



RAWA

MAKKE

P. SZ. 3692
A XIV. ZÁSZLÓHÁBORÚ

Rawill Tagge

Kalandmodulsorozat és Világleíró Kiegészítő

(Sinemosi Liga)

~ a XIV. Zászlóháború idején ~

(Kalandmodul-sorozat, 1-5 fő kalandozó számára)

Előszó

Ynev messze földjére enged elkalandozni eme kalandmodul sorozat, annak is egy kivételesen távoli és eldugott szegletébe, a *Sinemosi Liga* egy partmenti, *Tiadlan* legdélibb pontjának ellentétes oldalán fekvő félszigetre, annak egyetlen kikötővárosába, *Rawill Taggébe*. A képzelet szárnyán enged betekintést annak mindennapjaiba, rejtelseibe, történelmébe, titkaiba, múltjába és jövőjébe.

E könyv semmiképpen nem szeretne semmilyen a valóságban jelenlévő, múltbéli vagy jövőben feltételezhető, emberi vagy társadalmi, illetve bármilyen konfliktusra, ellentétre reagálni, sem azokat bármilyen irányba elmozdítani. Az asztali szerepjátékok ihlette világok tárulnak fel előttük ezen könyv gyanánt, melyeket különböző egyéb fantasztikus műfajok és alműfajok, valamint a tudományok bizonyos szintű ismeretanyaga ihlettek. Szeretném ezt a könyvet és a *M.A.G.U.S* univerzumához tartozó esetleges jövőbeli irományaim, olyan kezekbe ajánlani, akik megértik, szeretik és felelősséggel is kezelik ezen műfajokat. A fantasztikus irományok bármennyire is látszólagosan a realitásból ihletnek, nem céljuk azok tartalmának realizálása a valóságban. Kérem irományaim ennek tükrében vesse górcső alá bármilyen kritika vagy olvasói vélemény.

Minden forrásanyag az adott író vagy kiadó tulajdonát képezi, a források felhasználása pusztán a *M.A.G.U.S* univerzumának bővítésére és a játékosok szórakoztatására, kalandmesterek hasznára szolgál. A könyv rajongói kiegészítő és kalandmodul sorozat, amely semmilyen formában nem szándékozik jogtalanul megszerzett profitra szert tenni, azonban minden iromány, mely e könyv írójának fantáziája annak saját szellemi tulajdonát képezi.

Útmutató

Minden amely ami a könyvben található pusztán támpont és elképzelés, források szempontjából ugyan pontosságra törekvő, mindössze irányadó a mesélő számára. A kalandmester a játékosokkal a könyv részleteit hivatott megosztani csupán, illetve fokozatosan, történetet alakítva előadni az itt leírtakat. Konkrét történeti végkifejlethez sem kötött egyik kaland sem, hiszen azt a játékosok elkötelezettsége, összetartása, felfüggesztése, szorgalma alakítja. Mérvadásképp vannak különféle küldetés-csoportokba osztott a kalandot segítő kisebb-nagyobb mellékszálak megadva, melyeket a kalandmester, igény szerint akár teljesen el is hagyhat. Természetesen olyan mellékküldetéseket lehet idő híján érdemes elhanyagolni amelyek a játékosok vagy a mesélő számára nem tetsző lehet. Ezek jellemzően olyan küldetések, melyek a játékos karaktereket gazdagítják valamilyen formában a végkifejlet előtt. Ez különböző formákban nyilvánul meg, jutalmuk lehet pénz, tudás, kapcsolatok, újabb küldetések, lehetőségek. Mind a kalandmesteren és a játékosokon múlik, melyik szálát veszik fel és melyiket nem. Úgy van kidolgozva a küldetési láncok összessége, hogy karaktertípusonként mindenkinek meg lehessen adni akár több, karakteréhez illő főküldetés láncot, ám úgy is kijátszható a könyv, mint egyetlen modul, melyben nagyobb időbeli ugrásokkal hamar a végkifejlethez érhetünk. Ilyen esetben a kalandmester feladata, hogy a fő küldetési szálak, modulok helyett, hogyan oldja meg a karakterek és a végkifejletben szereplő ellenfelek, szörnyek közötti erőviszonyt. Mindezek tükrében jó szórakozást kívánok a modulhoz, illetve modulokhoz, melyek mindegyikének kijátszása esetén, akár éveken keresztül is kiváló időtöltésnek adhat teret ez modulsorozat.

Az egyes fejezetek strukturáltan adnak támpontot a kalandmesternek. Az alapkönyvből kibontakozó különböző tematikák az egyes fejezetekben, érdemlegesség szempontjából köszönnek vissza, természetesen a könyv sosem lehet teljes, hiszen a túlzott bonyolultság sem cél. A kalandmestertől függ mennyit kíván felhasználni a könyvből, akár egyes mikro-rendszereket teljesen el is hagyhat ha úgy látja jónak. A kártyák például azért fontosak, mert azokat gyűjtve egy karakter képes "emlékezni" arra, amit a modulból már megtapasztalt vagy megismert, ezáltal több játékülés után is visszaolvastatható amit hallott a kalandmestertől. Ezen addíciók mind a kalandmester és a játékosok kényelmét szolgálják, azonban fontosak lehetnek egy-egy hangulatos jelenet lemeséléséhez. Amennyiben a játékosok úgy érzik a kártyák is elhagyhatóak, ezek azonban azt a szerepet hivatottak betölteni, hogy a játékosoknak ne kelljen két ülés között mindenre szó szerint emlékeznie. A küldetésrendszer is egybefüggő és igyekszik a játékosok és az ellenfelek erő-egyensúlyát fenntartani, valamint a történetvezetés flexibilitását, szabadabb, korlátozások nélküli játszhatóságát megtartva összehangoltta és gördülékennyé varázsolni a játékmenetet.

Amennyiben a játékosokat korlátozni érdemes az az, hogy a játék indításakor határozzanak meg egy olyan célt ami legalább körülbelül két évig a városban (a játék *psz. 3690* elején kezdődik), tehát a kidolgozott területen tartja a kalandozókat. Mint egy való életbeli helyzetben is, szükséges időközben megélniük, személyes vagy világi célokat teljesíteni, vagy valamilyen magasabb eszme okán nem állnak tovább, esetleg rokon, család köti őket a területhez. A modulsorozatot az *Események Könyvében* a történelem fejezet kezdetéhez érdemes igazítani, ezért is e könyv címében a *P.sz. 3692* évszám megjelölése, hiszen a végkifejletet megelőző események nagy része ebben az évben zajlik le, mielőtt *Dhakul Kán*, a fekete hadúr a Liga kikötőire zúdítja haragját *P.sz. 3693*-ban. A harmadik fejezetben tovább folytatódik az események taglalása amennyiben a kalandmester, további kiindulási pontokat keresne egy potenciális helyi folytatáshoz.

I. Fejezet

Rawill Tagge

Alapkönyv

(Sinemosi Liga)

~ a XIV. Zászlóháború idején ~

Természetföldrajz

Földrajzi elhelyezkedés:

A város a sinemosi szoros második legnagyobb félszigetén terül el, közel 100 yenevi mérföldre *Tiadlan* partjaitól. A félsziget méretei a következők:

Megnevezés	yenevi mérföld
Hossza (észak-déli irányban)	1,5
Szélessége (kelet-nyugati irányban)	2

Domborzat:

A terület, amelyen a város fekszik, lépcsőzetes szerkezetű, így az, alsó és felsővárosra osztja a települést. A szintkülönbség 30 láb. A félsziget keleti partján terül el a *J'Hapinla* hegység legészakiabb vonulata, amelyet *Kapuőr-hegynek* neveznek az itt élők. Számtalan ősi babona, legenda, mese kapcsolódik a hegyhez. A tisztesebbek kerülnek, a vadászokat, favágókat és a bányászokat leszámítva. Rajtuk kívül talán csak a törvényen kívüliek merészkednek a hegy erdeibe. A hegy legmagasabb pontja kb. 900 láb.

Éghajlat:

Szubtrópusi monszun. Egy év két időszakra, évszakra oszlik: a forró és csapadékos nyárra, valamint a hűvös és száraz téli időszakra. Nyáron a legmelegebb hónapban esik a legtöbbet, ilyenkor áradások is előfordulhatnak, és a viharok sem ritkák. A tél fagymentes, csak átmenetileg csökken 0 fok alá a hőmérséklet. A kisebb-nagyobb viharok ilyenkor sem kerülnek el a területet. Jellemzően magas a páratartalom, gyakori az eső, valamint a köd- és felhőképződés. Az ingadozó folyók talajai a vörös és a sárgaföld, amik elég gyenge minőségűek.

Vízrajz:

A félsziget egyetlen (több *csermelyből* és *patakából*) folyóvá duzzadó édesvízforrása a *wKinongube*, amely a *Kapuőr-hegy* mélyéről ered és a *Rózsás-tó* vizét táplálja, nyugatabbra pedig a *Rumilanti tengerbe* ömlik, elmocsarasítva (*mangrove*) ezzel a folyótorkolat területét. A folyó nevét egy rég volt *crantai* kisisten után kapta. A félszigetet keletről a *Sinemos tenger* határolja, területén pedig egyetlen tó található, amely a *Rózsás-tó* nevet viseli. Halban gazdag vizek ezek, amit ki is

használnak a helyiek. A folyó nyaranta egyszer vagy kétszer *árad*. a tó mélysége pedig a legmélyebb pontján is csak 35 láb mély.

Növényvilág:

Babérlombú, más néven *szubtrópusi erdő*. Gyepszintjük fajgazdag, lombkoronaszintjükben kevés fajt találni. A cserjeszintjük túlnő az erdő elterjedési területén. A moha- és zuzmószint fejlett, jellemzőek a fákról alácsüngő fajok. A fák lehetnek lombosak vagy tűlevelűek, a lombosak levelei pergamenszerűek.

Példafajok

Bambusz
Teacserje
Rizs
Eperfa
Gyapot
Kígyószisz
Örökzöld tölgyfajok
Mocsári Páfrányok
Madeira gólyaorr
Liánok
Sárkányvérfa
Gubóvirág
Hínár
Kókuszpálma
Tikfa
Vasfa
Gumifa
Liliómfák (csirimojo)

Ezek között előfordul számos jótékony, illetve ártalmas hatású növényféle is.

Állatvilág:

Változatos és színes, fajokban gazdag mind a félsziget és annak közvetlen környezete. Ehhez tartozik a tenger, az óceán és a félszigetet övező hegységlánc legészakibb vonulata, dzsungle is.

Példafajok	hüllők
Zöld leguán	
Kaméleon	
Gekkó	
Kígyók	
Tengeri kígyók	
Krokodilok	
Tengeri teknősök	
Keselyűteknős (mocsári teknős)	
Gyíkfélék	
Békák	
Medúzák	

Példafajok	madarak
Pulyka	
Sas	
Tukánok	
Törpepapagájok	
Ara Papagáj	
Quetzal madár	
Kolibrik	
Kiwi	

Példafajok	emlősök
-------------------	----------------

Indiai elefánt

Mosómedve

Oposzum

Tapír

Pekari (csíkos vaddisznó)

Makákók

Gibbon

Gorilla

Fekete párduc

Ocelot

Panda

Fekete medve

Hangyász

Denevérek

Menyét

Macska

Kutya

Taira

Példafajok

tengeri élőlények

Tonhal

Barrakuda

Vörös cápa

Fekete cápa

Narvások

Bálnák

Delfinek

Polipok

Tintahalak

Medúzák
Tengeri csillag
Tengeri sünn
Tengeri uborka
Kagylók
Rákok

Továbbá számos pókfaj (pl.: madárpók), rákféle valamint kevés rovar őshonos a félszigeten.

Helyszínek:

- *Kinongube*
- *Rózsás-tó*
- *Kapuőr-hegy*
- *Ksiahh szigete*
- *Ködmocsár*
- *Rumilanti tenger*
- *Sinemos tenger*
- *Siralom zátony*
- *Az Onarik dolamin törzsének szálláshelye*
- *A Lanubák lupár törzs halászfaluja*
- *A Benaluk lupár törzsének halászfaluja*
- *Az Ashanir 'i-k, gyiklény törzsének szálláshelye*
- *Ksiahh szigetének barlangrendszere*

Események:

- *Esős évszak* (nyár): A *Kinongube* áradása (i), *Dreina* II. (*Esküvések*) havában, viharok, nagy esőzések, monszun
- *Száraz évszak* (tél): Viharok, jégeső (ritkán)
- Kisebb-nagyobb földrengések
- Néhány évente tájfun, esetleg tsunami
- Maximum évszázadonkénti vulkánkitörés (*Sigha*)

Törzsek:

- *Onari*, *dolamin* törzs
- *Lanuba*, *lupár* törzs
- *Benalu*, *lupár* törzs
- *Ashanir* 'i gyíklény törzs

Személyek:

- *Nirkin Mook*, *Ville* pap, *tiadlani*
- *Nilin Mook*, *Ville* papnő, *tiadlani*

Kalandmodul-bevezető:

~Istenek Gyümölcse~

- Szóbeszéd: *Ville* kegyeltjei, állítólag, egy eddig ismeretlen növényfajta után kutatnak a *Kapuőr-hegyen*...
- Szóbeszéd: Egyesek szerint a pénz és a hatalom nagy birtokosai is felfigyeltek a kutatásra...
- Szóbeszéd: A *lupár* és *dolamin* törzsek rituális szertartásaik alatt főzeteiktől extatikus állapotba kerülnek, mely sokak szerint rossz fényt vet a velük folytatott cserekereskedelemre, ám a kicsivel tehetősebbek nem is vetik latba a kereskedés lehetőségét...
- Hír: *Ville* papjait egyesek, leginkább az *arszúnok*, a *toroniak*, törvénytől kívülinek tartják, ugyanis gazdag kereskedők rakományait fosztják ki, melyek értékeit (mások, főleg az *erv-uluk*, *lupárok* és a *dolaminok* szegényebb része szerint) a kizsákmányolt alsóbb rétegeknek adományozzák. *Ellana* és *Antoh* követői is ellenszenvet táplálnak irántuk. A *Taggei Főtanács* tárgyalja az ügyet...



Történelem

Egykor volt *crantai* szálláshely majd *kyr* város. Úgy vélik a történészek, hogy a *crantaiak Tengeri Birodalom* néven ismert utódállamának volt része. A *hatodik* háborúskodásai itt is hanyatlásra ítélték a délceg, *calowyn-i* népet, így a terület elnéptelenedett és lepusztult. Később, a *Hetedik Zászlóháború* után (P. sz. 2404-2425) P. sz. 2470-ben tesznek róla újból említést, immár *Rawill Tagge* néven, a *Sinemosi Liga* tagjaként, bár a települést korábban is létezett már, mint a *tiadlani* kereskedelem úgynevezett kalmárpihenője. Az őslakosok (*lupárok, dolaminok, arszúnok*) nem sokat értettek az effélékhez és szép lassan elkeveredtek az újonnan ide érkezőkkel (*ervek, erv-uluk, erv-narák, korgok, quironeiaiak*). A *Liga* elsősorban az őslakosok törzsi vezetőit juttatta döntő pozícióba. Eközben a *pyarronita* eszme és vallás egyre nagyobb teret nyert. Ezek után a város békésen bonyolított kereskedelmet Észak és Dél között, míg el nem érte a *Kilencedik Zászlóháború* (P. sz. 2754-2899), melyben szerepet ítéltnek neki az istenek. A háború alatt, *toroni* kézre került a település és addig *toroni* kézben is maradt, még egy *arszún* háborús hős, *Rúsvúr Nídar* vissza nem vette a várost népének, természetesen az *Északi Szövetség* hathatós támogatásával. Ez idő alatt a *toroniak* fallal vették körül a várost. Néhány *toroni* család le is telepedett itt, valamint jogot formált számos termék monopóliumára a kereskedelemben. A *Liga* időközben hagyományosan jó kapcsolatot épített ki az *Északi Szövetséggel*, így később a város még további négy *zászlóháborúban* játszott kulcsfontosságú szerepet a *Szövetség* oldalán és többé soha nem került az ellenség kezére.

Helyszínek:

- *Kwiah Tyron*, a *kyr* védmű és erőd
- *Kwiah Lynos*, a *kyr* jelzőtűz (világítótorony)
- *Kwiah Tyarenn*, *Ksiahh* szigetének *kyr* erődítménye
- *Kwiah A'Quis*, a *kyr* aquadukt
- *Az Öregtorony* (*crantai* rom)
- *Sziklamező* (*crantai* rom)
- *A Ködmocsár* temploma (*crantai* rom)

Események:

- *A XIV. Zászlóháború*

Személyek:

- Az alapító atyák, *erv-uluk, erv-narák, ervek*
- *Teltemos* atya, *selmovita* térítő, *erv*
- *Rúszvúr Nídarr*, a felszabadító, *arszún* háborús hős
- *Levindar Sabhass*, kereskedő, reformer, *kyr*
- *Tilden Menos*, építész, a fórum tervezője, építője
- *Tomnius Perallis*, a városfal építője, *kyr*
- *Tivius Calvin*, hivatalnok, *köz-toroni* áruló

Kalandmodul-bevezető:

~Kísértő Múlt~

- Szóbeszéd: Minden év ugyan azon hónapjában brutális halálesetek történnek a *Ködmocsár* közelében és a *Kapuőr-hegyen*, a valódi tettesek sosem kerülnek elő...
- Szóbeszéd: A temető furcsa, sötét benyomást keltő *Darton* paplovagjáról azt beszélik, hogy esztét vesztette a *Ködmocsár* és a temető benyomása miatt, csupán a *pyarronita* egyházak főinek köszönhetően nem állították még a *Taggei Ítélszék* elé...
- Legenda: A *Taggei Kereskedők Társasága* könyvvásárt tart a városban, mely során egy ősi, talán *crantai* kóborló lovagok csoportjáról mesél a a kilátástalan történet...
- Hír: Vérdíj van kiszabva egy rendkívül veszélyes gyilkosra, ki egy évben mindössze néhány áldozatot szed és kilétét több évtizede homály fedi...
- Megbízás: *Nastar* templomának papjai minden évben rövid és óvatos kutató expedíciót szerveznek a *Ködmocsár* peremére valamint azon túl, remélvén, hogy többet megtudhatnak a történelmi helyszínről és annak különös környezetéről. Kutatásaik eredményeit szigorú titok övezi a város ura pedig sem embereket, avagy támogatást, sem engedélyt nem kíván adni a kutatás elmélyítéséhez vagy az expedíciók kockázatainak csökkentésére...



Államszervezet

Oligarchikus katonai demokrácia (liga). Címere a vörössel és kézzel háromszor vágott pajzs, rajta ezüst griff, mancsaiban kard és mérleg. A hatalmi és katonai rangok nem különülnek el egymástól, a katonai-politikai elitet az *arszúnok* alkotják. Jelenleg *Lívarr Nűszvűrr* kormányzó, (egyben a *sinemosi* hadsereg magas rangú tisztje) bír a legnagyobb hatalommal, ezért nevezik városkirálynak is. A *Hesterdanban* székelő városok tanácsának tagja (melynek feje a *daugone*, a *sinemosi* flotta és hadsereg főkapitánya *Asrevaal Nordel*). Rajta kívül még öt személynek van szavazata a *Fórumban*: lásd: *Politika*.

Helyszínek:

- Városháza (*kyr* épület)
- A kormányzói palota (*kyr* épület)
- A tanácsosi rezidencia (*kyr* épület)

Események:

- A *Hesterdani Városok* tanácsának ülése (közvetett hatása miatt az *Események Könyvében* sem kerül tárgyra)

Személyek:

- *Lívarr Nűszvűrr*, kormányzó, kapitány, *arszún*
- *Ené Rínassz*, a szárazföldi erők hadvezére, *arszún* tanácsos
- *Nívissz Rúadűsz*, flottaparancsnok, a tengeri erők hadvezére, *arszún* tanácsos
- Lásd bővebben: *Politika*

Szervezetek:

- *Az Arszúnok Testülete*

Kalandmodul-bevezető:

~Esküdt Ellenségek~

- Szóbeszéd: Egyes rosszindulatú feltételezések azt mondják, hogy a *Sabbhass* dinasztiának közvetve (*Toron*) van köze a gazdasági, kereskedelmi visszaeséshez és az árak emelkedéséhez...
- Szóbeszéd: Mások azt beszélnek, hogy a többi, nagy kereskedőcsalád fogott össze a *Sabbhassok* ellen, hogy megszerezhessék monopóliumaikat és közvetve (*Tolvajok Céhe*) keltik rossz hírét a *toroni* és *kyr* famíliáknak...
- Hír: A *Sabbhass* kereskedőház sok árunak emelte meg az árát és ez kihatott a többi kereskedőre is, akiknek emiatt szintén emelniük kellett portékáik árát...
- Megbízás: Az *Arszúnok Testülete* titokban keresi fel azt a bátor illetve szép szavú diplomata beállítottságú és megbízható jelöltet, aki képes szót váltani a marakodó kereskedőfamíliákkal illetve külhoni és pártatlan volna a nyomozásban...



Politika

Külön politikai szervek nincsenek, a törvényeket és a legfontosabb döntéseket mindig az adott jogkörrel rendelkező szervezet vagy család, illetve a kormányzó hozza meg, majd a javaslatokat a *Taggei Főtanács* havonta (vagy ha a szükség úgy kívánja akár gyakrabban is) esedékes *Fórumbéli* ülésén hagyják jóvá vagy vetik el. Esetenként népszavazást tartanak bizonyos, szélesebb körben a helyi népeket is mélyebben érintő kérdésekben. A *kormányzó* a *daugone* által ráruházott hatalomnál fogva, bármikor felülbíráhatja vagy akár mellőzheti is a szavazást, ha azzal a Sinemosi Liga érdekeit szolgálja. A főtanács döntéseinek helyességét a *Hesterdani Városok Tanácsa* felügyeli, egy kétfős küldöttség képében (tanácsosok). Hatalmát ezen kívül csak valamilyen vallási, erkölcsi vagy magasabb rendű természetjog korlátozza.

A Taggei Főtanács tagjai	jogköreik a fórumban
<i>Lívarr Nűszvírr</i>	hadviselés, hadsereg, hadiflotta, közbiztonság
<i>Falvin Menos</i>	bányászat, ipar, építészet
<i>Tian Lincos</i>	mezőgazdaság, halászat
<i>Levindar Sabbhass</i>	kereskedelem, szórakoztatás
<i>Renora Oravinn</i>	vallási kérdések, ítékezés, büntetés végrehajtás, oktatás
<i>Enor Bias</i>	a <i>Céh mesterek Tanácsának</i> érdekképviselője

Állandóak a területi viták *Toronnal* (császári haditengerészet), *Alidaxal* valamint *Tiadlannal*. Hagyományosan jó viszony az *Északi Szövetséggel*.

Helyszínek:

- *A Fórum*

Események:

- *A Taggei Főtanács* ülése

Személyek:

- *Lívarr Nűszvírr*, kormányzó, kapitány, *arszún*

- *Levistar Sabhass*, hajóskapitány, kereskedő, *kyr*
- *Falvin Menos*, kereskedő, építész, politikus, *gianagi*
- *Tian Lincos*, *tiadlani* kereskedőbáró, politikus, *tiadlani*
- *Renora Oravinn*, *dreina* papnő, diplomata politikus, *ereni*
- *Enthavos Calieryn*, *dreina* pap, elméleti politikus, *ereni*
- *Enor Bias*, a *Céhmesterek Tanácsának* feje, *dolamin*

Szervezetek:

- *A Taggei Főtanács*

Kalandmodul-bevezető:

~Idegen Vizeken~

- **Hír:** Vérdíjat tűztek ki az elszegényedett *arszún* családból származó ifjú szőke kalózkapitányra, *Févisz Dausszínra*, akiről eddig is igencsak megoszlott a közvélemény...
- **Szóbeszéd:** Megtámadt és elfoglalt egy eltévedt, *aszisz*, utánpótlásokat szállító kereskedőhajót. A hajón fegyverek voltak és *aszisz*, de *Tharr* hívók adták értük életük...
- **Legenda:** Az öreg *lupár*, *Tilar Yamm*, a város emlegetett bolondja, állítása szerint látta a Tengeri Kísértet nevű hajót (A *Yamm-Haikán-t*) melyet a ködből látott előbukkanni, nem látott rajta matrózokat sem, a hajó mintha magától sodródott volna a vízben.
- **Szóbeszéd:** Az beszélnek a helyi tengerészek, hogy a Tengeri Kísértet már az Elveszett Lelkek Hajója nevet viseli, legalább is ők, már így tartják számon.
- **Megbízás:** A *Viharmadár* névre keresztelt *korg* kalózhajó egy matróza fut bele kalandozóinkba megbízást ajánlva, hogy kapitányuk előszeretettel fogadna új matrózokat, hajójának vagyonát őrző zsoldosokat és tudós főket egyaránt, minden gyanakvást eloszlatni igyekezve, busás jussot ígérnek...



Törvények és Közbiztonság

A pyarroni tíz parancsolat helyi értelmezése:

- *Tiszteld az idősebbeket és a bölcsebbeket!* – Ha ennek ellentettjéről tesznek bejelentést, a kiszabható minimális pénzbüntetés 10 réz *sztratér* (külhoniakra 50 réz), a maximális büntetés pedig a sértett személy kilététől, rangjától függően akár a 10 ezüst *sztratért* is meghaladhatja, külhoniakra természetesen a kétszeresét szabják ki.
- *Tiszteld a rangban fölötted állókat!* – Ha ennek ellentettjéről tesznek bejelentést a kiszabható minimális büntetés 1 napnyi kötelező, fizetetlen munkavégzés. Külhoniakra ennek a kétszeresét szabják ki.
- *Hajts fejet engedelmesen előljáróidnak!* – Más néven parancsszegés, kötelesség elmulasztása. Ha erről érkezik bejelentés, a minimálisan kiszabható bírálat 50 réz *sztratér* pénzbüntetés vagy 3 napnyi kötelező, fizetetlen munkavégzés, külhoniakra ennek a kétszerese érvényes.
- *Az élet szent, kioltására csak védelmében cselekedj!* – Száműzöttnek nem, de más törvényen kívülinek bárki elveheti az életét negatív következmények nélkül. Ha azonban valaki polgárt gyilkol, és úgy ítélik meg, hogy azt nem a saját vagy egy másik személy életének védelmében tette, akkor a minimálisan kiszabható büntetés megszégyenítés vagy halálbüntetés. Viszont ha külhoni öl polgárt és a vádlott nem tudja megvédeni magát, akkor kitoloncolás, 10 évre való száműzetés vagy azonnali halál a jussa. Ha az ítéletet hozó, rangjában megfelelő személy úgy ítéli meg, akár tárgyalás nélkül, ott helyben is érvényesítheteti a törvényt.
- *Ne keresd a viszályt, de azt se hagyd, hogy jámbor tétlenségemben megalázzanak!* – Ide tartozik az árulás vádja, a házasságtörés, csalás, tolvajlás, csempészet, megvesztegetés, hatalommal való visszaélés, stb. Helyzettől, a tett súlyosságától függően szinte bármi elképzelhető, mint kiszabott ítélet, akár halálbüntetés is.
- *Élvezd az élet szépségét, és kelj oltalmára, ha fenyegetik!* – Minden polgárnak és külhoinak kötelessége kísérletet tenni annak megakadályozására, ha egy bármilyen nemzetiségű, fajú, vallású személyt, bármilyen módon is fizikailag bántalmazzanak a *Sinemosi Liga* területén. Ennek elmulasztása a harmadik parancsoltnál kiszabható ítéleteket vonhatja maga után.
- *Légy türelmes más hitekkel, ha ők is türelmesek veled!* – Még a tiltott vallások követőit is tolerálni illik, ha az nem gyakorolja a vallását, céljai nem a tiltott vallás érdekeit szolgálják. Az ilyen eseteket általában a leginkább kompetens egyház vizsgálja ki, majd ezt figyelembe véve hozzák meg az ítéletet. A tiltott vallásgyakorlásért járó legkisebb büntetés az életfogytig tartó száműzetés, rosszabb esetben a szakrális formáknak megfelelően járnak el, melynek folytán a vádlottnak általában színt kell vallania az istenek előtt, ám az, ilyenkor már csak a

legritkább esetekben menekül meg a biztos haláltól.

- *Hagyj másokat akaratauk szerint élni, ha ők is hagynak téged!* – Minden szabadságot korlátozó bűncselekedetet szigorúan elítélnék. Ide sorolható az embercsempészet, emberrablás, fogvatartás, zsarolás, stb. A kiszabható büntetés helyzettől függően szabadságvesztés, de akár halálbüntetés is lehet.
- *A tudás szent, minden formáját óvni és védeni kell!*
- *Gyűlöld Orwellát, minden megnyilvánulásában, mert ellenséged ő, aki pedig a szolgálatában áll, túl sokat élt már ezen a földön!*

A *Sinemosi Liga* alaptörvényei és a közbiztonság:

- A hűbériség ismeretlen, elvben minden sinemosi polgár egyenlő
- A tanyákon, falvakban élők is teljes jogú polgárok
- Saját telket csak polgárjoggal rendelkező személy vásárolhat
- Polgárjog 10 évnyi céhtevékenység után kapható
- Céhet bárki alapíthat a fórum döntése alapján, viszont a területet vagy épületet, amin, vagy amiben a céh működik, csak bérbe kapja
- Minden olyan céhnek, melynek éves jövedelme eléri vagy meghaladja az 500 ezüst *sztratért* kötelessége céhes tornyot és per/vagy hajót építtetni illetve fenntartani
- Egyházat a *fórum* döntése után, a *daugone*-tól kapott írásos, pecsételt engedély alapján bármely nem tilalmas vallás erre felhatalmazott papja alapíthat, melyre a tanács a felhatalmazó egyháztól is küldöttjével okiratot kéret, valamint legalább 1000 hívővel köteles a vallásnak rendelkeznie a városban, ahol az egyházat megalapítják, ezt évenkénti szavazással ellenőrzik
- Minden *sinemosi* polgárnak kötelező a katonai szolgálat (15-től 45 éves korig)
- A *Toron* vagy más ellenséges államalakulat rovására tett csempészet államilag elismert
- A kalózkodás csak főkapitányi (*daugone*-i) engedéllyel lehetséges
- A törvénykezés a *pyarroni* parancsolatokon alapszik, bár attól kicsit szigorúbb
- Az idegenekre külön és szigorúbb törvények vonatkoznak (ez is azt a célt szolgálja, hogy a területen lévő, de függetlenül politizáló városokat is a ligába kényszerítsék)

- A városőrség *Dreina* rendjétől kap utasításokat, de minden körülmények között a kormányzóhoz hű
- A kikötőben a közbiztonság jó, az egész kikötő jól védett, a kereskedő negyedben (nagyobb mérete és zsúfoltsága miatt) előfordulhatnak tolvajlások, betörések, egyéb bűntettek, de alapvetően itt is jó. A fogadó negyedben már csak mérsékelt, gyakoriak az esténkénti ilyen-olyan összetűzések is, az szegénynegyedben (a kikötőnegyed főúttól távolabb eső része) pedig nem túl jó, itt a rablások, gyilkosságok sem ritkák. A várost környező területeken még elfogadható, épp ezért érdemes jól vigyázni.
- Tilalmas egyházak: *Tharr*; a *toroni hekkák*, *Morgena* és megjelenési formái, *Orwella*, *Ranagol*, *Menegle* és az *Ork héroszok*.

Helyszínek:

- *A Taggei Ítélszék* (kvrépület)
- *A Taggei Tömlöc*
- *Gárdaparancsnokság*
- *Kaszárnyák* (minden negyedben)
- *Őrposztok* (szárazföldi, partmenti)

Események:

- *Törvényhirdetés* a város három főbb terén
- *Rendelkezésbeli kinyilatkoztatás*, adózásról, céhekről, egyebekről
- *Egyéb kinyilatkoztatások*, bűnösökről, karavánok, rakományok érkezéséről stb.

Személyek:

- *Névisz Tárlann*, a város őrparancsnoka, a kikötőnegyed őrkapitánya, *arszún*
- *Asszúr Nírunn*, a kereskedőnegyed őrkapitánya, *arszún*
- *Szurvún Húrann*, a fogadó negyed őrkapitánya, *arszún*
- *Impius Cortina*, *Dreina pap*, bíró, *ereni*
- *Beravin Loaster*, *Dreina pap*, elméleti jogtudós, *ereni*

Szervezetek:

- *A Taggei Órgárda*
- *Az Ezüst Tenyér Ítélező Testület*

Kalandmodul-bevezető:

~Újkapuk~

- Szóbeszéd: A különböző, de főleg az alsóbb rétegek népei, előbb panaszkodnak, majd tanácsokba próbálnak tömörülni, hogy hangot adjanak a nemtetszésüknek a gazdasági, kereskedelmi visszaeséssel és az inflációval kapcsolatban...
- Hír: A *fórum* nem engedélyezi ezen emberek céhbe vagy tanácsba való tömörülését...
- Szóbeszéd: Az a beszéd járja, hogy bizonyos személyek felkelést, lázongást szerveznek...
- Megbízás: *Enor Bias* fia *Orwen Bias*, fogadójában, a *Karavellában* kéri meg kalandozóinkat, hogy vezessék a lázadást melynek szervezése fülébe jutott korábban, jutalmuk természetesen nem marad el amennyiben titokban marad a felkérés...



Hétköznapi Élet

A lakosság a lupár, dolamin és az arszún nép (egyesek szerint *crantai* jegyeket viselő) leszármazottaiból, valamint *tiadlaniakból* (északi ervekből, *erv-ulukból* és *erv-narákból*), *ervekből*, *quironeiaiakból* továbbá egy kevés *toroniból*, maroknyi *kyr származékból* és néhány *korgból* áll. Ezen népek nagy része csupán kevert vérű leszármazott, a *crantai* jegyeket viselő népek a hegyekben való bujdosást követően, jócskán a *kyrek* és *cranta* háborúi után tudtak csak fennmaradni a lassú beolvadással. A város lakosait a kereskedő/iparos polgárság és a hajózásból/halászatból élő alsóbb réteg teszi ki.

Az egyes népek általánosságban vett jellemzői:

Népcsoport	jellemzők
Északi ervek	fehér bőr, természetes, barna vagy szőke haj, általában kék szem
Erv-uluk	halvány, barna bőr, kerek testalkat, erős csontok, fekete haj, vastag ajkak, tömpe orr
Erv-narák	sárgás bőr, vékony alkat, egyenes fekete haj, vágott, barna szem
Lupárok	kreol bőr, magas, vékony, szálkás termet, hullámos, illetve göndör, fekete haj
Dolaminok	barnás bőr, közepmagas, szálkás termet, barna vagy vörös haj
Arszúnok	olivás, halvány barna bőr, magas, vékony termet, göndör, szőke vagy barna haj
Korgok	fehér bőr, nagy és erős, szálkás termet, erős csontozat, barna, szőke vagy vörös haj
Köz-toroniak	kreol bőr, erős testfelépítés, sötét haj, szürke haj
Tisztavérű toroniak	világosabb olivás bőr, világos vagy lenszőke haj, szürke, ritkán kék vagy zöld szem
Kyr-származékok	fehér, halovány bőr, magas termet, erős vonások, fakó, vasderes vagy hófehér haj, halványkék, zöld vagy acélszürke szem

Az építészet, úgy, mint a kultúra és a nyelv nagy része is *tiadlani* eredetű, de találni itt néhány felújított régi *kyr* épületet, továbbá egy-két ősi, *crantai* építményt, romot is.

Majd mindenhol önfenntartóak a háztartások, amire még szükség lehet, az mind beszerezhető a kereskedelemből. A városban körülbelül 5-7 ezer, a környező falvakban, tanyákon pedig további 5-700 ember él.

Hivatalos nyelvek:

Nyelvek, nyelvjárások

arszún
dolamin
lupár
déli-erv
északi-erv
köz-toroni
quirad (quironeiai közös)

Nem hivatalos nyelvek: Az *aszisz* nyelv, ahogy a *Quironeia* térségében általában kereskedelmi nyelvként is használatos.

Utónevek:

Népcsoport	utónevek
Erv-ulu	Ahran, Alhor, Ahaus, Ayadis, Calesag, Kritina, Dvirdah, Gorar, Dacoss, Dann, Lelto, Ridhel, Hor, Gar-dam, Goriss, Gonor, Jahago, Karaba, Kirs, Lamar, Lanst
Erv-nara	Laichin, Xien-Lier, Jaok, Ni'Doir, Nia-Xen, Jimpu, Yorn, Sand-Chein, Tana-Kaer, Soeno, Sieko, Kaer, Hantar, Kal-Nain, Mocho, Thinn, Michoi, Lao-Chin
Lupár	Krobua, Tiedu, Baulu, Obada, Zulab, Ubak, Dubak, Bado, Ugas, Eleani, Obu, Habas, Saye, Kebada, Badku
Dolamin	Rumilan, Dakun, Rulan, Kolre, Diventu, Osjar, Lemeru, Tieuri, Rantu, Pilum, Varto, Estekar, Lesur, Sagul, Tarun, Dalun, Hapin
Arszún	Rénassz, Hasszún, Nidarr, Núszvúrr, Rinasz, Rúadúsz, Tárlánn, Nasszúl. Nénasz, Rúadasszúr, Nénassz, Nasszúl, Énisz, Dasszín, Húrann, Dúrasz, Tisszúr, Nirunn
Korg	nem használnak vezetékneveket, ehelyett jelzőik vannak, mint pl.: Az Orkölő
Toroni	Rias, Kelas, Ikventus, Ryas, Tarn, Nydasann, Cysten, Yar-Tor, Catheda, Rouras, Feiras, Hissan, Daerto, Ertaro, Parlos, Gaonnis
Kyr-számazék	Drayan, Akrako, Gaonnes, Quessas, Fhyrres, Uthoran, Jaenotor, Syllustar, Radandos

Férfi keresztnemek:

Népcsoport**keresztnevek**

Erv-ulu	Quirgas, Raban, Rebas, Renah, Ribay, Sahnba, Sahog, Senim, Shabil, Tagbu, Twyll, Vilgis, Wilk, Kalkum, Raman, Deratu, Shenab, Udogin
Erv-nara	Akrim, Almoi, Eylan, Eiar, Nigwel, Naklo, Malsin, Narinim, Li, Nikjin, Sieho, Hiago, Sauken, Akesi, Odel, Hjin, Jao, Akue, Tsanaka, Lian
Lupár	Rasi, Ulbas, Ubask, Ugul, Oguz, Fauk, Kaliba, Bada, Dulabi, Ugana, Luparo, Kabulu, Basu, Unagu, Robu, Daba, Dapa, Shabal, Rhakal
Dolamin	Dunar, Damir, Selur, Valas, Onar, Eroat, Tulak, Tilab, Cravin, Balmin, Deho, Eroan, Rilás, Tanek, Peri, Peroam, Nenran, Doloman, Dunar
Arszún	Rúszvúr, Lívarr, Ené, Nívissz, Névisz, Févisz, Réniszm Drénisz, Líszvúr, Níszvúr, Arszúnasz, Híreasz, Tévisz, Vúrann, Éránn, Szurvún, Asszúrm, Hívarr
Korg	Wulkar, Horar, Waren, Hargan, Karek, Vuul, Unaar, Golar, Zurbak, Gorban, Oregar, Tibar, Kaain, Gulban, Agaar
Toroni	Teirdan, Demoran, Tiedor, Leinyar, Neibus, Keviran, Petronu, Kalvidas, Estemor, Hedvias, Dulyar
Kyr-számazék	Cyragin, Syguras, Demoran, Yvadrán, Keyorun, Fylichor

Női keresztnevek:**Népcsoport****keresztnevek**

Erv-ulu	Mautan, Ernaua, Karinu, Rosann, Karinu, Rosann, Ramada, Dukia, Nilna, Rana, Uliu, Labanu, Polset, Launa, Anara, Doka, Juasa, Alhau, Nanua
Erv-nara	Driassa, Yisen, Kin, Liri, Ginn, Moi, Elya, Eidi, Nilin, Felara, Yoan, Lia-Nien, Koane, Iney, Noara, Sienia, Manule, Jidis, Ksura, Siiro
Lupár	Gulani, Alaupa, Roana, Rasina, Ulasa, Risaida, Lassu, Sinosa, Kuasa, Urasa, Luapria, Rosabia, Kabula, Ubsla, Gheiba, Obsa
Dolamin	Delamin, Dulma, Noana, Ursa, Jerhi, Posa, Laona, Tauli, Karvina, Fulabi, Alenan, Lenia, Tila, Merana, Neadia, Naiena, Flanika, Daehi
Arszún	Amisza, Nunéisz, Mirenn, Neisszel, Szímrel, Rélimé, Lúnisz, Étissz, Liész, Éín, Hannúra, Aranúsz, Lenasszir, Úrszunna, Kínessza
Korg	Nodin, Hasia, Signa, Ulaan, Erna, Gial, Shibil
Toroni	Zervina, Cjenna, Lyura, Karnia, Liolen, Cyerra, Nevjana, Uldyan, Echina, Lyatha, Syona, Iwenia, Tilanay
Kyr-számazék	Kryela, Illya, Cjienna, Lyelrion, Ruara, Quweja, Chyela, Chileya, Amelya, Kyssa, Lissane, Giwella, Reaja

Klánok, rendek, iskolák:

Iskolák	szervezetek
Harcos	<i>A Taggei Őrgárda</i>
Tolvaj	<i>A Tolvajok Céhe</i>
Pap	<i>Dreina, Ellana, Nastar, Antoh</i> rendjei
Paplovag	<i>Dreina</i>
Boszorkány	<i>Livinai Gyülekezet, Kék Anyák, Sziromajkak</i>

Példák foglalkozásokra:

Foglalkozás	példák, rangok
Kereskedő	külhoni, nagykereskedő (monopóliummal rendelkező család), kiskereskedő (céhek)
Iparos	szabó, cipész, takács, kovács, tímár, ács, asztalos, stb. (mester, inasa)
Halász	gyöngyhalász, halász, rákász (tapasztalt, kezdő)
Hajós	utazó, kincsvadász-kereskedő, kalóz, tengerész (matróz, kormányos, másodtiszt, elsőtiszt, kapitány)
Gazda	kondás, lovász, farmer, stb. (birtokos, tulajdonos, pajtás, segítő ifjú)
Kocsmáros	tulajdonos, kocsmáros, segéd, felszolgáló, takarító
Fogadós	tulajdonos, fogadós/vendéglős, szakács, segéd, felszolgáló, takarító
Teafőző	tulajdonos, teafőző mester, inas, takarító, segéd
Szeszfőző	serfőző, borász, pálinkafőző, likőrkészítő (mester, inas)
Építész	építészmérnök
Lámpagyújtogató	-
Dokkmunkás, építőmunkás	-
Favágó	-

Bányász	kő, vas, réz, ezüst (bányamérnök, bányász)
Vadász	vadász, vadászmester
Gyógyító	gyógyfüves, hajóorvos, kirurgus “szerszámos”
Pap	<i>Dreina, Ellana, Nastar, Antoh</i> (növendék, novícius, pap/szerzetes)
Írnok	-
Cseléd	-
Kertész	-
Kifutófiú	-
Kikiáltó	-
Kocsis	riksás, lovaskocsis
<i>Taggei Gárdista</i>	újonc, gárdista, gárdista tisztőr “toronyőr”, gárdista kapitány, gárdista kiképzőtiszt, őrkapitány, őrparancsnok, gárdaparancsnok
<i>Taggei Tengerész katona</i>	matróz, tengerészkatona, tengerész-katonatiszt, kormányos, másodtiszt, elsőtiszt, hajóskapitány, flottaalparancsnok, flottaparancsnok
Katona	újonc, könnyű gyalogos katona, zászlós, kapitány, főzászlós, századparancsnok, századfőparancsnok, ezredparancsnok
Zsoldos	tag, kompániavezér
Kalóz	tengeri haramia, tengeri farkas, kormányos, elsőtiszt, kalózkapitány
Muzsikus	helyi, vándordalnok

Helyszínek:

Kocsmák:

Név	példák
Kikötőnegyed	<i>Tat, Ringó, Tajtékzó, Kapuőr, Zátony</i>
Fogadónegyed	<i>Virrasztó, Taggei Vigadó, Rhotgarr Kocsmája, Kies-kunyhó</i>
Kereskedőnegyed	<i>Iryan Kocsmája, Kereskedők Kertje, Garasos, Flancos Mír</i>

Fogadók:

Név	példák
Kikötőnegyed	<i>Karavella, Halász-Háló, Fogadó az Öreg Kapitányhoz</i>
Fogadónegyed	<i>Taggei Pihenő, Levindar Palotája, Fogadó a Vándor Muzsikushoz</i>
Kereskedőnegyed	<i>Versmondó, Hin-Jan Fogadója, Fogadó a Két Kereskedőhöz</i>

Vendégfogadók:

Név	példák
Kikötőnegyed	<i>Antoh Konyhája, Vén Tenger Vendéglő, Vitorlás Vendéglő</i>
Fogadónegyed	<i>Kistar Vendéglője, Taggei Tányéros, Vendéglő a Narválhoz</i>
Kereskedőnegyed	<i>Vörös Kalmár, Kemencés Vendéglő, Kékpálma Vendéglő</i>

Teaházak:

Név	példák
Kikötőnegyed	<i>Yakun házaa, Csendes víz</i>
Fogadónegyed	<i>Taggei Teázó, Teaház a Főzőmesterhez</i>
Kereskedőnegyed	<i>Sárga Menyét Teaház, Teázó a Zöld Sárkányhoz</i>

Egyéb helyszínek:

- *Ellana Egyházi Árvaháza, a Livinai Árvák, a gyülekezet rejtekhelye*
- *A Taggei Temető*

Események:

- Utcabálok
- Különböző vásárok
- Céhes Fesztiválok
- Sportversenyek
- Ünnepek

Személyek:

Név	magyarázat
<i>Garun Muarad</i>	ex-gladiátor, birkozó bajnok, <i>köz-toroni</i>
<i>Wilk Dacoss</i>	hálóvető bajnok, <i>erv-ulu</i>
<i>Unaar Gulban</i>	ökölvívó bajnok, <i>korg</i>
<i>Ugul Saye</i>	élsportoló úszó, <i>lupár</i>
Li Lao-Chin	élsportoló, futó, <i>erv-nara</i>

Kocsmák:

Név	magyarázat
<i>Tat Ruben</i>	a <i>Tat</i> néven futó kocsmá tulajdonosa, <i>dolamin</i>
<i>Ringo Seyba</i>	a <i>Ringó</i> nevű kocsmá tulajdonosa, <i>lupár</i>
<i>Deregar O'Sejnor</i>	a <i>Tajtétkzó</i> néven futó kocsmá tulajdonosa, <i>északi-erv</i>
<i>Arúnnan Szúnnar</i>	a <i>Kapuőr</i> néven futó kocsmá tulajdonosa, <i>arszún</i>
<i>Jugbah Elenar</i>	a <i>Zátony</i> néven futó kocsmá tulajdonosa, <i>erv-ulu</i>
<i>Kiw'las Dulanor</i>	a <i>Virrasztó</i> néven futó kocsmá tulajdonosa, <i>köz-toroni</i>
<i>Zania Yeja</i>	a <i>Taggei Vigadó</i> néven futó kocsmá tulajdonosa, <i>erv-nara</i>
<i>Rotharr Zulk</i>	a <i>Rhotgarr Kocsmája</i> tulajdonosa, <i>korg</i>
<i>Henego Tiadla</i>	a <i>Kies Kunyhó</i> néven futó kocsmá tulajdonosa, <i>erv-nara</i>
<i>Iryan Tavorador</i>	az <i>Irian Kocsmája</i> tulajdonosa, <i>köz-toroni</i>

<i>Gabena Olaou</i>	a <i>Kereskedők Kertje</i> néven futó kocsmá tulajdonosa, <i>erv-ulu</i>
<i>Bokhar Bekar</i>	a <i>Garasos</i> néven futó tulajdonosa, <i>törpe</i>
<i>Manaku Meladu</i>	a <i>Flancos Miré</i> néven futó kocsmá tulajdonosa, <i>lupár</i>

Fogadók:

Név	magyarázat
<i>Orwen Bias</i>	a <i>Karavella</i> fogadó tulajdonosa (<i>Enor Bias</i> fia), <i>dolamin</i>
<i>Nasszúr Vészinn</i>	a <i>Fogadó az Öreg Kapitányhoz</i> néven futó fogadó tulajdonosa, <i>arszún</i>
<i>Labasu Olembar</i>	a <i>Halász-Háló</i> néven futó fogadó tulajdonosa, <i>lupár</i>
<i>Tasnar Odun</i>	a <i>Taggei Pihenő</i> néven futó fogadó tulajdonosa, <i>dolamin</i>
<i>Keian Tosagur</i>	a <i>Levindar Palotája</i> néven futó fogadó tulajdonosa, <i>köz-toroni</i>
<i>Osriel Lenara</i>	a <i>Fogadó a Vándor Muzsikushoz</i> nevű hely tulajdonosa, <i>quironeiai, félelf</i>
<i>Shao Elieze</i>	a <i>Versmondó</i> néven futó fogadó tulajdonosa, <i>tiadlani</i> költő, <i>erv-nara</i>
<i>Hin-Jan Toubá</i>	a <i>Hin-Jan Fogadója</i> néven futó hely tulajdonosa, <i>erv-nara</i>
<i>Sinao Tarwan, Aino Tarwan</i>	a <i>Fogadó a Két Kereskedőhöz</i> tulajdonosai, testvérek, <i>erv-narák</i>

Vendégfogadók:

Név	magyarázat
<i>Hannui Labano</i>	a <i>Vitorlás Vendéglő</i> tulajdonosa, <i>erv-ulu</i>
<i>Olanbe Paojo</i>	a <i>Vén Tenger Vendéglő</i> tulajdonosa, <i>lupár</i>
<i>Heormas Rivelar</i>	az <i>Antoh Konyhája</i> néven futó vendéglő tulajdonosa, <i>quironeiai</i>
<i>Kistar Evisnan</i>	a <i>Kistar Vendéglője</i> néven futó vendéglő tulajdonosa, <i>quironeiai</i>
<i>Niréassz Lanmúr</i>	a <i>Taggei Tányéros</i> vendéglő tulajdonosa, <i>quironeiai</i>
<i>Uze Panpo</i>	a <i>Vendéglő a Narválhoz</i> néven futó vendéglő tulajdonosa, <i>erv-ulu</i>
<i>Hakon Kenar</i>	a <i>Vörös Kalmár</i> vendéglő tulajdonosa, <i>köz-toroni</i>
<i>Haube Oela</i>	a <i>Kemencés Vendéglő</i> tulajdonosa, <i>erv-ulu</i>
<i>Naobi Lubana</i>	a <i>Kékpálma Vendéglő</i> tulajdonosa, <i>dolamin</i>

Teaházak:

Név	magyarázat
<i>Yakun Hakudo</i>	a <i>Yakun Háza</i> néven futó teaház tulajdonosa, <i>erv-nara</i>
<i>Nulabi Labeu</i>	a <i>Csendes Víz Teaház</i> tulajdonosa, <i>lupár</i>
<i>Lakan Robus</i>	a <i>Taggei Teázó</i> tulajdonosa, <i>dolamin</i>
<i>Linao Hoane</i>	a <i>Teaház a Főzőmesterhez</i> néven futó teaház tulajdonosa, <i>erv-nara</i>
<i>Ianne Elaen</i>	a <i>Sárga Menyét Teaház</i> tulajdonosa, <i>erv-nara</i>
<i>Samean Eao</i>	a <i>Teázó a Zöld Sárkányhoz</i> tulajdonosa, <i>erv-nara</i>

Szervezetek:

- *Céhmesterek Tanácsa*
- Kisebb a hétköznapi területen tevékenykedő céhek

Kalandmodul-bevezető:

~Mélyen Szeretni Más~

- Szóbeszéd: Az a pletyka járja, hogy a *Hassitor kapitányának másodtisztje, egy köz-toroni*, frigyre szeretne lépni a *Sinetar kapitányának tiadlani* lányával...
- Szóbeszéd: Néhányan azt suttogják, hogy a város hatalmasságai, nem mind értenek egyet ennek a lépésnek a helyességével, mi több, akár hatalmi harcokhoz is vezethet...
- Hír: Végül kitűzik a házasság időpontját, viszályokat félretéve, mindkét fél egyetértésével...
- Legenda: Egy *dolamin* legenda szerint, azok, akik a *Siralomzátony* felett vallanak egymás iránt szerelmet, azoké örökké fog lángolni, akár csak a legenda szerelmespárjáé, kiket nem engedtek házasságra lépni, így együtt vetették magukat a habok és a sziklák közé...



Kultúra

A viselkedéskultúra *tiadlani* mintáját sokan követik (főleg a tehetősebbeknél mérce), de attól függetlenül, hogy ez a meghatározó, még nem kötelező érvényű, így gyakran szolgálhat egy konfliktus alapjául (például a szertartásos udvariasság szabályainak megszegése).

Öltözkékként itt is gyakran viselnek *hatunt* (selyem illetve vászon anyagú, változó hosszúságú, nyaknál, magasan záródó kabátot), az alatt, ha szükséges, egyszerű fehér inget. A nőknél a *hatun* mindig földig ér és zárt. A férfiak és a nők is előszeretettel hordanak bő, szellős nadrágokat. Lábbeliként a nők magas talpú cipőt, a férfiak szandált vagy bőrcsizmát húznak, melynek orra hegyes és felfelé kunkorodó. A szegényebbek (jobb híján) beérik egy pár háncspapuccsal. A kiegészítők sokfélék lehetnek, nőknél pl.: fátyol, vállkendő, legyező, napernyő, stb. A férfiaknál a változatos alakú, magas kalapok a jellemzőek.

A hosszú hajat a fejhez simulva kontyba fogják, amit a nők be is fonhatnak. A férfiak ritkán növesztenek szakállat, ha mégis, akkor többnyire keskenyet, vékonyat.

Az *arszún* nép névadási szokásai között van egy érdekes hagyomány. Az *arszún* nevek hőseiktől származnak, így ha valaki elég nagy hőstettet visz véghez, új nevet találhat ki magának, amit majd gyermekei is viselnek majd.

A gasztronómia változatos, jellemző az erős fűszerek használata.

Művészetek: Tusfestészet, bábjáték, négysoros versírás (az ettől hosszabbat magas körökben már lenézik, egyébként csak népiesnek tartják), zeneművészetek (*Tiadlani* festett arcú igricek), papírhajtogatás (csak a *tiadlaniak*), fafaragás, szobrászat. A kalligráfia művészete jellemzően egyszerű, de kifinomult.

Sport: Váltófutás, ökölvívás, birkózás, lövészet, kocsihajtás, úszás, evezés stb.

Kisebb nagyobb ünnepeket, fesztivált évente, félévente, utcabált havonta tartanak.

Helyszínek:

- *Művészetek Otthona*, avagy *Ritkaságok Háza*
- A Kék Jósda, avagy a *Taggei Jövendőmondó*
- *A Rózsás-tó fürdője*

Események:

- Kulturális Ünnepe, fesztivál (pl: bábszínházak, tánc stb.)

Személyek:

- *Eroat Varto, a Rózsás-tó fürdőjének házmestere, dolamin*
- *Seur Mantlin, rendezvények szervezője, tisztavérű toroni*
- *Jaering Sabhass, kereskedő, rendezvények szervezője, kyr*
- *Onar Dalun, a művészetek otthonának vezetője, Nastar pap, dolamin*

~Inkább a Halál~

- Szóbeszéd: Az éves *Taggei* kulturális fesztivált tartják, amikor is az a szóbeszéd járja, hogy elég sokan megbetegedtek a fesztivál ideje alatt, mely lehet, hogy járványt jelent.
- Hír: Elrendelik az összes gazda állatának lemészárlását. Minden lakost arra utasítanak, hogy semmilyen helyben tenyésztett állat húsát ne fogyasszák, mert fertőző...
- Hír: Lepra ütötte fel fejét a városban. A gyógyítók és a papok szorgosan próbálják megfékezni, de az, a tűz sebességével terjed tovább...
- Hír: Néhány katona megszökött a *Kwiah Tyron*-ból, ezek fejére kiemelt vérdíjat tűznek...
- Szóbeszéd: Néhány szökött katona hírére kelti a *Kwiah Tyron*-ban történő eseményeknek. Habzó szájú, rángó örültekről beszélnek, akik élőholtak módjára támadnak meg bárkit, mikor rohamot kapnak...



Gazdaság

Ahogy az a *Sinemosi Ligában* általános érvényű, *Rawill Taggében* is a tenger gazdagságának iszapos fenekén nyugszanak a gazdaságot tartó cölöpök. A térség gazdaságában az alábbi arányokkal érvényesülnek az adott tevékenységi területek:

Iparág	%
Kézművesipar	35%
Halászat/hajózás	50%
Mezőgazdaság/állattartás	10%
Bányászat	5%

A *mezőgazdaság* csekély mértékű, az alig egy kevés termőföld, a hadsereg magtárainak készletét hivatott gyarapítani, mint ahogy az állattartás egy része is. Csíkos vaddisznót és baromfikat tenyésztenek az itteniek. Az otthonok kertjeiben a konyhakertészet az elterjedt (pl.: köles, paprika, paradicsom, tök), a háztartások nagy része önfenntartó. A gazdák belterjes földműveléssel művelik földjeiket, melyeken a tea, a rizs, a cukornád, a földimogyoró, az olajpálma, a korpa mellett megteremnek a különböző kávéfajták, pl.: zöldkávét, valamint a gyapotot, de a trópusi gyümölcsök is, mint pl.: a banán, a kókusz, az avokádó, a gránátalma, mandarin, melyek egy részéből szeszt is gyártanak. Kedvelt szesz fajta errefelé a rum, amit szintén főznek a helyiek.

Az *kézművesipar* némileg jelentősebb, mint a mezőgazdaság. Számos foglalkozást üznek a városban, legyen az takács, hajóács, kőfaragó, mozaikkészítő vagy kovács. A hasonló foglalkozást űzők általában a foglalkozásnak megfelelő céhbe tömörülnek, akárcsak a kereskedők vagy mindazok, akik közös érdekeiket szeretnék a felsőbb hatalmak felé közvetíteni és érvényesíteni.

A *halászat/hajózás* képezi a legszegényebb népcsoportok és társadalmi rétegek megélhetését. Tengerészek, dokkmunkások, evezősök, csónakos halászok és hálós rákászok e népek. Köreikben megbecsült foglalkozás a gyöngyhalászat, amely igen veszélyes, ugyanis az értékes gyöngyragyó csak a tenger fenekén, a borotvaéles zátonyok alatt lelhető fel.

A *bányászat* szinte elhanyagolható jelentőségű. Az ide betelepedett *gianagi* család szerzett rá monopóliumot *P. sz. 3500* körül. Általában helyi felhasználásra, illetve eladásra fejtenek követ, vasat, esetleg némi gyenge minőségű rezet. *Rawill Taggében* egyáltalán nem, de az egész *liga* területén sem bányásznak elég aranyat ahhoz, hogy pénzt is tudjanak veretni belőle.

A *Sinemosi Ligának* saját pénzneme is van. A neve *sinemosi sztratér* és a nemesfém tartalma az átlagosnál (mérete miatt is) kicsit alacsonyabb, viszont ezt ellensúlyozandó, vernek belőle eleget, amit meg is engedhetnek maguknak. Az érméket rézből és ezüsből készítik, amelyek egyik oldalán a város címere, a vörössel és kézzel háromszor vágott pajzs, rajta ezüst griff, mancsaiban karddal és mérleggel, a másik oldalán, pedig a pénzverés kizárólagos jogát birtokló *hesterdani daugone* látható.

A külhoni kereskedőkön kívül, csak néhány, a városban tevékenykedő, módosabb kereskedő fogadja el az idegen pénznemeket, bár általában azok is csak a *tiadlani koronát*. Így az ide látogató jobban teszi, ha mihamarabb talál valakit, akinél érméit *réz* vagy *ezüst sztratérokra* válthatja.

Helyszínek:

- *A Kormányzói Kincstár*
- *A Menos-bánya*

Események:

- *Árak emelkedése*

Személyek:

- *Thinos Bridic, Dreina pap, gazdasági főtanácsos, ereni*
- *Serenia Sialas, Dreina papnő, főkincstárnok, ereni*
- *Estire Menos, bányaménök, gianagi*
- *Kalmon Yadah, tiadlani bankár, erv-nara*

Szervezetek:

- Különféle kisebb céhek az adott gazdasági területnek megfelelően

Kalandmodul-bevezető:

~Örökség~

- **Legenda:** A köznép mesemondói úgy tartják, a *kyrek* nem csupán épületeket és anyagi értékeket hagytak rájuk. Mende-mondák szerint rengeteg írásos emlék, valamint vallásos jelentőséggel bíró dokumentumok évezredek nyughelye maradt feltáratlanul...
- **Szóbeszéd:** A menos bánya egy új tárnát nyit meg, azonban a bánya alagútrendszere a hegy túloldaláig vezet, így hegyi örvongók kezdték birtokba venni a járatokat, amely akadályozza az új tárnák feltárását.
- **Hír:** Törpe bányászok, feltehetően *crantai* nyelven rótt írásokat és vésett kőtáblát fedeztek fel a *Kapuőr-hegy* mélyén...



Kereskedelem

A kereskedelmi szempontból is paradicsominak mondható város tényleg paradicsomi, amíg az ember maga is üzletelni nem kezd. Ugyanis kereskedelmi engedélyt nem könnyű szerezni és csak a *Taggei Kereskedők Társasága* adhatja ki. Ha ez megvolna, akkor sem kereskedhet az ember akármivel. Vannak árucikkek, amiket bárki árulhat, vannak, amiket csak polgárjoggal rendelkezők sok árut viszont monopólium véd, így csak az azzal rendelkező (általában család) élhet a kereskedés jogával. Más cikket, mint például a fegyvereket kizárólag az rendelhet meg vagy forgalmazhat, aki erre külön engedélyt és általában parancsot is kapott egy elég magas katonai rangot viselő személytől. Vannak természetesen illegálisak is, ezek behozatalát tiltja ugyan a törvény (például a mérgeket), de mivel a csempészek errefelé rendkívül dörzsöltek és jók a kapcsolataik, a feketepiacon kisebb nagyobb nehézségek árán számos nem legális dolog is beszerezhető. A vámot a *Kikötői Számvevőszék*, illetve a kaputornyokhoz, mólókhoz kirendelt vámtisztek szedik, a piaci árak aránylag magasnak mondhatóak. Az alábbi táblázat csupán az import árut mutatja, ebből kiviláglik, hogy amelynél *Sinemosi Liga* megnevezés is szerepel, ott az egy másik ország számára számít importnak, így az exportálás külön nem kerül levezetésre, valamint ezen táblázatok csupán példákat sorolnak fel, ezektől az áruktól eltérők is előfordulhatnak a kereskedelemben.

