

A modul címe:
KÖDFALKA

XV.
KALANDOZÓK NAPJA
30 ÉVES A M.A.G.U.S.
SZEREPIJÁTÉK



Helyszín:

Jászfényszaru,
Petőfi Sándor Művelődési
Ház és Könyvtár

Időpont:


2023. november 11.
szombat 10.00-18.00

...

Jelentkezési határidő: október 31.

Információ:

kalandozok.hu
luminacornu.blogspot.hu

 /luminacornu

Írta: Mormandaren, Daelon, Weilon

Közreműködtek:

Magyar Gergely
Erdei Gábor
Radics Félix
Szabó Péter
Horváth Mihály
Kalmár Kálmán

Felhasznált irodalom:

Első Törvénykönyv (ETK)
Valhalla Páholy (1997, Budapest)
első kiadás

Bestiárium (Bestiárium)
Valhalla Páholy (1996, Budapest)
második kiadás

Papok, paplovagok kézikönyve (PPL I.; PPL II.)
Valhalla Páholy (1999, Budapest)
első kiadás, első és második kötet

Summárium - A teremtés könyvei (Summárium I.)
Valhalla Páholy (1996, Budapest)
első kiadás, első kötet

Nyilatkozat

Jelen mű készítése és közzététele nem szolgál jövedelemszerzést és szabadon, ingyenesen felhasználható a szerzők személyhez fűződő jogainak tiszteletben tartása mellett. Mivel a dokumentumban szerepelnek olyan karakterek, képek, térképek és egyéb jellegzetességek, amelyek más személy szellemi alkotásai, illetve olyan védjegyek, melyek más személy tulajdonában vannak, így ezek felhasználása csak a jogtulajdonosok hozzájárulásával lehetséges.

A "Ködfalka" a hivatalos kiadók kiadványaitól független, nem hivatalos rajongói alkotás.

Szerzői ajánlás

A történet a Riegoy Városállamok területén játszódik és a Hat Kard Szövetségének múltjába enged betekintést. A Hat Kard Szövetsége nemcsak az asztali szerepjátékban játszható, de a Lumina Cornu Szerepjáték Klub jóvoltából élő szerepjátékon ([LUMINA LARP](#)) is megtapasztalható, és e kettő ötvözeteként egyedi élményben részesítheti a játékosokat. A történetvezetés célja, hogy az élő és asztali alkalmak egymásra épülő cselekményt alkossanak, melyek segítik mélyebben megérteni a Hat Kard Szövetsége szövevényes és misztikus legendáriumát.

BEVEZETÉS	4
ELSŐ FEJEZET	7
Vezérlő hangulat.....	7
Jelenet I/a – A megbízás.....	7
“Ha minden kötél szakad” kezdés.....	7
Jelenet I/b – A viadal.....	8
Kiegészítő a fogadásokról.....	9
Jelenet I/c – Arremis megjelenik.....	10
MÁSODIK FEJEZET	13
Vezérlő hangulat.....	13
II/a – A megbízás második felvonásban.....	13
II/b – Mindenki bekaphatja.....	14
HARMADIK FEJEZET	15
Vezérlő hangulat.....	15
III/a – Amikor a természet az úr.....	15
III/b – Orkok, orkok, véresek, rettenetesek!.....	16
III/c – A magányos törpe.....	17
III/d - Ősök áldása.....	18
NEGYEDIK FEJEZET	20
Vezérlő hangulat.....	20
IV/a – A Ködfalka vadászik.....	20
IV/b – Az orkok visszatérnek.....	22
ÖTÖDIK FEJEZET	23
Vezérlő hangulat.....	23
V/a – Igazi nagykutyák egymás között.....	23
V/b - Epilógus.....	24
Nem Játékos Karakterek	26
Arremis Cyat.....	26
Rul, a gladiátor.....	28
Delnor, a borkereskedő.....	29
Varrug, a Felcser.....	30
Narnorall I’Il Ryell.....	31
orkok.....	32
Vérfakasztók.....	32
Kékszájúak.....	33
Boggor.....	34
városőrség (klánfüggetlenül).....	35
orgyilkosok és alvilági figurák.....	35
Ariynn Ly’evel, a testvérét kereső elf.....	37
Calto Sal, kalóz/csempész.....	37
Ran Ybonor, elsőtiszt és Thusa, a fia.....	38
Állatok és Szörnyek.....	39
aréna kutyák.....	39

Patkányeb.....	39
Skorpiófarkú véreb.....	39
Morgómopsz.....	40
Csontroppantó.....	40
Ezüstszőrű khordor.....	41
medve.....	41
farkas.....	41
kődfarkas.....	42
zagnol.....	43
Függelék A.....	44
Jem-Irre városállama.....	44
Földrajz.....	44
Történelem.....	44
Lakossága és szokásai.....	45
Vallás.....	46
Közigazgatás és közbiztonság.....	46
Alvilág.....	47
Fogadók.....	48
Klánok.....	48
Függelék B.....	52
A Farkasok Anyja.....	52
Leírás.....	52
Képességek.....	53
Tudnivalók az ereklyékről.....	54

BEVEZETÉS

Ez a M.A.G.U.S. történet klasszikus fantasy elemekből építkezik, és alapvetően két fő célt tűzött ki maga elé: egyrészt a játékosokat egy túlélő, gyors sodrású történet bevonásával szórakoztatni, másrészt a Riegoy Városállamokban egy kis világépítéssel segíteni a Hat Kard Szövetsége kezdeti szakaszának megismerését. Ez utóbbinál két kulcs karakteren van a hangsúly: [Arremis Cyat](#)-on és [Narnorall l'Il Riell](#)-en. A világépítés jelenti a helyi vidék és ork törzsek megismerését is, melyek majd egy későbbi modulban is szerepet kapnak.

A JK-k Jem-Irre városából indulnak P.sz. 3325-ben, nyárelőn - Alborne tercében, a Lant havában -, itt kapnak megbízást az egyik helyi alvilági hatalmasságtól, a városszerte híres Arremis Cyat-tól, akinek udvari ork származása ellenére is sikerült tényezővé válnia a városban. Legendás viador, kegyetlen üzletember és kitartó szövetséges (a Dassire klánnal ápol szoros és gyümölcsöző kapcsolatot), persze számos ízléstelen kocsmai pletyka is kering róla, amikben közös, hogy kitartó terjesztői előbb-utóbb egy csatornából kerülnek elő.

A történet 5 fejezetből áll. Minden fejezetre érdemes 1-1,5 óra játékidőt számolni. Délelőtt, az ebéd előtt célszerű eljutni a második fejezet végére, míg a maradék három fejezetet délutánra tartogatni. Az első fejezet a városban játszódik és egy gladiátor viadallal kezdődik, a végén ünnepléssel és dicsőséggel, továbbá Arremis Cyat bemutatásáról is szól. A második fejezetben az Arremisszel való egyezkedés eredményeként vagy menekülnek vagy készülődnek a városban, illetve itt lép be egy intrikus szál. A harmadik egy túlélő kaland a hegyekben, ork vadászokkal, természeti veszélyekkel megtűzdelve. A negyedikben a karakterek találkoznak a Ködfalkával. Az ötödik pedig ismét a városban játszódik a karakterek visszatérése után. Ennek végén mutatkozik be Narnorall. Az öt fejezet végén a történet egy Epilógussal zárul (ami egyben a következő modul felvezetése is).

A fejezetek jelenetekre tagolhatók, jellemzően egy fejezet 2-4 jelenetből áll. A jelenetek kibontása, hangsúlyozása a mesélőre van bízva, aki a játékidő és a csapat figyelembevételével kiemelhet, **de akár ki is hagyhat bizonyos jeleneteket egészen addig, amíg a történet keretét megőrzi.**

A történet keretének megőrzéséhez elég, ha minden fő fejezetből egy jellemző jelenet kerül lemesélésre. Tehát az indító gladiátorviadal, Arremis megbízása, kalandozás a hegyekben és találkozás az orkokkal, a ködfalka megtalálása, és visszatérés a városba a találkozóra Arremis-sel és Narnorall-lal. A következő oldalon látható folyamatábra ebben is segítséget nyújt.

Van rá valamennyi esély, hogy a karakterek ellenállást tanúsítanak és nem akarnak a történetben részt venni, ekkor ne erőltessük azt, a mesélő mindenki jó szórakozását szem előtt tartva egy saját kis történetet improvizálhat. A modul elég háttérinformációt tartalmaz ahhoz, hogy Jem-Irrében bármilyen sztori helyet kapjon.

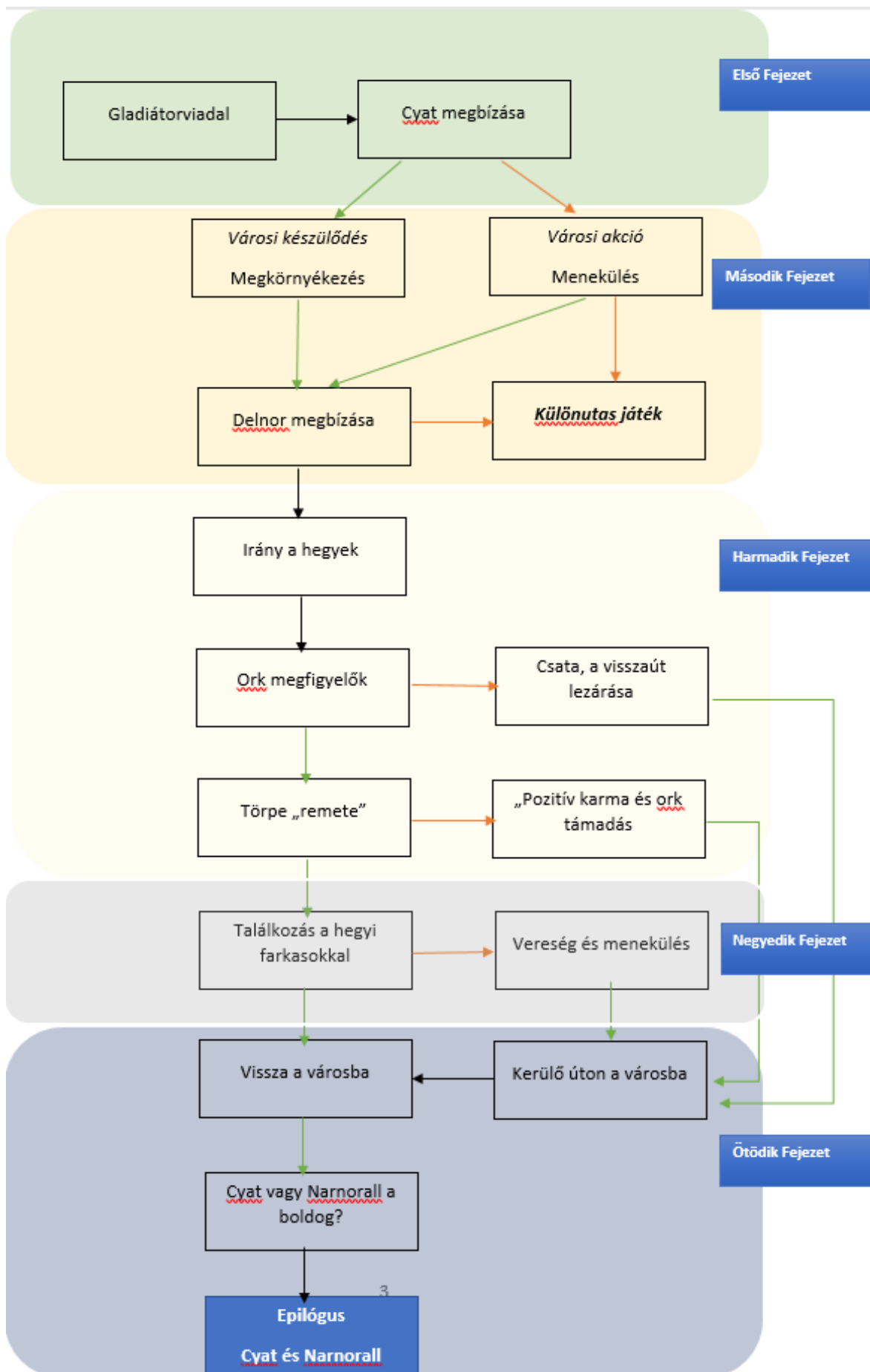
Példa "jó" csapatnak

Sirenából egy elf érkezik és elveszett hűgát keresi. Biztos benne, hogy a városban van, de egyedül nem tudja megtalálni. Bár a rabszolgaság nem támogatott, egyes alvilági szervezetek (például a Kobrák) foglalkoznak vele, és drogok segítségével több lányt is

függésben és rabszolgaságban tartanak. A karakterek segíthetnek felszámolni a Kobra-k helyi szervezetét.

Példa "gonosz" csapatnak

A helyi kalózszerződés, az Albatroszfiókákat már régóta zavarja az Ommun klán keményen felfegyverzett hadihajója, a Vörös Tajték, melyet tengeren elsöpörni lehetetlen. A szabotázs már más dolog. Az elsőtiszt fiát elrabolva információt zsarolhatnak ki, sőt, esetleg hozzáférést a hajó bizonyos készleteihez. A helyzetet nehezíti, hogy a fiú jól ismert párbajhős, és állandóan körbeveszi egy jól felfegyverzett, bátor kis csapat.



ELSŐ FEJEZET

Vezérlő hangulat

Jem-Irre egy nyüzsgő kereskedőváros, zajos, koszos, mindig történik valami. Az élet gyors, a kereskedelem sebesen zajlik, senki sem ér rá csak úgy hátradőlni. Teherhordók nyögnek súlyos zsákok alatt, matrózok javítják a szakadt vitorlavásznakat, halászok foltozzák hálóiukat, utcai árusok kínálják a frissen sült rákot cipóban, örömlányok kelletik a bájaikat részeg tengerészeknek, zsebesek figyelik az óvatlanokat az utcasarkon, ládák tetején kockázzák el nehezen összekuporgatott rezeiket a szegények.

A gazdagok lovon, hintóval, esetleg hordszékkal közlekednek, a vagyonukkal nem késnek hivalkodni, drága kelméket lobogtat a szél, arany karkötőkön csillag a napfény, na meg persze a testőrök lándzsáinak a hegyén.

A kalandozók itt ugyanúgy elvesznek a forgatagban, senki nem pazarol rájuk egy pillantásnál többet. Kivéve persze, ha hírt szereznek maguknak. A viadalokról és azok hőseiről mindenki beszél, a koldustól egészen a gazdagokig, nem véletlenül van féltucat kisebb-nagyobb aréna a városban, ez közkedvelt szórakozás.

A karakterek hamarosan ilyen ünnepekt viadorokká válnak. A figyelem perifériájáról egyetlen pillanat alatt fókuszba kerülnek majd. Legyen érzékelhető a váltás.

Jelenet I/a – A megbízás

A mesélőnek a csapat ismeretében kell kitalálni, hogyan kerülnek az arénába. Pénzt akar a csapat keresni? Van egy komolyabb tartozásuk és így akarják megváltani? Ki akarják valamelyikük barátját/családtagját szabadítani a börtönből és ez az ára? Eleve nem tudták kifizetni az idáig tartó hajóutat és a kapitánynak tartoznak pénzzel, vagy éppen egy küzdelemmel? A kikötőben összeakaszkodtak néhány hangoskodó fickóval, jól eltángálták őket és erre kiderült, hogy gladiátorok voltak, akiknek másnap lett volna fellépésük? Börtön, vagy átveszik a helyüket?

Az előtörténetek fényében javasolt konkrét célokat kérni a karakterektől, a csapattól magától, hogy miben érdekelt, mi mozgatja őket, és az így kapott információkat felhasználva már biztosan lehet horgokat találni a modul eseményei felé, amelyek segíthetnek behúzni a kalandozókat. Pl. egy előtörténetben meghatározott rövid és hosszú távú cél.

A lényeg, hogy a történet elején előkerüljenek a kockák, legyen akció. Az aréna ezernél is több fős közönsége tomboljon a küzdelmük láttán.

“Ha minden kötél szakad” kezdés

A helyi alvilág Albatroszfiókák néven futó kalóz-szervezetének egyik alszárnya a Gyöngyhalak benne vannak a drogkereskedelemben, és olykor-olykor zsarolásban,

emberrablásban. Mivel az arénákban sosincs elég gladiátor, ezért egyes aréna-mesterek igénybe veszik a Gyöngyhalak szolgáltatásait, akik "önkéntes" gladiátorokat intéznek.

A módszer szinte mindig ugyanaz: figyelik a fogadók forgalmát, ahol arra érdemes vendégek szállnak meg, ott megfenyegetik a tulajt, hogy működjön együtt (csak a legnevesebb fogadók fizetnek elég védelmi pénzt, hogy biztonságban legyenek), majd a kiszemelt áldozatok italába/ételébe egy "**gyöngysó**" nevű drogot kevernek. A gyöngysó hatása lassú (2k6 óra), módosító nélküli egészségpróba (4. szintű méreg) sikeres megdobása esetén Bódulatot okoz, sikertelenség esetén pedig Ájulást. Mellékhatása mindkét esetben a rövid távú emlékezetkiesés (kb. 1 nap eseményei esnek ki, és az emlékek k6 nap alatt térnek vissza). Ha a Bódulat hatása éjszaka üt be, alvás során, akkor különösen mély álmat eredményez.

A karakterek pénzét, ékszereit (amelyek könnyen és lenyomozhatatlanul értékesíthetőek) elveszik, őket pedig átadják a Csata és Vér parkjának aréna-mesterének.

A karakterek induláskor már egy cellában vannak, néhány szolga és aréna őr vizes vedrekkel locsolja fel őket. Még mindig zavartak, és kábán tántorognak ki a napfényre. Varázsolni nem tudnak még 3k6 körig, ez idő alatt szépen lassan felfogják mibe is csöppentek...

(ha elkezdenek a tömeg felé magyarázkodni, hogy ők itt áldozatok, akkor vagy biztató rivalgást, vagy fújolást, vagy mindkettőt kapnak, de a küzdelem nem áll meg).

Ha később visszatérnek a fogadóba, ahonnan elhozták őket, akkor az alvilágnál ismertetett személyek közül valamelyik lesz a gyanúsított és esélytelen nyomozásba kezdhetnek, hogy felgöngyölítsék az ügyet. Egy idő után rájönnek, hogy legfeljebb a teljes alvilág felszámolásával elégíthetik ki a bosszúvágyukat... de ehhez pedig kevesek még.

Jelenet I/b – A viadal

A délutáni küzdelemsorozat a Csata és Vér parkjában veszi kezdetét. Mire a karakterek az aréna porondjára lépnek, már véres a homok.

