

**II. RPG.HU Találkozó
M.A.G.U.S. Versenymodul**

Rendszer: M.A.G.U.S. Első Törvénykönyv, Második Törvénykönyv, Harcosok Barbárok Gladiátorok kiegészítő, Rúna "Kráni fejevadász" cikk

Játszódik: Gorvik, Todvar vára, Pyarron szerint 3693. VII. hó

Írták: Pásztai Ferenc (Hiúz) és Varga Tamás (Rutin)

Közreműködött: Tégi Attila (tege)

Tartalom:

- Előszó
- Kronológikus előzmények
- Bevezető novella
- A modul indítása
- Todvar leírása
- Fontosabb NJK-k leírása
- Események összefoglalása
- Az időmágikus varázstárgy természete
- Nyomok és pletykák a várban
- Egyéb információk – tanácsok
- Értékelési rendszer
- Függelék

Előszó

Tisztelt Kalandmester!

Ez a modul a II. RPG.hu találkozó MAGUS versenyére íródott, és mint ilyen, némileg eltér a megszokott moduloktól.

Először is, megszabott karakterekre íródott, akik közül a játékosok kiválaszthatják a nekik szimpatikusakat, így alakítva ki a csapatot. E karakterek valamennyien a Birodalmi Fejlesztésklán tagjai, és mint ilyenek, különleges lehetőségekkel és kötelezettségekkel rendelkeznek. Kiképzésük, mágikusan meghosszabbított életük és démonoktól ellesett harcmodoruk például komoly harcértékeket biztosít nekik, ugyanakkor megkérdőjelezhetetlen engedelmességgel tartoznak feljebbvalóik iránt. Mindegyikük egy-egy különleges területen jártas, így a csapat jól megválasztott karakterei már fél sikert jelentenek a kaland szempontjából. E vadászok nem rendjük legelismertebb tagjai, sokkal inkább a derékhadhoz tartoznak, így néhány legendás tárgyat, pl. Lopakodót nem vehetnek magukhoz. Emellett filozófiájuk része, hogy ne függjenek tárgyaiktól, hanem önmagukban legyenek a legjobbak, így nem is rendelkeznek varázstárgyakkal. Bár fegyvereik mágikus természetűek, de csupán anyaguktól fogva – nem viselnek magukon rúnákat. E küldetés során nem áll módjukban sequadion hálót létrehozni, ami szintén nehezíti a dolgukat.

A cselekmény középpontjában a Renegát című regény eseményei során meggyilkolt Tersius utódja áll, akinek a Manifestációs Háború kitörése után Gorvikba kell látogatni, persze erős fedezet mellett (e fedezetet fogják biztosítani a játékosok). A küldetés célja egy tárgyalás, amit Gorvik előkelőségei és a Tersius folytat le Todvarban, e gazdag múlttal bíró lovagvárban.

A Renegátból megismert aquir árulók azonban ezúttal is összejátszanak Amhe-Ramun népével, megpróbálják kudarcba fojtani a találkozót és végezni a Tersiussal. Ez okból egyik legkiválóbb, alakváltó testvérüket küldik a Tersius nyomába, aki még az események kezdete előtt beépül a kíséretbe és az amundok egyik gorviki ügynökével karöltve abban mesterkedik, hogy a tárgyalás során egy mágikus viaszab és az aquir ősmágia erejével végezzenek a Tersiussal.

Az összeesküvés oly jól szervezett, hogy sikerül is a tervük végrehajtása, azonban a Birodalmi Fejvadászklán egyik hatalmas erejű mágikus ereklyéje, az idő múlása felett hatalommal bíró kámea segítségével a fejvadászok esélyt kapnak, hogy megpróbálják megakadályozni, ami már megtörtént...

A Tersius halálával ugyanis e varázstárgy egy órával visszaveti az időben a körülötte ezer lábón belül tartózkodó élő és élettelen dolgokat – hat alkalommal, aztán ereje végére ér.

Hatszor kezdődik hát újra a végzetes egy óra, és hatszor kapnak esélyt a fejvadászok, hogy kinyomozzák és semlegesítsék az aquir ügynök ténykedését, és – a mágia sajátossága miatt, a lelkükön fénylő Birodalmi Pecsét erejével – emlékezni fognak az eltelt "időhurkok" eseményeire is... Mégsem lesz azonban könnyű dolguk, mert az aquir körmönfont módon jutott be a várba és rejtőzött el...

Előzmények – a Kalandmester számára

Kronológia

P. sz. 3690	Létrejön az asztrológusok és jósok által Sötét Együttállásnak nevezett égi konstelláció. Amhe-Ramun újból testet ölt Yneven; ez évtől papjainak szent szimbólumán az isteni szemek kékezüst színben ragyognak.
P. sz. 3692 VI. hó	A Második Manifesztációs Háború kezdete: az amund seregek két gyorsan mozgó éke tör be a dzsad világba. Az egyik északról Abadana felé, a másik keletről El Hamed és Abu Baldek irányába.
P. sz. 3692 VII. hó	A kráni erők első találkozása az amund előőrsökkel. A krániak visszavonulnak, amikor szembesülnek a Manifesztáció erejével. Madab el Sobira gyorsan elesik.
P. sz. 3692 VIII. hó	Al Gazama városáért súlyos harcok folynak. Végül kéthetes utcai harc után elesik a város. A kráni veszteségek riasztóak: csak a gyorsan mozgó csapatok, íjászok és felderítők egy része tud elmenekülni a halálcsapdává vált Al Gazamából. Az amundok roppant szobordémonai iszonyú pusztítást visznek véghez.
P. sz. 3692 IX. hó	A pyarroni és kráni erők visszavonulási útvonala egyaránt dél felé, a Hat Város irányába vezet. A rettentő veszteségek ellenére viszonylag rendezetten folyik a hátrálás. Az amundok nyugati ékét lelassítja azon dzsad menekültek pusztasága, akik Abadanából Sobira felé özönlenek, és az asztrálhálótól megzavarodva iszonyú, véres káoszba fulladó ütközetek sorát vívják egymással – illetve mindenkivel, aki az útjukba kerül.
P. sz. 3692 X. hó 7-8. napja	A kráni-pyarroni visszavonulókat Sidi Agedabinál utoléri az amund seregek, és csatára kényszerítik őket. Az oázishoz közeli Hussada vádiban végül az egymást hallgatólagosan támogató kráni és pyarroni erők sikeresen ellenállnak az amund támadásnak (ami az adott körülmények között azt jelenti, hogy az expedíciós erők nem pusztulnak el maradék nélkül). A történelemből okulva kölcsönös követváltás után egyfajta kráni-pyarroni harctéri szövetség jön létre.
P. sz. 3692 X–XI. hó	A "Vesszőfutás": a kráni-pyarroni erők kemény utóvédharcokat folytatva menekülnek a Gályák tengere felé. A visszavonulás iránya Kashira al Madoba felé vezet.
P. sz. 3692 XI. hó	Az amund balszárny Gorvik irányába halad, de erős ellenállással találkozik a dzsihadok idején idetelepült dervisrendek részéről. Ezek a fanatikus szerzetesek lángoló hitükből következően bizonyos védeltséget élveznek az asztrálhálóval szemben, és jól védett, igen nehezen megközelíthető kolostorerődjeik ostroma komoly erőket von el az amund előrenyomulástól.