Keresett import árucikkek, származási helyel:

Haszonnövények és terményeik	származási hely
Ananász, kókusz, banán, avokádó, gránátalma, mandarin	<i>Sinemosi Liga, Dél-Tiadlan</i>
Narancs, citrancs (grépfrút), mangó	<i>Sinemosi Liga, Dél-Tiadlan</i>
Gyapot, kaucsuk, kakaó, kávé	<i>Sinemosi Liga, Dél-Tiadlan</i>
Paprika, paradicsom, tök	<i>Sinemosi Liga, Dél-Tiadlan</i>
Napraforgó, földimogyoró,	<i>Sinemosi Liga, Dél-Tiadlan</i>
Burgonya, köles, korpá	<i>Sinemosi Liga, Dél-Tiadlan</i>
Rizs, gabonafélék, kukorica	<i>Sinemosi Liga, Tiadlan, Antera</i>
Tea, dohány	<i>Sinemosi Liga, Tiadlan, Kaskellon, Enoszuke</i>
Fűszer- gyógynövények	<i>Tiadlan</i>
Levendula, babér, kakukkfű	<i>Kaskellon</i>
Fahéj, édes fűszerek	<i>Narvan</i>
Különleges fűszerek	<i>Dél-Ynev</i>

Haszonállatok	ár
Kutya, vadász	2 e
Macska	3 r
Baromfik	5-10 r
Kecske	5 e
Sertés	5 e
Tehén	13 e
Ökör	15 e
Ló, igás	12 e
Szamár	12 e
Öszvér	11 e

Nyersanyagok	ár
Kősó	<i>Sinemosi Liga, Tiadlan, Skaundingentől északra</i>
Réz, arany	<i>Sinemosi Liga, Tiadlan, Skaundingen (bányaváros)</i>
Ezüst	<i>Sinemosi Liga, Északi Szövetség</i>
Abbitacél	<i>Abaszisz</i>
Egyéb fémek	<i>Északi szövetség</i>
Cédrusfa	<i>Antera</i>

Készárú	származási hely
Olivaolaj	<i>Abaszisz</i>
Pálmaolaj	<i>Sinamosi Liga, Tiadlan</i>
Gyümölcsbor	<i>Északi Szövetség (kivéve Tiadlan)</i>
Gyümölcsborok és pálinkák	<i>Sinemosi Liga, Tiadlan</i>
Nehéz csemegeborok	<i>Kaskellon</i>
Rizsbor	<i>Tiadlan</i>
Szerszámok	<i>Narvan</i>

Narancspálinka	<i>Abaszisz</i>
Rum	<i>Sinemosi Liga</i>
Cukor	<i>Sinemosi Liga, Dél-Tiadlan</i>
Pipereszappan	<i>Kaskellon</i>

Luxuscikkek

származási hely

Ruhák	<i>Tiadlan, Alidax</i>
Szőnyegek	<i>Tiadlan</i>
Selyem	<i>Enoszuke, Tiadlan</i>
Selyem, csipke, bírbor	<i>Alidax</i>
Ékszer, festék, üveg	<i>Narvan</i>
Csipke, bársony, szőrme	<i>Narvan</i>
Papír	<i>Tiadlan, Narvan</i>
Porcelán	<i>Tiadlan, Enoszuke</i>
Papír, tükör, szépítőszer, vásári ékszerek	<i>Tiadlan</i>
Illetszerek, "illatos vizek"	<i>Alidax, Kaskellon</i>
Metszett kövek, kristályok, fafaragványok	<i>Alidax</i>
Könyvek, hidraulikus óra	<i>Tiadlan</i>

Iparcikkek

származási hely

Kézművesipari cikkek	<i>Erigow, Toron, Tiadlan</i>
Szerszámok, fegyverek (igény szerinti kivitelben)	<i>Tiadlan</i>

Helyszínek:

- *A Kikötői Számvevőszék Épülete*
- *A Taggei Kereskedők Társaságának Céhépülete*
- *A Sabhass dinasztia palotája*

- *A Lincos Kereskedőcsalád háza*
- *A Menos Kereskedőcsalád udvara*
- *Halpiac (Kikötőnegyed)*
- *Nagypiac (Fogadónegyed)*
- *Vásártér (Kereskedőnegyed)*
- *A Taggei Kikötő*
- *Raktárak*

Események:

- Céhes vásárok (A Társaság minden héten más céhnek szervez vásárt)

Személyek:

- *Levistar Sabhass*, kereskedő, hajós, *kyr*
- *Elissar Sabhass*, a kereskedő fia, *kyr*
- *Falvin Menos*, kereskedő, építész, politikus, *gianagi*
- *Tian Lincos*, kereskedő, báró, politikus, *tiadlani*
- *Liana Lincos*, a kereskedőbáró lánya, *tiadlani*
- *Viaron Kalesse*, kikötői főszámvevő, *tisztavérű toroni*
- *Vym Jh'tarerin*, a kereskedők társaságának elnöke, *tisztavérű toroni*

Szervezetek:

- *A Kikötői Számvevőszék*
- *A Taggei Kereskedők Társasága*
- *A Sabhass Kereskedőház*
- *A Lincosok Háza*
- *A Menos Kereskedőház*

- Különböző kisebb, főleg árukereskedelemmel foglalkozó céhek

Kalandmodul-bevezető:

~Keletről Délre~

- Szóbeszéd: *Enoszukéből* érkezik egy nagy értékű tea, porcelán és selyemszállítmány, a Távolveleti Császárszigetről amely nem messze található a város partjaitól. A szállítmány néhány nap múlva továbbhaladna *Hesterdan* kikötőjébe...
- Hír: A szállítmány fogadását felvetik a fórumban és több ülésen keresztül is vita folyik róla...
- Szóbeszéd: Egyes források szerint hatalmas csempészakció van készülóban...
- Szóbeszéd: Mások azt suttogják a kalózok biztosan lecsapnak a szállítmányra és kíséretére...



Alvilág

Ahogy a város, úgy az alvilág is virágkorát éli. A különböző negyedekben működő bűnöző csoportok mind mással és mással foglalkoznak, vannak, akik a *Tolvajok Céhének* tartoznak elszámolással, de szép számmal akadnak önálló csoportosulások is, illetve szabadúszók vagy akár önmaguknak hírhedtséget kovácsolt elvetemültek kik bérbé is adják szaktudásukat. Ezeket előbb vagy utóbb, az átutazó zsoldos csapatok egyike, a városőrség vagy valamelyik riválisuk intézi el, mindenki a maga módján, esetleg maguktól feloszlanak, felhagynak tevékenységükkel.

A *Tolvajok Céhén* kívüli kisebb bűnszervezetek, bűnözők:

Típus	példák
Zsebmetszők	Szabóíjjak, Foltozók, "Cápa fog"
Besurranók	Halk Talpak, Cipészfiúk, "Kulacsos"
Csalók	pl.: három kókusz alatt egy egér, hamis bárd és majma, "Kártyás"
Behajtók	Bengar emberei, Ruantu bandája
Hamisítók	<i>Tourini</i> hamisítói, <i>Hin-Jaen</i> , a visszavonult tiadlani írnok (<i>Hin-Jan</i> unokatestvére)
Csempészek	csempész-kereskedők, gyöngyhalászok, rákárszok, halászok, szabadúszók, kereskedők, farmerek, gazdák, szabadúszók
Orgazdák	orgazdakereskedők, farmerek, gazdák, szabadúszók
Emberkereskedők	A Fekete Cápák
Méregkeverők	<i>Tourini</i> méregkeverői, Kígyófészek
Gyilkosok	szabadúszók, őrütek, "Fekete Patkány", "Párduc", ismeretlen klán kitalált fejedője
Kalózok	kalózbárkák

Helyszínek:

- A Tolvajcéh épülete

Események:

- *A XIV. Zászlóháború*

Személyek:

- *Marcio Tourini*, a Tolvaj Céh kapitánya, *talavrai*
- *Anghar Sirrihiun*, *Aszisz Vérékelyhes*, *aszisz*
- *Drayh Leeth*, *Tharr* pap, *aszisz*
- *Drayen Leeth*, *Tharr* pap, *aszisz*
- *Zabar Ovirion*, orvgyilkos, *aszisz*
- *Lyenna Alindar*, a *Livinai gyülekezet* boszorkányrend vezetője
- *Rana Kritina*, a *taggei* jövendőmondó, a *Kék Anyák* boszorkánya, *erv-ulu*
- *Tavlina Kialas*, a *Sziromajkak* boszorkányrend vezetője, *tiadlani*
- *Tulak Rantu*, rablóbáró, *dolamin*
- „*Cápa fog*”, zsebmetsző, szabadúszó, *lupár*
- „*Kulacsos*”, besurranó, szabadúszó, *erv-ulu*
- „*Kártyás*”, *csaló*, szabadúszó, *köz-toroni*
- *Bengar Tulak*, behajtó főnök, *erv-ulu*
- *Ruantu Odun*, behajtó főnök, *dolamin*
- *Hin-Jaen Tanika*, visszavonult *tiadlani* írnok, hamisító, *erv-nara*
- „*Fekete Patkány*” gyilkos, *lupár*
- „*Párduc*” ismeretlen klán kiteszített orvgyilkosa, *anterai*

Szervezetek:

- *A Tolvajok Céhe*
- *A Tengeri Farkasok Szövetsége*
- Egyéb szabadkalózok
- *A Livinai Árvák*, *Livinai gyülekezet*

- *Kék Anyák*
- *Sziromajkak boszorkányrend*
- *Szabóifjak*
- *Foltozók*
- *Halk Talpak*
- *Cipészfiúk*
- *Bengar emberei*
- *Ruantu bandája*
- *Rablószövetség*
- *A Fekete Cáva*
- *Kigyófészek*

Kalandmodul-bevezető:

~Szerény Áldozat~

- Szóbeszéd: Nyílt titoknak számít, hogy a tolvajcéh kapitánya, egy bizonyos *Marcio Tourini*, aki gazdag körökben mozog és kúriájába tehetős külhoni kereskedőket hív meg...
- Hír: *Tourini*t perelik a kereskedők, azonban valahogyan mindig sikerül elsimítania az ügyet kapcsolatain keresztül.
- Szóbeszéd: Egyes források szerint jótékony célú, pompás vacsorákat szervez, a szegények megsegítése céljából...
- Megbízás: A *Taggei Őrgárda* megkeresi kalandozóinkat, hogy derítsék ki valójában milyen céllal veri át a kereskedőket a *Talavrai* céhmester.



Vallás

Északi *selmovita* többség, főként *Dreina*, *Antoh*, *Nastar (Krad)*, és *Ellana* hite jelentős, *Ville (Arel)* hívei már kisebb számban vannak jelen (az utóbbi két istennő hívei nem állnak valami jó viszonyban egymással), valamint gyenge, *korg*, törzsi behatás a jellemző. *Tharr*, a *toroni hekkák*, *Morgena* és megjelenési formái, *Orwella*, *Ranagol*, *Menegle* és az *Ork héroszok* hite tilalmas.

A hatalmi felosztásból egyedül *Dreina* rendje vállalt és kapott részt, az *Északi Szövetség* képviselőjének érdekében. Templomuk mellett, zárdával is rendelkeznek a városban. Számos világi feladatot képesek ellátni, ezért is annyira közkedveltek. Rendjük vezető asszonya elsősorban politikus, őt segíti két másik magas rangú pap, egyikük joggal foglalkozik, még a másik gazdasági feladatokban segít. Diplomatapapjaik foglalkoznak a külországokkal való kapcsolattartással. A rend védelmét paplovagok biztosítják.

Nastar hű szolgálói itt is szellemi fejlődést vigyázzák, a harmónia és az egyensúly megteremtésével és az arra érdemes népek megsegítésével, továbbá oktatással és a művészetekkel foglalkoznak. Pagodájuk maga a *Szent Egyszerűség*, a legértékesebb tudást azonban a templom mellett épült kolostorukban őrzik. Az idáig kalandozó rendfőnök azzal büszkélkedhet, hogy rendje, szinte egyedülálló módon, *tiadlani* hagyományokkal rendelkezik.

Ellana leányainak szentélyében folyik azok világi feladatainak ellátása. Szerzeteseiket inkább csak vidéken alkalmazzák, míg az igazi kegyeltek a városi szentélyben tevékenykednek. Rendjük nagyasszonya az egykor kalandozó *Nóvér*; egyben a városkirály egyik ágyasa is. A rend védelmére, a néhány *Embervadászon* kívül, zsoldosok csapatait fogadják fel, melyek egyéb módon is kötődnek a *Szerelem Szolgálóihoz*.

Antoh, a *Tengerúrnő* felkentjei is megvetették a lábukat e partszakaszon. Nagy szükség is van rájuk ezeken a vizeken. Templomuk a habokra épült, ahol a papok mellett szerzeteseik teszik könnyebbé a városiak és a vidékiek életét. A rendházuk nem önálló, ugyanis vezetőjük egy korábban kalandozó *merresita*, aki célul tűzte ki *Antoh* egyházának egyesítését.

Ville papjai egyáltalán nem látják el hagyományos értelemben vett világi feladatokat, kevesen is vannak a félszigeten. Szerzeteseik, sőt rendházuk sincsen, a *Kapuőr Hegyét* lakják és ott is csupán ideiglenesen telepedtek le. Afféle szegények, rászorulók és elhagyatottak oltalmazói ők vidéken és a városban is. Semmibe veszik a törvényeket is, épp ezért bármilyen kihívással kecsegtető feladatot elvállalnak. Vezetőjük úgyszintén sincsen, egyenrangúnak tekintik egymást.

Helyszínek:

- *Dreina* temploma és zárdája
- *Nastar* pagodája

- *Ellana* szentélye
- *Antoh* temploma

Események:

- Vallási Ünnepek

Személyek:

- *Renora Oravinn*, pap, politikus, a *Dreina* rendház nagyasszonya, *ereni*
- *Thinos Bridic*, *Dreina* pap, gazdasági főtanácsos, *ereni*
- *Enthavios Calyerin*, *Dreina* pap, jogtanácsos, *ereni*
- *Davarius Nalendor*, *Dreina* paplovag, *ereni*
- *Serenia Sialas*, *Dreina* papnő, főkincstárnok, *ereni*
- *Twyllin del Lamar*, pap, a *Nastar* rend rendfőnöke, *tiadlani*
- *Lirian vil Darla*, papnő, az *Ellana* szentély nagyasszonya, a kormányzó ágyasa, *haonwelli*
- *Ekras Vinkarl*, embervadász, az *Ellana* rendház védelmezője
- *Tileo Maldon*, pap, az *Antoh* rendház vezetője, *merresita*, *aszisz*
- *Tagrid Azadyr*, *dartonita* paplovag, *rowoni*
- *Krachul Garm*, *darton* hívő udvari ork, *rowoni*

Szervezetek:

- *Dreina* papi rendje
- *Nastar* rendje
- *Ellana* rendje
- *Antoh merresita* egyházrendje

Kalandmodul-bevezető:

~Angyalok és Démonok~

- **Hír:** A karakterek megtudják, hogy különböző népcsoportok lánygyermekai tűnnek el a városból, nyomtalanul. A jutalom elégséges, embercsempészekre gyanakodnak...
- **Legenda:** Egy lupár legenda szerint, az egykor itt élt *crantaiak*, gyakran mutattak be emberáldozatot a *Kapuőr-hegyen*.
- **Szóbeszéd:** Egyes feltételezések szerint *aszisz* hajótöröttet látott vendégül a *Sabhass* dinasztia...
- **Megbízás:** *Dreina* helyi rendjének egy főrendű paplovagja keresi meg a kalandozókat, hogy járjanak utána, gyanúja helytálló e, miszerint a hajótöröttek gyakorolnak e tiltott vallást a félszigeten...



Haderő

A *Sinemosi Liga* hadereje szárazföldön gyenge, hadiflottája viszont a második legerősebb a *Quiron Tengeren* (*Toroné után*).

Rawill Tagge szárazföldi hadereje csekély, mindössze 5–700 főt tömörít, amelyet a kötelező katonai szolgálatot teljesítő *sinemosi polgárság* és a város szolgálatában álló zsoldos kompániák tesznek ki. Ez időnként, ha a szükség úgy hozza, kiegészülhet egy maximum 1000 fős zsoldossereggel, melyet innen-onnan, más városokból fogadtatnak fel. A polgárok fegyverzete többnyire rövidkard, páncél helyett valamilyen állatbőrből cserzett vértet vagy egyszerűen több réteg posztót húznak.

A tengeri hadviselésben már jóval nagyobb erőt képviselnek. A békeidőben kereskedésre használt *galleonokat*, háború idején nehézfegyverekkel szerelik fel, valamint a többi hajótól függetlenül, de azzal összehangoltan működő szabadkalózok segítik a flottát.

A tengeri haderő összetétele:

Név	magyarázat
<i>Nídarrasz</i>	a kormányzó, <i>Lívarr Núsvúrr</i> zászlóshajója, galleon
<i>Nívisszar</i>	a flottaparancsnok, <i>Nívissz Rúadúsz</i> galleonja
<i>Sinetar</i> , a Tengeri Sárkány	a <i>tiadlani</i> kereskedőbáró, <i>Tian Lincos</i> gallasza
<i>Gebraltar</i> , Az Úszó Erőd	a <i>gianagi</i> építészkereskedő, <i>Falvin Menos</i> galleasza
<i>Hassitor</i>	a <i>toroni</i> kereskedő, <i>Levistar Sabbhass</i> irányította galleasz
<i>Sztatérosz</i>	a Céh mesterek Tanácsát vezető <i>Enor Bias</i> karavellája
Céhes bárkák	10-15 bárka
<i>A Tengeri Kísértet</i>	a szabadkalóz vezér-kapitány, <i>Févisz Dausszín</i> karavellája
Kalózbárkák	10-15 bárka

Helyszínek:

- *Kwiah Tyron*, a kyr védmű és erőd
- *A Hadikikötő*

- *A Kiképzőtábor*

Események:

- *A XIV. Zászlóháború*

Személyek:

- *Ené Rínassz*, a szárazföldi erők hadvezére, *arszún*
- *Lasszín Hívarr*, a szárazföldi erők főzászlósa, *arszún*
- *Elisszúr Ravúrasz*, a *Taggei Gyalogezred* századfőparancsnok, *arszún*
- *Vúrissz Nurannúr*, a *Taggei Gyalogezred* ezredparancsnoka, *arszún*
- *Tévissz Dasszín*, gárdista kiképzőtiszt, *arszún*
- *Nívissz Rúadúsz*, flottaparancsnok, *arszún*
- *Lívarr Núszvúrr*, a *Nídarrasz* kapitánya, *kormányzó*, *arszún*
- *Drénisz Nasszúl*, a *Nídarrasz* elsőtisztje, *arszún*
- *Érann Dúrasz*, a *Nídarrasz* másodtisztje, *arszún*,
- *Nívissz Rúadúsz*, a *Nívisszar* kapitánya, flottaparancsnok, a tengeri erők hadvezére, *arszún*
- *Vúrann Énész*, a *Nívisszar* elsőtisztje, flottaalparancsnok, *arszún*
- *Szurvún Tisszúr*, a *Nívisszar* másodtisztje, *arszún*
- *Shirin Cossagor*, a *Sinetar* kapitánya, *tiadlani*
- *Quirin Sineas*, a *Gibraltar* kapitánya, *erigowi*
- *Erressil Cerresalius*, a *Hassitor* kapitánya, *kyr*
- *Rasi Habas*, a *Sztratérosz* kapitánya, *lupár*
- *Févisz Dausszín*, szabadkalóz, a Tengeri Farkasok Szövetségének és a Tengeri Kísértet kapitánya, *arszún*
- *Omago Dauran*, szabadkalóz, a Sötét Horizont kapitánya, *dolamin*

Szervezetek:

- *Taggei Gyalogezred*
- *Taggei Tengerészezred*
- Zsoldoskompániák

Kalandmodul-bevezető:

~Császári Parancs~

- **Hír:** *Toron* megegyezik a *Sinemosi Ligával*, hogy átszállítja a keleti barbárok csapatait *Dagh Piettenbe*...
- **Hír:** *Dakul Kán*, a *korg* fekete hadúr, *toroni* hívásra, hajóin érkezik meg seregével az öbölbe. Úgy tudja, meghódított területre érkezik, de mikor rájön, hogy a városban ellenség lapul, haragját a kikötőre zúdítja...
- **Hír:** Miután *Alidax* felé veszi az irányt, a *liga* flottája szétzúzza a kikötőben állomásozó *keleti barbárok* hajóit, ezzel végképp magára vonva *Toron* dühét...

Manaháló



Ritka gyakorisággal emlegetett szó ez *Rawill Taggében*. A félsziget egyetlen mágiához értő személye a kormányzó udvari varázslója. A papok szakrális mágiája fohászokban nyilvánul meg, így az ő manaforrásuk független az anyagi világtól. Viszont a többi varázshasználó, varázsláskor manát von el a *manahálóból*. Ezt érdemes figyelembe venni. Továbbá vannak olyan rajzolatok, tárgyak, helyszínek, sőt élőlények is, amelyek befolyásolhatják a manahálót. Ezek mindig feltüntetésre kerülnek a leírásukban.

A *manaháló* fenntartásához szükséges *vékony mana* egy részét a *Kapuőr-hegy* és a sziget dzsungeljei, a mágikusan aktív romok, épületek, valamint a tengerpart fókuszálják. A többit pedig a *niarei managócpon*t, a *Sárga Menyét Hegye*. Ez összesen 250 mp/kör.

Az áramlás mértéke:

Név	manapont/kör
<i>Sárga Menyét hegye</i>	200
<i>Kapuőr-hegy</i>	5
<i>Ködmocsár</i>	5
<i>Sigha</i>	5
<i>Kwyah Tyron</i>	5
<i>Kwyah Lynos</i>	5
<i>Kwyah Tyarenn</i>	5
Öregtorony	5
Szicklamező	5
dzsungel	5
víztömegek	5

Fontos megjegyezni, hogy mind a manahálóból kinyert mana, mind az elsütött varázslatra felhasznált mennyiség csökkenti a háló manamennyiségét (ugyan is a kinyert mennyiség felhasználása csupán a varázshasználó testét és elméjét óvja meg a hatás károsodás mentes létrehozásától pl.: ha valaki felolvass egy varázsigét, manapontok felhasználása nélkül, létrejön a varázslat, viszont az illető elméje vagy teste megsínyli azt)! A folyamatosan működő, maguktól töltődő, illetve a periodikusan aktiválható mágikus tárgyak körönként annyi manapontot emésztenek fel, mint amennyi a létrehozásukhoz volt szükséges. Alapesetben, a manahálót terhelő tényezők 250 láb sugarú körben fejtenek ki hatást a manahálóra.

A manahálót nem terhelő tényezők:

- bármilyen varázstárgy megalkotása
- határozott számú töltettel rendelkező varázstárgyak aktiválása
- előre feltöltött varázstárgyak aktiválása (szakrális mágia varázstárgyai, bájitalok, hatalom amulettje, végrehajtó varázsjelek)

A manahálót terhelő tényezők:

- manakinyerési metódus
- varázslat elsütése
- folyamatosan működő varázstárgyak és rajzolatok
- periodikusan használható varázstárgyak
- olyan bestiák, melyek természetes képességükből fakadóan képesek varázsolni és nem mana pontokból, életerejükből, testüket alkotó őselemből, vagy más fizikai valójukat felépítő matériákból idézik meg a kívánt hatást

Kivétel a *Mágikus Aura* varázsjel, hiszen önmagában nem von el energiát, viszont az azon keresztül létrehozott varázslat már igen. Egyéb játéktechnikailag érdekes témák lehetnek a *játék manamentes területen* és a *manatúlcsordulás*.

Helyszínek:

- *A Sigha* vulkán
- *A Sigha* romtemploma

Események:

- *A Sigha* kitörése

Személyek:

- *Raman Ahasu, a kormányzó tiadlani drágakőmágusa, erv-ulu*
- *Jos'jo-far Nagsiir, Raman Ahasu dél-Ynev-ről származó khál rabszolgája*
- *Taedor Cannegar, toroni érdekeltségű renegát nekromanta varázsló, dorani*

Kalandmodul-bevezető:

~Pók a Hálóban~

- **Megbízás:** *Nastar* templomában tartják számon a históriás fők által is vitatott legendát, miszerint a *Sigha* vulkán fölött képződő ritka és szokatlan természeti jelenségek az egykor dúlt *crantai-kyr* háború mágikus csapásváltásainak eredményei...
- **Legenda:** *Rana Kritina* ősi legendás története szerint *Ksiahh* szigetén, *Kwiah Tyarenn* ősi *kyr* erődjében, egy hajdani *kyr* varázsló sírját rejtik a romok...
- **Megbízás:** *Nastar* rendje a boszorkány legendáját és fólíánsaikat összevetvén expedícióval bízza meg a kalandozókat, hogy tárják fel az ősi erődöt és a találják meg a rég elhunyt varázsló sírját.

II. Fejezet



Rawill Tagge
Helyszínek könyve

(Sinemosi Liga)
~ a XIV. Zászlóháború idején ~

Természetföldrajz

Kapuőr-hegy

Múlt

A történelem folyamában vajnyi szerepet kapott csupán, mely kimerül a hajdani *kyr* idők felfedezőinek, vadászainak tevékenységében valamint a korábban a területet birtokló *crantaiakkal* való gerillaharcokban. A későbbiekben a környező területeken kialakult népcsoportok közül a *dolaminok* egyik törzse, az *Onarik* vetették magukat a dzsungellel borított hegy lejtői közé, akik közül a primitívebb, kevésbé civilizáltak továbbra is őslakosként lakják a hegyet. Számatalan ősi babona, legenda, mese kapcsolódik a hegyhez, mint például ősi istenek haragjaként hirtelen érkező viharok, a hegy által örületbe kergetett vadászok és eltévedt utazók, óriási hullók, pókok és egyéb vadállatok jelenléte, melyek a homályba veszett ködös istenek kultuszállatainak rémmeséiként, szájhagyomány útján maradtak fenn.

Atmoszféra

A félsziget keleti partján terül el a *J'Hapinla* hegység legészakiabb vonulata, amelyet *Kapuőr-hegynek* neveznek az itt élők. A hegy legmagasabb pontja kb. 900 láb. Dzsungelei folyton folyvást párásak, hegynek felfelé levegőt kapkodva lehet csak haladni. Indái és gyökerei gyakorta áthatolhatatlan gátat képeznek a hegy csapásait kevésbé vagy egyáltalán nem ismerők számára. A különböző trópusi növények, fák, páfrányok kevés támpontot nyújtva könnyen eltévedésre kárhóztathatják a felelőtlenebb utazókat, szerencsét próbálókat. Állandó majomüvöltések, szüntelenül zümmögő és békét nem hagyó rovarok zavarják és minden irányból mérgező vagy vérengző teremtmények veszélyeztetik az erre tévedőket.

Jelenkor

A tisztesebbek kerülnek, a vadászokat, favágókat és a bányászokat leszámítva, kik generációk óta kitaposott ösvényeken járnak-kelnek nap mint nap, hogy a napi betevőért megdolgozzanak. Rajtuk kívül talán csak a törvényen kívüliek merészkednek a hegy erdeibe, kiket a megfelelő tudás híján egykönnyen csapdába csalhat az erdő, mint tartják, aki képes túlélni, önmaga is beleőrül. Olykor szóbeszédeket hallani egy-egy elvetemültről, kinek, hacsak nem pusztá tetemét találták, foggal, körömmel harcol élete védelmében egy csapat favágó vagy bányásszal szemben.

Bővebben: „a XIV. Zászlóháború - Sinemosi Liga – Kalandmodulsorozat” *domborzat, vízrajz, növény- és állatvilág* címszavak alatt.

Megjelenők	d100
Semmi	01-60
Vadászok, vafágók	61-70
Bányászok (emberek, törpék)	71-80
Állatok	81-90
Rablók	91-94
Hegyi őrjöngő	95
Égető pöfeteg	97
Óriás pöfeteg	97
Őrület pöfeteg	98
Barlangi folyondár	99
Derogar	00

Esély az előfordulásra: **naponta**.

Kinongube

Múlt

A folyó nevét egy rég volt *crantai* kisisten *Kinongube* után kapta, ki a *crantai panteonon* belül a vizek patrónusa volt és a *Tajték Trónus crantai* utódállam területén imádták a *Nagy-Crantai Birodalom* széthullását követő időkben.

Atmosféra

A félsziget egyetlen (több *csermelyből* és *patakból*) folyóvá duzzadó édesvízforrása a *Kinongube*, amely a *Kapuőr-hegy* mélyéről ered és a *Rózsás-tó* vizét táplálja, nyugatabbra pedig a *Rumilanti tengerbe* ömlik, elmocsarasítva (*mangrove*) ezzel a folyó torkolat területét. Az elmocsarasodott torkolat kifejezetten járhatatlan és veszélyes, keselyűteknősöket, aligátorokat, mérges tengeri kígyókat és betegségeket terjesztő rovarokat rejt, így aki erre jár, a majdnem biztos halállal nézhet farkasszemet.

Jelenkor

A folyó jelenünkben gyakorta ad otthon játszva horgászó fiataloknak, medrének mentén gyakorlatozó katonáknak. A folyón keresztül vezető egyetlen út és híd a kereskedők, utazók, rablók

kedvelt vagy kevésbé kedvelt színtere, melynek baljós hangulatát csak a közeli örposztok sziluettjei javítják valamelyest. Nyaranta egyszer vagy kétszer *árad Dreina II. (Esküvések)* havában, az esős évszak viharainak, nagy esőzések, monszunnak következtében.

Bővebben lásd: „a 14. Zászlóháború - Sinemosi Liga – Kalandmodulsorozat” *vízrajz, növényvilág és állatvilág* címszavai alatt.

Megjelenők	d100
Semmi	01-60
Földművesek, gazdák, iparosok	61-70
Polgárok, kereskedők, gyógyítók	71-80
Állatok	81-90
Rablók	91-95
Katonák, zsoldosok	96-98
Égető pöfeteg	99
Vizimanó	00

Esély az előfordulásra: **naponta**.

Rózsás-tó

Múlt

Feltehetően mindig is lakott terület lehetett, lévén, halban gazdag, azokat előszeretettel halásszák a helyiek. Évszázadokkal ezelőtt települtek be azok az *erv-nara* halász családok, akik jobb kapcsolataik révén, jobb technikákkal, tudásukkal kiszorították az őslakos *lupárokat* akik ennek révén váltak egy kifejezetten elszegényedett népcsoporttá a félsziget területén.

Atmoszféra

A tavat leginkább csendesség, nyugodtság és a természet harmóniája öleli körül, különböző színes békafajták, siklók, vízi madarak jellemzik, a rovarok ugyan jelenthetnek néhány nyugtalan órát az itt elmélkedők, pihenők számára a környezet hangulata utánozhatatlan, gyakorta látogatják polgárok is, a fürdő közelsége erre csak külön indokul szolgál. Az *esős évszakban* reggeli pára hömpölyög a víztömeg felszínén. A reggeli harmat cseppjei kristálytiszták, szitakötők röptének zümmögő hangjait, olykor a fürdő felől érkező távoli zene melódiai festhetik alá.

Jelenkor

A tó környékén pezseg az élet, az *erv-nara* halászfalunak és a fürdőzőnek köszönhetően. Ezek mellett ifjú legények békára, siklókra esetleg szákkal halra lesnek vagy a papoknak segédkező gyermekek és asszonyok gyűjtik be a harmatvizet korán reggel, majd azt a templomba viszik, hogy ott hasznosíthassák különböző szertartások alkalmával.

Leírását lásd: „a 14. Zászlóháború - Sinemosi Liga – Kalandmodulsorozat” *vízrajz, növényvilág és állatvilág* címszavai alatt.

Megjelenők	d100
Semmi	01-25
Halászok	26-50
Polgárok, gyógyítók	51-70
Papok, paplovagok, szerzetesek, növendékek, novíciusok	71-90
Állatok	91-96
Égető pöfeteg	97-98
Sellő	97-98
Vizimanó	00

Esély az előfordulásra: **naponta**.

Rumilanti tenger

Múlt

Mióta világ a világ, sok hajó fordult meg errefelé is, hisz régóta használják a *sinemosi* szorost, mint hajózási útvonalat. Látott már rengeteg hajótörést, számtalan kalóztámadást, sőt, még *zászlóháborút* is. Az idő múltával, múzeumként őrzi e roncsokat a tengerfenék. A partra vetett és elhagyatott hajókat hamar kifosztják a kalózok vagy a messzebbre merészkedő, hajózó barbárok.

Atmoszféra

A partvidéket nyugatról körülölelő víztömeg. Reggelente, gyakori a páradús levegő keltette ködös látkép, napközben pedig ritkán felhőtlen az égbolt. Nyáron, olykor napokon keresztül áztatja a területet meleg, viharos eső. Egyébiránt szinte szakadatlanul fúj a szél. Télen már elég hideg a víz ahhoz, hogy az ember akár néhány perc alatt is halálos tüdőgyulladást kapjon, ezért a téli viharok idején, érdemes még jobban vigyázni. Korallzátonyai veszélyesek lehetnek a hajósnepek számára, egyazon által gyönyörű látványt is nyújtanak. Vizeiben rengeteg féle tengeri élőlény él, aki nem ismeri az élővilágot, annak érdemes a parton óvatosan lépni, illetve kétszer is megfontolni, hogy mi kerül a vízből a fazékba.

Jelenkor

A *Rumilanti tenger* első pillantásra kietlennek tűnhet, de hétről, hétre halászok, rákászok, utazók, kereskedők, kincsvadászok, tengeri rablók, csempészek, emberkereskedők haladnak át, illetve rejtőznek meg hullámai között.

Megjelenők	d100
Semmi	01-50
Halászok	51-60
Rákászok	61-70
Utazók	71-80
Kereskedők	81-90
Kincsvadászok	91-95
Csempészek	96
Kalózok	97
Állatok	98
Sellő	99
<i>Vaynak</i> , tengeri óriás	

Esély az előfordulásra: **naponta**.

Sinemos tenger

A partvidéket keletről körülölelő víztömeg. Partjai, a félsziget mentén sziklásabbak, mélyebb vizűek, kevesebb korallzátonnyal. A merészebb, hódítani vágyó barbár törzsek ezeken a vizeken érkeznek fosztogatni, dél-kelet felől. Viszont az ilyen hadjáratok ritkának mondhatóak békeidőben. Minden egyebet tekintve, jellemzői megegyeznek a *Rumilanti tengerével*.

Megjelenők	d100
Semmi	01-70
Halászok	71-75
Rákászok	68-80
Utazók	81-85
Kereskedők	86-90

Kincsvadászok	91-93
Csempészek	94
Kalózok	95
Állatok	96
Sellő	97
<i>Vaynak</i> , tengeri óriás	98
Krák	99
Tengeri Kígyó	00

Esély az előfordulásra: **naponta**.

Siralomzátony

Múlt

A *Kapuőr-hegy* leginkább az óceán felé nyújtózkodó sziklacsúcsát nevezik *Siralomzátony-csúcsnak* is. Tulajdonképpen az alatta húzódó, veszélyesebb zátonyokkal, korallbarlangokkal átszótt partszakaszra utal az elnevezés. A történelem szörnyű hajószerencsétlenségeiről tesz tanúbizonyságot. Elsősorban egy réges-régen élt szerelmespár történetéről vált ismerté. A *dolamin* legenda a következőképpen ír:

„Azok, akik a *Siralomzátony* felett vallanak egymás iránt szerelmet, azoké örökké fog lángolni, akár csak *Minal*-é és *Loi*n-é, kiket nem engedtek házasságra lépni, így együtt vetették magukat a habok és a sziklák közé...”

Atmoszféra

A zátony sziklafalának mentén abráziós barlangok bújnak meg, melyeket a tengervíz mozgása alakít ki, ezáltal csak időszakosan kerülnek szárazra. Kicsik, de minimum 2 láb belmagasságúak. A tenger sós vize helyenként szűk járatokat alakíthat ki. A barlangok klímáját hőmérsékleti kiegyenlítettség jellemzi. A levegő relatív páratartalma 98-99%.

Jelenkor

A zátony veszélyes, még a legbátrabb *lupár* matróz sem tesz próbát a csapongó, cápákkal, medúzákkal, borotvaéles sziklákkal és korallokkal tűzdelt hullámok között. A csúcsot jelenleg is előszeretettel választják fogadalmuk, találkáik színhelyéül a tüzes, vágytól égő fiatalok. Véleményük szerint, fogadalmukkal az istenek előtt is bizonyítják hűségüket és szerelmük igaz mivoltát.

Megjelenők	d100
Semmi	01-60
Állatok	61-70
Szerelmesek	71-80
Rablók	81-90
Hegyi őrtjögő	91-94
Égető pöfeteg	95
Óriás pöfeteg	96
Őrület pöfeteg	97
Barlangi folyondár	98
Derogar	99
Sellő	00

Esély az előfordulásra: **naponta**.

Ksiahh szigete

Múlt

Maga a sziget történelme eléggé ködös, ugyan is kevés feljegyzés maradt róla fenn. Hajdanán, feltehetően *crantai* őslakosok lakták. Néhány ősi barlangszentélyük (egyres vélekedések szerint) máig érintetlen maradt. A szóbeszéd soha vissza nem térő kincsvadászokról tesz említést. A *Kyr Birodalom* idején a szigetet katonai támaszpontként használták, a vulkánjára épült *kyr* erődítmény kísértetiesen jó állapotban maradt meg. A történetírók munkái, alapos részletességgel mesélnek a *kyr-crantai* háborúk borzalmairól. Ezek szerint a szigetet alaposan megváltoztatták a mágikus anomáliák, melyeket a két fél varázshasználói idéztek elő. A helybéli legendák átkozottan tartják a helyet. Ha ez nem volna elég elgondolkodtató egy kincsvadász számára, fennmaradt *kyr* katonai jelentések jegyzik az olykor-olykor felbukkanó, emberszerű, nagytermetű gyíklényeket, melyek saját területüknek tekintik a szigetet, akadályozva az ellenséges erők felszámolását.

Atmoszféra

A sziget talaja vulkanikus, északi oldaláról kopárabb, sziklás, déli oldaláról zöldellő dzsungel. Mivel a vulkán (melyet *Sigha* vagy *Zigha* néven ismerhetünk) napjainkban is aktív, előfordulhatnak vulkanikus hamut szétterítő viharok, de a földrengések sem ritkák, sőt a vulkán kitörése sem elképzelhetetlen. A mágikus anomáliáknak köszönhetően a megzavarodott természet, a *crantaiak* természetmágiájához hasonló jelenségeket idéz elő. Egyéb jellemzőiben minden tekintetben

megegyezik a félszigettel.

Jelenkor

Átkozott mivolta miatt, gyakorlatilag lakatlan. A *lupárok* emlékezete viszont tudomásul bír egy törzsükről, mely jelenleg is a szigeten él. Babonás és primitív törzs ez, tagjaiban erősebb a *cratai* vér és a hagyományok is tisztábban élnek az elzárkózott közösségben. A vulkánban egy ősi kisistent tisztelnek (*Zighát*), akinek időszakonként népük véreből mutatnak be áldozatokat. Gyakran gyermekeket vagy csecsemőket vetnek a vulkánba, esetleg az oltár elé. Olyanokat, akik egyébként sem biztos, hogy életben maradnának. Természetesen egy külvilágból érkező kincskereső vagy kalóz, sokkal inkább biztosítja a nép, istenük haragjától való mentesülését.

Megjelenők	d100
Semmi	01-70
Állatok	71-85
Hajótöröttek	86-90
<i>Lupár</i> kannibálok (kitaszítottak)	91-92
Kalózhajó (ember/ <i>ork/korg</i>)	93
Gyíklények	94
Égető pöfeteg	95
Óriás pöfeteg	96
Őrület pöfeteg	97
Barlangi folyondár	98
Derogar	99
<i>Vaynak</i> , tengeri óriás	00

Esély az előfordulásra: **naponta**.

Az *Onarik* törzsének szálláshelye

Múlt

Évezredek óta, igazán pontos feljegyzések nem születtek, a *dolamin* törzs a *Kapuőr-hegy* magaslatain, sziklás tisztásokon építi fel szálláshelyét újból és újból, mind ahányszor azt a *monszun* képes tönkre is tenni. Törzsi vezetőik sosem vállaltak részt a háborútól vészterhes időkben a területen folyó harcokból, a hegyet jól ismervén, néhány felderítőn és kisebb csapat katonán kívül sosem voltak nagyobb nehézségeik, hisz amint komolyabb veszélyt vélték közeledni mindig meg volt a

lehetőségük, szálláshelyük újabb tisztásra való költöztessek és a barlangok is állandó menedéket nyújthattak számukra. A *pyarroni* eszme terjesztői nem jártak nagyobb sikerrel a *panteon* létezésének tudatosításánál, hitre nem sikerült okítaniuk a magának való zord körülményektől megedzett népet, mely inkább ragaszkodni látszik szinte feledésbe merült hitvallásához. Mindig is hagyományosan békében éltek a természettel egészen ameddig apróbb területi vitákba nem bonyolódtak a *gianagból* a városba érkező *Menos* kereskedő család embereivel és a velük érkező törpékkel kik *P.sz. 3500* körül bányamonopóliumot kaptak a kormányzótól. A törzs pusztán a szállásterületét a kereskedők és bányászok az érdekeiket és gyarapodni vágyott vagyonukat látták a hegy barlangjaiban, míg végül az akkori *kormányzó* a kereskedő családot támogatta, nem sok hasznát látva a számára primitívebb és a társadalmi berendezkedésben pusztán cserekereskedelemmel beilleszkedő törzsnek.

Atmoszféra

Sziklás csúcsokon vagy tisztásokon, állatbőrökből és fából tákolt nagyobb méretű mélyen földbe cölöpölt sátoortábor, néhány főbb fa és szénatető épülettel. A sátrakat különböző állati prémek, faragott és kézzel készített díszekkel aggatják fel, melyek a kultúrában jártasak szemében funkcionális jelentőséget is takarhatnak, ám ez kisebb szemlélődés után talán bárkinek egyértelművé válhat. A szálláshely jellemzően a *Kinongube* forrásához közel található, ahonnan vizet mernek a falusiak. Az *esős évszakban* gyakran párás felhők ülik meg a falut, ám festett törzsi motívumok láthatók a faluba vezető sziklákon, akárcsak sátraikon, közelebb érve már fáklyák és tábortüzek fénye pislákol a ködben. Errefelé vigyázzon az ember hová lép. Zárkózottság, bizalmatlanság illetve esetenkénti meleg fogadtatás várja az erre merészkedőket attól függően milyen céllal érkeznek a falu emberei közé.

Jelenkor

Napjainkban a törzs ugyan békében él a városiakkal, afféle hegyi falunak tartják a szálláshelyet, mellyel kockázatos lehet a lefolytatott cserekereskedelem ám cserébe a falu lakosai elszállásolják és ellátják az időjárás okán náluk ragadtakat, mikor miért cserébe. A hétköznapi falusi életvitel jellemző a törzsre jellemző hagyományokkal és szokásokkal, *Sinemosi Liga* törvényei nem ellenőrzöttek ám érvényesek a területre melyről a törzs kevésbé vesz tudomást, mint annak a kormányzó szükségét érzi, így támogatását továbbra sem élvezheti.

Megjelenők	d100
Gyermekek	01-25
Gyűjtögető asszonyok	26-50
Favágók	51-65
Hordárok	66-80
Vadászok	81-90
Cserekereskedők	91-99
Égető pöfeteg	00

Esély az előfordulásra: **10 óránként.**

A *Lanuba* törzs halászfaluja

Múlt

A félsziget egy a forgalomtól és úttól távolabb eső partszakaszán telepedett meg a *Lanuba* melyet civilizálatlan törzsként jegyeznek az itt élő írkok és tudós fők. Szálláshelyük évezredek óta állandó, ám rengeteg megpróbáltatás érte a törzset a *P. sz. 2404-2425* a *Hetedik Zászlóháború* errefelé sodorta borzalmakkal és a *P. sz. 2754-2899* közti *Kilencedik Zászlóháborúban* mikor is a *toroniak* rabszolgaként hurcolták meg e népet. Ezen időkben az egyébként ritkább kalóz, *korg* vagy *ork* rabló és fosztogató hadjáratok is jobban megviselték a falunyi településeket. A *pyarroni* eszme korai térítőinek szava ugyan meghallgattatott, törzsi szokás szerint, erősen ragaszkodva a tengerhez és abba vetett hitükhöz a város menti halászfalu lakosai máig sem tértek meg teljes egészében.

Atmoszféra

A falu félgömb alakú part menti fákából, agyagból és nádból épített, mélyre cölöpölt, de talpas, a tengerszint emelkedésével párhuzamosra magasított kunyhókból áll, amelyek mellett kisebb, nagyobb méretű halászcsonakok himbálóznak. A levegő párasságát csak a friss tengeri levegő enyhíti, de gyakran viharos szél kényszeríti kunyhóikba a helyi falusiakat. A teraszos házikókra nádtető készül, halászhalók lógnak oldalaikon, teraszukról bokáig érő vízben álló létrák adják bejárataikat. A falvat jókora és sűrű nádas övezi. Különböző vízi madarak, rákok és teknősök esetleg tengeri kígyók, partra sodort halak tetemei, mohás kövek tarkíthatják még a partok látképét.

Jelenkor

Kapcsolatuk fényesebb a városéval, mint a *dolamin* törzsé, hisz az egyik falu szálláshelye kevésbé elérhetetlen, mint azoké (*Ksiahh* szigetének *lupár* törzse ritkán, ugyan de kereskedik a szomszédos *lupár* törzssel, csónakokkal oldva meg a szállítást), ám rendes városba vezető út hiányában a dzsungelen keresztül vagy a part vonalának mentén képesek a cserekereskedelem lefolytatására az arra vállalkozók. Olykor hallani kalózbandák rajtaütéseiről így a merészebb kereskedők általában zsoldos csapatot fogadnak szállítmányaik védelmére és tiszta idő esetén igyekeznek elkerülni a partot. A *pyarroni* hit helyi legkésőbb megtelepült vallási ágazata *Antoh* temploma kifejezett sikereket vélt elérni a városhoz közeli törzs lelkeinek pásztorlásában, mely az elmúlt évszázadokban formális vallásként gyakorol hatást a hétköznapi falusi életre.

Megjelenők	d100
Gyermekek	01-15
Asszonyok	16-30
Hordárok	31-50
Favágók	51-60
Vadászok	61-70

Halászok	71-80
Csónakkészítők	81-85
Cserekereskedők	86-90
Kalózok	91-95
Kalózhajó	96-00

Esély az előfordulásra: **10 óránként.**

A *Benalu* törzs halászfaluja

Múlt

A *lupárok* évezredek ködös múltjába tekintő története, a törzsek viszályai, arra készítették a *Benalukat*, hogy *Ksiahh* szigetére távozzanak. Agresszívabb területi viták kiváltójaként élnek a népi mondavilágban, valamint a mesék, saját, kétesebb eredetű vallási kultuszaikról regélnek, mely gyakorta a szellemvilághoz, mitikus tengeri óriásokhoz, titokzatos félig hulló, félig emberi lényekhez kötődik. A törzs sajátos hitvilágához való kötődésének és területvédőbb törzsi kultúrájuk miatt *Ksiahh* szigetére sosem indult szervezett térítő küldetés. Cserekereskedelmet alakítottak ki akárkivel, akik túlélésüket elősegítik és céljaikat szem előtt tartják, tisztelik a törzs szokásait.

Atmoszféra

A falu tákolt, szerkezetileg többé, kevésbé jól megépített halászkunyhói part menti fákból, agyagból és nádból épített, mélyre cölöpölt, de talpas, a sziget egy kis öblének partjára épültek, melyek mellett kisebb, nagyobb halászcsonakok himbálóznak. A levegő párásságát csak a friss tengeri levegő enyhíti, de gyakran viharos szél vagy alászálló hamufelhő kényszeríti kunyhóikba a helyi falusiakat. A teraszos házikókra nádtető készül, halászhalók lógnak oldalaikon, teraszukról bokáig érő vízben álló létrák adják bejárataikat. A falvakat jókora és sűrű nádas övezi. Különböző vízi madarak, rákok és teknősök esetleg tengeri kígyók, partra sodort halak tetemei, mohás kövek tarkíthatják még a partok látképét.

Jelenkor

A *Ksiahh* szigetén élő *Benaluk*, érdekes vallási kultusza *Zighának*, mint a hegy szellemének bemutatott állat és emberáldozatokra készíti a törzsi nép tagjait. Az általuk félisteni lényeknek tekintett *Vaynakok* népe számára, olykor kénytelenek asszonyaik, gyermekeik egy részét is felajánlani, számukra ők gonosz istenek küldöttei, melytől hitük szerint *Zigha* óvhatja őket meg csupán. A falu jelenében a túlélés tölt be elsődleges szerepet, a dzsungelben rendezett vadászatok, kedvelt és veszélyes eszközei egy harcos rátermettségének felméréséhez. Ezen kívül gyűjtögetést, halászatot folytatnak, ritkábban fogadnak kizárólag törzsi követeket és cserekereskedőiket a *Lanuba* törzsből, egykori ellenlábasaik hasznát látva, leginkább használati tárgyakat kérnek az általuk felkínált fogásért

cserébe.

Megjelenők	d100
Gyermekek	01-15
Asszonyok	16-30
Hordárok	31-50
Favágók	51-60
Vadászok	61-70
Halászok	71-80
Csónakkészítők	81-85
Cserekereskedők	86-90
Kalózok (ember/ <i>ork/korg</i>)	91-95
<i>Vaynak</i> , tengeri óriás	96-00

Esély az előfordulásra: **10 óránként.**

Az *Ashanir*'i törzs szálláshelye

Múlt

Már a *crantaiak* előtt is *Ksiahh* szigetén élő elszigetelt nép voltak valószínűleg a név is *sníl-kyr* eredetű lehet. Történelmüket szinte senki sem ismeri, ám elmondható róluk, hogy a *crantai* és *kyr* háborúk által az emberekre örökre megvetéssel tekintenek, rabszolgáknak tekintve azokat. Az újabb korok háborúskodásai elkerülték a sziget veszélyesebb belső területeit, mely tízezred években mérhető idők óta nyújt háborítatlan megélhetést e rejtelmes faj egyedeinek.

Atmoszféra

Feltételezhetően nem emberi civilizáció érzetét keltő látkép tárul elénk. A *Ksiahh* szigetének egyetlen kisebb tavára épült emberi halászkunyhóknál magasabbra épített, hosszúkás, fából és nádból épült házakban, akár embernépekre is gyanakodhatnának az erre járó bátrak, hacsak nem csapná meg orrukat az állandó halszag mellett terjengő hullók büze. Mindenfelé levedlett pikkelyek találhatók, valamint köd ide vagy oda, egyfajta hátborzongató érzés lengi körül a falut. Füstöt eregető kúp alakú kovácműhelyük egyetlen fémmegmunkálásra alkalmas hely. Csónakokat nem látni, hálókat azonban annál többet, szinte minden épület mellett dárdák találhatók a földbe szúrva, melyekre olykor ember koponyákat tűznek, olykor emberinek vélhető csontokra is lelhetünk, melyek állati csontokkal hevernek egy kupacban.

Jelenkor

Manapság is erősen elszigetelt kultúráról beszélhetünk, életvitelüket halászatból, vadászatból tartják fenn. A törzs mágusa vasmarkú és félt vezető, aki áldozatok bemutatására ösztönzi népét, mely előszeretettel mutat be emberáldozatokat *Zigha* számára, aki a *Sigha* vulkánjának vélt ősi szelleme, akivel szokatlan kapcsolatot ápolnak. Cserekereskedelmet ritkán folytatnak a *Benalukkal* és a *Vaynakokkal*, *tengeri óriásokkal* melyeknek *lupár* rabszolgákat adományoznak területük határainak megőrzése ellenében.

Megjelenők	d100
Nöstények	01-25
Poronytok	26-50
Vadászok	51-75
Harcosok	76-90
<i>Lupár</i> rabszolgák	91-99
<i>Vaynak</i> , tengeri óriás	

Esély az előfordulásra: **10 óránként.**

A Ksiahh barlangrendszere

Múlt

A félsziget meghódítását követően (*Ötödik*, K. sz. 1854, P. e. 15 429-től, az *Enedrysek Békéjének* idején, a *Szelek Második Háborúját* követő időszakban), a lázadó *crantai* nép és papság, valamint a hódító *Kyrek* csapatai között kialakuló és elnyúló harcok, valamint *Kwiah Tyarenn* folytonos harcok árán való elkészülte arra készítette az építető hadvezért, hogy kibővítsse a sziget természetes barlangrendszerét. Ez biztonságos visszavonulást vagy katasztrófa esetén esetleges menekülési útvonalat jelentett katonái és segédcapatai számára, továbbá könnyű és a sziget belseje felőle támadhatatlan utánpótlási útvonalat biztosított az erőd számára a félsziget felől. Az erőd magára hagyása után a *tengeri óriások* vették birtokba előbb a természetes barlangszáj területét, majd a teljes alagútrendszert. Talán korábban is jelen voltak, ám a fennmaradt *Kyr* történetek és feljegyzések nem számolnak be egyetlen találkozásról sem.

Atmoszféra

A kísértetiesen sötét, nyirkos és elhagyatott járatokban az ember könnyen eltévedhet, bolyonghat, ám nem lehetetlen kitalálni, hisz úgy tervezték, hogy akár menekülést is szolgáljon. Az egykori *Kyrek* által hátrahagyott alagutakban immár aligha utal valami hajdani jelenlétükre. Kőoszlopok sora támasztja alá a mennyezetet, melyeket *Kyr* stílusban építettek. Az alagutaknál is

szem előtt tartották a belső építészet magasságra törekvő mivoltát, a bővített részek elég szélesek, hogy akár széles sorban haladó alakulatok is elférjenek bennük. Talán emiatt vált oly könnyen hozzáférhetővé a *Vaynakok* számára is. Néha általuk hátrahagyott egy-egy frissebb hal vagy emberi csontra bukkanhat csupán még a keresgélő. Sem fákyatartók, sem egyéb ember alkotta tárgy nem lelhető már fel ezekben a nyákos, hideg és büzlő járatokban. A barlangszáj hatalmas üregében sosem pislákol tűz, ám a közelebbi szemlélődő, frissen érkezett rabszolgák sikoltozását, jajveszékelését, segítségkiáltásait fedezheti fel. Az erődbe vezető járat végén található óriás méretű, kőből készült kétszárnyú ajtó, egy trükkös és rejtett mechanika által használható csupán, mely, ha egyszer lezár, csupán a járatok felől nyitható ki újra.

Jelenkor

Jelenleg csupán *Vaynakok* lakják a helyet, kellő háborítatlanságot, és biztonságot nyújtva a szaporodáshoz, kincseik őrzéséhez. Az erődbe vezető csapóajtó számukra is megbirkózatlan feladatnak bizonyult, így az erődbe nem nyertek bebocsátást, a barlangszáját azonban legalább egy éber és egy alvó őrszem, egymást váltva őrzi az esetleges betolakodóktól. Az óriások itt pakolják le kincseiket, az elejtett zsákmányt és tömük rozsdás ketreiceikbe rabszolgáikat, hogy később az alagútrendszer mélyébe hurcolják őket, további vizsgálódásra, feldolgozásra és őrzésre.

Ködmocsár

Múlt

A *Ködmocsár* története a régmúlt időkbe vezet vissza. Pontosabban *Cranta* idejére. Nem tudni, hogy már akkor is mangrove-mocsár volt e vagy csak később lett azzá, de egy dolog bizonyos: temetkezési helyszín volt. Egyes beszámolók, tudós papok munkái említést tesznek még egy ódon, nyersen faragott kőépületről, mely valahol a mocsár mélyén található. A fellelhető vélekedések szerint szentély, esetleg kisebb templom lehetett, igaz, oltárt nem találtak. Azt sem tudni, hogy a mocsár mekkora területe szolgált a holtak nyughelyéül, mivel a kutatások nem voltak valami mélyrehatóak. A mocsár veszélyes mivolta és nehezen feltérképezhetősége miatt, a legtöbben bölcsen megelégedtek az ősi temető pusztá felfedezésével, így nem is tulajdonítottak neki jelentősebb szerepet.

Atmoszféra

Magát a folyótorkolatot nevezik így, melyet sűrűn átszőtt, szinte áthatolhatatlan mangrove borít, emiatt nappal sokkal hamarabb is sötétedik. A páratartalom kifejezetten magas, szinte alig kap levegőt az ember, aki néha még az orráig sem lát a reggeli ködtől vagy az állandó, lassan úszó párából. A folyó vize itt szinte áll, a vízszint viszont pár óra leforgása alatt akár a fej fölé is emelkedhet. Színe zölde, felülete kavargó. Néhány centinél nem látni mélyebbre. A fülledt levegőt kellemetlen bűz hatja át, a rovarok és különböző állatok zaja, jelenléte már-már elviselhetetlen. A magukban hordozott veszélyekről nem is beszélve. A legkülönbözőbb halálos betegségekből sem nehéz begyűjteni a számunkra megfelelőt, de akár egy keselyűteknős, alligátor vagy éppen egy óriáskígyó is okozhat meglepetéseket.

Jelenkor

Napjainkban lakatlan, legalább is emberek nem lakják. Még a természetjárók is messziről

kerülnek, félénk babonáság övezi a köztudatban. Így az évszázadok, talán évezredek óta, a hideg, esős időszakban itt élő, sötétbőrű *mocsári óriás* család, viszonylagos békében tengetheti napjait. Rendkívül óvatosak és rejtőzködők, mert nem kedvelik és félik is az embereket. A falusiak ősi istenek leszármazottaiként tisztelik őket, így ritka a cserekereskedelem közöttük. Ha észreveszik, hogy valaki a területükön ólálkodik, azt ravaszul csapdába ejtik, aztán soha többé nem engedik. Amennyiben még is megszökne, a nyomába erednek a szerencsétlennek és a mocsár határáig üldözik, hacsak nem esne közben valamelyik túlvilági teremtmény vagy maga a mocsár áldozatául.

Megjelenők	d100
Semmi	01-70
Állatok	71-85
Égető pöfeteg	86-90
Őrület pöfeteg	91-95
Derogar	96
Emberfogó (<i>Uit-Marach</i>)	97
Kóbor lélek	98
Zombik	99
<i>Voul</i> , mocsári óriás	00

Esély az előfordulásra: **naponta**.



Történelem

A Ködmocsár temploma

Múlt

A Ködmocsár múltjának kódében, a torkollat tenger felé eső területén, a *crantaiak* vérmágikus áldozatokat mutattak be. A templom az *Ötödkorban*, a *Kyrek* térhódításának következtében maradt elhagyatott, még maguk a *Kyrek* sem tettek vele egyebet, mint hátrahagyták, vagy esetleg nem is leltek nyomára az áthatolhatatlan mangrove mocsárában.

Atmoszféra

A szentély épülete kopott mészkő, a beléjük faragott díszítéseket moharéteg borítja, liánok, indák vastag hálója takarja, páfrányok nőnek minden apró repedéséből. Belső területe 25-30 négyzetláb, körülötte néhány alig felismerhető sírkő és a darabokban romosodó, alacsony kerítésfal. Aki a közelébe merészkedik azt baljós érzések fogják el, a templom romjai körül kísérteties köd ül meg, melléképületeiből csupán mohás, faragott sziklatömbök maradtak fenn. Maga a templom nem túl nagy, bejárata nyitva áll, kapuja nincs, nyirkos, ősi lépcsői a föld alá vezetnek. Kapujában és az egész épületen mangrove gyökerek nőnek, mintha a mocsár foggal körömmel védendő az épületet és maradványait. Belsejében egy kamra található, amelynek fala mentén fémpancélos még mindig rothadó tetemek állnak, sisakban. Középen egy áldozati asztal található melynek közepén egy repedés található. Az asztal alatt egy sírhely rejlik, melyet az *Ötödkor* óta nem háborgattak, tele csontokkal és egy kőkoporsóval, körülötte *crantai* használati tárgyak hevernek, néhány ládával egyetemben.

Jelen

Rawill Tagge jelenében a hely ismeretlen, talán néhány bolond falusi legendája tartja számon. Mivel a *Ködmocsárba* csak a pákászok járnak, de ők sem merészkednek az erősen mocsaras, magasabb vízszintű folyótorkollathoz, így a helyet talán már évezredek óta nem látogatta senki.

Kwiah Tyron, a kyr védmű és erőd

Múlt

A *Kwiah Tyron*-t hajdanán lakó *kyr*-ek legfőbb bástyájuknak mondhatták. Az erődítmény pedig hűen óvta a *kyr* várost. Falainak roppant vastagsága ellenállt a legnagyobb csapásoknak is, beleértve az ősi *crantai* mágia, természetet megzabolázó varázslatait is. Az erősség falaihoz temérdek vér tapad, látott már hódító hadjáratot, zászlóháborúkat, bukást és fölemelkedést. Innen irányították a város hadihajóit és itt éltek a rangos katonai vezetők is. Az építményt mágikus védelemmel is jól ellátták, amely a mai napig betölti funkcióját. Az erőddel nagyjából egy időben épült a mellette álló jelzőtűz (mely figyelmeztető jelként is szolgált, mind az ellenség, mind a lakosság számára) és az öbölt körülölelő, monumentális hullámtörő (*Ötödkor*; *K. sz. 1854, P. e. 15 429-től, az Enedrysek Békéjének* idején, a *Szelek Második Háborúját* követő időszakban). Ezek ugyan nem rendelkeznek mágikus rajzolatokkal, viszont utóbbinak, méretei miatt nincs is rájuk szüksége. Feladatukat napjainkban is változatlanul teljesítik: óvják a települést, mind a természet, mind az idegen behatolás ellen.

Atmoszféra

Külsejét tekintve, a célszerűség hatását kelti. Építésénél ez volt a fő szempont (a *kyr* számmisztika figyelembevételével), hiszen a hódítások ideje alatt nem volt olyan jelentőségű az esztétikusság, mint a későbbiekben. A békeidő bekövetkeztével, már inkább szolgált nyári vagy téli palotaként és behódolt a fényűző, *enrawelli* stílust is fölülmúló *shuluri* irányzatnak. A mesterek igyekeztek felülmúlni *enrawelli* társaikat. A kő teherbírását egyre merészebben használták ki, így a szerkezet elérte a legnagyobb magasságot, sőt túlfeszítette a lehetőségek határait. A továbbiakban nem a magasságra törekvés, hanem a díszítés került előtérbe. Ekkor *Enrawellben* már elkezdődtek ennek az előmunkálatai, de a *shuluri* iskola hamar felülmúlta társait és átvette a vezető szerepet az aprólékos díszítés terén is. Kisebb-nagyobb tornyokkal, melléképületekkel is bővült, ám az igazi változás belülről volt tapasztalható. Az alapvetően szűk terek arányait eltorzították, mennyezetük magasabb lett. Egyre több oszlop került a folyosókra, termekbe, melyeket növény és állatszimbólumokkal díszítettek. Az épület belseje könnyedséget, rugalmasságot, immár állandó mozgást árasztott. Az ablakokban színes kristálybetéteket alkalmaztak, így a fény segítségével is a díszítés hatásait fokozták, s napszaktól függően mindig újabb képeket vetítettek a belső terekbe. A díszítések aprólékossága napjainkban is lenyűgöző, ahogy a lélegzetelállító magasság érzete is.

Jelenkor

Manapság a *Sinemosi Liga* egyik legjelentősebb katonai támaszpontja a tengeri hadviselésben. Békeidőben palotaként üzemel, rangosabbnál rangosabb, befolyásos vendégek fogadására, elszállásolására használják. A kormányzó ide hívja össze az *Arszúnok Testületét* is, melyre csak háborús helyzetek megvitatásakor kerül sor, valamint a szárazföldi erők kötelezett polgárai is itt állomásoznak, szolgálati idejük alatt.

Megjelenők	d100
Szolgálók	01-25
Cselédek	26-50
Hordárok	51-75
Őrök	76-80
Írnokok	81-85
Muzsikusok, zenészek	86-90
Táncosok	91-93
Lakájok	94-96
Szakácsok	97-99
Vendégek (kereskedők, küldöttek, elöljárók, képviselők, katonák, zsoldosok, diplomaták)	00

Esély az előfordulásra: **óránként.**

Kwiah Lynos, a kyr jelzőfény

Múlt

Még a hódítás idejének végén készült (*Ötödik, K. sz. 1854, P. e. 15 429-től, az Enedrysek Békéjének idején, a Szelek Második Háborúját követő időszakban*), a kikötőbe érkező hajók biztonságos befutásának érdekében. Ekkor még *Kwiah Tyron* is, csak egy kivitelezésre váró tervrajz volt a kyr építészek asztalán. Ezredéveken keresztül, ez volt az egyik első dolog, amit megpillanthattak a hetekig vagy inkább hónapokig hánykolódó, kimerült kyr hajósok. A legendák szerint fénye, akár 10 ynevi tengeri mérföldről is biztosan vezette a kapitányokat, köszönhetően a drágakőmágiával megalkotott jelzőrendszernek. Kulcsfontosságú szerepe miatt, mágikus védelemmel vértették fel, hogy bárminek ellenálljon, legyen az földrengés illetve bármi egyéb, mivel a természet vagy a háború sújthatta. Számtalan kyr és számos nem kyr ballada ír a helyszínről, melyekben szinte mind ahányszor motívumként szerepel.