Az első küzdelemben egy hegyi oroszlánt engedtek össze három megtermett juhászkutyával, mely küzdelem az oroszlán véres győzelmével zárult. A küzdelem a „**a nyáj védelmezői**” fantázianevet viselte, az odds-ok: 1,2 : 1,5 : 2,5

A második küzdelem, a „**visszatérés a kígyóveremből**” egy női gladiátor harcáról szólt, ahogy bal karjával egy háromméteres lánccal egy oszlophoz kötve kellett megküzdenie öt hatalmas, éhes kígyóval mindössze egy tört használva. Az odds-ok: 1,5 : 1,1 : 1,8



A harmadik küzdelem, amiben a karakterek is részt vesznek, elég különleges, az „**eltévedt ficsúr**”-ként lett meghirdetve. Az arénába kapnak maguk mellé egy társat, egy Rul nevű gladiátort. Rul messziről drágának tűnő ruhát visel, teljesen fegyvertelen. Rá van osztva a ficsúr szerepe, míg a karakterek a testőrei. A történet szerint szerelmes lett egy nimfába, aki igéző dalával az erdőbe csalta, ahol szörnyek támadták meg őt és kíséretét. A küzdelem előtt egy emelvényen egy szép énekesnő gyönyörű dalt énekel, megelevenítve a nimfa csábítását.

Rul esete különleges abból a szempontból, hogy „büntetésben” van. Korábban egész jó hírnevű gladiátor volt, míg a legutóbbi küzdelemnél kiderült, hogy megvesztegette az egyik állatgondozót, hogy enyhe mérget keverjen az ellene küldött harci kutya vizébe, így egyrészt torzította a fogadásokat, másrészt megszegte az aréna íratlan törvényét. A gondozót nem látták azóta, Rul pedig megkapta ezt a csodás szerepet. A küzdelemben a csapat nem jó odds-al vesz részt, ezt Rul is tudja, ezért nem túl etikus módon, saját esélyeit javítandó az egyik karakter fegyverét próbálja majd megszerezni (ez azért is lesz kellemetlen, mert a szabályok szerint csak egy fegyver vihető be gladiátoronként).

Ez egy jó kis morális próba lesz a játékosoknak, mert ha Rul tényleg fegyver nélkül marad és a karakterek nem tesznek külön azért, hogy tényleg megvédjék, akkor durván széttépik. (Rul testét egy speciális olajjal is bekenték, amit hiába próbál homokkal ledörzsölni magáról, rá fognak menni a kutyák)

Az ellenfelek a Dassire klán különleges viadalokra tenyésztett, mágiával eltorzított kutyái (van amelyik részben pikkelyes, vagy faroktüskéje van, esetleg méregfogai, netán egyszerűen óriási). Minden karakterre (beleértve Rul-t is) jusson 1 - 3 ilyen bestia, a csapat összértékeitől függően..

Az odds-ok: 4 : 1,5 : 1,3

A karakterek, ha győznek felhívják magukra az egyik páholyból figyelő Arremis Cyat figyelmét, aki a küzdelem után meghívja őket egy vacsorára.

Kiegészítő a fogadásokról

A küzdelmekre bármilyen érmevel lehet fogadni, jellemzően az ezüst forog a legtöbbet. A számok azt jelentik, mennyit kap a nyertes vissza győzelem : döntetlen : másik fél győzelme

esetén. Tehát, ha a karakterek viadalára egy helyi lakos egy ezüstöt tesz, akkor a karakterek győzelmével 4 ezüstöt kap vissza (nagyon fog tetszeni a Jem-Irrei polgároknak), döntetlen esetén 1 és egy fél ezüstöt, ha pedig a bestiák nyernek, akkor egy ezüstöt és 30 rezet. Mivel sok a fogadás, ezért gyakran látni megkurtított érméket is, legjellemzőbb a fél ezüst. Sérültebb érmék esetén jellemző a kis mérlegek alkalmazása.

Mesélők ki is dobhatják ezeket a küzdelmeket, vagy későbbi viadalokat, ha sor kerülne ilyesmire. Álljon itt egy odds táblázat hozzá.

Átváltás decimális oddsról százalékos formára

1.10	90.91%	2.50	40%
1.30	76.92%	3.00	33.33%
1.50	66.67%	3.50	28.57%
1.80	55.56%	4.00	25%
2.00	50%	10.00	10%

Jelenet I/c – Arremis megjelenik

Arremis Cyat belépője jól kell sikerüljön. A karaktereket már hangos rivalgással megünnepelte a tömeg, a sebeik el lettek látva, de még dolgozik bennük az adrenalin.

A vendéglátásra egy lakosztályban kerül sor, a Tengeri Rózsában, ami egy vagyonosoknak fenntartott fogadó a kikötő mellett, de biztos távolságra a rakodó hajóktól és a részeg matrózoktól. Egy sekélyebb, sziklás kis öböl van előtte, ahol legfeljebb kis csónakok férnek el. A sziklákon több ezer bíborvörös tengeri viaszrózsa telepedett meg, melyek megfelelő fényviszonyoknál (elsősorban hajnalban) gyönyörű látványt nyújtanak. Mindössze két hatalmas erkély van a tenger felőli oldalon. Mindkét lakosztályt Arremis Cyat bérlé most, de az egyikben a testőrei vannak, akik gond esetén a segítségére tudnak sietni.

A szobában van terítve hat főre, az asztal roskadáig tengeri étkekkel, sült malaccal, jó borokkal, rummal, és csinos szolgálólányokkal, akikkel ki lehet próbálni a lakosztályhoz tartozó három hálószoba valamelyikét. A lányok mindig ügyelnek rá, hogy a kupák tele legyenek itallal, és a vendégek semmiben ne szenvedjenek hiányt. Ugyanakkor azt is lehet érezni, hogy mindig elcsendesednek valahányszor Arremis megszólal, vagy magára vonja a figyelmet.

Arremis oldalán egy félelmetes csatabárd lóg, ha kérdezik szívesen mesél arról, hogy milyen volt gladiátorként élni, győzelmet győzelemre halmozni. Ő is őszintén érdeklődik a karakterekről, szeretne többet megtudni róluk, mielőtt előáll az ajánlatával. Ezen a ponton mindenki fényezheti magát. A hírnévhez hozzátartozik, hogy egy gazdag fiú, aki több tucat aranyat nyert a karakterekkel, egy csapat zenésszel megjelenik az erkély alatt és egy dalnok gyors hősi költeményt ad elő, egyfajta szerenádként, mielőtt Arremis mosolyogva elhessegeti őket.

A bárd (Khaless) dala:

Villám az én pengém
Hű pajtás,
Vihar az én karom

Örök társ,
Mint a szél felkavarja
Az arénát,

Ugrik a rém,
Ám engem nem talál.

S mint a villám ereje
Csontot rombol,
Ám a rém nem nyugszik

Tovább tombol.

Vihar, villám, én vagyok,
Előttem meg nem áll,
Győzni akarok,
Így osztom a halált.

Arremis megszállottja a különleges vadállatoknak (főleg a kutya/farkas féléknek). A hegyekben él egy furcsa falka, amikről legendák szólnak, pásztorok, vadászok mesélik. A ködfalkáról van szó. Ezek a farkas-szerű lények a ködben vadásznak, hatalmasak, halálosak és eddig még senki nem látta őket az arénákban. Egy ilyen viadal tömegeket vonzana és hatalmas hírnevet keltene, de maga a vérvonal is értékes lehet. Arra kéri a karaktereket, hogy szerezzenek neki ilyen ködfarkasokat.

Egy kifejlett példányért 100 aranyat hajlandó fizetni, egy kölyökért 20 aranyat. Egy kölyökfarkassal elvileg nem kéne, hogy problémájuk legyen, de egy felnőtt példányt elhozni a hegyekből már problémás lehet, ezért ad segítséget nekik. Egy hűség-medált (**Hűség Rúna 25E + Időmágia 1 nap**), ami egy farkast elvileg kezes báránnyá varázsol. Persze az irányításához nem árt némi idomítási tapasztalat sem az, ha rendszeresen megújítják a hűséget.

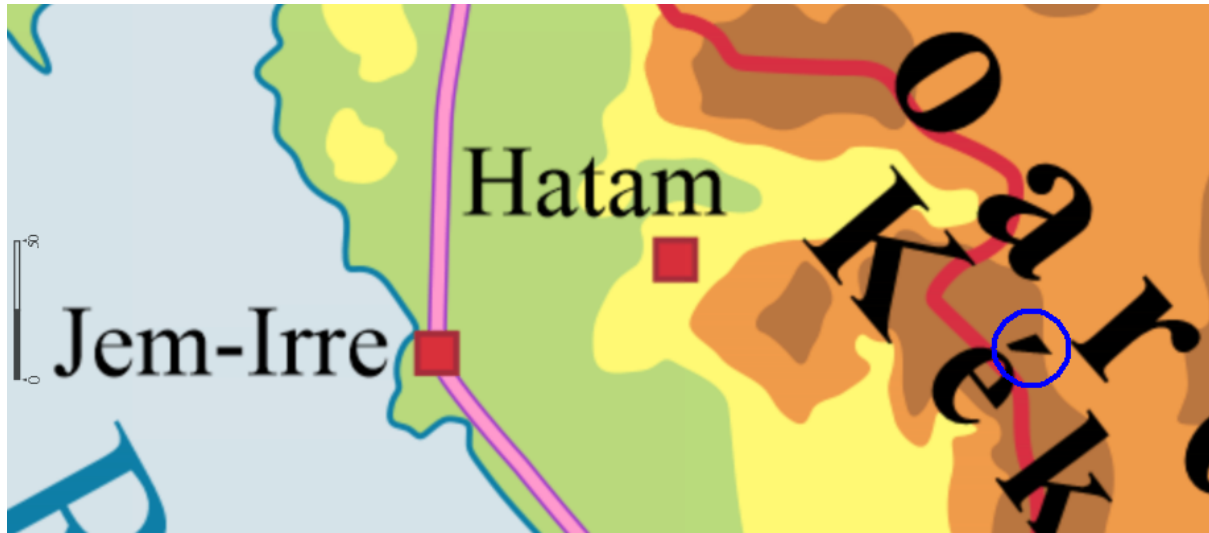
Nagyjából egy holdforduló múlva tervez egy nagy viadalt, tökéletes lenne egy ilyen különleges lény hozzá, ezért próbálja rávenni a karaktereket, hogy minél gyorsabban fogadják el az ajánlatot és keljenek útra. Pár arany előleget is hajlandó adni felszerelésre, illetve, ha nagyon ügyesen tárgyalnak a karakterek, akkor az első viadalból származó bevétel 10%-ig hajlandó elmenni (ez utóbbi csak akkor, ha harcképes példányt hoznak neki).

További segítségként egy durva térképet is ad a karaktereknek, ahol meg van jelölve, hogy merre valószínű, hogy a Ködfalka vadászterületére tévednek.

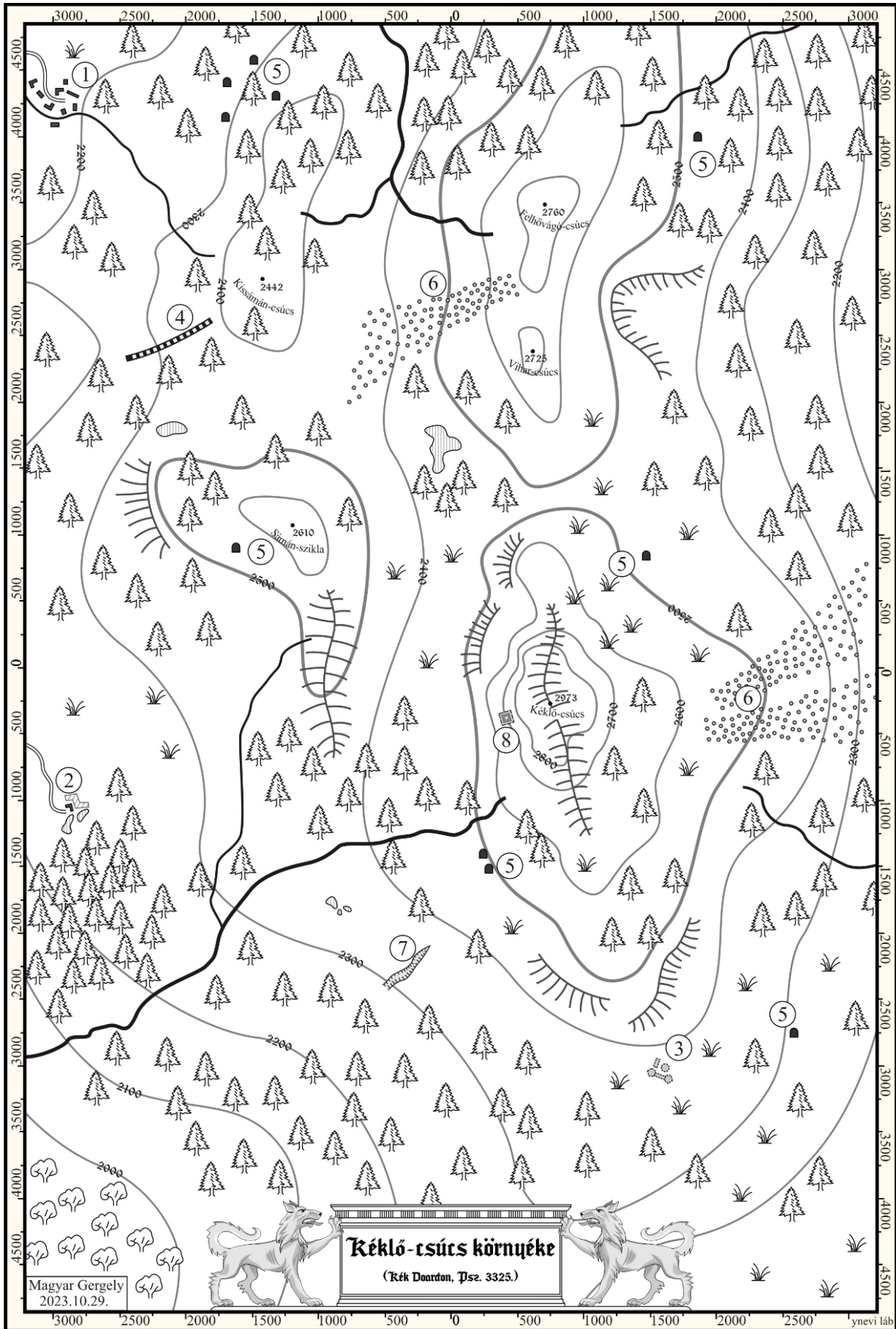
Térképészet Af-Mf

A térkép olvasása Af-ú képzettség mellett megadja, hogy Jem-Irre városától mintegy 100-120 mérföldet lehet megtenni az öbölmenti sík vidéken, mire eléri a Doardon-hegység belső íve, a Kék-Doardon néven ismert hegylánc felé emelkedő dombokat. A terep innentől további 90-110 mérföldön át egyre emelkedik, mire eléri az igazán magas, csipkézett csúcsokat, ahol légvonalban még jó 40 mérfölddel - ami gyalogszerrel csaknem 60-70 mérföldnek számít - kell szó szerint megküzdeni a feltételezett vadászterületig.

A Mesterfokú térképolvasás ezen felül segít meglátni a mélyebbnek jelölt szakadékokat, a sodróbb zúgókat és ezek alapján a kicsit könnyebb útvonalat. Aki ilyen képzettséggel és a hegyen is képes tájékozódni, az összességében 20-25 mérföldet tud spórolni az úton.



Ha a karakterek beleszöknek Arremis-be, akkor elzavarhatja őket, ha megtámadják, akkor védekezni fog és csak két körig kell kitartania, mielőtt a testőrei betörnek a szobába akár az ajtón, akár átugorva a szomszéd erkélyről. Ha harc bontakozik ki, legyen egyértelmű, hogy a karakterek nem nyerhetnek, és csak a menekülés az egyetlen lehetőség. Ha elutasítják Cyat ajánlatát főleg ha rá is támadnak, nyertek egy ellenfelet, aki egész Jem-Irre-i tartózkodásuk alatt pokollá próbálja tenni az ittlétüket.



- | | |
|--------------------------|------------------|
| 1 - Hegyi falu | 5 - Barlangok |
| 2 - Elhagyott menedékház | 6 - Kőlavina |
| 3 - Kyr romvár | 7 - Nagy hasadék |
| 4 - Kyr vízvezeték rom | 8 - Crantai rom |

MÁSODIK FEJEZET

Vezérlő hangulat

A karakterek bárhog is jöttek ki az előző fejezetből, már nem senkik. Az utcán többen is felismerik őket, vannak, akik csak megbámulják őket, vannak, akik meghívják egy italra. Lehet pár nap, lehet pár hét, amíg kitart a hírnevük, de egy biztos: most sokan róluk beszélnek. Lehet pár olyan gladiátor is, akik irigyen jegyzik meg nekik az utcán, hogy a hírnevük olyan hamar el fog tűnni, mint nyári reggelen a harmat. Lehet, hogy felszerelést vásárolnak, vagy menedékhelyet keresnek, de mindig az lesz az érzésük, hogy valaki figyeli őket.

Ha feldühítették Arremis-t, akkor könnyen lehet, hogy támadás éri őket, na persze nem nyíltan. Egy mérgezett tű, egy nyílpuska lövedék egy lefüggönyözött ablakon keresztül, egy italba csempészett mérreg, a holmijuk közé rejtett mérges kígyó, vagy skorpió, mind lehetnek azok a finom jelek, amikből rájöhetnek, hogy Jem-Irre már nem biztonságos hely számukra.

Jem-Irre nemcsak a viadalairól, a nyüzsgésről híres, de a színpalak mögött meghúzódó intrikáról és hatalmi harcokról is. A kard csak az egyik módja, ahogy meg lehet szabadulni egy vetélytárstól. Érezzék az árnyakban megbúvó fenyegetést (még akkor is, ha Arremis-től jó hangulatban váltak el).

Egy részeg matróz akár megdobhatja őket egy üres kupával és elátkozhatja őket, mert nem voltak képesek megdöglenni az arénában, egy egész havi kerestetét tette fel ellenük és most minden odalett (ahol nyertesek vannak, ott vannak vesztesek is a másik oldalon).

II/a – A megbízás második felvonásban

Az egyik „rajongójuk”, aki meghívja őket egy kupa borra, óvatosan az egyikük kezébe csúsztat egy üzenetet.

„Kedves Barátaim! Bár még nem volt szerencsénk egymáshoz személyesen, én mégis meleg szívvel gondolok rátok és úgy vélem kölcsönösen tudnánk egymás ügyét segíteni. Kérlek, gyertek el a Sárga Kanáriba egy beszélgetésre napnyugtakor. Az ételre és italra ne legyen gondotok. A biztonságotokat is szavatolom találkozáskor idejére. Nagy tisztelettel és remélve a találkozást. D.”

Delnor, a félelf borkereskedő Narnorall embere Jem-Irrében. A Tengeri Rózsa tulajdonosát pár hónapja kisegítette egy nehéz anyagi helyzetből, azóta viszonzásul sok érdekes információt kap. Így jutott a tudomására a karakterek és Arremis közötti beszélgetés. Az informátorát semmiképpen nem fogja kiadni, azt legfeljebb kínzással, vagy mágiával szedhetik ki belőle.

