga ura, bár már parancsolni is megtanult. Szigorú, a rabszolgaságból örökölt kegyetlenséggel torolja meg az engedetlenséget. Kereskedéssel foglalkozik, egy neves sinemosi kereskedőház alkalmazza, így Vindorlis Zászló alatt hajózik.

Tisztelettudó, toroni öröksége, hogy nagyon figyel az illemszabályokra, megszólításokra. Alázatos, bár tudja, hogy a helye, és mindkét oldalról megköveteli ennek elismerését. Végletekig udvarias nála magasabb rétegbe tartozókkal, egyszerű és határozott az alatta állókkal. A toroniaktól még tart is – egy élet nevelését nem lehet kiheverni csak úgy.

Vágyik az elismerésre, pár jó szó érdemeiről sokat nyom nála a latba. Sosem szerették (tán csak pietora) így erre mégjobban vágyik, bár már elég zárkózottá vált.

Fellip Dal Ergan (24)

Baraadi származású fiú, a Dal Ergan Ház fejének „keresztfia”. Jelenleg a Dilobbar nevű hadi galleon kapitánya. Bár tehetséges hajós, és katonának is ügyes, állandó tanácsadó segíti a családfő megbízásából no és hűsége biztosítékaként, Arvellun, a boszorkánymester. Modora és viselkedése miatt azonban nemhogy nem teher ez, de a fiú rajong a fogatlan öregért. Dolgát érti, emberei nem csak a fenyegető tanácsadó miatt tisztelik. Igyekvő, folytonos bizonyítási vágy hajtja.

Imádja a nőket, ám elég válogatós. Művelt igyekszik lenni, csak alacsony szinten az, jobbára egy tucat versből idéz, az átlagos hölgyeknek ez is elég. Több fegyvert kitűnően forgat. A pénz nem igazán érdekli, inkább a kalandokat keresi.

1,7 láb magas, barna, hosszú hajú, haját varkocsban hordja. Aszisz vonásai a khetonnal keverednek. Ruházatára igényes, leginkább az aszisz divatot követi, ám egy-egy toroni ruhának is örül. Megjelenése igényes, még illatszert is használ. Választékosan beszél, közvetlen stílusú, (tegeződik), gyakran idéz, hogy műveltségét bizonyítsa, különösen hölgyek társaságában.

Rebeth Ertha (29)

Helyi, meggyötört középkorú asszonyság, a Bíbor Kacsza Násztáncának nevezett fogadó pultosa. Nem ő a tulajdonos, ám annak szeretője. (annak felesége nemigen akadékoskodik). Vidám teremtés, jókedvű, élveteg, benne van minden jóban, falta a férfiakat, bár mostanra kicsit megfáradt. Szorgalmasan dolgozik, szereti a munkáját, mivel előtte a földeken dolgozott. A többi alkalmazottat szigorúan, ám anyáskodva vezeti.

Szívesen hallgat zenét és történeteket, az újakkal kedves, segítőkész, ám nem túl jól informált. Ellenben remek szakácsnő. Szívesen beszélget a vendégekkel, alig lehet a pultnál találni. A pletykákban otthon van.

Átlagos testalkatú, telt keblű, fehér bőrű asszony, hosszú, copfba fogott barna hajjal. Szeme fekete. A körülményekhez képest tiszta és ápolat, bár nem nemes hölgy. (van viszont egy dugi-dzsadvize... egy utazótól kapta.) Anyáskodva, kedveskedve beszél mindenkivel. Néha ezt túlzásba is viszi.

Vak Berzal (58)

A Vörös Hab öreg, jóra való kocsmárosa. Elmondása szerint egykor kalandozó volt, a híresebb fajtából. Hogy a valóság mi, senki nem tudja, tény azonban, hogy sok mindent tud, és még több mindent mesél, ha jó kedvében találják. Nevét megromlott látásáról kapta, a pénzt is egészen közel emelve vizsgálja, de azért nem teljesen vak. Híres arról, hogy mindenféle lötytyöt azonosít a szagáról esetleg az ízéről, néha ugratják is ezzel.

1,7 láb magas, kopaszodó, öszülő férfi, ám egyenes, mint a nádszál. Lassan jár és beszél, de méltósággal teszi. Ha kell, ki tudja ereszteni a hangját, egyszer még futni is látták.