P. sz. 3692 vége	Az amundoké az egész Taba el Ibara; Amhe-Ramun hívei, ügynökei és csapatai feltűnnek a Városállamok és a Kereskedő Hercegségek területén, valamint a gorviki határvidéken.
P. sz. 3693 IV. hó	Gorviki küldöttség indul Kránba, hogy a közös hit nevében erősítést kérjen a már mélyen Warvikban járó amundok ellen. A küldöttek soha nem térnek vissza.
P. sz. 3693 VI. hó	A Gorvik elleni támadás is lelassul, az amund harctevékenység minimálisra csökken. Viszont – valószínűleg az asztrálhálónak köszönhetően – a túlságosan mélyre merészkedő emberi felderítők továbbra sem térnek vissza az elfoglalt területekről.

P. sz. 3693 VII. hó	Kránban beiktatják hivatalába az új Tersius, Lord Quasist. Első feladataként a Tizenhármak Gorvikba küldik, hogy derítse ki, milyen okok lassították le az amund támadást.
---------------------	--

Kráni érdekek

Elsőként mindjárt meg kell említenünk, hogy a küldetés, mint a próbatétel az új vezető képességeinek tesztelésére, kiváló lehetőséget biztosít. Ám ne felejtjük, Krán több síkon gondolkodik, így nem ez az egyetlen indok, és nem ez az egyetlen cél. Persze valóban fontos szempont kideríteni, hogy mi okból lassult le az amund előrenyomulás, de erre egyetlen kém odaküldése is elegendő lenne, illetve a Tersius diplomácia képességeit a Birodalom területén belül is lehetne megmérgetni elé állítani. Mindenképpen fontos szempont a gorvikiak lelkesedésének felszítása, amire eme reprezentációs haderő, és Lord Quasis személye alkalmas is lenne, ám nyilvánvaló, hogy csak Warvik urainak és lovagjainak egy részével lesz képes találkozni, ami hasznos lehet, mégsem elegendő. Látszólag az egyik legfontosabb célja ennek a vállalkozásnak nem más, mint egy csapda állítása az áruló aquir fajnak, az Iss-Igurardoknak. A Tizenhármak az árulók egyikét akarják élve vagy holtan, hogy mielőbb kihallgathassák azt a Fekete Torony mélyének valamely kínzókamrájában. Nem véletlen épp azért az sem, hogy Strategisként egy olyan alakváltó törzs egy tagját küldik, amely a lehető legtöbbet tudhat régi ellenségükről. Ugyancsak cél, hogy a warviki hadvezetésbe beszivárgott amund kémeket felderítsék, amennyiben lenne ilyen. Ez a feladat szintén a Strategisre hárul. Mindezen feladatokat úgy kívánják megvalósítani, hogy a legfontosabb célokról nem világosítják fel azok végrehajtóit, mivel ezzel a csapda létesítésének esélyeit veszélyeztetnék. Épp ezért alkalmaznak ismét birodalmi fejedelmeket, akik a széleskörű kiképzésüknek köszönhetően alkalmasak lehetnek a feladat megoldására. Ugyanakkor nem feledkeztek meg arról sem, hogy az ellenfél egy aquir lesz. Sajnálatos módon lopkodót nem tudnak a feladathoz biztosítani (lévén, ami van, abban a tapasztaltabb vadászok épp az Amhe-démonokat üldözik, vagy éppen valamely renitens aquir megrendszabályozásán ügyködnek), de az iskola egyik hatalmas erejű varázstárgyát a csapattal küldik. Ez egy olyan medalion, amelynek sápadt kékeszöld cirkon-kövei erős időmágikus tulajdonsággal bírnak – egy óra hosszúságú időhurokba képesek taszítani egy 1000 láb sugarú területet. Ez azt jelenti, hogy az adott területen minden az egy órával ezelőtti állapotra áll vissza, kivéve a birodalmi vadászok emlékezete, amely megőrzi az előző időszakok emlékeit is. Ez lehetővé teszi, hogy Krán speciális ügynökei az elkövetkező események tudtával cselekedjenek a következő időhurokban. A medalionban 6 ilyen kő van, de nem használódik el mind egyszerre. Amennyiben az éppen esedékes időhurok végkimenetele a Tizenhármak érdekeinek megfelelően alakul, nem aktivizálódik a következő hurok, és az idő tovább halad a megszokott, de immár megváltoztatott medrében. A medaliont a Strategis viseli majd, ám az tőle függetlenül működik, mintegy önálló tudattal bír.