Atmoszféra

Külsőre egyszerű, magas, toronyra emlékeztető kőépület. Bejáratán keresztül egy csigalépcső vezet fel a tetejére, amin akár két ember is haladhat egymás mellett. Felső, fedett részén, egy henger formájú, fémráccsal körülfogott térben helyezték el, a vakító fényt árasztó mágikus követ. A tűzfészek körüljárható, a bámulatot kilátás a szabadon szárnyaló gondolatok melegágya.

Jelenkor

Korunkban is használják, de már csupán egy máglya fénye az, ami utat mutat a kikötőbe igyekvő hajósoknak. Hogy a kő, mely az isteni fényt szolgáltatta, oda- illetve elveszett e, senki sem tudja. Sokan eredtek már az apró drágakő nyomába, de mindannyiójuknak kudarcot kellett vallania. Pontosabb ismeretek hiányában, szinte bárhol lehet.

Megjelenők	d100
<i>Taggei Gárdisták</i>	01-50
Polgárok	51-75
Szerzetesek	75-90
Papok, paplovagok, szerzetesek, növendékek, novíciusok	91-00

Esély az előfordulásra: **naponta**.

Kwiah Tyarenn, Ksiahh szigetének kyr erődítménye

Múlt

A félsziget meghódítását követően (Ötödkor, K. sz. 1854. P. e. 15 429-től, az Enedrysek Békéjének idején, a Szelek Második Háborúját követő időszakban), a *crantai* nép túlélő és behódolást megtagadó része, papjaival és megmaradt harcosaival együtt, a *Sigha* vulkánkánjának dzsungeljeiben kerestek menedéket. A papok erős mágiája, a jól időzített gerillaakciók, valamint a dzsungelharc kiváló ismeretének kombinációja, jócskán elodázta a dicső Kyr hadjárat sikerét. Ez pedig a remény szikráit pattintotta ki a behódolást elfogadó *crantaiakból*. A lázadás fennálló lehetősége miatt, az akkori Kyr hadvezér úgy döntött, hogy felépíteti Kwiah Tyarenn-t és mágikus védelemmel is fölruháztatja. Az elkészültéig folyamatosan dúló harcok, feszültséget és káoszt teremtettek, a pusztító mágikus csapásváltások pedig megbontották a természet érzékeny egyensúlyát. Miután megépült, a lázadókat sorra fogták el és végeztették ki a nyilvánosság előtt, mint a Kyr Birodalom lázadó közellenségeit. Majd néhány évtized múltán, visszavonták az itt állomásozó katonák szolgálatát.

Atmoszféra

A Kwiah Tyronhoz hasonlóan, tervezőit az egyszerűség és a funkcionalitás célja vezérelte, a korai kyr építészet stílusjegyeit viseli, viszont az időközben kialakult állapotok és a környezet barátságatlan mivolta okán, nem építették tovább a *shuluri* stílus jegyében. Méreteiben is elmarad fentebb említett alkotástól, ugyanakkor belső terei tágasabbnak, alacsonyabbnak tűnnek. Minden egyébben meg is egyezne azzal, ha nem szúrna szemet a mindenhol érzékelhető elhanyagoltság. Ezt igazolni látszik az is, hogy kívülről és belülről egyaránt benötte az azt körülölelő, burjánzó és vad dzsungel.

Jelenkor

A jelenkor úgy emlékezik róla, mint a történelem egy elmúlt, lezárt korszakának motívumáról, egy elhagyatottan álló, néma jelképről. Valóban elhagyatottnak tűnik, ám korántsem az. Az *lupárok* szigetlakó, erős *crantai* vérvonallal rendelkező törzse, viszonylagos gyakorisággal mutat be itt áldozatokat, amikor nem a vulkán barlangszentélyeiben tesznek felajánlást a kiszámíthatatlan és rosszindulatú *Zighának*, akit a hegy és a tüzes mélység urának tartanak. A szigeten rejtőzve élő gyíklények is föl- fölbukkanhatnak a helyszínen, eltüntetve a felajánlott áldozatok tetemét vagy magukat a felajánlókat is.

Megjelenők	d100
Semmi	01-70
Állatok	71-80
<i>Lupárok</i>	81-90
Gyíklények	91-95
Zombik	96-98
Kóbor lélek	99-00

Esély az előfordulásra: **naponta.**

Kwiah A'Quis, a kyr aquadukt

Múlt

Megépítése (a kikötő és az *anyrok* által kijelölt úthálózat részét képező kövezett főút mellett) a legkorábbi *Kyr* munkálatok közé tartozik, melyet a város fejlesztése érdekében alkalmazott a birodalom az *Enedrysek Békéjének* kezdeti időszakában (*Ötödkor; K. sz. 1854, P. e. 15 429-től, a Szelek Második Háborúját* követő időkben). A város alá több víztározót is ástak, melyekbe a *Kinongube* vizét elvezethetik. Tervben volt a város minden, de legalább a kereskedő negyed összes utcájának lekövezése, valamint egy egységes csatornahálózat létrehozása. Erre ugyan már nem került sor, mielőtt a település elnéptelenedetté vált a *Kyr Birodalom* széthullásának idején. A kutakat viszont kifűrták, melyekből manapság is vizet mernek.

Atmoszféra

Sötétes árnyalatú, itt-ott fehérre kopott kövein meglátszik az idő. Mohatelepek alakultak ki, növények telepedtek meg rajta. Mivel mágikus védelemmel nem rendelkezik, bizonyos részeit többször is újjá kellett építeni. Ma már elképzelhetetlen lenne nélküle a *Kapuőr-hegy* panorámája. Szélessége egy patakokskáéval vetekszik, magassága helyenként elérheti a 25 lábat is.

Jelenkor

Napjainkban is konokul szemléli a korok múlását. A gravitációnak és a pontos számításokat végző tervezőknek köszönhetően, még ma is friss vízzel tudja ellátni a városiakat. A falakon kívül, tanyákon élő emberek, naponta járnak be a kutakhoz, majd vödörrel tele térnek haza, így biztonságosan ihatnak, főzhetnek, ugyanis a víz a *Kinongube* felsőbb, hegyi szakaszából származik. Ebből kifolyólag viszonylag tiszta, a megbetegedések ritkának mondhatók.

Megjelenők	d100
Semmi	01-75
Állatok	76-85
Vadászok, favágók, gyógyítók	86-95
Rablók	96-00

Esély az előfordulásra: **naponta.**

Öregtorony

Múlt

Valószínűleg *crantai* kezek alkották, ismeretlen okokból, ismeretlen időben. Lehetett egy erődítményrendszer része vagy akár önálló épület is. Ami mindenképpen figyelemreméltó, hogy még ma is áll.

Atmoszféra

Kőből készült, romos építmény. Építőanyaga a környék hegységeiben (az eddigi ismeretek szerint) nem megtalálható, ráadásul rendkívül nehezen faragható. Maga az épület zömök, alacsonyabb, mint más kultúrák hasonló célra szolgáló alkotásai. Belső terei már-már a bezártság érzetét keltik, ablakai résnyiek, ezért még nappal is alig látni odabenn.

Jelenkor

Titkainak mibenlétére máig sem sikerült fényt deríteni. Egyben azonban minden kutató, tudós és pap egyetért: nem hétköznapi célokra teremtették, ha ilyen erősségű mágiát sugároz. Belső falain rúnákat is találtak, melyek megfejtésével (a megfelelő ismeretek hiányában) azóta sem boldogult *Nastar* rendje, sem a kormányzó udvari varázslója. Az emberek félik és kerülik, a legtöbben kísértetjárta helynek tartják.

Megjelenők	d100
Semmi	01-90
Papok, paplovagok, szerzetesek, növendékek, novíciusok	91-00

Esély az előfordulásra: **naponta**.

Sziclamező

Múlt

A *Sziclamező* néven emlegetett helyszín, tulajdonképpen egy kisebb dombon található, a *Kapuőr-hegy* észak-nyugati lejtőin, a városon kívül eső aquadukt vonalának mentén. Találgatások szerint ez is a *crantaiak* keze munkája, ugyan egykor betöltött szerepéről még csak teória sincsen (valójában a P.e. XVIII. évezredben épült). Csupán a kövek szokatlan elrendezése és a helyenként emberi megmunkálásra utaló nyomok azok, melyek feltételezésekre adhatnak okot. Ezek szerint funkcionális szereppel is rendelkezett az ősi nép életében, mely szinte bármilyen lehetett, tekintve az eltelt évezredek változásra készítő erejét. Ilyen kevés információ birtokában lehetetlennek tartják feltérképezni a kulturális és történelmi jelentőségét.

Atmoszféra

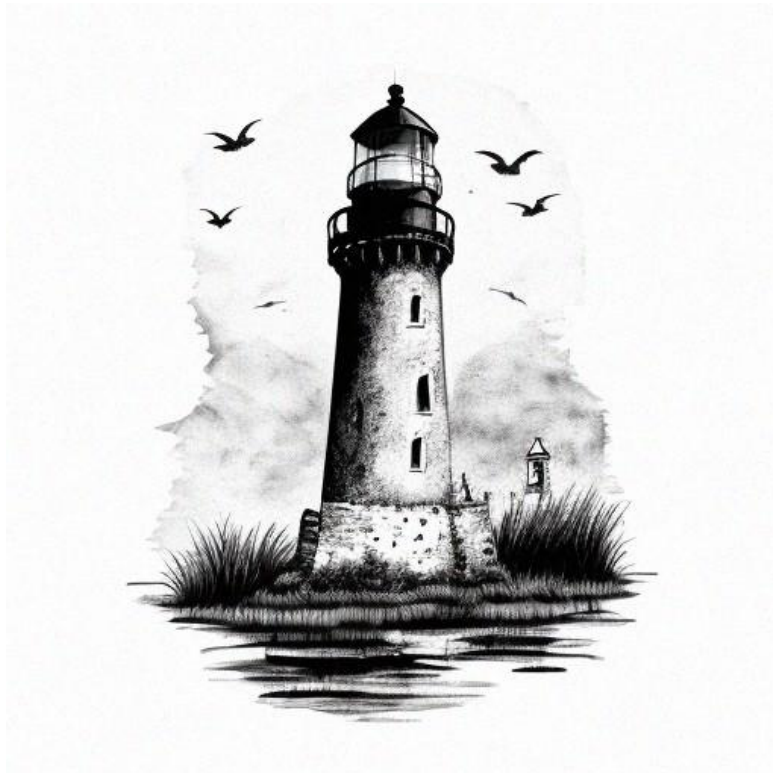
Hosszúkás, különböző méretű, több mázsás sziklákról van szó, melyek távolabbról akár természetesnek is tűnhetnek. Formájukat tekintve, fölfelé keskenyedő háromszögek alkotják, négy oldalról. Az eső és a szél éleiket lekerekítette, egykor talán hegyes csúcsaikat elkoptatta. Töveikben kisebb páfrányok nőnek, felületükön pedig vastag, mohaszerű növények telepedtek meg. A mozdulatlan, titokzatos kövek fölött egyszer felhők úsznak lomhán, másszor ködbe burkolózik a táj.

Jelenkor

A helyiek ezt is, mint minden egyéb, ősi kultúrának tulajdonított helyszínt, fenntartásokkal kezelik. Egyesek szerint áldást, mások szerint halált hoznak az árnyékukban pihenőre.

Megjelenők	d100
Semmi	01-90
Állatok	91-98
Óriás pöfeteg	99
Kő gólem	00

Esély az előfordulásra: **naponta.**



Államszervezet

Városháza

Múlt

Már a *kyr*-ek uralma alatt is fontos ügyek intézése folyhatott falai között, ugyan is több korabeli feljegyzés árulkodik szerepköréről, ezek vélhetően erről az építményről tesznek említést. A történelem tudói úgy vélekednek, hogy az *Enedrysek Békéjének* kezdeti időszakában épült meg (*Ötödik, K. sz. 1854, P. e. 15 429-től, a Szelek Második Háborúját* követő időkben), majd amikor a város *toroni* kézre került az egyik zászlóháborúban, mágikus rajzolatait megtörték, melyek a felújítás során már nem rajzoltattak újra. Számtalan magas rangú hivatalnokot, nemes urat, gazdagabbnál gazdagabb, befolyásos embereket fogadott már, tanúja volt a város alapításának, valamint itt vetették mindenkor papírra az egyszerű parasztot, polgárt vagy akár az egész várost érintő döntéseket.

Atmoszféra

Kívül-belül impozáns, égbenyúló, többszintes építészeti remekmű. A korábban már ecsetelt *enrawelli* avagy birodalmi stílust képviseli, a *shuluri* stílusjegyek inkább kívülről hatottak az épületre. A belső díszítés a hozzá értő szemek számára érzékelhetően visszafogottabb, ám oszlopcsarnokának méreteivel, kristálybetétes ablakainak túlzó számával aligha veheti fel bármi is a versenyt, hiszen a csarnok legfőbb célja a központosított hatalom demonstrálása.

Jelenkor

Napjaink egyik legforgalmasabb helyének számít *Rawill Taggében*. Szerepköre napjainkra sem változott meg, legfeljebb kibővült a polgári céhek ügyeinek intézésével. Az épület mind államszervezeti, politikai, gazdasági, törvényi, kereskedelmi és történelmi fontossággal is erősen bír, így az egyik legjobban őrzött épületek közé tartozik a városban.

Megjelenők	d100
Polgárok	01-10
Írnokok	11-20
Hivatalnokok	21-30
Kereskedők	31-40
Céhmesterek	41-50
Kisiparosok, gazdák, földművesek	51-60
Papok, paplovagok, szerzetesek, növendékek, novíciusok, utazók	61-65
Számvetők	66-70

Képviselők, előljárók	81-90
Szolgabírók	91-95
<i>Taggei Gárdisták</i>	96-00

Esély az előfordulásra: **óránként.**

Kormányzói palota

Múlt

Az *Ötödik* vége felé, az *Enedrysek Békéjének* századévei alatt, egyre nagyobb divattá vált a felvirágzott és gazdag *kyr császárságban* a tenger melléki, nyári paloták építtetése (K. sz. 2783, P. e. 14 500-tól). Így tett egy *kyr* nemes, bizonyos *Addesh* is. Mágikus védelemmel való felruházásra sohasem volt szükség, ellenben jócskán maradt idő a bővítésre, díszítésekre. *Kyria* hatodikori összeomlását követően a városalapításig folyamatosan üresen állt. Majd a felújításokat követően, jellemzően *Rawill Tagge* kormányzóinak székhelye lett.

Atmoszféra

Külsőre és belsőre pompázatos és ámulatba ejtő. Stílusjegyei alapján, határozottan rá lehet mondani, hogy a *shuluri* építészeti irányzat mestermunkája. Mivel ezen épület, már eleve palotának épült, az összkép, a felújításból származó módosításokkal együtt is, szinte hibátlanul hatásos. Falain a *daugone*, az építtető, a korábbi kormányzók, a város történelmét meghatározó személyek festményei díszelnek, természetesen *Lívarri Nűszvűrré* mellett. Luxusszinten áll rendelkezésre minden, legyen az asztal, ágynemű, ruha vagy cselédség.

Jelenkor

Napjainkban a városkirály lakhelye, ahogy a helyi kofák is emlegetik. Az úr ide általában csak pihenni jár és csak a magánéleti teendőit végzi itt, nagyon ritkán lát vendégeket. Szintén az egyik legjobban őrzött épület a városban, a kormányzó személyes gárdájáról nem is beszélve.

Megjelenők	d100
Szolgálók	01-25
Cselédek	26-50
Hordárok	51-75
Őrök	76-80
Írnokok	81-85

Muzsikuskok, zenészek	c
Táncosok	91-93
Lakájok	94-96
Szakácsok	97-99
Vendégek (kereskedők, küldöttek, előjárók, képviselők, katonák, diplomaták)	00

Esély az előfordulásra: **óránként.**

Tanácsosi rezidencia

Általános jellemzőiben és funkcióiban megegyezik a kormányzói palotával, a különbségek a következők: nem azonos az építetője, de ez a név sajnos feledésbe merült az idők során. A kormányzó tulajdonát képezi ez az épület is, ám a kétfős *arszún* küldöttségnek adományozta hosszú, talán életem át tartó munkájuk idejére. Méreteit tekintve valamivel kisebb, viszont díszítettségben egy hajszálnyit sem marad el a kormányzói palotától. Szintén a magánszféra része és fokozottan felügyelnek a biztonságra.

Megjelenők	d100
Szolgálók	01-25
Cselédek	26-50
Hordárok	51-75
Őrök	76-80
Írnokok	81-85
Muzsikuskok, zenészek	c
Táncosok	91-93
Lakájok	94-96
Szakácsok	97-99
Vendégek (kereskedők, küldöttek, előjárók, képviselők, katonák, diplomaták)	00

Esély az előfordulásra: **óránként.**

Politika

Fórum

Múlt

A fórumot már a *Hetedkorban* építették (P. sz. 2470 körül), akkor amikor már az *Északi Szövetség* befolyása kiterjedt a *Sinemosi Liga* városaira is. A szükség hozta meg ezt a döntést, ugyan is ekkorra már sok népcsoport, képviselni való érdek volt a területen. Így a viszálykodás mérséklése érdekében szükség volt egy olyan fórumra, amely helyet ad a vezető döntéshozók vitáinak, ellenőrzött körülmények között, illetve előre meghatározott feltételek mellett. Egy *gianagi* építész, *Tilden Menos* tervei alapján készült, ókyl ihletéssel, törpék felügyelete alatt.

Atmoszféra

Meglehetősen szilárd benyomást kelt a szemlélődében. Oszlopcsarnoka, falainak díszettsége teljesen más érzéseket ébreszt, mint a *kyl* épületeké. A hozzáértő szemek sokkal finomabb jelekből érzékelhetik a hatalom jelenlétét, a díszítések visszafogottabbak. Az építmény szerkezetileg erős, falai vastagak. Belső terei kissé elhatároltak, de ennek köszönhetően zavartalanok is. Folyosóinak kuszasága, gyakran választani kényszeríti, apró döntések elé állítja az itt megforduló személyeket.

Jelenkor

Jelenkori szerepe, többnyire a *Taggei Főtanács* üléséhez korlátozódik, valamint itt szervezik meg a népszavazásokat, itt teszik meg az új törvényjavaslatokat, mérlegelik a kereskedelmi, gazdasági helyzetet, itt hagyják jóvá az új céhek bejegyzését és itt tartják a népszavazásokat. Egyébként is jól őrzött, de az ülések idejére mindig megkétszerezik az őrség létszámát. A polgárok szinte bármikor látogathatják, kivéve amikor az *Arszúnok Tanácsa* ül itt össze, hogy megvitassa az egész Ligát érintő döntéseket, valamint *Hesterdanba*, a *Városok Tanácsa* felé készülő jelentéseket.

Megjelenők

d100

Taggei Gárdisták

00-50

Polgárok

51-00

Esély az előfordulásra: **naponta**.



Törvények és Közbiztonság

Taggei Ítélszék

Múlt

A *kyrek* építették még az *Ötödikor* vége felé (K. sz. 1854, P. e. 15 429-től, a *Szelek Második Háborúját* követő időkben, az *Enedrysek Békéjének* idején). Amint felépültek a katonai létesítmények, a lakóépületek, a városháza, a zömében *crantaiak* lakta, *kyr* fennhatóság alá tartozó városnak szüksége volt egy épületre, ahol a *Kyr Császári Birodalom* törvényei bármikor érvényesülhetnek. Nagy jelentősége volt az uralkodó hatalmának elfogadtatásában, ugyan is a frissen behódolt népnek mihamarabb törvényt kellett tanulnia, így az esetleges lázadó gondolatokat még csírájában fojthatták el. Mágikus védelme leginkább az elmét befolyásoló misztikumok ellen véd, illetve megakadályozza, hogy a tárgyaló felek befolyásolhassák egymást.

Atmoszféra

Kívül-belül impozáns, égbenyúló, többszintes építészeti remekmű. A birodalmi stílust itt is áthatják a *shuluri* építésmesterek merész és bámulatos megoldásai. Az Ítélszék terme hatalmas, oszlopai titánokként tartják a kupolás mennyezetet, melyről láncon lengedező parázstartók lógnak. Megjelennek rajta *Weila-t*, a *Sorskovácsot* ábrázoló motívumok is, ezekkel és a kristálybetétes ablakok fényhatásaival kellő komolyságú légkör teremthető egy tárgyaláshoz. Az egész építmény a hatalom megkérdőjelezhetetlenségét sugározza, falai közt kicsinek, kiszolgáltatottnak érzi magát az ember.

Jelenkor

A *Hetedkorra* mintha mit sem veszített volna erőteljes megjelenéséből, de immár *Dreina* papok és szerzetesek tevékenységének ad otthont, így érdekes lehet a vallási motívumok keveredése. Az itt tartott tárgyalások, meghozott ítéletek mindig a kormányzó, így közvetetten a liga törvényeinek betartását szolgálják. Az épületet kívül-belül szigorúan őrzik.

Megjelenők	d100
Elítélek, vádlottak, tanúk	01-50
Őrök	51-75
<i>Taggei Gárdisták</i>	76-80
Szolgabírók	81-90
Elöljárók, képviselők	91-95
Papok, paplovagok, szerzetesek, növendékek, novíciusok	96-00

Esély az előfordulásra: **óránként.**

Taggei Tömlöc

Múlt

Kyr megfelelője nem maradt fenn, valószínűleg lerombolták. Egy *Taggei* kormányzó építtette, valamikor P. sz. 2470 után. A közben eltelt, több mint 1000 év, számtalan sorsot pecsételt meg azzal, hogy e falak között kellett leélniük életük hátralévő napjait. Itt raboskodtak *Rawill Tagge* legrondább, legaljasabb, legbrutálisabb gaztevői úgy, mint például az áruló *toroni* hivatalnok *Tivius Calvin* is, aki ugyan segített a *Szövetség* kezére juttatni az elfoglalt várost, de meg kellett bünhődnie ura szolgálatáért, melynek kapcsán olyan parancsokat vetett papírra, melyek emberéletek kioltását eredményezték.

Atmoszféra

Egyszerű, célratoró építmény. Már messziről kitűnik a többi épület közül. Méretét talán közepesnek lehetne leírni, már ha egy palota és egy átlagos kereskedőház közé helyezzük. Robosztus, mázsás, sötétszürkére ázott kövekből készült, falai ridegek, nyirkosak, az ablakok kicsik és rácsosak. Belső terei sötétek és kellően szűkek ahhoz, hogy egy rablázas esetén ne lehessen kihasználni a létszámfőlnyt a felfegyverzett őrséggel szemben.

Jelenkor

P. sz. 3692-ben sem mennek itt a dolgok másképpen, mint annak idején. A rabok szenvednek, az örök durvák, a foglár kegyetlen. Reményvesztett jajgatás, fáradt köhögés hangja verődik vissza az áporodott illatú, dohos falakról. Olykor némi örült, kétségbeesett ordítás veri fel a nyugalmat, melyet csak az örök képesek annak nevezni. A belsőépítészeti megoldásoknak köszönhetően nem egyszerű a szökés vagy a fogolyszabadítás, ám nem lehetetlen. Az örök létszáma nem túl magas, javarészt szolgálatukat letudott veteránok ezek, viszont amint beüt valami váratlan, riasztják is a legközelebbi kaszárnya őrzőjét.

Megjelenők	d100
Rabok, látogatók	01-50
Őrök	51-75
<i>Taggei Gárdisták</i>	76-80
Szolgabírók	81-85
Elöljárók, képviselők	86-90
Papok, paplovagok, szerzetesek, növendékek, novíciusok	91-95
Hóhér	00

Esély az előfordulásra: **óránként.**

Gárdaparancsnokság

Múlt

A P. sz. 2470-es városalapításkor még nem létezett, de még az évszázadon belül, szükségessé vált a rendvédelmi csoportok egységesítése. Így született a *Taggei Őrgárda*. A szervezetnek pedig szüksége volt egy központra, ugyan is egyszerűbb volt innen irányítani a kisebb kaszárnyákat. A központosított rendvédelem könnyebbé tette a gárdisták munkáját, csökkent a bűnözés. Megszüntetni eddig még időlegesen sem sikerült és valószínűleg ezután sem fog.

Atmoszféra

Egyszintes építmény, köveit mészkőből faragták. Építészeti stílusa az *ereni* iskolák valamelyikét követi, katonai jellegű. Kiemelendő jellegzetessége, hogy rendelkezik egy kisebb bástyával, melynek tetejéről jókora terület belátható.

Jelenkor

A kikötőnegyedben található, azon felül, hogy ellátja annak védelmét, leginkább papírmunka folyik itt. A város kaszárnyáiban feljegyzett bűntetteket dolgozzák fel, előkészítik azok kivizsgálását, majd kiadják a parancsokat. Természetesen ide tartozik a városőrség munkájának összehangolása is, mint például jelentések az adott negyed kaszárnyáját vezető őrkapitánytól, az őrzékek ütemezése, a falon szolgálók beosztása, a különleges feladatot ellátó gárdisták jelentései stb.

Megjelenők	d100
Foglyok, tanúk, látogatók	01-50
<i>Taggei Gárdisták</i>	51-75
Szolgabírók	76-80
Elöljárók, képviselők	81-85
Írnokok	86-90
Papok, paplovagok, szerzetesek, növendékek, novíciusok	91-95
Hóhér	96-00

Esély az előfordulásra: **óránként.**

Kaszárnyák

Méretüket leszámítva nem sokban különböznek a *Gárdaparancsnokságtól*, feladatkörük azonban jóval szűkebb. A *kereskedő* és a *fogadó negyedben* található belőlük egy-egy, ezek védelmét is kell ellátniuk. Az őrkapitányok feladata, az adott negyed védelmének felügyelete, a *Gárdaparancsnokságról* érkező utasítások végrehajtása, az őrzétek ellenőrzése és az őrk edzésben tartása.

Megjelenők	d100
Foglyok, tanúk, látogatók	01-50
<i>Taggei Gárdisták</i>	51-75
Szolgabírók	76-80
Elöljárók, képviselők	81-85
Írnokok	86-90
Papok, paplovagok, szerzetesek, növendékek, novíciusok	91-95
Hóhér	96-00

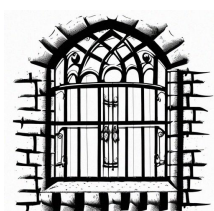
Esély az előfordulásra: **óránként.**

Őrposztok

A legkisebb közbiztonsági egységnek tekinthetők, amennyiben épületnek lehet nevezni ezeket a kőből készült váltóhelyeket. Leginkább egy út mellett álló kapuhoz hasonlatosak. Jellemzően a városon kívül találkozni velük, a járőröző csapatok itt végzik el az őrsváltást.

Megjelenők	d100
<i>Taggei Gárdisták</i>	01-50
Polgárok	51-75
Rablók	76-00

Esély az előfordulásra: **óránként.**



Hétköznapi Élet

Kocsmák

Legtöbbször kicsik és zsúfoltak, általában csak inni lehet, esetleg akad olyan, ahol peracet is kap az ember a sör mellé. Változatos képet mutatnak, így csak érintőlegesen esik róluk szó.

Kikötőnegyed	különlegesség
<i>Tat</i>	egy bárka átalakított tatjából épült
<i>Ringó</i>	rumos tea
<i>Tajtétkzó</i>	szerencsejáték
<i>Kapuőr</i>	<i>Taggei Gárdisták</i> kedvelt szórakozóhelye
<i>Zátony</i>	Kisztílú alvilági találkozók színhelye

Fogadó negyed	különlegesség
<i>Virrasztó</i>	éjjel nappal nyitva
<i>Taggei Vigadó</i>	gyakori a muzsikosok jelenléte
<i>Rhotgarr Kocsmája</i>	erős <i>korg</i> sör
Kies-Kunyhó	<i>tiadlani</i> rizspálinka

Kereskedő negyed	különlegesség
<i>Iryan Kocsmája</i>	vadászok, favágók kedvelt szórakozóhelye
<i>Kereskedők Kertje</i>	drágább, de garantáltan nem vizezett italok
<i>Garasos</i>	széles választék, törpe sör
<i>Flancos Miré</i>	<i>tiadlani</i> néptánc

Fogadók

Általában szállás is kérhető az étel és az ital mellé, ha nincs épp szabad szoba elküldik a vendéget.. Ezek már egy fokkal kulturáltabb helyek és a legtöbbnek van egy sajátos hangulata, nem olyan egyhangúak, mint a kocsmák. Ezek is elég változatosak lehetnek, így csak érintőlegesen esik

róluk szó.

Kikötőnegyed

különlegesség

Karavella

egy *karavella* átalakított hajóteste

Halász-Háló

halászok, rákászok kedvelt szórakozóhelye

Fogadó az Öreg Kapitányhoz

legendák, történetek mondóinak kedvelt szórakozóhelye

Fogadó negyed

különlegesség

Taggei Pihenő

karavánok kedvelt pihenőhelye

Levindar Palotája

luxusminőség minden tekintetben

Fogadó a Vándor Muzsikushoz

változatos zenei előadások

Kereskedő negyed

különlegesség

Versmondó

négy soros *tadlani* versmondás

Hin-Jan Fogadója

bábjátékok

Fogadó a Két Kereskedőhöz

árverések, törzsvendégeknek

Vendégfogadók

Kulturális szinten felülmúlja az előző két típust, ugyan is ide nem térhet be akárki, akár napokkal előre szükséges foglalni. Az utazóknak pénzpazarlás, a szegényebbek inkább az előző kettőbe járnak, a csupán részegedni vágyó csöcselék pedig messziről elkerüli.

Kikötő negyed

különlegesség

Antoh Konyhája

hamisítatlan *aszisz* konyha

Vén Tenger Vendéglő

tenger gyümölcsei, széles választékban

Vitorlás Vendéglő

vízközeli, mólón áll

Fogadó negyed

különlegesség

Kistar Vendéglője

quiron melléki konyhák ízvilága

Taggei Tányéros

aki tányérral érkezik, olcsóbban ehet

Kereskedő negyed**különlegesség***Vörös Kalmár*

különleges rákételek

Kemencés Vendéglő

erv stílusú pékáru különlegességek

Kékpálma Vendéglő

alkoholos gyümölcsitalok

Teaházak

A nyugalomra, elmélkedésre és eszmecserére vágyó népek kedvelik leginkább ezeket a helyeket. Széles körben ismertek, a teázás hagyománya nem csak a gazdagok kiváltsága. A népcsoportok közötti ellentétek egyik legélesebb súrlódási pontjai a teázók.

Kikötőnegyed**különlegesség***Yakun háua*

livinai táncosok

Csendes Víz

vízközel, egy csendesebb dokk mellett

Fogadó negyed**különlegesség***Taggei Teázó*

helyi édes, fűszeres teák

Teaház a Főzőmesterhez

ritka, fűszeres, keserű fekete teák

Kereskedőnegyed**különlegesség***Sárga Menyét Teaház*

falidiszek, szőnyegek, szoborgyűjtemény

Teázó a Zöld Sárkányhoz

ízestített, illatos gyertyák

Ellana egyházi árvaháza, avagy a Livinai Árvák rejtekhelye**Múlt**

Az épület talán még száz éves sincs, de az is lehet, hogy kétszáz, senki sem tudja, sem azt, hogy mire is használhatták korábban. A kormányzó *Ellana* rendjének adományozta, majd saját vagyonából felújította. Később *Ellana* egyháza bízta az árvaház működtetését egy nem a városban

létrejött, *Ellánát* imádó, nem papi, polgári gyülekezetre, mely aztán titkon a *Livinai* gyülekezet nevében kezdett tevékenykedni.

Atmoszféra

Tiadlani stílusban épült, földszintes, kupolás tornyú, hosszúkás épület. Nem lehetett túl mély az építető erszénye, de a kormányzó kívül-belül felújította, neve a bejárat küszöbén olvasható, mint felújító. Így szinte teljesen újjá épült, megjavították a padlót, az ajtókat, valamint új kandallót is kapott. Virágok lógnak a tetőről, virágillat lengi körül a bejáratot.

Jelenkor

Árvákat nevelnek, akiknek otthont is keresnek. Néhány kiöregedett *ellana* szerzetes olykor felügyeli a működést ám a *Livinai Árvák* álca gyanánt végzik a tényleges munkálatokat, a költségeket pedig az egyház állja, adományokból. A *Nővérek* rendje ezzel is a követendő példát statuálja, szeretné még inkább megerősíteni az emberek *pyarroni* istenekbe vetett hitét.

Megjelenők	d100
Árvák	01-50
Ápolók	51-90
<i>Livinai Árvák</i>	91-95
<i>Ellana</i> szerzetesek	96-00

Esély az előfordulásra: **óránként.**

A Taggei temető

Múlt

A temető több mint ezer éve áll a mocsár szomszédságában. Holtak százai nyugszanak itt, melyek nyugalalmát *Tagrid Azadyr* és *Krachul Garm* megérkezéséig, szinte senki sem őrizte. Azelőtt, a temetéseket mindig *Dreina* egyik papja volt hivatott levezetni.

Atmoszféra

Megsüllyedt épületének repedező falai dohosak, elszíneződött tégláik között felütötte fejét a penész, mely zöldesszürke árnyalatot ad a belső tereknek. Reggelente gyakran köd és pára telepszik a temetőre, sötétedés után, pedig már csak egyetlen gyertya pislákol a ház szobájának ablakában. A temetőkert lepusztult, a madárház gondozatlan és kellemetlen szagú. A madárház varjaknak ad otthont, amik láthatóan rosszul viselik a trópusi éghajlatot. Az egész helyszínt, komor hangulat ulti meg, a csend már-már baljós, melyet csupán a mocsárból átszűrődő titokzatos zajok és a varjak feszenegő káromgása törnek meg.

Jelenkor

Mióta megérkezett, a *dartonita* paplovag vezeti le a temetkezési szertartásokat és végzi a temető karbantartását, ám a város lakosai nem igazán bíznak meg az idegenben és magában *Darton* személyében sem, hiszen idegen számukra a *pyarroni* istencsalád minden olyan istene, melyeknek hite nem terjedt el a *Sinemosi Liga* területén. Így a kulturálisan kevésbé nyitott népek, inkább az ősi temetési rítusaik szerint küldik túlvilágra halottaik lelkét. A *lupárok* a tengerbe, a *dolaminok* a *Kapuőr-hegyre*, az *arszúnok* pedig családi sírhelyeikbe temetik az eltávozottakat és a férfiaknak emléket is állítanak valahol, még életükben elkövetett tetteiknek megfelelően.

Megjelenők	d100
Kertészek	01-50
Karbantartók	51-60
Hordárok	61-70
Őrök	71-80
Sírásók	81-90
Koporsókészítők	91-95
Hóhér	96-00

Esély az előfordulásra: **naponta**.



Kultúra

Művészetek Otthona, avagy a Ritkaságok Háza

Múlt

Évszázadokon keresztül egy gazdag, *arszún* kereskedőcsalád otthona volt. A családfejek kedvelt szokásai közé tartozott a műgyűjtés is. Így a kereskedőház kincsei egyre csak gyarapodtak, apáról fiúra szálltak. Egészen addig, amikor csak egy napon (az *arszún* hagyományok egyik természetjoga alapján), a teljes családot számon nem űzték a városból. Erről természetesen a történetírás és a köznyelv is előszeretettel hallgat. Javaikat elkobozta az akkori kormányzó, ám a *Nastar* hitű papi rend tagjai azonnal felfigyeltek az esetre (*P.sz. 3432-ben*), és kérvényezték, hogy létrehozhassák a *Művészetek Otthonát*.

Atmoszféra

A *tiadlani* építészeti kultúrát tükrözi, némi toroni beütéssel. Letisztult, arányos formák, magas, erőt sugárzó ablakai mellett oszlopok sorakoznak. A magasított talpazat tengerkékre festett mészkőből, a falak szintén kőből készültek. Bejárata vaskos, előudvara tágas. A cserép-tetőszerkezeten a bejárat fölött kő virágtartókkal ékített dísz tör az ég felé. Belülről a létező összes elképzelhető formában kiállításra kerültek a különböző kulturális ritkaságok. Ilyenek például a tusfestmények, szobrok, könyvek, verseskötetek, különféle tárgyak a kereskedelemről.

Jelenkor

Korunk fényében egyfajta látványosságnak tekinthetjük, ahová az emberek kultúrálódni járnak. Ez leginkább a társadalom intellektuálisabb rétegeire vonatkozik, mint például a kereskedők műveltebb rétege vagy a hivatalnokok. *Nastar* papi rendje tartja fenn a létesítményt, céljuk a kulturális értékű tudás gyűjtése és rendelkezésre bocsátása. A látogatóktól pénzt sosem fogadnak el, adományt azonban igen, ezért cserébe viszont kivétel nélkül adnak is, ami minden esetben tudás, de általában információ a kiállított darabokról. Az épületet éjjel-nappal szigorú tekintetű városőrök őrzik.

Megjelenők	d100
Polgárok, látogatók	01-50
Kereskedők	51-60
Műgyűjtők	61-70
Szerzetesek	71-80
Papok, szerzetesek, növendékek, novíciusok	81-90
Paplovagok (őrök)	91-00

Esély az előfordulásra: **óránként.**

A Rózsás-tó fürdője

Múlt

A *Kapuőr hegy* lábánál, a *Kinongube* völgyében elterülő állóvíz, a *Rózsás-tó* nevet viseli. E nevet az évszázadok óta itt élő *erv-nara* halászcsaládoktól kapta, melyek tavirózsájuk levelének gyógyító hatásáról csak később lettek ismertek. Mióta a várost *toroniak* is lakják, a tó rendelkezik fürdővel. Magas minőségű szolgáltatást nyújt az ide látogatóknak, borsos áron, diszkréten.

Atmoszféra

Alapvetően a *tiadlani* stílus látszatát próbálja kelteni, de ezt a *toroni* pompa igyekszik cáfolni. Ívülről az egyszerűséget, praktikusságot sugározza. A *Kapuőr-hegy* simára faragott szikláiból készült, egyszerű tetőszerkezetű épület, *anterai* cédrusfa lambériával borított belső tere azonban impozáns, falai mentén díszesen faragott padok fogadják a fürdőzésben kellemesen ellazult vendégeket. A tér közepén fekete, *alidaxi* import márvány medence terpeszkedik, benne a *Kinongube* gőzölgő forrásvizével. Kőpadlóját *tiadlanból* származó, gazdagon díszített keskeny, hosszúkás szőnyegek borítják.

Jelenkor

A pihenni és szórakozni vágyók egyaránt elégedettek lehetnek, hiszen a cédrusfa asztalkákra a *Taggében* fellelhető ételek és italok közül egyaránt jut, bőségesen. Ezeket *tiadlani*, *erv-nara* hölgyek szolgálják fel, akik kérésre, *abaszisi* olajjal kényeztetik az idelátogatókat. Közben az illető, a polcok egyik érdekes könyvét lapozgathatja. A *tiadlani* írók művei mellett, gyakran gőzölög az apró porceláncsészékből egy forró, ízletes tea. Mindehhez *skaundingen-i* réz és arany gyertyatartók szolgálnak fényvel, ha éppen nem tűzne be a nap a *tiadlani* mintájú selyemfüggönyökön keresztül. A terembe nyíló bejárat felett, egy *elya-i* mesterember munkáját dicsérő, hidraulikus szerkezet mutatja a fürdőzésből hátra maradt órákat.

Megjelenők	d100
Polgárok	01-50
Kereskedők	51-60
Hivatalnokok	61-70
Írnokok	71-80
Céhmesterek	81-90
Papok, paplovagok, növendékek, novíviusok	91-95
Őrök	96-00

Esély az előfordulásra: **óránként.**

Kék Jósda, avagy a *Taggei Jövendőmondó*

Múlt

Lupár mende-mondák állítása szerint, a *Siralomzátony* egy istenek által megjelölt hely, hol különösen hajlandók az akaratuk kinyilvánítására. Az *Kék Anyák* boszorkánya nem tudni pontosan mióta tevékenykedik itt, amit tudni lehet róla, hogy tizedévek óta fogadja a jövőre, álmaik jelentésére kíváncsiakat. Mindig is titokzatosság lengte körül, a világi rendek és hatalmak még sohasem fordultak segítségért az itt lakó jósnőhöz, ugyanis boszorkánynak tartják. Többször is szárnyra kélt a pletyka, hogy elragad bizonyos férfiakat. Az, hogy eddig még nem hurcolták törvény elé, egyedül annak tudható be, hogy a jósda tanácsai, jövendölései tiszteletet vívtak ki még a babonásabb népek között is.

Atmoszféra

Maga a jósda magán a *siralomzátony* egyik szirtjén található. Kívülről egyszerű kis épületnek tűnik, melynek bejáratát, sűrűn nőttek az indák, páfrányok, mohák, különböző trópusi növények. Belülről azonban évek munkáját pillanthatja meg a belépésére méltatott. Az épületet réges-régi, dohosodó ládák töltik meg, melyek a jósnő által összegyűjtött tudást, kincseket rejtik. Körös-körül pislákoló, halovány fényvel égő gyertyák olvadoznak, melyek illata kifejezetten kellemes, megnyugtató. Számtalan különös, a természet varázsát idéző, főleg fa dísz tárgy hever mindenfelé: gyöngyök, szobrocskák, tányérok, tálak, korongok, karikák, ékszerek, leplek, amik a hozzáértő számára az ősi *ulu* kultúrát idézik.

Jelenkor

Rawill Taggében azt pletykálják, hogy a boszorkány bejár a városba, bár elég nehéz felismerni. Általában a szerelmes fiatalok, valamint a reménytelenségükben elkeseredett szegények keresik fel titkon, azt remélve megtudhatnak valamit a sorsukról. Azt beszélik róla, hogy egy kedves asszony, és ha érdemesnek ítéli az illetőt, elvezeti a jósdába, ahol minden kérdésére választ ad. Állítólag extatikus állapotban fejt ki jóslatait, s erre képes álmokból, kérdésekből, sőt akár jelekből is, mint például a fák, a szél, egy csermely suttogása vagy akár az ércedények csörömpölése.

Megjelenők

d100

Semmi

01-50

Látogatók, *A Kék Anya*, *Rana Kritina*

51-00

Esély az előfordulásra: **naponta.**

Gazdaság

Kormányzói Kincstár

Múlt

P. sz. 2470-ben épült, a városalapítás évében. Az első kormányzó a városháza szomszédságába építette. Az azóta eltelt, több mint ezer évben, megszámlálhatatlan mennyiségű *sztratért*, és egyéb fizetőeszközt, ajándéktárgyat, beszolgáltatott terményt őriztek itt. A hosszú idő alatt bekövetkezett *zászlóháborúk* hadműveleteinek egyik állandó és elsődleges célpontja volt, így jó néhányszor szükség volt a felújítására.

Atmoszféra

Vaskos falai kőből készültek, vassal vert, kétszárnyas bejáratai jól erősítettek. Ablakai is a behatolás megnehezítését segítik, olyan keskenyek, hogy ember nem férhet át rajtuk. Belülről egy a *kyreket* megszégyenítő pompázatosság tárul azon kevesek elé akik bebocsátást nyerhetnek. Örök állnak mindenhol, belsejében a mindenfelé látható óriási vasajtókon, (melyeknek kinyitása ránézésre is engedélyköteles), méretes lakatok lógnak.

Jelenkor

P. sz. 3692-ben, *Dreina* rendjét, pontosabban *Serenia Sialas-t*, *Dreina papnőt* és főkincstárnokot illeti a megtiszteltetés, hogy a kincsek őrzését biztosítsa, illetve, hogy a kormányzó gazdasági főtanácsosának, *Thinós Bridic* atyának az engedélyével összegeket mozgasson. Az épület egyébként, kívül-belül szigorúan őrzött, a *Taggei Örgárda* speciálisan képzett tagjai által.

Megjelenők	d100
Írnokok	01-25
Kincstárnokok	26-50
Elöljárók, képviselők	51-75
Papok, paplovagok, szerzetesek, növendékek, novíciusok	75-90
Örök	91-00

Esély az előfordulásra: **óránként.**

Menos-bánya

Múlt

P. sz. 3500 környékén épült, illetve készült el, bár az alagutak bővítése mindmáig folyamatban van. A városba települt, *gianagi* család, a *Menos-ok* szereztek rá monopóliumot, az akkori kormányzótól. Eleinte csupán követ, vasat, majd később már silány rezet, valamint gyenge minőségű ezüstöt is bányásztak. Néhány vállalkozó kedvű törpe bányász is ideköltözött a családdal, akik attól kezdve itt dolgoznak, és jobban ismerik a bányát, mint bárki más a félszigeten.

Atmoszféra

Kívülről átlagos, széles bejáratú alagútrendszer, jól kiépített sínhálózattal, melyeken csillékben, állatokkal vontatják a nyers érceket. A világítást fáklyákkal, illetve olajlángokkal biztosítják. A járatok szűkek, mindössze egy sín pár fut rajtuk keresztül, viszont szerteágazóak, így az ember, megfelelő vezető nélkül könnyen eltévedhet, aknába zuhanhat.

Jelenkor

Az eltelt kétszáz év során, a bányászott érceken és az alagutak mélyítésén, hosszabbításán kívül nem sok változás volt tapasztalható. A bányában a *gianagi* család leszármazottjai és az a néhány törpe dolgozik, akik jelenleg is irányítják az alagutak vágásának kemény munkáját.

Megjelenők	d100
Semmi	01-70
Bányászok (emberek, törpék)	71-90
Állatok	91-00

Esély az előfordulásra: **2 óránként.**



Kereskedelem

A Kikötői Számvevőszék épülete

Múlt

Levindar Sabhass, kyr kereskedő építette, mikor még uralmuk alatt tudhatták az egész várost a *Kilencedik Zászlóháború alatt* (P. sz. 2754-2899). Már akkor a tengeri kereskedelem egyik legjobbjainak számítottak a *Quiron-tenger* mellékén, így nagyobb bevételre tehettek szert, mint bárki más a városban. Megalapították a kikötői számvevőszéket, majd, miután a várost elvesztették, az új kormányzó látta, hogy a rendszer jól működik, ezért meghagyta azt. Innentől kezdve, a legális áruszállítás minden portékája az ő kezükön futott keresztül, így a törvény szabta keretek között, szabadon rendelkezettek a vámszedés jogával, melynek legnagyobb része, természetesen mindig is a *Kormányzói Kincstár*at illette.

Atmoszféra

Késő hetedkori stílus jellemzi, mely leginkább a már említett *shuluri kyr* építészeti irányzatot követi, azonban kevésbé impozáns, mind méreteit, mind díszítettségét tekintve. Belső tereit, a tenger áporodott sós levegője tölti meg, mely az olvadt gyertyafaggyú illatával keveredve, jellegzetes érzést kelt a látogatóban. Naphosszat megy a nyüzsgés, forgás, mindenki szeretne mihamarabb átesni a procedúrán, illetve minél előbb pénzhez jutni. A *toroni* mellett leginkább a *tialdani* nyelv ütheti meg az ember fülét.

Jelenkor

A számvevők feladata az áruk számbavétele, a megfizetendő vámok kiszámolása, megfizettetése, valamint ezek papírra vetése és az ezzel való elszámolás. Ez utóbbi a kikötői főszámvevő, *Viaron Kalesse* kötelessége, melyet a kormányzó gazdasági főtanácsosának, *Thinos Bridic* atyának továbbít, aki a kormányzó és tanácsosai jóváhagyásával dönt az összegekről.

Megjelenők	d100
Polgárok	01-10
Írnokok	11-20
Hivatalnokok	21-30
Kereskedők	31-40
Céhmesterek	41-50
Kisiparosok, gazdák	51-60
Papok, paplovagok, szerzetesek, növendékek, novíciusok	61-65

Utazók	66-70
Számvevők	71-80
Képviselők, előljárók	81-90
Szolgabírók	91-95
Örök	96-00

Esély az előfordulásra: **óránként.**

A Taggei Kereskedők Társaságának épülete

Múlt

Szintén a *Kilencedik Zászlóháborúban* (P. sz. 2754-2899) a *toroni* uralom alatt épült, a *Taggei Kereskedők Társaságának* létrehozásával egy időben. Története kevés érdekességgel szolgálhat, talán még annak is, aki maga is üzletel. Egy híres *kyr* kereskedő, *Levindar Sabhass* építtette, ő maga a céh alapítója is. Amikor a várost visszavették tőlük, kereskedelmi monopolhelyzetüktől is megfosztották őket. A céhet meghagyták, azonban *Rúszvúr Nídar*; az akkori *arszún* kormányzó törvénybe iktatta, hogy a céhnek mindenkor a város polgárait, kereskedőit kell képviselnie, támogatnia.

Atmoszféra

Késő hetedikori stílus jellemzi, mely leginkább a már említett *shuluri kyr* építészeti irányzatot követi, azonban kevésbé impozáns, mind méreteit, mind díszítettségét tekintve. Az egy emeletes épület szobái komfortosak, szellemi munka végzésére kialakított jellegűek, melyekben szép függönyök, egyszerű dísz tárgyak, dísznövények teremtenek nyugodt hangulatot.

Jelenkor

Itt folytatják a céh tagok ügyeinek intézését, ami a legtöbb esetben csendes körülmények között zajlik. Írnokok, kereskedők sertepertélnek folyosóin, amikor éppen nem a szobáikban írnak, másolnak, vagy tárgyalnak.

Megjelenők	d100
Polgárok	01-10
Írnokok	11-20
Hivatalnokok	21-30
Kereskedők	31-40
Céhmesterek	41-50

Kisiparosok, gazdák	51-60
Papok, paplovagok, szerzetesek, növendékek, novíciusok	61-65
Utazók	66-70
Számvevők	71-80
Képviselők, előljárók	81-90
Szolgabírók	91-95
Őrök	96-00

Esély az előfordulásra: **naponta**.

A Sabhass dinasztia palotája

Múlt

Akár csak a többi, *toroniak* által emelt épület, ez is a hódoltság idejében épült, a *Kilencedik Zászlóháború* alatt (P. sz. 2754-2899), mielőtt még *Rúsvúr Nidarr*, az *arszúnok* dicső hőse visszafoglalta volna a várost. Története során gyakran volt vádaskodás, bűnbak keresés színhelye, ám a kereskedő család tagjai mindig is büszkén lakták. Az idők során egyfajta szimbólummá vált, mely *Toron* eszmeiségének és kultúrájának jelenlétét hivatott jelképezni. Annak ellenére is, hogy lakóinak többsége a mai napig vallja, és olykor bizonyítja is, hogy felhagyott egykori hazája szokásainak és vallásának követésével.

Atmoszféra

Késő hetedkori stílus jellemzi, mely leginkább a már említett *shuluri kyr* építészeti irányzatot követi, azonban a pompa, kereskedőkre jellemző túlzó érzékeltetésével, a vagyon hangsúlyozásával. Kétszintes, két szárnyas épület, mely a kényelem minden igényét kielégíti. Rengeteg értékes dísz tárgyat, vagyontárgyat halmoztak fel az itt élők.

Jelenkor

A *kyr Sabhass* dinasztia otthona, itt él maga a *kyr* család, akik a kereskedőcéh elsőrangú tagjai. Személyzetük kizárólag tisztavérű *toroniakból* áll, akik naprakészen lesik uraik és dámáik minden óhaját. A befolyási övezetük alá eső dolgokról születnek itt döntések, mint a temérdek eladni való áruba bocsájtása, a különböző vendéglátó egységek ügyei, vagy az éppen aktuális rendezvények megtárgyalása.

Megjelenők

d100

Szolgalók

01-25

Cselédek	26-50
Hordárok	51-75
Őrök	76-80
Írnokok	81-85
Muzsikusok, zenészek	86-90
Táncosok	91-93
Lakájok	94-96
Szakácsok	97-99
Vendégek (kereskedők, küldöttek, előljárók, képviselők)	00

Esély az előfordulásra: **óránként.**

A Lincos kereskedőcsalád háza

Múlt

Megépültekor, tulajdonosai az alapítóatyáknak szentelték. A kereskedőcsalád házának minden eddigi lakója kiváltságosnak tartotta és megtisztelve érezte magát, mióta az csak megalakult. Merészséget és elhivatottságot mutató tetteik, ehhez kétséget sem fűznek. Maga az épület a *toroni* hódoltság ideje után épült és afféle válaszreakció volt az idő közben háttérbe szorult *Lincos* család részéről. Azóta egyfajta bástyaként szimbolizálja a *tiadlani* nép létjogosultságát, s kereskedelmi befolyását.

Atmoszféra

Fából emelt két szintes, pagodaszerű, gúla alakú, vaskos épület. Az emeletek négyszög alapterületűek és viszonylag kevés a hasznosítható belső tér. A tetődísz, a sztúpát megkoronázó dekoratív ornamens megnyújtottabb, hengeresebb alakot ölt, míg a sztúpa felső része toronyszerűen elvékonyodik. Rendkívül színes, változatos díszítések láthatók rajta, melyeket leginkább papírból és festékből készítettek. A belső díszítés a kereskedőkre jellemző, de még így is csak enyhén túlzó.

Jelenkor

Korunkban is a Lincos család birtokában áll, akik innen irányítják a város gazdasága által kitermelt áruk többnyire helyben történő eladását, továbbá ők biztosítják a katonai magtárak megtöltésére szolgáló áruk beszerzését is. Személyzetüket többnyire *erv-uluk* alkotják.

Szolgálók	01-25
Cselédek	26-50
Hordárok	51-75
Őrök	76-80
Írnokok	81-85
Muzsikások, zenészek	86-90
Táncosok	91-93
Lakájok	94-96
Szakácsok	97-99
Vendégek (kereskedők, küldöttek, előjárók, képviselők)	00

Esély az előfordulásra: **óránként.**

A Menos kereskedőcsalád udvara

Múlt

A *Menosok* udvarát P.sz. 3500 körül építtette az a néhány ide betelepülő, vállalkozó szellemű *gianagi* kereskedő és építész, akik a megélhetés és a szebb élet reményében keltek útnak. A kereskedőcsalád akkori vezetője, világot szeretett volna látni, új lehetőségeket és kihívásokat keresett. *Rawill Taggében* meg is találta. Nem volt könnyű a város egyik meghatározó szerepű (ám koránt sem a legnagyobb) céhét létrehozni, fenntartani, melynek az idők során, folytonosan küszködve sikerült csak megállnia a helyét. Kereslet szerencsére mindig akadt a bányászati termékekre, viszont a minőség, a mennyiség, valamint a többi kereskedő érdekei, gyakorta nem a céh malmára hajtották a vizet.

Atmoszféra

Félig keményfából, félig napon szárított téglából épült, fa gerendái vastagok, erősek. Kétszintes, kifinomult stílusérzékre utaló nemesi ház, épületegyüttes, a *gianagi* és a *törpe* építészet ötvözta mestermunka. Kéményéből folytonosan füst gomolyog, már első pillantásra is melegséget, otthonosságot sugároz. Mind kívülről, mind belülről, kissé szerénynek mondható a *toroniak* palotája és a *Lincosok* háza mellett. A jó hírnév hangsúlyozása azonban itt is szembeötlő. Mindenhol állatprémek, trófeák, kisebb festmények, pompázatos és méretes szobrok, hatalmas kőkandalló, réz meg ezüst dísz tárgyak mutatják, hogy nem akárhová kapott bebocsájtást a látogató.

Jelenkor

Napjainkban is változatlanul a kereskedő család otthona, ahonnan a bánya és a céh ügyeit is

intézik. Személyzetük legjava *dolamin* származású, akikkel talán a legjobban szót tudnak érteni. Messze földön híresek, többek között vendégszeretetükről és bizalmukról, valamint nem utolsó sorban becsületükről, keménységükről.

Megjelenők	d100
Szolgálók	01-25
Cselédek	26-50
Hordárok	51-75
Őrök	76-80
Írnokok	81-85
Muzsikusok, zenészek	86-90
Táncosok	91-93
Lakájok	94-96
Szakácsok	97-99
Vendégek (kereskedők, küldöttek, előjárók, képviselők)	00

Esély az előfordulásra: **óránként.**

Halpiac

Mióta csak áruval kereskednek a városban, a temérdek mennyiségű óceánból, tengerből kifogott zsákmány egy részét, többnyire a halpiacon adják tovább. A kikötőben lévő, egyik nagyobb téren található, és a már messziről érezhető, jellegzetes szagokból tudható, hogy a közelében járunk. Különböző, látszólag megviselt bódékból, asztaloktól rikácsolnak az egzotikusabbnál egzotikusabb, finom tengeri étkeket áruló kofák, ám van, akinek még asztalra sem futotta, így a földre rakott deszkákról kínálja az árut. A változatos küllemű és habitusú árusok jobbnál jobb árakon próbálják eladni a készleteiket. Előfordulhatnak olyan ajánlatokat is, melyek a naivabb vásárlókat célozzák meg, akik aztán valamilyen csúfos átverés áldozatául esnek, ezeket jobb nem elfogadni. A tér zsúfoltsága és elhelyezkedése miatt, gyakran előfordulnak tolvajlások és a kisebb összetűzések sem ritkák. Az őrök szép számmal járőröznek a környéken, így nem biztos, hogy a gaztevők eljutnak a legközelebbi rejtekhelyükig.

Megjelenők	d100
Árusok, kofák, kifutófiúk	01-30
Polgárok, koldusok, kikiáltók, lámagyújtogatók	41-70

Hordárok	71-80
Zsebmetszők	81-90
Behajtók	91-95
<i>Taggei Gárdisták</i>	96-00

Esély az előfordulásra: **fél óránként.**

Nagypiac, avagy a Főtér

A nagypiac a város legforgalmasabb csomópontja a kikötő után. A *kereskedőnegyedben* található legnagyobb terén helyezkedik el, ahol évszázadok óta folyik a nyüzsgés, pezseg a helybéli és a szárazföldi kereskedelem. Szinte bármi beszerezhető, amit Északon kapni lehet. A nagyobb mennyiségű vagy ritka árukat, valamelyik kereskedőcéh kihelyezett kereskedőjétől lehet megrendelni. Szépszerével akadnak olyanok is, akiknél néhány jól megválasztott kérdés után, akár illegális dolgok is beszerezhetők, ezekhez azonban többnyire jó kapcsolatok szükségeltetnek. Ellenben vannak olyan ajánlatok is, melyek a naivabb vásárlókat célozzák meg, akik aztán valamilyen csúfos átverés áldozatául esnek, ezeket jobb nem elfogadni. Ameddig csak a szem ellát, árusok zsúfolódnak mindenfelé, a portékáikat kínáló különböző népek szőnyegekről, asztaloktól, bódékból, szekerekről próbálnak mindenfélét rásózni az emberre. Színes, nyughatatlan, zajos hely ez, ahol bármikor nyoma vesztethet az ember erszényének, bár az örök árgus szemekkel figyelik a tömeget.

Megjelenők	d100
Árusok, kofák, kifutófiúk	01-30
Polgárok, koldusok, kikiáltók, lámagyújtogatók	41-70
Hordárok	71-80
Zsebmetszők	81-90
Behajtók	91-95
<i>Taggei Gárdisták</i>	96-00

Esély az előfordulásra: **fél óránként.**

Vásártér

A *fogadó negyed* központi terén áll. Itt szokták tartani a céhes vásárokat, melyeket a *Taggei Kereskedők Társasága* vagy maga a *Sabhass dinasztia* szervez. A *Céhmesterek Tanácsa* nem szervez ilyen eseményeket, ezt a *dinasztia* végzi el a felkérésükre, ellenérték fejében. A sátrakat csak

időszakosan állítják fel, ilyenkor a város egy része felbolydul, ugyan is a legkülönlegesebb árukat és a legjobb árakat adják ilyenkor, természetesen a készletek erejéig, ami a ritkaságok és többlet áruk esetében sem tart sokáig. Az ilyen vásárok alkalmát a tolvajok és egyéb kétes alakok is kihasználják, de az ezektől független összetűzések, problémás esetek egyébként is velejárói az ilyen rendezvényeknek. Épp ezért, mindig gondoskodnak a megnövelt létszámú őrzőkről is.

Megjelenők	d100
Árusok, kofák, kifutófiúk	01-30
Polgárok, koldusok, kikiáltók, lámagyújtogatók	41-70
Hordárok	71-80
Zsebmetszők	81-90
Behajtók	91-95
<i>Taggei Gárdisták</i>	96-00

Esély az előfordulásra: **fél óránként.**

Taggei kikötő

Maguk a kikötő kövei ősrégiek, még a *kyrek* idején rakták le őket az *Ötödkorban*, K. sz. 1854, P. e. 15 429-től, a *Szelek Második Háborúját* követő időkből. A nagy múltú tengeri kereskedelem, azóta is csak úgy áramlik szabadon, mint maga a tenger és az óceán. A négy dokkban összesen, közel 100 hajó horgonyozhat le biztonságban. Az egyes dokkokra mind más és más jellemző vonatkozik, név szerint a három kereskedelmi és az egy száraz dokkra. A száraz dokk alja ferdén kiásott, ezért apálykor a lehorgonyzott hajó a talajra süllyedhet és megjavíthatják, átépíthetik, ameddig ismét el nem jön a dagály. A I. kereskedelmi dokkba mezőgazdasági, állati és élelmiszeri, a II.-ba kézművesipari és bányászati, a III.-ba vegyes árukat szállítanak, ugyan is ez utóbbi egy magándokk és a *Sabhass dinasztia* külön engedélyével használható. Csigás kézi daruk segítségével mozgatják le az árukat a hajóról, majd innen egyenesen valamelyik raktárba kerülnek. Nap, mint nap hemzsegnek itt a rakodómunkások, tengerészek, révkalauzok, riksások, számvevők és kereskedők, az utazók és a rossz megítélésű alakok is.

Megjelenők	d100
Polgárok, koldusok	01-40
Hordárok	41-50
Dokkmunkások	51-60
Hajóácsok	61-70
Matrózok	71-80

Kereskedők	81-75
Számvevők	86-90
<i>Taggei Gárdisták</i>	91-95
Behajtók, hamisítók	96-97
Zsebmetszők, besurranók	98
Orgazdák, csempészek	99
Gyilkosok, örültek	00

Esély az előfordulásra: **fél óránként.**

Raktárak

A *kikötőnegyed* a *kyr* főúton túl eső részét raktár negyednek is hívják. Ide is épültek iparos műhelyek, és lakóházak is, ezeket azonban inkább csak a szegényebb rétegek lakják. Ezek raktárépületek tövében bújnak meg, melyek funkciójukat tekintve többfélék is lehetnek, mint magtárak, kereskedelmi raktárak, magánraktárak és katonai raktárak. Utcái porosak, az erre tévedő leggyakrabban kéregető koldusokkal, focizó gyermekekkel, szegény, dolgos emberekkel vagy szállítmányozó szekerekkel, járőröző gárdistákkal találkozhat. Az éjszaka leple alatt egyáltalán nem ritkák a különböző bűncselekmények, melyekről esetenként a *Taggei Örgárda* sem szerez tudomást.