Alapvetően kedves jellem, különösen a hölgyekkel az, noha nemigen tud már velük mit kezdeni. Jó emberismerő. Sokat anekdotázik, és szereti kérdésekkel próbára tenni vendégeit, különösen, aki nagyot akar mondani.

Suthh, a falánk (45)

A Kalóztanya barbár származású, elhízott fogadósa. Szeret enni, szinte folyton rág valamit, sokszor titokban, mert a törzsvendégek között sporttá vált megszólalni érte, mivel a felesége is így tesz. Egyébként nyámnyila, legalább is az asszonyával szemben, aki elvileg csak főz, moss, takarít, ám mindenbe beleszól a fogadóval kapcsolatban, nem titkolva el, hogy neki köszönhetik, hogy még nem mentek tönkre. A perlekedős asszony mellett egész csendesnek tűnik Suthh, ám érdemes rá odafigyelni, ugyanis kapcsolatban áll az Árnyak fiaival, és jó áron mindenről szerez információt.

A majd két láb magas, nagydarab, méretes pocakkal rendelkező fickó szeme barna, szintén barna haját rövidre nyírja, szinte mindig borostás, és erős testszag lengi körül. (nem bűz, csak érezni lehet). Fogsora azonban szép, és széles vigyora rendre láttatni engedi ezt.



Alázatod fickó, ám ezért kicsit óvatosságra int. Megfontoltan, sokszor halkán beszél, mintha a bor árával is nagy titkokat árulna el. Sok közhellyel beszél, gyakoriak a semmitmondó mondatai is. Hangja mélyebb tónusú.

Szeret henecegni azzal, hogy tíz éve még a kalózok jártak a fogadójába, és ők is mindent rendben találtak.

Combos Livill (27)

Teraggin melletti születésű nő. Átlagos szépségű, baba arcát méretes hátsója ellensúlyozza – innen gúnyneve is, amit nem szeret. Minden vágya, hogy feljebb kerüljön a társadalomban, ezért előkelőbb házakban szolgál szobalánnyként, ezért lett Garran szeretője is. (az ágyban egyébként hihetetlen érzéke van – Mf)

Kedves, azért tisztességes, bár nem buta ingyen erőlködni. Tanulatlan, olvasni is csak akadozva tud, a várostól messze még nem járt. Fél a rovaroktól.

Bőre fehéres, kezeit gondosan ápolja, hogy ne hasonlítson a kétkezi munkásokéhoz. Jól főz, egyébként. Világosbarna haja vállig ér, általában leengedve hordja, kendővel fedve. A ruhákat kedveli, az ékszeretek imádja, bár csak egy gyűrűje van (meg sok népi ékszer), azt is Garrantól kapta (az meg lopta, és rájött, nem is ér olyan sokat). Garranra haragszik, csúnyán kidobta.

Teraggini városőrök

Az elmúlt években nagy divat lett a környékbeli falvak kalandvágyó, keménykötésű legényei között a teraggini városőrséghez állni. A kiképzés kemény – állítólag toroni mesterek képzik őket! – (yankaraon), a pénz jó, és csak öt évet kötelező szolgálni. (persze a mézesmadzag ott van többre is...)

Az őrök új egyenruhában (kék ujjas, a város címerével) bőrvértben (Sfé:1), a tiszték láncingben (Sfé:2, Mgt:1), új fegyverekkel feszítenek, fölényesek, olykor hevesek. Kiképzőik az elitség érzését plántálják beléjük – nem minden hátsó szándék nélkül. Emellett azonban értik a dolgukat, 1-3 Tsz-ű harcosok. Fegyvereik tör, rövidkard, lándzsa, kis pajzs, az íjászoknak könnyű nyílpuska. Ötös egységekben járnak, egy íjász, négy lándzsás – yankari kiképzés.

Mivel helyiek, kitűnően ismerik a szokásokat, a helyeket, az embereket. Állandó városrészekben szolgálnak.

Értékek (2. Tsz)							
Ép:	11	Fegyver	T/k	Ké	Té/Cé	Vé/m	Sp
Fp:	36	Alap	-	24	41/12*	99	-
Pszi:	-	Kéz	2	34	45	100	K2
Me:	2/2	Tör	1	34	49	101	K6
Mp:	-	Rövidkard	1	33	53	113	K6+1
		Lándzsa	1	28	53	111	K10
		Kis pajzs +20 Vé	1	26	22	50m	K6+1

*csak az íjászoknak.