Delnor egy ideje már információt gyűjt a Ködfalkáról (Narnorall is érdeklődik utánuk, bár nem az állatok érdeklik, egy entitást, esetleg egy ősi tárgyat sejt a háttérben ... ugyanis az álmaiban már kapcsolatba lépett az ereklével), valamint figyeli Arremis ügyködését is. Egy-két üzletben volt súrlódás közöttük, főleg kocsák, italozók miatt. Delnor ugyanis

nemcsak borral kereskedik, de támogatja annak disztribúcióját is. A csodás óborok mellett a legnagyobb bevételt az olcsó lőre hozza...

A találkozóra egy étteremben, a **Sárga Kanáriban** kerül sor, ahol egy kellemes kerthelyiségben számos díszes kalitkában csodás tollú, pompás madarak díszlenek. Néhány énekesmadár szívet melengetően énekel. A hely békés, és láthatóan főként a gazdagabb réteg által látogatott. A karakterek egy virágokkal díszített boltív alatti asztalnál foglalhatnak helyet. A többi vendégtől az asztalt egy színes paraván választja el. Több ilyen paravánt is látni a kerthelyiségben, ezek mögött üzleti tárgyalások vagy titkos légyottok zajlanak. Minden nagyon visszafogott és civilizált.

Nemes egyszerűséggel Arremis fölé ajánl (először 10%-kal kezd, de max. 25%-ig hajlandó elmenni). Ha a karakterek nem kívánják megszegni az Arremis-nek tett ígéretet, akkor a hegyekben tett kalandozásuk során felbukkanó egyéb érdekes tárgyakra és információkra hajlandó ajánlatot tenni. **Ha a tárgyalás jól halad, akkor Delnor megoszthat a JK-kal egy sejtelmet: a ködfalka nem természetes, és őt az érdekli, hogy ki, vagy mi áll mögöttük.** Persze felvetődhet, hogy miért érdekel ez egy borkereskedőt, de be lehet itt is lengetni, hogy ő csak az arc, és a háttérben más erők is vannak. Azzal is érvel, hogy Arremisszel amúgy is csak a ködfarkasokra szerződtek, így szabadon megegyezhetnek minden másról. Arremis-nek nem is kell tudnia róla, hiszen amiről nem tud, amiatt nem is lehet mérges. Alapvetően a ködfarkasok nem mint viadalra termelt állatok, hanem mint nyomok érdeklik (lehetséges kapcsolatok a háttérben meghúzódó hatalomhoz).

Amennyiben Arremisszel haragban váltak el, akkor amellet hogy hajlandó fizetni az állatokért (bár medált nem tud adni, ld. hűség medál korábbról), felajánl egy biztonságos menedéket és védelmet is a karaktereknek, amíg bizonyos területen maradnak.

II/b – Mindenki bekaphatja

Ha Delnor ajánlatát is visszautasítják, akkor egy jó időre magukra maradnak, de a hírnevük még valamennyire óvja őket. Ezen a ponton a mesélő bevetheti az improvizált történetet, melyet a Bevezetőben említettünk. Pl. az elf, aki a testvérét keresi megközelítheti őket itt, a Sárga Kanáriban.

A karaktereket rendszeresen érhetik támadások, de akár úgy is dönthetnek, hogy folytatják a gladiátor életet s ezúttal valamelyik másik klán zászlaja alá állnak. Az arénákban a mesélő a Bestiárium bármely lényre ellen bevetheti őket, míg el nem buknak...



HARMADIK FEJEZET

Vezérlő hangulat

A város zaja, forgataga, a hírnév mind elveszik itt a csendes tájban. A talaj folyamatosan emelkedik és a távolban hősapkás hegyek törnek az ég felé. A város közelében még vannak gyümölcsösök: almafák, körte és narancsligetek. Ezután a dombokon megjelennek nagyobb tölgy és szil csoportok, melyekben fűrészfog-szerűen láthatóak az irtások, ahonnan sok hajó alapanyaga származik. A tájra jellemző gayaccaffa ligetek elsősorban a szélvédettebb részeken jellemzőek, de itt eluralják a területet a tölgyek és szilek elől. A JK-k több napig utaznak, itt-ott találnak táborhelyet, vagy ideiglenes vadászkunyhót, de idővel a civilizáció utolsó nyoma is elvész, csak ők maradnak és a hegyek. A sziklafalak szinte a karakterek felé dőlnek, pusztá tömegük is nyomasztóan hat. A vadcsapások nehezen járhatóak, egy idő után a lovakat hátra kell hagyni, különben kitörik a lábukat.

Az arénával szemben itt a hangsúly a természettel való harcon van. Ahogy megpróbálnak nem eltévedni. Túlélni egy vihart, ami özönvízszerű vízfolyást zúdít a nyakukba, vagy éppenséggel egy sziklaomlást. Nem számít ki hanyadik szintű, mennyi varázslatot ismer, ez a világ meg tudja törni mindegyiküket. Érezzék ezt.



III/a – Amikor a természet az úr

Ahogy az I/c. pontban kifejtettük, 3 szakaszra bontható az utazás. Az első harmad síkság (~110 mf), kis veszéllyel, lovakon akár 2 nap alatt letudható. A középső harmad (~100 mf) már dombvidék, amelynek a vége a Kék-Doardon hegyeire ér, itt a haladás nehezebb, lóval vagy szekérral még megoldható, bár oda kell figyelni. Ez a táv 3-5 napot emészt fel. A végén, a légvonalban legrövidebb (~40 mf) viszont szintemelkedésben legnagyobb mértékű gyalogos szakasz már kemény terep (~65 mf), ahol a napi 10-15 mérföld már jó haladásnak számít a zezugos, vadcsapásokon, völgyekbe leereszkedve,

majd a túloldalon újból felkapaszkodva, meredélyeken át. A levegő is egyre hűl, éjjel nem ritka a fagy a nyári időszak ellenére sem.

A mesélő itt szabadon lehet kreatív és kitalálhat mindenféle vadonban jellemző kihívást. Ha nem készültek fel a karakterek rendszeren élelemmel, akkor a vadászat is fontos lehet. A szomjazás és éhezés gyorsan kikezdi a karakterek egészségét (nyugodtan lehet levonásokat alkalmazni, az ETK öregedési kategóriáit javaslom bevetni pár napi éhezés után). A hőmérséklet is gyorsan változhat, ami a hegy oldalában nappal 35 fok, az a másik oldalán este lehet csupán 8. Példák dobásokra:

- keskeny hegyi ösvényen gyaloglás: Ügyesség próba +1-gyel, ha valakinek nincs meg, helyette egy társa újat dobhat -2-vel, hogy elkapja-e. Ha lecsúszik 3k10 sebzés, ami sikeres esés próbával felezhető.
- Egy omladékon történő átmászás, mászás próbával. Az első sikeres feljutó egy kötél ledobásával a többiek mászás próbáját +30%-kal javítja (ha van kötélük).
- Két sziklapárkányon való átugrás, a táv nem túl nagy, de ha nem sikerül, akkor mélyre lehet zuhanni. Ugrás próba +50%-kal. Sikertelenség esetén hegyes szikláknak való csapódás 1k6 Ép sérülés (és 2k6 Fp, valamint használjuk a MTK sérülés zónáit is nyugodtan), és egy Ügyesség próba, hogy a karakter meg tud-e valamiben kapaszkodni a nagyobb zuhanást elkerülendő. A többieknek kell megmenteni az alattuk az életéért kapaszkodó csapattársat.
- Egy hegyi folyón történő átkelés, a táv nem túl nagy, de az áramlás erős. Először erőpróba, hogy talpon bírnak-e maradni a karakterek, aki elrontotta, annak úszás próba, különben elragadja a folyó. Fuldoklás, zúzódások, stb.

Erdőjárás Af-Mf

Erdőjárás, hegyvidék járás bónuszokat adhat a karaktereknek a próbákhoz (Af +/-1 vagy +/-20%, Mf +/-2 vagy +/-40%), illetve gyorsabb haladásra lesznek képesek, a KM döntésétől függően.

Ha a karakterek **felbérelnek egy vezetőt**, aki rendelkezik ezekkel a képzettségekkel - akár térképészettel is -, akkor értelemszerűen érvényesülhetnek a bónuszok a csapatnak. A hegyek veszélyesek és ennek megfelelően csak kevesen kockáztatnak, a jó vezető egy hónapnyi munkára elkéri a 10-12 ezüstöt.

Ha nincs időnyomás, akkor valamelyik éjszaka érheti farkas- vagy medvetámadás a karaktereket.

III/b – Orkok, orkok, véresek, rettenetesek!

Finom jelzéseként megjelenhetnek az ösvény mentén hegyezett karók koponyákkal, törött fegyverekkel, csak hogy ne legyen a karaktereknek kétsége, hogy ork területen járnak. Sőt, ami azt illeti, pont két törzs vitájának kellős közepébe csöppennek.

Találhatnak egy csatateret, ahol közel húsz ork hullá fekszik (legfeljebb egy naposak). Egy részük rőt szőrzettel rendelkezik, míg a másik csapat kék arcfestéssel és a szokásos szürkés-barnás ork bundával. Két halott rőt bundájú ork asszony is van közöttük. Fegyvereik alapján a "rőt orkok" jobb minőségű bárdokat, lándzsákat használtak (de kevesebben voltak, mindössze hatan), míg a „kék orkok” között van csiszolt kőhegyű lándzsa, vagy csont nyílhegy is (de legalább tucatnyi harcost számláltak).

Egy idő után észreveszik, hogy három alak követi őket több nyíllövésnyi távolságról. Csapdát is állíthatnak neki, vagy valamiféleképpen megpróbálhatnak beszélni velük. A Vérfakasztók fiatal harcosai ők. A három ork nem feltételül akar harcolni, de fognak, ha rákényszerülnek.

A rőt orkok története: a „Kékszajúak” törzse rajtaütött az egyik szálláshelyükön és több ork asszonyt, lányt is elraboltak. Ezek visszaszerzése nagyon fontos, mielőtt a másik törzs asszonyaivá válnának. A rablókat utolérték, rajtuk ütöttek, de féltucatnyi Kékszajú öt asszonnyal továbbment. Megpróbálnak azon az ösvényen eléjük vágni, amit a karakterek is használnak. Ha segítséget kapnak az asszonyok visszaszerzésében, akkor kapnak részt a zsákmányból, a legyőzött harcosok szívét vagy máját (amelyiket szeretik), illetve a Ködfarkasok felé is megmutatják az utat.

A Kékszajúakkal mindenképpen találkoznak a karakterek, ugyanis az ösvényük pontosan arra visz, **ahol az orkok eldöntik, hogy elég a menekülésből és csapdát állítanak. A Kékszajúak összefutottak egy vadászcsapattal, így erősítést is kaptak 4 vadász képében.**

A csapda: **négy ork harcos** az elrabolt öt ork nővel egy kis tábortűz mellett kuporog és éppen egy fiatal vaddisznót szednek szét. Az ork harcosok kedveskedve a nyers belsejét az asszonyoknak ajánlják fel. Körülöttük több (4) hurokcsapda is fel van állítva (Csapdafelfedezés -30%), ha a JK-k belesétálnak, akkor harc helyhez kötve módosítói lesznek érvényben, egy csapda esetében a hurok egy ellensúlyhoz van kötve és a magasba rántja a karaktert).

Két ork egy-egy lombosabb fán rejtőzik (Észlelés dobás -3-mal a felfedezésükhöz), innen ugranak le, ha elkezdődik a harc. Lándzsáikat egyszerre dobják el, egy ellenfelet céloznak, lehetőleg azt, amelyiket elkapja valamelyik hurok. Utána bunkósbotokkal, nyúzókésekkel támadnak.

Az utóbb csatlakozott négy vadász szinte felfedezhetetlenül (Észlelés -5) egy nagy halom avar alatt húzta meg magát, amint kezdődik a csata csendben felemelkednek és ellőnek egy-egy nyílvesszőt. Észlelés dobás szükséges, aki elrontja, az ellen az íjászok támadása meglepetésnek minősül.

Ha a karakterek megölték a Vérfakasztók fiatal harcosait - esetleg valamilyen trófeát is hoztak, amit megmutathatnak bizonyítékként -, és felfedezik a csapdát, de támadás helyett beszélgetést kezdeményeznek, békésen megúszhatják a találkozást (most). Ezek az orkok is elmondhatják merre van a Ködfalka (ők nem mennek a közelükbe, de a falka néha elkap egy-egy óvatlan orkot így is). A Kékszajúak mindenképpen visszatérnek egy nagyobb csapattal (kb. két tucat harcos) majd, hogy levadásszák a karaktereket (túl szépek a fegyvereik... meg a koponyájuk).

III/c – A magányos törpe

Egy jól védhető sziklaormon, ami magasan egy szurdok felett helyezkedik el, található Varrug, a Felcser otthona. A masszív, ablaktalan kőházat félig a sziklába vájták, a felvezető ösvényt egyik oldalról sziklafal, a másikról egy mély szakadék határolja, egy személy éppen elfér rajta. Ha a karakterek megközelítik, egyszercsak meghallják Varrug hangját, aki

felszólítja őket, hogy ne tovább különben keresztül lövi őket. Varrug is előkészített több csapdát, pl. egy ék kilazításával sziklaomlást idézhet elő az ösvényen, illetve azt a részt, ahol az ösvény a sziklaorommal találkozik megszórta rendszeren mérgezett vassulyommal. A mérget maga főzte (semmit vagy görcsöt okoz, Egészség-próbát +1-gyel lehet dobni annak, aki belelépett... és nem utolsó sorban megakasztja a rohamot).

Varrug egy nyílpuskával és egy fejszével van felszerelve. Bőrvértet visel és kész megvédeni az otthonát (erről egyébként több barnás folt is tanúskodik a sziklán, illetve egy halom ork koponya ... szépen sorba rendezve, összesen kilenc).

Varrugnak valójában készletekre van szüksége, így ha a karakterek békésnek tűnnek, kockáztat. Felajánlja a menedékét, ételt és tetőt egy éjszakára. Cserébe pl. zsineget, tűt, kést, fűszert, ilyesmiket kér. A ház három helyiségből áll, az épített részen van egy ebédlő és egy mosdó (a sziklából egy repedésen keresztül jön hideg forrásvíz, ezzel mosakodni is lehet, illetve egy lyukon keresztül kimossa a szennyet). A sziklába vájva van egy terem, melyet néhány láda ural, melyeken pokróc, illetve állatbőr van, ezeken lehet aludni. Az épített résszel egy nehéz vasalt faajtó köti össze (STP 45).

Varrug, a Felcser valójában egy hírhedt törpe kalóz, aki még a saját társainak is sok volt szadizmusával. Élvezettel kínozza a foglyait, a Felcser becenév nem gyógyító mivolta miatt ragadt rá, hanem mert szeretett sebeket nyitni. Kiközösítették, végül pedig a hegyekbe menekült. Ahogy korábban is említettük, vannak igényei, és ezek részben a karakterek szenvedésével és halálával elégíthetők ki.

Történelemismeret Af/Mf (30%/75%), vagy Legendaismeret Af/Mf (40%/90%) van esély, hogy valakinek beugrik Varrug neve és rémtettei.

Varrug mogorva, de látszólag segítőkész. Ő kint alszik a konyhában és őrködik, a karakterek aludjanak nyugodtan odabent a biztonságban és a kényelemben. Amikor mindenki alszik óvatosan bezárja és elrekeszeli az ajtót (legalább 5 kör átjutni rajta és 5 sikeres erőpróba). Aztán begyújt: szárított növényekből fojtogató füsttel tölti meg a hátsó szobát.

Aki a füstbe kerül, sikeres Egészség-próba esetén elkábul, valamint fuldoklóan köhögni kezd, ezen felül minden körben veszítenek K6 Fp-t (a füst marja a szemüket és véreset köhögnek tőle). Aki aludt, annak a próbáját -1 büntetés sújtja, mivel többet lélegzik be, mint aki éber és odafigyel erre. A sikertelen próba K6 kör alatt ájulást eredményez.

Az ajtón keresztül könyöröghetnek Varrugnak, aki ott áll a fejszéjével és élvezettel gúnyolódik rajtuk. A karakterek ha kijutnak meg kell küzdeniük Varruggal és nem lesznek túl jó állapotban. Ha legyőzik és feltörik a lezárt ládákat, bennük megtalálják azoknak a szerencsétleneknek a mumifikált maradványait, akiket Varrug korábban hasonló módon intézett el.

Karakterhalál ellen pozitív karmával: ha a rőt orkoknak segítettek a karakterek, azok most rátörhetik Varrugra az ajtót kintről, dulakodni kezdenek és kiszabadíthatják őket. Ekkor Varrug bosszút esküdve elmenekül. Egy darabig követhetik, de a végén bebújik egy sötét alagútba (amit valószínűleg ilyen esetekre felkészített) és ide öngyilkosság lenne követni.

III/d - Ősök áldása

A hegyekben a hangulatkeltő novellából megismert fél-tongoriai hordár/kísérő/harcos kóborol, Boggor. A származása miatt az ereklje nem lát benne fenyegetést, és ezért a ködfarkasok sem kezelik ellenségesen. Azonban nem tud elmenni, mert a legtöbb részen az orkok nem engednék át, lemészárolnák és ezt ő is tudja. A csapattal kölcsönösen segíthetnek egymásnak. Boggor nagyon jól ismeri már a környéket, több kisebb menedéke is van, ahol összegyűjtötte a régi készleteinek maradványait, illetve ahol nyulakból, mókusokból, gombákból álló ételét raktározza (látszik rajta, hogy eléggé el van nyúve, kis étellel gyorsan el lehet nyerni a szimpátiáját). A problémát az okozza, hogy nem túl okos és sajnos a közös nyelvből leginkább csak egyszerű szavakat ismer, pl. "barát", "veszély", "Torze nagy", "kutya Silvano", "mester", "totem".

Ha a csapat meg tudja győzni Boggort, hogy segítenek neki kijutni a hegyek közül, akkor legjobb tudása szerint, helyismeretével segít nekik. Harcban közepesen hasznos, parittyát, tört, lándzsát, rövid kardot tud forgatni. A ködfarkasokra még véletlenül sem támadna rá, ilyenkor "imádkozik" inkább az őseihez, a totemhez.

NEGYEDIK FEJEZET

Vezérlő hangulat

Ezek nem egyszerű farkasok, én mondom neked. A köddel jönnek, lehet ők maguk is ködből vannak. Gomolygó fehérség és csillogó halálos agyarak. Nem hallod őket, csak a saját csontjaid roppanását, amit elkapják a tarkódat. Mindig arra mennek, egy roppantás és annyi...

Próbálkozzunk a horrorral. A falkának először csak a nyomait fedezik fel. Felfalt állatok, néha ork maradványok. Aztán a hangjukat hallják messziről, majd közelebről, néha túl közlől, de nem támadnak. Még nem. Tanulmányozzák a karaktereket. Az erejüket, a gyengeségüket, az örködési rendszerüket. Ezek nem állatok...nem teljesen azok.

A karakterek érzézik, hogy ők a préda és a ködfalka vadászik rájuk. Sötét hegyek, sötét fenyvesek, nyirkosság, és köd mindenhol... ennek a ködnek pedig szemei és agyari vannak... és nagy éhes gyomra.