Az Iss-Iguardok és Krán

Az Iss-Iguard faj alakváltó képességei és a leutánzott lény emlékei és tudásanyaga lemásolásának lehetősége ezeket a lényeket a behatolás és orgyilkosság mestereivé teszi. Egy Tersiusal már végeztek – legalábbis tálcán nyújtották át az amund főpapnak –, így most szövetségeseik kegyét keresve az új Tersius életére törnek. Az, hogy árulásuk is a Birodalom érdekeit szolgálja, azzal csakis a Tizenhármak vannak tisztában. Az elkövetkező években nem egy olyan amund templompiramist dúlnak majd fel a Birodalmi Fejvadász-különítmények, melyekben pár héttel azelőtt egy áruló aquir vendégeskedett, vagy éppen még a védelemben is aktívan részt vett. Vagyis az Iss-Iguardok végeredményben azért árulták el Kránt, hogy később az amundok árulói legyenek, anélkül, hogy tudnának róla. Krán számára Lord Quator, az előző Tersius csupán egy báb volt, melyet feláldozott annak érdekében, hogy később az amundok megbízható szövetségést lássanak az Iss-Iguardokban. Utódját azonban nem kívánja elveszíteni, mivel az már valóban jelentősen rontaná légióinak morálját. Ugyanakkor tisztában van azzal, hogy az Iss-Iguardok meg fogják próbálni Lord Quasist meggyilkolni, és ebből is előnyt akarnak kovácsolni. Megakadályozzák az áruló aquir merényletét, és az élve illetve holtan elfogott Iss-Iguardot a Fekete Toronyba viszik kihallgatásra. Ennek más szerepe nincs, mint minden résztvevő félben megerősíteni az aquir törzs áruló voltát.

Az aquir ügynök előzetes ténykedése

Az Iss-Iguardok valóban megpróbálnak a Tersiusal végezni, amikor az elhagyja Kránt, hogy Gorvikba menjen tárgyalni. Egyik, még a Birodalom területén tanyázó ügynökökre bízzák ezt a feladatot. A legutóbbi esetben ügynököknek sikerült a Birodalmi Fejvadászklán egyik varázslójának bőrébe bújni, ami árulásukat nagyban megkönnyítette. Azóta a rend sokkal nagyobb figyelmet fordít tagjainak leellenőrzésére, így ez a lehetőség veszélyes volta miatt jelenleg nem elérhető az aquir számára. Az iskola területére bejutni azonban nem okoz számára különösebb nehézséget – valamely szolgáló alakját felöltve, auráját megfelelőképp álcázva bejut a kapukon belülré. Szolga szerepében tevékenykedik mindaddig, amíg a Tersius meg nem érkezik. Nem jelent számára gondot a vendégházak megfigyelése, és amikor Lord Quasis személyes szolgája az árnyékszék felé veszi az irányt ura küblijével, lecsap rá, és megszerzi az értékes matériát. A személyi szolga alakjában felkeresi Lord Quasist, de megtudja, hogy őt nem szándékozták Gorvikba vinni, lévén alig pár órányi tárgyalásról lesz szó. Neki azonban mindenképp Gorvikban kell végeznie a Tersiusal, mert ez a helyi seregek moráljára is jelentős csapást mérne, és számára is könnyebb menekülést biztosítana. Ezért elhagyja a szolga alakját és az egyik légiós bőrébe bújik. Indulás előtt még a megszerzett fekáliából fekete babát gyúr, mivel tudja, hogy jelen alakjában nem lesz képes a Tersius közelébe férkőzni, márpedig neki a tárgyalás alatt kell majd vele végezni, a megfelelő hatás kedvéért. Induláskor ő is a kráni küldöttséggel tart.

Persze a Birodalmi Fejvadásziskola területén még auraálcával és alakváltó, tudatrabló képességekkel sem lehet észrevétlenül tevékenykedni, de felsőbb utasításra nem végeznek a behatolóval. Az Iss-Iguarddal akció közben kell végezni, ezzel mindenkiben megerősítve az aquir faj áruló voltát. Ha csendben végeznének vele még Krán határain belül, az nem erősítené meg az amundok bizalmát az alakváltókkal szemben, és az Iss-Iguardok olyannyira hasznos törekvésén is csorbát ejtene. Az alakváltóval tehát mindenképp Gorvikban kell végezni. Ugyanakkor a fejvadászoknak nem lehet megmondani, hogy az ott az Iss-Iguard, azt kell majd megölni – mivel ha ez kiszivárog, megint csak a Birodalom érdekei ellen való. Az iskola így kénytelen megbízni vadászai képességeiben – de miért is ne tenné azt, hisz eleddig nem kellett túl sokszor csalódnuk...

A modul kezdete

A modult onnan kezdjük el lejátszani, mikor a Tersius és kísérete megérkezik a kapuba. (jelezni kell a JK-k felé, hogy a novella végéig kötött a szerepjáték, vagyis, amíg el nem érkeznek a novella végéhez, úgy kell játszaniuk, hogy annak tartalmát ne borítsák!) Elkezdődik a köszöntő szöveg, de a vadászok érzik, hogy a varázsló szellemujjaival kinyúl, és megérinti elméjüket. Egy pár másodperc tapogatózás után mindegyikükhöz utat talál, és a trancepsz háló máris készen feszül. A varázsló szellemhangja hangzik fel fejükben – „Meridián! Derítsék fel a várat! 300 szívdobbanás múlva legyenek ugyanitt”. Mikor ezzel végez, képeket küld nekik a hálón keresztül a várról, amit egy a magasban köröző (már egy jó ideje általa irányított madár szemeivel szed le). Vagyis mikor elindulnak, egy magaslati képük már lesz a várról (leírás: lásd térkép és Todvar leírása a modulban). Innentől a meridián feladata a rendelkezésre álló 5 perc alatt a várat, és annak lakóit minél jobban feltérképezni belülről is. A varázsló nem teszi láthatatlanná őket, így a vár lakói mind meglepődnek, és legjobb tudásuk szerint adnak tiszteletet a váron átszáguldó fejjavadászoknak) Mivel van sequadion háló, és maga a vár nem nagy, nem jelent hibát a részükről, ha szétválnak. A JK-kal tudatosítani kell, hogy a hálóban tudnak ingyen képet küldeni és üzeni, amennyiben szükségesnek tartják. A JK-k maguk döntenek el, hogy mikor jelentenek, vagy küldenek képet (persze ha profik, akkor a legfontosabb termeket és folyosókat fogják egymásnak „lefaxolni”. Egyébként érzik, hogy a varázsló gyakran kapcsolatba lép velük, és az ő szemükön át figyel az eseményeket. De ez csak egy szempillantás (ha maradna, az lebéntaná a vadászt, mint a Renegátban Vierre rákapcsolódása a mortelre).