Megjelenők	d100
Polgárok, koldusok, lámpagyújtogatók	01-40
Hordárok	41-50
Dokkmunkások	51-60
Szekérhajtók	61-70
Matrózok	71-80
Kereskedők	81-85
Számvevők	86-90
<i>Taggei Gárdisták</i>	91-95
Behajtók, hamisítók	96-97
Zsebmetszők, besurranók	98
Orgazdák, csempészek	99
Gyilkosok, örültek	00

Esély az előfordulásra: **fél óránként.**

Alvilág

A Tolvajcéh épülete

Múlt

Pontosan senki sem tudja, hogy mikor épült, illetve mióta tartozik a tolvajcéhhez, sőt, a legtöbben még azt sem tudják, hogy hol található. Egy azonban biztos, *Marcio Tourini*, egy gazdag *talavrai* kezében van, akit mindenféle pletykák emlegetnek, mint a *Tolvajcéh* piszkos kezű kapitányát. Még mikor a céhet megalapította, kapcsolatai révén egyezséget kötött a kormányzóval, aki törvénybe iktatta, hogy a polgárjoggal nem rendelkező külhoniak megfosztatnak az *Őrgárda* védelmétől, minden értékel tulajdonítás alá eső bűncselekmény alkalmával, az egyezés persze csak addig áll fenn, ameddig a kapitány el nem veti a sulykot és a kormányzó fel nem mondja azt.

Atmoszféra

Az épület egy *tiadlani* építészeti stílusú épület, természetesen céhes toronnyal a fogadó negyedben, mely se nem túl nagy, se nem túl kicsi, éppen átlagos, mind külsőre, mind belsőre. Első benyomásra akár egy gazdagabb polgári család otthona is lehetne. A szobákat különböző érték- és dísz tárgyak ékítik. Ezek nem elegendők a céhtagok elszállásolására, de nem is ilyen célokot szolgálnak.

Jelenkor

Funkciója a céhes ügyek megvitatása, az új külső és belső tagok felavatása, a beszolgáltatott értékek, kifizetések és számos tivornya helyszíne. A közbeszéd csak a szabados kereskedők házának tartja őket. A kapitány általában nem itt tartózkodik és ritkán is jelenik meg a helyszínen, ő maga saját házában él, melynek hollétét szigorú titok őrzi.

Megjelenők	d100
Szolgálók	01-25
Cselédek	26-50
Hordárok	51-60
Talavrai táncosok	76-80
Őrök (zsebmetszők)	81-85
Csempészek (előljárók)	86-90
Hamisítók (írnokok)	91-93
Gyilkosok (testőrök)	94-96

Esély az előfordulásra: **óránként.**



Vallás

Dreina temploma

Múlt

A Kilencedik Zászlóháború után (P. sz. 2899) a toroni uralom leáldozása után építették, az Aranyúrnő tiszteletére. Egyrészt az *arszúnokkal* diplomatikus tárgyalásokat folytató papok segítettek hozzá Rúsvúr Nidarr-t, a toroniakkal szembeni fölény megszerzéséhez, másrészt a Hűség istennőjének felkentjei voltak azok, akik később segítettek őt a kormányzásban. Harmadrészt pedig, a Bőség patrónusának és kegyeltjeinek köszönhető az is, hogy az akkori gazdaság malomkereke nem tért ki a megfelelő kerékvágásból.

Atmoszféra

Egyházának gazdagsága templomán is megmutatkozik, melynek bejáratához márványlépcső vezet fel. Az oszlopsorokkal, gyönyörű gránit szoborokkal határolt, kupolás épületet kívülről és belülről is aranyozással díszítették. A belső terem falain selyemfüggönyök és az *Ezüst Tenyér mindent látó szemének* szimbólumával hímzett zászlók lógnak, melyeket kisebb márványszobrok öveznek. Számos tárgyat díszítenek még az Úrnő szent más szent jelképei, az *Olajfaág*, a *Bőségszaru*, a *Jogar* és az *Aranyserpenyő*. A cédrusfa asztalokon ezüst kelyhek, poharak, gyertyatartók, selyem abroszok és más, értékes vallási tárgyak hirdetik Dreina hatalmasságát. A templom köré néhány kisebb-nagyobb épületet - a szerzetesi rendházat, könyvtárat, iskolát a növendékeknek és külön a helyieknek, apró szentélyeket, magtárat, szabad szállást építettek, amelyeket gondozott, felszentelt olajfakertek és páfrányligetek ölelnek körbe. A helyet szinte állandóan a méz vagy a gőzölgő illóolajak fenséges illata és a tömjén füstje lengi körül.

Jelenkor

A templomban és melléképületeiben számos feladatot látnak el mind a papok, mind a szerzetesek. Oktatnak, könyveket írnak és másolnak, gyógyítanak, segítenek és végzik a szertartásokat. A papok tűzbe vetett búza, méz, bor, valamint pénz vagy ékszer áldozatokkal és szorgos imádsággal adóznak a Rend istenasszonyának. A templom mellett álló boltíves harangtorony, minden nap többször kongat, ami az imaidőre figyelmeztet. A rend védelmét, az istennő paplovagjai biztosítják.

Megjelenők

d100

Templomszolgák

01-10

Templomi cselédek

11-20

Hordárok	21-30
Kertészek	31-40
Hordárok	21-30
Kertészek	31-40
Papok, szerzetesek, növendékek, novíciusok	61-80
Vendégek (küldöttek, előljárók, képviselők, diplomaták)	81-00

Esély az előfordulásra: **óránként.**

Dreina zárdája

A *Kilencedik Zászlóháborút* követően (P. sz. 2754-2899), *Dreina* hitének államvallássá nyilvánítása után *Rúsvúr Nídar*, az akkori kormányzó, hálából az *Északi Szövetség* segédelméért, a kincstár pénzéből építtette fel a zárdát, és attól kezdve számos hithű asszonyak adott már otthont, akik az *Aranyúrnő* imádatának szentelték életük nagy részét. Sokan teszik ezt ma is, napjaik fohászkodással telnek, önmegtartóztató, visszafogott és példamutató életet élnek, hogy ezzel is az egyházat és *Dreina* eszmeiségét dicsőíthessék. Az épület teljes egészében kőből készült, melyet többször is felújított már a rend, egyszer még újjá is építették, ugyanis belső része lángra kapott és felégett, benne sok szegény lélek is odaveszett. Nekik állít emléket az épület előtt álló márványszobor, mely az *Hűség* istennőjének szent szimbólumát, az *Aranyserpenyőt* markolja.

Megjelenők	d100
Hordárok	01-20
Szerzetesek	21-50
Önkéntes polgárok	51-70
Rászorulók	71-90
Papok, növendékek, novíciusok	91-00

Esély az előfordulásra: **óránként.**

Nastar pagodája

Múlt

P.sz. 2470-2500 között épült, mint a város első egyházi létesítménye. A *Tiadlani* szentháromság főistenének hite azonban még sem lett meghatározó, *Dreina* papjainak későbbi, a *Kilencedik Zászlóháborúban* tett érdemeinek köszönhetően. Tanításai ugyan hallgató fülekre letek azok között, kiknek családjai mára a rangosabb hivatalnoki pozíciókat betöltik, valamint sok kereskedő és tudós fő, bölcsességre vágyó ifjú családja tartozik hálával a *Tanító* papjainak. A *Toroni* uralom alatt, a *Kilencedik Zászlóháború* idején (P. sz. 2754-2899) igen csak háttérbe szorult a vallás, a templomot felgyújtották a *Tharr* papok, papjait meggyilkolták vagy feláldozták. Később, mikor a város *Rúsvúr Nidarr* irányítása alá került, támogatásával újjáépítették a templomot és a mellette álló kolostort, így ettől fogva ismét nyitva álltak kapuik a megvilágosodásra várók előtt.

Atmoszféra

Az építmény többnyire fából emelt kétszintes pagoda, henger alakú, vaskos épület. Bejárata fölött az *Aranykorong*, koncentrikus gyűrűvel díszítve, melyet mindkét oldalról *Nastar* szobrai vigyáznak. A kövér, kopasz, mosolygós férfialakot ábrázoló műalkotások ölében ecset és írotábla. A hagyományos *Niarei*, félgömb boltozatú sztúpából *Tiadlanban* az adott helyre jellemző, meghatározott formák alakultak ki. A tetődísz, a sztúpát megkoronázó dekoratív ornamentals megnyújtottabb, hengeresebb alakot öltött, míg a sztúpa felső része elvékonyodott, toronyszerű formát kapott. Ezt a típust, mint szent relikviák őrzésére megfelelő emlékművet átvette a *Nastar* egyház, s ezzel ismerkedtek meg pagoda néven a nyugatiak. Az emeletek kör alapterületűek és viszonylag kevés a hasznosítható belső tér. Kívül, s belül sehol egy dísz, csak nyersfaburkolat, hófehér falak, bútorokból pedig csakis a legszükségesebbeket találhatjuk. Körös-körül rózsák, teák illata lengedez, és minden helyiségben harmonikus csend honol, melyet időnként legfeljebb halk beszéd, rövid ima törhet meg. A pagoda mellett található kolostor rózsakertjének illata már messziről érezhető. A kolostor egy *tiadlani* stílusú, egyszintes épület, melynek padlóin az *Aranykorongot* rózsafüzéren hordó papok és fejpántként viselő szerzetesek járnak-kelnek, kik éppen az oltárokhoz vagy az órák valamelyikére lépdelnek tovább. Ezen kívül egy kovácsműhely és egy gyakorlószentély áll az itt tevékenykedő *Nastar-lovagok* rendelkezésére.

Jelenkor

A papok, az aranyközéput, *Nemes Egyszerűség* szerinti járására törekednek. Életük prédikációval, tanulással, meditációval telik. Egymás üdítésére zenélnek, négysoros verseket mondanak. A pagoda mellett található kolostor lényegében egy világi-vallási iskola, ahol a szerzetesek oktatják a papokat, a papok pedig a betérő, és arra érdemes diákokat. A szerzetesek kutatásaik munkásságát vetik papírra, mely leginkább az emberi lélekkel és az elmével foglalkozik. Imáik rövid bölcsességek, melyet imaszerűen ismételve. Az épületegyüttes őrzését a városőrségre bízták.

Megjelenők

d100

Templomszolgák

01-10

Templom cselédek	11-20
Hordárok	21-30
Kerszészek	31-40
Szerzetesek	41-60
Papok, növendékek, novíciusok	61-80
Küldöttek, előjárók, képviselők, diplomaták	81-00

Esély az előfordulásra: **óránként.**

Ellana szentélye

Múlt

A *Kilencedik Zászlóháború végkifejlete* (P.sz. 2899) *Rawill Taggéba* is elhozta a *pyarroni* eszmeiséget. Miután megdőlt a *toroni* hatalom és *Dreina* hite megszilárdult, szükségesnek látták *Ellana* kultuszának meghonosítását is. A szentély felépültét követően, papnőket és szerzetesnőket hoztak az *Északi Szövetség* területéről, akik szárnyaik alá vehették a meggyötört népeket. A leányok utánpótlását biztosító titkos kolostorerőd ugyan nem épült fel, de a szépség, a szerelem, a kéj, az ifjúság, a hízelgő rábeszélés, a termékeny tavasz és a megújuló természet gyönyörű istennőjének követői így is egyre csak gyarapodtak, amíg az egyik legnépszerűbb istenné nem vált a félszigeten.

Atmoszféra

Maga a szentély szivárványszínre festett téglákból készült, melyről letagadhatatlanul árulkodik az egyház gazdagsága. A pompa szemkápráztató, a falról gyönyörűen megmunkált lámpások lógnak, a tetőcserepek élénkvorosok, az épület szegélyeit arannyal szegélyezték. A szentély, méreteiben még az udvarral együtt sem túl nagy, az földszintes, hosszúkás építményt apró kertek veszik körül, melyekben a konyhakertészet mellett számos dísznövény is terem, melyek mind *Ellana* szépségére ásítognak, de azt csupán a *Lótuszvirágok* birtokolják. A belülről még inkább megnyilvánuló pompához hozzá tartoznak az istennőt és alakjait ábrázoló pirulásra készítő festmények, a fürdők finom anyagú törülközői és áldozófülkék puha selyemtakarói, melyeket a *Lótuszvirágok* kellemesen szenderítő illata mellett az épület levegőjét édessé tevő füstölő- és illatszerfelhők emelnek a kéj mennyeibe. Ezek, természetesen teafüvek, fűszerezett borok és a *Conteimon* illatával keverednek, melyeket arany kancsókból töltenek aranykelyhekbe, ezüsttálcán kínálva. A polcokon pajzánabbnál pajzánabb verseskötetek lapulnak, gyönyörű ékszerek és számos értékes csecse-becse hever még a szentélyben, hogy csak néhányat említsünk. A szerzetesnők kicsiny kunyhói jóval szerényebbek, de korántsem szegényesek. A városfalon kívül találhatóak, gyakran telnek meg női csevegéssel, hiszen az egyszerű asszonyok kihez fordulhatnak napi gondjaikkal, mint a közösség legtöbbször egyetlen nőnemű vezetőjéhez.

Jelenkor

A falvakban tevékenykedő szerzetesnők feladatkörébe sorolhatók a termékenységgel kapcsolatos szertartások, például a vetés és a betakarítás megáldása, a meddő állatok és emberek "meggyógyítása", az egymáshoz illő házasulandó fiatalok kiválasztása, az újszülötteket világra segítése, és a fiatal fiúk férfivá avatását is ők végzik el. Ha kell, gyógyítanak és a közösség többi papjával együtt egyfajta vezetők is. Papnők a város szentélyében, mint szakrális kurtizánok, éjjel nappal készen állnak az áldozatok közvetítésére, melyek az életet adó föld termékenységét biztosítják. A kedvesük nevét az éjszaka sötétjébe sutogó ifjú szerelmesektől kezdve, házas-embereken, jó termésben reménykedő földművelőkön és földbirtokosokon keresztül, kéjvágyó öregembereik mind-mind az istennőhöz fordulnak segítségért. A nagyasszony védelmét néhány *Ekras Vinkarl* által szolgálatra bocsájtott *embervadász* és társai, a rend védelmét zsoldosok látják el.

Megjelenők	d100
Templomszolgák	01-10
Templomi cselédek	11-21
Hordárok	21-30
Kertészek	31-40
Szerzetesek	41-60
Papok, növendékek, novíciusok	61-80
Küldöttek, előjárók, képviselők, gazdák, rászoruló	81-00

Esély az előfordulásra: **óránként.**

Antoh temploma

Múlt

A *P.sz.-i 3100-as évek* elején építtette egy elszánt *Antoh* papnő, egy *Idelli Merres* nevű hitsorosának elveit követve, mi szerint az egyház rendjeinek összetartónak kell lennie, akár a tenger apró cseppjeinek. A forradalmár pap és a papnő kapcsolata nem tisztázott, de az biztos, hogy tartották azt. A rend a *Merres* által megálmodott *Quiron-tengeri* hálózat része lett volna, ám a hálózat kiépítése máig sem fejeződött be. A *Sinemosi-tenger* térségében nem egyedülálló a jelenség, így a kisebb befolyással bíró templomok is hamar számottevővé válhattak. Ez okozott is némi kellemetlenséget a többi isten szolgálójának, tekintve a *Tenger Úrnőjének* szeszélyes mivoltát. A *Zászlóháborúkban* és a mindennapokban azonban kellő bizonyosságot adtak nélkülözhetlenségükről, így ha olykor lenézően is, de elfogadják jelenlétüket és fontosságukat a félszigeten.

Atmoszféra

A templom, mely a habokra épült a kikötőben található egyik dokkban található. Hosszú és

vaskos gerendákból emelt, moszatos móló vezet a fából emelt, bambusztetős templomig. Ezután alacsony és széles szentélylépcsők vezetnek fel a két szárnyas ajtajú bejáráshoz, mely egy két ember széltű teraszra vezet, amely körülöleli az épületet. A nyikorgó faajtókat félretolva, szemük elé táródik a templom központi, halványkék színre mázolt, megáldott medencéje. Az építmény még egy szintes sincs, azonban belső tere igen csak tágas, ovális alapterületű. Más helyiség nincs is a templomban, a szerzetesek egy másik épületben laknak, nem messze a dokkoktól. Termét kényelmes fekhelyek, szép bútorok, oltárok, és számtalan, a tengeri kultúrákra jellemző dísz övezi. Leggyakoribb motívumok a gyöngy és a viharkagyló, melyeket számtalan módokon készítenek. Három óriási ablaka mind az öbölre néz, mikén keresztül a sóval dúsult tengeri levegő erős illata áramlik be. Az egész helyet átható szellemi elmélyülés és frissesség mellett a látvány még is a fényűzés látszatát kelti.

Jelenkor

Papjai a nagyobb kikötők, tengerszakaszok időjárását ellenőrző előjárók. A part menti vizeken tanácsadóként, kalauzként tevékenykednek, és akárcsak akkor, ha egy hajó hosszabb útra indul, ilyenkor is övék a felelősség, ha viharok megbabolására vagy kedvező szél keltésére van szükség. Ők áldják meg a halászni indulók hálóit, ők kérik az istennőt, hogy halban gazdagok legyenek a vizek, ők korbácsolják fel a tengert, ha ellenség közeleg. Ők kérik az áradást, ha az kedvez a földeknek, ők próbálják visszaterelni a folyókat medrükbe, ha azok hirtelen kilépnének onnan. Mágiajükkal és fegyverükkel óvják területeiket, kíméletlenül harcolnak, ha hitüket kell megvédelmezniük, de csakis a legvégső esetben fordulnak fegyvereikhez, akkor, ha egyéb módon már nem számíthatnak sikerre. Szolgálataik ellenértékét mindig az illető erszényhez igazítják és mindenütt jól meg is fizetik őket. Bolond az a kapitány, aki ha lehetőségei engedik, nem hív fedélzetére valakit közülük, általában nagyvonalúak, különféle kicsinységeken nem akadnak fenn. Nem kedvelik a garasoskodást, s bizony nem vetik meg a kényelmes életmódot. *Antoh* egyházához szerzetesek is tartoznak, azon kívül, hogy az istennő nagy meglegedésére méltón szolgálják őt - *Antoh* nem is választhat közülük követőt magának.

Megjelenők	d100
Templomszolgák	01-20
Templomi cselédek	21-40
Hordárok	41-60
Evezősök	61-80
Papok, növendékek, novíciusok	81-90
Küldöttek, előjárók, képviselők, hajósok, gazdák, földművesek, halászok, rászorulók	91-00

Esély az előfordulásra: **óránként.**



Haderő

A Hadikikötő

Kwiah Tyron erődjének öblében található, lényegesen kisebb méretű, mint a kereskedelmi kikötő, azonban hadászati szempontból sokkalta jobban felszerelt és stratégiai jelentősége sem kérdéses. Az itteni tengerészek, helyben képesek kijavítani a hajótest kisebb sérüléseit és az egész öböl, természetes adottságai miatt jól védhetővé teszi az erődöt, ahonnan gyors támadást lehet indítani a hullámtörőn áthaladó ellenséges hajók ellen. Felderítő utak állomása vagy kiinduló pontja is lehet, azonban méretéből adódóan korlátozott számban képes a hajók fogadására, ilyenkor a kereskedelmi kikötőbe irányítják a beérkező, szövetséges hadihajókat, ahol természetesen megfelelő fogadtatásban részesülnek. Így is jó néhány dokkja van, melyek legfeljebb két *galleasz*, két *galleon* és több kísérő-bárka, valamint kisebb hajók befogadására alkalmasak. Tartozik még a kikötőhöz néhány épület is, mint raktárak, néhány őrszobát, mesteremberek műhelyei stb.

Megjelenők	d100
Hordárok	01-20
Dokkmunkások	21-40
Hajóácsok	41-50
Kovácsok	51-60
Tengerész katonák	71-90
Küldöttek, előljárók, képviselők	91-00

Esély az előfordulásra: **félnaponta**.

A Kiképzőtábor

Múlt

A *Taggei Őrgárda* megalapításával egy időben hozták létre e létesítményt, azonban attól független, ugyan is a városfalon kívülre építették, *Kwiah Tyron* erődjének környékére, a *Ködmocsár* közelében. Így az itt gyakorlatozó katonák nem zavarják meg a polgárok mindennapi életét és ők maguk is zavartalanul edzhetnek.

Atmoszféra

Az épület maga egy nagy és régi kaszárnya, melyet láthatóan megviseltek az évszázadok, viszont a szorgos ifjak, kiképzőik parancsára, katonás rendet tartanak fenn az épületben és azon kívül is. Egy alacsony kerítésfal veszi körbe, amely az épületen kívül magában foglal egy istállót, egy kisebb fegyverraktárt, egy széles gyakorlóteret és néhány árnyékszéket.

Jelenkor

A gyakorlóter kikopott talaján szélben, esőben, tűző napsütésben is gyakorlatoznak, edzéseket tartanak és harci helyzetek szimulálásával készítik fel az ifjoncokat a legváratlanabb eseményekre is. Ezen kívül minden nap kora hajnalban, menetet tartanak futólépésben, a *Kinongube* mentén oda, s vissza. Ha engedélyt kapnak rá, hajózást is oktatnak nekik, valamint a hajókon is gyakorlatozhatnak a hadikikötőben. Ezen gyakorlatok alól talán csak a viharos idő jelent kivételt, ilyenkor a kaszárnyában töltik az időt fegyvertisztogatással, takarítással, mosással, valamint egyéb szabadidős tevékenységekkel, ha nem éppen az erődöt látogatják jutalmul, mely később otthonukká válik majd.

Megjelenők	d100
Szolgálok	01-25
Cselédek	26-50
Szakácsok	51-75
Újoncok (<i>Taggei Gárdisták</i>)	76-00

Esély az előfordulásra: **félnaponta.**



Manaháló

Sigha

Múlt

A korai időkben (*Ötödik*, K. sz. 1854, P. e. 15 429-től, az *Enedrysek Békéjének* idején, a *Szelek Második Háborúját* követő időszakban) is félve emlegették az akkor még *crantai* helybéliek. Maga a hegy hajdani mágikus csatározások színhelye volt mikor a túlélő és behódolást megtagadó *crantaiak* ide szorultak vissza a félszigetről a hódító *kyrekkel* szemben. Utolsó védőbástyájukként a hegyet és barlangjait használták, valamint természetmágiájukkal védték magukat a biztos pusztulással szemben ám végül felépült *Kwiah Tyarenn* és az utánpótlás többé már nem jelentett gondot a *kyreknek*, így képesek voltak győzedelmeskedni felettük. Azonban a pusztító mágikus csapásváltások megbontották a természet érzékeny egyensúlyát. A *Ksiahh* sziget vulkánja ezredévenként egyszer kitör, mely szinte lehetetlenné teszi, legalább is megnehezíti a civilizált élet kialakítását tehát földek művelését vagy állatok tartását a területen így az nem vált sűrűn lakottá, mint maga a félsziget.

Atmoszféra

A vulkán lábánál végláthatatlannak és átjárhatatlannak tűnő dzsungel terül el, mely megszokott a környező területeken, azonban a növényzet felfelé haladva egyre kopárabb majd végül teljesen eltűnik, koromfekete vulkanikus kővel és hamuval borított talajra vált át. Egyes nagyobb viharok képesek óriási hamu és porfelhőkkel betakarni a kis szigetet nagy részét, így ilyen esetekben jobb nem a szabad ég alatt vagy inkább távol a szigettől tartózkodni, ugyanis a hamu belégzése kifejezetten káros. Csúcsát sziklás lávakő jellegű terep jellemzi majd a vulkán szája, mintegy 1000 *ynevi láb* átmérőjű kráter, melyben különböző oszlopszerű vagy teraszos képződményeket hagytak korábbi kitörések. A kráter közepén egy nagyobb ősi épület áll, melyet labirintus vesz körül. A kráterben, de még a peremén is, a forráság oly elviselhetetlen, hogy percek alatti szédülést vagy rosszullétet okozhat, amennyiben túl sokáig itt tartózkodik valaki.

Jelenkor

Jelenkorban a vulkán területére csupán a *Ksiahh* szigetén őslakos népek: a *gyiklénnyek* és a *Benalu lupárok* mernek lépni, ők is pusztán különleges alkalmakkal, melyeken emberáldozatokat mutatnak be isteneiknek.

Megjelenők	d100
Semmi	01-85
Állatok (kivéve csúcs)	86-95
Lupárok	95-97

<i>Gyiklények</i>	98-99
<i>Ifindek</i>	00

Esély az előfordulásra: **hetente.**

A Sigha romtemploma

Múlt

Azt ugyan csupán vélekedések fejtegetik, életvitelszerűen lakták ezt az a szigetet vagy sem, minden bizonnyal alkalmanként idelátogathattak, hiszen egy mindmáig fel nem fedezett templomot építettek a hegy tetejére, *Anki* tiszteletére, aki a *crantai* tűzisten volt a *Tajték Trónus* birodalom utódállamának területén, mint egy az istenekhez legközelebb eső magaslaton, hol a teremtet természet legerősebb formáiban mutatkozik meg. A templomukat hátra hagyó utolsó itt élő *crantaiak* azt beomlasztották, hogy elrejtse hátrahagyott kincseiket a nagyravágyó *kyrektől*, kik arról nem tudván, miután felszámolták az utolsó ellenállást, nem is keresték.

Atmoszféra

Vulkanikus lávakő-templom melynek bejáratát hatalmas kőomlás torlaszolja el, egyetlen másik a felszínnel egybekötött járata maga egy lávaalagút, mely csak belülről járható, ha a vulkán lávája jócskán megapadt, akkor is ember legyen a teremtmény, aki oly sokáig kibírná az alagútban uralkodó forróságot. A kívülről befelé vezető járat lejt, néhol évezredekkel korábban faragott lépcsők segítik sejtetni, hogy egykoron emberi vagy nem emberi kezek munkálkodtak a járatban. Tágaselső csarnokának magassága közel tíz láb melynek közepén egy kelyhekkkel, gyertya- és fáklyatartókkal körülvett oltár-asztal helyezkedik el. Körülötte csontkupacok továbbá ládákból hever az arany, közte ékszerekkel, drágakövekkel, ősi díszes fegyverekkel, kiegészítővel, páncéldarabokkal. Teljes a sötétség ideleln sem növények, sem állatok nem találhatóak meg a barlangban, valamint nagyjából hetven fokos a levegő hőmérséklete. A templom körül pedig labirintus helyezkedik el amelyen keresztül el lehet jutni a templom beomlasztott bejáratáig.

Jelenkor

Jelenleg egyetlen személynek van hozzáférése a barlanghoz, aki nem más, mint egy nagyhatalmú *crantai* boszorkánymester, aki *Leshattá* válva, elmélkedve figyelte az idő múlását. A helyen a feláldozottak, mint zombik illetve kóbor lelkeik barangolnak prédára lesve.

Megjelenők	d100
<i>Zombik</i>	01-50
<i>Syvan</i>	51-90
<i>Kóbor lelkek</i>	91-95

Esély az előfordulásra: **óránként.**





1 km

Térkép:

1. Kapuőr hegy
2. Kinongube
3. Rózsás-tó
4. Rumilanti tenger
5. Sinemos tenger
6. Siralomzátony
7. Ksiahh szigete
8. Az Onarik törzsének szálláshelye
9. A Lanuba törzs halászfaluja
10. A Benalu törzs halászfaluja
11. Az Ashanir'i törzs szálláshelye
12. A Ksiahh barlangrendszere
13. Ködmocsár
14. Kwiah Tyron, a kyr védmű és erőd
15. Kwiah Lynos, a kyr jelzőfény
16. Kwiah Tyarenn, Ksiahh szigetének kyr erődítménye
17. Kwiag A'Quis, a kyr aquadukt
18. Öregtorony
19. Sziklamező
20. Városháza
21. Kormányzói Palota
22. Tanácsosi rezidencia
23. Fórum
24. Taggei Ítélszék
25. Taggei tömlőc
26. Gárdaparancsnokság
27. Kaszárnnyák
28. Tat
29. Ringó
30. Tajtékzó
31. Kapuőr
32. Zátony
33. Virasztó
34. Taggei Vigadó
35. Rhotgarr Kocsmája
36. Kies-Kunyhó
37. Iryan Kocsmája
38. Kereskedők Kertje
39. Garasos
40. Flancos Míré
41. Karavella
42. Halász-Háló
43. Fogadó az Öreg Kapitányhoz
44. Taggei Pihenő
45. Levindar Palotája
46. Fogadó a Vándor Muzsikushoz

47. Versmondó
48. Hin-Jan Fogadója
49. Fogadó a Két Kereskedőhöz
50. Antoh Konyhája
51. Vén Tenger Vendéglő
52. Vitorlás Vendéglő
53. Kistar Vendéglője
54. Taggei Tányéros
55. Vendéglő a Narválhoz
56. Vörös Kalmár
57. Kékpálma Vendéglő
58. Yakun Háza
59. Csendes Víz
60. Taggei Teázó
61. Teaház a Főzömesterhez
62. Sárga Menyét Teaház
63. Teázó a Zöld Sárkányhoz
64. Ellana egyházi árvaháza, avagy a Livinai Árvák rejtekhelye
65. Taggei Temető
66. Művészetek Otthona, avagy a rikaságok háza
67. A Rózsás-tó fürdője
68. Kék Jósda, avagy a Taggei Jövendőmondó
69. Kormányzói Kincstár
70. A Kikötői Számvevőszék épülete
71. A Taggei Kereskedők Társaságának céhépülete
72. A Sabhass dinasztia palotája
73. A Lincos kereskedőcsalád háza
74. A Menos kereskedőcsalád udvara
75. Halpiac
76. Nagypiac, avagy a Főtér
77. Vásártér
78. Taggei Kikötő
79. Raktárak
80. A Tolvajcéh épülete
81. Dreina temploma
82. Dreina zárdája
83. Ellana szentélye
84. Nastar pagodája
85. Antoh temploma
86. Hadikikötő
87. Kiképzőtábor
88. Sigha
89. A Sigha romtemploma
90. Menos bánya
91. A Ködmocsár temploma

III. Fejezet

Rawill Tagge

Események könyve

(Sinemosi Liga)

~ a XIV. Zászlóháború idején ~

Természetföldrajz

Esős évszak (nyár): A *Latten-fuor* áradása(i), *Dreina* II. (*Esküvések*) havában, viharok, nagy esőzések, monszun.

Száraz évszak (tél): Viharok, jégeső (ritkán).

Kisebb-nagyobb földrengések, néhány évente tájfun, esetleg tsunami.



Történelem

Ezen történelmi események párhuzamosan játszódnak jelen a kalandmodul sorozat történéseivel, így azokról híresztelések, szóbeszéddek útján szerezhettek tudomást a játékosok. Ennek megfelelően érdemes egy hónappal az esemény lezajlása után azt a tudtukra adni. Természetesen a KM szabadon megválaszthatja, hogy melyik információ fontos és melyik nem, melyikről szerezhettek vagy érdemes tudomást szerezniük és melyikről nem.

Ezeknek többnyire kevés gyakorlati haszna van, csak a világot teszik élőbbé és atmoszférát építik a játék történései körül, ha úgy látjuk jónak akár teljes egészében el is hanyagolható, bár a hangulat fokozás érdekében érdemes például egy-egy ülésre előre megírni a szónoklatot melyben elhíresztelik a kialakuló és éppen lezajló zászlóháború eseményeit. Emellett a játékosok kaphatnak információs kártyákat, melyeket elővehetnek a játék során ezzel megkönnyítve a szerepjáték menetét.

A XIV. Zászlóháború előzményei (P.sz. 3691)

A Vizek hónapjai (P.sz. 3691)

Hullámok hava: *III. Zorkast a Hatodik Fekete Lobogó választotta, hathatós toroni segítséggel elfoglalja Rowon városát, és jelentős területeket hajt az uralma alá, amiken megkezdődik a toborzás és a kiképzés.*

Tengercsend hava: *A Traidlan-hegység Halálhozók néven ismert ork törzse szokatlan szervezettséggel csap le tarini erősségekre (Sagtakarr, Konkh) és soraikban feltűnnek a rettegett wyvern-lovasok is. Amíg az ork csapatok lekötik a tarini erők egy részét, addig egy ediomadi aquirókból álló elit különítmény elragadja a Harmadik Vörös Lobogót, Kabur Lah erődjéből.*

A Harc hónapjai (P.sz. 3691)

A kvart átfogó eseményei: *Tiadlanban súlyos belviszály alakul ki, többen is kikiáltják magukat királynak. Erenben végképp elmérgesedik a viszony az elfekkel. Délvidéken Rowon elestének hírére maremita lovagsereg gyülekezik.*

Zivatar hava: *Darton Szent Tüzében a Doardon-hegység orkjaiból megszületik a Hallgatagok fehérork törzse.*

A XIV. Zászlóháború történései (P.sz.3692)

A Bosszú hónapjai (P.sz. 3692)

A terc átfogó eseményei: A *tarini törpék* visszavonulásra készítetik a *Halálhozókat*.

Pengék hava: *Vaskezű Alex* közel 3000 *maremíta* lovag élén elindul északnak *Erion* városából.

A Dal hónapjai (P.sz. 3692)

Lant hava: *Ifinből* áthajózzák a *toroni* hadba állítható *abasziszi* falanxokat *Shulurba*, viszont a tengermelléki falanxok, *Lord Calyd Ruphert Cetiehir Karnelian* vezetésével ellenszegülnek a nagykirály akaratának és nyugat felé hajóznak.

A Tűz és a Fény hónapjai (P. sz. 3692)

A kvart átfogó eseményei: A *Halálhozók* újult erővel csapnak le, de ezúttal *Gianag* területén, *Hartingra*.

Áldozat hava: A *Doardont* és az *Ediomadot* elválasztó völgyben sereggé egyesülnek *Airun al Marem fehér orkjai* és *Alex con Arvioni* nehézlovassága, hogy északkeletnek vegyék az irányt. *III. Zorkast rowoni* zsoldosseregét áthajózzák *Daranából Sabbúlba*. Az időközben partot ért *Karnelian* falanxokat *Alidar* alatt éri utol egy *toroni* büntetőhad – a véres vízi ütközetben, ahol a tó szörnye is felébredt, odavész a *toroniakat* irányító *Amnet am Keilor*, és a veszteségek árán végül győztes *Calydék* a *dwoon* határ felé veszik útjukat. *Alidarba* érkezik *Sinil Dialad*, az *alidaxi Fekete Lobogó* hordozója, de kalandozók a végső halálba taszítják, a *Lobogó* új választottja *Liliath*, aki a *Királykirálynő* néven lép *Alidax* trónjára.

Engesztelés hava: A *Sinemosi Liga* megegyezik *Toronnal*, hogy átszállítják a *keleti barbár* hordát *Dagh Piettenbe*, de az utolsó pillanatban *Dakul kán* (a *Kilencedik Fekete Lobogó* hordozója) kiszimatolja a csapdát és haragját a kikötőkre zúdítva (*Haralk, Rawill Tagge*) *Alidax* irányába halad, a *Liga* pedig szétzúzza a tengermelléki barbárok hajóit és ezzel végképp magára vonja *Toron* dühét.

Lángok hava: A *Kard Testvériség* nagymestere (*Arnil dhu Argon, Negyedik Fekete Hadúr*) által vezetett *ork* sereg betör *Tiadlanba*, és a *Howa-medencén* keresztül a *Kenzal-havasok* hágói felé menetel, hogy átkelve bevegye *Davalont*. *Toron* öt tartományából egyesített légiók lépik át a *Vinverio* menti határszakaszt és rohanják le *Tiadlan* városait (elesik pl.: *Welgorde, Tilligel, Sabaor*), a *Dorcha* (*Shirin wri Kriles, Második Vörös Hadúr*) az *Elya-hegységbe* vonul vissza, hogy egyesítse haderejét. *Eren* nyugati határszélén megszaporodnak a nomád betörések.

Feloldozás hava: *Toron* nagy erővel rohanja le a *Dwyll Uniót*: a *pidera-shini* és a *lakhassyni* egyesített légiók az *erigowi* határ felé menetelnek, míg az *ork Csonttörők* és *Bűvölők* csapatai a *Vinali-medencére* zúdulnak, a *Lord Ral da Ranga* (*Hetedik Vörös Hadúr*) által védett *Davalon* megdöntésére pedig *III. Zorkast rowoni* zsoldosait és a *sabbúli* egyesített légiókat küldik. *Rosanna de Lamar*, a *Kilencedik Vörös Lobogó* alá gyűjt hadat *Sin Veleris* mellett, és *Davalon* felé tör. A *toroni*

főszereget az *aszisz* falanxokkal együtt megindul *Shulurból* északnak. A *rhini* egyesített légiók átkelnek a *Márványfalon*, és a *Gashún* folyó mentén *Eren* felé nyomulnak.

A Tudomány hónapjai (P.sz. 3692)

Ifjak hava: *Davalon* alatt, *Sagrahas* mezején bontakozik ki a *XIV. Zászlóháború* első nagy ütközete, amelynek döntő akkordja *Rosanna de Lamar* és a *Kilencedik Vörös Lobogó* megérkezése és a *maremita* had (*Barlangi Szent Jakhúl* első megejenése) meg a *Dal Karnelianok* falanxának csatlakozása a *Vörös Hadurakhoz*, így az *Unió* fővárosa nem kerül az ellenség kezére, a *gro-ugoniak* a *kenzali* hágóhoz, a *toroni/rowoni* seregaradékok a *Feketegáthoz* vonulnak vissza.

Beavatottak hava: *Dakul kán* megállapodik a *Kristálykirálynővel*, hogy lerohanják *Dakhot*.

Az esős évszak átfogó eseményei: A *keleti barbár* hadak hídfőállásokat építenek ki *Dakh határán*, és az *Alidaxi* udvar is megkezdte a diplomáciai aknamunkálatokat

A XIV. Zászlóháború történései (P.sz.3693)

A Bosszú hónapjai (P.sz. 3693)

Pengék hava: *Dakul kán* seregei élén megtámadja *Dakhot*. A *toroni* flotta egy része blokádnál vonja *Antera* és *Dakh* kikötőit és megkezdődik a nagyszabású flottaegyesítés a *Sinemosi Liga* ellen. A *dakhi Majorátus* gyors taktikai döntést hoz és főszereget átcsoportosítja *Covuslarba*, viszont ez *Rasennai* feladásával jár.

Csontok hava: A *lakhassyni* egyesített légiók az áttelelés után keletnek törnek, hogy *Ven-Routen* tartományban nyomuljanak be a hercegségbe. A *gianagi* várvédők döntő csapást mérnek a *Halálhozókra* és megállapodnak a *tarini törpékkel*, hogy segítenek védeni országukat, amíg a haderő nagy része délnek masírozik, hogy egyesüljön az ereni hadakkal.

Hamvak hava: Csata a *Nelhac* gázlójánál, ahol a *maremita* sereg egy átkelésnél lepi meg a *lakhassyni* légiókat és arat győzelmet felettük (*Barlangi Szent Jakul* második megjelenése, *Sellion Frandon* haditette).

A Dal hónapjai (P.sz. 3693)

Lant hava: A *pidera-shini* légiók folytatják az orstromot a *Zara-hágó* erősségei ellen és a meleg évszak végére felörlik az ellenállást, de a sok veszteség miatt inkább bevárják az *erigowi* főhadat. A *haonwelli* sereg megindul, hogy egyesüljön *Erigowban III. Dagatere Vörös Lobogója* alatt a hercegség hadaival, de nem sietik el a dolgot, így ütközben felvonulásokkal és tornákkal ünnepeik a *Dal hónapjait*.

A Tűz és Fény hónapjai (P.sz. 3693)

Engesztelés hava: *Erigow* városában a folyamatos nemesi torzsalkodások ellenére sikerül a seregösszevonás és megindul a had, viszont a *Zara-hágónál* meg is törik a lendület a *lakhassyni* légiók hídfőállásain, az évre a *Nagyherceg* energiáit a sereg összetartása köti le. A *shuluri* főereg akadálytalanul lépi át a *Pengefalat* és beveszi *Elharesse* városát.

Lángok hava: A *rhini* légiók előrenyomulását *Magras* mellett tartóztatják fel *dwoon* hadak, ugyan szétverik őket, de elérik, hogy a *toroni* had nem éri el ebben az évben az *ereni* határt.

A Tudomány hónapjai (P.sz. 3693)

Ifjak hava: *Dakul kán* keleti barbárjai beveszik és kifosztják *Cavuslart*, *Dakh* összeomlik.

Átfogó történések (P.sz. 3693)

A *Csontörők* és a *Bűvölők* fosztogatva uralják a *Vinali-medence* nagy részét. *Rosanna* és *Calyd* seregeivel nyújt segítséget *Lord Ral da Rangának* *Davalon* és környéke stabilizálásában. *Tiadlanban* sorra esnek el a városok (*Daum*, *Tlais*, *Chasiel* – meghal a *Duin* is), a *toroniak* beveszik az utolsó *quiron-tengeri kikötőt is* (a *tiadlani* hajók csatlakoznak a *Sinemosi Ligához*), és az *Irgalmatlanok* hatalmas hadsereikkel ostrom alá veszik *Tuil* városát.

A XIV. Zászlóháború történései (P.sz.3694)

A Bosszú Hónapjai (P.sz. 3694)

Csontok hava: *Ezüstcsákány Grain*, *Bul Ruurig Küldötte* válogatott hadtestével visszeszerzi *Ediomad Belső Csarnokaiból a Harmadik Vörös Lobogót* és hazaviszi királyának (*Toroff Oggi*) *Tarinba*.

Hamvak hava: A *toroni* egyesített armada megindítja az inváziót a *Sinemosi Liga* ellen, a *Meleg évszakban* sorra esnek el vagy kapitulálnak a szigetek és kikötők a *Liga* hajóhada egyre keletebbre szorul, de ütközetet nem vállal.

A Tűz és a Fény hónapjai (P.sz. 3694)

Áldozat hava: *Tiadlanban* több *toroni* légió egyesül *Elya* alatt és ostrom alá veszik a fővárost, a *Daumot* eltipró *dassi* légiók viszont átvágnak a *Hedragon*, és jó stratégiai érzékkel lezárják az

ilanori/dwoon határt.

Engesztelés hava: *III. Dagatere* ostromai továbbra sem járnak sikerrel, és serege kettészakad, a vakmerő ellenszegülők keletnek indulnak, hogy megkerüljék *Daibolt*, de belefutnak a *dassi* hadban szolgáló *Koromseregbe*, akik mind egy szálig lemészárolják őket. Az egyesített *ereni/gianagi* hadak megindulnak *Erenből* délnek, *Siccaleon* báró, *Eren* régensének vezetése alatt.

A Tudomány hónapjai (P.sz. 3694)

Ifjak hava: Az *ereni/gianagi* sereg csatát vállal a *Lorn*-nak nevezett magányos sziklavonulatnál a *rhíni* légiókkal, akiknek sorai között feltűnik a félelmetes *Ózbakos Sápadt Lobogó*. Ugyan legendákba illő a kékköpenyesek hősiessége és az alabárdosok kitartása mégis az a hír járja, hogy kevés lett volna, ha a környék ősoleg hatalma nem áll a szövetség mellé. Hogy miként elevenedett meg a föld, nem tudni, ám a jól értesült katonák visszaemlékezésében a *Titkos Szekta* magányos szerzeteseiről számolnak be.

Bölcsek hava: Gondos előkészítés után a *Hatodik Vörös Hadúr* is hadba vezeti népét, de a csikósoknak még *Khar Nan Duriff* vezényletével sem sikerül áttörniük a tél beállta előtt a *dassiak* határblokádját.

Átfogó történések (P.sz. 3694)

Dakul kán Dakh leigázása után *Anterára* vet szemet, és előkészületeket tesz a *pyarronita* hitű királyság lerohanására. Az *Abaszisz* és *Rowon* között elhelyezkedő városállamok lépésre szánják el magukat a fenyegető barbár veszedelem ellen, felbérlik az *ork Vas Fiai* törzset, hogy állítsák meg *Dakult*. A *maremiták* leszámolnak a *Daibol* keleti vonulataiban maradt *toroni* csapat egységekkel, majd levonulnak a *Vinali-medencébe*, hogy felvegyék a harcot a két toronbarát *ork* törzs harcosaival. A két, *Sagragasnál* győztes *Vörös Hadúr* további területeket szabadít fel az *Unió* területén. *Calyd Rupert-Cetiehir Dal Karnelian* hajthatatlan és hadával nyugat felé tör, hogy harcoljon a *shuluri* főszereg ellen. A *Látók* több nemzettségét a *kenzali-hagó* megtartására hátrahagyva a *gro-ugoni* erők a *Feketegátnál* újra egyesülnek a *rowoni/sabbúli* hadakkal és a *toroni* főszereg irányába masíroznak tovább.

A XIV. Zászlóháború történései (P.sz.3695)

A Halál hónapjai (P.sz. 3695)

Kacaj hava: Az irgalmatlanok beveszik *Tuil* városát és kifosztása után felgyújtják, a *tiadlani* hadszíntéren folytatódik *Elya* ostroma és a *dorcha* köré gyűlt sereg zaklatásai miatt a stabilizációs harcok is.

A Dal hónapjai (P.sz. 3695)

Ébredés hava: *Birak Gal Gashad* a *Látók* törzsfőnöke egy megfelelő pillanatban maradék népévéé elszakad a nyugatra vonuló seregtől, hogy az esős évszak kezdetére már egyesülve a *kenzali-hágónál* maradt övéivel a *Hedrag* bércei között haladjon szülőföldje irányába.

Meleg évszak átfogó eseményei (P.sz. 3695)

Ral da Ranga ezredei újabb *dwoon* városokat szabadítanak fel és űzik vissza az orkokat a *Pidera* völgyeibe.

A Tűz és Fény hónapjai (P.sz. 3695)

Engesztelés hava: A *sinemosi/tiadlani* hajóhad váratlanul áttör a *toroni* hajók gyűrűjén, de *Tennegar* szigete mellett látszólag csapdába kerülnek, és a *conciatorok* vesztükre az általános támadást, de ekkor a szigetről váratlan segítség érkezik. A *Rumilanti-tengerről* kalózok és északkeletről az *ork Viharkeltők* támadják hátba az ellenséges hajókat. Több napos öldöklő tengeri küzdelem után sikerül megfutamítani a *toroniakat*.

Feloldozás hava: A *zara-hágói* állóháborúban az hoz fordulatot, hogy *tarini törpe* egységek követnek el kulcsfontosságú helyeken szabotázsokat, omlásokat előidézve. Összhangban támadásba lendülnek az *erigowi/haonwelli* seregek is és visszavonulásra kényszerítik a hágótartó *toroniakat*.

A Tudomány hónapjai (P.sz. 3695)

Ifjak hava: A rendezetten a főssereg irányába visszavonuló *pidera-shíni* légiók útját a *maremita* haderő állja el a *Watusi-síknál*, és az északiakkal alkotott harapófogójuk felőrli a *toroni* egységeket, majd egyesülve a *shuluri* főhad elé igyekeznek.

Beavatottak hava: A *toroni* főssereg *Elharassénél* bevárja a *gro-ugoni/rowoni* sereget.

Esős évszak átfogó eseményei (P.sz. 3695)

Esküvések hava: A Meleg évszakban *Anterában* súlyos harcok bontakoztak ki a *Jadile-völgyében*, és amikor már úgy tűnt, hogy a barbárok elsöprik a királyságot a hegyekből lezúduló *Vas Fiai* fordítottak a sors kerekén, de a döntő ütközet elmaradt.

A Harc hónapjai (P.sz. 3695)

Kék Acél hava: A *toroniac* a *Vinali-tónál* kényszerítik csatára az *ereni/gianagi* csapatokat és hamar felőrlik az északiak ellenállását, akik a *Daibol* felé vonulnak vissza. Üldözésükre jelentős erőket küldenek, amit a megérkező *maremita/erigowi/haonwelli* sereg kihasználva beékelődik és elszigeteli az üldözöket, akik két tűz között emésztenek fel, amíg a *calydi* falanx és az időközben csatlakozó *dwoon* hadak délről zaklatják a *toroni* sereg magját. A döntő ütközet több hetes öldöklő csatává bontakozik ki, de végül a *Vörös Hadurak* győzelmével zárul.

A Vinali csata főbb történései (P.sz. 3695)

Szakadatlanul hulló eső, mely megduzzasztja a környék vizeit. A *Sötét Angyal* és *Barlangi Szent Jakhül* (harmadik) megjelenése. *Alyr Arkhon* és adeptusainak feltűnése a Szövetség oldalán. A *haonwelli elf* íjász század több híres haditette. Három sápadt légió elpusztítása: a *teknősös csontgárdát* a *maremiták*, a *galambdíszest* az *ereniek* és a keselyű alatt vonulókat a *Karnelian* falanx. *Lord Ral da Rangát* ártó mágia sebz meg, ő még is ezredei élén marad. Fontos kitérni *III. Zorkast* dicstelen halálára, hisz a krónikák a tévesen megáradt *Lorn-folyót* nevezik meg, *rowoni* hadvezér hullámsírjatként. A hiba az északon népszerű mondásból ered („Ijedtében a *Lornig* szaladt”), ami a „nagyon messze” szinonimája, így pusztán költői túlzásról van szó. Valójában maga *Airun* és *Alex* vezetett hosszú hajszát a *Fekete Hadúr* ellen, melynek végén Lobogósul üzték bele az *Armagassba* ömlő felduzzadt *Miragass* folyóba.

Sólyomszárny hava (P.sz. 3695)

A győztes csata után a *maremiták* és *Calyd* kiszállnak a további harcokból, és a *Márványfalon* áttörve a tengerig nyomulnak, ahol a háború kezdetén a *rowoniakat* átszállító *rowoni sabard* kereskedők hajói várják őket.

Holdak és Vándorok hava (P.sz. 3695)

A *vinali-tavi* győzelem hírére *Rosanna de Lamar* az *ilanori* határ felszabadítása mellett dönt, és *Duriff* hadúr csikósaival szétzúzzák a blokádot.

A XIV. Zászlóháború történései (P.sz.3696)

A Teremtés és Pusztítás hónapjai (P.sz. 3696)

Szándék hava: A *rowoni* kereskedők hajósai vállalják a kockázatos átszállítást és a part vonalát

követve *Salknál* kiteszik a *maremitákat*, majd *Lord Calyd Ruplert-Cetiehir Dal Karneliant* is hazaszállítják a *Szigetbirtokra*.

A Halál hónapjai (P.sz. 3696)

A terc átfogó eseményei: A *maremita* sereg átmenetel *Abasziszon*, sőt *toraniki* hercegkapitány, *Lothar dul Hossad*, három birtokot is a rendelkezésükre bocsájt.

A Sikolyok hava (P.sz. 3696)

A *Vas Fiai* és az *anterai* csapatok megindítják a végső támadást a *Keleti Barbárok* ellen és a csata forgatagában sikerül levágniuk *Dakul kánt*, mire úrrá lesz a barbár seregen a lobogó utáni vágy. Az *anterai/ork* erők taktikusan visszavonulnak és várják az öldöklés végkifejletét. Végül az egyik *kán* megszerzi a *Kilencedik Fekete Lobogót*, és örült vágatába kezd a messzi szálláshelyek felé. A többiek egy része beszáll a versenyfutásba, de jelentős részük dönt a délkeleti irány mellett, hogy a *Viharkeltők* szálláshelyeit prédálja föl. *Antera* felszabadul és a vas fiai is megkapják jussukat.

A Bosszú hónapjai (P.sz. 3696)

Csontok hava: *Tanúria* városállama a *maremiták* érkezésének hírére végképp leveti magáról a *rowoni* igát és a függetlenség útjára lép.

Hamvak hava: A *maremita* haderő megérkezik *Rowon* falai alá és kapuk megnyílnak előttük, a helyőrség átadja a várost és a felszabaduló *sabard* nép vezetése sajátos ötlettel áll a *Szentháromság* elé. A *rowoni sabard* kereskedők *Darana* kikötővárosát ajánlják fel *Airun* dartonitáinak, szolgálataikért cserébe függetlenséget kérve. A *maremita* egyházfő – kesztyűt dobva az istenek rendelkezéseinek is – elfogadja az ajánlatot, ám a megegyezés értelmében – hogy *Darton* jóslatához hű maradjon – a *Rowon* nevet is magával viszi. Az egykori *Darana* és területei ezután *Rowon* néven neveztetnek, a *sabardok* országa pedig *Sabbardon* (*Sabardok* földje), míg egykori *Rowon* nevű fővárosa a *Seberia* (*Sabardok* koronája) nevet veszi fel. A *maremiták* és a *sabardok* minden kapcsolatukat megmozgatják az egyezmény elfogadtatására és terjesztésére, a lovagok pedig akár erővel is igyekeznek elfeledtetni a csere tényét és a múltat. Ezért találkozhatunk a térképen hol a parton, hol a szárazföld belsejében elhelyezett *Rowonnal*.

Meleg évszak átfogó eseményei (P.sz. 3696)

A *Sinemosi Liga* hajói felszabadítják *Tiadlan* és a *Dél-Quironeia* kikötőit és több *toroni/abasziszi* kikötővárost vonnak blokádnak alá. Nevezetes a *Rak Narval* tartománybéli *Tadzeh* városának esete, ahol az *aszisz* nagykirály felbérelte az *ork Árnyékjárókat* a blokádnak áttörésére, de miután azok teljesítették a feladatot, mégse adta meg nekik a beígért javakat és kiváltságokat. Az *ork* törzs azóta gyűlöli a dinasztiát, és ott tesz keresztbe nekik, ahol tud.

A Dal hónapjai (P.sz. 3696)

A terc átfogó eseményei: A *vinali tónál* vesztes *gro-ugoni* sereg maradéka a *Daibolon* keresztül keletnek vonul, majd a *Hedragba* átkelve csak az *Iffak havára* éri el hazája határait, ahol meglepetésükre *Birak Gal Gashad* csap le rájuk a *Látókkal* és térdre kényszeríti a törzsek vezetőit, hogy átvegye az irányító szerepet a *Vérivóktól*. A *Kard Testvériségen* még nem tud diadalt aratni, így *Reag* továbbra is *dhu Agron* hadúr és rendje fennhatósága alatt marad.

Lant hava: *Rosanna*, ígéretéhez híven, a *Kenzalon* keresztül betör *Tiadlanba*, és folyamatosan duzzadó seregével (csatlakozik hozzá a *dorcha* is) felszabadítja *Elyát*, *Yaonshinnál* vereséget mér a még kitartó légiókra és a *shini* határszakaszig meg sem áll. Hadította a *Három Hónapos Hadjáratként* (*Ébredés-Áldozat-Engesztelés havai*) vonul be a történetírásba.

Álmok hava: Az északi egyesült főszereg tovább menetel *Toron* irányába, de csak az *Engesztelés* havában komoly ellenállásba a *Pidera* gerincén. A több mint egy hónapos öldöklő harcokban még maga *Harsyr Brei*, *Sogron ynevi* helytartója is életét veszti. Végül áttörnek a *Pengefalon* és az év hadi eseményeinek sorát *Barr* elhúzódozó ostromával zárják, amit csak a bakpápa megölése után tudnak bevenni. Az orvgyilkos, a később *Airun* által szenté avatott, *maremita Sekutor Frandon*, akit elemészt *Tharr* főpapjának utolsó varázslata.

A Tűz és a Fény hónapjai (P.sz. 3696)

Lángok hava: A *Szigetbirtok Cetiehir* nevű szigetén *Lord Caly Ruplert-Cetiehir Dal Karnelian*, a *Tengermellék* hercegkapitánya feleségül veszi *Salina Lyavelint*, esküvőjükön a kor több neves személyisége teszi tiszteletét.

Esős évszak átfogó eseményei (P.sz. 3696)

Khar Nan Duriff Vörös Harúr ilanori lovasseregével eléri a *Feketegátat*, és be is tör a *Dassi-alföldre*, hogy az év végére már *Sabbúl* városa körül verjen tábort.

A Harc hónapjai (P.sz. 3696)

Holdak és Vándorok hava: *Tiadlanban* helyreáll a *Hármas Királyság* rendszere és megkoronázzák az új királyt és felavatják az új *duint*.

A XIV. Zászlóháború történései (P.sz.3697)

A Bosszú és a Dal hónapjai (P.sz. 3697)

Az *Északi Szövetség* főserége egészen *Lakhassyn* városáig menetel mire a *toroni* császár békét kér és megkezdődnek a tárgyalások.

A Tudomány hónapjai (P.sz. 3697)

Bölcsek hava: A *XIV. Zászlóháború* a *davaloni békediktátum* zárja le, amit a *toroni* császár küldötte ír alá a *Dwyll Unió* székesfővárosában. A *diktátum* minden idők legnagyobb hadisarcára kötelezi *Toront*. Kölsönösen visszaszolgáltatják a hadifoglyokat és hallottakat. Pontosítanak több kereskedelmi megállapodást. Leromboltatnak több *Toroni* határerődöt. Jelentős területi változásokat nem rögzítenek. Szentesítik a *Rowoni Hercegség* utódállamainak létrejöttét. Újra létrehozzák *Dakhot*, *pyarronita* szövetségű vezetéssel.



Naptári Események

Az alábbi események egy naptárban kerülnek összegzésre a Manaháló alfejezet előtt. Ezen események a legfontosabb ünnepek, amelyeket érdemes figyelembe venni a küldetésekhez viszonyítva, hiszen kiváló ízt kaphat egy-egy küldetés ha a megfelelő időpontra van időzítve a naptárban. még a fenti események leginkább hír jellegűek (ezért nem kerülnek a naptárba) ezen események akár komoly háttérét adhatják egy-egy rövidebb vagy akár több üléses küldetésnek, de a kalandmoduloknak is. Lévén utóbbiak hosszabb lefolyásúak is lehetnek, nem biztos, hogy a teljes háttérrel érdemes egy ilyesfajta esemény köré építeni.

Politika

A Taggei Főtanács tanácsulése (*)

Minden hónap 10. napján tartják, a *Fórum* főtanácstermében, az esemény népszerű a kereskedők, céhmesterek és a polgárok körében is, így akár 150-200 vagy több száz fő is összegyűlhet a helyszínen. Akik már nem férnek be, azok általában az épület folyosóin vagy az épületen kívül várakoznak. Az ülésre legkésőbb a jogköreiket, családjukat képviselők érkeznek meg, ők; maga a kormányzó, a *kvr* kereskedő-hajóskapitány, a *gianagi* építész-kereskedő, a *tiadlani* kereskedőbáró, a *Dreina* rend nagyasszonya, és a céhmesterek tanácsfője. Ha mindenki elfoglalta helyét, az *arszúnok* kéttagú tanácsa felsorolja az ülés ideje alatt sorra megvitatandó kérdéseket. Ezekután kezdetét veszi a tényleges ülés. A politikai háló bonyolult, képviseltetnek itt a rangos és kevésbé rangos *arszún* katonacsapadok, a bányászati, ipari céhek, az állattartó vagy növénytermesztő gazdák és halászok, kereskedők, a papság, a hívek és a szerzetesek is. Szükség szerint tarthatnak rendkívüli üléseket is.



Hétköznapi Élet és Kultúra

Ünnepek és egyéb események

Ezek után ideje áttérni az ünnepek és egyéb jellegű események taglalására, melyben a következő táblázat segít eligazodni a kalandmester számára.

Megjelenők	d100
<i>Északi Szövetség ünnepei</i>	<i>ész</i>
<i>Toroni eredetű ünnepek</i>	<i>tor</i>
<i>Korg ünnepek</i>	<i>korg</i>
<i>Lupár ünnepek</i>	<i>lup</i>
<i>Dolamin ünnepek</i>	<i>dol</i>
<i>Aszún ünnepek</i>	<i>arsz</i>
<i>Óriás ünnepek</i>	<i>óriás</i>
Közösen ünnepelt események	*

*A közösen megünnepelt eseményeknél külön feltüntetésre kerül az adott kultúrkör mely az eseményt sajátjaként fogadja el.

Erv újév (ész) (1)

A teljes holdtalan éjszakához kötődő *erv* évkezdet. Pontos ideje *Krad* első, „*Ifjak*” havának első napja. Ezen az éjszakán veszi kezdetét az embervadászok képzésének utolsó szakasza, az *Oighma*.

Rawill Taggében hatalmas ünneplés keretei között zajlik, csak az idősek búszúztatják csöndesen az Óévet, gyakoriak a nézeteltérések is, még nem telt el úgy év, hogy ne kapott volna szárnya valamilyen komolyabb hír, szóbeszéd, pletyka az újév éjjelén történetekkel kapcsolatban.

Szerelmesek éjszakája (ész) (17)

Alapvetően *Tiadlanban* honos ünnep, mely valószínűleg, *Niaréból* vagy még messzebről, *Enozukéból* származik. A *pyarroni* naptár szerinti ideje, *Antoh* első „*Hullámok*” havának 4. napja. Ilyenkor színes virágkosarakat úszatnak valamely közeli vízen és gyönyörködnek az éjszakában.

Virágok Ünnepe (ész)

Északi, leginkább *Tiadlani* ünnep, feltehetően *niarei* eredetű. Noha leginkább a virágzáshoz kötött, ünnepségének ideje *Uwel* második, „*Csontok*” havának 11. napjára, a vörös telihold éjjelére esik. *Elyában* ilyenkor kinyitják és végighordozzák a szivárványszínű ragyogást árasztó *Szivárványtőr* nevű *Igare*-ereklyét.

Rawill Taggében épp az egyik leghűvösebb hónapra esik, azonban a *tiadlaniak* ezzel inkább a természet örökzöld mivoltát, megújulását ünneplik.

Tavaszünnep (ész) (2)

Szerte északon, de főleg *Gianagban* megtartott ünnep, amivel a tavaszt köszöntik. Pontos ideje *Alborne* második, „*Álmok*” havának első két napja. *Gianagban* ilyenkor körtáncokkal, a telet, és minden rosszat jelképező szalmabábú-égetéssel köszöntik a tavaszt.

Rawill Taggében annyi különbség mutatkozik az ünnepet tekintve, hogy inkább a száraz évszakot búcsúztatják és az esős időszakot köszöntik, mely ugyan csak *Adron* első, „*Áldozat*” havában köszönt be ezért annak első két napján tartják., de a felmelegedés *Krad* első, „*Iffak*” havában vált át nyárba. A bábút pedig nem szalmából, hanem elszáradt páfránylevelekből, száraz bambuszból, és egyéb elszáradt trópusi növényekből készítik.

Eltávozottak ünnepe (ész) (30)

Darton tercének második, „*Csend*” havában kerül rá sor mindenütt, ahol az emberek a *pyarroni* panteon isteneit tisztelik. Pontos ideje *Darton* első, *Csend* havának 1. napja. Mindössze egy napig tart: a hívők rituális lakomával emlékeznek meg néhai szeretteikről, majd gyertyát helyeznek számukra *Darton* oltárára – ez a külső sötétségben bolyongó lélek visszatalálását és újjászületését. Az ünnep napjai a *Toronban* elterjedt összetartozás hetével esnek egybe – az ősi vérből valók ilyenkor szakrális orgiák és lakomák során vesznek részt, hogy erősítsék magukban hajdani, s majdani nagyságuk tudatát. E héten – fő- és jószágvesztés terhe mellett – tilos egymásra kezét emelniük.

Csend napja (ész) (31)

Darton egyik jeles napja, ideje *Darton* második, „*Csend*” havának utolsó, 20. napja. A csöndes megemlékezések, temetői körmenetek ideje ez, ilyenkor megemlékeznek az elhunytakról, és imában segítik lelkük megtisztulását és mielőbbi újjászületését.

Ötkirály-háromszorkány ünnepe (tor) (42)

Toroni ünnep, melyet lakomákkal, *Tharr* felvonulásokkal és mulatozással kötnek egybe az őszi napéjgyenlőséget követő második kettős holdmutatkozás utáni napon tartják, ennek ideje *Tharr* második, „*Ködök*” havának 10. napja. A *pyarroni* naptár szerint *Arel* negyedik, „*Holdak és vándorok*” havának 7. napjára esik.

Rawill Taggében tiltott ünnepnek számít, amennyiben vallási vonatkozása is akad. Akit gyakorlásán kapnak, azt a törvények vagy az egyházak által kiszabható büntetésekkel sújtják.