Árnyak fiai tolvajok

A helyi tolvajkánt a Kereskedelmi szövetség színre lépése, a lakosság környékről történő beáramlása hívta életre. A város gazembereit egy karizmatikus, merész tolvajvezér, Mysserel fogta össze. A bukott tolvaj toronból menekült haza egy hajón, ám az ott tanultak alkalmassá tették a vezérségre.

A klán jelenleg még gyenge kezű, inkább ismerkedik a várossal, a városi léttel és lehetőségekkel. Javarészt lopásból szerzik a hasznot, a zsarolás, rablás, különösen a gyilkosság még nem szerepel eszköztárukban. (no nem azt jelenti, hogy nem képesek erre, csupán még nem kaptak rá nagyon. Emellett a városőrség is tartja a rendet.

A klán magva a város régi gazemberei, felhígulva az újonnan, környező falvakból betelepült szerencsétlenekkel, akiknek nincs kedve tisztos munkához. Emellett nagyszámú gyereket foglalkoztatnak, akiknek nincs is tudomásuk arról, tartoznak-e valahová. Az egyetlen, amiben élen járnak, az örömtanyák üzemeltetése. A Láncharcóktól származó leányokat nem keresik, értük senki nem emel szót, még az árnyék fiai is szabadon garázdálkodhatnak velük – igaz, az áru minősége nem valami magas.

A klán azonban öntudatos, egyeduralkodónak hiszi magát, tagjainak vállán arasznyi csuklyás emberalakot tetoválnak. Az óváros romjait és az új csatornákat patkánybárók segítségével uralják.

Harcba nem szívesen keverednek, ha mégis, hát túlerőben teszik, vagy menekülnek. Butokat, késeket használnak.

Értékek (2. Tsz)							
Ép:	8	Fegyver	T/k	Ké	Té/Cé	Vé/m	Sp
Fp:	42	Alap	-	19	34/14	86	-
Psz:	23	Kéz	2	29	38	87	K2
Me:	4/4	Tör	2	29	42	88	K6
Mp:	-	Dobótör	2	29	45	88	K6
		Garott	1	24	-	-20	K10
		Kézi nyílpuska	2	22	23	30m	K3

Baraadi kalózok

3-4. Tsz-ű harcosok

Baraadi származású vegyes, tengerész-kalóz kompánia. Kipróbált gazemberek, a dél-quironeia vizeinek urai. Baraadon, ahol mindent a klánok, a kalózpátriárkák uralnak, a kiemelkedés egyik könnyen járható útja a szolgálat. A kalandra vágyó halászfiaikból, kemény kötésű legényekből toborzott tengerészek, akik mellesleg fegyvert és egy-két tippet is kapnak, vízen, gyengébb hajó ellen mindig ütőképes csapatot alkotnak.

Haszonlesők, ám elég okosak ahhoz, hogy szolgálják az erősebbet. A tengeren emellett ha a hajó elsüllyed, mindenki meghal, így összetartanak. A kapitányok kegyetlenül megtorolják az engedetlenséget, így a fegyelem is elég nagy. Amíg többen vannak, magabiztosak.

A hajó fegyverinek kezeléséhez csak kevesen, és az öregek értenek, ám kötélén átlendülni, egyensúlyozni, kalózkarddal, szigonyal, késsel harcolni, beharcolni, birkózni mindannyian kiválóan tudnak. Különleges technikájuk a csak Baraadon oktatott aszisz box. A gyűlöletes harcmodort éppen a hajók billegő fedélzetére találták ki. Hajófedélzeten +10/+20/+25 járul harcértékeikhez. Vérteket nem viselnek. (Az Aszisz boxot lásd a RúnaIV/1 16. oldalán)

Értékek (3. Tsz)							
Ép:	12	Fegyver	T/k	Ké	Té/Cé	Vé/m	Sp
Fp:	42	Alap	-	22	46/4	97	-
Psz:	-	Kéz	2	32	50	98	K2
Me:	3/3	Aszisz box	2	42	70	123	K2
Mp:	-	Kés	1	32	50	97	K5
		kalózkard	1	29	61	114	K6+2
		Szigony	1	26	61	107	K10+1



A Yankaraon quetonjai

Yankar politikai sikere, hogy befolyásának hangsúlyozásaképpen, és jelenléte nyomatékosítására segítségül két quetont állomásoztat a városban. Ezek száma egyre fog csökkenni, amint a városőrség kiképzését befejezettnek nyilvánítják. Az egyik quetonokban a légió claorjai szolgálnak, tapasztalt, megbízható, harcedzett katonák. A másik quarrokból álló queton. Parancsnokuk Diwor Sekkah. Csak nagy vész esetén vetik be aváros védelme érdekében, no és csak akkor, ha a parancsnok is azt akarja, azaz nem sértik a yankari érdekeket.