Amit a felderítés során még megtudnak, a helyszínek leírásán kívül:

- Akinek van építészete, az rögtön kiszúrja, hogy melyik a Rúnatorony, és gyanús lehet neki, hogy mennyire szélen van. Rájön, hogy a vár külső része utólagosan lett hozzáépítve a régihez, de végül is ezzel építészeti szempontból nem jelent hátrányt, mivel a szakadék révén a Rúnatorony így is jól védett helyen áll.
- Ha felmennek a falakra, vagy az öregtorony ablakán kinéznek, látják, hogy a sivatag nagyon közel jött.
- Ha a nomád saggitor is velük van, akkor érzi, hogy a szellemtársa asztrális ködbe került, ami próbálja őt összeroppantani. Ez az amundok közelsége miatt van, persze ezt a nomád már nem tudja.
- A lovagteremben még örült kapkodás folyik, mintha késtek volna az ételekkel, a vendégek pedig együtt állva ideges tanácskozást folytatnak.
- A dormitóriumból sűrű fenyegetésekkel zavarják el az utolsókat, akik még az ebédjüket fogyasztották.

Számolni kell a szívdobbanásokat, hogy érezzék, mennyi idejük van még ügyködni. A 300.-ra ott kell legyenek a kapunál, mert újra bekapcsolódnak a novellába. A Tersius utasítja a tiszteket a Barbakán elfoglalására, a varázsló jelzi, hogy a „ne gyilkoljuk le szövetségeseinket” parancs rájuk is vonatkozik. Átvágnak az itatóudvaron és a dormitóriumon, majd lejátszódik a lovagteremben a már ismert párbeszéd. A varázsló és a messor felmegy felderíteni a tanácstermet (a sequadion háló még mindig áll, így a meridián feladata képeket küldeni a lenticnek). A varázsló felfele menet elmondja a novellában elmondottakat, (a sequadion hálón pedig leközzvetíti a többieknek), de még folytatja is a novellában leírtakat pár fontossal. Az egyszerűség kedvéért még egyszer, de most kiegészítéssel együtt álljon itt a mondanivalója:

- Meridián. Nem első alkalommal vagy hozzám beosztva, megbízom benned. Nem lesz más dolgotok, mint hogy vigyázzátok a termet, míg a tanácskozás folyik. A bentieket az én varázslatom védi majd a külső támadások és a kémek ellen. Sem hang, sem bármiféle élőlény nem juthat át a védőgyűrűn, csak a fény - így, ha jó megfigyelőhelyet találtok, ti is figyelemmel követhetitek az eseményeket. A ti dolgotok, hogy másvalaki ne találhasson ugyanilyen helyet. A sivatag ősi népe közelebb van, mint hinnéd. Nézd! Az egykor termékeny folyó völgyben ma a sivatag dűnéi uralkodnak, egész erdőségeket temetett a homok maga alá. *(Itt kimutat egy ablakon, képet küld a lentieknek.)* A Kékcárcú szolgálai közel lehetnek – tartsd hát nyitva szemed. Ha vész törne ránk, magatokra lesztek utalva. Míg a varázslatom tart, nem tudok sequadion hálót szőni. Maradjatok hát együtt, tartsd egy csapatban az embereid. Nem szabad lebecsülnötök az amundokat, erősek, és amióta egy eleven isten támogatja őket, szinte legyőzhetetlenek. Fegyelmezzétek érzéseiteket, ne találhasson utat szívetekhez az ellenség.

- A vár rúnatornya remélhetőleg kitart. A legtöbb mágiaforma ellen védi a bent lévőket – talán csak hatalomszavakkal lehetne megtörni erejét. Hogy az amund szakrális mágia fogja-e, abban nem lehetünk biztosak, minden eshetőségre fel kell készülnötök.”

(Közben felérnek a tanácsterem szintjére. A varázsló és a meridián gyorsan átkutatja a szobát – a varázsló mágia után kutat, a JK elmondja, mit akar. Az egyik festmény – a festett bíboros szemei kémnyilvának bizonyulnak, de semmi egyéb érdekeset nem találnak)

- Remek hely lesz nektek, figyelj, nehogy más foglalja el! A Tersius kíséretével mindjárt itt lesz. Tedd a dolgodat! *(Majd elgondolkozik egy kicsit)* Még amit tudnod kell: A tanácsot védő varázslat megvédi önmagát. Sem lerombolni, sem kijátszani nem lehet. Nem tudtok bejutni, vagy üzeni nekem, amíg a mágia aktív – sőt az ilyen irányú próbálkozások akár veszélyesek is lehetnek rátok, ezért megtiltom, hogy ilyesmivel próbálkozzatok. Ha vannak is a varázslatnak gyenge pontjai, az birodalmi titok, kiderítése számotokra tilalmas. Mindenféle konfliktust, ami esetleg közben a várban történik, nektek kell megoldanotok. *(Ekkor hangos dübörgéssel érkezik a Tersius és a Pusztítók, valamint a gorvikiak, mögöttük a többi JK, mint hátvéd.)*

Lord Quasis és Pusztítói, valamint a Strategis kráni részről, Warvik bíborosának küldötte, Todvar főhadura, lovagok, nemesek és papok gorviki részről, bevonulnak a tanácsterembe. A varázsló nekilát a védőmágia felhúzásának, a vadászok pedig jelentkeznek a meridiánnál. A kaland (most már a JK-k számára is kötetlenül) a tanácsterem immár bezárt ajtaja előtt veszi kezdetét: Krainnak meg kell szervezni a terem védelmét és figyelését.

Todvar leírása

Általános leírása/története: Todvar a Gorvikot a Kereskedő Hercegségektől elválasztó Manta an Gorvik hegység északi nyúlványa, a Corrada legmagasabb csúcsán fekszik, a Dargetta fennsíkon. Közel s távol nincs egyetlen emberlakta település sem, egyetlen út vezet fel mindössze a fennsíkra, a hegység keleti oldalán fekvő falvakból. Az út kb. két hét. A Dögverem nevű, észak felé festői látványt nyújtó szakadék peremén épült vár minden szempontból önellátó.