Férfivá avatás (*tor*) (25)

Tharrhoz és a hideg évszakhhoz kötődő *toroni* ünnep, ideje a téli napfordulót megelőző nap és éj (közvetlenül a vakidőt előzi meg), *Tharr* harmadik, „*Varjak*” havának 6. napja. A *pyarroni* naptár szerint ideje *Kyel* második, „*Akarat*” havának 4. napjára esik. A tizenötödik életévüket betöltött fiúknak kell ilyenkor különböző próbákon bizonyítani érettségüket. A lányok szüzességének elvételével ellentétben ez nem mindig sikerül, ám a fiúknak az év egészében lehetőségük lesz bizonyítani. A próbák vidékenként változnak, minden falu mellett találni titokzatos helyeket, félelemmel telített zugokat, ahol bizonyos időt el kell tölteni, máshol egyéb próbák, vadászatok képezik az avatást, van, ahol rituális korbácsolást, különböző fájdalompróbákat kell kiállni. A harcban szerzett sérülésekkel ellentétben a férfipróbák maradandó sebei szégyenteljesek, azokat sosem mutogatják, hiszen az egyébként ártatlan próba balsikerét jelzik. Akinek az elkövetkező év ugyanezen napjáig sem sikerül a férfipróbája, azt a közösség soha többé nem veszi komolyan, félkegyelműként, kitaláltként élhet, hacsak életét nem veszíti az ez ellen külön meghatározott, immár életveszélyes, és ritkán sikeres becsületpróbán.

Rawill Taggében tiltott ünnepnek számít. Akit gyakorlásán kapnak, azt a törvények vagy az egyházak által kiszabható büntetésekkel sújtják.

Vakidő (*tor*) (26)

A téli napforduló napja, ami *Tharr* harmadik, „*Varjak*” havának 7. napjára esik. A *pyarroni* naptár szerint ideje *Kyel* második, „*Akarat*” havának 5. napja. A hosszú, hideg téli éjjelek végét jelenti ez a nap, multságokkal köszöntik hát a hajnalt, megköszönik *Tharrnak* a tél túlélését és várják az eljövendő bőségebb időket. A hajnal a sikeres férfipróbát tettek ideje is, akik immár jogosan tartanak igényt a lányok figyelmére, azok pedig az átlagosnál engedékenyebbek irányukban. Gyakoriak a vaksághoz kötődő, bekötött szemű, játékos próbák, és ilyenkor jósolnak az elkövetkező évre vonatkozóan is.

Rawill Taggében az ünnep *Tharr*-al kapcsolatos köszönetadó vallási szokásai tiltottnak számítanak, ám ez az itt élő *toroniakat* már annyira nem is érinti, hisz teljesen más éghajlatú a terület. Akit még is *Tharr* imádásán kapnak ezen a napon, azt a törvények vagy az egyházak által kiszabható büntetésekkel sújtják.

Khyn-ontor (*tor*)

Ötnapos esztendőváltó ünnep *Toronban*, ünnepi hét, a *kyr* időszámítás újéve. Az újév hete *Weila* és *Igere* hónapjainak fordulópontjára esik. A *pyarroni* naptár szerint ideje *Uwel* harmadik, „*Hamvak*” havának 3-7. napja. A birodalom lakossága ilyenkor emlékezik meg a *Kör* önmagába fordulásáról: egyszerre ünneplik a kezdetet és a véget, a halált és az újjászületést. Búcsúztatják az ó, és köszöntik az újévet. Az elmúlásünnepek után minden istennek hálát adnak, amiért kitüntette őket figyelmükkel, és áldozatokkal kérik ugyanerre őket az újesztendőben is. Ilyenkor váltanak egyet az évek számlálásában is.

Rawill Taggében tiltott ünnepnek számít. Akit gyakorlásán kapnak, azt a törvények vagy az egyházak által kiszabható büntetésekkel sújtják.

Nevek ünnepe (*tor*) (35)

Toroni ünnep, ideje vörös teliholdra esik, ami *Igere* második, „*Rügyek*” havának 3. napja. A *pyarroni* naptár szerint általában *Alborne* második, „*Álmok*” havának 11. napjára esik. Előfordul, hogy a számjósok és csillagászok más, közeli napot találnak alkalmasnak erre az eseményre. Ilyenkor egy bensőséges családi ünnep keretében kapják meg nevüket, az első életévüket még be nem töltött gyermekek. A nevek kiválasztása a különböző együttállások ismeretében szintén számjósok, csillagászok és *khótorrok* feladata, hiszen e név védelmében éli majd le életét a felnövekvő gyermek.

Rawill Taggében tiltott ünnepnek számít, amennyiben szakrális vonatkozása is van. Akit vallási alapon való gyakorlásán kapnak, azt a törvények vagy az egyházak által kiszabható büntetésekkel sújtják.

Szerelemünnep (*tor*) (36)

Toroni ünnep, ami a vörös hold telését előzi meg, ideje, *Igere* második, „*Rügyek*” havának 22. napja. A *pyarroni* naptár szerint *Alborne* harmadik „*Ébredés*” havának 10. napjára esik. Ilyenkor szokás elrabolni a lányokat otthonról.

Rawill Taggében nem számít tiltott ünnepnek, mivel a *Kyr-származékoknak* sikerült kivívnia ezt a kiváltságot is. Lévé, hogy nem követeli meg a vallásosságot, engedélyezték, és ameddig ez így is marad, nem büntetendő a leányrablás sem. Ez általában úgy történik, hogy a házasodtatni kívánó *toroni* családok ekkorra már egy ideje jó viszonyt ápolnak, és ha az érdekek is úgy kívánják, a leendő férj megpróbálhat bizonyítani. Ha azonban a feleséget adó családnak sikerül megakadályoznia a lány elrablását, a férfi nem méltó az urának lenni. Persze a családok között minden titokban zajlik, így a kívánt eredmény, mely lehet pozitív vagy akár negatív is, bármi lehet, ez csak a családok fortélyosságán illetve rátermettségén múlik.

Maszkok ünnepe (*erv, toroni*) (9)

Dreina tercének második, „*Esküvések*” havában kerül rá sor, időtartama tájegységről tájegységre változó, négy hetet is igénybe vehet. Pontos ideje *Dreina* második, „*Esküvések*” hava,

gyakran az egész hónap, ám leginkább harmadik hete, azaz 11-15. napja. A *toroni* naptár szerint *Morgena* első, „*Pókok*” havának 3-5. hetében, leggyakrabban a 4. héten, azaz 17-21. napjáig tart. Ez a négy hét *Ynev-szerte* a karneválok, maszkabálok ideje; a nép ezen a frivol módon nyilvánítja ki igényét a megtisztulásra, megújulásra. A *kyr* származékok lakta területeken ekkor zajlik a legtöbb emberáldozat, *pyarroni* bölcsék által azonban az is feljegyeztetett, hogy a legtöbb gyermek az évnek ebben a szakában fogan.

Rusenor éjszakája (*erv, ilanori, toroni*) (10)

A legendás *Ru Shinr* (hetedkor végi forrásokban *Rusenor*) király éjszakája, amikor a nevét őrző csillagkép, *Rusenor Trónusa* a legfényesebben világít, és a legtisztábban látszik *Ynev* égboltján. *Pyarronban* ezt *Dreina* második, „*Esküvések*” havának 4. napjára, a *kyr* hagyomány szerint pedig *Morgena* első, „*Pókok*” havának 11. napjára teszik. A hajnalkor uralkodója a monda szerint száz ágyasának ezer utódot nemzett mielőtt egy szobor a vesztét okozta és különös módon északföldre nemessége előszeretettel emlegeti fel a lehetséges leszármazását tőle, amely köreikben egy szokatlanul közvetlen ünnepet teremt ezen az estén. *Ilanor*; az *Északi Hármak*, de még *Toron* földjén is ekkor elnézőbben tekint a *Zászlóháború*kban elszakított népek felső rétege egymásra. Túlfizetett bárdokkal elevenítik fel a „közös ő” legendáját és ünneplik képzelt vagy valós összetartozásukat ilyenkor a nemesek *Ilanortól Yllinorig*.

Szélfordulás ünnepe (*alapvetően toroni, de minden kultúrkör befogadta*) (16)

Az őszi szelek fordulásához kötött ünnep, noha erősen függ az időjárástól, időpontja hagyományosan *Morgena* második, „*Árnyak*” havának 13. napja. A *pyarroni* naptár szerint ideje *Antoh* első, „*Hullámok*” havának 7. napja. Ekkor kezdődik a hideg, száraz szelek északi, északnyugati mozgása. Az emberek papírsárkányokat készítenek és eregetnek, nem csak a gyerekek, de a felnőttek is, sőt, nemritkán egész falvak mérik össze tudásukat. Vélhetően a családi háborúk idejéről származó, *ulu* eredetű hagyományról van szó.

Rawill Taggében az említett hónap épp az esős évszakra esik, amikor is szinte állandóan erős szelek fújnak, gyakran vihar tombol, akár több napig tartó heves esőzések kíséretében. Emiatt gyakran megesik, hogy elhagyják az ünnepet, melyet nem csak a *toroniak* de bárki szívesen ünnepel, mint afféle közössé vált, ködös múltú hagyományt.

Rákviadalok ünnepe (*alapvetően toroni, de minden kultúrkör befogadta*) (18)

Toroni eredetű ünnepi esemény, amit az őszi napéjegylenlőséget követő harmadik vörös telihold idején tartanak, ez *Morgena* harmadik, „*Rákok*” havának 13. napja. A *pyarroni* naptár szerint ideje *Antoh* harmadik, „*Tengercsend*” havának 11. napjára esik. Hatalmas üstökben főzik a rákokat szegény és gazdag házakban egyaránt a rákételek ilyenkor szerencsét hoznak. Az egyébként csak a köznép körében kedvelt rákviadalok ilyenkor gyakoriak és különösen népszerűek. Különösen a tengerparton örvendenek ilyenkor ritka látványosságnak, a halászok ilyenkor egészen torz és ritka rákokat rángatnak elő a mélyebb vizekből, melyekre fogadni is szokás. A bajnokokat hagyományosan az

ünnep után két nappal beköszöntő kettős holdmutatkozás idején fogyasztják el, addig is igazi győzteseknek kijáró tisztelet övezi őket.

Rawill Tagge lakói is átvették az ünnepet, szokásokat, így mára hétköznapi eseménynek számít mindenki számára.

Taggei táncfesztivál (összes helyi kultúrkör) (21)

Évente kétszer kerül megrendezésre a városban, és mint közös hagyomány, leginkább az *arszúnokhoz, dolaminokhoz, lupárokhoz* köthető, de más népek is szívesen megmértetik magukat. Először *Arel* harmadik, „*Sólyomszárny*” havában, másodszor pedig *Adron* harmadik, „*Lángok*” havában tartják, mind a két alkalommal az első héten, és egy teljes hétig tart. Olyan ez, mint egy nagy verseny, a legeredményesebb csoport különböző tárgyi, esetleg pénzbeli juttatásokat kaphat. Az események izgalmát az egész város ünnepléssel tartja életben, melynek részét képezik a csoportokért szónokló és zenélő igricek, népi muzsikosok, zenészek. A tradicionális ételeket kínáló szakácsoknál, utcai bódékból, szinte bármi kapható, az emberek akár más városokból is hajlandóak ide látogatni ezért az eseményért így az étel, s az ital is kellően népszerű.

Sinemosi államalapítás ünnepe (arsz) (22)

A *Sinemosi Liga* szerte megült ünnepnap csupán egy napig tart és az egész állam területén a meleg évszak végével ünneplik, *Arel* „*Holdak és Vándorok*” 8. napján. Ilyenkor az *arszúnok* viadalokat tartanak az erődítményben, katonai felvonulásokat szerveznek, majd az este leszálltával kezdetét vehetik a diadalmas lakokák, italozások. Ilyenkor neves hőseiket emlegetik, minden *arszún* a felmenőit magasztalja, illetve kihívásokat intéz riválisai felé.

Holdak ünnepe (alapvetően erv, de minden kultúrkör befogadta) (27)

Az *ervek* körében – különösen az *Ember vadászok* klánjaiban – megtartott ünnep. A holdak ilyenkor fogyó arcukat mutatják, az éj közép pedig szokatlanul hosszúra nyúlik. Pontos ideje *Kyel* második, „*Akarat*” havának 11. napja, amikor a vörös teliholdat majdnem két órás éj közép követi. A sámánok szerint ilyenkor könnyebb átjutni szellemeknek az alsó világokból. Az *ervek* zenés, táncos ünnepségeket tartanak ekkor.

Rawill Taggében előszeretettel megtartott ünnep, a hatalomátvételt követően a *toroni Holdünnepet* volt hivatott kiváltani. Tartják a babonát, miszerint a szellemek ilyenkor könnyebben jutnak át az anyagi világba. Két okból terjedhetett el oly széles körben ez az ünnep. Az egyik a kultúrák ünnepeinek hasonlóságában, egybeolvadásában keresendő, a másik, hogy jónéhány *Ember vadász* klántag volt jelen a város felszabadításakor, akik közül később sokan meg is telepedtek a városban, majd ha szakmájukat nem is feltétlenül, de kultúrájukat tovább örökítették gyermekeik és azok gyermekei számára. A zenés táncos multságok során gyakori viseletnek számítanak a különböző szellemeket ábrázoló jelmezek, maszkok, melyekkel egymást remítik halálra az emberek. Van is ebből bőven nézeteltérés, figyelembe véve, hogy az alkoholos italokat sem vetik meg ezen alkalmakkor.

Vízünnepek (alapvetően toroni, de minden kultúrkör befogadta) (39)

A nyár, a meleg esők eljövetelét köszöntő *toroni* ünnep. *Sogron* első „*Bogarak*” havának második hete, azaz a hónap 6-11. napja. A *pyarroni* naptár szerint *Adron* harmadik, „*Lángok*” havának 17. napjától *Adron* negyedik, „*Feloldozás*” havának 1. napjáig tart. A rituális fürdőzések és féktelen „esőjáró”, megtisztulási felvonulások ideje ez. A városokban az első zivatarokkal a fürdőházak, vidéken a patakok, folyók partjai elevednek meg. Számos zárandokhelyet is felkeresnek és közös éneklésekkel meghittebbé tett úgynevezett „vizesvásárokat” tartanak. *Toron* különböző részein a helyi hagyományok függvényében a leányok lelocsolják, megfürdetik a legényeket.

Rawill Taggében a helyi hagyományokkal keverve ismerik, így népcsoportonként más és más hagyománya van a másik nem lelocsolásának. A fiatal *lupár* hölgyek például mély vízbe mennek, hogy a legények kimentsék őket, persze ritkán mennek messzire, mert fordult már elő haláleset is, mikor se a lány sem a legény nem ért partot végül. A *dolamin* asszonyok ágyban locsolják le a még alvó férfiakat az *arszúnok* pedig csónakba szállnak párjaikkal, beszélgetnek, és a vízzel bolondoznak. A *toroniak* egy régi jó szokás szerint, ha tehetik, meglátogatják a tó melletti fürdőházat, az *erveknél* negatív értelmet kapott, miszerint ha egy férfit arcon önt egy nő, az egyértelmű kihívás, hogy a férfi egy komoly tettel bizonyítson előtte. A *tiadlaniak* esetében a fiúk mennek házhoz, hogy egy szép versel, megmutassák kifinomultságukat, miután illatos vizet locsolnak a lányok nyakára.

Hősök éjjele (arsz)

Arasshínhoz kapcsolódó ünnep az *arszún* kultúrkörben. Ideje *Adron* utolsó „*Feloldozás*” havának 20. napja. Ekkor emlékeznek a hősokról, akik életüket áldozták *Arasshínért* és az *arszún* népért, ezzel.

Rawill Taggében sem minden *arszún* ünnepli meg, főként azon családok emlékezetében él még hanyatló kultúrájuk ezen darabkája, akik büszkék őseik mélyen, a múltban gyökeredző családfájára. Mivel az *arszúnok* feledésbe merült vallása közel sincsen államosítva, így maximum a magasrangú vagy nagyon tehetős, befolyásos családok nézik le azon társaikat, akik más vallásra tértek, ám az ilyen nézeteltérések igen csak ritkák, azonban egy ilyesfajta megemlékezés pillanatát tönkretenni főbenjáró bűnnek számít.

Ígéret napja (korg) (28)

A *ramagar* legendák szerint, amikor *Ymdoll* elüzetett, szivárvány képében megjelent a *J'Hapinla* hegység egyik csúcsán és ígéretet tett, hogy visszatérvén újra helyreállítja a törzsek egységét. Ennek évfordulóját ünneplik a sámánok minden évben, a *Szivárványkő* fennsíkján, a mai *Iser veld'ram* területén. Pontos ideje a téli napfordulóval esik egybe, *Kyel* második, „*Akarat*” havának 5-7. napaira esik. A barbárok sámánpapjai ilyenkor összegyűlnek és egy három napon keresztül tartó ünnepségen, áldozaton vesznek részt. Ilyenkor történik a sámánpapok avatása is.

Rawill Taggében nincsenek sámánpapok, de a hagyományörző *korgok* minden évben megemlékeznek *Ymdoll* elűzéséről és ígéretéről, még pedig azzal, hogy felkeresik a közelben élő társaikat és közös vadászatra hívják őket. Így továbbadják a hagyományt, valamint élénkítik a környék *korg* közösségét.

Ombad Satne (*lup*) (40)

Az ősi *lupár* hagyomány szerint, minden évben ugyanakkor megtartott ünnep, mely általában *Adron* utolsó, „*Feloldozás*” napjának 16-19. napja között zajlik le. Az ünnepséget a sámán vagy a legidősebb helybéli öreg vezeti, az ő nyelvükön *Ombad Satnénak* hívják az eseményt. Az első napon általában csak az előkészületek folynak, az este beköszöntével azonban már különböző, a lelket felkészítő és megtisztító tűztáncokat járnak. A második napon elkezdik az átok és rontásűző rituálét. A rítusokat vezető öreg, kora hajnaltól szép sorban mindenkit mentesít az ártó mágiáktól vagy a rossz szellemek befolyásától. A rituálé hossza attól függ, hogy mennyire átkozott egy egy falubéli vagy látogató, hiszen a városból is szép számmal járnak megtisztulni a *lupárok*. A harmadik napon csend üli meg a falut, mindenki tevékenykedik, készül az estére, amikor is tartanak egy nagy, közös étkezést. Akiről kiderül, hogy átkozott volt és megtisztult azt megünneplik, akinek nem sikerült megtisztulnia az általában önszántából hagyja el a falut, a kirekesztettség érzése miatt vagy amúgy is elzavarják rövidesen.

Az ünnephez kapcsolódik a tengermelléki ujjbeszéd legismertebb fordulata, a *Csaska*, levegőbe írt kígyóalak, melynek rontásűző hatalmat tulajdonítanak. Eredete a *crantai* uralom évezredeibe nyúlik vissza, mikor a szolganépeknek szigorú törvények tiltották a tagolt beszéd használatát. A *kyr cas* szógyök, áldást jelent és *dorani* bölcsék azt is megállapították, hogy a hangalak nélkülöz mindenféle mágikus töltöttséget.

Majmok ünnepe (*dol*) (23)

Egy a *dolaminok* helyben fennmaradt már-már homályba vesztett hagyománya. Lényege a majmok sérthetlenségében és misztikumában rejlik. Ezt úgy értelmezhetjük, hogy egykor lehetett egy a majmokkal kapcsolatban álló istenük, mely időközben feledésbe merült, s az isten imádata folytán végül egyszerű hagyománnyá degradálódott a különös égi hatalom kultusza. *Arel* második, „*Kékcél*” havának 14-17. napjáig tart, amikor is megmagyarázhatatlan módon rengeteg apró testű majomféle lepi el a várost. A *dolaminok* szerint ez egy jel, ha sok majom lepte el a várost az azt jelenti, hogy minden rendben van az embernépekkel is, egészségesek, sokasodnak. Ha kevés majom jelenik meg, az pedig rossz ómen, járvány közeleg, éhezés vagy ellenség várható. Ekkor a *dolaminok* szerint, senki nem árthat nekik, akkor sem ha lopnak, hiszen azzal saját maguknak is ártanak. Hiszik, hogy a majmok sorsától függ az övék is, azonban a törvény ezt a szokást nem ismeri el, így nem jár közben a majmok védelméért. Ezért a jelenség négy napja alatt gyakran okoznak kisebb nagyobb felfordulásokat az apró jövevények.

Férfivá érés ünnepe (*óriás*) (29)

Az óriások összes fajtája körében megtartott ünnep, ami *Kyel* első, „*Szándék*” havának 20. napjára esik. Ilyenkor biztosak lehetünk benne, hogy valamennyi óriás az otthonában tartózkodik.

Rawill Tagge embernépei körében ismeretlen ünnep ez, kizárólag a *Ködmocsárban* rejtve élő mocsári óriás család üli meg.

Példák egyéb helyi eredetű eseményekre:

Név	eredet
Utcabálok (pl.: 56. <i>Taggei Ruhabál</i>)	<i>arsz</i>
Sportversenyek (pl.: 56. <i>Taggei Vitorlásverseny</i>)	<i>arsz</i>
Könyvásárok (pl.: 56. <i>Taggei Könyvásár</i>)	<i>arsz</i>
Városlapítás Ünnepe (pl.: 56. <i>Taggei Várfesztivál</i>)	<i>arsz</i>



Gazdaság

Aratás ünnepe (ész) (19)

A nyár közepéhez-végéhez köthető, a rizs betakarításával kapcsolatos *erv-tiadlani* eredetű ünnep. Noha pontos eseményeit az adott év termésének érése határozza meg, az ünnepet általában *Antoh*, „*Tengercsend*” havának utolsó napján kezdik, és egy hétig tart.

Rawill Taggében az ünnep során minden gazda, illetve más ember is előszeretettel áldoz *Ellanának*, ünnepel az utcán vagy az otthonában, általános a jókedv, utóbbi miatt a *Taggei Örgárdának* is jóval több dolga akad, mint máskor. Ezzel egy időben éves szinten kerül megrendezésre az egy hetes *Taggei* pálinkafesztivál, melyen rizsből készült tüzes italok versengenek a legjobbnak járó címért.

Betakarítás ünnepe (alapvetően toroni, de minden kultúrkör befogadta) (11)

Toronban őszi, a gyümölcsszürettel kapcsolatos ünnep. Főbb eseményeinek idejét befolyásolja a termés beérésének ideje, de ünnepi alkalmait hagyományosan *Morgena* második, „*Árnyak*” havának első hetében tartják (2-6. nap). A *pyarroni* naptár ideje szerint ideje *Dreina* harmadik, „*Fohászok*” havának utolsó hete, 16-20. napja. A gyümölcsszüret, lekvár- és pálinkafőzés ideje ez. Olyan hekkák is előtérbe kerülnek ilyenkor, mint az *Árnyékbáró*; *Shaemin*, a gyümölcsöket megfestő vagy *Tibrassa*, az *Álomkertek* csöszse.

Rawill Taggében a *toroni* uralom alatt átvett vagy inkább átalakult ünnep, viszont amint a város felszabadult és a *Hekkák* imádata törvényellenessé vált, vallási alapjai teljesen más értelmet nyertek. A szüretet, a lekvár- és pálinkafőzést követően már inkább *Ellanának* áldoznak a jónépek. Ehhez kapcsolódik egy a helyiek által kedvelt szokás, a *Szüreti mulatságok* vagy *bálok* megtartása melyek időben is, hagyományokban is elég eltérő képet mutatnak, így mindegyik más-más napra esik. A fent említett időben főket *Ellana* hódolata kerül előtérbe, bár előfordulhat olyan esemény, amit ekkor tartanak. Átlagosnak mondhatóak az utcán megrészegülten vonuló kisebb-nagyobb csoportok, így az esemény 5. napja alatt a *Taggei Örgárda* figyelme sem lankadhat a megszaporodott verekedések, bűncselekmények miatt.

Nyári betakarítások ünnepe (tor) (3)

A nyári betakarítások ünnepe, aminek ideje ugyan a termés beérésétől függően alakul, ünnepi eseményeit még is hagyományosan akkor tartják, amikor a vörös hold *Sogron* harmadik, „*Baglyok*” havában első negyedébe ér, azaz a hónap 14. napján. Ideje a *pyarroni* naptár szerint *Krad* negyedik,

„*Felemelkedők*” havának 6. napja. Az aratási felvonulások mellett ez a csűr- és raktáratatók ideje. Vidéken maszkabálokat is tartanak, a felvonulásokkal együtt ezek a kártevők, rosszakarók, a terményre rontást hozók elriasztását szolgálják. Különféle tüzes szertartások során a lángok közé vetik mindazon rosszak jelképét, amik a mindennapokat veszélyeztetik, bábokat, faragott szobrokat, vidéken gyakran az egerek, patkányok, hörcsögök, pockok királyainak mását is elégetik.

Rawill Taggében vallási értelemben tiltott ünnepnek számít. Érthetjük ezt a tűzáldozatokra például, ugyan is, ha azok *Sogront* vagy valamely *hekkát* dicsőítik, akkor tiltott vallásgyakorlásnak számítanak, így azt a törvények vagy az egyházak által kiszabható büntetésekkel sújtják. Egyéb esetben az ünnep időtartamát bálók is övezik, melyeken a leginkább a gazdaságban dolgozók lelik örömük, különböző népi viseletbe öltözve tartanak táncos, kulturális mulatságokat, mely során a legfinomabb helyi alkoholos főzetekből kínálják egymást. Előnyt élveznek a nem gyümölcsből készült italok és ételek egyaránt.

Állatvásárok (összes kultúrkör)

Kereskedőváros és regionális kereskedelmi központként nem meglepő, a leginkább az esős évszakban előforduló események:

- Különböző vásárok (kutya, ökör, ló, baromfi, sertés, kecske stb.)
- Céhes Fesztiválok



Vallás

Füstszórás (tor) (4)

Sogronhoz kapcsolódó *toroni* szokás. Pontos ideje *Sogron* második, *Kígyók*” havának 10. napja, a vörös újhold ideje. A *pyarroni* naptár szerint *Krad* második, „*Bölcsek*” havának 1. napjára esik. Ekkor illik hálát adni *Sogronnak* az egész éves odafigyelésért, megköszönni az összegyűjtött tudást és bölcsességet. A „*Kígyók*” havában rendezett ünnepeken hatalmas máglyákat gyújtanak, melyek füstjéből a hozzáértők jósolhatnak. Ha a füstoszlop egyben marad, az jót jelent, míg ha gyorsan eloszlik, nem sok jóra lehet számítani.

Rawill Taggében tiltott ünnepnek számít. Akit gyakorlásán kapnak, azt a törvények vagy az egyházak által kiszabható büntetésekkel sújtják.

Tudás ünnepe (tor) (5)

Sogronhoz kötődő *toroni* ünnep. Ideje *Sogron* második, „*Kígyók*” havának 29. napja. A *pyarroni* naptár szerint *Krad* második, „*Bölcsek*” havának 20. napjára esik. Ekkor szokás hálát adni *Sogronnak* a tudásért és bölcsességért.

Rawill Taggében tiltott ünnepnek számít. Akit gyakorlásán kapnak, azt a törvények vagy az egyházak által kiszabható büntetésekkel sújtják.

Sogron győzelmének ünnepe (tor) (6)

Sogronhoz kötődő *toroni* ünnep. Ideje *Sogron* második, „*Kígyók*” havának 39. napja. A *pyarroni* naptár szerint *Krad* harmadik, „*Beavatottak*” havának 10. napjára esik. A *Tűzkobra* hívei megemlékeznek annak ellenfelei fölött aratott győzelmeiről és diadala előtt tisztelegnek.

Rawill Taggében tiltott ünnepnek számít. Akit gyakorlásán kapnak, azt a törvények vagy az egyházak által kiszabható büntetésekkel sújtják.

Megújulás ünnepe (ész) (12)

A *pyarroni* kultúrkörben az *Aratás* ünnepét követő kétnapos ünnep, ideje, *Rawill Taggében* az esős évszakban, *Dreina* első, „*Fogadalmak*” havának 1-2. napjai. *Dreina* hívei ekkor tartják legnagyobb szertartásaikat és áldozataikat, aminek során istennőjük előtt fogadalmakat tesznek és kérik az *Aranyúrnő* segítségét ezek megtartásához. *Dreina* papjai ilyenkor sok gyermeket áldanak, és azt tartják, az ezekben a napokban születetteket az úrnő figyelme, gazdagság és szerencse kíséri életük során.

Szentelések ünnepe (ész) (13)

Dreina egyházának jeles eseménye, ideje *Dreina* első, „*Fogadalmak*” havának harmadik hete, azaz 11-15. napja. Ekkor celebrálják a pap- és templomszenteléseket. Az emberek ilyenkor elhívják otthonaikba *Dreina* papjait, hogy az Úrnő azt is megtekinthesse, és az ő áldását hordozza a következő eszentdeig. Hogy az áldást senki el ne ronthassa, a hívek pénzt helyeznek otthonuk bejárata fölé.

Nagy-böjtölés (ész) (14)

A *Dreina* hívők, az Őt tisztelők eseményét *Rawill Taggében* is fontosnak tartják. Ideje *Dreina* harmadik „*Esküvések*” hava. *Dreina* hithű szolgálói ilyenkor nem fogyasztanak semmilyen állati eredetű élelmet, csak kenyeret, magokat, zöldség- és gyümölcsfélét esznek. A hónap a folyamatos imádságok ideje is, *Dreina* temploma ilyenkor igazán forgalmas, gyakoriak a hosszú szertartások és jelentős áldozatok.

Holdünnep (tor) (15)

Toroni, elsősorban *Morgena* hagyományaiból eredeztethető ünnep. Ideje a holdtalan éjt követő harmadik kettős holdmutatkozás, ez *Morgena* első, „*Pókok*” havának 37. napjára esik. A *pyarroni* naptár szerint ez a nap *Dreina* harmadik, „*Fohászok*” havának 10. napja. Ilyenkor köszönik meg az égi pártfogó óvó jelenlétét. Azon hekkák is előtérbe kerülnek, akik kapcsolatosak a holdakkal. A második, kék hold feljövetelekor veszi kezdetét az igazi multság, színhátékokat tartanak mind a nemesi, mind a köznép körében.

Rawill Taggében tiltott ünnepnek számít. Akit gyakorlásán kapnak, azt a törvények vagy az egyházak által kiszabható büntetésekkel sújtják.

Kettős hold ünnepe (pyarroni, tiadlani, toroni) (7)

Krad kvartjának második, „*Bölcsek*” havában tartják meg, s a tágan értelmezett Tudománynak szentelik. Pontos ideje a nyári napforduló utáni első kettős holdmutatkozás, azaz *Krad* második „*Bölcsek*” havának 14. napja. Az ünneplés módja a kontinens tájegységei szerint változik – *Erionban* például ilyenkor nyitják meg a nagyközönség előtt a *Főnixek Parkját*, ahol a különös lények tűzhalálukkal és feltámadásukkal ejtik ámulatba a város lakóit. A kettős hold ünnepét a *kyrek* megülték, ám náluk – s így *Toronban* is – elsősorban az égi erők előtti hódolat kifejezése volt. *Toroni* naptár szerint *Sogron* második, „*Kígyók*” havának 5. Hetének 2. napja, azaz a hónap 23. napja. *Godorában* és a mai *Erionban* egybeesik a *Tüzek Éjének* ünnepével.

Rawill Taggében hivatalosan csak a *pyarroni/tiadlani* szokás szerint tartják és *Kradnak* vagy *Nastarnak* tulajdonítják, attól függően, hogy a *pyarroni* hitű papságról és- vagy a *Nastart* tisztelő egyháziakról és hívőkről beszélünk. Ilyenkor minden polgár előtt megnyílik a könyvtár, adományt egyáltalán nem fogadnak el és az isten kedvére terjesztik a tudást, természetesen csak olyat adnak át,

amellyel nem képesek ártani. A valamire való polgár ilyenkor műveli magát, otthon vagy a könyvtárban, ilyenkor még a város utcái is nyugodtabbnak tűnnek. *Toroni* változata tiltott ünnepnek számít, akit gyakorlásán kapnak, azt a törvények vagy az egyházak által kiszabható büntetésekkel sújtják.

Antoh ébredése (ész) (20)

Antoh második havának terciusza, *Pyarronban* az őszi napéjegyenlőséggel esik egybe. Pontos ideje *Antoh* első, „*Hullámok*” havának 10. napja. A *pyarroni* vallásban *Antoh* ébredését ünneplik e napon, és *Dél-Yneven* a hajózási időszak zárultát jelzi.

Rawill Taggében *Antoh ébredését* az ünnepnap körüli nagy és tomboló viharokra értelmezték, ugyan is az az esős évszak közepén esedékes, ilyenkor többnyire azért fohászkodnak a hívők, hogy a tengeren lévő hajósok és áruik épségben partot érhessenek.

Hajnalünnepek (tor) (32)

Toronban a jobb idők eljövételét jelző tavaszi ünnepsorozat, ideje *Weila* második, „*Skorpiók*” havának utolsó, nyolcadik hete, tehát a hónap 37-41. napjai. A *pyarroni* naptár szerint ideje *Darton* harmadik, „*Kacaj*” havának 17. napjától *Uwel* első „*Pengék*” havának 1. napjáig tart. Legalább egy hajnalköszöntésen mindenki részt vesz, különösen az utolsó számít jelentősnek, ám az istenek különös figyelmére számíthat az, aki mind az öt napon végigköveti a napfelkeltét, és az áldozatokkal sem fukarkodik.

Rawill Taggében tiltott ünnepnek számít. Akit gyakorlásán kapnak, azt a törvények vagy az egyházak által kiszabható büntetésekkel sújtják.

Arasshín ünnepe (arsz) (33)

Számos *pyarroni* vallású helyen, főleg az *Északi városállamok* területén tartott ünnep, ami *Keshda* és *Arasshín* alakjához kötődik. Pontos ideje egybeesik *Arasshín* csillagának megjelenésével, aminek ideje *Uwel* harmadik, „*Hamvak*” havának 6. napja. A béke kedvéért gyakran *Uwellel* azonosítják, az ünnep *pyarroni* megnevezése a *Csontok és Hamvak* ünnepe.

Első tűz ünnepe (tor) (37)

A fák havában megrendezett, *Sogronhoz* kötődő *toroni* ünnep. Pontos ideje *Igere* első „*Fák*” havának 25. napja. A *pyarroni* naptár szerint *Alborne* első „*Lant*” havának 12. napja. Az ünnep *Shigvarrhoz* köthető, ekkor ünneplik meg az első rézkígyó, és vele az első szent tűz diadalát. *Toronban* ilyenkor fáklafényes felvonulásokat rendeznek, örömtüzeket gyűjtanak. Az est végén meggyújtják a végtelen hosszú, gyúlékony anyagokból megrajzolt tűzkígyókat, s míg a láng

végigharapózik kijelölt útján, áhítattal adóznak *Sogronnak*, amiért elkerülte abban az évben otthonukat. Hogy erre biztassák a továbbiakban is, ilyenkor minden ház valamilyen aprócska tárgyat vet a tűzbe, legtöbbször saját lakhelyük kicsinyített, jelképes mását. *Sogronita* körökben a fellobbanás, a szerelem ünnepe is, gyakran ilyenkor rabolnak leányokat is.

Rawill Taggében tiltott ünnepnek számít. Akit gyakorlásán kapnak, azt a törvények vagy az egyházak által kiszabható büntetésekkel sújtják.

Ellana tavaszünnepe (ész) (34)

A *pyarroni* kultúrkör tavaszünnepe, ami elsősorban *Ellanához* kötődik. Ideje *Uwel* első, „*Csontok*” havának 20. napja. Falvakban és városokban egyaránt ünnepi vásárokat, mutatóanyagokat tartanak, a nép, jelentős összegeket hagy az ünnepi forgatagban. A vidám ünnepen *Ellana* papnői kiemelt helyen vesznek részt, és a hozzájuk küldött áldozatok száma is magas ilyenkor.

Rawill Taggében ideje *Adron* első, „*Áldozat*” havának 20. napja, ugyan is a trópusokhoz az esős évszak közeledtét ünneplik vele.

Rawill Taggében hivatalosan *Uwel*, ám sokak szerint két homályos istenalak, a *lupár* istennő, *Keshda*, és az *arszún* isten, *Arasshín* ünnepe ez. Úgy tartják, hogy a két isten kegye egész esztendőben elkíséri azokat, akiket az ünnepük utáni első vörös holdkeltéje a nyílt vízben talál. Az ilyenkor viselt maszkok az együvé tartozást fejezik ki, az emberek a holtak ábrázatát és mezét felöltve járnak kelnek az utcákon és a lelkek nevében üznek gúnyt az elmúlásból.

Összetartozás hete (tor) (41)

A *Tharrhoz* kötődő vallási ünnepet *Weila* második, „*Skorpiók*” havának, annak vezérnapján és első hetén, azaz 1-6. napján rendezik. A *pyarroni* naptár szerint *Darton* második, „*Csend*” havának 1-6. napja. Az ősi vérből valók ilyenkor szakrális orgiákon vesznek részt, hogy erősítsék magukban hajdani nagyságuk tudatát. Az összetartozás hetén fővesztés terhe mellett tilos egymásra kezet emelni.

Rawill Taggében tiltott ünnepnek számít, akit gyakorlásán kapnak, azt a törvények vagy az egyházak által kiszabható büntetésekkel sújtják.

Intések éjjele (tor) (38)

Jelentős *toroni* ünnep, melyet a meleg évszak második harmadában, a *pyarroni* naptár szerint *Adron* kvartjának negyedik havában ülnék meg (ugyanerre az időszakra esik a *pyarroni* kultúrkör *Kitekintés* ünnepe). Pontos ideje a nyári napfordulóra esik, *Sogron* első, „*Bogarak*” havának 25. napjára, *pyarroni* naptár szerint *Adron* negyedik „*Feloldozás*” havának 15. napja. *Morgena* hívei ilyenkor összegyűlnek, és álmaikat egymással megosztva jósolnak abból. Esetükben az ünnep egész héten át tart. *Tharr* hívei azonban ilyenkor együtt végzik a szertartásokat, bódító szereik és mágiájuk segítségével egyazon álomba merül főpap, beavatott és szerzetes, és egymás tudatát megérintve a

Lindigasson, együtt éneklük az erő himnuszát, melyre a *Háromfejű* jóslatokkal, sugallatokkal felel. A méltatlanok vissza sem térnek az útról, testük napok alatt porrá omlik, ruháikat csak uzután égetik el. Állítólag a *Tharr* templomok ilyenkor védtelenek, mert a szertartások előkészítés alatt, a fogyasztott szerektől minden résztvevő, vallásos áhítattal vegyes bódult állapotot él meg. A varázstudók ilyenkor tulajdonképpen közösen alkalmazzák a *Transz* nevű varázslatot, mely előtt egy erőteljes és intenzív hatású drogot is fogyasztanak, mely csodálatos szer, hitük szerint magától az istentől származik. Ez olyan formában igaz, hogy mágikus úton készül. Ez a szer akár el is pusztíthatja őket, mindenesetre azt a valóság-hallucinációt okozza, amitől azt érzik és látják, hogy valóban együtt lépnek át a vér síkjára. A drog az úgynevezett *Lindigassi manna*, melyből három kortyot is meg kell inni a szertartás alatt és gyakran ez is elég ahhoz, hogy a résztvevő elhalálozzon.

Rawill Taggében tiltott ünnepnek számít. Akit gyakorlásán kapnak, azt a törvények vagy az egyházak által kiszabható büntetésekkel sújtják.

Intések hete (tor) (8)

Toroni ünnep, mely *Morgena* nevéhez kapcsolódik. Az *Intések éjjelével* kezdődik és *Adron* kvartjának negyedik havára esik. Pontos ideje a nyári napfordulót követő egy nap és egy hét, azaz *Sogron* első, „*Bogarak*” havának hatodik hete és megelőző napja, a hónap 26-31. napja. A *pyarroni* naptár szerint *Adron* negyedik „*Feloldozás*” havának 16. napjától *Krad* első „*Iffak*” havának 1. napjáig tart. A hívek ilyenkor megosztják egymással álmaikat és igyekeznek megfejteni őket.

Rawill Taggében hivatalosan tiltott ünnepnek számít, a valóságban azonban akkor kerülnek bajba a megünneplők, ha a *Morgenához* fűződő kapcsolataikra is fény derül, és úgy akit az ünnep gyakorlásán kapnak, azt a törvények vagy az egyházak által kiszabható büntetésekkel sújtják.

Emlékek hete (tor) (24)

A nyirkos évszakban megrendezésre kerülő, *Tharrhoz* kötődő vallási ünnep. Pontos ideje *Tharr* második, „*Ködök*” havának 5. hete, azaz 22-26. napja. A *pyarroni* naptár szerint *Arel* negyedik „*Holdak és Vándorok*” havának 19. napjától *Kyel* első, „*Szándék*” havának 3. napjáig tart. Ezen a héten az egykor éltekre emlékeznek, értük engesztelő áldozatot mutatnak be. Ilyenkor veszik sorra a múlt csatáinak hőseit is. A *rododa* társulatok ilyenkor kizárólag az ünnephez köthető darabokat veszik elő.

Rawill Taggében tiltott ünnepnek számít. Akit gyakorlásán kapnak, azt a törvények vagy az egyházak által kiszabható büntetésekkel sújtják.

Manaháló

A *Sigha* kitörése

A vulkán kitörése magától körülbelül ezredévenként egyszer történik meg, ám az erős mágiahasználat ezt előidézheti, kifejezetten az erős, természetmágikus jellegű varázslatok alkalmazása a vulkán szájának közelében. Megtörténtekor a hegy lábáig ömlik a láva, melyen utána századéveken keresztül nem nő növényzet, azonban talán a *crantaiak* által okozott maradandóvá vált természetmágikus hatásai miatt a talaj újra termékennyé válik a föld a növényzet számára, így újabb és újabb dzsungel alakultak ki. A lávaömlés óriási a sziget jó részét beborító hamufelhő követi amely komoly problémákat okozhat a szigeten élők számára is, amely akár a félszigetre is irányuló agresszív portyákra kényszerítheti a *gyiklények* törzsét, ugyan ez elképzelhető a *Benalukról* is amennyiben túléltek az előzőekkel folytatott heves törzsi háborút, melyet eddig úgy tűnik sikerült nekik. A *tengeri óriások* egy ilyen esemény okán jó messzire elkerülik a szigetet ameddig a láva meg nem kövül, illetve a szelek el nem fújják a koromfelhőt. Ezután visszatérhetnek a falvakat fosztogatni kihasználva a törzsi viszályoktól meggyengült szigetlakókat és lényeket. Érdeemes szót ejteni még az időközönkénti mágikus jellegű viharokról, amelyek mindig természeti megnyilvánulásúak, legyen szó földrengésekről, tsunami-ról vagy villámcsapásokkal járó heves monszunesőről.

Miután a vulkán egyszer kitörik a kráterben rúnával nem védett területek az égbe robbannak és csak a rúnavédett templom, valamint meghatározott, szintén ősi rúnák által védett lávaoszlopok és teraszok maradnak meg, az apadt lávaszint lassan emelkedni kezd. A kitörés közben hamufelhő is száll az égbe mely a látást, a légzést is megnehezíti. A láva szintre emelkedésekor a peremenis túlcsordul, láva darabok pattognak az oszlopok között és a hegy lába felé, majd szépen lassan megköt a felszínre emelkedve így akár a templom szintjéig fel is töltheti a vulkán száját amely fokozatos belső nyomást eredményez ezzel egy újabb kitörést előkészítve.



IV. Fejezet

Rawill Tagge

Szervezetek könyve

(Sinemosi Liga)

~ a XIV. Zászlóháború idején ~

Természetföldrajz

Onari törzs

Feladat

A törzs ebben a kulturális olvasztótégelyben betöltött feladataként a békés cserekereskedelmet választotta önnön és a többi helyi népcsoport javára. Ezzel, igaz a törzs falujának önállóságra való hajlama csökkent, ám a kereskedelmi kapcsolatok könnyebb túlélést, ezáltal erősebb törzset, kiszámíthatóbb jövőt jelentenek. Kevésbé szervezet, mint inkább törzs, kereskedelmi megbízóik leginkább kikészített állatprémeket, vadhúst, előre feldolgozott könnyű nyersanyagokat, mint például fát, agyagot, esetleg kézzel készített használati tárgyakat, egyszerűbb, főleg faékszereket kérnek az általuk felkínált áruért cserébe, mely szinte bármi lehet, aminek a törzs vezetői hasznát látják és saját erőforrásból nem képesek előállítani vagy beszerezni.

Küldetés

Egységesen megfogalmazott küldetésük éppen aktuális szervezetségüktől, törzsi vezetőjüktől függ. Gyakran nagyon egyszerű célok ezek, úgy, mint élelem nagyobb mennyiségben való felhalmozása, tárolása, egy kereskedelmi csere békés lebonyolítása. Út szervezése a város falai közé, vadászportyák, egy ünnepség lebonyolítása vagy egy új törzsfő felavatása, új gyermekek világra segítése, névadás, annak a szellemek kedvébe való ajánlása.

Tagok

A törzs lélekszámát tekintve, nagyjából 200 fő, melynek fele gyermek és asszony, körülbelül 50 fő foglalkozik valamilyen mesterséggel, ugyan ennyi vadász és harcos. Köztük a törzsfő, mint legerősebb és leghírhedtebb harcos, valamilyen nagyvadat elejtő, legendás, agyafűrt vadász. Spirituális feladatokat a falu vajákosa lát el, ki ráolvasásokkal, csontok csörgetésével, hamuszórással, rossz szellemek elűzésével foglalkozik, ritkábban gyógyfüvek ismeretével és a hegy szelleméhez suttogott kérésekkel segíti a falu népét.

Működés

A falu működését tekintve az élelem megszerzése, feldolgozása, nyersanyagok és kézzel készített használati tárgyak, vagy primitívebb, többnyire silány minőségű fegyverek készítése köré szerveződik, a legjobbat remélve a hosszabb távú túlélést illetően. Az asszonyok a falu közelében gyűjtögetnek, apró, primitív kerteket gondoznak, felvigyáznak, helyi példára nevelik a fiatalabb gyermekeket. Mikor azok megérik a serdülőkort, egy tapasztaltabb törzstag vagy vadász mellé szegődnek, hogy eltanulják a túléléshez szükséges tudást. A törzs *Onari* nevű alapítójának bátor példájára, csak a legjobb vadászokból válhat portyázó harcos, kiket olykor hosszabb vadászatokra is elküld a törzsfő, északabbra a *J'Hapinla* hegység kiszámíthatatlan dzsungeljeibe. Ezen ösvények ismeretét a portyázók generációról generációra adják, nagy becsben tartva azokat, akik időről időre ismét hazatérnek. Kereskedésre a *dolamin* nyelvet leginkább jól beszélőket tartják jónak, hisz a

városban élő rokonaikkal könnyebben szót értenek, ők fiatal, vagy vadászathoz legyengült hordárokkal járják a hegy és a város közötti dzsungel borította tájat, biztonságos csapások mentén. Majd különböző árucikkkel és élelmiszerral térnek vissza a faluba. Vajákosaik halálos mérgeket is képesek készíteni, melyekkel a vadászokat és a portyázók dolgát segítik elő.

Befolyás

A *Kapuőr-hegy* és az attól északabbra fekvő *J'Hapinla* vonulatok. Utóbbi területeken feltehetően más *dolamin* törzsek is élhetnek, melyek pontos szálláshelyei ismeretlenek vagy csupán időszakosak. Ezek a civilizált területekhez való közelséget nélkülözve, primitívebb népek, a városiak csupán hegyi őrzőként emlegetik őket. Cserzetlen állatbőrökben felbukkanó, kultúrát és jólétet nem ismerő vademberek ők, kik kérdés nélkül ölnek, területük védelme vagy fosztogatás céljából. A *Kapuőr-hegyen* vadászati engedélyre csupán a helyi törvények elfogadása és a hatalomnak való behódolás útján tehettek szert, így a falu *Rawill Taggéhoz* csatolt területként szerepel a városháza jegyzőinek irataiban.

Védelem

A törzs védelmére átlagosan 30 vadásza és 20 portyázója esküszik fel, egyesített erőiket csak nagyon ritkán szükséges felvonultatniuk. A hegyi őrzők számára a távolság és a mérgezett nyílveszők, valamint *Rawill Tagge* közelsége általában elegendő egy komolyabb támadás évekig történő fontolgatásához. Gyakrabban előfordul azonban a vadászatról, portyákról hazatérők kifosztása vagy a velük való harcba bocsátkozás, esetleg nők elrablása.

Kapcsolatok

Néhány *dolamin* kereskedőcsalád kiaknázhatónak látta a törzs megsegítését. Ki népének megsegítését és a megélhetés célját látva, ki a közös múltat és szokásokat akár nyíltan is kútba vetett nem más, mint haszonszerzés miatt fogott vállalkozásba. Egyes pletykák tartják, hogy a rosszindulatú kereskedők vagy maga a tolvajcéh mérget vásárol fel a törzstől, melyet saját alantas céljaikra vagy a vagyonuk gyarapítására használnak, akár kalózzal kötött alku árán is.

Ellenségek

A Hegyi őrzőkön kívül, számukra vélt ellenségeik pusztán vadállatok lehetnek, a természet szellemei ritkán hoznak rájuk rontást, ezek ellen amúgy sem tehetnének semmit. Igazi ellenlábasaik nincsenek, viszont igyekezik kizsákmányolni őket egy-egy kereskedőcsalád, mely akár egy másik kereskedőcsaláddal vagy alvilági figurákkal kötött alkuját igyekezik beteljesíteni vagy egyszerűen csak némi vagyonra vágyik.

Lanuba törzs

Feladat

A félszigeten maradt békésebb, *Lanubák lupár* törzse, ugyan nem komoly, ám néhány kevésbé tehető kereskedő és sok városi *lupár* család számára jövedelmező vagy legalább is kifizetődő

megélhetést biztosít. A halászfalu elsősorban tengeri halászatból, rákhalászatból, esetleg csónak és hálókészítésből tartja fenn a cserekereskedelmet. Híresek azonban csónakos, part menti területeket járó, alámerülő gyöngyhalászaik, melyek olykor értékesebbnél értékesebb jutalmakkal bukkannak elő. A korallzátonyok azonban élesek, a hullámok könnyen veszélyessé tehetik ezt a munkát, a ragadozó vagy mérgező tengeri állatok pedig folytonos odafigyelést kívánnak.

Küldetés

Egységesen megfogalmazott küldetésük éppen aktuális szervezettségüktől, törzsi vezetőjüktől függ. Gyakran nagyon egyszerű célok ezek, úgy, mint élelem nagyobb mennyiségben való felhalmozása, tárolása, egy kereskedelmi csere békés lebonyolítása. Út szervezése a város falai közé, vadászportyák, egy ünnepség lebonyolítása vagy egy új törzsfő felavatása, új gyermekek világra segítése, névadás, annak *Antoh* vagy a szellemek kegyébe, kedvébe való ajánlása.

Tagok

A törzs lélekszámát tekintve, nagyjából 300 fő, melynek fele gyermek és asszony, körülbelül 50 fő foglalkozik valamilyen mesterséggel, körülbelül 100 halász, rákász és harcos. Köztük a törzsfő, mint legerősebb és leghírhedtebb harcos, valamilyen nagy tengeri szörnyet legyőző, kalózkodat elüldöző, legendás, agyafűrt vezető. Spirituális feladatokat a falu vajákosa lát el, ki ráolvasásokkal, kövek és kagylófüzerek csörgetésével, homokszórással, rossz szellemek elűzésével foglalkozik, ritkábban part menti gyógyfüvek ismeretével és a tenger szelleméhez suttogott kérésekkel segíti a falu népét, esetleg egy *Antohhoz* intézet, nehezen megtanult fohással kéri az istenek kegyét. Olykor előfordul, hogy titkon egy törzstag kalóznak áll és a faluba jár vissza hálni, természetesen ameddig erről a törzsfő tudomást nem szerez. Ez általában magától lelepleződik azáltal, hogy az eddig többnyire szokástisztelő ifjú, immár részeges mulatozásnak, nők csábításának és legendás kincsek megszerzésére szőtt álmoknak hódol leginkább.

Működés

A falu működését tekintve az élelem megszerzése, feldolgozása, nyersanyagok és kézzel készített használati tárgyak, vagy primitívebb, többnyire silány minőségű szerszámok készítése köré szerveződik, a legjobbat remélve a hosszabb távú túlélést illetően. Az asszonyok a falu közelében gyűjtögetnek, felvigyáznak, helyi példára nevelik a fiatalabb gyermekeket. Mikor azok megérik a serdülőkort, egy tapasztaltabb törzstag vagy halász mellé szegődnek, hogy eltanulják a túléléshez szükséges tudást. A törzs a *Lanuba* nevet, egyedi törzsi származásukra hivatkozva említi, nyelvükön a szó az öblöt jelenti, mely korai területük volt, még a városiasodás előtt. A legjobb halászok, rákászok és gyöngyhalászok generációról generációra adják, útvonalait, technikáit vagy lelőhelyeit mivoltát nagy becsben tartva azokat, akik rendelkeznek a megfelelő tapasztalattal és mindig épségben hazatérnek. Kereskedésre a *lupár* nyelvet leginkább jól beszélőket tartják jónak, hisz a városban élő rokonaikkal könnyebben szót értenek, ők fiatal, vagy vadászathoz legyengült hordárokkal járnak a városba, a kereskedők szekereinek köszönhetően, ezek a hordárok vagy legyengültek gyakran keverednek vitába megélhetésük miatt. Amennyiben a törzsfőnek sikerül meggyőznie a kereskedőt, hogy alkalmazzon *Lanubákat* a szállításra, általában különböző általuk kiválasztott árucikkkel és élelmiszerral térnek vissza a faluba, ellen esetben a kereskedő gyakorta csak náluk hagy egy-két bizonyos mennyiségű árut, hisz tudja, szinte semmit nem képesek eladni a városban, így az rájuk romlana. Vajákosaik akár halálos mérgeket is képesek készíteni, melyeket általában a feketepiacon váltanak árura vagy akár ellenszolgáltatásra, ezt leginkább a törzsfő beleegyezése vagy tudta nélkül.

Befolyás

Befolyási övezetük a tenger melletti lakatlan partvidékre terjed ki leginkább. A falu szálláshelyén kívül a tengeren való halászati engedélyre csupán a helyi törvények elfogadása és a hatalomnak való behódolás útján tehetek szert, így a falu *Rawill Taggéhoz* csatolt területként szerepel a városháza jegyzőinek irataiban.

Védelem

A törzs védelmére átlagosan összesen 40 harcosa esküszik fel, kik egyfajta nemes feladatot látnak el, és sérthetetlenek a törzsön belül. Ők hivatottak védelmezni a falut, felügyelni a rendet és megvédeni a törzsfőt, őrizni a javakat. Kalózkodás miatt ritkább rajta ütésekön kívül, képtelenek támadni a falut, így alakulhatott ki a harcosok megpróbáltatásokat nélkülöző élete, így előfordulhat, hogy harcosaik léhák, ugyanakkor a törzsön belüli erős pozíciójuk miatt, számtalan kiváltságban részesülnek. A törzsön belül, róluk egyedül a törzsfő hozhat ítéletet.

Kapcsolatok

Néhány kereskedőcsalád kiaknázhatónak látta a törzs folytonos felkeresését, áruik olcsóak, bőségesek. Ki népének megsegítését és a megélhetés célját látva, ki pusztán a haszonszerzés miatt fogott vállalkozásba. Egyes pletykák tartják, hogy a rosszindulatú kereskedők vagy maga a tolvajcéh mérget vásárol fel a törzstől, melyet saját alantas céljaikra vagy a vagyonuk gyarapítására használnak, akár kalózkodással kötött alku árán is. A törzs más törzsekkel is cserél árut: az *Onarikkal*, ritkábban és egyoldalúan a *Benalukkal*, tradíciók és kulturális tapasztalatcsere ez, mely a törzs megélhetését jelenleg egyenrangúan, hanem jobban szolgálja, mint a kereskedők, lekicsinyítő ajándékai, csekély vagy széleskörű ellenárúja. A kereskedők célja nyilvánvalóan a törzs áruiból való egyre nagyobb mértékű részesedés.

Ellenségek

Az egykor gyakori kalóztámadásoknak hiányában, számukra vélt ellenségeik pusztán vadállatok lehetnek, a természet szellemei ritkán hoznak rájuk rontást, ezek feltételezése esetén általában *Antoh* egy papjához fordulnak segítségért, áldásért. Igazi ellenlábasaik nincsenek, viszont igyekszik kizsákmányolni őket néhány kereskedőcsalád, mely akár egy másik kereskedőcsaláddal vagy alvilági figurákkal kötött alkuját igyekszik beteljesíteni vagy egyszerűen csak némi vagyonra vágyik.

Benalu törzs

Feladat

A *Ksiahh* szigetére távozott, *Benaluk lupár* törzse, ugyan nem komoly, elsősorban tengeri halászatból, rákhalászatból, gyűjtögetésből, esetleg csónak és hálókészítésből tartja fent a cserekereskedelmet. Híresek azonban csónakos, part menti területeket járó, alámerülő

gyöngyhalászaik, melyek olykor értékesebbnél értékesebb jutalmakkal bukkannak elő. A korallzátonyok azonban élesek, a hullámok könnyen veszélyessé tehetik ezt a munkát, a ragadozó vagy mérgező tengeri állatok pedig folytonos odafigyelést kívánnak. A szigeten beilleszkedniük nehézkes, a leggyengébb erőt képviselik minden szempontból, egyedül létszámukkal, kitartásukkal és agresszívabb természetükkel, de főleg alkalmazkodásukkal sikerült a folyamatos életben maradás.

Küldetés

Egységesen megfogalmazott küldetésük éppen aktuális szervezettségüktől, törzsi vezetőjüktől függ. Gyakran nagyon egyszerű célok ezek, úgy, mint élelem nagyobb mennyiségben való felhalmozása, tárolása, egy kereskedelmi csere békés lebonyolítása vagy a falu védelme, vadászporthyák, egy áldozatadás lebonyolítása vagy egy új törzsfő felavatása, új gyermekek világra segítése, névadás, a hegy szellemének, *Zighának* a kegyébe, vagy egyéb hatalmas lények kedvébe való ajánlása.

Tagok

A törzs lélekszámát tekintve, nagyjából 300 fő, melynek fele gyermek és asszony, körülbelül 50 fő foglalkozik valamilyen mesterséggel, körülbelül 100 halász, rákász és harcos. Köztük a törzsfő, mint legerősebb és leghírhedtebb harcos, valamilyen nagy tengeri szörnyet legyőző, kalózkodat elüldöző, legendás, agyafűrt vezető. Spirituális feladatokat a falu vajákosa lát el, ki ráolvasásokkal, kövek és kagylófüzerek csörgetésével, homokszórással, rossz szellemek elűzésével foglalkozik, ritkábban part menti gyógyfüvek, mérgek ismeretével és a tenger szelleméhez suttogott kérésekkel segíti a falu népét, esetleg egy *Antohhoz* intézett, nehezen megtanult fohással kéri az istenek kegyét. Olykor előfordul, hogy titkon egy törzstag kalóznak áll és a faluba jár vissza hálni, természetesen ameddig erről a törzsfő tudomást nem szerez. Ez általában magától lelepleződik azáltal, hogy az eddig többnyire szokástisztelő ifjú, immár részeges mulatozásnak, nők csábításának és legendás kincsek megszerzésére szőtt álmoknak hódol leginkább.

Működés

A falu működését tekintve az élelem megszerzése, feldolgozása, nyersanyagok és kézzel készített használati tárgyak, vagy primitívebb, többnyire silány minőségű szerszámok és fegyverek készítése köré szerveződik, a legjobbat remélve a hosszabb távú túlélést illetően. Az asszonyok a falu közelében gyűjtögetnek, felvigyáznak, helyi példára nevelik a fiatalabb gyermekeket. Mikor azok megérik a serdülőkort, egy tapasztaltabb törzstag vagy halász mellé szegődnek, hogy eltanulják a túléléshez szükséges tudást. A legjobb halászok, rákászok és gyöngyhalászok generációról generációra adják, útvonalait, technikáit vagy lelőhelyeit mivoltát, nagy becsben tartva azokat, akik rendelkeznek a megfelelő tapasztalattal és mindig épségben hazatérnek. Kereskedésre a *lupár* nyelvet leginkább jól beszélőket tartják jónak, hisz az ide érkező *Lanubákkal* könnyebben szót értenek. A törzs a *Benalu* nevet korai szálláshelyük, a város mai területének *lupár* elnevezéséről örökölte meg. A régi idők törzsi viszályai azonban a mai *Ksiahh* szigetére kényszerítették őket, ez az ősi tudat él bennük máig, habár jelenkori helyzetüket elfogadják. A korok elmúltának hatására, már csupán természetes ellenállást vált ki belőlük minden szomszédos kultúrkör és csupán a *Lanubákkal* hajlandóak bizalmi kapcsolatot teremteni. A *vaynakokkal* kényszerből kialakított kereskedelmi viszony civilizátlanságukból eredeztethető, hisz félisteni erővel bíró lényekként félik azokat, melyek a halászok zsákmányának jó részét kívánják a gyíklényekkel szembeni területi viták rendezéséért cserébe. Olykor rabszolgákat kénytelenek áruba bocsájtani, hisz a falu képtelen annyi halat adni,

amennyit kérnek, esetenként emberi áldozatokkal igyekeznek a *tengeri óriások* kegyében járni, vajnyi kevés sikerrel. Ezen kívül a áldozatokat mutatnak be a hegy tetején az általuk hegyszellemnek vél *Zigha* számára, valamint akár embert is képesek fogyasztani. A *gyíklényekkel* hasznosabb viszonyuk alakult ki, ám itt is alacsonyabb rendűekként ápolnak velük kapcsolatot. A gyíklények szinte csak rabszolgát fogadnak el áruikért cserébe, így a törzs képes akár meg is támadni a *gyíklények* tengerről visszatérő halrakományait, csak hogy túlélhessen, mely minden esetben területi vitákat vált ki a két nép között. Vajákosaik akár halálos mérgeket is képesek készíteni, melyekkel a harcosok dolgát segítik elő a gyíklényekkel szemben.

Befolyás

A sziget teljes területét magukénak tekintik, a gyakorlatban viszont a gyakori területi harcok miatt az pontosan nem behatárolható. Mivel a sziget államigazgatási szempontból ugyan csatolt terület, ám minden egyéb szempontból elhanyagolt, nem akad emberfia, ki a város törvényeit érvényesítené. A tengert csupán *Rawill Tagge* és a sziget között járják, megerősített bárkáikkal.

Védelem

Körülbelül 50 állandó harcost tart számon a törzs, melyek egy része mindig kevésbé tapasztat. A bátor kalandozó nagyjából 10 harcedzett bennszülöttre számíthat amennyiben a szigetre tenné a lábát. Fegyvereik törzsi jellegűek, íjat és nyilat általában méreggel használnak, melyet a falu vajákosa kever ki. Amennyiben szükséges volna a vadászokat is harcélre állíthatják, továbbá egy nagyobb átfogóan a falut ért támadás esetén a törzsfő kerül a harcosok élére, egyéb esetben nem tart velük.

Kapcsolatok

Minden kapcsolatuk a cserekereskedelemben látható meg csupán (mely *Rawill Tagge*-ből érkező csereáruban nyilvánul meg a *Lanuba* törzstől, hiszen erősen területvédő és elszigetelt népcsoportról beszélünk. Annak érdekében, hogy ezen kapcsolatokat fenntartsák, kénytelenek saját tagjaik közül is áldozatokat bemutatni vagy felajánlani, akár ételnek is, hiszen mind a gyíklények, mind a tengeri óriások erősebbek és hatalmasabbak náluk. Nagyon ritkán előfordul, hogy ork kalózzal sikerül egy alkalmas csere-alkut kötniük, ez minden alkalommal a törzsfő közbenjárásával valósul meg.

Ellenségek

Számukra szinte mindenki ellenség aki nem a törzs túlélését vagy az áldozatadás céljait szolgálja. A kereskedelmi szándékkal közeledők csak abban az esetben nem ellenségek amennyiben a törzs szükségét látja a felkínált árunak. Amennyiben az árukra nem nagy mértékben van szükségük, viszont tovább tudnák adni, rabszolgát is követelnek érte, amely egykönnyen konfliktusba fullad a botoran próbálkozó kereskedőkkel.