IV/a – A Ködfalka vadászik



A Ködfalka egy barlangban húzza meg magát, egy többszörösen összefonódó üregrendszerben. Itt-ott régi faragások is felbukkanhatnak, esetleg mohával vastagon benőtt oszlopfőt is felfedezhetnek. Lehet a barlang előtt régen valamiféle épület állt. Aki rendelkezik Építészettel, vagy Legendaismerettel, az felfedezheti a crantai jeleket.

Az alábbi térképvázlat alkalmas a jelenet lemeséléséhez, 2 bejárata közül az "A" jelű az, amelyen a karakterek is beférnek, amely a fenti képen is látható. Az 1-es terem viszonylag nagyobb, 10x20 láb körüli, egyenetlen elrendezésben, ez a falka fő gyülekező- és pihenőhelye, itt várható a legnagyobb ellenállás. A 2-es helyiség egy átvezető, több irányba nyíló rész, itt alszanak, játszanak.

A 3-as terem hátuljában, a felső barlang mélyén pedig halovány, természetesen a kő mintáiba olvadó pici domborművekkel védett falak mögött ott található **a faragott kőoszlop, a crantai erekiye**, amely a Ködfalkát használja, hogy megvédje magát. Ha a karakterek ügyesen vették az eddigi akadályokat megérdemlik, hogy megszerezhessék.

Az ereklyét takaró falak tövében több évtizednyi áldozati maradvány hever, zsákmánycsontok tengere, amelyeket a Falka hurcolt be ide. Ebben a tengerben néhány kölyök ködfarkas boldogan ropogatja azokat a csontokat, amikben még van pici velő. A kölykök nem harcképesek, de ha megijednek könnyen eltűnhetnek valamelyik oldaljárásban.

A 4-es vakjárat, az 5-ös a kölykök terme, amely legközelebb van a védettebb kijáratához. A "B" jelzésű kijárat hosszabb, keskeny, alacsony - farkasméretű - folyosó, amelyen a JK-k csak négykézláb tudnak haladni. Ez levezet egy másik barlangszakaszra, további kisebb-nagyobb üregekkel, termekkel, ahonnan 2-3 helyen is ki lehet jutni a hegyre, ez ugyanakkor már nem releváns a modul szempontjából.

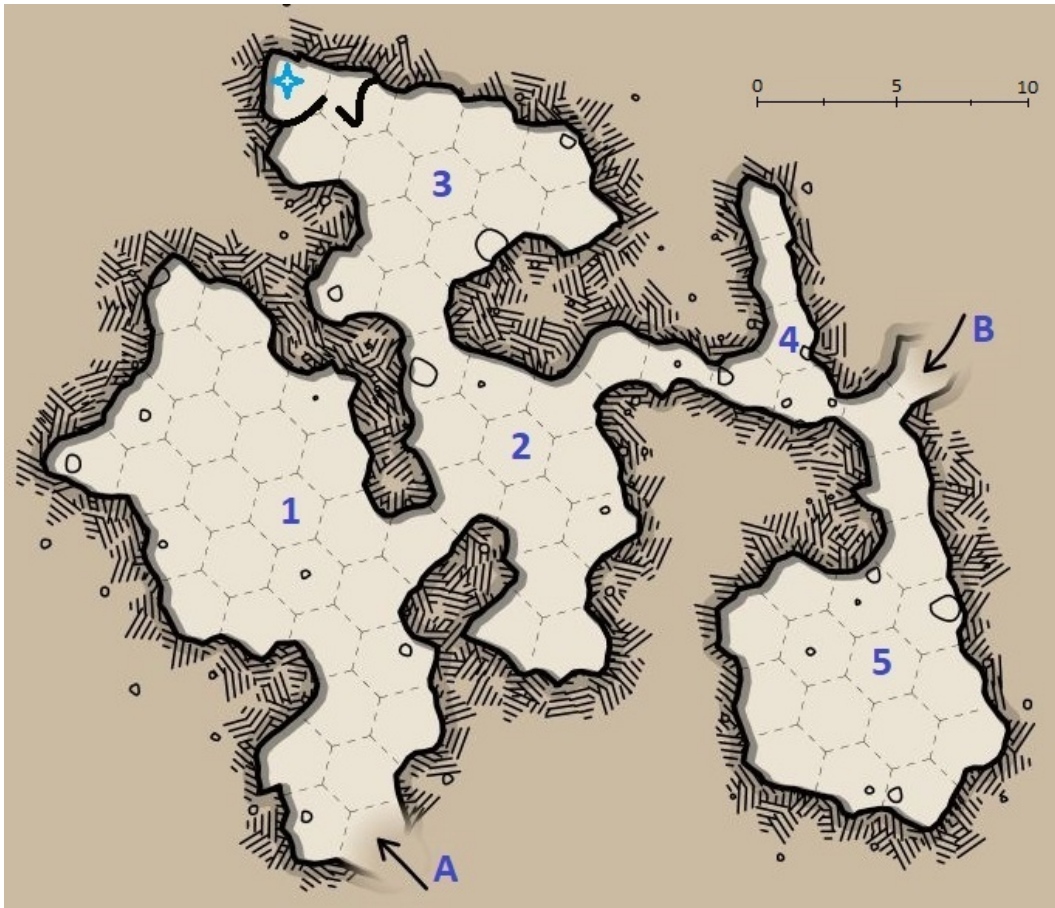
Fontos, hogy az ereklye is el akarja hagyni a barlangot, vagy elvezetni ide Narnorall-t (és erre a játékos karakterek lennének az eszközei), ugyanis álmokon, sugallatokon keresztül már kommunikál Narnorall-lal, a közelébe akar jutni (ezekkel a képességekkel azonban nem tud pontos iránymutatást adni). Az "ereklyének", a voltaképpen crantai varázslónőnek félresikerült az álmokkristály projektje, így csak az érzelmeivel tud kommunikálni. Narnorall-tól reméli, hogy ő tud neki segíteni kiteljesedni - mármint Narnorall a crantainak -, és az elf Legendaismeretével, ősi tudásukat felhasználva teljesértékű álmokkristályt kreálni. Ki tudja? A ködfalkájához kötődik, vissza akar majd térni hozzájuk, de szeretne újra egészsé válni, ahogyan régen volt.

Mindenesetre a karaktereket természetéből fakadóan próbára akarja tenni. Nem célja minden karakter elpusztítása, az utolsónak mindenképpen megkegyelmez (pl. drámai módon a torkának ugró ködfarkas inkább elhátrál...).

Miért nem nyírja ki egyből a karaktereket a legbrutálisabb módon, ha megtehetné? Egyrészt bár idegen civilizáció szülötte egy meglehetősen furcsa "helyzetbe" zárva, de nem lelkiismeretlen és nem teljesen nárcisztikus pszichopata. Másrészt álmokon keresztül érintkezett Narnorallal, az elffel és annyi diplomácia érzék van benne, hogy nem a kegyetlenségét szeretné hangsúlyozni, amikor megtörténik a találkozás (akinek minden társával végzett), hanem szeretne Narnorallhoz jutni egy vállalható helyzeten keresztül.

Legyen **legalább egy drámai harci jelenet itt**. Ez az utolsó nagy csata, a falka az életben maradásért küzd, és a kölykeit védi, ha a kocka úgy hozza a JK-k közül is lehetnek áldozatok... ha nem szeretnénk karakter halált, akkor is csonkolás és hasonlók előfordulhatnak. A játékosok érezzék, hogy ez a harc komoly és vérre megy.

Ha a játékosok jók voltak és csak a kockán múlt a siker, akkor a mesélő engedhet egy visszavonulót a csapatnak, de csak ha már komoly, karakterek egész életére meghatározó sebeket/sérüléseket szenvedtek. **A dráma legyen a fő vezérlő elv.**



IV/b – Az orkok visszatérnek

A Kékszájúak két tucatnyi vadásza szeretné megszerezni a karakterek fejét. Idő függvénye is, hogy belefér-e még egy harc. Ha nem, akkor az orkok csak végig a menekülő karakterek nyomában maradnak és kikergetik őket a hegyekből. Ha belefér egy összecsapás, akkor mehet egy brutális ütközet. Ha valamelyik JK a földre kerül, egy ork azonnal megpróbálja lefejezni és elvinni a trófeát. Az orkok nem játszanak tisztességesen. Ha a támadók már csak hatan vannak, megpróbálnak visszavonulni. Bár primitív fegyvereket használnak, minden második ork fegyvere valamilyen gyengébb fegyverméreggel kezelt, és szívesen használnak indákból font hálót, vagy bolát az ellenfelek lefogásához. Pl. a támadás első körében minden JK kap egy támadást bolával, illetve a két leginkább harcos karaktert megpróbálják behálózni.



ÖTÖDIK FEJEZET

Vezérlő hangulat

A karakterek visszatértek. Győzedelmesen vagy vert csapatként érkeznek? Megszerezték amiért mentek, vagy a legértékesebb, amit hoztak, a saját életük? Mindenképpen részesülnek a kegyben, hogy két születésben lévő legenda mellett kortyolgathassák a borukat. Az utolsó fejezet Arremis Cyat és Narnorall l'Il Riell bemutatásáról szól. Ha nem is jártak sikerrel, a történetük eléggé érdekes, hogy megérjen pár aranyat és egy drága vacsorát.

A legfontosabb, hogy ezen a ponton pozitív felütéssel záruljon a karakterek története. A mesélő rázza fel a csapatot, ha esetleg a kudarcok a kedvüket szegték. Jó módszer lehet egy újabb ünneplés, illetve egy gladiátorviadal végignézése, ezúttal egy előkelő páholyból. És némi fogadás természetesen, hisz Jem-Irrében az élet megy tovább, a fogadás pedig annyira része, mint a lélegzetvétel...

A karakterek történetének teljes ívét bejártuk, senkiként indultak, hírnévre tettek szert az arénában, most pedig ők fogadnak a gladiátorokra egy páholyból lebámulva.

V/a – Igazi nagykutya egymás között

A karakterek valamely megbízójuknak (vagy akár mindkét félnek) leszállítják a ködfarkasokat, és/vagy az információkat az erekléről. Megkapják a jutalmukat, súlyos aranyakat és immár nem kell senki kívánságát lesniük.

Ha nem látták az ereklét és üres kézzel tértek vissza

Amennyiben Arremis elé kerülnek, ő rendkívül csalódott lesz, de ha elmesélik a történetüket, akkor is fejenként 5 arany jutalmat kapnak. Ha Delnorhoz térnek vissza, ő is hasonlóan cselekszik. Mindkét esetben kapnak még egy megbízást: testőrként el kell kísérniük valakit egy találkozóra (szituációtól függően ez Arremis vagy Narnorall lesz). Ezen a találkozón a két NJK "semleges" területen, a Khadder klán Farkasvér arénájában ülnek le egymással tárgyalni. Narnorall a Szövetséget szeretné kiterjeszteni, Arremis pedig Jem-Irrén kívül akar befolyásos barátokra szert tenni (máskülönben nem tud kellő súlyt szerezni a Dassire-klán toroni kötődésű vezetőivel szemben, így is olyan magasra jutott, ami egy udvari orknak toroni környezetben szinte elképzelhetetlen).

A tárgyalás során az aréna porondján 5-5 harcra képzett fekete bundájú farkaskutya csapat össze egymással. Az egyik csapat kutyaainak hátára fehér tigris csíkokat festettek, a másik csapatéra pedig fehér foltokat, szóval Csíkosok a Foltosok ellen. Fogadni ér: 1,6 : 1,2 : 1,7

Ha nem látták az ereklét, de hoztak vissza ködfarkast Arremis-nek

Arremis tartja a szavát, és egy kifejtett példányért 100 aranyat hajlandó fizetni, egy kölyökért 20 aranyat. A hűség amulettet viszont visszakéri. Nem fog verekedni érte, de ha a karakterek ostobán ragaszkodnak hozzá, behúznak egy rossz pontot. Mivel Arremis nem feltétlen tud az erekléről, ezért alapvetően elégedett, és meghívja a karaktereket egy

ünneplésre, ahol gyakorlatilag több kocsmát és kupit is végiglátogatnak. Exkluzív helyekre is elmennek (ld. Fogadók része a városleírásnak, Egykarú Polip, Ködleányok, stb).

Arremis új munkát is ajánl nekik: a korábban említett találkozózt a Farkasvér arénában, ahol hasonló módon zajlik majd a beszélgetés.

Ha látták az ereklyét és Arremis-nek beszámoltak róla

Amennyiben hoztak ködfarkast is, akkor a fentiek szerint történnek a dolgok, az ereklyéről szóló történetért újabb 10 aranyat hajlandó fizetni (összesen). Számára ez az információ érdekes, de nem látja át a jelentőségét (később, a Narnorall-lal való tárgyalás során esetleg megpendítheti és ekkor kezdi megérteni, hogy ez sokat érhet az elfnek)

Ha látták az ereklyét és csak Delnor-nak számolnak be róla

Delnor betartja az üzlet ráeső részét, összesen 25-100 arany bónuszt ajánl az izgalmas beszámolóért (attól függ mennyire részletes, hoztak-e átsatírozott domborműveket, rúnákat, bevésték-e a látványt pszi-vel, stb). Természetesen a sikerre megnyit egy nagyon jó üveg bort, illetve egy-egy palackkal ajándékozik a karaktereknek. Ha hoznak neki ködfarkast, annak ára attól függ, hogy korábban fölé ígért-e Arremisnek. Ha igen, akkor azt az összeget fizeti, máskülönben 50 arany egy felnőtt példány és 10 arany egy kölyök.

Neki is lesz egy munkája, Narnorall-t kell elkísérni egy tárgyalásra. Ha Arremisszel rossz a viszonyuk, akkor ez különösen érdekes lesz (Narnorall részben Arremis hidegvérét is tesztelni kívánja). A találkozó során Arremis hűvös nyugalommal viselkedik, de keze szokatlanul sokat időz a csatabárdján.

Ha a megszerzett információt Delnor-nak, a ködfarkast pedig Arremis-nek adják

Itt mindkét felet megpróbálják szolgálni; lehetséges, de nem egykönnyen kivitelezhető. A mesélőre van bízva, hogy a fenti opciók milyen mértékben és kombinációban valósulnak meg. Elvben ez jár a legnagyobb haszonnal a csapat számára.

A két NJK előbb-utóbb egymásnak feszül, a hangulat fokozódik és egy "cinematic" párbaj lesz a vége. Mindkét NJK erős személyiség és nem vetik meg a harcot. A másik félben kihívót látnak, kb. mint két alfa farkas. Ha a karakterek nagyon ügyes diplomaták, akkor tudják úgy a beszélgetést mediálni, hogy a két NJK végül megegyezik (Arremis csatlakozik a Szövetséghez). Ez utóbbi persze csak akkor működik, ha Arremisszel nem haragban váltak el a történet elején.

"Cinematic": legendás küzdelem, mindenki bámul, az odds-ok Narnorall vs Arremis esetében 2,2 : 1,7 : 1,6 (a helyiek úgy gondolják Arremis az arénában verhetetlen), míg végül Arremis megcsúszik a kutyavérben és Narnorall-nak sikerül egy komoly találatot bevinnie, ami el is dönti a küzdelmet. Mivel a párviadal nem halálíg tartott, ezért Arremis átadja az ereklyét. Nem dühös, hanem meglepett és valahol elégedett is, mert már nagyon rég nem volt méltó ellenfele.

V/b - Epilógus

A preferált kifutása a történetnek, hogy Narnorall és Arremis végül szövetséget kötnek. Arremis ennek köszönhetően olyan előnyre tesz szert a következő években/évtizedben, amivel Jem-irre hatalmasságai közé emelkedik. Narnorall pedig Arremis támogatásával megszerzi az ereklyét, és annak segítségével olyan mágikus tárgyakat alkot a Szövetség számára, melyek lassan, de biztosan előnyhöz juttatják őket a térségben és hozzájárulnak a

Hat Kard Szövetségének térnyeréséhez. Szerencsés esetben mindebben a karakterek is segítenek majd.

Felkészülés a következő kalandra:

Szükséges Arremis legendás fegyverének bemutatása és promóciója.

Az Első Fejezet I/c Jelenetében megismert bárd (Khaless) fogja felkeresni az italozó karaktereket. Egy újabb éneket kíván írni, ezúttal Arremis-ről, róla gyűjt információkat. Beszélget a karakterekkel, de információt ad cserébe ő is, beszél a csatabárd legendájáról, Arremis személyiségéről (miként csinált barátokat ellenségekből, hogyan élt túl tucatnyi orgyilkosságot, milyen kitartással érte el azt, hogy az egyetlen dolog, ami miatt nem ő vezeti a klánt, az a származása... és lehet ez sem lesz már sokáig akadály).

Mivel ez tényleg felkészítés a következő modulra, ezért keltse fel a játékosokban a kíváncsiságot, legyen izgalmas, amikor majd a csatabárd lesz fókuszban.

Többet sajnos nem írhatunk, hisz a játékosok is lehet olvassák majd ezt a modult a XV.-ik Kalandozók Napja után

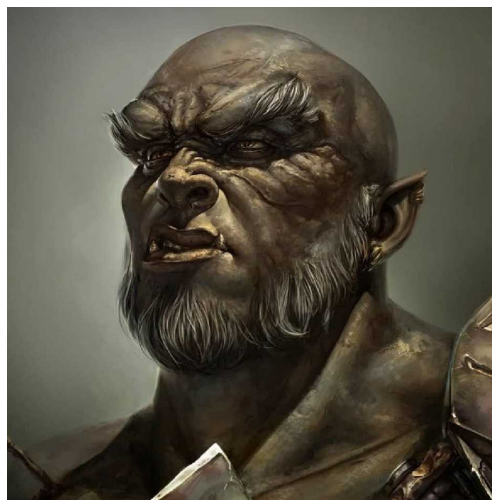


Nem Játékos Karakterek

Arremis Cyat

udvari ork gladiátor (9)

A toroni arénákban edződött, majd utána nemes Cyat Ház ura mellett csiszolódott udvari ok 15 esztendeje él Jem-Irrében, eközben számos ismeretségre tett szert a város klánjai között. Noha alapvetően a nemesúr mellett testőrködött, vagy az ő ügyeit intézte, nem csak az arénák páholyaiban, de a porondjukon is fel-fel tűnt. Az fokozatosan a helyi klánok számára is világossá vált, hogy noha nem nézik ki belőle, Arremisnek igenis megvan a magához való esze, és a kedvenc csatabárdján kívül a szavakat és gondolatait is tudja forgatni, még ha ezt a képességét ritkábban csillogtatja is.