Az erősség a Gorviki Radovikánus Rend tulajdonát képezi, és a Névadó Nagymester, Terda Radovik an Warvik emlékének ápolását tartják a helyi Rendház legfontosabb feladatának. Terda Radovik annak idején öt esztendő alatt egyesítette a Szent Föld marakodó tartományait, királlyá koronáztatta magát, majd rejtélyes körülmények között eltűnt.

Követői a Radovikánus lovagok az általa kedvelt életet élik, azaz fegyverforgató tudományukat fejlesztik, szívesen vadásznak és elmélkednek a világ dolgairól, e mellett gorviki mércével mértéktartó és vallásos nézeteket vallanak. Krán hatalmát és főségét is tisztelik. Beszélik, hogy végveszélyben Terda Radovik lelke megszállja leghűbb követője testét, és visszatér, hogy hazája segítségére siessen. Ez nem bizonyított tény, de a lovagok hisznek benne, és bizonyos szertartásokat is végeznek, hogy elősegítsék e folyamatot.

Talán ezért is alapított Ranagol gorviki egyháza apátságot a várban, ahol papok mellett a Szűzrend apácái is dicsérik pokoli urukat. E női szerzetesek a Kosfejes Nagyúrnak oly kedves önkéntes áldozatra neveltetnek, és tizennyolcadik születésnapjukon fanatikus gyönyörrel indulnak a halálba.

A vár területén ható mágikus jelenségek: Ynev jelentősebb erődjei nem lehetnek meg mágikus védelem nélkül, és ez alól Todvar sem kivétel. Ismeretlen mesterek helyeztek el a Rúnatorony pincéjében óvó rajzolatokat, melyek a következő hatásokat fejtik ki:

- * A vár területén semmilyen térmágia nem jön létre
- * A kandallótűznél hevesebb lángok szempillantás alatt kialszanak
- * A téli fagy ellen is védve van a vár, a mágia hatására a falakon belül sohasem csökkenhet a hőmérséklet fagypontra alá.

A mágikus védelem csaknem tökéletes, egyetlen apróságra nem számítottak csupán a rég elporladt mesterek: hogy a várat a későbbiekben bővíteni fogják. Így sajnálatos módon a legészakkeletibb sarok, a Barbakán és a lelátók által közrefogott kis terület nem élvezzi a mágia védelmét, bár ezt nem sokan tudják...

Épületek, helyiségek

Öregtorony: masszív, erős kőből rakott építmény. Négy sarkán egybeépült fiatornyok tapadnak a falához, belül ácsolt emeletek osztják több szintre. A tetőn állandó őrség posztol, a vörös cserepes toronysisak alatt. Közlekedni a fiatornyok vonalában futó négy, zárt házú csigalépcsőn lehet.

Fszt. / 1. szint (Lovagterem): Kétszintnyi belmagasságú, hatalmas, egybenyitott tér. A padlót színpompás rozetták borítják, megannyi címer. A falakon pajzsok, lovagi fegyverek és a híres Todvari Sárkánytrófea foglal helyet. Két kandalló a déli falnál biztosítja a fűtést. A berendezést egy roppant T-alakú asztal képezi, a hozzá tartozó faragott karszékekkel. Nagy lakomák, lovagi tornák utáni ünnepek helye. Egy szintnyi magasságban galéria fut a keleti és nyugati falon, összekötve az első szint fiatornyainak szobáit, amik társalgónak vannak berendezve. A földszinti fiatornyokat széles boltívek csatolják a lovagteremhez. Megközelíteni az apátság, a kerengő és a refektórium felől lehet. Ez utóbbi a hétköznapi étkezésre szolgáló, egyszerű épület, ami a déli falhoz van építve, és hosszú, terített asztalokkal várja a vár éhes lakóit, minden nap három alkalommal.

2. *szint*: Két egyenlő nagyságú terem kapott itt helyet, az ovális asztallal és lefüggönyözött ablakokkal bíró, festmények díszítette Fogadóterem az északi oldalon, és az állatbőrökkel, trófeákkal zsúfolt vadászterem a délin. Ez utóbbiban mágikus gömbök világítanak hideg fénnel, fáklyával belépni nem szabad. A két terem között dupla válaszfal áll, mely titkos üreget rejt magában. E szinten van a fiatornyokban a négy hadúr zárható szobája is.

3. *szint*: Négyosztatú, négy egyforma lakosztállyal a kancellár, a fegyvermester, a szertartásmester és egy vendég számára. Ezekkel a helyiségekkel van egy szinten a négy fiatorny sisakja.

4. *szint*: Egyetlen tér, a Főhadúr lakosztálya. Dolgozószoba is egyben, a tető kivételével e terem ablakaiból nyílik a legjobb kilátás az egész várra és környékére. A fiatornyok nem érnek fel ideig, így nem akadályozzák a kilátást.

Tető: A toronysisak alatt őrszoba található. Az őrség 10 fő, egy részük a falakon túlnyúló mellvéd mellett cirkál, a többiek pihenőben vagy készenlétben vannak. Naponta váltják őket a Lakóbástya pihent katonáival. Északi és nyugati irányban megdöböntő látvány, hogy a homoksvatag mennyire megközelítette a Manta an Gorvik hegyeit. Hátborzongató, hogy haldokló erdők fái közt sárgállik a homok.

Barbakán: igazi kapuerőd, négy zömök toronnyal és szűk belső udvarral, ahol két leereszthető rács között lehet megszorítani a betört vagy csellel beengedett ellenséget. A tornyok belül földszinttel, emelettel és fedetlen tetővel rendelkeznek, közlekedni létrán lehet, és lőrések néznek minden irányba. A rácsokat a földszint erős ajtóval védett termeiből lehet kezelni, jókora csigákkal és láncokkal, melyek aknában futnak. A tető alatti szinten, félembenyi vasajtón át lehet ezekbe a szűk aknába bejutni, ha meg kell zsírozni az öreg mechanikát.