A quetonban (az egyszerűség kedvéért kezeljük egyformán őket – valószínű, hogy csak az egyiket vetik be, a jobbat.) egy íjász, és egy mágiához értő (aschaoni tűzmágiát tanult – az alap tűzvarázslatokat és a szabályos formákat ismeri).

Értékek (6. Tsz)							
Ép:	12	Fegyver	T/k	Ké	Té/Cé	Vé/m	Sp
Fp:	58	Alap	-	29	63/25*	113	-
Pszi:	- (17) csak egynek	Kéz	2	39	67	114	K6
Me:	19/19 **	Tőr	2	44	81	125	K6
Mp:	- (10) csak egynek (tűz)	Légiósszablya	1	40	87	139	K10+1
Keményített bőrvért Sfé: 2, Mgt: 2		Dárda	1	33	75	125	K10
Alkarvédő +20 Vé, 2 Sp		Arénaszámszeríj	1	32	34	45m	K10+1

* Csak az íjásznak

** 17-es pajzsot a queton pszi használója építi.

Queton (qui)

Ötfős yankari légiós osztag, mely általában ékformában rendeződik. Az öt hagyományos légiós fegyver (dárda, légiósszablya, kalózkard, rövid íj, arénaszámszeríj) valamelyikével felszerelve. Veteránok alkotta quetonban gyakorta található – viszonylag korlátozott képességű – mágiatudó is.

A quetonok eredményességének egyik alapja a yankari légióban sajátosan értelmezett, sokak szemében könyörtelenségnek tűnő hatékonyság. A Yankaraon alapelve, hogy a legkisebb erőfeszítéssel a lehető legnagyobb mértékű pusztítást vigye véghez az ellenfél soraiban. A queton íjászei ezért elsőként a varázstudókkal, vagy a rohamozó lovasseregek lovaival végeznek. Noha a fegyver fegyverelleni küzdelemben sincs párjuk a Sheraltól északra, a légiósok kerülnek a hősies összecsapásokat. Eleven ék módjára törnek az ellenséges vonalakon át egészen a hadvezérek főhadiszállásáig. Ha lehet, minél hamarabb végeznek az ellenség vezéreivel, hogy idejekorán véget vessenek a csatának. (Hollóidők,391/3)

Claor (kyr)

Jelentése kard, Quironeiában elsősorban a yankari légióban rendszeresített egyélű, hosszú markolatú, csaknem egyenes légiósszablyát értik alatta. A Yankaraon hierarchiájában a harmadik, legmagasabb légiós fokozat, az aranytetoválású veteránok jelzése. A claorok mögött legalább öt év kiképzés és valós harctéri tapasztalat áll (ami a zsoldoslégió ötszázalékos túlélési arányát tekintve már önmagában is szép teljesítmény) amelyet a tisztek javaslatára tett claor-próba követ. A Yankaraon kiképzőtisztszei mindössze két dologra eskünek. A gyilkosan kemény kiképzésre és nagy számok törvényére. Az egyszerűnek látszó elvek dacára a claorokat az ismert birodalmak legjobb harcosaiként tartják számon. (Hollóidők,384/7)

Quarro (qui)

Szó szerinti jelentése „bocskor”, a yankari zsoldoslégióban azokat a harcosokat értik alatta, akik túléltek a kiképzés első évét és sikerrel vették az első légiós próbát. Nem számítanak



„valódi” légiósnak (Yankar így kerüli meg a toroni - aszisz paktumban előírt besorozási korlátozást), noha nyílt összecsapásban könnyedén legyűrik Quironeia hivatásos harcosait. A Pentád városállamaiban számos helyőrséget tartanak fenn, a quarrók „bérbe adása” a Yankaraon egyik fő bevételi forrásának számít. (Hollóidők,391/2)

Yankaraon (qui)