Jellem: Káosz

Vallás: Tharr

Főértékek:

Erő	21
Gyorsaság	18
Ügyesség	17
Állóképesség	20
Egészség	21
Szépség	12
Intelligencia	14
Akaraterő	18
Asztrál	12
Éberség/Észlelés	14

Ép: 19

Fp: 124

Ψp (Af, 5.Szinttől): 20

AME: 43 (30 SP+10 vt.)* **MME:** 45 (30 SP+10 vt.)* **Méregellenállás:** 11

Bátorság: 19

SFÉ: abbit gladiátorvért

MGT 0

SFÉ 5

Harcértékek:	pusztá kéz	2k. csatabárd	tőr	hajítóbárd
KÉ 44	54(10)	54(5)	54(10)	53(9)
TÉ 94	98(4)	112(8+10)	102(8)	104(10)
VÉ 130	131(1)	146(6+10)	132(2)	134(4)
Sebzés +5/+7	k6+6	2k6+13	k6+5	k6+7
Tám/kör 2	2	1+1	2+1	2

Képzetség	Fok
Kétkezes Csatabárd, Fegyvertörés, Ökölharc	Mf
Kiegészítő Támadás, Pajzshasználat, Földharc	Mf
Pusztítás, Etikett, Hadvezetés, Írás/olv., Pszi esés, ugrás	Af 50%

Beszélt nyelvek: köz-toroni 4, közös 4, ork 3, erv 2, aszisz 2, arkat 2

***speciális:** a modulban az ereklye hatásaival szemben ork vére miatt +25 bónuszt kap, ami miatt az ereklye nem változtathatja át, bár rövid rosszullét, megingás lehet miközben leküzdí az ereklye varázsát (tehát észleli, hogy valami történt vele)

Felszerelés, vagyon

Legfontosabb felszerelését fegyverei (kétkezes csatabárdja, tőre és hajítóbárdjai), valamint vértje (egyedi, abbit gladiátorvért) adják. Elméje a védelméről megbízásból épített pajzsokon felül egy amulett gondoskodik, amely +10 ME-t biztosít mindkét ellenállására, Ezen felül is van nála némi pénz, illetve váltó, de tipikusan mást nem hord magánál.



Rul, a gladiátor

ember gladiátor (3)

Fiatal, közepesen tapasztalt gladiátor az arénában. Voltak már jó küzdelmei, akadnak rajongói és ellendrukkerei is, jópáran ismerik a városban, mint tehetséges nyitóviadort, de tudja nagyon jól, hogy ő még messze van az igazi hírnévtől. Talán ennek köszönhető, hogy hajlamos hirtelen döntésekre és ezek olykor visszaütnek. Mint múltkor, mikor a fogadásokat próbálta befolyásolni és ezzel kis szerencsére, no meg pénzmagra szert tenni... legnagyobb bánatára ez nem jött össze, és most ennek köszönheti szorult helyzetét.



Nagykanállal habzsolja az életet, szereti a nőket, nem veti meg az italt és a bódítószereket, úgy gondolja, ennyi jár neki, ha már az arénában a testét kockáztatja. Kissé hiú, nem véletlenül kapta most a "Ficsúr" szerepét a küzdelemben ("Csak az arcomat ne!")

- Jellem: Káosz, Élet
- Vallás: Aari
- Ψ p: -, AME/MME: 15 (aréna magitor által épített pajzs)
- kiemelt képzettségei: Nyelvismeret Af (arkat 5, közös 4), Harc helyhez kötve Af, Kétkezes Harc Mf, Vakharc Af
- Harcértékei: Ép: 14, Fp: 50, MéregE: 6; SFÉ: - (*díszruha*)
 - alap Ké: 25, Té: 50, Vé: 101, Sp: fegyver szerint (Erő 16), T/k: fegyver szerint



Delnor, a borkereskedő

félelfbárd (3)

Az átlagos emberek fejében az elfekével azonosított magas, karcsú, androgün külsejű félelf. Vörösesbarna haja mindig pont annyira van szabadon, hogy lágy tengeri szellő belekaphasson, a zöld szemének pillantása pont annyira futó, hogy érdeklődőnek, netán sejtelmesen csábítóknak tűnjön és öltözéke is éppen annyira laza, nyitott, ami még az öbölvidéken elfogadottnak tekinthető. Igazi hedonista, aki szerint mindent lehet, ami könnyű élvezetet és nem függőséget vagy kárt okoz, egyáltalán nem válogat, se szerekben, se partnerekben.



Modora szintén simulékony, mindenkor udvarias, vele bizonyosan nem fog senki kiabálni. Hajlamos félmondatokban hagyni kijelentéseket, hogy a partner továbbgondolja a lehetőségeket, így terelgeti a beszélgetést.

A Lunír Liga tagja, mely egy elfekből és félelfekből álló titkos misztikus rend, akik a régmúlt mágikus technikáit, ereklyéit kutatják (pl. foglalkoznak a crantai mágiával, vagy a kyrek ősi mágiájával is).

- Jellem: Élet, Káosz
- Vallás: Ellana/Noir kettőse körül forog
- Mágia terén 3. Szintű bárdnak kell tekinteni (Mp: 18). Elsősorban hangmágiákkal szokott játszani, illetve figyelemtereléshez vagy fellépés javításhoz illő rövid illúziókkal
- Ψp: 19/9, AME/MME: 30
- kiemelt képzettségei: Borászat Mf, Emberismeret Mf, Értékbecslés Mf, Gazdasági Ismeretek Af, Legendaismeret Mf, Mágiaismeret Af, Mellébeszélés Mf
- alapvetően nem harcos, de meg tudja védeni magát, ha kell. Harcértékei: kéklunír tör
Ké: 39, Té: 65, Vé: 102, Sp: 2K6+1, T/k: 2; Ép: 9, Fp: 40; MéregE: 4



Varrug, a Felcser

törpe harcos (5) / boszorkánymester (4)

Igazi mokány, tömör törpe. Vörösesbarna haját csak a feje tetején hagyta meg, körben rövidre van vágva, több sebhelyet is feltárva ezzel, amelyek közül a leglátványosabb a feje jobb oldalán végigfutó vágás, ami a füle felső részét is kettéhasította egykor. Rézszínű szeme komorak, hideg pillantásuk sokat látott lélek benyomását kelti. Öltözéke viseletes, de rendben tartott, aki ért hozzá, hajótiszt egyenruhát fedezhet fel a szabása és mintája alapján.

Viselkedése kezdetben óvatos, bizalmatlan, de hamar barátságosabbá válhat, főleg, ha sebesülteket lát, akiket nyomban el is akar látni, hogy ne szenvedjenek feleslegesen. Ehhez akadnak sebészi szerszámjai, kötszerei, pont arra a sérülésre,

betegségekre való gyógyfüvei, amiket nem is habozik használni, pillanatnyi időt sem hagyva a tiltakozásra...

Amint lehetősége nyílik rá, és nyeregben érzi magát, előbújik igazi természete, amely kegyetlen és irgalomra képtelen. Az ellenállásra képtelen áldozatot hosszú órák, napok szenvedése várja értő kezei között, míg megszállottan kutatja a testet mozgató erőket, a bőr és izmok alatt megbújó szervek működését a még élő áldozaton...

Ha ellenállásba ütközik, mérgekkel és más főzetekkel próbálkozik, de amint élete veszélybe kerül, menekül.

- Jellem: Halál, Rend
- Vallás: -
- Mágia terén 4. Szintű boszorkánymesternek kell tekinteni (Mp: 28). Kedvelt varázslatai az Anyagmágiához köthetőek, esetleg Méregmágiához.
- Ψp: 21/9, AME/MME: 30
- kiemelt képzettségei: Méregkeverés/seml. Mf, Kínzás Mf, Alkímia, Élettan Af, Herbalizmus Af, Kínzás elviselése Af, Kötelékből szabadulás Af, Mellébeszélés Af, Nyelvismeret Af (vanir 5, közös 4, arkat 4, elf 2, erv 2, ork 2), Sebgyógyítás Af, Lopakodás/Rejtőzés 50%
- harcos kalóz múltja és boszorkánymesteri képzése rendkívül veszélyes ellenfélle tesz. Harcértékei: Ép: 14, Fp: 68, MéregE: 7, SFÉ: 2 (kivert bőrvért)
 - egykezes csatabárd Ké: 32, Té: 65, Vé: 110, Sp: K10+2, T/k: 2
 - könnyű nyilpuska Ké: 29, Cé: 35, Táv: 50m, Sp: K6+1+méreg, T/k: 1



Narnorall I'Il Ryell

elf harcos (10) / varázsló (4)

Külső jegyek: Szálas termetű, szíjas izomzatú, ereje teljében lévő elf harcos. Szőke haját hegyes füle mögé tűri, arcán mindig mosoly játszik.

Háttér, Jellem, Vallás:

Rend jellemű, hitetlen.

Főértékek:

Erő	15
Gyorsaság	18
Ügyesség	19
Állóképesség	17
Egészség	14
Szépség	17
Intelligencia	16
Akaraterő	17
Asztrál	18
Éberség/Észlelés	19



Ép: 11

Fp: 120

Ψp: 50

Mp: 40

AME: 58 (50 SP)

MME: 57 (50 SP)

Méregellenállás: 4

Bátorság: 19

SFÉ: 3 (abbitacél lapokkal megerősített, egyedi bőrvért)

Harcértékek:

	puszta kéz	elf íj	levéltőr	khossas
KÉ 45	55 (10)	59 (9+5)	54 (9)	53 (8)
TÉ/CÉ 75/54	79 (4)	CÉ: 77 (13+10)	84 (9)	85 (10)
VÉ 125	126 (1)	125 Táv: 140	127 (2)	129 (14)
Sebzés -	k6	2k6+2	k6+1	k6+2
Tám/kör 2	2	2	2	2

Képzettség

Elf íj használata, Ökölharc, Kétkezes harc *

Hajózás, Térképészet

Fok

Mf * khossas + levéltőr

Mf

Csomózás, Kötelékből szabadulás	Af
Kötéltánc, mászás, esés, ugrás	75%

Beszélt nyelvek: Elf 5, Közös 5, Arkat 4, Erv 4, Törpe (vanir) 3, Ork 1

Felszerelés, vagyon

Legfontosabb felszerelését fegyverei (saját elf íja, levéltőre és khossasa), valamint gyönyörű nyakéke (ezüst sellő ölelésében mogyorónyi igazgyöngy) adják. Ezen felül is van nála némi pénz, illetve váltó, de tipikusan mást nem hord magánál.



orkok

A Doardon-hegységben több kisebb-nagyobb ork nemzetség és törzs él. Jelen történetünk során 2 törzs harcosaival és náluk nem kevésbé veszedelmes asszonyaival ismerkedhetünk meg.

Ork nevek: Vad Drag, Mellkasroppantó Gull, Büszke Hrag, Tőrfogú Skell, Feng-Harr, Háromlábú Kollan, A Veszett, Koponyalátó Toz, Feketeacél Shaug, Toroktépő Unnor

Női ork nevek: Szórtelen Sham, Véres-szem Lillo, Menyét Hrikk, Sólyomkarmos Zilda

Vérfakasztók

Bőrük szürkéssárga, bundájuk vörösebb, mint a többieknek, de erre még rá is segítenek egy kis vérrel, amit zsákmányuk/áldozataik után kennek magukra. Ennek megfelelően kedvelt szokásuk, hogy kivéreztetik áldozataikat.

Egyik nemzetségük bányász, ennek köszönhetően meglehetősen jól ismerik a hegység barlangjait és felszerelésük túlnyomó része fémből készült. Fajukra jellemzően durván megmunkált holmik, nyers, elemi reakciókat kiváltó díszítésekkel vannak ellátva, de a célnak tökéletesen megfelelnek.



Harcértékek:

	alap	lándzsa	egykezes bárd	kés	hajítóbárd
KÉ	25	29(4)	30(5)	19(10)	34 (9)
TÉ	60	72(12)	72(12)	39(4)	70 (10)
VÉ	90	102(12)	101(11)	96(0)	94 (4)
Sebzés +2	1K10+2	1K10+2	1K10+2	K5+1	K6+1
T/kör	1	1	1	1	2

Ép: 11 Fp: 45 MéregE: 5 SFÉ: kivert bőrvért vállvasakkal 2 AME/MME: 10

Képzettségek:

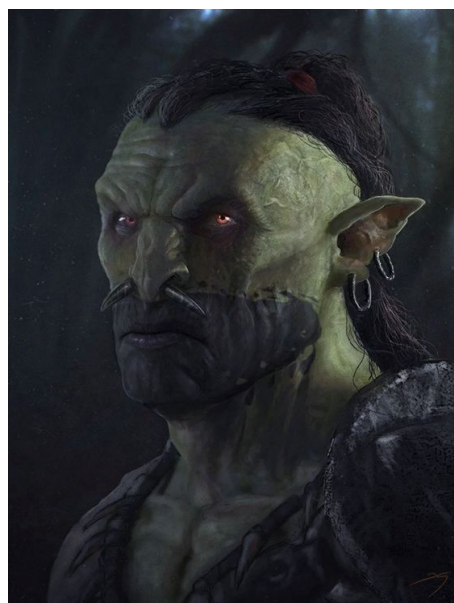
Nyelvismeret: ork 4, goblin 3, közös 1-2

Csapdaállítás Af, Erdőjárás Af, Fegyvertörés Af, Földharc Af, Futás Af, Hegyjárás/Barlangjárás Mf, Nyomolvasás/elt. Af, Úszás Af, Vadászat Mf,

Kékszájúak

Bőrük halvány szürkésbarna, ajkaikat és arcuk alsó felét kék festékekkel kenik be, amitől rémisztőbbnek tűn(het)nek ellenfeleik szemében. A legjobb harcosok még a fogaikat is megcsiszolják és a sámántól jutalomként elnyert főzettel azokat is megfestik. Ha a JK-k ilyennel találkoznak, és ismerik ezt a szokást (ork nyelv 3+, esetleg Helyismeret - Doardon-hegység, netán Legendaismeret), akkor tudják, hogy kemény küzdelemre készülhetnek.

Összességében persze még így is csak annyira veszélyesek, mint a Vérfakasztók, mivel hiába taktikáznak és vannak többen, eszközeik primitívebbek.



Harcértékek:

	alap	lándzsa	furkósbot	kés	rövid íj	bola
KÉ	25	30(5)	27(2)	19(10)	30 (5)	27(2)
TÉ/CE	60/15	69(9)	67(7)	39(4)	23 (8)	70(10)
VÉ	90	99(9)	104(14)	96(0)	80m	92(2)
Sebzés +1	1K10+1	1K10+1	1K6+2	K5+1	K6+1	K5
T/kör	1	1	1	1	2	1

Ép: 10 Fp: 45 MéregE: 5 SFÉ: bőrvért 1 AME/MME: 10

Képzettségek:

Nyelvismeret: ork 4, goblin 3, közös 1-2

Csapdaállítás Af, Erdőjárás Af, Futás Af, Hegyjárás Mf, Nyomolvasás/elt. Af, Vadászat Mf,



Boggor

ember harcos (3)

A tongoriai fenyvesek szülötte, az ágak alatt összegyűlt fenyőtű-szőnyegen tanult járni. Már gyerekként is kitűnt a többiek közül a furcsa, fehéres jobb szemével, amelyiknek a pillantásától mindenki kényelmetlenül érezte magát. Látott vele, még többet is, mint elvárható lett volna. Családja és nemzetsége hitt a régi szellemekben, még sámánjuk is akadt, aki először tanítványnak gondolta befogadni, de hamar kiderült, hogy a szellemi adottságai nem elegendőek hozzá. Jobb híján így mellette lett segéd, aki felderített, vadászott és cipekedett. A felnőtté válása szertartásakor találkozott egy dorani varázslóval, akit az ősök totemeinek ereje vonzott oda. Ebben jelet láttak, így mellé szegődött és utána mellette járt tovább. Számára nem volt változás igazándiból, csak felderített, vadászott és cipekedett. Egész addig, amíg a Doardon-hegységbe nem indultak a varázsló egy újabb kutatása nyomán... aztán jött a köd és a farkasok... egyedül maradt. A farkasok érdekes módon nem bántották, sőt, szinte figyelemmel kísérték, mint egy furcsa formájú kölyköt. Látja a kötelékeket, amelyek a hegyre vezettek, de oda azért még őt sem engedték fel.



- Jellem: Rend
- Vallás: Szellemhit
- AME/MME: 25 (Névvadás)
- kiemelt képzettségei: Erdőjárás/hegyjárás Mf, Nyomolvasás/eltűntetés Mf, Vadászat/halászat Mf, Csapdaállítás Af, Herbalizmus Af, Kínzás elviselése Af, Legendaismeret (crantai) Af, Sebgyógyítás Af, Esés/Mászás 50%
- Harcértékei: Ép: 11, Fp: 45, MéregE: 5; SFÉ: 1 (bőrvért)
 - rövidkard Ké: 34, Té: 62, Vé: 114, Sp: K6+1, T/k: 2
 - parittyá Ké: 27, Cé: 20, Táv: 50m, Sp: K5, T/k: 2

városőrség (klánfüggetlenül)

A városban az egyes klánok negyedeiben a saját egységeik tartják fenn a rendet, ezeknek a felszerelése, átalvetője különböző lehet, de harci tudásuk nem tér el nagymértékben egymásétól, ezért nem különböztetjük meg őket ebből a szempontból. Az alábbi értékek iránymutatásként szolgálnak az átlagos városőr leírásához, de természetesen ettől el lehet térni, ha a helyzet indokolja. Mindenütt vannak jobb vívók, hálövetők, vagy rosszabbak...

Harcértékek:

	alap	szigony	rövidkard	csatacsákány	háló
KÉ	14	18(4)	23(9)	19(5)	15(1)
TÉ	28	43(15)	40(12)	39(11)	36(8)
VÉ	88	98(10)	102(14)	96(8)	92(4)
Sebzés -		1K10+1	1K6+1	K10	-
T/kör	1	1	1	1	1/3

Ép: 9 Fp: 25 MéregE: 4 SFÉ: bőrvért 1 AME/MME: 4

Képzettségek:

Nyelvismeret: közös 4, arkat 4

Csomózás Af, Harc helyhez kötve Af, Úszás Af

Felszerelés:

- bőrvért, tőr / szigony / rövidkard / csatacsákány / dobóháló

A tiszték harcértékei 5 ponttal magasabbak, akárcsak az Fp-jük.



orgyilkosok és alvilági figurák

A városban az Albatroszfiókák a legismertebb alvilági szervezet, de számos kisebb tolvaj-szervezet, és magánzók is fellelhetők. Többségük valamilyen függőségben (szer vagy szerencsejáték) szenved és ennek köszönhetően felbérelhetők. Bár gyávák, de nem restek gyilkolni, ha ezzel a függőségüknek/alvilági pártfogóiknak hódolhatnak. Ha elkapják őket, könnyen szóra bírhatók, de csak egy hasonló összekötőhöz juthatnak el a karakterek az információk nyomán, az igazi megbízóhoz túl szövevényes szálak vezetnek, vagy csak egy ismeretlen csuklyás alakhoz valamilyen kikötőbeli csehóban.