Lakóbástya: célszerű, minden díszítést nélkülöző épület. Felső, fedetlen szintje a várvédelemben kap szerepet, földszintje és ácsolt emelete, valamint galériája pedig a várkatonaság szállásul szolgál. Szalmazsákok és ritkán üritett küblik kevésbé szalonképes, kusza halmaza a berendezés. Legtöbbször hortyogó, disznó történeteken szórakozó, kártyázó vagy kardot fenő katonákkal van teli.

Rendház: a Radovikánus rend lovagjainak és apródjaiknak a szállása. Puritán, tiszta folyosóra nyíló cellák kétszintes, rendezett tömbje. A berendezés egy egyszerű derékaljból, esetleg vért-tartó állványból áll, a személyes holmik számára pedig egy-egy lelakatolt láda szolgál. A cellák a magánélet ritka pillanatait adják gazdáiknak, így íratlan szabály, hogy csak indokolt esetben lehet behatolni egy-egy efféle kis szentélybe.

Apátság: középen a tradicionális, fedetlen Ranagol-templom, oltárral és fekete-fehér démonikus kőintarziákkal díszes hajója áll, két oldalról pedig a papok és a szűzrend kétszintes, kőből emelt szállása, valamint az apát ólomüveg-ablakos magánbirodalma, a sekrestye és a ravatalozó határolják. A szűzrendet hat eunuch őr vigyázza, ketten közülük mindig talpon vannak. Senkinek sincs bejárása ide, hacsak nem felszentelt pap. A bejárat előtt roppant szobor, Ranagol démonlovagja strázsál. A papok az apát vezetésével mély szertartásba vannak merülve, valamennyien térdepelnek, és nem reagálnak semmire. Ha esetleg az életükre törnek, a KM belátása szerint a démonlovag életre kelhet és megvédheti őket. A Mortelek vallásismeretükkel meg tudják állapítani, hogy egy komoly engesztelő aszkézis-szertartás folyik Ranagol felé.

Rúnatorony: az egyik legrégebbi építésű része a várnak. A alján belül körbefutó csigalépcsőn lehet közlekedni szintjei között. Odon, szűkös falait roskadozó, poros könyvvállványok takarják, ez a rend

könyvesháza, ami a földszintet és a két emeletet illeti. Íródeákok és papok dolgoznak itt kódexek másolásán. A pincében erős vasajtó és a rend két állig felfegyverzett lovagja védi a rúnatermet.

Épülő torony: az apátság végében építik távolról érkezett, furcsa beszédű mesterek. Valami okból a környék építői nem szívesen vállalták volna el a munkát, és egetverő bért kértek volna. A torony kőgyűrűje készen áll, jelenleg a tetőt és a belső szinteket ácsolják.

Tornaudvar: a nyugati falhoz épített lelátóból és magából a lovagi bajvívásra használatos, kövezett és itt-ott gyomos udvarból áll, széles fakapu választja el az itatóudvartól. Itt hányódik a rég nem használt, szétszedett fa sorompó is, ami a lovagi kopjatöréshez való. Az utóbbi időben a tornákat inkább a vár előtti, tágasabb réten rendezték, alkalmilag ácsolt berendezésekkel.

A lelátó alatt szoronganak a mesteremberek szűk műhelyei, amik egyben lakhelyeik is. A két legdélebbi fekvésű a gyertyaöntő és a fegyverkovács kis műhelye. Mindkettő kívül esik a Rúnatorony hatáskörén, így nagyobb tűztérrel rendelkezik a kovácstűz, illetve a viaszolvasztó kondér részére. A gyertyaöntő műhelye zsúfolt kis luk, roskatag polcokon apró kis viaszabok találhatóak – ők a mester szeme fénye, mert családja nincs –, és persze egy rakás különböző méretű gyertya összedobálva. A folyosón kijebb kapott helyet a szűcs és a vargaműhely. Felettük a vendég lovagok elszállásolásra tervezett, de nagyritkán használt, dohos vendég-cellák kaptak helyet, meglehetősen alacsony menyezettel.

Itatóudvar: a várbeli szolgák életének legfőbb színtere. Kövezett, tágas terület, vályúkkal a lábasjószág számára, és egy feneketlenül mély, sziklába fűrt kúttal. Az itatás egész nap, megszabott rendben folyik. Lovagok az itatóudvaron sohasem időznek, maximum átvágnak a serény vagy éppen trécselő szolgák között. Itt van felállítva egy kaloda a bűnösök (legtöbbször rajtakapott tolvajok) számára.

Istálló: a lovagok csataménjeinek és a jószágoknak otthont adó, alacsony, de tágas épület. Szénapadlása a tél átvészeléséhez elegendő takarmányt tud befogadni. Téltre behajtják a nyáron, a fensíkon legeltetett marhákat, kecskéket és disznókat is. A lovászfűük legtöbbször a szénapadlást választják szállásul. Található itt egy kisebb kocsiszín is, társzekerekkel és batárokkal, lévén a hintó nem használatos a hegyek között.

Közrendűek szállása: kőépület a családok közrendűek számára szűkös lakószobákkal és egy közös latrinával. Csak egy fokkal jobb, mint a szolgák közös szállása a konyha mögött.

Konyha: kétszintes kis kőépület, alul maga a konyha, felette a szakácsok zsúfolt szállása. Innen nyílik a szolgák és cselédek közös, pletykahangos szállása is, ahol lépni is alig lehet a sok kitergetett főkötőtől-rokolyától.

A konyha érdekessége, hogy osztott tűzterű, négyajtajú tűzhelyei vannak – a rúnatorony hatása miatt ugyanis csak kisebb tüzek éghetnek a várban.

Ebből az épületből lehet lejutni a kis borospincébe is, ahol a hűvösben néhány romlandó élelmiszert is tárolnak.

Kerengő: elmélkedésre szolgáló téli kert, körben kövezett úttal és középen egy különös, soha ki nem apadó, de vizet sem adó szökőkúttal. A víz középen folyik ki, de mire a sima kőlap széleit elérné, rendre eltűnik. Minden bizonnyal mágikus tüneményről van szó, de a titkát nem ismerik a vár mai lakói.

Vívóterem: oszlopokkal elválasztott kisebb terület, a lovagi fegyvergyakorlatok színtere.