A Quiron-Pentád leghíresebb városállama, Yankar zsoldoslégiója. A szó valószínűleg az archaikus Yankar'haon, vagyis "yankari harcos" szóból származik. A Yankaraon hagyományosan huszonegyszer huszonegy veteránból és mintegy hússzor ennyi, kiképzés alatt álló, újoncként kezelt harcosból áll. A légió hírhedten kemény kiképzése az egyszerűség elvét követi, zsoldosai elsősorban a gyalogharcban és a tengeri ütközetben jártasak. A légiósok általános felkészültségére jellemző, hogy a Yankaraon hagyományosan elfogadott fegyvernemnek tekintett lovas harcban is számtalanszor futamították meg Daerim Ezüstlovagjait és Vanvuessa Vészhozóit egyaránt. (Hollóidők,394/6)

A Kirdelossa könnyeinek boszorkánymesterei

8. Tsz-ű boszorkánymesterek a Kirdelossa Könnyei klánból, mind a hárman magitor superiorok. A rend kiváló tagjai, büszkék is erre. Tapasztaltak, megfontoltak, ismerik lehetőségeiket és határaikat is. Nem alkuszak, legalább is a nyakláncot illetően. Jellemük halál-rend, és gyakorlott feketemágusnak számítanak. Vezetőjük és szószólójuk Erlon Syerr.

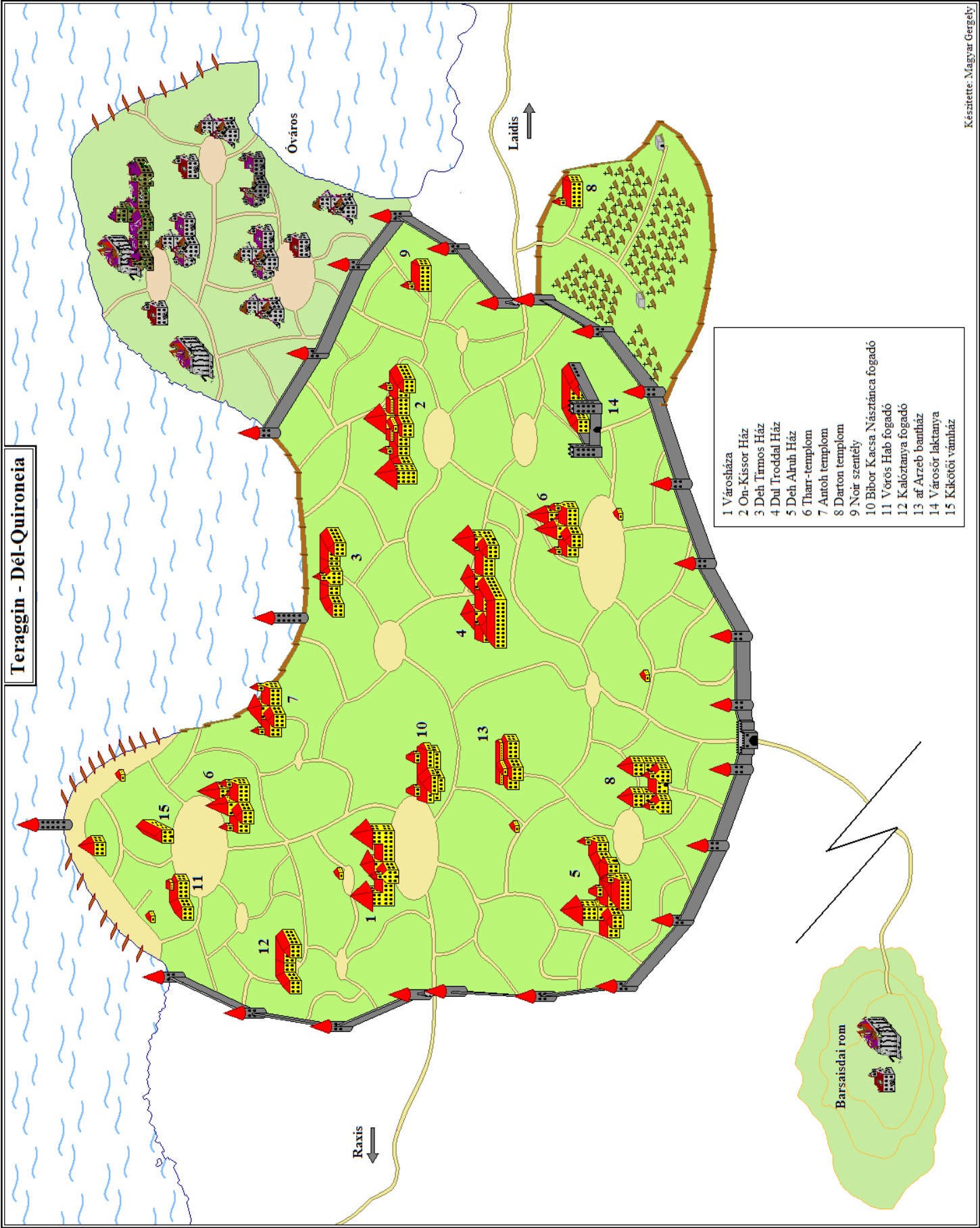
Fekete, csuklyás köpenyt viselnek, ám ha igazán fenyegetőek akarnak lenni, hátrahajjtják, hogy láttatni engedjék bal szem alatti tetoválásukat és sárgán szikrázó, természetellenes szemeiket. Reszelős hangon beszélnek, testükön több nyomot is hagyott a régóta gyakorolt feketemágia. Fegyverük tör, amit Mf-on forgatnak, ám mágiájukhoz folyamodnak szívesebben. Több mágikus tetoválást is viselnek. Vértet nem viselnek, viszont villámvértet szívesen... Bár a villámokból szeretik feltölteni energiáikat, ismerik és ritkán bár, de alkalmazzák a hatalom italát is, mindegyiküknél van 2-2. Alapfokon ökölharcolnak, ha kell.