Garrottként sokszor használnak egy egyszerű kendőt, melyre egy csomót kötnek és ezzel próbálják meg beroppantani az áldozatuk gigáját. Az alvilági szlengben a “megkapja a csomót” vagy a “becsomózták a száját” ilyen végre utal.

alvilági nevek: Sánta Patt, Vörös Kendős Ilvar, A Háromujjú, Angolna Zim

Harcértékek:

	alap	tőr	garrott	fúvócső	méregtű*
KÉ	16	26(10)	16(-)	24(8)	26(10)
TÉ	38	46(8)	43(5)	-	39(1)
VÉ	82	84(2)	62(-20)	82(-)	82(-)
CÉ	13	-	-	20 (7)	-
Sebzés	-	1K6	1K10	*+méreg	1+méreg
T/kör	1	2	1	3	1/3

Ép: 7 Fp: 22 MéregE: 3 SFÉ: posztóvért/vastag ruha 1 vagy utcai ruhák o

AME/MME: -

Képzettségek:

Nyelvismeret: közös 4, arkat 4

Kocsmai verekedés Af, Hátbaszúrás Af, Álruha Af, Mellébeszélés Af, Lopakodás/Rejtőzés 35%

Felszerelés:

- posztóvért vagy utcai ruha, tőr, garrott (kendő), fúvócső, méregtű

*nagyobb tömegben járva alkalmazzák, jár hozzá a Meglepetés bónusz (és néha a harc helyhez kötve)

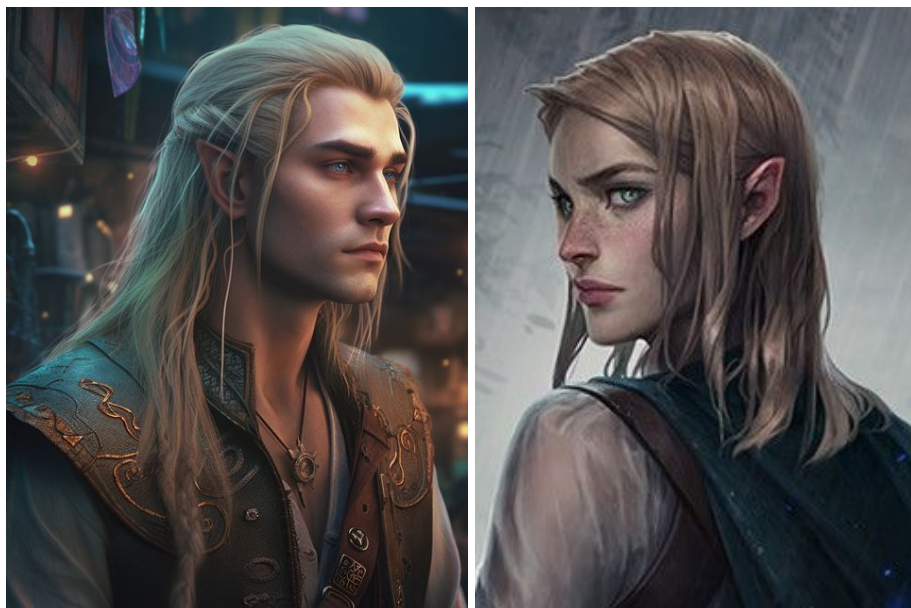
Mérgek: a helyi alvilágban az egyik leggyakrabban használt fegyverméreg a *Murénanyál* fantázianévre hallgat és számos helyen készítik (2. szintű, gyors hatású (1k6 kör) - hatása semmi vagy rosszullét heves verejtékezéssel kísérvé, ára fél ezüst). Ha a megbízó jól fizet, használnak még Altatót is (3. szintű, szintűgy gyors hatású - hatása semmi vagy alvás).



Ariynn Ly'evel, a testvérét kereső elf

elf 1.sz. harcos

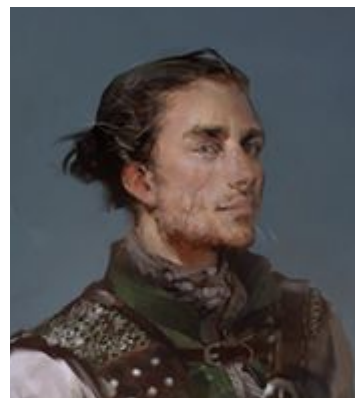
Sirenar zárkózott világában is élnek olyanok, akiket érdekel a külvilág, bármennyire is nehezményezik a deinnek. Sok történet eljut hozzájuk kintről, főleg a határszéli erdőbe-kikötőkbe, ahol az ország védvonalát képviselő elfek élnek. Ezek a történetek keltették fel egy ifjú elf leány, Ariavenel figyelmét is. Sokáig érlelte magában a gondolatot, mire elég bátorságot gyűjtött, de végül hajóra szállt, és Riegoyba indult, élményeket, kalandokat keresni. Két levele még érkezett, az utolsó Jem-Irréből, de azután már nem volt több. A bátyja kétségbeesve kezdte keresni, így érkezett meg ő is a városba, de hiába kérdezősködik immár napok óta, nem leli nyomát. Kénytelen segítséget kérni valakitől, akinek több tapasztalat és adottsága van az ilyen munkákhoz, mint neki...



Calto Sal, kalóz/csempész

3.sz. tolvaj

Az Albatroszfiókák megbízásából keres embereket, akik segítenek neki elrabolni az Ommun-klán egyik tengerjáró hajója az elsőtisztjének a fiát. A feladat az övé, de a fiú ifjú kora ellenére egyfajta párbajhős, akit csodálók vesznek körbe, így nem egyszerű megközelíteni, nyom nélkül eltüntetni meg pláne. Emiatt fordul a karakterekhez, akik kellően elvetemültnek és idegennek tűnnek az ilyen feladatokhoz.



Ran Ybonor, elsőtiszt és Thusa, a fia

2.sz. harcos és 2.sz. bajvívó

A Vörös Tajték elsőtisztje középkorú (45), szigorú ember, aki matrózból küzdötte fel magát erre a pozícióra. Kiváló szakember, a vizek és időjárás mesteri ismerője, a vitorlák ura, persze, csak a kapitány után. A felesége néhány éve elhunyt, azóta a fiával (17) kettesben élnek, aki, mondhatni, messze esett a fájától. Léha és kötekedő, a kardforgatáshoz viszont elég tehetséges, így egyfajta kisstílusú banda szerveződött köré, és meglehetősen jól ismerik a kocsmák, ivók és más szórakozóhelyek környékén. Ran súlyos véleménnyel van a fiúról, ezt hangoztatja is, mégsem tudná hagyni, hogy baja essen.



Állatok és Szörnyek

aréna kutyák

Az arénamesterek nem fukarkodtak a jóval, a harci kutyáik színe-java felvonul az eltévedt ficsúr elfogására. Noha a legendás csendes ebekkel vagy az Elátkozott Vidék querdáival, netán Krán harci kutyáival nem érnek fel, egy mérges harapással bíró, esetleg könnyű páncélzattal felérő erős bőrrel bíró kutya igazán kellemetlen perceket tud szerezni a botor kihívónak.



Patkányeb

Kisebb termetű, fűrge jószág, amelyik alattomban körbeoson, vagy villámgyorsan átszökken a kinyújtott kar alatt, hogy aztán inakat harapjon át és mozdulatlanságra kárhóztassa ellenfelét (MTK mögékerülés taktika, 17-es Gyorsasággal, utána Harc hátulról, első alkalommal Meglepetéssel. Ha túlüt, akkor átharapja az Achilles-inat, onnantól harc helyhez kötve érvényesül). Névadójához méltóan meglehetősen ravasz, és ellenálló a

különbéle ártó matériákkal szemben. A makacsabb példányok még a varázslatokkal szemben is fel tudnak mutatni némi ellenállást.

Ké: 20 Té: 40 Vé: 65 Sp: 1K6 T/k: 1 Ép: 12 Fp: 35 MéregE: 5
Sebesség: 140 AME/MME: 5



Skorpiófarkú véreb

A Dassire klán tenyészmestereinek egyik remeke, amelynek a farka végén méregtüske található. A harapása mellett ez a kutya a tuskéjével is támad, igaz, mérget csak 3 körönként 1x tud fecskendezni. A gondos tenyésztőknek hála, szervezete jól tűri a kívülről érkező mérgeket vagy más ártó hatásokat is, sőt, egyes történetek szerint ezek leginkább csak felbosszantják és annál vadabbul veti magát a harcba.

Sebesség: 130

Ké 20 Té 45 (harapás) / 40 (faroktüske) Vé 60

Sp: K6+1 (harapás) / K3 (tüske) + méreg T/k: 1+1

Ép: 15 Fp: 40 MéregE: 8 AME/MME: 5

A mérge 4. Szintű, enyhébb esetben azonnali, de gyorsan múló fájdalmat (3K6 Fp), súlyosabb esetben K6 kör alatt kialakuló, elhúzódó (1K6x10 perc) rosszullétet okoz, amely kettős látással, fejfájással, hányingerrel jár.



Morgómopsz

A Dassire klán tenyészmestereinek újabb agyszüleménye, amelynek nevetséges külseje veszélyes meglepetést takar. Kis termete ellenére izmos, nyomott pofájában hegyes fogak ülnek, legveszedelmesebb adottsága azonban mégsem ez, hanem a hangja. Képes folyamatosan morogva harcolni, szinte rezeg tőle a levegő a környező 3 méter sugárban. Ettől bárki, aki nem süket, elkezd szédülni, ha elrontja Állóképesség-próbáját, amelyet minden második körben -1 büntetés sújt. Igazán falkában

veszedelmes, amikor a morgásuk összehangolódik. Ekkor 3 példányonként 1 méterrel nő a hatótáv és ugyanennyivel erősödik a kezdeti levonás. A szédülő karakterek Harcértékei 10 ponttal csökkennek, és elveszítik a Kezdeményt. Mágiát, pszit használni csak sikeres Akaraterő-próba után tudnak. A fül bedugaszolása közönséges módszerekkel +1 bónuszt nyújt a mentődobásra. A Csendvarázs a hatóterületen teljesen kioltja a hatást.

Mivel gyakori harci eb, a többi, vele beküldött jószágnak már valamelyest ellenálló a szervezete, ők +2-t kapnak a mentőjükre (ők MéregEllenállást dobhatnak).

Ké: 15 Té: 35 Vé: 55 Sp: 1K6 T/k: 1 Ép: 10 Fp: 35 MéregE: 4

SFÉ: 1 (megerősített szíjak)

Sebesség: 110 AME/MME: 15



Csontroppantó

Az aréna bajnokai ezek a hatalmas méretű ebek, amelyeknél kisebb pónilovakat is látni olykor. Gyakorta könnyű, de erős vértezettal látják el őket, hogy komolyabb kihívást jelentsenek - nem mintha rászorulnának. Harapásuk képes csontot törni, a bőrvértek vagy láncingek szemernyi akadályt sem jelentenek agyaraiknak. Kitartásuk és életerejük legendás, túlerővel szemben is megállják a helyüket.

Sebesség: 130 AME/MME: 10

Ké: 15 Té: 55 Vé: 75 Sp: 2K6+2

Ép: 18 Fp: 60 SFÉ: 1 (bőr/szőr) + 3 (vért)

MéregE: 5

Túlütésnél összezárják állkapcsukat és meg is rántják, ezzel +K3 Sp sebzést okozva. Képesek

csonkolni!

Ezüstszőrű khordor



A Khadder klán tenyésztőinek egyik fő alkotása, akik ezt a hatalmas, farkasméretű ebet veszedelmes fogakkal és karmokkal, s nemkülönben kiemelkedő intelligenciával látták el. Az idomárjához a végsőig hűséges, ugyanakkor rettentően vérszomjas kutyákról van szó, akik gátlástalanok és

ravaszak. a maguknál gyengébb ellenfeleiket kisebb sebekkel kivéreztetik-kínozzák, erősebbnek talált kihívóikat viszont brutális támadásokkal helyhez kötik és harc képtelenné teszik, majd lassan felfalják.

Ké: 15 Té: 50 Vé: 65 Sp: 1K6+2 T/k: 1 Ép: 14 Fp: 50 MéregE: 4
Sebesség: 140 AME/MME: 5



medve

A hegyi találkozások egyik legfélelmetesebbike, az orkokon és a ködfalkán túl. A kora nyári időpontnak köszönhetően hímekkel és bocsokra vigyázó nőstényekkel is össze lehet futni. Nem kell mondanunk, hogy melyikük a veszélyesebb... (Bestiárium 20.o.)

Megjelenők száma: 1 Termet: N Sebesség: 50 (SZ)
Ké: 5 Té: 70 Vé: 60 Sp: 1K10+2/1K10+2/1K6 T/k: 1
Ép: 38 Fp: 80 MéregE: 8 AME/MME: -

farkas

A hegy lentebbi régióiban, illetve az emelkedő dombság területén lehet beléjük futni, továbbá az ereklje tudja farkassá változtatni a balszerencséseket, így nem ildomtalan szerepeltetni őket a felsorolásban. (Bestiárium 13.o.)

Megjelenők száma: 2K10 Termet: E Sebesség: 120 (SZ)
Ké: 10 Té: 35 Vé: 60 Sp: 1K6 T/k: 1
Ép: 18 Fp: 38 MéregE: 4 SFÉ: 1 AME/MME: -

A farkavezér érzékei 5 ponttal magasabbak, a sebzésük +1-el jobb. Életerőben +2 Ép, +4 Fp jár nekik a pozícióért.

ködfarkas

A Farkasok Anyja ereklyéjének évezredek óta tartó befolyása különös dolgokat művelt a Kék-Doardon hegység két farkájával, amelyeket a hegygerinc tart távol egymástól, s a relikvia közelében élnek. A tengerhez közelebbi oldalon lévő a kisebb (15 felnőtt) ám vadabb farka, ezektől a hegyvidék orkjai és goblinjai is igencsak tartanak; míg Tongoria felől egy valamivel nagyobb (30 felnőtt) de jobban magának való farka él. Területük 100-200 négyzetmérföldet ölel fel a hegy lankáin.

Közös jellemzőjük, hogy sötétszürke, szinte fekete bundájukban fehér foltok találhatóak a gerincük és bordaívük mentén, de ritkán akadnak teljesen piszkosfehér példányok is, amelyeken fekete a mintázat. Utóbbiak többnyire nagyobbak, általában farkavezérré válnak felnőttkorukra.

Egyik szemük vörös, a másik tejfehér, látásuk, szaglásuk kiváló, akárcsak közönséges rokonaiké. Jellegzetes szokásuk, hogy szeretnek a hajnali / esti ködpárában vadászni, amikor a hegyen legördül a fehér szőnyeg, ők is nekiindulnak. Intelligenciájuk magas, jól koordináltan vadásznak csapatban, akár zsákmányt, akár ellenséget hajtanak. Ebben kialakult különleges képességeik is jól segítik őket, amelyekkel akár kalandozóknak is félelmetes ellenfelei lehetnek.

- érvényesülnek ugyanazok a csapatbónuszai, mint amik a Bestiáriumban vannak leírva a sima farkasoknál (közrefogás, 1 védekezik, hátulról-félhátulról támad a többi)
- speciális képességeik:
 - vörös szem: infralátás 15 láb távolságig
 - fehér szem: ködlátás: átlátnak bármilyen ködön, párán, legyen természetes vagy mágikus
 - képesek ködöt idézni maguk köré, minél nagyobb a farka, annál kiterjedtebbet (~ farkatagonként kb. 5 láb sugárban)
 - 20 lábon belül összetartoz(hat)nak életerővel, ha egy megsebesül, a többiek kipótolják a veszteségét. Ezt a képességet a farkavezér irányítja, az ő halálával szétfoszlik.
 - fertőző harapásuk van (betegség, 5.Szint): hatására néhány nap alatt (10 - vétés mértéke) kifehéredik az áldozat szeme, "mintha felhők lepnek el": látótáv $\frac{3}{4}$ -ére csökken (pszi!), -20 CÉ
- Ép: 20 Fp: 50 MéregE: 5 AME/MME: 15
- Ké: 25 Té: 55 Vé: 85 Sp: 2K6 T/k: 1





zagnol

Termet: Ó
Sebesség: 90
Ké: 34
Té: 65
Vé: 100
Cé: -
Sebzés: 1K10+3
T/k: 2
Ép: 19
Fp: 55
AME: 15
MME: 15
MéregE: 9



Függelék A

Jem-Irre városállama¹

Földrajz

Jem-Irre a Riegoy városállamok egyike, a Riegoy-öböl keleti partjának északi régiójában fekszik. A több mint 10 000 lakosú kikötőváros, és önálló városállam, fontos kikötő és kereskedelmi központ, a Kagylóösvény egyik állomása, a szerencsejátékok és állatviadatok itteni paradicsoma. Tekintélyes földterület, és jó pár falu tartozik hozzá, a szárazföld belseje irányában. A szárazföld belseje felé területe Hatam városállamának földjeivel határos, gyakorlatilag elzárja előle az öblöt, mely a történelem során több összeütközéshez is vezetett. A Kék-Doardon hegység emelkedő területei már a szomszédé, így Jem-Irre szinte teljes egészében csak sík területet és tengerpartot birtokol.

Folyója nincs, ám a Doardonból számtalan apró patak folyik területére, és a tengerbe is, több szép vízesést képezve. A talaj jó minőségű, az egykori tengeri hordalék a hegyek folyóitól itatva évszázadok alatt sem merültek ki, így a város környékén gazdag kertek, gyümölcsösök sorakoznak. A tengerpart azonban sziklás – innen ömlenek alá a kisebb patakok – és magas, kikötésre kevés alkalmas helyet szolgáltat, ezért is van Jem-Irre öblének jelentősége a térségben. A sziklafal magassága öttől húsz lábíg változik.

Történelem

Jem-Irre városa mint második állomás, kereskedelmi központ szerepelt, előnyét növelte az is, hogy a Riegoy városállamok északi kapuja, Up-umbar elég nagy lett hozzá, hogy több állammal összekülönbözzön, így Jem-Irre tökéletes megoldás volt azok számára, akik el akarták kerülni. A városállamból lassan az öbölbeli kereskedelmi hajózás mellett kialakult a távontengeri kereskedelem is, óceánjáró hajók indultak Erionba, és a Mer'Darayen keresztül az Északi Szövetség államaiba is. Jem-Irre városa stabilan haladt a fejlődés és a gazdagodás útján. A kereskedelem mellett az állatviadatok és a szerencsejáték központjává is vált, a fogadás az itteniek életének része lett, csakúgy, mint az akár városok becsületét is több esztendőre meghatározó viadatokon való izgulás.

A külpolitika rendeződése után a városállamon belüli erőpróbák következtek, a vezető idomár és hajósklánok között kialakult a mai rangsor. A Psz. 2500-as évekre kialakult a klánokon belüli erőviszony is, és szinte mindenütt örökletessé vált a klánvezéri tisztség, a klánvezetőkből lettek a mai patrícusok, a hasseyarok. A klánok vagyonával együtt hatalmuk is gyarapodott, és egyre több területen szabályozták tagjaik életét. A klánok nem csak a városban, de azon kívül is egyeduralkodó hatalommal léptek fel, ugyanis egyre több

¹ MG eredeti cikke alapján:

<https://kalandozok.hu/cikkgyujtemeny/kiegészitők/geofrámia/földrajz/ynev/városok/leírások/jem-irre-r466/>

földterületet vásároltak fel, így azon, mint földesúr léphettek fel. Vagyonuk ma is megkérdőjelezhetetlen, és nemesi mivoltukat is csak kevesen vitatják.