Fegyverterem: masszív, keskeny épület. A Fegyvermester, ez a hallgatóg vívózseni, ideje nagy részét itt tölti. Ajtaja többnyire zárva van, és rajta kívül csak a kancellárnak van kulcsa hozzá. Az ablaktalan helyiségben rengeteg, tökéletesen karbantartott saját és zsákmányolt fegyver van, nem egy pedig mágikus jellemzőkkel is bír.

Raktárak: három is akad ezekből a földszintes, egyszerű kőépületekből a Rúnatorony és a Kerengő szomszédságában. Mindhárom raktár belül válaszfalak nélküli tér, fa polcokkal, hordókkal és ládákkal. Kötelet, lámpaolajat, vásznat, acélöntecseket, viaszt, bőrt, gerendákat, szögeket, szerszámokat és mindenfélét tartanak itt, ami egy vár életéhez kellhet. A készleteket nyáron, szekerek segítségével frissítik fel, ha fogytán lennének. Az ajtókat zárva tartják, a kancellár vagy a hadurak engedélye szükséges a raktári készletek felhasználásához.

Fontosabb NJK-k leírása

Marillo Roberto con Guillo, a halott gyertyaöntő mester

Apró termetű, csenevész, tipikus gorviki küllemű ember – haja, szeme fekete, bőre kreol, állán apró, nevetséges kecskeszakállal. Hajába oldalt már ősz szálakat szőtt az idő – 30-as éveinek vége felé járhatott. Bal keze középső három ujjá végén égésből származó sebhely (bár ez csak az aquiron látszik, mert már a derék mester egész teste ilyen).

Fabio Teodoro dran Artemiro, a halott apród

Tizen-egynéhány éves, erős alkatú legényke. Fekete fűrtjei erősen göndörödnek, szeme sötétbarna. Semmi különös ismertetőjegye nincs, cimborái szerint pedig ez nem csak a testére igaz...

Marcello Julio dran Gacommo, a szánta fazekas

A vár egyik legidősebb embere, jócskán túl az ötvenedik esztendőn. Bal lába térdtől lefelé fából van, s emiatt – kora ellenére – inkább a gúny, mint a megbecsülés célpontja. Nagydarab, erősen pocakos férfi, sűrű, összenőtt szemöldökkel, hegyes bajusszal. Haja fekete, szeme sötétkék, bőre – gorviki mércével – meglehetősen fakó.

Julio Gregorio con Cramillo, a sérült lovag

Hatalmas termetű, hirtelen haragú férfi. Rövidre nyírt fekete hajához remekül illik dús, fekete szakálla – más körülmények között nyilván szolgálólányok és úrhölgyek kedvence lehet. Mellén jókora kötést visel, s alatta több törött bordát, melyeket a legutóbbi csatában szerzett: lova megbokrosodott az amund asztrális jelenléttől, s a lovag fél mérfölddel odébb, egy faágon akadt fenn... Lelkén azóta is viseli az amundok hatását – egyre gyakrabban törnek rá eszeveszett dührohamok.

Edmundo Marcello dran Cramillo, a sekrestyés

Sunyi tekintetű, ösztövére fickó. Haja teljesen ősz már, arca mindig példásan borotvált. Apró, mélyen ülő szemeivel gyanakodva méreget mindenkit – a vár területén egy ember sem nevezi barátjának. Tudása szakrális tekintetben igen sokrétű, más kérdések azonban ritkán foglalkoztatják egyszerű elméjét.

Cari Abrozo, a kancellár

Magas, karcsú, jóképű férfi, negyvenes éveinek elején. Haja erősen őszül, valaha talán a barna egy árnyalatában pompázhatott. Hófehér szakálla barátságos külsőt kölcsönöz neki, s ezt a hatást sima beszéde csak erősíti. Minden környező politikai hatalom etikettjét és nyelvét kiválóan ismeri, s nincs ez másként az emberekkel sem. E tudása miatt sokszor vesébe látónak csúfolják, ám szúrós tekintetét – ha úgy akarja – a vár lakói közül csupán a fegyvermester állhatja néhány szívdobbanásnál tovább...

Brullar Fernesser, a kráni gyalogoszázad hadnagya

Medvetermetű, kráni születésű férfi. Kinézete emberi, bár smaragdzöld szemeinek különös villanásai többre engednek következtetni. Feladatát – természetesen – tökéletesen végzi, ám eltűnt katonája miatt kissé ingerlékenyebb a szokásosnál, bár ezt beosztottjain kívül más nehezen venné észre.

Karana ab Artia, a fegyvermester

Kis termetű, szíjas izomzatú, napszitta arcú gorviki – népének minden jellegzetességével. Hosszú, kétágú kecskeszakállát valami különös illatú párlattal festi kékre, tekintete vesébe látón villan mindenkire, s figyelmét nem kerülik el a legapróbb részletek sem. Kiválóan bánik a legtöbb keze ügyébe eső fegyverrel, kedvence mégis a rapír – ám ha megszorítják, ami felettébb ritkán fordul elő, előkerülnek az övébe tűzött ramierák is. Tűrhetően beszél a birodalmi nyelvet – valaha maga is kráni mesterek keze alatt kezdte.