Mély, reszelős hangjukon röviden, tömören, fölényesen, ijesztő nyugodtsággal beszélnek. Választékosan fogalmaznak, és aki elég hatalmas, az a tiszteletet is megkapja tőlük. (Ha netán Carradol-beli boszorkánymesterrel találkoznak, nem lehet kérdés, hogy elpusztítsák-e azonnal.) A nyaklánc nélkül nem menekülnek.

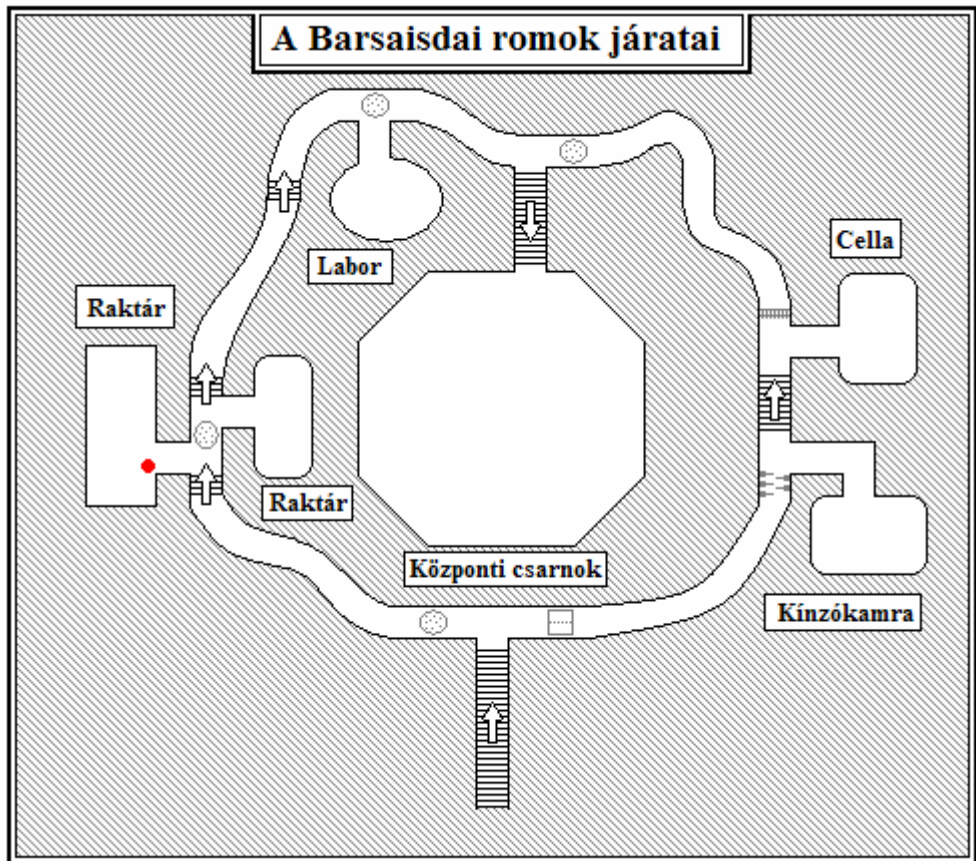
Értékek (3. Tsz)							
Ép:	6	Fegyver	T/k	Ké	Té/Cé	Vé/m	Sp
Fp:	34	Alap	-	23	36/19	91	-
Psz:	39	Kéz	2	33	40	92	K2
Me:	43/43	Tör	1	38	54	103	K6
Mp:	56						