Ashanir'i törzs

Feladat

A törzs összehangoltan látja el feladatait és mindezt a gyíklények törzsfője által irányítva, kinek szava megkérdőjelezhetetlen. Hűségesen és szorgalmasan dolgozik ezen ősi nép minden tagja, hiszen fennmaradásuk kulcsa mellett temérdek idejük is volt kultúrájuk fejlesztésére. Alapfeladataik a halászat, vadászat, rákászat (melyek páncélatát pusztá kézzel képesek szétfeszíteni), csónak és hálók és dárdanyél faragás, a dárdanyél és szerszámok fémmegmunkálása (ez utóbbiakat nyers fémből állítják elő kezdetleges kovácsolási eljárásokkal), melyeket a törzs alsóbbrendű, gyengébb, véznább hímnemű és nőnemű végeznek. A harcosok izomzatuk fejlettségének okán képesek ellátni a falu védelmét, egy-egy kisebb csoport kísérelheti a vadászokat, rabszolgavadászokat, illetve őrzik az emberrabszolgákat is. Egyéb feladataik közé tartoznak a rabszolgák szállítása, etetése, dolgoztatása, kereskedelem.

Küldetés

Küldetésüknek a fennmaradásukon, gyarapodásukon és a cserekereskedelmen kívül és áldozatok időközönkénti bemutatása minősül, melyet a mindenkori gyíkmágus, ősi rituálékon keresztül vezet le, a *Zighának* vélt hegyszellem templomoltárán a hasonló nevű, *Sigha* alvó vulkán tetején.

Tagok

Körülbelül 70-80 gyíklényről beszélhetünk a törzsben, melyek felét a nőtények és a porontyok teszik ki. A fennmaradó létszám nagyobbik hányada vadászathoz ért, egy két fő a kovácsok száma (mester és tanonc), a többi pedig harcos és akad néhány rabszolgatartó kereskedő is. A mindenkori vezető, a gyíkmágus kizárólag egy főrangú nemesebb lény lehet.

Működés

Működésük nem különbözik feladataik ellátásától, valamint a törzs *Vaynakokkal* vívott területi vitáinak elkerülésétől, lefolytatásától melyeket rabszolgák árura való cseréjével igyekeznek megoldani vagy mérsékelni. Azonban a *tengeri óriások* népe néha így is ellenséges velük, hiszen a *Benalu* törzs rabszolgákat ajánl fel a gyíklényekkel szembeni védelméért cserébe.

Befolyás

A *Ksiahh* szigetének egészét is mondhatnánk, hiszen ők a legjelentősebb hatalmi tényező is egyben, létszámuk csekélysége miatt viszont a sziget északi-északkeleti részére korlátózódik leginkább. Portyáik a sziget bármely területére is indulhatnak azonban a hegyet még ők is csak a gyíkmágus engedélyével látogathatják, lévén *Zigha* területéről beszélünk. Tengerjárásra alkalmas hajókra nincs szükségük, hiszen elszigetelődésük miatt nincs igazán okuk a hajózára, tudomásuk lévén az emberbirodalmak mérhetetlen elszaporodására.

Védelem

A már említett harcosok látják el, melyek jóval természetesebbek más törzsbéli társaiknál, valamint ha szükséges volna rabszolgatartó társaikat is csatasorba állítanák (ők valahol a vadászok fizikumával egyeznek meg). A törzs védelmét, végszükség és csak is végszükség esetén látja el a törzsfő, ezzel is önmagát és a törzset óvván, valamint mágikus jelenlét érzékelésének esetén léphet közbe amelyre talán még sosem került sor a törzs jelenkorának mondható időszakban.

Kapcsolatok

Kapcsolataik se nem erősek, se nem széleskörűek, hiszen a szigeten túli népekkel egyáltalán nem foglalkoznak (amennyiben azok nem merészkednek a területükre). Kereskedelmi kapcsolatokról beszélhetünk így csupán, mely a *Benalu* törzssel és a *Vaynak*-okkal folytatott már említett cserekereskedelemben merül ki. A hegy szellemével pedig egyedül a gyíkmágus ápol rejtélyes kapcsolatot, mely ezidáig nem segédkezett vagy szól bele a törzs mindennapjaiba vagy területi vitáiba, mindennek ellenére ennek ellentéte a hiedelem ami a törzs népében él.

Ellenségek

Bárki és bármi amely a törzs területi fennhatóságát vagy élelmüket, rabszolgáikat, otthonaikat a gyíkmágus vagy a tapasztaltabb harcosok szerint fenyegetheti. Lehet ez szigeti törzslakó, a külvilágból érkezett kincsvadász vagy felfedező, tudós, emberi kalóz, távolról arra vetődött ork

kalózhajó vagy tengeri óriás, bár utóbbi kettővel inkább visszafogottan és megfontoltan bánnak el, ezeket a helyzeteket mindig a törzsfő hivatott eldönteni.



Államszervezet

Arszúnok Testülete

Feladat

Egy kéttagú testület, amely a *Hesterdani daugone*, *Asrevaal Nordel* által delegáltatott a *Taggei Főtanácsba*, a kormányzó joggyakorlásának ellenőrzésére és a *Taggei Főtanács* működésének felügyeletére. A *Tanácsban* pusztán tanácsadói szerepet játszanak, illetve mérlegelik a kormányzó döntéseinek jogalapját a *liga* érdekeit tekintve.

Küldetés

Alapelveik közé tartozik, hogy mindig a *Sinemosi Liga* érdekeit képviseljék, a *daugone* akaratának megfelelően. Nyomatékosak, ellentmondást nem tűrők a *Liga* területén. A kormányzó döntéseit mindig segítik, ameddig az a város javát szolgálja. Ha a város irányítását átvennék, vagy a kormányzó fellázadna, akkor üzenetet küldenének *Hesterdanba* a *daugonének* címezve. A korrupció számukra nem elfogadott, mi több, vérlázító dolog. Mivel általában magas rangú katonatisztek képzik az *Arszúnok Testületét*, jó stratégiák, lehet velük tárgyalni, de nehezen felejtenek és haragtartóak, büszkék a múltjukra.

Tagok

Név	rang, származás
<i>Ené Rínassz</i>	a szárazföldi erők parancsnoka, <i>arszún</i> tanácsos
<i>Nívissz Rúadúsz</i>	flottaparancsnok, <i>arszún</i> tanácsos

Működés

Működését csak *Asrevaal Nordel* befolyásolhatja, a tagság feltétele az életfogytiglan tartó hűség a *Sinemosi Liga* iránt. Amelyik tagról bebizonyosodik a *daugone* számára, hogy hűtlen, annak az ő parancsára vissza kell vonulnia *Hesterdanba* és elküldi egy másik hadvezérét helyette.

Védelem

A szervezet védelmét minden *sinemosi* katonának és tengerésznek akár parancsra is el kell látnia. Városon belül általában lovas kocsival közlekednek, melyet közre fognak a híres *arszún* lovaskatonák. Természetesen e katonai egység tagjai, nem számítanak ütőképesnek, pusztán a *Testület* védelmét látják el amellet, hogy a hatalmat hivatottak szimbolizálni, díszes páncéljaikban és fegyvereikkel, gyönyörű lovaikon.

Kapcsolatok

A szervezet, kapcsolatait tekintve, szinte bárhonnán tud információt szerezni a város történéseiről, bele-bele tud szólni az apróbb, ám annál fontosabb katonai döntésekbe, ugyan is a *városkirály* ezt megengedi nekik, ameddig a *Liga* érdekeit szolgálják. Gyakran közösen hoznak döntést, melyet végül a kormányzó közvetít a nép felé rajtuk keresztül.

Ellenségek

Nyílt ellenségeik nem igazán vannak a városban, leszámítva néhány kalózt és rablóbandát, még a tolvajok céhe sem szállna szembe velük nyíltan. A *toroniak* nem nyíltan, de már csak a múltból fakadóan is ellenlábasaik.



Politika

A Taggei Főtanács

Feladat

A főtanács elsődleges feladata az új törvényhozást igénylő témák megvitatása, megszavazása, melyeket a városházán *Dreina* jogtudorai iktatnak törvénybe. Rendeleteket a kormányzó bármikor, felülbírálnak nélkül is kiadhat. Másodlagos feladatuk a meglévő törvények újonnan felmerülő helyzethez mértén történő újraértelmezése, megszavazása, azok előterjesztése (akár utólagosan is, ha a kormányzó elfogadja a döntést) a *Városok Tanácsa* és a *daugone* felé, a *Hesterdanból* érkező utasítások szisztematikus megvitatása *Rawill Tagge* érdekeit szem előtt tartva, azok végrehajtásának elindítása a városházán keresztül. További feladataik közé tartozik a népszavazás megszervezése, kereskedelmi, gazdasági helyzettel kapcsolatos kérdések megvitatása, céhek felülvizsgálata, céhalapítás megvitatása, a törvénybe még nem iktatott helyzetek sürgősségének megvizsgálása, ilyen esetben való rendkívüli tanácsülés megszervezése, a kormányzó jóváhagyásával.

Küldetés

A Tanács küldetése a város és a liga érdekeit szolgáló törvénykezésben való egyenjogúság fenntartása a tanács különböző érdekképviselőinek megtartásával. Így garantálható a demokrácia, amely ugyan a katonai felsőbbrendűség okán csupán kereskedelmi, gazdasági, világi-vallási nyomásgyakorlással érhet el célokat. Mivel ez visszafelé, katonai nyomásgyakorlással nem tud működni a demokrácia fenntartható ameddig nincs korrupció a tanácsban vagy a jogköreiket képviselő szervezetek között, így szintén elsődlegességet nyer annak minden áron való megakadályozása.

Tagok

Tagsági jogot csak származás által vagy az adott szervezet jóváhagyásával lehet nyerni, melyet mindig az adott szervezet belső szabályzata, kapcsolati rendszere, hierarchiája határoz meg, viszont a kormányzó és tanácsosai által előterjesztett *daugonei* jóváhagyást igényel.

A Taggei Főtanács tagjai

jogköreik a fórumban

<i>Lívarr Núszvúrr</i>	hadviselés, hadsereg, hadiflotta, közbiztonság
<i>Falvin Menos</i>	bányászat, ipar, építészet
<i>Tian Lincos</i>	mezőgazdaság, halászat
<i>Levistas Sabbhass</i>	fegyver-kereskedelem, szórakoztatás
<i>Renora Oravinn</i>	vallási kérdések, ítélkezés, büntetés végrehajtás, oktatás

Működés

Működésére a korábbi fejezetekben már utalóan kitértünk. Részleteiben azonban egy bonyolult hierarchia jelenik meg előttünk. Szinte minden *Rawill Taggében* élő polgárnak az érdeke képvisetetik a *Fórumon* keresztül. Képviseletnek itt a rangos és kevésbé rangos *arszún* katonacsádok, a bányászati, ipari céhek, az állattartó vagy növénytermesztő gazdák és halászok, kereskedők, a papság, a hívek és a szerzetesek is. Minden jogkörrel rendelkező tanácstag alatt, megfelelő számú képviselő áll, melyek az egyes céheket, családokat képviselik. Utóbbiak képviseletére csak a kormányzó jogosult, hiszen *arszún* származásuk lévén a katonacsádok (ideértve a szárazföldi erőket és a flottát is) kivételt képeznek. Minden más *arszúnt*, még a *Taggei Örgárdát* is céhként képviselik, ez a szervezet például ilyen szempontból egyedi, hiszen minden körülmények között a kormányzóhoz hű, viszont *Dreina* rendjétől fogad el utasításokat, képviseletét mégis a kormányzó látja el.

Befolyás

A tanács mint szervezet befolyási övezeteket tart fenn, melyek megfoghatatlan kapcsolatrendszerek útján időről időre, a főtanácsosok, tehát tanácstagok politikai-hatalmi helyzetétől függően csökkennek vagy növekednek. Egyensúly esetén maradandó a *pyarroni* eszme által meghonosított demokrácia a katonai diktatúrával ellentétben.

Védelem

A szervezet védelmét az adott tanácstagok által létrehozott személyi testőrségen kívül, a *Taggei Örgárda* veteránjai, gyalogos és lovaskatonák kísérete biztosítja.

Kapcsolatok

A szervezeti kapcsolatok igen messze nyúlnak, a város legerősebb kapcsolati rendszere a *Hesterdani Városok* tanácsa felé ágazik szét először, ám a főtanácsosokon keresztül a szálak eljutnak *Észak és Dél Ynev* jelentősebb vagy kevésbé jelentősebb pontjaira is, attól függően milyen horderejű dologgal kapcsolatban kapcsolódnak össze a tevékenységi körök, érdekeltségek.

Ellenségek

A tanács ellenlábásának minősül minden olyan politikailag független városállam amely nem kíván a ligával együttműködni vagy abba beolvadni. Természetesen a liga inkább törekszik kereskedelmi és katonai-diplomáciai úton megnyerni magának ezen városállamokat, semmit háborúba bocsájtkozni velük. Mind szerény szárazföldi hadereje miatt, mind a tengeren rájuk leselkedő valódi ellenség miatt, hiszen a flotta elsősorban a liga védelmét szolgálja. Valódi ellenségek a kalózok, legyenek azok közeli vagy távoliak, *korgok*, *orkok*, helybéli engedély nélküli haramiák. A tengeri béke fenntartása rendkívül fontos, hiszen a *toroni* császári tengeri haderő is portázza a *Quiron* tengert, szemmel is tartva az erőviszonyokat.



Törvények és Közbiztonság

A Taggei Órgárda

Feladat

Minden körülmények között *Rawill Tagge* városának biztonságossá tétele, védelme. Újoncok kiképzése és a meglévő őrök továbbképzése. Őrjáratok megszervezése mindhárom negyedben. A bűnözés csökkentése, a különböző bűnöket elkövetett haramiák, gaztevők elfogása és a *Taggei Tömlöcbe* való szállítása ameddig a *Taggei Ítélszék* ki nem hirdeti az ítéletet, fogvatartás, rabszállítás. A város falainak és tornyainak védelme, a céhes tornyokba való legalább két őr delegálása a zsoldoskompániák mellé.

Küldetés

A *pyarroni* parancsolatokon alapuló rendvédelem. *Dreina* rendjének utasításait felülvizsgálni ugyan nem tudják, azonban bármelyik kaszánya előterjesztheti kérelmét a *Gárdaparancsnokság* felé, amennyiben az utasítás megkérdőjelezhető volna, így az közvetetten, levélúzenet és futár formájában eljuthat a kormányzó felé. Parancsot kizárólag a *Taggei Gyalogezred* rangbéli tisztjeitől fogadhatnak el, ám csak háborús helyzet esetén, ilyen esetben a *Dreina* rendjétől kapott utasítások azonnal felülbíráhatóak a kapitányok vagy őrparancsnokok által is, garantálva a kormányzóhoz való hűségüket.

Tagok

Tagnak kizárólag *Taggei* állampolgár jelentkezhet, feltétel a büntetlen előélet. Jelentkezés után újoncként még csupán kiképzésben van része a jelentkezőnek, amelyet valamelyik kaszányán folytatnak a kiképzőtisztek. Utóbbi egy speciális rang, többnyire veterán gárdisták kapják jutalomként, visszavonulás helyett, amely akár vissza is utasítható. A gárdistává válás után őrjáratozásra, őrvtáásra korlátozódnak a feladatok, tapasztalattal a jelölt előléptetést kaphat, mely kevésbé rangbéli semmint posztváltás, így immár a falakon és a tornyokban őrködhet az illető, mely egy kényelmesebb pozíció. A következő rang már vezetői, mint gárdista kapitány, tapasztallattól függően őrjáratot vagy kíséretet is vezethet a kiváltságos rangbéli, itt előfeltétel az *arszún* származás bizonyítása is. Különleges rang a gárdista tisztőr avagy "toronyőr". Őket rendelik a céhes tornyokba akik vannak annyira tapasztaltak, hogy már vezettek őrjáratot is, így felügyelve a zsoldoskompániák hiteles működését. Az őrkapitányok a falak és tornyok összehangolt munkáját koordinálják, felügyelik. Az őrparancsnokok a kaszányákat és az alattuk lévő tiszteket irányítják, a gárdaparancsnok pedig a teljes *Taggei Őrgárdát*.

Működés

Mindenki a rangban felette állónak jelent, a gárdaparancsnok pedig a *Taggei Gyalogezred* századfőparancsnokának és az *Arszúnok Testületének*, hiszen háború esetként a gárda századként kezelendő. Külön indítanak nappali és éjszakai őrjáratokat, őrvtásokat eszközölnek a városon kívüli

őrposztokon és a falakon, tornyokon egyaránt. Lovas őröket nem használnak, kivéve ha politikai kíséretet kell adniuk.

Befolyás

A város mindhárom negyede, melyben a legerősebb hatással a kikötőnegyedben vannak jelen, majd következik a fogadónegyed és a kereskedő negyedben szükségeltetik a legkevesebb őrjárat, hisz a három közül az a legbiztonságosabb, ott a legkevesebb a bűncselekmény is. Katonailag a gárdán kívül más szervezetre nem terjedhet ki a befolyásuk, hiszen az korrupciónak számítana, amit *Dreina* rendje rendszeresen felülvizsgál.

Védelem

Az őrposztokat általában négy fő látja el, a tornyokon is, kivéve a céhes tornyokat ahol két tiszt felügyeli a zsoldosokat. Az őrjáratok öt fősek, négy gárdista és egy kapitány, a politikai kíséret tíz fős, tapasztaltabb lovas gárdistákkal és egy lovaskapitánnyal. Nem összetévesztendő a kormányzó vagy az *Arszúnok Testületének* speciális *aszún* lovas egységével, amely katonai.

Kapcsolatok

Kapcsolataik a gárdán belüliek, továbbá *Dreina* rendje és paplovagjai, valamint a városháza, a *Taggei Gyalog- és Tengerészed* ahová elérnek vagy elérhetnek kérelmeik. Utóbbi kettőnél többnyire egy esetleges áthelyezési átképzés esetén.

Ellenségek

Ellenségüknek számít minden olyan polgár vagy külhoni aki a törvény ellen szegül és bűnre adja fejét.

Az Ezüst Tenyér Ítélező testület

Feladat

Feladatuk az érvényben lévő törvények alapján történő ítélezés, végrehajtás. Minden körülmények között törvényesen és pártatlanul döntő szervezet. Az elítéltek fogadása elbocsájtása, ítéletük megszavazása a fennálló törvények értelmében, mely *pyarroni tízparancsolaton* alapszik.

Küldetés

A szervezetnek a pártatlanság és *Dreina* eszméihez, a törvényekhez való hűség a küldetése. Amennyiben ez az egyensúly megbomlik a szervezet működésképtelenné válik, hiszen az istennőjükbe vetett hitet még a törvénykezésért cserébe sem adják fel, amennyiben a politikailag hozott törvények a rend szemében megkérdőjelezhetőek.

Tagok

Tagjai *Dreina* papságából kerülnek ki, csak szentéletű jogtudornak tanult papok lehetnek ennyire pártatlanok.

Működés

Működésük egyedül a törvénykezéstől függ, utasításokat a városházától fogadnak el, *Dreina* rendjének felügyeletével. Az ítékezés a papi ítélező testületen keresztül megy végbe amely meghallgatja a vádlottakat, szem- és fültanukat, sértetteket, áldozatokat és hozzátartozóikat, majd szavazás alapján hozza meg ítéletét.

Befolyás

A testület különösebb befolyással semmilyen más szervezetre nem bír, de leginkább nem kíván befolyással lenni, hiszen pusztán végrehajtó szervezet.

Védelem

A szervezet védelmét az ítélszéken gárdista őrök látják el, őket vezető őrkapitánnyal, valamint *Dreina* rendjének paplovagjai is jelen vannak, egy esetleg utazással járó ügy esetén utóbbiak feltétlen kíséretére lehet számítani.

Kapcsolatok

A már említett szervezetekkel állnak kapcsolatban a városházán kívül. Ezek, *Dreina rendje*, a *Taggei Örgárda*. Ez azt jelenti, hogy levelezést folytatnak.

Ellenségek

Ellenségeik nincsenek, hiszen pártatlanok, minden politikai nyomásnak ellenállnak, hogy a *pyarroni* eszme megőrzése érdekében gyökerénél folytsanak el minden korrupcióra tett kísérletet, az ilyen eseteket azonnal jelentik is a városháza és a *Fórum* felé.



Gazdaság

Példák céhekre:

Céhek	tevékenység
asztalosok céhe	asztalosmunka
ácsok céhe	ácsmunka
kovácsok céhe	kovácsolás
bádogosok céhe	lemezek, fémedeények, ereszek készítése
bodnárok céhe	fából készült eszközök, faedények készítése
borbélyok céhe	haj, szakáll elkészítése, parókák
bognárok céhe	kerékgyártó, szekeres
cipészek céhe	cipők készítése, javítása
csizmadiák céhe	csizmák elkészítése
fazekasok céhe	agyagedények készítése
fogadósok céhe	vendéglátás
építészek céhe	építészet
bányászok céhe	bányászat
halászok, rákászok céhe	halászat, rákászat
favágók, céhe	fakitermelés

Céhek	tevékenység
kereskedők, kalmárok céhe*	szárazföldi és tengeri kereskedelem
kőművesek céhe	kőkitermelés
molnárok céhe	liszt előállítás
kondások céhe	disznótartás
csikósok céhe	lótartás
papírmerítők céhe	papír előállítás
pákászok céhe	mocsári vadászat, gyűjtögetés

pékek céhe	pékárúk készítése
révészek céhe	folyami hajózás
szűcsök céhe	bőrök varrása, szabása, kikészítése
szabók céhe	ruhakészítés
szakácsok céhe	ételkészítés
takácsok céhe	anyagszövés
zenészek céhe	zene készítése, előadása
térképkészítők céhe	térképek készítése

*nem a *Céhmesterek Tanácsába* tömörülnek, külön érdekképviselőjük van a *Taggei Kereskedők* társasága képében.

A Céhmesterek Tanácsa

Feladat

Feladata a céhes érdekek megvitatása, képviselése. A céhek adminisztrálása és a városháza felé történő továbbítása. A céhek adójának összegyűjtése és a kormányzói kincstárba vagy a városi magtárakba való eljuttatása.

Küldetés

A céhes érdekes egységesítése, a céhek tanácsba való tömörítése annak érdekében, hogy azok képviselésre kerüljenek a *Taggei Főtanácsban*. Így a céhek külön-külön kevésbé vetekednek a kormányzó akaratával, hiszen közvetett beleszólásuk lehet azokba az ügyekbe amelyekben érintettek. Összevontan azonban amellet, hogy egységes szavazati erőt képviselnek, könnyebb is őket kordában tartani.

Tagok

A céhek tagjai átfogó értelemben egyszerű közemberek, akik valamilyen munkát végeznek. A *Céhmesterek Tanácsába* kizárólag céhmesterek, tehát megbecsült, tapasztalt és neves mesteremberek, kereskedők, gazdák stb. kerülhetnek. Így kéréseiket mindig a tapasztaltabb, magasabb körökben is elfogadottabb személy bírálja el, terjeszti elő a tanácsba, amely aztán a *Fórumbéli* ülésen is szerepet kaphat.

Működés

A céhes munkát egy személyben, segéddel vagy manufaktúrállisan végezhetik, de akár

komolyabb szervezetséget is mutathatnak számos dolgozóval. Működésük szakmánként vagy is céhenként eltérő, így külön nem térünk ki rá részletesen, jelentőségük részletkérdés. Bármilyen a *Céhmesterek Tanácsán* kívüli céhes összefogás szabályellenes és a lázadás szervezésének gyanúját vonhatja magára, aki ilyesmit kezdeményez.

Befolyás

Befolyásuk szabály szerint a céhes hierarchia szerinti, ám szabályosan a céhek befolyása egységesített akaratuk esetén jelentős lehet, közvetve akár a törvénykezésre, rendeletekre is hatással lehet. Gyakori, hogy időszakosan fennálló problémák, például kereskedelmi visszaesés vagy infláció esetén arra kéri a tanácsot, hogy terjesszen elő kérelmet a kormányzó elé, hogy az ideiglenes rendelettel egyensúlyozza ki a fennálló helyzetet.

Védelem

A *Céhmesterek Tanácsának* védelmét felfogadott zsoldoskompaniák látják el, melyek általában kalandorokból, átutazó kompaniákból időszakosan tevődnek össze. A céhek titkon esetleg verőemberek alkalmazhatnak, bár ez bűnnek minősül és a céh a tanácsból való kizáratásával vagy a bűn súlyosságától függően a céh feloszlásával vagy komolyabb ítélettel is járhat.

Kapcsolatok

Kapcsolataik többnyire kereskedelmi jellegűek, hiszen portékáikat, terményeket, állatokat az adózás után szükséges érmékké tenni a megélhetéshez. Előfordulhatnak azonban alvilági kapcsolatok is, elsősorban a szegényebb rétegek, de akár a tehetősebbek között is.

Ellenségek

A tolvajok, betörők és besurranók a legnagyobb ellenfeleik, ilyen esetekben természetesen a hivatalos forma szerint ezt jeleníteniük kell a legközelebbi kaszárnán amennyiben egy éppen arra járőröző gárdistacsoport nem volt képest megfékezni a gazfickókat.



Kereskedelem

A Kikötői Számvevőszék

A tengeri és szárazföldi úton érkező kimenő és bejövő áruforgalom számbavétele mellett az adók a kincstár felé való elszámolásával is foglalkoznak. A számvevők feladata az áruk számbavétele, a megfizetendő vámok kiszámolása, megfizettetése, valamint ezek papírra vetése és az ezzel való elszámolás. Ez utóbbi a kikötői főszámvevő, *Viaron Kalesse* kötelessége, melyet a kormányzó gazdasági főtanácsosának, *Thinos Bridic* atyának továbbít, aki a kormányzó és tanácsosai jóváhagyásával dönt az összegekről. Majd az összegek *Serenia Sialashoz* a kormányzó főkincstárnokához kerülnek.

Számvevők és írnokok szervezete ez. Itt kell megállniuk az adóztatni szükséges kereskedőknek, hajóskapitányoknak. Itt tárolják a karavánokról és hajókról a kereskedelemről származó vámolt árut és pénzt mielőtt az a *Kormányzói Kincstárba* helyre kerül. A papírok másolatai pedig a *Városházán* kötnek ki. A szervezetet *taggei* gárdisták őrzik, kapcsolataik a város politikai hálójára és kereskedőkre vonatkoznak.

A Taggei Kereskedők Társasága

Feladat

A szervezet azon tevékenykedik elsősorban, hogy az egyébként szabadúszó kereskedőket és független kereskedőket, kereskedőcsaládokat egy érdek alá terelje, amely a város érdekeit szolgálja. Ugyan nem feladata, de kiváltságos érdeke a *Taggei Főtanácsban* való képviselet a *Rawill Tagge* legnagyobb kereskedőfamián a *Sabhass dinasztian* keresztül, akik vezetői maguk is tanácsstagok. Természetesen a másik két nagy kereskedőfamiákkal is tartják a kapcsolatot, hogy ők is képviseljék a monopóliumuk alá eső kiadott engedélyezett érdekeket. Így fő feladata a kereskedelem összehangolása, a tagok segítése, a kereskedelmi egyezségek jegyzése.

Küldetés

Küldetésüknek mondható a kereskedelem tisztántartása, amely tisztességes egyezségeket takar, azok törvényes lebonyolítását feltételezi, melyet papírra vetve tartanak külön számon. Különösen fontos, hogy kalózzokkal és számon tartott vagy ismeretlen bűnözőkkel ne köttessen egyezés.

Tagok

Ide tartozik a kofáktól kezdve a nagyobb kereskedőcsaládokig minden személy aki a városházán is bejegyzett kereskedelmi egyezséget folytat és polgárjoggal rendelkezik. A hierarchiát leginkább a kereskedni kívánt áruk mértéke és a pénzösszegek, egyezségek nagysága és a szakmabeli befolyás határozza meg.

Működés

Papírra vetett kereskedelmi egyezség nélkül nem jöhet létre kereskedelmi csere, sem pénzre sem más portékára, ezen kívül egy *Nastar* pap áldása is szükséges a létrejöttükhöz. Minden kereskedelmi egyezségről a *Kikötői Számvevőszék* által pecsételt másolatot szükséges benyújtani, ahhoz, hogy a kereskedés létrejöhesse. A külhoniak nem, azonban polgároknak szükséges a városházán is benyújtott kereskedelmi engedélykéréssel rendelkezniük, amelyet ezen szervezet ezek után a engedély formájában bocsájt ki nekik, melyet visszaküld a városházára is. Ezen szabályok alól egyedül a tőzsek cserekereskedelme képez rendelettel engedélyezett kivételt, ameddig azok nem kereskednek bűnözőkkel, paktálnak le kalózzokkal. Fontos még a monopóliumok a városházával történő jóváhagyása, azonban ezeket is a társaság adja ki.

Befolyás

Befolyásuk, kereskedelmi értelemben az egész félszigetre kiterjed, a törzsekre azonban nem, részükre nem szükséges a befolyás kiterjesztése ameddig a fennálló rendelet meg nem szűnik.

Védelem

Az céhéület védelmét *Taggei Gárdisták*, a kereskedőket és kereskedőcsaládokét többnyire zsoldoskompaniák látják el.

Kapcsolatok

Kereskedelmi kapcsolataik a félszigeten kívül az *I. Fejezetben* leírt kereskedelmi áruknál megjelölt országokra terjed ki.

Ellenségek

Ellenségüknek tetkindendő minden olyan szervezet vagy egyén, csoport, amely a kereskedelmi egyezségeket megszegi, hamisítja vagy bármilyen formában kárt tesz a kereskedelemben. Ezeket az eseteket mindig a *Taggei Őrgárda* vizsgálja ki.

A Sabhass Kereskedőház

Feladat

Fontos feladatuk a kereskedelemben, hogy monopóliumuk révén adót termeljenek a városnak. Természetesen eközben óriási haszonra tehetnek szert saját maguknak, melyet saját céljaikra használnak fel. Céljuk monopóliumuk által kereskedelmi befolyásuk kiterjesztése, és még nagyobb vagyon felhalmozása. Ennek egy részét a kormányzóval kötött egyezségük által a város szórakoztatására fordítják, így feladatuk annak megszervezése is.

Küldetés

Ugyan hivatalosan már nem vallják a *Toronban* elterjedt vallásokat, titkon azonban küldetésük, hogy a császári várost segítsék annak terjesztésében is. Ezenkívül, fontos még számukra, hogy előkészítsék a területet a *toroni* vallás meghonosítására, melyre egymagukban képtelenek. Mivel

küldötteket nem fogadhatnak *Shulurból*, ezért titkos küldetésük találkozó meg szervezése a messzi fővárosból érkezőkkel kereskedelem a leple alatt.

Tagok

Tagjai azon *Kyr* kereskedő- és katonacsaládok leszármazottai akik annak idején, a *Kilencedik Zászló háború* után letelepedtek a városban. Szigorúan csak családbeli tartozhat közéjük, a gyanú elkerülése miatt még helyi *köz-toroni* leszármazottakat vagy külhonit sem fogadnak be. Jómódú fényűzésben élő kereskedők, kik, Ha tehetik de a dámáikkal mulatják az időt, rendezvényeket tartanak, melyeket előkelő helyekre szerveznek meg vagy saját palotáikban tartanak meg.

Működés

Működésük kettőssége titkzatosságukban mutatkozik meg leginkább. Egyrészt tisztességes kereskedők akik *Rawill Tagge* érdekeit szolgálják, másrészt *Toron* szövetségesei, akik ismét *kyr* fennhatóság alá szeretnék vonni a várost. Kereskedelmi egyezségeik egy részét hamisítják, leveleiket hétpécsetes titok őrzi, azok útját akárcsak a kereskedőcsalád tagjait álruhás fejedelmek kísérik. Titkos találkozóikra, csak családbeliek, vagy *Toronhoz* bizonyítottan hűek, megbízottak, bizalmasok nyerhetnek bebocsájtást. Kereskedelmük vegyesen szárazföldi és tengeri. Fegyverek kereskedelmére van monopóliumuk, melyet egyenesen a kormányzó adományozott nekik a bizalom jeléül, azonban ezt a fajta kereskedelmet szigorúan ellenőrzik az *arszúnok*, így nincs más választásuk mint katonai-politikai puccsra készülni.

Befolyás

Ők az egyetlenek a városban akiknek befolyása a *Sinemosi Ligán* túl, a környező államokra is kiterjed, titkon *Toronra* és a *Keleti Barbárokra* is. Ezt nem csak kereskedelmi hanem diplomáciai értelemben is vehetjük jelentsen az jót vagy rosszat a liga érdekeit tekintve.

Védelem

Védelmüket zsoldosoknak álcázott fejedelmek látják el, akik a lelepleződés kockázatát minden áron elkerülve bármire képesek, hogy megvédjék a kereskedőcsaládot és annak érdekeit.

Kapcsolatok

Kereskedelmi kapcsolatikon túl, diplomáciai kapcsolataik vannak szerte a déli városállamok területén is, mind úgy a *Keleti Barbárok* khánjával és törzsfőivel is, *Shulur* és más *toroni*, partmenti városok mellett.

Ellenségek

Ellenségeiknek tartják a *pyarroni* eszme képviselőit és mind azokat akik nem *Toron* és szövetségeseinek érdekeit szolgálják. Természetesen ezt körmönfontan leplezik is.

A Lincosok Háza

Feladat

A Lincos kereskedőcsalád feladata a mezőgazdaságból és halászatból származó áru kereskedelmének lebonyolítása, a helyiektől való felvásárlása, importálás. Bevételeik azonban közvetlenül kiadott kereskedelmi engedélyekből is származik.

Küldetés

A család célja a vagyon felhalmozásával a *tiadlani* és a *sinemosi* kereskedelem élelmiszer ágának fenntartása, a család hírnevének növelése a kereskedelemben.

Tagok

Tagokat a kereskedőcsalád sarjaiból nyernek, nekik dolgozó személy, többnyire *erv-nara* vagy *erv-ulu*. Külhoni természetesen nem képezheti tagját vagy alkalmazottját a családnak.

Működés

Ugyan monópóliumuk van a mezőgazdasági és halászati áruk forgalmazására, a jogot bérbe adják, így a *Taggei Kereskedők Társaságán* keresztül befolyt összeg egy részével a *tiadlani* és helyi szegényeket segítik, a *tiadlani* belviszály hírére kiváltképp. Kereskedelmük vegyesen szárazföldi és tengeri. Békésen lefolytatott üzleteik mindig simán és megszokás szerint zajlanak, egyezségeik

Befolyás (helyszínek)

Befolyásuk *Tiadlan* partmenti városaira terjed ki leginkább, ritkábban kötnek egyezségeket a környező államokkal is, amik például nem rendelkeznek tengerparttal, de szomszédosak. Szárazáru karavánokat indítanak a *quironeia* térségébe is.

Védelem

A család védelmét egy *tiadlani* zsoldoskompania látja el. A kereskedelmi utakra pedig helyi, majd külhoni zsoldosokat fogadnak fel, függően a távolságtól és a zsoldosok utazásra való hajlamától.

Kapcsolatok

Kereskedelmi kapcsolataikon túl, mezőgazdasági és halászati kapcsolatokkal rendelkeznek. A városban kötődnek még a *Taggei Kereskedők Társaságához*, hiszen rengeteg kereskedelmi és politikai érdek fűződik ehhez amikor népszavazást tartanak egy *Fórumbeli* kérdésben.

Ellenségek

Kifejezett ellenségeik nem igazán vannak, a karavánjaikat megtámadó haramiák és a vizeken portyázó engedély nélkül kalózkodók kivételével.

A Menos Kereskedőház

Feladat

A család feladata *Rawill Tagge* kézműves iparának és bányászati ágának fenntartása, az ezekkel kapcsolatos kereskedelem lebonyolítására. Bizonyos áruikra kiadott monopóliumaikra igényt tartott jog kiegészíti kereskedelmüket. Feladatuk még az építészeti munkálatok megszervezése, lebonyolítása.

Küldetés

Küldetésük a helyi bányászati és kézművesipar életben tartása, fellendítése, családjuk hírnevének öregbítése. Monopóliumaik is ezekre a területekre tejednek ki. További céljuk még új ércelelőhelyek megtelelése a kormányzó által engedélyezett területen, a *Kapuőr-hegyen*.

Tagok

Tagjaik csak a családból származó ifjak és tapasztalt építészek, bányászok. Segítségükre az *Északi Szövetség gianagi* törpéket küldött, a munkálatok és tervezés elvégzésére, segítségére.

Működés

Kereskedelmi monopóliumaik csupán egy részét adják bérbe, többnyire kevésbé értékes kőzetekre, kézművesipari használati tárgyakra. Kereskedelmük vegyesen tengeri és szárazföldi. Hozzájuk tartozik még egy kőfeldolgozó is ahol követ faragnak, követ törnek. *Tiadlanon* keresztül az *Északi Szövetségbe* szállítják a helyi felhasználás után fennmaradt érceket. Ezen kívül a hiánycikkeket importálják is.

Befolyás (helyszínek)

Kereskedelmi befolyásuk a környező államokra is kiterjed, valamint az *Gianag* területére, távolsága miatt ez kevésbé jelentős, egyébként is ők a legkisebb kereskedőház.

Védelem

A család védelmét helyben felfogadott vagy külhoni zsoldoskompania látja el. A törpe bányászok ugyan nem sok erőt képviselnének egy harcban, azonban kiállnának a zsoldosok mellett a családjáért.

Kapcsolatok

Kapcsolataik kereskedelmi jellegűek, illetve a *Taggei Kereskedők Társasága* nekik is imponál a főtanácsban való képviselet miatt, hiába kisebb kereskedőcsaládról van szó, érceik értéke jelentős politikai hatalmat képvisel.

Ellenségek

Ellenségeik listája a hegyi őrzőgő törzssel egészül ki, a karavánokat megtámadó útmenti haramiakon és engedély nélküli kalózkodók kivül.



Alvilág

A Tolvajok Céhe

Feladat

Feladatuk az engedélyezett tolvajlásból származó bevételből adó a kormányzói kincstárba való közvetlen eljuttatása természetesen nem személyesen, ezt előljárókkal vitatják meg és azok hajtják végre a beszédést. Elsősorban azért engedélyezett számukra a tolvajlás, hogy a külhoniak és a Ligától idegen városok inkább akarjanak a liga része lenni.

Küldetés

Küldetésük nem a külhoniak kizsákmányolása, hanem a városba érkező kétes alakok ellehetetlenítése, vagyontalanítása, ezzel is a Liga érdekeit szolgálva, legyen az közember, rejtélyes utazó vagy kétséges múltú kereskedő.

Tagok

Tagjaik közé szinte bármilyen tehetséges, szemfüles alakot befogadnak, aki leteszi a céh esküjét és próbafeladatokkal bizonyít. Tagjaik között inkább szerepköröket osztanak meg semmint hierarchiát. Vannak köztük egyszerű zsebtolvajok, hamisítók, felderítők, álcázott kereskedők, akár írnokok is. Csempészeik és orgazdáik titokban működnek együtt külhoni társaikkal, mely tevékenységet engedély nélkül végeznek.

Működés

A legjobb célpontokat a *Taggei Őrgárda* tagjaitól és kémkedés útján szerzik. Működésük nem összevont semmilyen más szervezettel, szinte ellenőrzés nélkül működhetnek, azonban gyanú esetén kötelesek elfogadni a céhéületben történő vizsgálatokat. Agyafúrtságuknak köszönhetően a törvény keze ritkán sújt le rájuk, hiszen nem engedélyezett áruikat, mint például a mérgeket és fegyvereket mindig gondosan elrejtik a kutakodni vágyó kezek és szemek elől. Kalózzokkal legfeljebb szárazföldi kereskedelmet folytatnak a városban, mérgeket adnak el nekik és fegyvereket vásárolnak tőlük, persze engedély nélkül, nem törvényesen.

Befolyás

Hatalmuk politikailag elenyésző, azonban befolyásuk a *Sinemosi Ligán* belüli városok hálózatára kiterjed és titkon *Talavra* városával is üzérkednek. Kalózzokkal is tartják a kapcsolatot, azonban ritkán működnek együtt velük, hiszen túl nagy kockázat lenne egy hajón működniük, azok amúgy is szárazföldi patkányoknak tartják őket. Kivételes a helyi szabadúszó *talavrai* kalózhajó, amellyel törvénytelen kereskedelmüket folytatják.

Védelem

A szervezet védelmét középük, állt kitagadott vagy a kockázat miatt szárazföldön működő kalózok látják el, akik testőrökként és verőemberekként funkcionálnak. Ezen kívül saját tolvajaik látnak még el védelmi feladatot, amennyiben szükséges.

Kapcsolatok

A diplomáciához és a valódi kereskedelemhez nem értvén kapcsolati hálójuk a Liga többi városának tolvajcéhére terjed ki és *Talavrai* főközpontjukkal levélben tartják a kapcsolatot, mely alkalmakkor álcázott futárokat küldenek.

Ellenségek

Ellenlábasaik minden tőlük függetlenül operáló bűnöző vagy bűnbanda, ezen kívül még nem állnak jó viszonyban a szabadkalózokkal sem. Ellenszenvük csupán abban nyilvánul meg, hogy melyik szervezet segíti jobban az államot.

A Tengeri Farkasok Szövetsége

Feladat

Feladatuk a környék gyakori kalóztámadásainak csökkentése, engedélyezett kalózkodás mellett. Fontos, hogy a vizeket békeidőben is őrizték, ugyan ellenséges hadihajó békeidőben sosem érkezik a térségbe, ők csorbítják a portyázó *ork* és *korg* kalózok *sinemosi* szorosbéli tevékenységét.

Küldetés

Küldetésük a ligától függetlenül kereskedő városállamok a ligába kényszerítése, illetve a *sinemosi* szoros ezáltal kereskedelmi fontosságának fenntartása, hiszen amennyiben a *Déli városállamokból Rawill Taggén* keresztül érkezik az áru, azt kénytelenek áruba bocsájtani ha csak nem rendelkeznek céhvel és hajóval a városban, ami a városnak szintén nyereséges. Mivel a liga nem az *Északi Szövetség* része, így a fekete hadurak országai és szövetségesei is kétszer meggondolják, hogy küldjenek e a térségbe kereskedelmi szállítmányt.

Tagok

Szedett védett népség ők, tagjaik közé bármely erős legényt befogadnak aki leteszi az egyedi kalózesküjüket a kapitány feltétlen szolálatára és hűséget fogad a liga védelmére. Rangjaik a tengeri haramia, tengeri farkas, kormányos, elsőtiszt, kalózkapitány. Közismert bűnözőket ugyan nem fogadnak be, akad aki közöttük próbál megbújni, a kalózok tudta nélkül, viszont amint erre fény derül, a *Taggei Ítélszék* döntése alapján akár palánkra is küldhetik. Hajóik a következő neveket viselik: Tengeri Kísértet, Sötét Horizont, Zátonyugró, Viharmadár (*korg*), Cserkész, Rozsdás Rája

A Tengeri Farkasok flottájának összetétele:

Név	magyarázat
<i>Tengeri Kísértet</i>	<i>Févisz Dausszín karavellája</i>
<i>Sötét Horizont</i>	<i>erv-ulu</i> kalózbárka
<i>Zátonyugró</i>	<i>lupár</i> kalózbárka
<i>Viharmadár</i>	<i>korg</i> kalózbárka
<i>Cserkész</i>	<i>erv-nara</i> kalózbárka
<i>Rozsdás Rája</i>	<i>dolamin</i> kalózbárka

Működés

A *daugonei* kalózenegedéllyel kalózkodók tevékenysége azt jelenti, hogy a fekete hadurak vagy semleges városállamok saját felelősségre küldhetnek csak kereskedelmi szállítmányokat a térség vizein keresztül, kockáztatva az értékeiket. Ölni nem ölhetnek ilyenkor, bár nem is ez a céljuk. Az a hajó kapitányával kötött egyezség az áru egy részének leszolgáltatására vagy pénzbeli juss megfizetése, egyfajta “tengeri vámként”. Ezt a külhoniak úgy fogják fel, hogy a *Sinemosi Liga* vasmarokkal uralkodik a térségben és ezzel is minden városállamot a ligába akar kényszeríteni, ugyan is a liga hajóit sosem szállják meg. Az átszállás során keletkező csatározásoknál mindig a fogjok ejtése a cél, akiket aztán kötelesek szabadon is engedni.

Befolyás

Felsőgterületük megegyezik a *Sinemosi Liga* felsőgterületével, mely körülöleli a *sinemosi* félszigetet. Befolyásuk van ezentúl a térség kalózáira is, ugyan nem tárgyalnak velük, képesek nyomást gyakorolni rájuk. Természetesen a városban is bírnak némi csekély befolyással, de inkább őrző és végrehajtó szerepet töltenek be a térségben.

Védelem

A szervezet önmaga védelmét biztosítja, fegyverhordozási engedélyüket a kormányzó rendelettel biztosítja, ameddig önvédelemre használják és nem más hajók megtámadására.

Kapcsolatok

Kapcsolataik a város kormányzásánál is csekélyek, mivel különleges szervezetük a városban és sokak szerint kétséges a tevékenységük, így inkább félve tartják őket számon a helyiek és külhoniak egyaránt. Más kalózflokkakkal nem igazán foglalkoznak a ligán belül sem, hiszen egy ilyen csoportosulást ellenezne a *Hesterdani Városok Tanács* és a *daugone*.

Ellenségek

Egyéb szabadkalózok, ezek általában egyidőben nem több mint öt másik szabadúszó kalózhajó (korg, 2 lupár, quironeai, talavrai) a szövetséghez nem kötődő kalózbárkák melyek egymással is harcolván nem szerveződnek flottákba. Ezen kívül még a *Tolvajok Céhe* akikkel nem állnak túl jó viszonyban, az nézeteltérés oka, hogy melyikőjük a tisztábban működő szervezet.

A Livinai Árvák, Livinai Gyülekezet

Feladat

A kormányzó által, de hivatalos engedély nélkül tevékenykedő szervezet feladata a tiltott vallások üldözése, információszerezés. További feladatuk békeidőben *Alidax* boszorkányainak a Ligába való bejutása, melyben elégségesen végzik munkájukat. Zászlóháborúk idején a város hatalmasainak érdekeit segítenek összekovácsolni, *Ellana* egyházával karöltve.

Küldetés

Küldetésük a *sinemosi* kormányzás segítése, minnél szorosabb kapcsolatok kialakítása az *Északi Szövetség* oldalán. Küldetésük még *Tharr* híveinek a ligába történő bejutásának, térnyerésének megakadályozása, hiszen olthatatlan gyűlölet lángol bennük, melyet *Morgena* egy aspektusa *Chimeri*, *A Ködök Nagyasszonya*, *a Száj Nélkül Szó* táplál.

Tagok

A tagokat a helyi árvákból toborozzák, *A Livinai* főrend engedélyével. *Ellana* egyházi árvaháza erre kiváló helyet biztosít nekik, amit afféle rendházként is használnak. Igaz nincsenek sokan és ritkán vesznek fel a boszorkányságra tehetséges ifjú hölgyet, egy jobb élet reményében általában kereskedők feleségeként és a gyülekezet informátoraiként lépnek elő azok akik még is felvételt nyernek.

Működés

Tevékenységüket rejtve kell, hogy végezzék, így információs hálót létrehozva a kormányzó részére aki az *Északi Szövetség* oldalán képviseli a *Sinemosi Ligát*, ahogyan a *Livinai Árvák* szervezete is. Így összhangban képesek dolgozni, kilétüket azonban tevékenységük mivolta miatt titokban tartja a kormányzó, továbbá *Morgena* megjelenési formáinak tisztelete egyébként is tiltott a városban, így csak a ligához és a szövetséghez való kötődésük miatt tűrik meg őket politikai szempontból. *Chimeri Morgena* istennő egyik káosz kori eredetű töredék aspektusa, a jóindulatúbbnak tekinthetők közül. Befolyása kiterjed a ködökre, miazmákra, bódító gőzökre, valamint a jósálmokra és látomásos víziókra. Kultusza a *quironeia* egész térségében megtalálható, fő központja Livina.

Befolyás

Szinte minden nagyobb, befolyásosabb kereskedő ágyában rájuk bukkanhatunk, mint ártatlan, jómódú vagy kevésbé jómódú feleségek, bejáró szeretők, éppen milyen kapcsolatot ápolnak az illetővel. Fontos megjegyezni, hogy befolyásuk ugyan az egész városra kiterjed, létszámuk miatt nem lehetnek ott mindenhol és elsődlegesen a vallási-politikai kérdésekben szolgálnak információval a gyülekezet vezetőjének aki a kormányzó ágyasa.

Védelem

Védelmük meglepően erős lehet, ugyan külön hadászati jelentőséggel nem beszélhetünk erről. Önmagukat azonban jól védik, hiszen minden kereskedő képes felbérelni egy-egy zsoldoskompániát ha arról volna szó, amelyek busás jussukért, esetleg bájjal elcsavart fejük által szinte bármire képesek a szervezetért. Ezen kívül varázstudományukkal és egyedi varázslataikkal szállnak szembe ellenfeleikkel.

Kapcsolatok

Kapcsolataik a helyi politikát is befolyásolhatják, a kormányzótól kezdve a nevesebb kereskedőik, információs hálók a háttérben elegendő okot adnak arra, hogy kilétüket ne firtassák az arra kíváncsiak.

Ellenségek

Aki ellenük szegül hirtelen zsoldosokkal, vagy akár városőrökkel is találhatja szembe magát, így igazi ellenségeik csupán *Tharr* hívói lehetnének, illetve *Rana Kritina* a *Kék Anya* aki iránt ellenszenvet táplálnak azonban létszámbeli fölényük miatt nem tartják ellenfélnek a jósnőt.

Sziromajkak boszorkányrend

Feladat

Feladatuk a városban nincsen, a kapuór hegyen történő sziklaerődjük építésén fáradoznak, mely talán sosem fog elkészülni a városban uralkodó *pyarroni* és helyi igazságszolgáltatásnak köszönhetően.

Küldetés

Küldetésük a már említett sziklaerőd felépítése és a helyiektől való tudás elszipolyozása, akár vegyen ez igénybe néhány hónapot vagy évtizedeket, legyen szó mesteremberről, kereskedőről vagy katonáról.

Tagok

Tagjaikat a helyi szegényebb rétegből, bűnözésre kényszerülő helyi lányokból toborozzák, esetleg emberkereskedőktől szerzik be a tengerentúlról, mely nehézkes feladatnak bizonyul számukra.

Működés

A rend tagjai a Sinemos tenger környékén élnek, és boszorkány létükre híresek a vendégszeretetükről. A Sziromajkak rendje egyike azoknak, akik nyomokban megőrizték a keleti szigetvilágból érkező Ulu törzs kultúráját. Mágiájukban mind a mai napig jelen van az ősi természetvarázs éppúgy, ahogy a legváltozatosabb testrészeken hordott, bűvös karikák hagyománya is. *Nastar* hívők, *tiadlani* hagyomány szerint, amely a *sinemosi* szoros innen és túlszorosán terjedt el.

Befolyás

Befolyási övezetük változatos, minden társadalmi réteget áthat, akár a magasabb rangú katonaréteget is. Szerte a városban megtalálhatóak, rejtve, titokban működnek együtt egymással, tudásukat egymással megosztva. Vezetőjük egyben a *Taggei Gyalogezred* ezredparancsnokának ágyasa is.

Védelem

Összevont védelmük nincsen, védekezésül mindig aktuális szeretőjüket lökik a veszély útjába, esetleg győzik meg ártatlanságukról, így akár komoly veszélybe is kerülhet aki a rossz boszorkányba botlik.

Kapcsolatok

Kapcsolataik egymásra mutatnak, világi kapcsolataik pedig ahogy már említésre került, szerteágazó, szerelmi kapcsolataik által sok mindent elérhetnek.

Ellenségek

Ellenségeik minden olyan illető vagy szervezet, mely leleplezésükkel fenyegeti őket, a szerelmi háromszögeikkel, kapcsolataikkal, igyekeznek minden ilyen személyt eltüntetni, szervezet esetén ők maguk igyekeznek elbújni, elmenekülni a lelepleződés elől.

Kék Anyák

Feladat

Eredetiben *Chorr Maras. Sinemossai* boszorkányszervezet, amely bizonyos crantai hagyományok örökösének vallja magát, történetileg azonban csupán toroni gyökerei dokumentálhatóak. Feladatuk nincs a városban, szétszórt alvilági szervezet.

Küldetés

Jó érdemű küldetéstudatok nincsen, önös céljaik vezérik őket, melyek általában kimerülnek a minél tehetősebb külhoni kereskedők titkon történő kizsákmányolásában.

Tagok

Tagjaikat rabul ejtett férfi szívek útján szülik meg vagy raboltatják el, esetleg embercsempészekről vásárolnak lányokat, mely utóbbi elég nehézkes a város szigorú ellenőrzései miatt és csak *Toronból* vagy illegális kalóztól tudnak rabszolgákat vásárolni.

Működés

Ismerőik szerint a nekromancia és az *Antiss* járás tudományaiban tettek szert jelentősebb ismeretekre. Leginkább álmokból tett jóslatokból élnek meg, és a szegényebb rétegek között húzzák meg magukat. Csendben, titokban tevékenykednek; két legfontosabb központjuk *Ladyrban* és *Tennegaron* található.

Befolyás

Különösebb politikai befolyásuk egyáltalán nincsen. Az alvilágban sem igazán gyakorolnak hatást más bünszervezetekre, egyfajta magának való szervezet ez.

Védelem

Védelmüket önmaguknak látják el, így hadászati jelentőségük egyáltalán nincs. Varázstuományukkal, egyedi varázslataikkal, (akár élőholtak által is), csempészett fegyverekkel képesek megvédeni magukat, esetleg elcsábított bűnözők nyújthatnak segítséget nekik.

Kapcsolatok

Más boszorkányszektáktól eltérően nincs sem kiterjedt hálózatuk. Ugyan néha mérgeket és különböző bűvölt tárgyakat adnak el a feketepiacon, a szükségesnél szorosabb kapcsolatokat nem alakítanak ki, leszámítva a *Ladyrba* és *Tennegarra* tett ritka útjaik során.

Ellenségek

A legutóbbi időkben – igaz, más-más okoknál fogva – mind *Alidax*, mind a *Livinai Gyülekezet* ellenszenvet sikerült kivívniuk. A helyi törvénykezéssel titokzatosságuk és mágiájuk miatt ritkán gyűlik meg a bajuk.



Vallás

Dreina papi rendje

Feladat

Feladatuk a város rendfenntartásának ellenőrzése és gazdasági feladatok ellátása a gazdaság felügyelete, adminisztrálása, így több papjuk is a városházán dolgozik a város jólétének fenntartásán. Ezen kívül belső iskolát tartanak fenn, ahol külön a papokat, külön a helyi népeket oktatják.

Küldetés

Minnél több helyi és külhoni személy *pyarroni* hitre térítése. Ezt a különböző ünnepek alkalmával és egyéb nyílt szertartásokkal, predikációval igyekeznek elérni. A templom főtermében áldozati asztalukon bemutatott étel és italáldozatok megtétele fontos, ahogy a szertartások levezetése is a hívek számára. Áldozataik, bor, búza, arany, ékszerek vagy drágakő, melyet tűzbe is vetnek. Állati eredetű áldozatot sosem mutathatnak be. Gyermeket, termést áldanak, Újonnan épült vagy vásárolt telket vagy házat is felszentelnek, mely után az emberek pénzt helyeznek a bejárat fölé, hogy az áldás tartós maradjon. A *Fohászok* havában a *Nagy böjt* idején nem esznek állati eredetű ételt, jobbra magvakat, kenyeret, zöldséget és gyümölcsöt fogyasztanak.

Tagok

Tagokat ritkán fogadnak maguk közé, viszont hosszútávú céljuk, hogy a helyi papság gyarapodjék és új templomok épülhessenek a liga területén. Termeikben az *Esküvések* havában celebrálják az újonnan felvatott papokat, akik a tanulás kezdetén minden szálát megszakítanak amely családjukhoz fűzi őket.

Működés

A hűség, gazdagság, hatalom és rend egységében tevékenykednek. Északi *Selmovita* irányzatú rend, annak is a *Teltemos* nevű hittérítő által meghonosított változata, mely azt vallja, hogy néhány *pyarroni* isten *Cranta* idejéből is származik a negyedkorból, ezt bizonyítás hiányában sok északi teológus is vitatja. Működésében független a *pyarroni* Papi Széktől, azonban az inkvizícióval tartják a kapcsolatot. Délre ugyan ritkán küldenek üzenetet, a végrehajtást inkább paplovagjaikra bízák.

Befolyás

Az egész városban jelentős szerepköröket töltenek be, így befolyásuk jelentős. Mind a gazdaságban, mind a rendfenntartásban, mind a politikában kapcsolati hálóval rendelkeznek. Ezzel természetesen sosem élnének vissza, az *Északi Szövetség* és a *Sinemosi Liga* érdekeit egyaránt szolgálják ameddig a liga az északiak szövetségese marad.

Védelem

Külön paplovagi rendjük nincs, azonban paplovagokat is képeznek a rendházon belül, igaz számuk csekély, pusztán testőri, végrehajtói feladatokat látnak el, illetve az pyarroni *Inkvizíció* vasöklét hivatottak képviselni.

Kapcsolatok

Kapcsolataik a ligán belüli többi *Dreina* renddel a legszorosabbak, ezen kívül az *Északi Szövetséghez* kötődnek leginkább, azon belül is az *Erigowi* egyházfőhöz. Világi kapcsolataikról más sokszor esett említés, mind politikailag, mind gazdaságilag jó kapcsolatokkal rendelkeznek.

Ellenségek

Ellenlábasaik nem igazán vannak, természetesen minden ami a rendfenntartást akadályozza vagy tiltott vallást képviselő erő, értékrendjünkkel ellentétes. *Antoh* egyháza iránti ellenszenvük csupán abból fakad, ahogy a *Lanuba* törzs cserekereskedelmét pártfogolják, szeszélyesen.

Nastar rendje

Feladat

Feladatkörük a helyi, főleg kereskedő réteg oktatása, de bárkinek szívesen oktatnak adományokért cserébe. A tudók, bölcsek, írnokok, kereskedők és mesteremberek pártfogói lettek a városban, ahogy az *Tiadlanban* szokás. Ezen kívül áldásukat adják a mesteremberek munkáira, különböző kereskedelmi egyezségekre, hogy annak tartóssága biztosíttassék.

Küldetés

Küldetésük a tudás gyarapítása a tudásra vágyók vendégszeretettel való fogadása, a világi népek tanítása mellett a főként a *tiadlani* szellemóriások, könyvírok irományainak, főliánsainak tanulmányozása. Igazi céljuknak azt tekintik, hogy tevékeny ébresszék a mindenki ott szunnyadó tudásvágyat, életük ennek jegyében prédikációval, tanulással és meditációval telik.

Tagok

Ha az illető nem akar tanulni, elutasítják az adományt, de a legínségesebb időkben sem fogadnak akárkit pagodájukba. Nyílt iskoláikat kasztól, kortól és nemtől függetlenül bárki látogathatja, akár tanítványként, akár vendégtanárként. Türelmük legendás, szerénységük azonban nem egyenlő a megalázkodással. A dicsekvést nem szenvedhetik, így aki tudásával büszkélkedik előttük, annak egy-két megalázó lecke kíséretében hamar kiadják az útját. Hitük szerint az is egyfajta tudás, hogyan kezeljük az igazságot, így csak akkor engednek valakit a 5. sötétebb, veszedelmesebb tanok közelébe, ha úgy látják, az illető már rendelkezik a megfelelő önmérséklettel és bölcsességgel.

Működés

A világi tudást szinte ingyen adják, azért csupán ételt, ruhát, használati tárgyakat, dalt vagy verset kérnek, de ha a tanítvány gazdag, vagy titkos tanok után érdeklődik, szép summákat is elkérhetnek, ha az érdemes a tudás megszerzésére. Az azonban biztos, hogy reguláik szerint mindenképpen tanítaniuk kell az adományért cserébe, még ha csak egy egyszerű dalt vagy verset is. Ha jóakarójuk nem akar tanulni, az alamizsnát udvariasan, de határozottan visszautasítják.

Befolyás

Befolyásuk akár politikai, akár világi, az szerteágazó, egy kicsit minden társadalmi réteghez kötődnek, azokra tudásuk, vendégszeretetük és tanítani vágyásuk által pozitív hatást gyakorolva.

Védelem

A rend védelmét nem paplovagok látják el, helyben nem alakult ki a szervezet ezen ágazata. Védelem gyanánt a városőrségre hagyatkoznak, de életük és munkájuk szinte minden körülmények között békésen zajlik.

Kapcsolatok

Vallási és eszmei viszonyok fűzik őket a *Lincos* kereskedőcsaládhoz és több inkább *Tiadlani* érdekeltségű kereskedőfamiliához, valamint a kormányzó udvari varázslójához, *Raman Ahasu*-hoz aki *tiadlani* tanítatású varázstudó. A kereskedőknek talán azért hasznos ez a kapocs, mert ilyen módon van esélyük a politikai nyomásgyakorlásra, ha csak kisebb mértékben is.

Ellenségek

Ellenségeik nincsenek a városban, egyházi és világi iskola révén, nem jelentenek kifejezett politikai vagy bármilyen jelentőséget, pagodájuk a városőrség által jól ellenőrzött területen áll, így a bűnözőknek sincs oka célpontba venniük őket. Egyedül *Antoh* egyháza vívja ki ellenszenvüket olykori szeszélyességével.

Ellana rendje

Feladat

Feladatuk a termékenység fenntartása a városban és minden áldozat az istennő felé való közvetítése, a helyi és nem helyi népek lelki egyensúlyának fenntartása. *Dreinához* hasonlóan ők is áldanak termést, azonban tevékenységi körük a szerelmeseknek való tanácsadás és idős asszonyoknak való segédkezés, általában imáik által, isteni jelek kinyilvánításával. Fontos, hogy ők vezetik le a házassági szertartásokat is, “gyógyítják” meg a meddő asszonyokat, állatokat, ők avatják férfivá az ifjú fiakat és ők segítenek a párválasztásban is.

Küldetés

Küldetésük, hogy a feladatköreik ellátása mellett, az *Északi Szövetség* oldalán tartsák a liga

ezen városát is, melyet bájaikkal, tudásukkal hivatottak megtenni. Egyfajta szakrális kurtizánok ők, akik a *Livinai* gyülekezet mellett információt szolgáltatnak *Erigownak*.

Tagok

Papnők a jelölteket már igen fiatalon, hét éves korukban, kivételes szépségű leánygyermekek közül válogatják. Miután a papnők szárnyai alá kerültek a rendházban, megkezdődik a hosszú tanulási folyamat. A város többi papnővendékéhez hasonlóan minden kapcsolatot megszakítanak családjukkal, hogy teljesen a tanulásra és hitükre tudjanak fókuszálni. A képzés része egyfajta elzárkózás mely során nem tarthatnak kapcsolatot a külvilággal, ebben az időszakban a leányok nem hagyhatják el a rendházat. Tagjaik, kik szépsége felnőttként nem bizonyul elég szikrázóknak, alkotják *Ellana* szerzeteseit.

Működés

A hely *Nővérek* szakrális hálójuk által, akár a város történéseibe is beleszólhatnak, azonban ezt inkább *Dreina* papjaira bízzák. Amennyiben szükséges másodlagos vonalat képeznek az említett papi rend mellett, mely a liga érdekeit a vörös logobók felé kormányozza. Azonban a felszínen inkább a köznépre fókuszálnak jobban, hogy a *pyarroni* hit tovább virágozhasson, még a háttérben gyakran találjuk meg őket befolyásos kereskedők és katonai vezetők körül.