Az öböl vidékét nem érintette a Zászlók háborúinak sora, területük biztonságos messzeségben volt. Bár ügynökök ide is eljutottak, leszámolások, szövetségeseik keresése előfordult, a kereslet olykor megnőtt egy-két termékre, és bizonyos időkben többen kerestek menedéket és boldogulást az erv államoktól ilyen távol, mégis azt mondhatjuk, hogy a városállamok, így Jem-Irre gazdagságára sem jelentettek befolyást a Zászlóháborúk. Jem-Irret a békés boldogulás, a pezsgő kereskedelem, az izgalomtól terhes viadalok jellemzik ma is, a városból kiváló és keresett borok, állatok és gyümölcsök, harci kutyák és hajók kerülnek ki.

Lakossága és szokásai

Jem-Irre több mint 10 000-es lakosságát a crantai eredetű maldárok, és a hegyi galodok kyrekkel, mára pedig nem kevés elf és erv vérrel kevert népessége alkotja. A városállamban zömében emberek élnek, a tengeri törpéknek nincs számottevő közössége erre, az elfek pedig nem szívesen látott vendégek, mivel korábban többször keveredtek összetűzésbe a városi vezetéssel az állatviadalok kapcsán. A jem-irreiek legtöbbször átlagos termetű, sötét hajú, kékes, szürkés és világosbarna szemű, izmos alkatú, szőrzetük erős. Elterjedt köznyelve a romlott kyr dialektusra visszavezethető arkat, amely több elf, de még egy-két crantai szót is tartalmaz. Emellett többen beszélnek a közöset, és néhányan az ervet is.

Jem-Irreben az emberek többsége gyakran víz helyett is valamilyen szeszt iszik. Legelterjedtebb italuk az algából készült, gyenge arzú, ám szinte minden férfi hódol valamilyen erős italnak is, nem telik el reggel egy pohárka obolke nélkül, ezt a fehér ürommel készült pálinkafélét nagy mennyiségben és változatban készítik errefelé. Az értőbbek több borból is választhatnak, ám a legkedveltebb a szintén itt termő alkonyi tüzszőlőből készülő Napnyugat, vagy a különböző gyümölcsborok is, mint amilyen a kevésbé erős, ám annak ízletesebb eperfa gyümölcséből érlelt, hangzatos Éjcsepp nevet viselő bor is.

Szólni kell még a különböző bódítószerekről, melyek élvezete ilyen vagy olyan formában, de igen jellemző az itteni lakosokra. Sok helyen találni enyhe hatású füstölőket, gyakoriak a szép álmokat hozó gyertyák és borogatások, de elterjedt a vágyat és örömet fokozó szerelmi serkentők használata is. A városban több álomtanya és füstkamra is üzemel, és a közfürdőkben is mindig találni olyan gőzkamrákat, ahol valamilyen önpusztító anyagot vegyítenek a sűrű levegőbe.

Nevezetes épületei között kell említeni a hassirun, azaz a városi tanács központjának, a Tanácspalotának épületét. A teljesen téglából építészeti, boltíves, négy toronnyal is rendelkező, díszes épület ad otthont a klánok tanácsának, és emellett több hivatalnak is. Több tanácssterme is van. Tetejét kékes színben játszó cserepek fedik, ezért gyakran hívják Kék palotának is.

Szintén a város látképét uraló épület a kyr eredetű világítótorony is. A kikötőnegyedben álló hatalmas, több mint harminc láb magas torony még kyr alapokra épült, és a védelme is

hatodikori eredetű. A világítótorony eddig ellenállt a várost fenyegető bármilyen pusztításnak, ezért többen menekülnek szent falaihoz vész idején.

Szokatlan stílusú épület a Taba el-Ibarát idéző, háromtornyú, kupolás épület, az El Hírad bankház. Az idegen stílusú, masszív kőóriás a város északi részén, a kőúthoz közel található.

Vallás

Jem-Irreben is a pyarroni vallás öbölmelléken általánosan tisztelt isteneinek vallását követik. Ezt, a pyarroni vallás boithánusnak nevezett irányzata több sajátos különbséggel is bír, és bár több olyan szokás is felismerhető, ami egykori crantai szokásokra, barbár hiedelmekre vezethető vissza, egyik sem lépi át azt a szintet, hogy a riegoyiaknak inkvizítorok seregétől kellene tartaniuk.

Legnépszerűbb a városban Aari hite. Szerinte a Riegoy városállamokban építenek templomokat, ezek szellős, nagy tetőablakos fából ácsolt, könnyed épületek, szélforgókkal és viharsíppokkal. A városban több is található belőlük, a legnevezetesebb a kikötőben, amely voltaképpen egy több, összekötött hajótestre épített úszó templom, a Viharszentély.

Noha semmi nem tiltja más vallások megjelenését, Jem-Irre lakosságának zöme a pyarroni vallás boithánus irányzatán kívül nem érdeklődik más vallás iránt. A kevés kivétel egyike a Tharr vallásának egy kevésbé vérengző irányzatát magáénak valló Dassire idomárklán, akinek birtokain több Tharr-szentélyt is emeltek a klánt szolgáló Tharr-papok. Óvatosan kell tevékenykedniük, ugyanis a város törvényei és szokásai nem támogatják sem az emberáldozatokat, sem a pyarroni eszmékkel nyíltan szembehelyezkedő tanokat.

Közigazgatás és közbiztonság

A klánok szigorúan fellépnek az azonos mesterségű céhen kívüliek ellen, ám számos mesterségben nem alakult ki céh. Ezen mesterek szabadon tevékenykednek, új céhek alapítását az uralkodó réteg nem támogatja, hiszen vetélytárs nemességre semmi szükség nincs. A fentiek miatt a lakosság kis része élvez igazi céhtagsági jogokat, nagy százalékuk csupán ezek alkalmazásában áll. Szintén nagy százalék dolgozik klánon kívüli munkásként törvényesen. A nincstelen kevés, a lakosságot jólét és gazdagság (persze viszonylagosan, kinek-kinek saját szintjén) jellemzi. A külhoniak is hasonló megítélésre számíthatnak, és számos törvény egy kategóriába sorolja őket a céhen kívüli helyi lakosokkal.

Jem-Irre nem funkcionálisan, hanem a céhekből kialakult klánok fennhatósága alapján oszlik negyedekre. Jem-Irreben hét nagy klán van. Ebből négy idomárklán, kettő hajós kereskedő klán, bár az egyik következetesen tengerjáró klánnak titulálja magát, és egy szerencsejátékokkal foglalkozó játéklán. Mivel a klánokat mind valamilyen szakmából meggazdagodott mesterek alapították, gyakori, hogy a klánvezér családjában a mai napig művelik az adott foglalkozást, szégyen is volna a klánokon belül, ha nem értenének azok művészetéhez, arról nem is beszélve, hogy gyakran a klánok vezetői őrzik a céh legféltettebb szakmai titkait is.

A negyedeket zömmel a klánok lakják és a klánpalota – a klán vezetőjének fényűző udvarháza – köré csoportosul a területe. A lakók többsége a klán szolgálatában áll, ám természetesen ez nem igaz kivétel nélkül mindenre. A negyedeket a klánok szervezik, irányítják, és saját hatáskörükben szabályozzák is. A kis uradalomként a klánok irányítása alatt működő városrészek között a kapcsolatot a hassirun, avagy a klánok tanácsa jelenti. A tanács tagja a hét klánvezér, egyben a hét helyi hasseyar, vagyonos, ha úgy tetszik, nemes Ház feje. A város egészét – és magát a városállamot is – ez a tanács vezeti, nincs kijelölt első vagy uralkodó – általánosan elterjedt ez a Riegoy városállamokban.

Jem-Irre városőrsége, ahogy más, klánok tanácsa irányította városnak a partvidéken, igen furcsa képet mutat. Mivel az egyes városrészek közbiztonságáért is az azt uraló klánok felelősek, ők tartják fenn a fizetett városi őrséget. Ennek megfelelően minden városrész ötven-százfős, vegyes fegyverzetű, eltérő taktikájú őrséggel rendelkezik, akiktől legfeljebb egy címeres átalvető viseletét követelik meg. Mivel az ilyen őrségek a klántól, még inkább annak teljhatalmú klánvezérértől kapják zsoldjukat, gyakorlatilag annak magánhadseregének tekinthetők.

A közbiztonság Jem-Irreben finoman szólva is csak változónak mondható. A sokféle húzó magánőrségek, üzletelő alvilági klánok, egymással is versengő céhek világában csak az érezheti magát igazán biztonságban, aki valamelyik klán védelmét élvez, vagy elég erős, hogy bárkivel szemben megvédje magát. A viszonylagos jólét azonban azt is eredményezi, hogy senkit nem késelnek meg néhány ezüstért. Jem-Irreben mindenki nagyban dolgozik. Az üzletektől védelmi pénzeket szednek, a kalóznál pénzzel is megváltható a gyengébb hajókaravánok biztonsága, a tolvajok pedig csak a nagyobb zsákmányért mozdulnak, és gyakoriak a gazdasági csalások, előjogokkal, monopóliumokkal történő visszaélések.

Alvilág

Elmondható, hogy Jem-Irre mozgalmas alvilággal rendelkezik. A tengeren, a Riegoy-öböl itteni, északi részén az Albatroszfiókák nevű kalózszervezet az úr. FÜRGE járású tabrakjaik, melyek négyes, ötös rajokban támadnak, egyre ritkábban csapnak le, ugyanis a kalmárok rég kitapasztalták a módját, hogy előre megváltásuk hajóik biztonságát. Cserébe természetesen a kalózsok nem engednek mást garázdálkodni vizeiken, és gyakran csapnak össze az északi törpe kalózsok klánjaival, és az erre tévedő délebbi kalózsokkal. Ennek okán tevékenységük néha a klánok támogatását is élvez, követhetlenné téve jogállásukat.

Jem-Irre városában több alvilági klán is tevékenykedik, az összecsapások mégis ritkák, ugyanis kialakultak már mind az erőviszonyok, mind a felségterületek. A legerősebbek kétségtelenül az **Albatroszfiókák** támogatását élvező, annak szárazföldi szárnyának tekinthető **Gyöngyhalak** nevű szervezet. Elsősorban a hajóüzletek lebonyolításából, kikötői vámm manipulációkból és csempészetből szerzik bevételeiket. Jem-Irreben jelen vannak a Kobra is, a toroni gyökerű szervezet információkkal, monopóliumokkal, a piac befolyásolásával, zsarolásokkal foglalkozik.

Fogadók

Jem-Irreben az átutazó forgalom és a város mérete is több fogadót teremtett. Érdeemes szólni a kikötőnegyed gyöngyszeméről, ami a Bátor tengerész nevet viseli. A fogadó bár egyszerű, mégis drága, az őt körüllegő versenyszellem azonban folyamatosan idevonzza a tengerészeket, akik közül előszeretettel választják ki a legbátrabbakat. Az örült feladatok – víz alatt úszás elektromos angolnák között, csomóbontás kötélén függve, kötél tánc rumvedeléssel párosítva – nem csak a győztesek ünneplését, de a vendégek rendszeres szórakoztatását is szolgálják. A fogadóban külön hagyománya van a versenyek győzteseiére való emlékezésnek, több falat is képek, mini szobrok és faragott nevek díszítenek – érdemeik szerint.

A város legdrágább fogadója az Egykarú Polip. A fényűző, kétemeletes épülethez szorosan kötődik hűtlen Garik legendája, állítólag azon a helyen emelték a fogadót, ahol a városra támadó vízi szörny hosszas harc után végül agyoncsapta. A fogadót azóta is leszármazottai üzemeltetik, ami már csak azért is érdekes, mert Gariknak nem született gyermeke.

Bár az elfeket nem igazán kedvelik Jem-Irreben, régebben ugyanis rendszeresen keveredtek

összetűzésbe a város vezetésével a harci állatok miatt, mégis, ha nem is tudatosan, az ő emléküket hordozza a Zöld Világ névre keresztelt fogadó. A könnyed faépület még belül is növényekkel van tele, gazdag park tartozik hozzá, és még a kanalak végén is valamilyen növényi minta díszel. A legendákra adni kell, így a személyzet több tagja is emlékeztet az elfek titokzatos népére, ha nincs elég vér szerinti alkalmazott, hát egy kis smink segít.

Itt szólunk a város nevezetes bordélyáról, a hangzatos Ködleányok tanyájáról. Nevét állítólag onnan kapta, hogy hölgyei igen gyorsan köddé válnak, amint letelt a számukra rendelt idő. A hely igen drága, ám híres, és noha a minőséghez nem férhet kétség, mégis háromszoros áron kapja meg azt az ember, amit máshol is megtalál a városban. Az itteni lányok gyönyörűek, képzetek és készségesek, és a helynek ugyancsak jó híret keltik

Klánok

A Khadder klán egyik legnagyobb múltú, maldár eredetű hassyar családja és klánja, kezdetektől foglalkozik harci kutyák tenyésztésével és idomításával. A nevelés mellett a nemesítésre is sok gondot fordítanak, a klán tevékenységét dicséri büszkeségük, a farkas méretű, ezüstös szőrű khordor, ez a Psz. 2500-as években megjelent kiváló fajta. A klán tulajdonában álló Farkasvér aréna – melynek a legenda szerint minden tégláját farkas vérral szentelték meg – főleg állatviadalok, de olykor ember elleni kutyaviadalok színhelye is.

A klán politikáját tekintve a függetlenségét őrző, Jem-Irre vezető szerepét megteremteni és megtartani igyekvő szándék jellemzi. A Khadderek igyekeznek magukat függetlennek tudni más klánoktól is, és bár a jó viszonyt és a látszólagos barátságot még különböző érdekek esetén, a szakmai vetélytársakkal is őrzik, nem jellemző rájuk a szövetséges keresése.

A Tyrrat klán egyike a város legősibb idomárklánjainak. A Psz. X. századtól kezdte harci kutyák idomításával foglalkozni. A családban hagyomány a kutyaidomítás, a Tyrratok szinte minden fia és lánya magas szinten ismeri és alkalmazza, vagy addig tanulja, amíg él. A klán tulajdonában áll a város legnagyobb, ha nem is a legrégebbi arénája, amely a

Sredagal nevet viseli – a jem-irreiek a mai napig emlékeznek a Psz. 3200-as évek híres és hősies harci kutyájára, akiről évről évre több legenda forog közszájon. A klán politikáját a nyitás, a Sósöböl-paktum országai közötti hely keresésének politikája jellemzi. A Tyrratok szerint a városállam túléléséhez a legjobb út, ha a közösség részeként, a Riegoy-városállamok kötelékében tevékenykedik.

Az Ommun klán a Riegoy-öböl beli tengeri kereskedelem helyi képviselője. Hajói főleg az öböl középső és déli részét járják, és nem csak a Jem-Irre környékén termelt javakat szállítják az öböl parti városok kikötőibe, hanem a Kagylóösvényen és az Északi városállamokból áramló termékekkel is. Az Ommun klánnak létérdeke a stabilitás, és a Sósöböl paktum biztosította kereskedelmi jogok, ezért politikáját egyértelműen a szövetség pártiság jellemzi. A Ház tevékenységében vetélytárs nélküli, így viszonya semleges, vagy jó a város klánjaival. Kereskedők lévén nem keresik a bajt, a szomszédos városok kereskedő klánjaival is igyekeznek jó viszonyban maradni. Jem-Irreben a Tyrrat klánhoz fűzi őket házassággal is megerősített szövetség, ennek politikai nézeteiknek hasonlósága is az oka.

A cwa Endrom erv eredetű helyi család és a köré szerveződött klán. A Psz. 1350-es években vándoroltak el az erv hercegségekből a fellendülő új kereskedelmi út mentén. A későbbi Jem-Irreben letelepedő család kapcsolatai révén az erv kereskedelemmel kezdett foglalkozni, először szárazföldi úton, majd ennek hátrányait felismerve egy merész húzással tengeri úton is. A vállalkozás sikeresnek bizonyult, és a későbbiekben déli irányba is indultak az Endromok kereskedőhajói, a Nyugati Városállamok és Erion felé. Mivel az öbölbeli tengeri kereskedelembe sosem szólt bele, ezért nemhogy nem keveredett konfliktusba a város másik tengeri kereskedő klánjával, az Ommunokkal, hanem így egyenesen felosztották egymás között a tengeri kereskedelmet.

A Gehrat klán sajátossága, hogy nem csak az itt divatos harci kutyákat, hanem egyéb állatokat is idomít. Ezek közül kiemelkedik a harci kakasok betanítása, a Gehrat klán arénájában, ami a Kormos aréna nevet viseli, gyakoriak a színpompás harci állatok összecsapásai. A Gehratok keze alól azonban nem csak harci- kutyák és kakasok kerülnek ki, az idomárok szinte bármilyen állatból képeset gyilkos harcost képezni. A legenda szerint a legkülönlegesebb állatok idomítását is megoldják, ha kell, nem kevés mágikus támogatással.