Teraggin - Dél-Quironeia

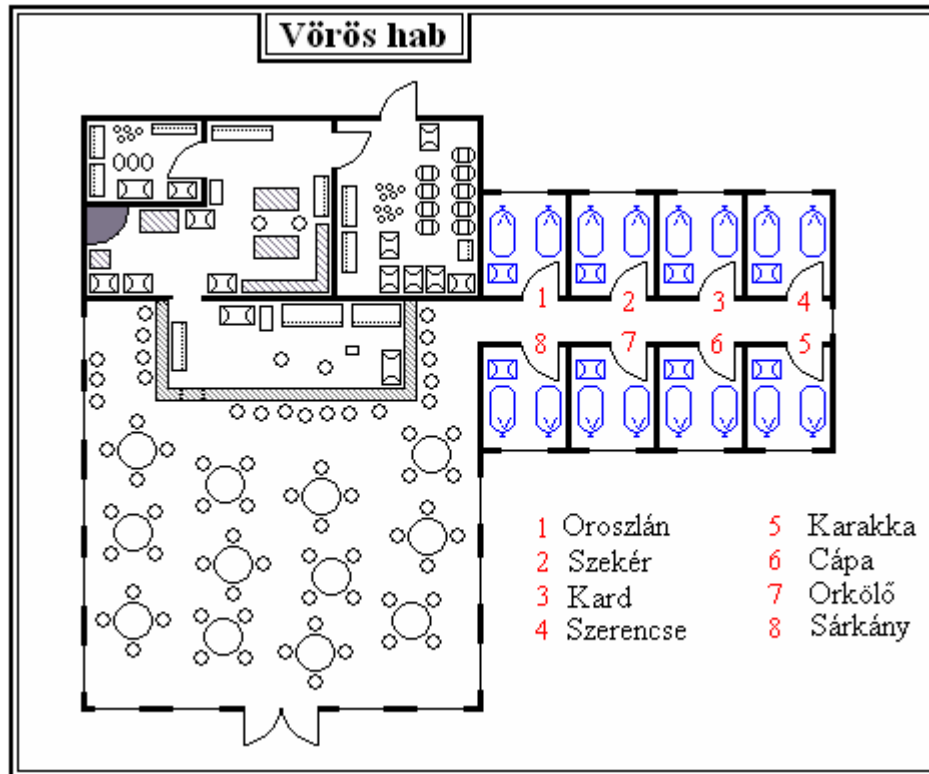


- 1 Városháza
- 2 On-Kissor Ház
- 3 Deh Irmos Ház
- 4 Dul Troddal Ház
- 5 Deh Alruh Ház
- 6 Tharr-templom
- 7 Antoh templom
- 8 Darton templom
- 9 Noir szentély
- 10 Bibor Kacsza Násziánca fogadó
- 11 Vörös Hab fogadó
- 12 Kalóztanya fogadó
- 13 af Arzeb bantház
- 14 Városőr laktanya
- 15 Kikötői várnház



Bíbor kacsza násztánca









A Kirdalossa könnyei rend egyedi varázslatai

A rend egy villámmágiára szakosodott boszorkánymesteri szekta. A villámmágia fejezete alá tartozó varázslatokat Tszx2-vel kevesebb, de minimum egy Mp-ért hozzák létre erősségenként. A méregmágia, rontások és az asztrál és mentálmágia fejezetébe tartozó boszorkánymesteri varázslatokat Tszx2-vel több Mp-ért hozhatják létre erősségenként. A rend boszorkánymesterei nem ismerik a Nekromancia fejezet varázslatait.

A belső kör beavatottai által keltett villámvarázslatok 2E-vel erősebbek, mint a leírásban. Szervezetük 2E villámra immúnis, vagy annyival gyengíti az ellenük létrehozott villámvarázslatokat. A rend egyedi villámvarázslatai, melyet minden beavatott ismer:

Feltöltődés

Típus: villámmágia

Mana pont: 2

Erősség: Tsz

Varázslás ideje: 1 kör

Időtartam: 1 villámlás (1 óra)

Hatótáv: önmaga, 1 mérföld

Mágiaellenállás: -

A varázslat segítségével a boszorkánymester energiával töltheti fel elméjét, a természet villámai segítségével. Mivel képes a mágikus energiát, a manát villámokká, nyers energia kisüléssé alakítani, a villámok igazi mesterei képesek ugyanezt fordítva is elvégezni. A varázslat kimondásakor, mely egy körig tart, a boszorkánymester magához vonzza a legközelebbi, egy mérföldön belül lecsapó természetes villámot. Ha egy órán keresztül nem történik ilyen, a varázslat hatása semmivé válik.