Befolyás

Befolyásuk jelentős, ha nem is közvetlen, egyfajta nem hivatalos vagy hivatalos szakrális tanácsadók, akik szava sokkal többet nyom a latban, mint azt az átlagember gondolná. Pozíciójuk az éppen aktuális viszonyuktól függ amely egy-egy befolyásosabb személyhez köti őket. Vezetőjük a kormányzó ágyasa és személyi tanácsosa.

Védelem

A rend védelmét néhány zsoldoskompanyia és néhány *Embervadász* látja el akik hűségesküti fogadtak a papnők védelmére. Ezen zsoldosok és fejdadások az életük árán is képesek megvédeni a hön szeretett rendet és a *Nővért* akire felesküdtek.

Kapcsolatok

Kapcsolataik hivatalosan a többi egyházhoz és az *Északi Szövetséghez* kötik őket, melyel *Lirian vil Darla* a helyi *Ellana* egyházrend *Nővére* tartja a kapcsolatot.

Ellenségek

Ville híveihez ellentétek fűzik, hiszen a két istennő párbaja *Ellana* megsebesítésével végződött. Az ellentét leginkább szóváltások formájában mutatkozik meg. Ahol *Ville* vihart idéz, ott *Ellana* hoz megnyugvást az egyszerű földművesek számára. Minden életerővel operáló varázstudó és galád boszorkányszekta az ellenfelüknek minősül. Továbbá *Árgus* szemekkel figyelik a boszorkányokat, köztük a *Livinai Gyülekezettel* a leginkább ellenszenvesek.

Antoh merresita egyházrendje

Feladat

Feladatuk a városban, hogy a hajós- és halásznépek és a *Lanuba* törzs lelkeinek sorsát ápolják, több kevesebb sikerrel. A gyöngyhalászok kifejezett előnyt élveznek *Antoh* tengergyöngyök iránti szeretete és a kereskedelemben való értékük miatt. Feladatuk továbbá a jó időjárás kérése, hogy a termésre ez a többi egyház segítségével áldást hozzon és a hajósok is biztonságos úton vehessenek részt. A *Kinongube* áradásainak kérése, ha az kedvez a termésnek, valamint a folyó esetleges medrébe való visszaterelése ha éppen az szükséges.

Küldetés

Küldetésük a hajósok, halászok és a *Lanuba* törzs *pyarroni*, tehát *Antoh* hitének megerősítése, fenntartása. Ezen kívül *merresita* eszmék terjesztése, mely szerint nincs szükség központosított egyházi hatalomra, így az egyházrendek egymástól függetlenül is képesek *Antoh* imádatára.

Tagok

Renden belüli hierarchia nem nagyon van, egyedül a tapasztalat mérvadó, egyenrangúnak tartják egymást. Tagjaikat azon gyermekek közül választják akikre a vörös és kék hold, hozzájuk hasonló módon már gyermekkorban befolyással bír, értük jutalmat fizetnek.

Működés

A tengeri népek hitét a közösségben való prédikációval, a hajókra, csónakokra, hálókra adott áldásokkal, az időjárás szemmel tartásával, jóslásával tartják életben. Cserébe hálapénzt fogadnak el, mely egy részét, a boráldozattal a természetes vizekbe vetik. Ezenkívül áldozatként halat, rákot és egyéb zsákmány tengerbe, folyóba tóba való visszavetését kérik. Ünnepeikkor csekély összegekért vállalják feladataikat, melyekért máskor busás jussot várnának el. A többi egyházzal, ellentéteiknek hála, csak egy nagyobb ellenség esetén fognak össze.

Befolyás

Befolyása leginkább a *Lanuba* törzsre és helyi hajóskereskedőkre terjed ki, természetesen segítőkész szándékkal. Mivel a rendház nem nagy és *Antoh* szeszélyei kifürkészhetetlenek, így némelyik hajós élvez támogatást, némelyik pedig valamilyen egyszerű vallási témán alapuló vitán keresztül végül nem kap áldást útjára.

Védelem

Védelemben a városőrségre hagyatkoznak istennőjük pártfoltságán kívül, hiszen a kikötő jól védett és a dokkra épült rendházat rendre elkerülik a forgalmas kikötői tömegek, a bűnözők pedig amúgy is kerülnek a templomok zargatását. Hitükért ha kell a végsőkig harcolnak, de fegyvert csak legvégső esetben ragadnak.

Kapcsolatok

Kapcsolataik korlátozottak, még a *pyarroni* egyházon belül is, hiszen sosem tartották fontosnak az egyházi hierarchiát, nem, hogy a *Szigonyérsekek*, de még a *Hullámok Parancsolója* csak részben uralkodik felettük, egyedül *Antoh-ot* fogadják el úrnőjükül. Mivel *merresíták* ezért legtapasztaltabb papjuk tartja a kapcsolatot a délvidék, főleg a *Sinemosi Liga* és a *quironeia* partvidékén található más rendházakkal. Világi kapcsolataik is limitáltak, így a tengeri népekre, hajósokra, halászokra, kereskedőkre fókuszálnak leginkább. Még az *Ifini* főpappal tartják a kapcsolatot az egyház szintjén, vele is ritkán.

Ellenségek

Ellenségeik kifejezetten nincsenek, egyedülállóságuknak hála. Azonban *Dreina* és *Nastar* egyházának ellenszenvét olykor kivívják szeszéjességükkel és makacsságukkal.



Haderő

Taggei Gyalogezred

A szervezet feladata a város katonai védelme, egy esetleges támadás vagy megszállási kísérlet esetén. Leginkább védelmi feladatokat látnak el. A *Kwiah Tyron-t* amely tulajdonképpen egy tengeri erődítmény otthonuknak tartják, külön barakkjaik nincsenek, egyedül a kiképzőtáborban tartanak kiképzéseket és a folyó mentén gyakorlatokat, ezzel is elriasztva a banditákat és edzésben tartva a gyalogosokat.

Tagjaikat rangsorolhatjuk, a helyi katonai hierarchia alapján. A legkisebb egységük a még kiképzés alatt álló újoncok után a *Taggei* gyalogos, kiket egy tíz vagy annál kevesebb fős, (de alakzatképes) vezényelt egység határoz meg. A ranglétra következő foka a kapitányi, amely ezt az egységet irányítja. Tíz vagy annál kevesebb egység alkot egy századot, amely inkább összeszokott kisebb csoportokat jelöl semmint tényleges számokat. Őket a századparancsnok irányítja. Speciális egység a zászlós mely minden századhoz tartozik, valamint a főzászlós amely az ezrednek ad jelzéseket és bátorítást. A századokat az ezred alparancsnoka vezényli és a főparancsnok tervezi meg a stratégiát a szárazföldi erők hadvezérének utasításai alapján aki természetesen a kormányzóval egyeztetve hozza meg döntéseit. Speciális egységük a lovasosztag, amelyből egy van az ezredben, ez leginkább kísérő feladatokat lát el semmint hadászati jelentősége volna. A katonai szolgálatot teljesítőkn kívül zsoldosok is kiegészítik a seregek, melyek ugyan nem számítanak teljes értékű katonának, képzést kapnak, hogy alakzatban tudjanak harcolni, nagyobb támadás esetén akár más városokból is felbérelnek zsoldoskompániákat a város védelmére.

Befolyásuk az szinte az egész városra kiterjed, szinte minden katonának van valamilyen nem hivatalos előmentele valahol amelyet hőstetteivel vagy felmenői hőstetteivel érdemelt ki magának. Kapcsolataik pedig *Sinemosi Liga* szerte segíti őket katonailag.

Taggei Tengerészezred

Feladatuk a várost övező partszakasz, mint a *Sinemosi Liga* felségterületének őrzése békeidőben és védelme háború idején. Kiképzéseiket a hadikikötőben és a *Sinemos* tengeren tartják. Gyakorlatokat is végeznek így ezzel egyben a környező vizeket is ellenőrzik.

Legkisebb egység az egyszerű matróz akik még kiképzés alatt állnak, hoy *Taggei* tengerész-katona válhassék belőlük. Aztán az matrózokat és a tengerész-katonákat összehangoló tengerész-katonatiszt akiknek pedig a másodtiszt a vezetőjük. Az elsőtiszt egyeztet a kapitánnyal és segíti annak munkáját, valamint utasítja a kormányost. A hajóskapitány szavát a hajón senki nem kérdőjelezheti meg. A szervezet flottaalparancsnoka a flottát vezényli a flottaparancsnok stratégiai terve alapján, melyet a kormányzóval egyeztet. Speciális egységeik a kalózbárkák melyekkel kiegészül a flotta. Ezek függetlenül működnek a flottától, ugyan utasításokat kaphatnak a flottaalparancsnoktól, amennyiben szükségeltetik.

Befolyásuk az szinte az egész városra kiterjed, szinte minden katonának van valamilyen nem hivatalos előmentele valahol amelyet hőstetteivel vagy felmenői hőstetteivel érdemelt ki magának.

Kapcsolataik pedig *Sinemosi Liga* szerte segíti őket katonailag.

A tengeri haderő összetétele:

Név	magyarázat
<i>Nídarrasz</i>	a kormányzó, <i>Lívarr Núsvúrr</i> zászlóshajója, galleon
<i>Nívisszar</i>	a flottaparancsnok, <i>Nívissz Rúadúsz</i> galleonja
<i>Sinetar</i> , a Tengeri Sárkány	a <i>tiadlani</i> kereskedőbáró, <i>Tian Lincos</i> gallasza
<i>Gebraltar</i> , Az Úszó Erőd	a <i>gianagi</i> építészkereskedő, <i>Falvin Menos</i> galleasza
<i>Hassitor</i>	a <i>toroni</i> kereskedő, <i>Levistar Sabbhass</i> irányította galleasz
<i>Sztatérosz</i>	a Céh mesterek Tanácsát vezető <i>Enor Bias</i> karavellája
Céhes bárkák	10-15 bárka
<i>A Tengeri Kísértet</i>	a szabadkalóz vezér-kapitány, <i>Févisz Dausszín</i> karavellája
Kalózbárkák	10-15 bárka



V. Fejezet

Rawill Tagge

Küldetések könyve

(Sinemosi Liga)

~ a XIV. Zászlóháború idején ~

A játék kezdete

A 3690. év eleje, azért hogy legyen idő a típus- és reputációs küldetésekre. Érdemes a karakterekkel a számokkal megjelölt térképet megvetetni már a játék elején. A játékosok mind kaphatnak egy szabadon választott egyedi tárgyat, ritkább, de indokolt képzettséget, különleges társat, állatot, extra pénzt, kapcsolatot a városban, bármi olyat amit meg lehet indokolni az előtörténettel. A játékosok felé elvárás kell legyen, hogy legyen a karaktereknek egy személyes célja ami miatt legalább kikötő *Dakul Khán* általi lerohanásáig a félszigeten maradnak. Az összemeselést a kalandmester hivatott megtervezni, ebben segítséget nyújthatnak a különböző kisebb küldetések.

Küldetéstípusok

Fontos megjegyezni, hogy az alábbi küldetéstípusok rendszer a játékosok fejlődéséhez igyekszik igazodni, azonban a nagy mértékű játékos szabadság miatt, lehetséges, hogy időközönként szükséges az ellenfelek, NJK-k statisztikáinak hozzájuk igazítása, vagy a megfontoltabb történetvezetés. Az alábbi küldetések fokozatos teljesítésével újabb nehézségi szintek nyílnak meg a játékosok előtt, ameddig a megfelelő kapcsolati rendszerük ki nem épül, így célszerű egy bizonyos sorrendet követni az egyensúly megtartásának érdekében, ám ha nem első szintről kezdenek a típusküldetések átgorhatóak. Ezek a kezdeti szintlépéseket adják meg, reputációs hasznuk kevés, pusztán munka jellegűek. A reputációs küldetések már egy-egy frakcióhoz való csatlakozással kecsegtetnek, megfelelő mennyiségű küldetés elvégzése után a frakció bizalmát élvezzi a játékos. A reputációs küldetések során a frakció felbérlet tagjaként vagy erős szövetségesekeként teljesít küldetést a karakter, így a játékosok egyszerre több frakcióval is kapcsolatban állhatnak, mely intrikára, diplomáciára is adhat okot. A kalandmodulokat pedig egyenesen az adott frakció vezetőjének teljesítik, annak érdekében, hogy a játékosok oldalt válasszanak a végkifejlet előtt. A kormányzó és az *Északi Szövetség*, vagy *Dhakul Kán* és *Toron* oldalára állhatnak, esetleg maradhatnak neutrálisak, saját céljaikat követve. A befejező küldetés pedig átvezető a következő, modulsorozat közötti epizódhoz. Alább felsorolásra kerülnek a küldetések főbb jellemzői és kritikus pontjai, amelyek természetesen a teljesség hiányában elég szabadságot hagynak mind a játékosoknak, mind a kalandmesternek.

Típus	példa
Típusküldetések	mellékszereplőknek, <i>Taggei Örgárdának</i>
Reputációs küldetések	kisebb céheknek, NJK-nak, szervezeteknek, frakcióknak
Kalandmodulok	frakcióknak
Befejező küldetés	átvezető a következő kalandmodulhoz

Típusküldetések

A küldetések csak hozzávetőleges támpontokat adnak a kalandmester inspirálásának céljából. Ezeket improvizációval és a játéklésre való készüléssel lehet megvalósítani. Lehet jó és rossz kimenetelük is, a feltételnek sem kötelezően kell teljesülnie, amennyiben más irányultságú a karakter, a jutalom attól még illetheti, legfeljebb nem a küldetésadótól.

Az öreg vadász

Típus: Típusküldetés

Küldetésadó: egy öreg *dolamin* vadász

Helyszínek: Kapu-őr hegy

Feltételek: A zsákmányok felmutatása esetén teljesül a küldetés.

Jutalmak: 5 ezüst/zsákmány

Leírás: Az öreg vadász ígéretet tett egy kereskedőnek, hogy további öt ritka állatprémet/állatbőrt ad át neki, azonban lába törött a hegyen és már csak egy hete maradt.

Veszély a folyón

Típus: Típusküldetés

Küldetésadó: Egy *arszún* járőrkapitány

Helyszínek: Kinongube

Feltételek: A folyami krokodil megölése esetén teljesül a küldetés

Jutalmak: 5 ezüst

Leírás: Egy különösen nagy folyami krokodil veszélyezteti a őrváltást, a folyó hídjánál, öld meg a krokodilt. További krokodilok elejtésért a mocsár határán további fizettség jár.

A cápavadász

Típus: Típusküldetés

Küldetésadó: egy *lupár* halász

Helyszínek: Sinemos tenger

Feltételek: A zsákmányok felmutatása esetén teljesül a küldetés

Jutalmak: 5 ezüst/zsákmány

Leírás: Egy fiatal lupár halász, cápavadásznak szeretne állni, öt vöröscápa bőrét kellene felmutatnia, azonban senki sem támogatja és már csak egy hete maradt bizonyítani, csónakja pedig eltörött egy korallzátonyon.

A nagy fehér cápa

Típus: Típusküldetés

Küldetésadó: egy *lupár* halász

Helyszínek: Sinemos tenger

Feltételek: A nagy fehér cápa megölése esetén teljesül a küldetés

Jutalmak: 5 ezüst/zsákmány

Leírás: Egy fiatal lupár halász, cápavadásznak szeretne állni, öt vöröscápa bőrét kellene felmutatnia,

azonban senki sem támogatja és már csak egy hete maradt bizonyítani, csónakja pedig eltörött egy korallzátonyon.

Tavi halászat

Típus: Típusküldetés

Küldetésadó: egy *lupár* halász

Helyszínek: Rózsás-tó

Feltételek: egy óriási fogás bemutatása esetén teljesül a küldetés

Jutalmak: 50 réz, halétel, egy éjszakai szállás, kapcsolatok a tavi halászok között

Leírás: Egy fiatal *lupár* halász a tavon próbálkozik, ám az *erv-narák* jobbnak bizonyulnak, ezért el nem fogadják maguk közé. Titokban fogd ki a méreteiről híres koi-pontyot, hogy lenyűgözhesse a halászközösséget.

Roncsvadászat

Típus: Típusküldetés

Küldetésadó: egy *talavrai* kincsvadász

Helyszínek: Rumilanti tenger partvidéke

Feltételek: A kalózok legyőzésével teljesül a küldetés

Jutalmak: 1 ezüst, egy nagy dobozni rézsztrater formájában

Leírás: A kincsvadász egy a partvonalon távolabb heverő roncshajóra lelt, melyet már kifoszthattak, de érdemes lehet átnézni. Korábban járt is a kapitány fülkéjében és egy dobozt is talált, de nem tudta kinyitni, hiszen három hajóját vesztett kalóz táborozik még ott és egyedül mit sem ér ellenük.

A barbár múltja

Típus: Típusküldetés

Küldetésadó: Póznán kitűzött vérdíj

Helyszínek: Sinemos tenger

Feltételek: A csatabárd megtalálásával teljesül a küldetés

Jutalmak: 50 réz

Leírás: Egy homlokra festett szimbólummal ellátott *korg* férfit fosztogatás vádjával fogtak el, azonban ártatlansága fenn áll ameddig fegyvere elő nem kerül, melyet a *Sinemos tenger* partján hagyott a táborukban, melyből szétszéledtek a fosztogatók, illetve hajójuk állítólag elhagyta a partot. A táborban csak fiatal fiát találni már aki tétlenül várja apja visszatértét fegyverét őrizvén.

Csalóka játék

Típus: Típusküldetés

Küldetésadó: egy szegény *dolamin* asszony

Helyszínek: Siralomzátony

Feltételek: A gyűrű tengerbe dobásával teljesül a küldetés

Jutalmak: 10 réz sztrater

Leírás: Egy kikötő negyedbeli szegény asszony nem tudja, hogy férje megcsalja e, a férje pedig átjár a szomszédba megcsalni, azt szeretné, hogy kiderüljön és ha igaz, a gyűrűt vessék a tengerbe ott ahol szerelmet vallottak

Az öreg halász

Típus: Típusküldetés

Küldetésadó: egy *lupár* halász felesége

Helyszínek: Ksiahh szigete

Feltételek: a halász halálának bizonyításával teljesül a küldetés

Jutalmak: 30 réz sztratór

Leírás: Egy *lupár* halászfeleség a *Lanuba* törzsből a család félretett vagyonát kínálja fel, ha férje elsodródott hajója után eredenek, több halász volt a vizeken és látták, hogy a sziget felé sodródik, fél, hogy sosem tér majd vissza. A csónak partot ért, a halász holtteste mellette hever, a *Benaluk* végeztek vele.

A dzsungel réme

Típus: Típusküldetés

Küldetésadó: *dolamin* vadászmester

Helyszínek: Az *Onarik* törzsének szálláshelye

Feltételek: fekete medve leölésével teljesül a küldetés

Jutalmak: állatprémek

Leírás: A törzs vadászainak távollétében egy medve környékezi meg a falut, mindig amikor a vadászok vadászni mennek, így a falunak védelemre van szüksége, jutalmat kap aki leöli a medvét.

Csomó a hálóban

Típus: Típusküldetés

Küldetésadó: egy *lupár* rákász

Helyszínek: A *Lanuba* törzs halászfaluja

Feltételek: kereskedelmi partner találásával teljesül a küldetés

Jutalmak: 1 réz sztratór/rák

Leírás: A *lupár* rákász nem talál magának kereskedelmi partnert, így szüksége van valakire aki közvetít közte és a kereskedők között, illetve talál kereskedőt aki eladja a fogásokat.

Cserép csere

Típus: Típusküldetés

Küldetésadó: egy *erv-uli* kereskedő

Helyszínek: A *Benalu* törzs halászfaluja

Feltételek: a cserekereskedelem lebonyolításával teljesül a küldetés

Jutalmak: 1 ezüst sztratór

Leírás: Egy vakmerő *erv-ulu* kereskedő kézművesárut szállítana a *Benalu* törzsnek, de nem tudja, hogyan lépjen kapcsolatba velük. Jutalmat ajánl annak aki kapcsolateremtő szerepet játszik, esetleg testőri szerepet vállal. Cserébe azt hallotta a törzs számára értéktelen kalózkincseket kap majd.

Ihlető fénysugár

Típus: Típusküldetés

Küldetésadó: *Dreina* egy *arszún* papja

Helyszínek: Kwiah Lynos, a kyr jelzőfény

Feltételek: A dreinához szóló vers megírásával és átadásával teljesül a küldetés

Jutalmak: áldás

Leírás: Dreina egy papja kéri fel a helyieket, hogy versíró versenyükre verseket *Dreínát* dicsőítve, hogy azokat a szerzetesek a legjobbakat fóliánsokra vethessék. A helyszínek és témának a *kyr* jelzőfényt adják meg. A nyertesek *Dreina* áldásában részesülnek. Legalább két-három versszakot várnak el.

Leleményes újonc

Típus: Típusküldetés

Küldetésadó: egy lelkes ifjú *erv-ulu*

Helyszínek: Kwiah Tyarenn, *Ksiahh* szigetének *kyr* erődítménye

Feltételek: Az *erv-ulu* levelének eljuttatásával teljesül a küldetés

Jutalmak: 10 réz sztratér

Leírás: Egy *erv-ulu* ifjanc kalandoroknak szeretne bizonyítani és gyakorolni velük, lévén nincs fegyvere szeretne kölcsön egyet és bizonyítani nekik, mielőtt megkéri őket, hogy ajánlásukkal menjenek el az erődbe és adják oda az illetékesnek, hogy katonának állhasson.

Piszkos munka

Típus: Típusküldetés

Küldetésadó: egy *arszún* építész

Helyszínek: Kwiah A'Quis, a *kyr* aquadukt

Feltételek: Az eltömődés elhárításával teljesül a küldetés

Jutalmak: 50 réz sztratér

Leírás: Korhat fa lassítja az aquadukt vizének folyását, a város nem foglalkozik vele egy ideje, így szükség volna valakikre akik elhárítják a víz akadályát. A hegy felől megközelíteni azt azonban nem egyszerű feladat, így másképp nem megközelíthető az aquadukt. A fa a hegyen lévő víztározóban okoz gondot.

Hétpecsétés titok

Típus: Típusküldetés

Küldetésadó: egy *köz-toroni* kereskedő

Helyszínek: Városháza

Feltételek: a levél felbontásával és a korrupció leleplezésével vagy átadásával teljesül a kaland

Jutalmak: 2 ezüst sztratér

Leírás: Egy helyi, de gyanús viselkedésű *köz-toroni* kereskedő keres futárokat akik biztonságban oda tudják adni a levelét egy másik *köz-toroni* írtnoknak a városházán. A levélben az áll, hogy kapcsolatai útján kevesebb adót fizessen a céhük, ezzel kihagyva a Céh mesterek Tanácsát. A levélen egy kisebb kereskedő család pecsétje van.

Titkos üzenet

Típus: Típusküldetés

Küldetésadó: Egy *arszún* feleség

Helyszínek: Taggei Tömlöc

Feltételek: A levél átadásával vagy a levél felbontásával teljesül a küldetés

Jutalmak: 60 réz

Leírás: Egy kalózfeleség állítása szerint férje csak szabadkalózok közé állt be, de átverték, így került a tömlöcbe amikor a kalózbandát lefegyverezték a főtéren. Levelet szeretne küldeni neki, melyben tudatja, hogy jól van és várja haza. A levélben tulajdonképpen a gyülekezési pont található egy esetleges szökés után. Kérés, hogy a levelet ne olvassák el.

Vendéglátás

Típus: Típusküldetés

Küldetésadó: köznépek, bűnözők

Helyszínek: Kocsmák, fogadók, vendégfogadók, teaházak

Feltételek: KM szerint

Jutalmak: KM szerint

Leírás: Az adott hely tematikája, különlegessége adhat támpontot egy ilyen küldetéshez, pl.: munka, szállítás, szerencsejáték, köznépek vagy bűnözők segítséget kérnek valamihez.

Síremlék

Típus: Típusküldetés

Küldetésadó: Egy *arszún* katonafeleség

Helyszínek: A Taggei temető

Feltételek: A sírrablás az őrgárdához vagy a temető *Darton* paplovagjának történő jelentésével teljesül a küldetés

Jutalmak: 40 réz sztratór

Leírás: A katonafeleség pusztán arra kéri meg a kalandozókat, hogy betegsége miatt, vigyenek virágot balesetben rég elhunyt férjének sírjára, a sírt azonban feltört állapotban találják meg. Tulajdonképpen külhoni *quironeiai* kincsvadászok rabolták ki a sírt akik a városban rejtőznek.

Nastar dicsősége

Típus: Típusküldetés

Küldetésadó: egy *erv-ulu* kereskedő

Helyszínek: Művészetek Otthona, avagy a *Ritkaságok Háza*

Feltételek: a festmény meglelésével teljesül a küldetés

Jutalmak: 3 ezüst

Leírás: Egy ritka vallási értékkel bíró festményt loptak el a kereskedő hajójáról, melyet *tiadlanból* szállított volna le a Művészetek Otthonának. Valóban helyi tolvajok lopták el akik rejtekhelyükön őrzik a kincset és a Tolvajcéhnek kívánják eladni.

Rózsaszírom

Típus: Típusküldetés

Küldetésadó: egy *erv-nara* férj

Helyszínek: A Rózsás-tó fürdője

Feltételek: legalább 5 tavirózsa megtalálása és átadása esetén teljesül a küldetés

Jutalmak: 50 réz

Leírás: A tavi halász felesége beteg. Népi hihedelmek szerint csak a tavirózsa gyógyító ereje segíthet, azonban a férj sokat dolgozik, így szüksége van valakikre akik összeszedik a tavirózsákat.

Furcsa álom

Típus: Típusküldetés

Küldetésadó: egy babonás *erv-ulu* idős banya

Helyszínek: Kék Jósda

Feltételek: A jóslat megszerzésével teljesül

Jutalmak: jövőkép

Leírás: A karakterek hasonló álmokat tapasztalnak a városba érkezés után. Arról, hogy az éterben utaznak, kőlabirintusban bolyonganak, együtt sárkány ellen harcolnak messzeföldön, ahová nem tudják hogyan kerültek. A Kék Anya álmokból, kérdésekből, sőt akár jelekből is, mint például a fák, a szél, egy csermely suttogása vagy akár az ércedények csörömpölése is képes megállapítani a jövőt, mely álmok megfejtése annyi, hogy rajtuk múlhat a város sorsa és álmaik megvalósulhatnak, de nem bizonyosan.

Munka a bányában

Típus: Típusküldetés

Küldetésadó: egy törpe bányász

Helyszínek: Menos-bánya

Feltételek: a munka elvégzésével teljesül a küldetés

Jutalmak: 5 réz/nap

Leírás: Kemény munkát igénylő feladat a bányászat, új tárnát szeretnének megnyitni a törpék, ehhez extra kezekre van szükségük, érzik, hogy egy nagyobb ürege fognak találni.

Áruvita

Típus: Típusküldetés

Küldetésadó: egy *köz-toroni* kereskedő

Helyszínek: A Kikötői Számvevőszék épülete

Feltételek: az áru leleplezésével teljesül a küldetés

Jutalmak: 2 ezüstsztatér

Leírás: Egy *köz-toroni* kereskedő szeretne egy *lupár* kereskedőt leleplezni, aki monopólium alá eső árut szeretne eladni, úgy hogy jogtalanul, kalózkodtól jutott hozzá. Kéri, hogy leleplezték, akkor mutassák be az árut a Kikötői Számvevőszéken.

Megszegett egyezség

Típus: Típusküldetés

Küldetésadó: egy *köz-toroni* kereskedő

Helyszínek: A Taggei Kereskedők Társaságának épülete

Feltételek: Az egyezség megszegésének leleplezésével teljesül a küldetés

Jutalmak: 2 ezüst sztratér

Leírás: Megszegett egyezséggel vádolja egy *köz-toroni* egy *tiaclani* kereskedő partnerért, az egyezség arról szólt, hogy cserét bonyolítanak le állatbőröket, lisztre, midőn a lisztből a külhoni fél kevesebbet adott, így a *köz-toroni* rossz hírnév keltésének gyanújába keveredett. Valójában a *köz-toroni* tolvajokat bérelt fel, hogy a cserét megelőző éjjelen lopjanak a *tiaclani* hajójának ládáiból.

Haltolvaj

Típus: Típusküldetés

Küldetésadó: egy *lupár* kofa

Helyszínek: Halpiac

Feltételek: a tolvaj leleplezésével, vagy elfogásával teljesül a küldetés

Jutalmak: 20 réz, hal

Leírás: A kofa állítása szerint a járőrözéseket elkerülve halat lopnak a standjáról ameddig átmegy a tér túloldalára némi sóért, szeretné ha valaki leleplezné a tolvajt és ideiglenesen vigyáz a standjára.

Hústolvaj

Típus: Típusküldetés

Küldetésadó: egy *dolamin* kofa

Helyszínek: Nagypiac

Feltételek: a tolvaj leleplezésével, vagy elfogásával teljesül a küldetés

Jutalmak: 30 réz, állathús

Leírás: A kofa állítása szerint a járőrözéseket elkerülve nyershúst lopnak a standjáról ameddig átmegy a tér túloldalára némi sóért, szeretné ha valaki leleplezné a tolvajt és ideiglenesen vigyáz a standjára.

Vásári vita

Típus: Típusküldetés

Küldetésadó: Egy *erv-nara* kofa

Helyszínek: Vásártér

Feltételek: a vásárló hamis érméinek bevizsgálásával teljesül a küldetés

Jutalmak: 50 réz sztratór

Leírás: A kofa állítása szerint hamis érmékkal fizetett a külhoni kereskedő, majd nem látta többé, de az nap történt így még a városban lehet. Valójában egy fogadóban tartózkodik.



Reputációs küldetések

Ezen küldetéstípusok ismételhetőek és bizonyos számú ismétlés után az adott frakcióhoz való erős kötődést garantálnak. Természetesen a frakcióba való belépés (ha lehetséges egyáltalán) elérhető a köznép metódusa szerint, amely azonban évek munkáját is takarhatja, amire a játékosoknak nincs kifejezett ideje, de ettől függetlenül a küldetések mellett dolgozhatnak az adott frakciónak.

A dzsungel törvénye

Típus: Reputációs küldetés

Küldetésadó: Kormányzás, Onari törzs

Helyszínek: Kapuőr-hegy

Feltételek: A hegyi őrjüngők fenyegetésének csökkentése

Jutalmak: 1 ezüst/őrjüngő,

Státusz: Onarik Őre

Leírás: Courelan városa a Kapuőr-hegy túloldaláról is jelentette, hogy zaklató elvadult hegyi törzsek, úgy nevezett hegyi őrjüngők lakják a Sieli-J'hapinla legészakibb vonulatait, így a kormányzó az Onari törzs folytonos veszélyeztetettsége miatt kalandozókat jelöl ki a falu védelmére.

A tenger haragja

Típus: Reputációs küldetés

Küldetésadó: Kormányzás, Lanuba törzs

Helyszínek: Sinemos tenger

Feltételek: az illegális kalózkodás csökkentése

Jutalmak: 1 ezüst per portyázó

Státusz: Lanubák Védelmezője

Leírás: A kormányzó szabadkalózok helyett kalandozókat állít a *Lanuba* törzs mellé, hogy csónakjaikkal kísérik a halászokat, illetve védjék a város partvonalától távolabb rákászokat. Általános veszély, hogy a tenger felkorbácsolódik és a halászhajók egy távolabbi partszakaszon kötnek ki, majd a partvonal mentén sietve térnek haza, hajóikat is hátra hagyván. A parton távolról érkezett és a parton halászokra, rákászokra leső *ork* vagy korg portyázók jelennek meg a zsákmányért.

Szörnyek nyomában

Típus: Reputációs küldetés

Küldetésadó: Kormányzás, katonai oligarchák

Helyszínek: Ksiahh szigete, a Benalu törzs halászfaluja, az Ashasnir'i törzs szálláshelye

Feltételek: A Vaynak-ok és a gyíklények megtizedelése

Jutalmak: 100 ezüst/óriás, 30 ezüst/gyíklény,

Státusz: Szörnyek Vadásza

Leírás: A Lanuba törzs egyes tagjai látni vélték, hogy a Benalu, ugyan agresszívabb, feltehetően kannibál törzs árut és ártatlan Lanubákat rabol el és cserekereskedelmet folytat bizonyos szörnyű teremtményekkel. A Benalu törzs sértetlen kell maradjon, hiszen a Lanubákkal is cserekereskedelmet folytatnak. Az oligarchák kalandozókból álló expedíciós szerveznek, hogy ezen történetekre fény derüljön és ha lehet megtizedeljék a kereskedelmet akadályzó szörnyeket.

Kalózháború

Típus: Reputációs küldetés

Küldetésadó: Kormányzás, katonai oligarchák, szabadkalózok

Helyszínek: Rumilanti tenger, Sinemos tenger

Feltételek: A nem engedélyezett kalózkodás csökkentése

Jutalmak: 50 ezüst/kalózhajó, 10 ezüst/kalózkapitány, 1 ezüst/kalóz

Státusz: Kalózok Királya

Leírás: A kormányzó és *Taggei Tengerészszere*d kalandozókat szeretne felbérelni a szabadkalózzal együtt, hogy segítsenek csökkenteni a környező vizek, főképp a Sinemosi szoros engedély nélküli kalóztevékenységét a kereskedelemmel szemben. Külön jutalom jár egy kalózhajó lefegyverzése és dokkba kormányzása, egy kalózkapitány elfogása és külön vérdíj jár minden kalózáért is.

Kőfiak és kereskedők

Típus: Reputációs küldetés

Küldetésadó: Bányászat, Menos kereskedőcsalád

Helyszínek: A Menos kereskedőcsalád udvara, Taggei Kereskedők Társasága, Kikötői számvevőszék, Városháza, Taggei Kikötő, Menos bánya

Feltételek: Kereskedelmi egyezség megkötése és kereskedelem lebonyolítása

Jutalmak: 3 ezüst/kereskedelmi egyezség,

Státusz: Ércek Érdekeltje

Leírás: A kereskedőcsalád külhoni partnerei között nagy a feszültség, hiszen a törpék gyakran rossz hírnevet is hoznak a külhoniakra vetett ócsárlásaikkal, a feszültség feloldása és az üzletek nyélbe ütése pedig csak a kereskedők lekenyerezésével, meggyőzésével történhet. Így vágó eszű, a tollat és nyelveket jól forgató, karizmatikus jelöltekre van szükség, hogy lebonyolítsák az értékesebb ércek kereskedelmét és megnyugtassák a partnereket a törpék jó szándékáról.

Vásárra fel

Típus: Reputációs küldetés

Küldetésadó: Mezőgazdaság, Lincos kereskedőcsalád

Helyszínek: Vásártér, Halpiac, Nagypiac

Feltételek: Sikeres felvásárlás vagy cserekereskedelem

Jutalmak: 1 ezüst/szóbeli egyezség és felvásárlás/cserekereskedelem lebonyolítása,

Státusz: Lincosok Barátja

Leírás: A nyersáru felvásárlása és a cserekereskedelem lebonyolításához nem szükséges csupán szóbeli egyezség, így olyan alkuképes jelölteket keres a Lincos kereskedőcsalád akik nyélbe tudják ütni a számukra kevésbé érdekes részét az üzletnek.

Fegyverszállítmányok

Típus: Reputációs küldetés

Küldetésadó: Kereskedelem, Sabhass dinasztia

Helyszínek: Örposztok, Rumilanti tenger

Feltételek: A szomszéd városig vagy a kikötőig tartó kíséret, védelem

Jutalmak: 5 ezüst/szállítmány kísérete

Státusz: Sabhassok Pajzsa

Leírás: A dinasztia zsoldosok felfogadásával indítja útjuk az értékes fegyverszállítmányokat, mind karavánokkal, mind hajókkal. Erős harcosokra és tapasztalt vezetőkre, felderítőkre van szükségük, hogy a szállítmányok biztonságban célba is érjenek.

Boszorkányüldözés

Típus: Reputációs küldetés

Küldetésadó: Egyház, Ellana egyháza

Helyszínek: Ellana szentélye

Feltételek: Boszorkányok leleplezése

Jutalmak: 10 ezüst/boszorkány, áldás, kapcsolatok az egyháznaknál

Státusz: Inkvizítor

Leírás: A helyi papság boszorkányok tevékenységére gyanakszik a városban és azok bűnözőkkel való együttműködésére. A helyi igazságszolgáltatás a városőrséggel együtt sem tud mit kezdeni a helyzettel, így kalandozókat bérelnének fel

Bűnüldözés

Típus: Reputációs küldetés

Küldetésadó: Egyház, Dreina temploma

Helyszínek: Dreina temploma, Rawill Tagge

Feltételek: Bűnözők elfogása és az őrgárdának történő átadása

Jutalmak: 3-10 ezüst/bűnöző

Státusz: A Város Őre

Leírás: A városban számos bűnbanda tevékenykedik, melyeket nehezen követnek nyomon a városőrök, így szükség volna néhány bátor kalandozóra, akik fejüket adják ezen bűnözők felkutatására és elfogására, a *Taggei Őrgárda* oldalán.

A Tudás útja

Típus: Reputációs küldetés

Küldetésadó: Egyház, Nistar rendje

Helyszínek: Nistar pagodája, Sinemos tenger

Feltételek: A hajó sikeres célbaérése

Jutalmak: 10 ezüst/hajóút

Státusz: A Tudás Őrzője

Leírás: A *sinemosi* szoroson keresztül, rendszeres, könyveket és értékes fűliánsokat szállító hajók indulnak *Tiadlan* déli partjaira, ehhez van szüksége zsoldosokra *Nistar* helyi főpapjának. Az út kalóztól hemzseg, amelyek engedély nélkül bármely hajót képesek kifosztani. A cél *Sabaor* kikötővárosa, a fűliánsok túl értékesek, hogy kalózsok martalékká váljanak.

Cserekereskedelem

Típus: Reputációs küldetés

Küldetésadó: Egyház, Antoh temploma

Helyszínek: Antoh temploma, Lanuba törzs halászfaluja, Benalu törzs halászfaluja

Feltételek: Cserekereskedelem lebonyolítása

Jutalmak: 3 ezüst/sikeres cserekereskedelem

Státusz: A Tenger Őre

Leírás: A *merresita* egyházfő a cserekereskedelem sikerességért és a helyi *Lanuba* törzs tagjainak életéért aggódik, hiszen az agresszívabb *Benalu* törzs, gyakorta fullasztja harcokba a békés próbálkozásokat, így áldását adván, kalandozókat bérel fel a halászok és fiaik testőrségére, így az erőviszonyok kiegyenlítése talán már önmagában elég lehet a sikeresebb cserekereskedelemhez.

Céhalapítás

Típus: Reputációs küldetés

Küldetésadó: Céhek, Céhmasterek Tanácsa

Helyszínek: Rawill Tagge

Feltételek: Céh alapítása és üzemeltetése

Jutalmak: bevételszerzési lehetőség és a céhmasterek tanácsába való felvétel

Státusz: Céhmaster

Leírás: A céhalapítás kiváló módja a megélhetésnek a városban, legyen az kereskedőcéh, zsoldoskompanya vagy más ötlet. Aki jómódú céhmesterré válik tíz év után polgárjogra is szert tehet így a városháza és a *Céhmasterek Tanácsa* gyakran küld kikiáltókat a terekre, hogy ösztönözzék a külhoniak és helyiek helyben történő céhalapítását.

Tolvajmasterek

Típus: Reputációs küldetés

Küldetésadó: Alvilág, Tolvajok Céhe

Helyszínek: Tolvajcéh épülete, kocsmák, fogadók, vendégfogadók, teaházak

Feltételek: Kétes kereskedők bizonyítása, vagyonuktól, áruiktól való megfosztása

Jutalmak: 3 ezüst/kereskedő, fegyverekhez mérgek vásárlásához való hozzáférés

Státusz: Tolvajmaster

Leírás: A tolvajok céhe felvételi folyamatát nem hirdeti ki, általában kocsmákban, fogadókban, csendben vagy akár titokban toboroznak. Szükségük volna olyan kapcsolatokkal és készségekkel rendelkező társakra akik közel tudnak kerülni a kétes kereskedőkhöz, azokról eldönteni, hogy érdemes e velük komolyabban foglalkozni és ha igen, törvényesen avagy törvénytelenül.

Vallásüldözés

Típus: Reputációs küldetés

Küldetésadó: Boszorkányrendek, Livinai gyülekezet

Helyszínek: Rawill Tagge

Feltételek: *köz-toroni* familiák leleplezése, *Tharr* imádat gyanújával

Jutalmak: 10 ezüst/família. Kapcsolatok a boszorkányrenden belül és kívül, katonai és *Ellana* papsága

Státusz: Vörös ügynök

Leírás: A *Livinai Gyülekezet* titkon kalandozókat keres meg, hogy a kormányzó által kapott megbízásukat segítsék teljesíteni, mi szerint tiltott vallásokat gyakorolnak a *köz-toroniak*. Ennek leleplezésére szükség van szemtanúkra is, akik bizonyítani képesek, hiszen a szervezet nem fedheti fel magát.

Méregszállítmány

Típus: Reputációs küldetés

Küldetésadó: Boszorkányrendek, Kék Anyák

Helyszínek: Rawill Tagge

Feltételek: A szállítmány hajóra rakodása és a kereskedelmi engedély beszerzése

Jutalmak: 10 ezüst/kiló növény vagy kapcsolatok a boszorkányokhoz, választható mérgek, csempészett áru

Státusz: Kék Kereskedő

Leírás: A boszorkányok ha kell ártatlan özvegynek kiadva magukat, halott férjüktől örökölt gyógynövénykertekről regélve adnának megbízást az általuk kevert mérgek kereskedelembé bocsájtására *Tennegar* szigetére, boszorkánytársaik részére, az arra vállalkozó szellemű kereskedni vágyó személynek.

Sziklaerőd

Típus: Reputációs küldetés

Küldetésadó: Boszorkányrendek, Sziromajkak

Helyszínek: Kapuór-hegy

Feltételek: Céh alapítása vagy nagyobb összegű vagyon felajánlása

Jutalmak: Kapcsolatok a boszorkányrendben és által, akár katonai is

Státusz: Sziromajkú

Leírás: A rend vezetője vagyonos külhoniakat vagy ha muszáj helyieket keres, titokban *Ellana* kolostorerődjének álcázott sziklaerődött építsen fel boszorkányainak. Természetesen ezt csak a céhalapításra vagy befektetésre biztatott vállalkozó szelleműeknek mondják, kiktől titoktartást követelnek meg egyezségük szerint. Miután az erőd felépítésére elegendő munkaerő és nyersanyag, vagyon gyűlt össze, a városban az terveket hivatalosan nem vinnék végbe, az erőd azonban felépülne a *Kapuór-hegyen*.

Frakciók	vezetőik
Kormányzás, (katonai oligarchák, arszúnok, szabadkalózok, <i>Lanuba</i> és <i>Onari</i> törzsek)	<i>Livarr Nűszvírr</i>
Bányászat (Menos kereskedőcsalád, törpe bányászok, kereskedők, iparosok)	<i>Falvin Menos</i>
Mezőgazdaság (Lincos kereskedőcsalád, kereskedők, halászok, gazdálkodók)	<i>Tian Lincos</i>
Kereskedelem (Sabbhass dinasztia, <i>kyrek</i> , befolyásosabb kereskedők, köztoroniak)	<i>Levendar Sabbhass</i>
Egyház (<i>Északi szövetség</i> helyi egyházai, <i>Dreina</i> , <i>Antoh</i> , <i>Nastar</i> , <i>Ellana</i> egyháza)	<i>Renora Oravinn</i> , <i>Tileo Maldon</i> , <i>Twyllin del Lamar</i> , <i>Lirian vil Darla</i>
Céhek (Céhmesterek Tanácsa, céhes vezetők, dolgozók, zsoldosok)	<i>Enor Bias</i>
Alvilág (Tolvajok céhe, nem szabad kalózok, bűnözők)	<i>Marcio Tourini</i>
Boszorkányrendek (<i>Livinai Gyülekezet</i> , <i>Kék Anyák</i> , <i>Sziromajkak</i>)	<i>Lyenna Alindar</i> , <i>Rana Kritina</i> , <i>Tavlina Kialas</i>

Kalandmodulok:

A reputációs küldetések után következnek a kalandmodulok. Ezek több játékülésen átívelő kalandok. Feltételük általában több reputációs küldetés elvégzése. Azért fontos ez, hogy egyes frakciókhoz kötődjenek a karakterek mire elérkeznek ezen küldetésekhez, így a több esetleges kimenetelű küldetésekben könnyebben vagy épp nehezebben tudnak állást foglalni. Minden kalandmodulhoz tartozik egy fórumülés is melyben kibontakozik a történet végkifejlete. Minden modul végén valamilyen jelentős jutalmat érdemes biztosítani a játékosoknak, amely segítségükre lehet a *Császári Parancs* című modulnál, melyben megtámadják a várost. Érdemes a befejező küldetés elejével kezdeni, majd sorban folytatni a kalandmodulok lemesélését. A kalandmodulokban szereplő NJK-k és helyszínek között nem mind került megnevezésre a leírásban, ettől természetesen több szereplő és helyszín is szerepelhet a modulokban, tetszés szerint.

Istenek gyümölcse

Típus: Kalandmodul

Küldetésadó: Egyház, Alvilág, Kereskedelem

Helyszínek: Kapu-őr hegy

NJK-k: *Tileo Maldon, Lirian vil Darla, Ekra Vinkarl, Levindar Sabhass, Marcio Tourini, Falvin Menos, Tian Lincos*

Szervezetek: *Dreina* temploma, *Ellana* temploma, Sabhass dinasztia, Menos kereskedőház, Lincos kereskedőcsalád, Kék Anyák

Feltételek: Egy vonatkozó reputációs küldetés legalább háromszori elvégzése

Jutalmak: a gyümölcs fellelési helye, receptje

Tapasztalati pont: KM szerint

Kalandmodul-bevezető:

- **Szóbeszéd:** *Ville* kegyeltjei, állítólag, egy eddig ismeretlen növényfajta után kutatnak a *Kapuőr-hegyen*...
- **Szóbeszéd:** Egyesek szerint a pénz és a hatalom nagy birtokosai is felfigyeltek a kutatásra...
- **Szóbeszéd:** A *lupár* és *dolamin* törzsek rituális szertartásaik alatt főzeteiktől extatikus állapotba kerülnek, mely sokak szerint rossz fényt vet a velük folytatott cserekereskedelemre, ám a kicsivel tehetősebbek nem is vetik latba a kereskedés lehetőségét...
- **Hír:** *Ville* papjait egyesek, leginkább az *arszúnok*, a *toroniak*, törvényen kívülinek tartják, ugyanis gazdag kereskedők rakományait fosztják ki, melyek értékeit (mások, főleg az *erv-uluk*, *lupárok* és a *dolaminok* szegényebb része szerint) a kizsákmányolt alsóbb rétegeknek adományozzák. *Ellana* és *Antoh* követői is ellenszenvet táplálnak irántuk. A *Taggei Főtanács* tárgyalja az ügyet...

Előzmény

Ville papjai a várost kevésbé előnyben részesítve fosztogatott árukért cserébe heteket töltöttek el

a helyi törzsi településeken, szálláshelyeken, melyen felfedezték a növény mibenlétét és erejét ám a recept megszerzésére még több csereárura és bizalomra volt szükségük, melyet fosztogatott vagyomból váltanának pénzre majd a törzseknek szükséges árura. A *lupár* vajákos ismeri a receptúrát illetve a *dolamin* törzsfőnök ismeri a gyümölcs begyűjtésének ártalmatlan módszerét. A két papnak sikerült meggyőznie mindkét felet a közreműködésről lévén ez az istenek akarata. A *dolaminok* és a *lupárok* is cserekereskedelmük fellendítését és falvaik gazdagodását várják a segítségért cserébe, a *lupár vajákos* ezen felül kérni szeretne egy *Antoh* papja által megáldott diszes kagylót is, hogy tudja *Antoh* is támogatja az ügyet. Ennek okán keresték fel *Antoh* templomát a nemes céllal ám időközben híre kélt első fosztogatásuknak melyre a templomban is fény derült, Az eseményt Nirkin és Nilin menekülő akciója követte. *Antoh* papjainak tudomása volt *Ville* híveinek a *lupár* faluban való jelenlétükről és a kezdetektől gyanakodtak valamire. Pusztán egy nappal a templomi vita és jelenet előtt jutott fülükbe a korábbi kereskedőkön való első rajtaütés egyik hordárától, hogy pontosan milyen csatakiáltással rohamozták meg a szekeret a rajtaütők és ezt már hallhatta valahol. *Antoh* papja nem tehetett mást, mint jelentette amit megtudott, mégpedig a gárdaparancsnokságon és innentől kezdve szóbeszéddé váltak a történések, majd a város megkezdte az ügy feldolgozását, miközben a jót akaró fosztogatók továbbra is bujkálnak és menekülnek.

A főzet

Generációról generációra száll a titkos recept. Nagy becsben a helybéliek, ám a különös gyümölcsöt szertartásos titoktartás övezi. Nagyon ritkán, főzet formájában fogyasztják, és titkos összetevőként tartják számon a gyümölcsöt.

A különösen ritka növény több gyakori és kevésbé gyakori fajták egy mágikus úton létrehozott kombinációja és kizárólag trópusi éghajlaton terem, illetve a gyümölcse könnyedén összetéveszthető más ártalmatlan vagy mérgező fajtákéval.

Hatása fogyasztásának mértékétől illetve felhasználási módtól eltérően változik. Nyersen és nagyobb mennyiségben örületet okoz. Néhány hegyi törzs tagja így vált hegyi őrzöngővé. Kisebb adagban, kifőzött formájában pedig rövidtávú élénkítő hatása van, mely a fogyasztó minden alaptulajdonságát javítja +2-vel, legfeljebb egy órára.

Minden fogyasztás után eggyel növekvő negatív módosítóval szükséges akaraterőpróba, hogy ne okozzon egyre erősödő függőséget, tehát minden fogyasztás után nő az esély egy újabb adag után való sóvárgásra. Többszöri akaraterő próba elvétele esetén a karakter már tesz annak érdekében, hogy hozzájuthasson a főzethez.

Amennyiben minden napi fogyasztóvá válik a főzet ivója, hasonló egészségpróba szükségeltetik melynek minden elrontása után eggyel tartósan, két hétre csökken az intelligencia és az akaraterő is. Az intelligencia hat alá esése már örültségekre készíti a karaktert.

Ville felkentjei

Ville kegyeltjeitől kapnak megbízást a karakterek, miszerint fosszanak ki *köz-toroni* kereskedőket akik szerintük lopott vagy adózatlan termékeket szállítanak. Adományozzanak a zsákmányból a helybéli *Onari* törzsnek. Férközzenek bizalmukba, hogy megszerezhessék a főzet receptjét, mielőtt a titok a hatalmasságok kezébe kerülhetne, így *Ville* és hívei hasznára válhat még háborús időkben és vadászatok által is.

Ellana kegyelme

Ellana szentélyéből kapnak levelet, miszerint az a szóbeszéd járja, hogy rabló lett a játékosokból. Hozzák eléjük *Ville* kegyeltjeit ugyan is rossz hatással vannak a *pyarroni* vallás

helybéli megítélésére és a kereskedelemre is. A főzeteket pusztítsák el, hisz hosszútávú hatásai akár maradandó hallucinációk is lehetnek. Akik már fogyasztottak a főzetből, meggyógyítási szeretnék.

Antoh szeszélyei

Antoh helyi főpapja már mit sem tudott kezdeni a helyzettel, így arra kéri a játékosok, hogy hozzák el neki egy mintát a főzetből, hogy vizsgálatoknak vethesse alá, ugyan ismeri a gyümölcsöt, tudja, hogy mágikusan létrehozott fajta, de mintákra volna szüksége ahhoz, hogy kiderítse valóban olyan veszélyes-e mint *Ellana* papnői tartják, hiszen a törzs valószínűleg évezredek óta használja a főzetet.

A Tolvajcéh

Marcio Tourinitól kapnak titkos levelet, miszerint egyik barátja, egy gazdag kereskedő fogadna zsoldos kompániát oldalára, melynek célja az álnok bandita papok kiiktatása. Tourini kérése, hogy hozzák el neki a receptet. A karaván mellé titkon bűnözőket fogad fel, így kettős játékot játszik, ha a játékosok megszerzik amit kér és kiiktatják a papokat nyer, de ha mégsem akkor a karakterekre foghatja, hogy bűnözőkkel társulnak. Időközben több banditacsoportot is kijelöl ugyan erre a feladatra akik megtámadják a karavánt.

Sabhass dinasztia

Egy titokzatos megbízó a *Sabhass* dinasztia nevében, állítása szerint kereskedelmi érdekek kollektív védelme érdekében szeretné, ha ezek a bizonyos *Ville* hívők a fórum esedékes ülésén meghozott döntés alapján lennének, hivatali úton felelősségre vonhatóak valamit azt remélik, a vallatás majd megtöri titkaikat is. Olyanokat keresnek, akik hajnalodóak felkutatni, ha kell meg is védeni őket, a bizalmukba férközni és távol tartani őket mind a vérontás mind a fosztogatás lehetőségétől ameddig hivatalos döntés nem születik, majd végül csellel a városőrség kezére juttatni, aztán törvény elé bocsátani őket.

A Kék Anyák

A *Villehívők* közlik a játékosokkal, hogy egy vén banya járta a falut velük egyidőben és szintén a receptet szerette volna megtudni a helyi törzsi vajákosoktól, de csak néhány adag főzetet sikerült ellopnia a faluból. Fontos volna azokat a főzeteket visszaszerezni, mielőtt megfejtik a titkát vagy rossz célokra használják fel őket.

A fórumülés

Dreina rendje igyekszik leginkább felelősségteljesen a *pyarroni* vállás védelmében kezelni az ügyet, szavaikkal igyekeznek megértetni *Ville* lényegiségét, jobb oldalról való megvilágítását és azt javasolja, döntsenek a kegyeltek személyeiről, mint egyszerű rablók, semmint vallási küldetésben járó papok. A *Sabhassok* szerint továbbra sem érdemes támogatni e falvakat, törzseket hisz a város elég gazdag és az efféle jötmények csupán felbolygatják a békés kereskedelmet így meg kell őket hurcoltatni, el kell őket ítélni, akár nyilvánosan is példát statuálva a falusiaknak, hogy nem holmi tengerszellemek és háborúistenek imádata viszi előre a *Sinemosi Liga* városait. A Menosok és a Lincosok egyelőre tartózkodnak, vallási vitába nem kívánnak bonyolódni viszont terveik között szerepel a falvak civilizálása és élénkebb kereskedelem kialakítása a szomszédos akár nem part menti városokkal is, persze leginkább a saját hasznukra, hisz követ, fémeket adhatnak el a falusiaknak illetve mezőgazdaságban, halászatban és akár bányászatban is nagy hasznukat vennék. A Céh mesterek Tanácsa a kereskedelemre alkalmas előállítást javasolja. A kormányzó meghallgatja a frakciókat, melyek leteszik a szavazatokat és döntést hoz az ügy felett.

Kísértő múlt

Típus: Kalandmodul

Küldetésadó: Egyház

Helyszínek: *Taggei* temető, Ködmocsár, Ködmocsár temploma, *Nastar* pagodája, Kormányzói Palota, Tanácsosi rezidencia

NJK-k: *Tagrid Azadyr*, *Krachul Garm*, *Twyllin del Lamar*, *Raman Ahasu*

Szervezetek: *Nastar* rendje

Feltételek: A Tudás útja reputációs küldetés legalább háromszori elvégzése

Jutalalmak: 500 ezüst, az első kőtábla a befejező küldetéshez, *crantai* kóborlók, felszerelésük

Tapasztalati pont: KM szerint

Kalandmodul-bevezető:

- **Szóbeszéd:** Minden év ugyan azon hónapjában brutális halálesetek történnek a *Ködmocsár* közelében és a *Kapuőr-hegyen*, a valódi tettesek sosem kerülnek elő...
- **Szóbeszéd:** A temető furcsa, sötét benyomást keltő *Darton* paplovagjáról azt beszélnek, hogy esztét veszítette a *Ködmocsár* és a temető benyomása miatt, csupán a *pyarronita* egyházak főinek köszönhetően nem állították még a *Taggei Ítélszék* elé...
- **Legenda:** A *Taggei Kereskedők Társasága* könyvvásárt tart a városban, mely során egy ősi, talán *crantai* kóborló lovagok csoportjáról mesél a kilátástalan történet...
- **Hír:** Vérdíj van kiszabva egy rendkívül veszélyes gyilkosra, ki egy évben mindössze néhány áldozatot szed és kilétét több évtizede homály fedi...

Megbízás: *Nastar* templomának papjai minden évben rövid és óvatos kutató expedíciót szerveznek a *Ködmocsár* peremére valamint azon túl, remélvén, hogy többet megtudhatnak a történelmi helyszínről és annak különös környezetéről. Kutatásaik eredményeit szigorú titok övezi a város ura pedig sem embereket, avagy támogatást, sem engedélyt nem kíván adni a kutatás elmélyítéséhez vagy az expedíciók kockázatainak csökkentésére...

Előzmény

Mióta *Tagrid* és *Krachul* a városban tartózkodnak, a temetőszolgálat mellett, *Nastar* rendjéhez kerültek leginkább közel, így idővel a rend felajánlotta nekik, hogy segíthetnek felkutatni a *Ködmocsár crantai* romjait, régészeti értékű leletek után, melyeket majd a Régiségek Házában helyeznek el kiállításra. Az expedíció amelyben részt vettek az eddigi legmélyebben hatolt be a ködmocsár területére, több kevesebb sikerrel. Mióta visszatértek *Tagrid* néha elmélyülten a semmibe tekintve, enyhe rémülettel a szemében mereng, valami óriásokról és szellemekről hebegve habogva.

A játékosok a keselyű jegyének két hete előtt már két héttel találkoznak a paplovaggal és udvari ork társával így megkapják a nyomozáshoz szükséges információkat. Annyit sejthetnek majd, ez egy nagyobb kockázattal járó küldetés melyet a kormányzás nem támogat.

A könyv

A *Kyr* legendáskötet melyet a játékosoknak ad *Krachul crantai* lovagokról, úgy nevezett kóborlókról ír, melyet egy könyvvásáron szerzett és érdekesnek találta. A könyv leírja a *crantai* lovagok történetét, a könyv végén említést téve arról, hogy végül örökkön tartó templomszolgálatra esküdtek fel, miután elvándoroltak Croton tartományából. A könyv leírja, hogy a *crantai* kóborlók esküjének része, hogy minden évben két hétig táborozzanak a keselyű jegyében a környék legmagasabb pontján, ott várva a boszorkányhercegek küldöttét, aki a megfelelő formula felmutatása esetén egy éven keresztül parancsolhat nekik. A könyv sebezhetetlenségükről is regél, legalább is nem mágikus fegyverrel, a mérgekre immunisak, illetve a két héten kívüli szunnyadó idejük alatt még a megtámadásukra sem ébrednek fel, így gyakran kőszobroknak nézhetik őket, viszont akár egy csepp vér is elég ahhoz, hogy tudatra ébredjenek (1 kör). A fénytől irtóznak, csupán fele olyan erősek a fényben (fele értékek), ilyenkor igyekeznek visszahúzódní sötét menedékükbe. A felébresztett kóborlók még a formulának sem engedelmesskednek, halál vár a nyugalmaukat megzavaróra. Aki nem képes a formulával bizonyítani a táborozó élöholtak előtt, annak nincs kegyelem és amikor önmaguktól felébrednek senkit nem kímélnek aki az útjukba kerül. A könyben idézve van a *crantai* Haláltörvények megfelelő része.

A formula

A formulát csak két ember teljesítheti, az egyikük egy harcos a másikuk egy varázsló kell legyen. A hacosnak el kell mondania a *crantai Haláltörvények* közül az elsőt és negyediket a varázslónak pedig el kell citálnia egy kényszerítő litániát a *Pusztulás Könyvéből*. A varázsló az első próbálkozástól 40%-ban megőrül, a másodiknál 20% eséllyel, a harmadiknál biztos a siker. *Raman Ahasu* birtokolja a formula litániáját egy földiánson és meg tudja tanulni. A kötelék egy éven át tart és csak a kóborló kapitánynak felmutatott *Arbegi Szent Tűzzel* törhető meg.

A ködmocsár temploma

A templom a lelkek vérmágikus mivolta miatt a lelkek felszabadulása által vért teremt a tempom belső falain keresztül, amellyel a játékosok felébreszthetik a kóborlókat, melyek napközben a templomot őrzik, éjszaka pedig őrzáratoznak a mocsárban, amennyiben a lelkek felszabadulása felébreszti őket. Rúnateremmel védett a templom pincéje. A templom udvarának sarában egy agyaggólem őrzí az ősi színhelyet.

A rúnaterem

A rúnaterem leírása a befejező küldetésnél található.

Nastar rendje

A rend tud róla, hogy a *Ködmocsár* temetkezési helyszín volt korokkal ezelőtt, azonban nem tud semmit a kóborlókról, hiszen korábbi expedícióik nem jutottak előrébb. Amint felmerül a gyanú, a rend vezetője csatlakozik a küldetéshez, hogy dokumentálja és elkísérje a kalandozókat.

Darton útjai

Dartonita jelölteket küldött a térségbe *Rowon*, hogy ősi fegyverek után kutassanak a *crantai*

temetkezési helyszíneken. *Tagrid*, testőre és barátja az udvari ork *Krachul* ezzel a céllal érkeztek a városba, hogy fegyverszállítmányokat küldjenek *Rowonba*. Ezért szeretnék a *Sabhass* dinasztiához vagy a kormányzóhoz is közelebb kerülni, azonban nem találnak elég hívőt *Darton* hitének megszilárdításához.

A mocsári óriás család

A város melletti mezőgazdasági területtel is rendelkező civilizáltabb faluval időközönként titkon cserekereskedelmet folytatnak, főleg aligátorbőrt és mocsári teknősök teknőjét hagyják a mocsár szélén, amelyre a falusiak úgy reagálnak mint az ősisztenek ajándéka, ezért kőoltárt állítottak fel a mocsár határán ahová különböző fafaragványokat, kézművesipari eszközöket, néha aranyékszert helyeznek a régmúlt legendás csatamezők és mesebeli *Voul* hősök tiszteletére. Szerzte a mocsárban látni fába egymásnak vésett üzeneteiket. Ezek az üzenetek tulajdonképpen arra figyelmeztetnek, hogy láttak legutóbb arrafelé élőholtakat. Ha észreveszik, hogy valaki a területükön ólálkodik, azt ravaszul csapdába ejtik, aztán soha többé nem engedik, de meg nem ölik. Amennyiben még is megszöknek az illetők, a nyomába erednek a szerencsétlennek és a mocsár határáig üldözik, hacsak nem esne közben valamelyik túlvilági teremtmény vagy maga a mocsár áldozatául. Az élni és élve hagyni természetelvük szerint a Világanya választotta számukra ezt a területet, így amennyiben kommunikálni akarnak velük, úgy nehezen, de szóba lehet állni velük és védelemre ösztönözni őket, habár csak az óriások nyelvét beszélik.

Élőholtak

A kóborlókon kívül még a manaháló zavarodottsága miatt aszott csontvázak, zombik élednek fel majd rognak össze a mocsárban, félhomályban pedig boszorkánymágia áldozatául esett árnyak lesnek az óvatlanokra. A templom múmiája egy hajdan *crantai* vérmágiát üző pap akit a templomban mumifikáltak halálakor.

Fórumülés

Amint kibontakozik a történet és lezajlik az expedíció, a kőtábla sorsáról rendkívüli tanácsulást rendelnek el. A szavazás alatt *Dreina* vallási képviselote, *Nastar* rendjének hatására a *Régiségek Házában* való kiállításra szavaz, a többség kisebb képviselői és a polgárok szerint viszont a kereskedelembe való értékesítésére tenné a voksát. A *Nastar* rend vezetője felkéri a játékosokat, hogy változtassanak a szavazáson vagy *Raman Ahasuval* együtt győzzék meg a kormányzót, hogy vessék alá további vizsgálatoknak a táblát. A mocsári óriás családról is szó esik az ülésen, amennyiben a játékosok harcba keverednek velük és ez nyilvánosságra kerül a kormányzó az elpusztításuk mellett dönt felülbírálva minden ellenvetést.