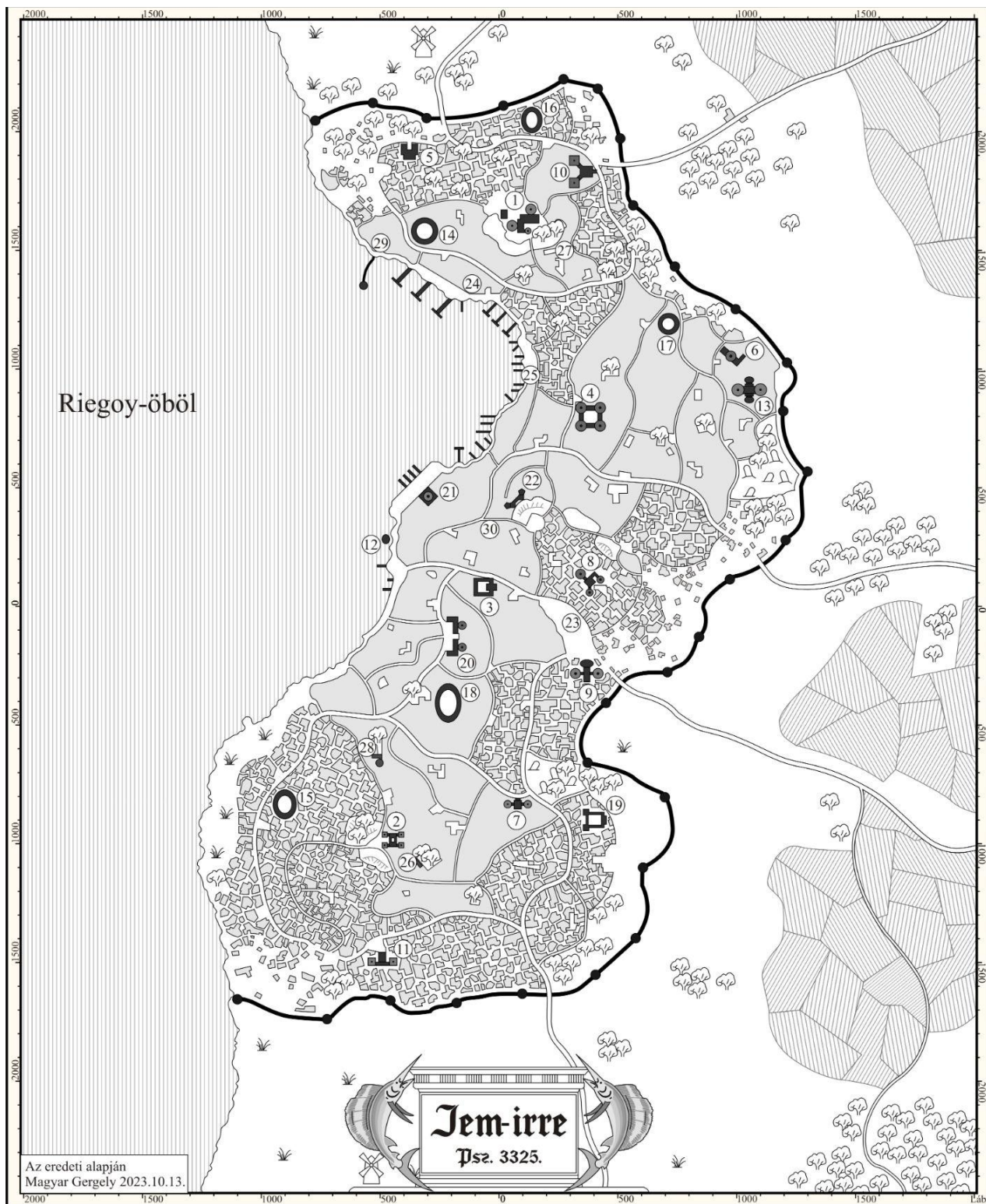
A Dassire maldár eredetű helyi klán, a Doardon-hegységből származnak. Sokáig a város környéki egyik gazdaság volt a központjuk, megerősödésük a Psz. 2300-as évek tehető. Ekkor került Toronba Hokkum Dassire, aki Tharr papjaként tért haza a Riegoy mellékre. Fellendítette Házát, ami Jem-Irre egyik különleges idomárklánjává nőtte ki magát. A Dassire klán különleges harci kutyák idomításával és emellett tenyésztésével is foglalkozik. A klán mágikus hagyományait felhasználva különleges tulajdonsággal felruházott harci kutyák kerülnek ki a kezük alól. A Dassire klán a legkeresettebb viadal szervező is, arénájukban, a Csata és Vér parkjában rendszeresen nem csak a kutya-kutya elleni viadatok, de a különleges kutyák, szörnyek erejét emberekkel összemérő harcok is. Politikáját tekintve a klán semleges álláspontot képvisel. Tevékenysége olyannyira egyedülálló, hogy nemigen akad vetélytársa sem Jem-Irreben, sem azon kívül. Kicsit talán átvettek a toroni gögből, ugyanis amolyan fölöttük állóként szemlélik az öbölmelléki városok jelentéktelennek bélyegzett ügyeit, maguk nemigen ártják bele magukat semmibe, amíg közvetlen érdekeik nem kívánják így. A klán egyedüli jelentős képviselőként Jem-Irre városában Tharr, a

Háromfejű hitét vallja. Klánjuk területén áll a város legnagyobb Tharr temploma is, ahol legalább annyira kicsavart hitét imádják a Háromfejűnek, mint amennyire a Pyarroni vallás eredeti tanaitól eltér a helyi boithánus irányzat.

A Ravvul klán felügyeli a jem-irrei szerencsejátékokat. Ezt a tevékenységüket a Psz. 2300-as években kezdték összehangoltan, és fokozatosan törvényi támogatással végezni, ekkor nőtt meg a jelentőségük és vált a várost irányító egyik nagy klánná. A Ravvul klán rendelkezik a fogadások és szerencsejátékok felügyeletének előjogával Jem-Irreben. Ez azt jelenti, hogy aki fogadásokkal is egybekötött viadalokat akar szervezni a városállam területén, márpedig fogadás nélkül egy viadal mit sem ér, annak adóznia kell a klán felé. Hosszú klánháborúk eredménye ez az egyezség, és a többi klán, ha nem is szívesen, de megfizeti a Ravvul klánnak járó százalékot. Ugyanez igaz a szerencsejátékok folytató intézmények üzemeltetésére is, bár Jem-Irreben az ilyen intézmények nagy százaléka eleve a Ravvulok kezében van, vagy meghatározó mértékben társtulajdonosai annak.

Ebbe a hatalmi szerkezetbe érkezett meg Arremis Cyat 3312-ben, Jahhr Twill on Cyat nemesúr kíséretében. Arremis gladiátor múltja és toroni kötődéseik révén először a Dassire klánnal kezdtek üzletelni, viadalokon vett részt, viadorokat pénzelt, továbbá állatviadalokhoz szereztek be jószágokat. Az így szerzett ismertséget és saját vagyont felhasználva kutyaviador iskolát alapítottak, amely hamarosan tehetséges tanítványokat kezdett a városi arénákba küldeni. Cyat nagyúr a viadorok egyéb testi igényeire is gondolt, ezért megalapította első bordélyházát, ekkor még csak a gladiátorok számára. A következő években folyamatosan terjeszkedtek, megszerezték maguknak a városi bordélyházak üzemeltetését, és más idomár klánokkal is üzletelni kezdtek.

A városállam politikájában nem nagy súlyú tényezők, s ez a nemesúr 3323-ban bekövetkező halálával méginkább rögzült, de Arremis megtanulta mellette, hogy a hosszútávú sikerért apró lépésekkel, ügyes diplomáciával lehet igazán tenni, a bárdshogtatás helye az aréna, nem a tárgyalóterem. Ezzel együtt is városi helyzetük még nem stabil, a Ravvul klán és a Gyöngyhalak tolvajklánja sem örül a kezdődő konkurenciának. Emiatt a hiteles fogadásokkal is akadnak néha gondok és a szállítmányaik sem mindig érnek célhoz, akár tengeren, akár szárazföldön viszik őket.



- | | | |
|----------------------|--------------------------|---------------------------------|
| 1 - Kheddar villa | 11 - Kül-templom | 21 - Világítótorony |
| 2 - Tyrrat villa | 12 - Aari Viharszentélye | 22 - Lehúnyt szem fürdőház |
| 3 - Ommun villa | 13 - Tharr szentély | 23 - Nagy piactér |
| 4 - cwa Edrom villa | 14 - Farkasvér aréna | 24 - Bátor tengerész fogadó |
| 5 - Gehrat udvarház | 15 - Sredagal aréna | 25 - Egykarú Polip fogadó |
| 6 - Dassire palota | 16 - Kormos aréna | 26 - Zöld Világ fogadó |
| 7 - Ravvul villa | 17 - Csata és Vér parkja | 27 - Ködleányok tanyája bordély |
| 8 - El Hirad bankház | 18 - Városi aréna | 28 - Cyat udvarház |
| 9 - Annir-templom | 19 - Boithánus renkház | 29 - Tengeri Rózsa fogadó |
| 10 - Dreu-templom | 20 - Hassirun | 30 - Sárga Kanári fogadó |

Függelék B

A Farkasok Anyja

ereklye

Leírás

Cranta idejében a birodalmakat férfiak vezették, a hadseregeket és városokat szintén. A nők, még ha tehetségesek voltak is, többnyire alsóbb sorba szorultak. A kyrek inváziójával ez változott, mert az erőforrások fogytával mindenkire, minden mágiabíróra szükség volt és feladat hárult. **Asshúr Amra-Héa** egyike volt ezeknek a kisebb hatalmú mágiahasználóknak, akik a népüket védelmezték. Különös tehetsége volt az állatok befolyásolásához, leginkább farkasfélék voltak a kedvencei. Egyedi technikái által hatalmában állt összekötni őket egymással és környezetükkel is, így félelmetes farkákat tudott létrehozni. Szerzte a Felhőtartományokban alkotott, egyfajta saját hadsereget és védvonalat hozva létre a kyrek ellen. Hamarosan híre is ment, a Farkasok Anyjaként emlegették.

A máguskirályok bukása után szeretett farkasai mellé, a Kék-Doardon bércei közé vonult vissza. Rejtett életmódjának és állati védelmezőinek köszönhetően - és nem utolsó sorban azért, mert sosem ért fel a Hatalmasok figyelméig - magas kort ért meg.

Bujkálása során kyrekkel már nem nagyon gyűlt meg a baja, ám az orkokkal annál inkább. A kiépülő Kyr Birodalom a hegyekbe szorította ezeket a fajzatokat; továbbá részben hozzájárult ahhoz is, ahogy a tongoriaiak egyre inkább a túlélésre fókuszálva civilizációsan visszafejlődtek. Asshúr Amra-Héa bosszúságára arra is kénytelen volt rádöbbedni, hogy nem tud úgy hatni az orkokra mágiájával, mint az emberekre (vagy akár elfekre, kyrekre), mintha egy különös szellemi védettséggel rendelkeztek volna. Ennek az ellenállásnak eredetére, okára ő maga nem jött rá, de egyrészt az orkok "lélek nélkülsége", másrészt a Farkasszellem áldása biztosította. Idővel a dühe megvetésbe és gyűlöletbe fordult át, ezért nem is próbálná meg az orkokat céljaira felhasználni. Ha a csapatban van ork származású/udvari ork karakter, akkor farkasai feltűnően rá koncentrálnak a támadásokat. Ennek megfelelően Arremis-ért sem lelkesedik majd különösebben.

Élete alkonyán megkísérelte továbbörökíteni tudását és szellemét, sajnálatos módon azonban valódi, teljes értékű Álomkristályt nem tudott alkotni. Szerencséjére ugyanakkor rálelt egy ritka tejopál-füstkvarc keverék geodára, amely alkalmas volt magasmágia befogadására. Csaknem egy évig tartott megformáznia és megkötnie, mire készen állt a relikvia, amelybe átmentette a lelkét.

Mivel a kristály nem volt elég tiszta, és ő sem volt elég nagy hatalmú, a varázslat nem egészen úgy alakult, ahogyan tervezte. A lelke ugyan átkerült az átlényegített kristályba, azonban a teljes tudatosságtól sajnálatos módon messze került. Érzékelte környezetét, képes volt korlátozottan használni a mágiáját, de legfőképpen csak az általa olyannyira szeretett farkasok irányában. Ahogy teltek az évek, évszázadok, lassacskán két különleges farkas alakult ki körülötte, a Doardon-hegység egyik és másik oldalán, amelyek fokozatosan többé váltak közönséges elődeiknél.

Ha bárki odatévedt a barlangja közelébe, a farkas elbánt vele, ha pedig mégis átjutottak rajta a remélt kincsért, akkor ő maga bájolta el őket. Volt, akit elriasztott álmokkal, volt akit elterelt köddel, és voltak az igazán kitartó szerencsétlenek, akik egyé váltak a farkával...

Narnorall-lal kiépülő kapcsolata a régóta várt változást jelenti számára, érzi, hogy az ő sorsuk összefonódik, és neki újra meg kell próbálnia továbbörökítenie a tudását, mellyel évezredekkel korábban kudarcot vallott.



Képességek

EGO: 60

Jellem: Rend, Halál

Kommunikáció: Emocionális

Képességek: a Farkasok Anyjának minden képessége az EGO-jával azonos Erejűnek számít. A farkasfélékre alkalmazott hatásai közül körönként egyet képes felidézni, ám minden más lényre - beleértve az értelmes fajokat is - csak naponta 1x - 1x tud mágiát bocsátani.

- Farkasok Szóltása

- az ereklye a körülötte lévő 6 mérföld sugarú területen belül élő farkasféléket képes magához szólítani
- Farkasok Pillantása
 - az ereklye a körülötte lévő 6 mérföld sugarú területen belül élő farkasfélék érzékein keresztül tud tájékozódni, lát a szemükkel, hall a fülükkel, szagol az orrukkal, stb.
- Felruházás
 - az ereklye maga választja ki az alfákat a falkából, ilyenkor kapják meg különleges képességeiket is (ld. összetartozás). Ezt a képességet csak akkor használhatja, ha a Kék Hold teljes fényében ragyog. A Felruházás hatása maradandó, de sosem lehet több ilyen farkas, mint 6 (általában 2-3 van, belső falkadinamikák miatt).
 - az ereklye "hordozója" is részesülhet a Felruházásban, effektíve ilyenkor a falka is alfaként tekint majd rá
- Farkasúrnő (Engedelmesség - Állatok; ETK 171. o. Papmágia)
 - a közelében lévő farkasféléket (100 láb) képes irányítani, parancsokat adni nekik, amelyeket azok legjobb tudásuk szerint végre is hajtanak
- Álmod Befolyásolása (ETK 219.o. boszorkány Rémálom)*
 - az azonos varázslat szerint, azzal a kiegészítéssel, hogy a relikvia hatása 6 mérföldön belül egy helyszínre érvényesülhet, ott viszont 6 láb sugárban minden alvóra, aki elvétí mindkét Mágiaellenállását
- A Farkas Születése
 - egyszerre egy elfszabású célpontra tud hatni, 100 lábon belül, aki ha elvétí mindkét Mágiaellenállását, farkassá változik (Bestiárium 13. o.). A hatás 1 hétig tart.
- A Farkasszörny Felébresztése
 - egyszerre egy elfszabású célpontra tud hatni, 100 lábon belül, aki ha elvétí mindkét Mágiaellenállását, farkasféle szörnyé változik (pl. zagnol - Bestiárium 221. o.; Maggan - Rúna I/9.). A hatás 1 napig tart. **Farkasként tudja irányítani.**

Tudnivalók az ereklyéről

Könnyen előfordulhat, hogy az ereklye és "hordozója" közt nézeteltérés alakul ki (amennyiben hordozható egy jókora kőoszlop... leginkább az valószínű, hogy beköltöznek az ereklye barlangjába, vagy egy viszonylag körülményes úton szállítják el innen), ilyenkor az Ego dönti el, hogy mi történik. A hordozó Egoját a következőképpen számolhatjuk ki: $Ego = Akaraterő * 2 + Intelligencia + Asztrál$. Amennyiben a hordozó Egoja legalább 10-zel nagyobb, úgy az ereklye mindenben követi hordozója parancsait és segít neki. Ám ez nem jelenti azt, hogy minden tettel feltétlenül egyetért vele.

Amennyiben jellemük ellentétes, az ereklye törekedni fog rá, hogy megszabaduljon hordozójától, lehetőleg olyan valaki által, akinek kisebb az Egoja, így a tárgy uralni tudja. Persze egy ereklye lehet hűséges is hordozójához, ám ez csak abban az esetben valószínű, ha jellemük megegyezik, s a hordozó ténylegesen intelligens lényként bánik vele: kikéri és

meghallgatja véleményét, ad tanácsaira, figyelembe veszi szempontjait, s nem használja ki állandóan Egojából következő uralmát.

Ha az ereklye Egoja nagyobb, akárcsak 1 ponttal is, úgy a helyzet fordított. Az ereklye mindenben uralja hordozóját, az azt teszi, amit az ereklye sugall vagy parancsol neki, az ereklyétől nem képes megszabadulni akarattal. A hordozó tudatában lesz szolgálai helyzetének, s minden cselekedetének - ez persze irtózatossá teszi lelki teher, különösen, ha tárgy olyan cselekedetekre kényszeríti, ami ellentétes jellemével. Az összefonódás az ereklye és hordozója között egyre mélyül, s minden öt, együtt töltött év elteltével 10%-kal nő az esélye, hogy ha az ereklye elkerül a hordozótól, úgy az ebbe belepusztul.

Az ereklyét a hordozójával mindig egy különleges mentál-fonál köti össze, amely csak Mentál Szem diszciplínával érzékelhető. Ez a mentál-fonál automatikusan kialakul, ha egy ereklye hordozóra lel, azaz, ha egy élőlény megérint egy ereklyét. Csak úgy lehetséges a mentál-fonál megtapadása ellen védekezni, ha a karakter tisztában van, hogy ereklyével van dolga, koncentrálni arra, hogy nem akar a hordozó lenni, és sikeres Akaraterő próbát hajt végre. Ilyenkor annyi mínusszal kell számolni, amennyi a két Ego közti különbség.

Ha az Akaraterő próbát a karakter elvétette, még mindig esélye van, ha megfelelő nagyságú Mentális Mágiaellenállással rendelkezik. Az ereklye ugyanis az Egoja plusz 2K10 erősségű mentálmágiával próbálja a mentál-fonalt odakötni jövő hordozójához. Ha az első próbálkozása sikertelen, tovább nem igyekszik. A későbbiekben a mentál-fonál (a közönséges mentál-fonállal ellentétben) csak egyféleképpen szakítható el: egy olyan Akaratközpont írással, melynek erősítése több mint duplája az ereklye EGO értékének. Ilyen esetben természetesen fennáll a fentebb említett veszély, azaz, hogy a hordozó nem éli túl a mentál-fonál elszakadását (az ereklye elvesztését).

Abban az esetben, ha a hordozó Egoja kevesebb, mint 10-zel nagyobb, állandó mentális küzdelem alakulhat ki. Ha az ereklye és hordozója jellege megegyezik, úgy esély lehet, hogy egy-egy ügy kapcsán megegyezzenek, s az ereklye azt teszi, amit hordozója kíván. Persze ez esetben is számít, hogy a hordozó miképp viselkedik az ereklyével (lásd feljebb). Ha azonban jellemük ellentétes, minden esetben mentális párbajban dől el, hogy melyikük akarata érvényesül. Ez úgy történik, hogy a hordozó (karakter) dob k10-zel. Ha a dobás eredménye kisebb, mint a két Ego közti különbség, úgy a hordozó akarata érvényesül, ha nagyobb, akkor az ereklye uralja időlegesen a hordozót. Ez az uralom azonban mindig csak egy-egy jól meghatározható cselekedetre terjed ki, a következő cselekedetnél újra hasonló módon döntenek el, hogy ki érvényesüljön.

Speciális "hordozás": az ereklyével való kapcsolat a mentál fonálon alapszik, a hordozónak nem kell fizikálisan hordania/megérinteni az ereklyét ahhoz, hogy használni tudja (ha már létrejött a fonál). A mentál-fonál még nagy távolságban is megmarad, de minden hatás középpontja mindig az ereklye maga. A hordozó önszántából nem szívesen távolodik el az ereklye közeléből (EGO harc kimenetelétől függetlenül), igyekszik annak legfeljebb 6 mérföld sugarú környezetében maradni (pl. ha vadászni kellene, vagy bármi más életbevágóan fontos ügyet intéznie). Minden extra mérföld távolság Akaraterő próbát kíván, ami vétés esetén katasztrofális állapotokhoz vezet. Ebből az állapotból három kiút van: 1. halál 2. mentál-fonál elvágása (ld. fent) 3. visszatérni az ereklye 6 mérföldes rádiuszába.