A villám közvetlenül a boszorkánymesterbe csap, cselekedjen az éppen bármit. Mivel felkészült rá, elvileg nem tesz kárt benne. A Villámok sebzését 2K6 x K10 Sp-ben határozhatjuk meg. A sebzést ki kell dobni, amiből a boszorkánymester elméje feltöltősik, 1 Sp-ért 1 Mp-t, ilyenkor valós sebzés nem történik. A probléma akkor keletkezik, ha a villám jóval erősebb, mint amennyi energiát a boszorkánymester befogadni képes. A varázslat E-nyi (azaz a Tsz-el megegyező) sebzést még semlegesít, a többi azonban valós villám sebzés formájában érvényesül a boszorkánymesteren.

A villám lecsapásakor az minden szempontból villámnak megfelelően viselkedik, pl. terjedés hozzá érő fém tárgyon. A varázslat egy sikeres villám után megszűnik, azaz csak egy villámot vonz oda. Az alkalmazó az időjósítás Mf-kal megbecsülheti a vihar és a villámok erősségét, azaz a körülmények ismeretében a KM megmondja neki az egyik K6 eredményét (előre eldöntve), ám a másik mindenképpen véletlen marad.

Villámszönyeg

Típus: villámmágia

Mana pont: 10

Erősség: 1 (növelhető)

Varázslás ideje: 2 szegmens

Időtartam: E kör



Hatótáv: 20 láb

Mágiaellenállás: -

A varázslattal a boszorkánymester egy villámokból álló, sistergő szőnyeget hoz létre, melynek középpontja a zónájába kell, hogy essen. A villámszőnyegben apró villámok cikáznak, az időtartam alatt körönként K6 Sp-t sebez a vele érintkezőknek, a villámokra vonatkozó sebzés szabályai szerint. A villámszőnyeg kör alapú és hat láb átmérőjű. Ez az erősség növelésével változhat, az erősség és a sugár a szőnyeg elemi formázásához hasonlóan változik. Az erősség 10 Mp ráfordításával növelhető egyel. A villámszőnyeg mérete a varázslat kezdetén lesz csak a meghatározott, mert folyamatosan csökken, az időtartammal arányosan, míg a végén egyetlen pontban egyesül, és pukkanással megszűnik létezni.

Villámutazás

Típus: villámmágia

Mana pont: 21

Erősség: 1 + a villám E-je

Varázslás ideje: 5 szegmens

Időtartam: egyszeri

Hatótáv: lásd a leírást

Mágiaellenállás: -

Ez a varázslat a természeti mágia és a villámmágia érdekes keveréke. Kapcsolatukat a villámok alkotják. Segítségével a boszorkánymester képes a villámok hátán utazni. Egészen pontosan arra képes, hogy egy viharban, vagy olyan természeti jelenségben, mely villámlással jár (lehet az akár mágikusan is gerjesztett vihar), mintegy villámmá váltan beleolvadjon a viharban tomboló energiák sűrűjébe, majd villámként lecsapva megjelenjen egy másik helyen. Hatótávolságát a vihar által érintett terület nagysága határozza meg, pontosabban, amekkora távolságra még a villámok kicsapni képesek, ami azért elég jelentős utazást tesz lehetővé.

A megérkezés helyét vagy látni, illetve sejteni kell a kiindulási helyről valamilyen módon, akár más szemével is, vagy tiszta emlékképekkel rendelkezni róla. Maga az utazás mindössze egy szegmenst vesz igénybe. A térmágia erőssége a varázslaté, plusz a villám erőssége lesz. (2K6xK10). A lecsapó villám nem sebez, csak csattan, szikrázik, és világít, no és a boszorkánymestert hagyja ott maga után. Természetesen csak olyan helyre lehet vele megérkezni, ahová a villám elér.

A Kalandmodul Radnics Félix és Varga Ákos moduljának helyszínein játszódik.
Magyar Gergely 2008.03.17.