Esküdt ellenségek

Típus: Kalandmodul

Küldetésadó: Mezőgazdaság, Bányászat, Alvilág

Helyszínek: Menos kereskedőcsalád udvara, Lincos kereskedőcsalád palotája

NJK-k: *Levindar Sabhass*, *Tian Lincos*, *Falvin Menos*, *Marcio Tourini*.

Szervezetek: Menos kereskedőcsalád, Lincos kereskedőcsallád, Sabhass dinasztia, Tolvajcéh

Feltételek: Egy vonatkozó reputációs küldetés legalább háromszori elvégzése

Jutalmak: 150 ezüst stratér

Tapasztalati pont: KM szerint

Kalandmodul-bevezető:

- **Szóbeszéd:** Egyes rosszindulatú feltételezések azt mondják, hogy a *Sabhass* dinasztianak közvetve (*Toron*) van köze a gazdasági, kereskedelmi visszaeséshez és az

árak emelkedéséhez...

- **Szóbeszéd:** Mások azt beszélik, hogy a többi, nagy kereskedőcsalád fogott össze a *Sabhassok* ellen, hogy megszerezhessék monopóliumaikat és közvetve (*Tolvajok Céhe*) keltik rossz hírét a *toroni* és *kyr* famíliáknak...
- **Hír:** A *Sabhass* kereskedőház sok árunak emelte meg az árát és ez kihatott a többi kereskedőre is, akiknek emiatt szintén emelniük kellett portékáik árát...
- **Megbízás:** Az *Arszúnok Testülete* titokban keresi fel azt a bátor illetve szép szavú diplomata beállítottságú és megbízható jelöltet, aki képes szót váltani a marakodó kereskedőfamíliákkal illetve külhoni és pártatlan volna a nyomozásban...
- **Feltétel:** A kijelöltnek *Nastar* illetve *Dreina* helyi rendjének támogatását kell élveznie valamint azok segédelmével és ellenőrzésével folytathat nyomozást...

Előzmény

A *Sabhassok* levelet kapnak *Toronból*, miszerint ha szeretnének továbbra is pozícióban maradni a kereskedelemben, akkor emeljék meg a fegyverek árait. Ezt a levelet gyanakvással kezelték, azonban emeltek az árakon, a háború miatt. A *Menos* és a *Lincos* kereskedő familia már jóideje azzal a váddal illetve a dinasztia tagjait, hogy *Toroni* kapcsolataik nem csupán kulturális hagyományok ápolásán és kereskedelmi kapcsolatok kialakításán nyugszanak.

A levél megszerzése

A *Lincosok* felbérelik a játékosokat, hogy szerezzenek bizonyítékot, akik külhoni kalandozókat keresnek a dokumentum megszerzésére. A *Sabhass* dinasztia a gyanakvásokra reagálva kijelenti, hogy nem állnak kapcsolatban *Toronnal* a háború kezdete óta. A levelet elpusztították, így csupán a levélről tudomást szerző *Sabhassok* vallomása nyerheti meg az ügyet. Amint a játékosokat felbérelik a dinasztia *toroni* fejevádszt küld a megfélemezésükre.

Hamis vádak

A *Sabhassok* felbérelik a *Tolvajcéhet*, hogy hamisítsanak meg néhány kereskedelmi egyezményt, miszerint a *Menos* és *Lincos* kereskedőcsalád mérgeket vásárolt a feketepiacon, a *Tolvajcéh* pedig a játékosokat keresi meg, hogy helyezték a bizonyítékokat a kereskedő famíliák udvarházába, palotájába. A *Tolvajcéh* név szerint szóló, *Toroni* leveleket hamisít, melyet a játékosoknak kellene a két kereskedőcsaládhoz juttatni, majd leleplezni őket a városőrség előtt. Ezek szerint a játékosoknak rajta kellene ütnie fegyverszállítmányokon és kalózzokkal kötni kereskedelmi egyezséget, valamint amikor eljön az idő lefizetni vagy rávenni őket, hogy megtámadják a várost.

A *Sabhassok* arra bérelik fel még a *Tolvajcéhet*, hogy fosszák meg a kalandozókat minden vagyonuktól és tegyék őket bűnössé amennyiben nem segítenek.

Arszúnok Testülete

Az *arszúnok* szerint ez nem más, mint a mindenkori vádaskodás csupán, érdekellentétek feszültsége, melyet a háború tovább fokoz csupán. Arra bérelik fel a játékosokat, hogy teremtsenek békét a felek között és vegyék rá a kereskedőfamíliákat egy békeegyezség megkötésére, mely szerint háborús helyzetben összefognak a város megsegítésére.

Fórumülés

A fórum a fellelhető bizonyítékok alapján elrendeli az egyik fél ideiglenes kizárását a fórumból, mely szerint ezentúl az üléseken a kormányzó külön engedélyével vehetnek csak részt, miután a *Taggei Ítélszék* megtárgyalta az ügyet.

Idegen Vizeken

Típus: Kalandmodul

Küldetésadó: Kormányzás

Helyszínek: Sinemos tenger, Ksiahh Szigete

NJK-k: *Févisz Dausszín*

Szervezetek: Arszúnok Testülete, A Tengeri Farkasok Szövetsége

Feltételek: Kalózháború legalább háromszori elvégzése

Jutalalmak: 300 ezüst, kalózkodási engedély

Tapasztalati pont: KM szerint

Kalandmodul-bevezető:

- **Hír:** Vérdíjat tűztek ki az elszegényedett *arszún* családból származó ifjú szőke kalózkapitányra, *Févisz Dausszínra*, akiről eddig is igencsak megoszlott a közvélemény...
- **Szóbeszéd:** Megtámadt és elfoglalt egy eltévedt, *aszisz*, utánpótlásokat szállító kereskedőhajót. A hajón fegyverek voltak és *aszisz*, de *Tharr* hívők adták értük életük...
- **Legenda:** Az öreg *lupár*, *Tilar Yamm*, a város emlegetett bolondja, állítása szerint látta a Tengeri Kísértet nevű hajót (*A Yamm-Haikán-t*) melyet a ködből látott előbukkanni, nem látott rajta matrózokat sem, a hajó mintha magától sodródott volna a vízen.
- **Szóbeszéd:** Az beszélnek a helyi tengerészek, hogy a Tengeri Kísértet már az Elveszett Lelkek Hajója nevet viseli, legalább is ők, már így tartják számon.
- **Megbízás:** A *Viharmadár* névre keresztelt *korg* kalózhajó egy matróza fut bele kalandozóinkba megbízást ajánlva, hogy kapitányuk előszeretettel fogadna új matrózokat, hajójának vagyonát őrző zsoldosokat és tudós főket egyaránt, minden gyanakvást eloszlatni igyekezve, busás jussot ígérnek...

Előzmény

Az Tengeri Farkasok Szövetségének szabadkalóz vezér-kapitánya küldetést kapott az *Arszúnok Testületének* megbízásából, miszerint, derítse fel a *Ksiahh* szigete körüli

partszakaszokat, engedély nélküli kalózok part mentén horgonyzó hajói, partmenti rejtekhelyei után kutatva. Miután a *Taggei Tengerészedred* jelentést adott, hogy egy eltévedt *aszisz* kereskedőhajót támadott meg és süllyesztett el, vérdíjat tűztek ki a fejére és megkérdőjelezésre kerül a *Tengeri Farkasok Szövetségének* hűsége is, mely most vezető nélkül igyekszik a kalózok ellen folytatott harcát folytatni. A vízből kimenekített *asziszok* elmondták, hogy a hajó fegyvereket szállított *Toronba*, de a hajón lázadás tört ki a háború ellen és a hajót messze kormányozták a *quiron tengeren*. A legénység egy része rendkívül legyengült a hosszú út miatt, így nem tudták megvédeni magukat a támadás ellen. Jelentésük szerint a foglyok ejtése volt a cél.

A Tengeri Kísértet

A hajó elment felderíteni a *Ksiahh* sziget partvonalát, mialatt kalózokkal ütközött meg, megfogyatkozott matrózai, szabadkalózái miatt, kénytelen volt lehorgonyozni a sziget melletti zátonyos részen, várván, hogy arrajár a *Tengeri Farkasok* szövetségének egy másik hajója, amely kimenti őket. Még vártak, az éjszaka leple alatt benszült zombik támadták meg táborukat, a szabadkalózokat megölték, a kapitány pedig megadta magát. A hajón a túlvilági birtok varázslat segíti a zombi matrózokat.

A Yamm Haikan

A valódi tengeri kísértet a zátonyos vizekben, tengerszint alatti barlangrendszerekben rejtőzött ameddig a helyi halászok legalább egy tucatját meg nem ölte és zombi szolgájává nem tette. Innentől már csak egy hajó felbukkanására várt. Miután a legénységet megölette és őket is zombivá tette, a kapitányt az élőholtakon keresztül hozzá szólva és cselekedve halálra kínoztta, majd vámpírrá tette nekromanciával. Immár a kapitánnyal kötött szövetsége révén, további hajókra szeretne vadászni, tovább növelve ezzel hatalmát.

A kapitány

Mivel vámpírrá változva, hihetetlenül szomjúhozik az emberi vér után, eleinte csupán a *Benalu* törzs tagjain élősködve csillapította szomját, majd rákényszerült a *Yamm Haikannal* való szövetségre, miszerint bármilyen hajót megtámadhatnak a térségben, amennyiben abból rabszolgákat tudnak gyűjteni a kísértet számára.

A Viharmadár

A *korg* kalózhajó kapitánya, szoros kapcsolatban állt *Févisz Dausszánnal*, így aggodalma okán keresi meg a kalandozókat, hogy segítsenek felkutatni a szabadkalóz vezérkapitányt, busás jussot ígér és szabadkalózkodásra vonatkozó engedélyt kérvényez a játékosoknak a segítségükért cserébe.

Fórumülés

A játékosok több szabadkalózhajóval is megpróbálhatják elpusztítani az *Elveszett Lelkek Hajóját* és élőholt legénységét. Mivel a *Tengeri Kísérteten* kívül még öt szabadkalózhajó van, így amennyiben több mint két hajó elbukik úgy a fórum ülésén a *Tengeri Farkasok Szövetségét* szavazással feloszlatják. Amennyiben bebizonyosodik, hogy a *Yamm Haikan* műve volt minden, úgy a játékosokat kérik fel vagy egy megmaradt szabadkalóz kapitányt helyezmel a szövetség élére.

Újkapuk

Típus: Kalandmodul

Küldetésadó: Céhek

Helyszínek: Rawill Tagge

NJK-k: *Enor Bias, Orwen Bias, Névisz Tárlann, Asszúr Nírunn, Szurvún Húrann, Lívárr Núszvúrr, Raman Ahasu*

Szervezetek: Céh mesterek Tanácsa

Feltételek: Céhalapítás legalább egyszeri teljesítése

Jutalmak: 200 ezüst

Tapasztalati pont: KM szerint

Kalandmodul-bevezető:

- **Szóbeszéd:** A különböző, de főleg az alsóbb rétegek népei, előbb panaszkodnak, majd tanácsokba próbálnak tömörülni, hogy hangot adjanak a nemtetszésüknek a gazdasági, kereskedelmi visszaeséssel és az inflációval kapcsolatban...
- **Hír:** A fórum nem engedélyezi ezen emberek céhbe vagy tanácsba való tömörülését...
- **Szóbeszéd:** Az a beszéd járja, hogy bizonyos személyek felkelést, lázongást szerveznek...
- **Megbízás:** *Enor Bias* fia *Orwen Bias*, fogadójában, a *Karavellában* kéri meg kalandozóinkat, hogy segítsék a lázadást melynek szervezése fülébe jutott korábban, jutalmuk természetesen nem marad el amennyiben titokban marad a felkérés...
- **Megbízás:** *Névisz Tárlann*, a város örparancsnoka küldött által keresi meg a kalandozókat, hogy segítsenek megfékezni a lázadást, parancsnoki rangot ígérve.

Előzmény

A háborús infláció *Tiadlan* belviszályai és fejtelensége miatt, elérte *Rawill Taggét* is. *Orwen Bias* hallgatta meg azon szegényebb rétegek kéréseit, akiket nem engedtek tanácsba vagy céhbe tömörülni. Idővel felütötte a fejét az elégedetlenség és az összefogás gondolatából kiindulva tervet kezdtek szőni a város hatalmának átvételére.

A lázadás

A lázadás megszervezése már jóval előrehaladottabb volt, mint azt bárki gondolta volna, vezetőjük a *Céhmesterek Tanácsából* kivált *Orwen Bias* aki a szegényebb parasztokat, kézműveseket, halászokat bátorította fel arra, hogy a városvezetés ellen forduljanak. Mivel a vallásokat tiszteletben tartja, ezért célpontjainak először is az örposztokat, a városőrség három kaszárnyáját célozta meg, illetve a kiképzőközpontot. Következő célpontjai a város kaputornyai, a kormányzói kincstár, melyet ha meglepetésszerűen fosztanak ki, lesz esélyük a helyi és környékbeli városok zsoldosait is felfogadni, mellyel már a *Taggei Gyalogezredet* is legyőzhetik. Miután megrohamoznák a kormányzói palotát és a tanácsosi rezidenciát is, miszerint átvennék az irányítást a város felett. Mindehhez a játékosok segítségét kérik.

A városőrség

A városőrség őrparancsnoka küldöttel keresi meg a játékosokat, hogy segítsenek leverni a lázadást, kapitányi rangot és jutalmat ajánlva föl számukra. Ez azt jelenti, hogy a lázadás minden célpontját egy csapat örrel közösen kell megvédeniük. Amennyiben képesek rá, találják meg és élve fogják el, vezessék elő a lázadás vezetőjét, hogy a *Taggei Ítélszék* elé tudják vinni az ügyet.

A Céh mesterek Tanácsa

Enor Bias nem támogatja fia ügyét és azt szeretné, hogy a lázadás végetérjen, így megkeresi a játékosokat, hogy vállalják a forrófejű fiatal meggyőzését a lázadás befejeztéről, ezért külön jutalmat és a *Céh mesterek Tanácsában* való előmenteli jogot kínál fel.

A fórumülés

A kormányzó rendkívüli ülést hív életre, melyben a szavazás is egyöntetű, így parancsára a lázadást le kell verni. Azonban ezt a polgárok feláldozása nélkül nehéz volna megtenni, így a méltán híres kalandozó játékosokat kéri fel *Orwen Bias* elfogására.

Mélyen Szeretni Más

Típus: Kalandmodul

Küldetésadó: Kereskedelem, Mezőgazdaság, Boszorkányrendek,

Helyszínek: Sabhass dinasztia palotája, Lincos kereskedőcsalád palotája, Ellana szentélye, Siralomzátony

NJK-k: *Lívarr Nűszvűrr, Tavlina Kialas, Levistar Sabhass, Tian Lincos, Liana Lincos, Elissar Sabhass*

Szervezetek: Sabhass dinasztia, Lincos kereskedőcsalád, Ellana rendje

Feltételek: Legalább egy vonatkozó reputációs küldetés háromszori teljesítése

Jutalalmak: 200 ezüst

Tapasztalati pont: KM szerint

Kalandmodul-bevezető:

- **Szóbeszéd:** Az a pletyka járja, hogy a *Hassitor kapitányának másodtisztje, egy köz-toroni*, frígyre szeretne lépni a *Sinetar kapitányának tiadlani* lányával...
- **Szóbeszéd:** Néhányan azt suttogják, hogy a város hatalmasságai, nem mind értenek egyet ennek a lépésnek a helyességével, mi több, akár hatalmi harcokhoz is vezethet...
- **Hír:** Végül kitűzik a házasság időpontját, viszályokat félretéve, mindkét fél egyetértésével...
- **Legenda:** Egy *dolamin* legenda szerint, azok, akik a *Siralomzátony* felett vallanak egymás iránt szerelmet, azoké örökké fog lángolni, akár csak a legenda szerelmespárjáié, kiket nem engedtek házasságra lépni, így együtt vetették magukat a habok és a sziklák közé...

Előzmények

Az örökös kereskedelmi és politikai ellentéteknek, mely szerint a *Sabhass dinasztia Toronnal* szövetséges, úgy szabnának gátat, hogy a *Sabhassok* kezdeményezésére politikailag előnyös házasság jönne létre a *Lincos* család leánya és a *Sabhassok* kyr ifjúja között. Ezt a vér

keveredése miatt a legtöbb *Sabhass* ellenzi, azonban vezetőjük *Levistar Sabhass* szükségesnek találja az egyezséget a két ház között a jövőre való tekintettel.

A fiatalok

A fiatal *Elissar Sabhass* már régóta udvarol a gyönyörű *Liana Lincosnak* így a pár a kezdetektől fogva kedvelte egymást. Igaz eleinte titokban találkoztak, ameddig atyáik el nem kezdték látni a politikai előnyöket sok akár családon belüli ellenszenv ellenére is.

A gyűrű

A kormányzó személyesen támogatja az ügyet, hiszen a házasság politikailag is egyesíti a marakodó kereskedőfamíliákat, ezáltal a várost erősítve. Nászajándékként egy *Doranban* készült mágikus gyűrűt adományoz a fiúnak. A gyűrű valójában nem *Doranban* készült, hanem a *Sziromajkak* boszorkányainak vezetője készítette és az ezredparancsnokon keresztül küldte a kormányzónak ajándékba, hogy befolyása alá vonhassa, azonban a kormányzó sosem vette az ujjára. A gyűrű megőríti áldozatát és öngyilkosságra készíti hordóját. A gyűrű így a lányhoz kerülne aki ha felveszi leugrik a *Siralomzátonyról*.

A Sabhassok

A *Sabhassok* egy része titokban összefogott a házasság létrejötte ellen és meggyőztek egy *Levistarnak* dolgozó fejedelmét, hogy pénzért cserébe árulja el őt és ölje meg a *Elissart* az esküvő napján, merényletben, hiszen *kvr* vér nem keveredhet a *Tiadlaniakéval*. Azonban ez *Elissar* fülébe jut aki felbérel a játékosokat, hogy akadályozzák meg a merényletet.

A Lincosok

A *Lincosok* egy része is próbálja megakadályozni az esküvőt, hiszen *Toron* szimpatizánsnak tartják a fiút. Arra bérel fel a játékosokat, hogy juttassanak egy kurtizánt a *Sabhassok* palotájába és szemtanúkkal bizonyítsák a megcsalást. A kurtizán a *Sziromajkak* egyik boszorkánya aki titkon befolyása alá akarja vonni a fiút.

Az ezredparancsnok

A *Taggei Gyalogezred* ezredparancsnoka ellenzi a frigyet, kinek felesége melletti titkos szeretője befolyása, rá nézve is igen jelentős. A szerető nem más mint a *Sziromajkak* vezetője, aki katonai titkokat oroz el a ezredparancsnoktól és teszi pénzé azokat a feketepiacon, valamint bejár az erődbe, hogy a katonáknak, kurtizánként imponáljon, így téve őket szerelmes védelmezőivé. A boszorkány azért ellenzi a frigyet, mert azt szeretné, hogy a kereskedők maradjanak viszályos helyzetben és ne tudjanak politikai hatalmukban jobban megerősödni, ezért mindkét kereskedőcsalád kisebb tagjait az ezredparancsnokon keresztül manipulálja.

Fórumülés

Miután a *Taggei Ítélszék* megtárgyalta az ügyet, a fórumban megszavazzák, hogy a feleket ideiglenesen kizárják e az ülésekről. Amennyiben bebizonyosodik, hogy a boszorkányok műve volt az egész a kormányzó méltányosságból elnézi az ügyet. Amennyiben a fiatalok túlélnek a kalandmodult, úgy hivatalosan is áldását adja az esküdtekre.

Inkább a Halál

Típus: Kalandmodul

Küldetésadó: Boszorkányrendek

Helyszínek: Kwiah Tyron, Rawill Tagge

NJK-k: *Lyenna Alindar; Anghar Sirrihiun, Zabar Ovirion*

Szervezetek: Livinai Gyülekezet, Ellana egyháza, *Sabhass dinasztia*

Feltételek: Egy vonatkozó reputációs küldetés legalább háromszori ismétlése

Jutalalmak: 300 ezüst

Tapasztalati pont: KM szerint

Kalandmodul bevezető:

- **Szóbeszéd:** Az éves *Taggei* kulturális fesztivált tartják, amikor is az a szóbeszéd járja, hogy elég sokan megbetegednek a fesztivál ideje alatt, mely lehet, hogy járványt jelent.
- **Hír:** Elrendelik az összes gazda állatának lemészárlását. Minden lakost arra utasítanak, hogy semmilyen helyben tenyésztett állat húsát ne fogyasszák, mert fertőző...
- **Hír:** Lepra ütötte fel fejét a városban. A gyógyítók és a papok szorgosan próbálják megfékezni, de az, a tűz sebességével terjed tovább...
- **Hír:** Néhány katona megszökött a *Kwiah Tyron*-ból, ezek fejére kiemelt vérdíjat tűznek...
- **Szóbeszéd:** Néhány szökött katona hírét kelti a *Kwiah Tyron*-ban történő eseményeknek. Habzó szájú, rángó örültekről beszélnek, akik élőholtak módjára támadnak meg bárkit, mikor rohamot kapnak...

Előzmény

Angharr Sirrihiun és testőre, *Zabar Ovirion* titokban, kereskedőnek álcázva érkeztek a városba *Toronból*. Küldetésük betegségek elterjesztése a városban, hogy annak lakossága és serege meggyengüljön a város lerohanása előtt. Erről előre senkit nem értesítettek, hogy titokban maradjon a kilétük. A betegséget a boszorkánymester fogadóról fogadóra járva terjesztette, így mire a fesztivál elindult az már magától terjedni kezdett.

A járvány

A boszorkánymester előszeretettel jár a *Kapuőr* nevű kocsmába, ahol a *Taggei Gárdistákon* kívül, az oda járó katonákat is megfertőzheti bűvragállal, mellyel leprát és veszettséget terjeszt közöttük. A falvakat is járja, hogy az étellel az állatokon is terjessze a betegségeket.

A nyomozás

A *Livinai Gyülekezet* felfigyelt az érkezésükre, azonban hamis papírokkal érkeztek melyre később derült fény. Míg *Ellana* rendje a betegségek gyógyításával foglalkozik, úgy a Gyülekezet a titokzatos alakok után nyomoz, feltételezik, hogy bűnözőkkel állnak szemben, azonban azt nem tudják, hogy összefüggésben állnak e betegség terjedésével, ezért felbérelnek a játékosokat, hogy nyomozzanak az ügyben és találják meg a két külhonit. A nyomozás kezdetén kihallgatták az aszisz kereskedőt, akinek hajóján érkeztek, aki elárulta, hogy a hajón valamilyen főzeteket készített az egyikük, így erős a gyanúja, hogy boszorkánymesterrel van dolguk, hiszen egyszerű

kereskedő nem érthet az ilyesmihez. A város több pontjáról jelentették a kaszárnyákon, hogy egy sötét éjszakán egy utcai támadás után betegedtek meg.

A fesztivál

A személyleírás alapján nem találtak rájuk a gyülekezet tagjai, így arra kéri a játékosokat, hogy vegyenek részt a fesztiválon és próbáljanak rájuk lelteni. Mivel korábban kereskedőknek adták ki magukat, feltételezik, hogy egy nagyobb tömeg összecsoportosítása esetén ők is megjelennek. A *Sabhass dinasztia* szervezi a fesztivált, így a játékosokat bízzák meg azzal, hogy tárgyalják le velük, hogyan ejtik csapdába a két idegent. Mivel a célpontok katonák is voltak, így azt az ötletet javasolják, hogy a kalandozók valamelyike adja ki magát a szárazföldi erők parancsnokának, aki beszédet fog mondani a háború által felborzolt kedélyek megnyugtatósára.

Örökség

Típus: Kalandmodul

Küldetésadó: Bányászat

Helyszínek: Menos bánya, Menos kereskedőház udvara, *Kapuőr hegy*

NJK-k: *Falvin Menos, Estire Menos, Kalmon Yadah, Raman Ahasu*

Szervezetek: Menos kereskedőcsalád

Feltételek: Kőfiak és kereskedők legalább háromszori ismétlése

Jutalmak: 500 ezüst, az második kőtábla

Tapasztalati pont: KM szerint

Kalandmodul bevezető:

- **Legenda:** A köznép mesemondói úgy tartják, a *kyrek* nem csupán épületeket és anyagi értékeket hagytak rájuk. Mende-mondák szerint rengeteg írásos emlék, valamint vallásos jelentőséggel bíró dokumentumok évezredes nyughelye maradt feltáratlanul...
- **Szóbeszéd:** A menos bánya egy új tárnát nyit meg, azonban a bánya alagútrendszere a hegy túloldaláig vezet, így hegyi örvények kezdtek birtokba venni a járatokat, amely akadályozza az új tárnák feltárását.
- **Hír:** Törpe bányászok, feltehetően *crantai* nyelven rótt írásokat és vésett kőtáblát fedeztek fel a *Kapuőr-hegy* mélyén...

Előzmény

Estire Menos bányamérnök új tárnákat szeretne megnyitni, melyhez alagutat fűrtak a törpék. Az alagút légátáramlását biztosítvány keresztülfűrtak a hegyen és egy kijáratot hoztak létre a túloldalon. A munkálatokat megkezdték, az ősi tárnák felderítése, járatok omlásoktól való megtisztítása, alátámasztása folyamatban van. A munkálatokat egy *Kalmon Yadah* nevű *tiadlani* bankár támogatja, *Falvin Menossal* kötött egyezségük alapján, pénzt fektet a munkálatokba, így olcsóbban szállítanak neki különböző bányászati nyersanyagokat, vasat, követ, gyenge minőségű rezet.

A hegyi őrzöngők

A hegy túloldalán lévő kijárat őrizetlensége miatt a járatokat a hegy túloldalán lakó törzsek az Istenek Főzetétől megőrült, hegyi őrzöngők lepték el, ezért elakadtak a munkálatok. A *Menos* család vezetője ezért megkeresi a játékosokat, hogy tisztítsák meg a járatokat a törvényenkívüli behatolóktól. *Kalmon Yadah* pedig zsoldosokat keres akik őrizhetik a kijáratot, melyet jól megfizet.

A különleges tárna

A játékosok a törpe bányászokkal együtt találnak rá egy mesterségesen ősidők óta létező folyosóra, mely egy ősi járat beomlott részén túl található. Miután elhordják a követ a beomlott rész elől, *Falvin Menos* a kormányzó udvari varázslóját hívja segítségül, hogy vizsgálja meg az ősi helyszínt. Az omlás elhordása után egy teremre lelnek, mely rúnaterem és egy kőgólem őrzi. A kőgólemet először szobornak hiszik, ameddig fel nem támad.

A rúnaterem

A rúnaterem leírása a befejező küldetésnél található. A gölem a terem bejárata előtt álló szoborként testesül meg.

A Wyvern

Egy nap a törpék fejvesztve menekülnek a tárnákból, sárkányt kiáltva. Átütöttek egy falat, amely a hegy egyik ég felé nyitott barlangjába vezet. Indák lógnak alá a felül nyitott, nyirkos víznyeléből, így a barlangban térdig érő tócsákban lehet haladni. A lény valójában nem rég költözhetett a víznyelőbe a *J'Hapinla* magasabb vonulataiból, pár keresve, hiszen kifejlett erős példány. A rendkívüli fórumülés egyöntetű döntése, hogy a lényt el kell pusztítani, mely feladat a bátor kalandozókra hárul. A *Tolvajcéh* ennek hallatára megkeresi a játékosokat, hogy engedjék be őket éjszaka a bányába, hogy lecsapolhassák a Wyvern mérgét, melyet azzal fednek, hogy ellenmérget szeretnének készíteni belőle.

A fórumülés

A korábbi kőtábla felfedezése után, *Raman Ahasu* meggyőzte a tanácsot és a kormányzót, hogy további vizsgálatoknak vessék alá a táblát. Az *Öregtoronyban* talált (*Shaga Yuggah Kapuja* befejező küldetés elején) információk alapján a helyi hatalmasságok lehetőséget, de egyben veszélyt is látnak egy ősi térkapu kutatásában, továbbá még nem tudják hol lelhető fel a harmadik tábla, ha egyáltalán fellelhető még.

Keletről Délre

Típus: Kalandmodul

Küldetésadó: Kormányzás

Helyszínek: Sinemos tenger, Taggei kikötő

NJK-k: *Viaron Kalesse, Lívarr Nűszvúrr, Marcio Tourini, Omago Dauran, Levistar Sabhass, Névisz Tárlann*

Szervezetek: Kikötői Számvevőszék, Tolvajcéh, Tengeri Farkasok Szövetsége, Sabhass dinasztia, Taggei Örgárda

Feltételek: Kalózháború legalább egyszeri elvégzése

Jutalalmak: 200 ezüst
Tapasztalati pont: KM szerint

Kalandmodul bevezető:

- **Szóbeszéd:** *Enoszukeből* érkezik egy nagy értékű tea, porcelán és selyemszállítmány, a Távolkeleti Császárszigetről amely nem messze található a város partjaitól. A szállítmány néhány nap múlva továbbhaladna *Hesterdan* kikötőjébe...
- **Hír:** A szállítmány fogadását felvetik a fórumban és több ülésen keresztül is vita folyik róla...
- **Szóbeszéd:** Egyes források szerint hatalmas csempészakció van készülóban...
- **Szóbeszéd:** Mások azt suttogják a kalózok biztosan lecsapnak a szállítmányra és kíséretére...

Előzmény

A Kikötői Számvevőszék futárt kap, miszerint egy *Enoszukei* tea, porcelán és selyemszállítmány fog a kikötőbe érkezni, majd továbbhaladna *Hesterdanba*. A kikötőben vámot fizetnének, lehorgonyoznának egy éjszakára, feltöltenék készleteiket, majd továbbindulnának. Természetesen az áru részét a helyi kereskedelemben is szívesen áruba bocsájtánák.

Kalózkísérlet

A kormányzó a Tengeri Farkasok Szövetségének egy hajóját a Sötét Horizontot jelöli ki a *Sinemos* tengeren való kíséretre, az esetleges kalóztámadások miatt. A hajó *dolamin* kapitánya *Omago Dauran* kéri bérelt fel a játékosokat, hogy kalózvadász zsoldosként és/vagy diplomataként járuljanak hozzá a küldetés sikeréhez. Az *enoszukei* hajót az éjszaka vihar éri, s a helyi kalózok ezt kihasználva támadják meg azt.

Tolvajok éjszakája

A *Sabhass dinasztia* már várja a hajót, melyen nem csupán az említett termékek vannak, hanem kiváló minőségű fegyverek is, melynek vásárlására nem kaptak engedélyt a kormányzástól. *Marcio Tourini* végig titokban tartja, hogy a *Sabhass* dinasztia felbérelte őket a csempészakció végrehajtására, ők fogják az éjszaka leple alatt kipakolni a csempészárut.

Az őrködés

Névisz Tárland, a város őrkapitánya információt kapott a csempészakció esetlegességéről, így felbérelt a játékosokat, hogy álljanak őrt a gárdistákkal és amennyiben szükséges, próbálják megakadályozni a csempészakciót. A gárdista őrköt lefizeti a *Tolvajcéh*, hogy ne avatkozzanak közbe.

A fórumülés

A küldetés kimenetelétől függően, a fórumban megszavazzák, hogy a hajót továbbengedik-e a *Hesterdani* kikötőbe avagy sem. Amennyiben fény derül a csempészakcióra a

döntés egyöntetűen azt mondja ki, hogy a hajó csupán helyben kereskedhet a legalálisan behozott portékákkal, egyéb esetben tovább engedik *Hesterdanba*.

Szerény Áldozat

Típus: Kalandmodul

Küldetésadó: Kormányzás, Boszorkányrendek

Helyszínek: Tolvajcéh épülete

NJK-k: *Szurvún Húrann, Marcio Tourini*

Szervezetek: *Taggei Őrgárda, Tolvajcéh, Livinai Gyülekezet*

Feltételek: Bűnüldözés vagy Boszorkányüldözés legalább háromszori ismétlése

Jutalalmak: 200 ezüst

Tapasztalati pont: KM szerint

Kalandmodul bevezető:

- **Szóbeszéd:** Nyílt titoknak számít, hogy a tolvajcéh kapitánya, egy bizonyos *Marcio Tourini*, aki gazdag körökben mozog és kúriájába tehető külhoni kereskedőket hív meg...
- **Hír:** *Tourinit* perelik a kereskedők, azonban valahogyan mindig sikerül elsimítania az ügyet kapcsolatain keresztül.
- **Szóbeszéd:** Egyes források szerint jótékony célú, pompás vacsorákat szervez, a szegények megsegítése céljából...
- **Megbízás:** A *Taggei Őrgárda* megkeresi kalandozóinkat, hogy derítsék ki valójában milyen céllal hívja meg a kereskedőket a *Talavrai* céhmester.

Előzmény

A *Sziromajkak* és a *Kék Aynák* szövetségre léptek a *Tolvajcéhvel*, miszerint az, kapcsolatai révén, emberkereskedők által új leányokat szállít le a boszorkányrendeknek. Így a boszorkányrendek növekedni tudnak és idővel nagyobb hatalomra képesek szert tenni.

Az őrgárda

A fogadónegyed őrkapitánya keresi meg a játékosokat, hogy tartsák szemmel a fogadónegyedbe érkező külhoni kereskedőket és tudják meg tőlük milyen céllal és kihez érkeztek városban. Ehhez a fogadónegyed kaputornyánál kapnak minden nap információt. A kikötőnegyedben pedig felhatalmazást kapnak a hajók átvizsgálására, *Névisz Tárlánn* engedélyével. Mindössze annyit tudnak meg így a játékosok, hogy néhány külhoni kereskedő elveszíti az áruja egy kis részét az éjszaka leple alatt a kikötőben, valamint meghívással rendelkezik *Tourini* kúriájába. Utóbbiak az emberkereskedők, akik elrabolt leányokat szállítanak szekereiken, a lányok átvétele azonban így még nem bizonyított.

A gyülekezet

A *Livinai Gyülekezet* keresi meg a játékosokat, hogy vegyenek részt egy küldetésben, melyben tehetős kereskedőnek álcázzák be őket és megkeresik *Tourini* kúriájában egy üzlettel kapcsolatban. Az üzlet arról szólna, hogy pénzzel támogatnák a *Tolvajcéhet*, cserébe azonban tagokká szeretnék tenni néhány emberüket.

A Tolvajcéh

A *Tolvajcéh* gyanúval kezeli az ügyet, így próbáknak veti alá a jelentkezőket, melyek szerint először a helyi törvényeknek megfelelően lopniuk kell egy-egy külhontól, majd egy hajóval érkező külhoni kereskedőt kell meggyőzni, hogy *Tourini* vendége legyen egy éjszakára, ameddi ellopják a rakomány egy részét, melyet aztán a szegényeknek adományoznak, vagy eladják és a pénzből pompás vacsorákat szerveznek a szegényeknek.

A vacsora

A vacsorára meghívott szegénység szép számmal megjelenik, ahol a játékosok tudtára jut, hogy eltűnt néhány leány a meghívottak közül. A vacsora közben boszorkányok igyekeznek elcsábítani a játékosokat, hogy a magukhoz és a *Tolvajcéhhez* láncolják őket. A lányokról kideült, hogy önként csatlakoztak, azonban a tolvajoktól megtudható *Tourini* emberkereskedőkkel is kapcsolatban áll.

A fórumülés

Amint kideült, hogy milyen kapcsolatokkal rendelkezik *Tourini* a tanács a következő ülésén megvitatja az ügyet és a *Taggei Ítélszék* börtönre való ítélese mellett a *Tolvajcéhet* állami kézbe veszik és a játékosok egyikét nevezik ki vezetőjének.

Angyalok és démonok

Típus: Kalandmodul

Küldetésadó: Vallás, Kormányzás, Boszorkányrendek

Helyszínek: Dreina Temploma, Ellana szentélye, Siralomzátony

NJK-k: *Drayh Leeth*, *Drayen Leeth*, *Davarius Nalendor*, *Asszúr Nírunn*

Szervezetek: Dreina Rendje, Ellana rendje, Taggei Örgárda, Sabhass dinasztia

Feltételek: Egy vonatkozó küldetés legalább háromszori teljesítése

Jutalmak: 300 ezüst

Tapasztalati pont: KM szerint

Kalandmodul bevezető:

- **Hír:** A karakterek megtudják, hogy különböző népcsoportok lánygyermekei tűnnek el a városból, nyomtalanul. A jutalom elégséges, embercsempészekre gyanakodnak...
- **Legenda:** Egy lupár legenda szerint, az egykor itt élt *crantaiak*, gyakran mutattak be emberáldozatot a *Kapuőr-hegyen*.
- **Szóbeszéd:** Egyes feltételezések szerint *aszisz* hajótörötteket látott vendégül a *Sabhass* dinasztia...

- **Megbízás:** *Dreina* helyi rendjének egy főrendű paplovagja keresi meg a kalandozókat, hogy járjanak utána, gyanúja helytálló e, miszerint a hajótöröttek gyakorolnak e tiltott vallást a félszigeten...

Előzmény

Az aszisznak álcázott *toroni* hajó mely a *Drayh és Drayen Leethet* szállította viharba keveredett és a *Siralomzázonynál* futott zátonyra és a két pap, minden matrózt a kapitánnyal együtt kivégzett és több tárgyat, közöttük egy zászlót is elégettek, melyről nem megállapítható melyik országhoz tartozik. A helyi őrgárda jelentette a hajótörést *Dreina* rendjének, így egy paplovag is velük tartott kivizsgálni a komoly ügyet. Később a szóbeszédeket hallván és a nyomozást megkezdvén *Davarius Nalendor* magas rangú paplovagmegtudja, hogy a *Sabhass* dinasztia látja vendégül a hajótörötteket, akik azt az információt adják neki, hogy kalózkok foglalták el a hajót és vezették zátonyra, hogy azt kifoszthassák.

Ellana rendje és a Livinai Árvák

Az *Ellana egyházi árvaházának* környékéről tűnnek el leánygyermek, melyet a *Ellana* rendje jelent a *Livinai Gyülekezetnek*, akik megkeresik a játékosokat, hogy nyomozzanak az eltűnt gyermekek után, emberrablókat keresve a kikötőnegyed ezen félreeső részében, melyet többnyire szegények laknak, ebben *Dreina* rendje utasítással állítja a *Taggei Órgárda* tagjait a feladatra, akik elfognak néhány bűnözőt akik talán tudhatnak valamit, de csak néhány kalóz nevét sikerül megtudniuk akik talán beszéltek egy új üzletről, mely emberrablást feltételez egy idegen megbízónak.

A Kék Anyák

A *Kék Anyák* egyik tagja, egy fogadóban keresi meg a játékosokat, akikről azt a hírt hallotta, hogy működtek már együtt a *Tolvajcéhvel*, így megbízhatónak tartják őket. A megbízójuk egy illegális kalóz, aki gyermekeket rabolna el a boszorkányoknak, a zsákmányon pedig egy titokzatos megbízóval osztoznának, a fizettség magas, cserébe védelmet kérnek a törvény embereivel szemben, korrupció terjesztésére kérve a játékosokat.

Tharr gyermekei

A *Tharr papok* a *Siralomzázonynál*, nem messze a *Kék Jósdától*, áldozati oltárt építenek *Tharr* nevében, ahol feláldozni kívánják a gyermekeket, hogy ezzel is a közlő háború győzelmét ünnepeljék és spirituálisan előkészítsék a helyszínt egy későbbi *Tharr* templom megépítéséhez.

A Sabhass dinasztia

A *Sabhass dinasztia* néhány tagja belviszályt alakít ki a dinasztián belül azzal, hogy bűjtatja a két papot, mely ugyan nem tudódik ki, de lehetőség nyílik a közlő háborúba férkőzve arra, hogy ezt megtudják a játékosok.

A fórumülés

Amennyiben fény derül arra, hogy a papokat bűjtatta a dinasztia, úgy a dinasztia tagjait börtönre ítélik a *Taggei Ítélszék* ítélete alapján, a fórumülésen a *Menos* és *Lincos* családok

megkérdőjelezi a dinasztíába vetett bizalmat, azonban a szavazással a dinasztíába vetett bizalom megmarad, révén, hogy a *Sinamosi Ligát* szolgálják.

Császári Parancs

Típus: Kalandmodul

Küldetésadó: Kormányzás

Helyszínek: Gárdaparancsnokság, Halpiac, Raktárak, Taggei Ítélszék, Antoh Temploma, Ellana szentélye, Kikötői Számvevőszék épülete

NJK-k: Lívarr Núszvürr, Ené Rínasz, Nívissz Rúadúsz, Névisz Tárlánn, Asszúr Nírunn, Szurvún Húrann, Tévisz Dasszín, Lasszín Hívarr, Elisszúr Ravúrasz, Vúriusz Nurannúr, Drénisz Nasszúl, Érann Dúrasz, Nívissz Rúadúsz, Vúrann Éniesz, Szurvún Tisszúr, Shirin Cossagor, Quirin Sineas, Erressil Cerresalius, Rasi Habas, Févisz Dausszín, Omago Dauran

Szervezetek: Arszúnok Testülete, Taggei Őrgárda, Taggei Gyalogezred, Taggei Tengerészezred, Sabbhass dinasztia, Lincos kereskedőcsalád, Menos kereskedőcsalád, Céhmesterek Tanácsa, Tengeri Farkasok Szövetsége

Feltételek: A Tűz és a Fény hónapjai (P. sz. 3692), Engesztelés havának beteljesülése

Jutalmak: 1000 ezüst, befolyás, hősi kitüntetés

Tapasztalati pont: KM szerint

Kalandmodul bevezető:

- **Hír:** *Toron* megegyezik a *Sinamosi Ligával*, hogy átszállítja a keleti barbárok csapatait *Dagh Piettenbe*...
- **Hír:** *Dakul Kán*, a korg fekete hadúr, *toroni* hívásra, hajóin érkezik meg seregével az öbölbe. Úgy tudja, meghódított területre érkezik, de mikor rájön, hogy a városban ellenség lapul, haragját a kikötőre zúdítja...
- **Hír:** Miután *Alidax* felé veszi az irányt, a *liga* flottája szétzúzza a kikötőben állomásozó *keleti barbárok* hajóit, ezzel végképp magára vonva *Toron* dühét...

Előzmény

A Tűz és a Fény hónapjai (P. sz. 3692)

Engesztelés hava: A *Sinamosi Liga* megegyezik *Toronnal*, hogy átszállítják a *keleti barbár* hordát *Dagh Piettenbe*, de az utolsó pillanatban *Dakul kán* (a *Kilencedik Fekete Lobogó* hordozója) kiszimatolja a csapdát és haragját a kikötőkre zúdítva (*Haralk*, *Rawill Tagge*) *Alidax* irányába halad, a *Liga* pedig szétzúzza a tenger melléki barbárok hajóit és ezzel végképp magára vonja *Toron* dühét.

A tengeri ütközet

Mivel a *Dakul Kánnak* állított szigorúan titkos csapdba kudarcot vallott, így a *liga* tengeri ütközetre kényszerül a *Keleti Barbárok* hajói ellen, a tengeri ütközetben részt vesz *Rawill Tagge* minden tengeri hadereje, ennek ellenére is túlerővel szembenézve elveszítik az ütközetet.

A kikötő védelme

Játékosaink és a túlélők a kikötőben horgonyoznak le választott hajójukon, melyet a barbárok hajói követnek. Kürtök szólalnak meg a városban, a város kapuit lezárják és a kikötő harctérre alakul, mely hetekig is eltart. A kalandozók feladata, hogy a városban szolgáló katonai erőkkel együtt megvédjék a stratégiaiilag fontosabb pontokat. Néhány kisebb összetűzéssel kezdődik a kikötő fogadóinál, teaházainál, kocsmáinál, majd a barbárok beljebb nyomulnak, hogy mindent porig égessenek, így a kalandozók és a katonai erők, gárdisták feladata visszaverni őket az egyes helyszínekről. A barbárok bajnokaikat, törzsőiket állították a harcosaik élére, melyeket *Dakul Khán* hadvezére vezényel a város ellen. A küldetések célja ezen vezetők kiiktatása és a barbárok haderejének meghátrálása kényszerítése.

A fórumülés

A csatározások végeztével megszavazzák az új védelmi stratégia kialakítását, a kikötő egy részének újjáépítését, új hajók építését a szárazdokban, valamint kitüntetik a háborús hősokeket. *Dakul Khán* elhagyja hajóival ugyan a kikötőt, hogy továbbhajózzon *Alidaxba* azonban üzenetet küld a városkirálynak, mely szerint *Toron* dühe és bosszúja nem sokat vár magára. Megkezdik a háborús előkészületeket, új katonai egységek kiképzését, új adók bevezetését, a felkészülést egy esetleges nagyobb támadásra, valamint üzenetet küldenek *Hesterdanba* is a *Daugonénak* a történekről és, hogy készüljön fel a barbárok érkezésére.

Pók a hálóban

Típus: Kalandmodul

Küldetésadó: Nastar rendje

Helyszínek: Ksiahh Szigete, Sigha Romtemploma, Sinemos tenger

NJK-k: Lívarr Núsvúrr, Raman Ahasu, Twyllin del Lamar, Rana Kritina

Szervezetek: Nastar Rendje

Feltételek: Legalább egy vonatkozó reputációs küldetés elvégzése

Jutalalmak: 400 ezüst, harmadik kőtábla

Tapasztalati pont: KM szerint

Kalandmodul bevezető:

- **Megbízás:** *Nastar* templomában tartják számon a históriás fők által is vitatott legendát, miszerint a *Sigha* vulkán fölött képződő ritka és szokatlan természeti jelenségek az egykor dúlt *crantai-kyr* háború mágikus csapásváltásainak eredményei...
- **Legenda:** *Rana Kritina* ősi legendás története szerint *Ksiahh* szigetén, *Kwiah Tyarenn* ősi *kyr* erődjében, egy hajdani *kyr* varázsló sírját rejtik a romok...
- **Megbízás:** *Nastar* rendje a boszorkány legendáját és főliánsaikat összevetvén expedícióval bízza meg a kalandozókat, hogy tárják fel az ősi erődöt és a találják meg a rég elhunyt varázsló sírját.

Előzmény

A Nastar rend vezetőjét, *Twyllin del Lamart* kereste fel *Raman Ahasu*, hogy érdemes volna jobban is megvizsgálni a *Sigha* nevű vulkánt, illetve annak természetmágikus jelenségeit. Erre egy expedíciós csoport felállításában egyeztek meg, melyet a kormányzó a háborúra való

tekintettel vonakodva ugyan, de támogat. Azokkal a kalandozókkal szeretnének dolgozni, akikkel már korábban is együtt dolgoztak a ködmocsár expedíciójánál. Azt remélik, hogy megtalálják a harmadik kőtáblát is és fény derül a *Sziklamező* térkapujának rejtélyére.

A hajóút

Az expedíció a szigetre veszélyekkel teli, így a csoportot *Twyllin del Lamar* is elkíséri, illetve dokumentálni szeretné a küldetést. A hajó a megérkezése után, ameddig az expedíciós csoport tábort ver, az éjszaka leple tengeri óriások által kerül kifosztásra és olyan módon megsérül, hogy a visszaút csak a helyi *Benalu* törzs segítségével lehetséges, a területet egyébként is jól ismerik a bennszülöttek, így talán az alvó vulkán szájához is elvezetik a csoportot.

A bennszülöttek

A bennszülöttek csak cserekereskedelemmel győzhetőek meg a barátságos szándékról, egyéb esetben ellenségesek. Erre a pap felkészült így a hajón vitt magával megfelelő árut, állatokat, amit a *Vaynakok* elloptak. Egy *Lanuba* küldöttet is felfogadott fordító és közbenjáróként aki szerencsére nem volt a hajón. Így áldozati felajánlás hiányában, amibe amúgy sem menne bele az expedíció, más utat kénytelenek találni. Az egyetlen mód a közös ellenséggel szemben való összefogás lehet, mely azt jelenti, hogy a csapatnak le kell győznie gyíklények vagy a tengeri óriások vezetőjét egy közös vadászatban, mely utóbbit igen nehéz volna megtalálni a tenger mélyén. Ezen kívül még egy ork kalózzal lebonyolított csere-alkut lehet megvalósítani, de az ork kalózosok nagyon ritkán járnak a sziget közelében. Ezekben az esetben segítik őket a bennszülöttek a hegyre vezető úton.

Ork kalózosok

Ork kalózosok küldenek küldöttet a bennszülöttekhez egy éjszaka folyamán. Csere-alkut kínálnak. Az orkok jelzik, hogy megpróbálják megtámadni a gyíklények faluját, hogy kirabolják azt. Ezt az orkok meg is teszik és gyíklényektől ellopják az utolsó kőtábla egyik felét, amit csak rabszolgáikért cserébe hajlandóak átadni, amibe a bennszülöttek nem mennek bele. A kőtábla első felén az első szó fordítható a befejező küldetésből. Így a játékosok kénytelenek elvenni azt az orkoktól hiszen megtekinteni nem engedik.

Az erőd

A *Sighára* vezető úton az elhagyatott *kvr* erődítménybe botlanak a kalandozók, mely körül gyíklények járőröznek. Az egyik velük tartó bennszülött jelzi, hogy ott lakik a gyíklények vezetője a gyíkmágus. Ezen alkalommal arra kérik a játékosokat, hogy végezzenek vele vagy nem haladnak tovább.

A Sigha romtemploma

A hegy tetejére érve a vulkán kráterének nem túl meredek száján áthaladva, meglátják a kráter közepén álló romtemplomot, melyet labirintus vesz körül. A zombikkal tele lévő és kóbor lelkektől kísértett labirintuson való áthaladás után elérnek a bejárathoz, amely be van omlasztva. Időközben jelzi a velük tartó bennszülött, hogy ismer egy alagutat amibe soha nem mert még bemenni, ez az alagút a *crantai* varázslóhoz a *Lesathoz* vezet és *Iflindek* lakják.

A rúnaterem

A rúnaterem ami a kőtáblát rejt a szobornak álcázott vasgólem által védett, mely a bejárata előtt álló szoborként testesül meg. A rúnaterem leírása a befejező küldetésnél található.

A Fórumülés

A kalandozók visszatértek *Raman Ahasuval* megfejtik a táblát és a fórumülésen megszavazzák, hogy az expedíció a kapu megnyitásakor továbbmehet felfedezni a túloldalt, erre természetesen a kalandozókat választják.

Befejező Küldetés

Shaga Yugga Kapuja

Típus: Befejező küldetés

Küldetésadó: *Lívarr Núsvúrr*

Helyszínek: Az Öregtorony, Ködmocsár, Menos bánya, A Sigha romtemploma, Kormányzói palota

NJK-k: *Lívarr Núsvúrr, Raman Ahasu*

Szervezetek: Menos kereskedőcsalád, Sabbhass dinasztia, Lincos kereskedőcsalád, gazdagabb kereskedőcéhek, az egyházak

Feltételek: legalább 3 reputációs küldetés elvégzése

Jutalmak: 25000 ezüst sztrater kőtáblánként

Tapasztalati pont: KM szerint

Öregtorony

Raman Ahasu fejtegeti a torony múltját de nem lel nyomra így meggyőzi a kormányzót, hogy fogadjanak fel kalandozókat. A karaktereket kapcsolatok útján vagy hírből (küldetések teljesítése) ismeri fel és lép kapcsolatba velük a kapcsolatrendszerén keresztül. A játékosokkal talál rá annak pincebörtönére és az egykori bebörtönzött kyr varázsló falba vésett utolsó szavaira: crantai háló, Shagga Yugga, kőtáblák. Cheyr Deithir, a kyr haderő egy varázstudója. A játékosok kezébe adja a feladatot, hogy keressék fel ezeket a kőtáblákat, természetesen nem sok reményt fűz hozzá, de magas fizettséget ígér.

Kőtáblák

A táblákat nem lehet lefordítani hisz a crantai holt nyelv. *Kyr* fordítást viszont találni, de csak szavakra a kőtáblák hátulján amelyet *Raman Ahasu* érteni fog. Három kőtáblát lehet megszerezni. Az az egyiker a Ködmocsár templomában érdemes a játékosok kezébe adni amikor a gyilkosokat keresik, amelyek maguk a *crantai* kóborlók. A másikat a Menos bányában találják meg a törpék amely körül viszály keletkezik kereskedelmi értéke miatt. Nem merik felhozni a rúnaterem csapdái miatt. A harmadikat már céltudatosan szerzik meg a játékosok a *Sigha* romtemplomából.

Első tábla szavai: térkapuk (igs uben), három köoszlop (to kaguan).

Második tábla szavai: drágakövek (nro), obeliszek (obale)

Harmadik tábla első felének szavai: aktiválás (enntla), szavak (ruais)

Harmadik tábla második felének szavai az aktiváláshoz: ruhan (nyitni), shaga, yuggah (a cél)

Az Őrzők

A kötblákat három különböző gölem védi. A Menos bánya tábláját kőgölem, a Ködmocsár temolomát agyag és a Sigha romtemplomáé vasgölem védi, melyek a táblák őrzői.

Térkapu

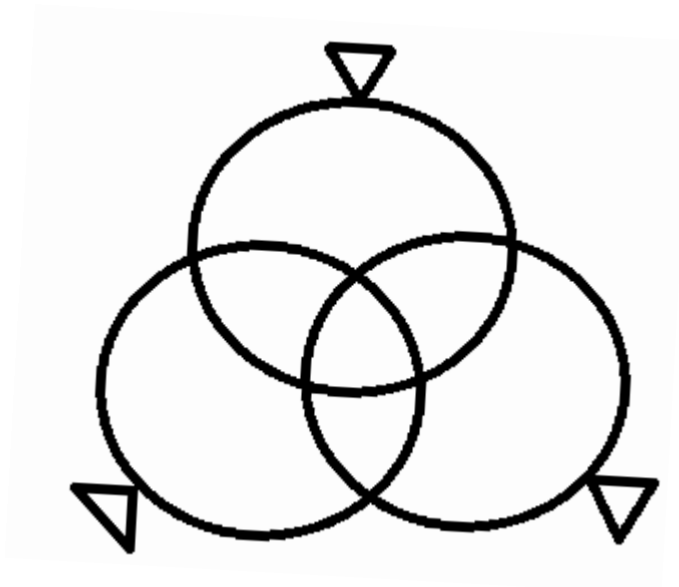
A sziklamező a crantai háló része, térkapu. A drágakövek (fűstkvarc kristályok) az oszlopok belsejében vannak elhelyezve, az oszlop két darabból áll és elválasztható a teteje, valamint egy kis lyukon keresztül néznek bizonyos pontra a kövek a talajon, ahol a kapuk megnyílnak. A drágakövek a szavak kimondása esetén három egymásba érő, kör alakú (egyenként 20 láb átmérőjű) térkaput, rövid időre nyitnak (45 kör = 5 perc). A térkapuk egybeérve nagyobb területet fednek le, így akár egyszerre egy kisebb sereg is átvezényelhető rajtuk. A kapu működésbe hozásával el lehet jutni a serral északi oldalára, a hajdani Shaga Yugga kővárosba, visszafelé azonban a kapu nem működik, egyoldalú. A hajdani *Shaga Yuggah* császárság, vérmágiának teret adó temploma az érkezési oldal mely labirintussal van körbevéve. Kyr mágiával eltorlaszolva minden kijárata, az ezredévek óta kihalt és üres várost egy vérre szomjas sárkánygyík látogatja meg időközönként pihenésképp.

Fűstkvarc - 45 karát

Átlényegítés - 45 Mp

Okozás - Térkapu - 45 Mp = 1 E

Felruházás (obeliszk) - 200 Mp (méret) - egy szó aktiválásával nyílik meg a kő



Obeliszk

Három két láb magas obeliszk áll a sziklamezőn egy háromszöget alkotva, mely a kaput megnyithatja.

Rúnatermek

Mindhárom kőtábla fellelésének helyszínén egy rúnatermen kell áthaladni amik csapdák amelyek elemi mágikus rúnákat használnak, valamint térmágia és szimpatikus mágia, elemi mágia, anyagmágia és földrengések ellen védő varázskörökkel vannak ellátva, melyek erőssége 100 E. Pecsétjük a plafonon helyezkedik el, melynek megtörése esetén deaktiválható a rúnaterem, de nem a csapdák. Ezen termek mindegyike egy végrehajtó varázskörrel rendelkezik a padlón, mely körbeér az egész termen (kivéve a sarkakat) és elemi tűzszőnyeget bocsájt ki a rajta áthaladókra, valamint egymástól egy lábra végig a teremben elhelyezett majdnem a plafonig erő szobrokra felrajzolt kisugárzó varázsjellet ellátott csapdák lőnek ki csóva formázással magukból elemi őstűzet. A szobrok között elhaladókra így elemi tűz csóva árad, összesen 100 szobor van így a teremben elhelyezve egymástól egy lábra úgy, hogy labirintusszerűen lövellik a tűzcsóvát a szoborban lévő négy irányba néző résekből az előttük egy lábra elhaladókra, így sosem tudni melyik irányba lövellnek majd. A jelek vertikálisan is lábanként vannak elhelyezve, a szobrok pedig két láb magasak. A kőtábla körül pedig egy kitörés formában őstűzet árasztó végrehajtó varázskör van a padlóra rajzolva.

Végrehajtó varázskör a padlón:

- 10 E őstűz teremtése - 10k6 Sp
- 2 E szőnyeg formázás - fél ynevi láb magas tűzszőnyeg, 5 láb sugarú kör, középpontja a jel
- Végrehajtó varázskör - 40 mp, egyszer aktiválódik csak , amikor a terembe lép valaki, a jel a terem közepén található
- 1 körig tart

Kisugárzó varázsjel a szobrokban:

- 3 E őstűz teremtése - 3k6 Sp
- 1 E Formázás - Csóva
- Kisugárzó varázsjel - 30 Mp-os változat
- 1 körig tart

Végrehajtó varázskör a kőtábla körül:

- 10 E őstűz teremtése - 10k6 Sp
- 1 E Formázás - kitörés
- Végrehajtó varázskör - 40 mp, egyszer aktiválódik csak , amikor a körbe lép valaki, a jel a kőtábla körül található, 0,5 láb átmérőjű, így a 10k6 Sp csak ezen belül érvényesül, tehát, 10k6 Sp-t sebez és csak a körön belül, lényegében aki meg akarja érinteni a táblát, aktiválja a kört.
- Egyszeri hatóidő

források/felhasznált cikkek, irodalom:

Papok paplovagok I-II.

Summárium

Enoszuke

Toron - Jan Van Den Boomen

RúnaII/3,Ynev naptáráról és fontosabb ünnepeiről - Gáspár András;

RúnaI/1,A kobra tánca - Szabó Kata;

Morgena könnyei - Jan van den Boomen;

Garmacor címere - Gáspár András;

Vihar Ibara felett - Antológia

Ynev nagy naptára - Kalandozok.hu

A Rúnatermek - Anárion - Kalandozok.hu

Crantai kronológia - Szerző - Celsior - Kalandozok.hu, forrás: Inomi

A Quiron-medence fontosabb államai - cantinaklub.com

Írta és szerkesztette: Takács István

Dátum: 2024.02.07.

KALANDMODUL SOROZAT ÉS VILÁGLEÍRÓ KIEGÉSZÍTŐ

A M.A.G.U.S UNIVERZUMÁBAN YNEV EGYIK ELDUGOTT ÁM ANNÁL CSODÁLATOSABB SZEGLETÉBE ENGEDI KALANDOZÓINKAT ELJUTNI EZEN KIEGÉSZÍTŐ. A SINEMOSI LIGA ÉSZAKI PARTJAIN FEKVŐ KALMÁRVÁROS KIKÖTŐIVEL, TRÓPUSI HANGULATÁVAL ÁMULATBA EJTI AZ ITT MEGPIHENŐKET, KERESKEDŐKET, KINCSKERESŐKET EGYARÁNT. SZÁMTALAN ÖSVÉNY VEZET A DZSUNGELÉN KERESZTÜL ÉS KISEBB NAGYOBB LADIKOK, BÁRKÁK ÚSZKÁLNAK, RINGADOZNAK A KIKÖTŐBEN. A VÁROS ZAJA MELLETT CEENGŐSZÓRA, KURJANTÁSOKRA, NÉHOL JAJGÁSOKRA LESZ FIGYELMES MIND A VISSZATÉRŐ, MIND AZ ÚJ KALANDOZÓ. KIVÉTELES LEHETŐSÉGEKET ÉS ÁHÍTOTT KINCSEKET REJT EZ A VIDÉK ÉS A LIGA EME PARTVIDÉKI VÁROSA. TÖRTÉNELME EGÉSZEN CRANTA IDEJÉIG NYÚLIK VISSZA, ILLETVE TÖBB EZER ÉVVEL EZELŐTTI KYR FENNHATÓSÁGA RÉVÉN JÓ NÉHÁNY ROM ÉS FENNMARADT ÉPÜLET VÁRJA A CSODÁLKOZNI ÉRKEZŐKET. IGAZI KERESKEDŐPARADICSOM EZ, AHOL MINDENKI MEGTALÁLJA A SZERENCSÉJÉT VAGY ÉPPEN A SORSÁT. A VÁROS VASKEZŐ OLIGARCHÁI ÉS A PYARRONITA PAPSÁG IS GYAKRAN KERÜL VITÁS HELYZETBE EGYMÁSSAL NEM, HOGY AZ ÁTLAG NÉPEK, MELYEBŐL JÓCSKÁN AKAD A QUIRON TENGER TÁVOLI FÉLSZIGETÉN. NEM BESZÉLVÉ A TOLVAJOK CÉHÉRŐL, MELY SZÖVETSÉGRE LÉPETT A KORMÁNYZÓVAL. A KALÓZKODÁS ERREFELÉ ELLENŐRZÖTT, AZONBAN MONDHATNI ARSZÚN HAGYOMÁNY, ÍGY SZINTE BÁRKI MEGTALÁLJA ITT A SZERENCSÉJÉT, DE A VESZTÜNK UTÁN SEM KELL SOKÁIG KUTATNI, UGYAN IS A KÜLHONIAKRA SZIGORÚBBAN CSAP LE A TÖRVÉNY KEZE IS. A KATONAI DEMOKRÁCIA MÉG AZ ÉSZAKI SZÖVETSÉG OLDALÁN IS KEMÉNYEN A SINEMOSI LIGA POLITIKÁJÁT KÖVETI. IGYEKEZNEK MINDEN A LIGÁTÓL FÜGGETLENÜL POLITIZÁLÓ VÁROSÁLLAMOT A LIGÁBA KÉNYSZERÍTENI, AKÁR ILYEN, AKÁR OLYAN ESZKÖZÖKKEL. MINDEN ESETRE A QUIRON TENGER EGYIK LEGERŐSEBB FLOTTÁJA ÉS A KALMÁRKIKÖTŐ STRATÉGIAI FONTOSSÁGA MIATT MIND A VÖRÖS HADURAK, MIND PEDIG A FEKETE HADURAK IS TITKON VÁGYNAK EME TRÓPUSI GYÖNGYSZEMRE. RAWILL TAGGE LAKÓI ÉS KALANDOZÓINK JELENÜNKBEN TALÁN MÉG MIT SEM SEJTETENEK A KÖZELGŐ ESEMÉNYEK RÁJUK GYAKOROLT HATÁSÁRÓL ÉS AZ EGYIK FEKETE HADÚR A HÁBORÚ ESEMÉNYEINEK SORÁN TÖRTÉNŐ ELJÖVETELÉRŐL.

ÍRTA ÉS SZERKESZTETTE:

Takács István