Események összefoglalása

1. A kráni csapat (Tersius, varázsló, Strategis, 6 pusztító, gyalogos század, JK-k) térkapun megérkezik Gorvik földjére, egy kráni hajó érintésével. Hajnalodik. Az érkezési pont egy elhagyott corga, ahol kráni fejedelmek éltek sok évvel ezelőtt.
2. Gyalogmenetben Todvarba érkeznek, kora délutánra. Küldöttség fogadja őket, közben a fejedelmek felderítik a várat.
3. A Tersius parancsot ad a gyalogszázadnak, hogy zárják le a Barbakánt, távolítsák el a gorviki őrséget, és amíg más parancsot nem kapnak tőle, egyetlen lelket sem engedjenek se ki, se be.
4. A küldöttség és a fejedelmek belépnek a tornaudvarra, majd az öregtorony felé indulnak.
5. A század egy-egy tagja (köztük az Iss-Iguard) átkutatja a Barbakán négy bástyáját, és kizavarja a gorviki őrséget. Az Iss-Iguard megöli a gorviki katonát, átveszi az alakját és a ruháját, arcát hatalomszóval lenyúzza majd a holttestet, valamint a kráni felszerelést pedig a rácsmozgató lánchoz rögzíti.
6. Az utolsó gorviki katona (az Iss-Iguard) is elhagyja a Barbakánt. A krániak leeresztik a rácsot, ezzel a holttestet a lánc behúzza a láncaknába.
7. A kráni száznagynak feltűnik, hogy egy embere hiányzik.
8. A küldöttség eléri az Öregtoronyt, a fejedelmek és a varázsló gyorsan átvizsgálják a helyszínt.
9. Az Iss-Iguard behatol a gyertyaöntő műhelyébe, megöli, arcát hatalomszóval lenyúzza, majd felveszi az alakját és a holttestet a viaszos üstbe rejti. A tüzet kioltja, így a viasz megdermed. A saját viaszbábuját elrejtja a gyertyaöntő viaszfigurái közé, majd a sekrestyébe megy néhány gyertyával.
10. A fejedelmek felveszik a megfelelő pozíciót a Fogadóterem körül. A varázsló különleges, kifelé minden zajt és hangot elnémító gömböt varázsol a teremre. A tanácskozás megkezdődik. A Tersius mögött állnak a Pusztítók.
11. A kráni száznagy belátja, hogy egy embere eltűnt, de a Tersius parancsa megakadályozza abban, hogy bármit is tegyen. Mivel a holttestet nem találják meg, nem tudja mire vélni a dolgot.
12. Az Iss-Iguard megöli a sekrestyében halott ura mellett virrasztó apródot, arcát hatalomszóval lenyúzza, átveszi az alakját, majd a holttestet és a gyertyaöntő ruháit egy üres koporsóba rejti.
13. Az amund-szakértő megkezdte beszédét a tanácsban.
14. Az Iss-Iguard átvág az itatódvaron és elfoglalja a helyét a Rendház felső szintjének egyik, az öregtoronyra néző cellájában. Páncélfényesítést imitál, de közben figyeli az Öregtorony lefüggönyözött Fogadótermének ablakát.
15. **Folyik a tanácskozás.** Résztvevők: Tersius, varázsló, Strategis és hat Pusztító a Tersius személyes védelmére. Gorviki részről: az érsek, Todvar főhadura, a Radovikánus rend nagymestere, három tartományi küldött, két bíborosi küldött, egy Radovikánus lovag, aki mint amund-szakértő vesz részt, de valójában amund ügynök.
16. Közben a sánta fazekas véletlenül magával viszi a Tersius gyertyáját a gyertyaöntő műhelyéből.
17. Az amund-szakértő a Fogadóterem nyugati ablakához lép, elhúzza a függönyt, majd színpadias mozdulattal az északnyugatról amund mágia hatására közeledő homoksivatagra mutat. A sivatag homokja valóban megdöbbenő képet nyújt, amint jól láthatóan haldokló erdők fái között sárgállik. Aki a kémlelőnyíláson át figyeli, mivel nincs rálátása, csupán annyit észlel, hogy hirtelen más megvilágításba kerül a beszélő, majd az ellenfény kis idő után meg is szűnik.
18. Az Iss-Iguard erre a jelre elindul, átvág az itatódvaron, majd a tornaudvaron, bemegy a gyertyaöntő műhelyébe, ahol nem találja a gyertyát. Érti, hogy a gyertya a közelben van, és kifinomult érzékeivel hamar rátalál a fazekasnál, akivel azonmód végez. Aquir hatalomszót kiált a bábura, majd felveszi a fazekas alakját, és kisántikál az épületből. A fazekas lenyúzott arcú hulláját egy nagy cserépedénybe rejti.
19. A Tersius feje minden előzetes jel nélkül szétrobban. Logas Sakritt, az aquir kultúrához is konyító fürkész tudja, hogy ezt hatalomszóval is elő lehet idézni. Ha szóvá teszi, erről beugrik

Mosahar Grehvnek, az aquir felmenőkkel is rendelkező sequatornak, hogy régen hallott pár homályos utalást egy sivatagban élő aquir fajról, a Mahrahadikról, akik közül az egyik a klán kezdeti éveiben (P.sz. 1200 körül) egymaga kiírtott egy sequadiont... ez a faj illúziókkal dolgozik. (A dolognak persze semmi köze a modulhoz...)

19. A Strategis nyakában lógó időmágikus nyaklánc aktivizálódik, és visszalöki a várat valamennyi lakójával egyetemben az egy órával ezelőtti múltba. (A 15-ös, "Folyik a tanácskozás" bejegyzéshez.) Szürke derengés indul meg a stratégától, és táguló gyűrűként fut végig mindenben. A JK-k lelkén felizzik a Birodalom pecsétje, és megóvjá emlékezetüket attól, hogy az időugrás kitörölje a megtörtént eseményeket. Elindul az első hurok, a fejedelmek emlékeznek az eddigi eseményekre – de senki más, beleértve a varázslót, a Tersiust vagy az Iss-Iguardot – nem.

Az időmágikus varázstárgy természetéről

Ez egy 6 ékkövet tartalmazó medál, amit a Strategis visel a nyakában, és vész esetén aktiválódik, jelen esetben a Tersius halálakor. A varázstárgy képes egy adott sugarú területet visszadobni egy órával az időben, ezzel egy időhurkot hozva létre. A 6 ékkő hat töltet tartalmaz, ha az utolsó is kisül, akkor az utolsó időhurok valósága lesz az érvényes. Az előző időhurokban történetekre csak a birodalmi fejedelmek emlékeznek, mert az ő tudatukat megvédi a birodalmi pecsét.

Ha valaki egy időhurokban megpróbálja elhagyni a varázstárgy hatóterületét, akkor rá kell döbennie, hogy képtelen rá, hacsak nem tette azt meg, a legesleges időhurok előtti valóságban is. Mintha láthatatlan fal állná útját. Ennek az oka az, hogy Ynev rendes idősíkjának teljes egészét képtelen a tárgy megváltoztatni, így a hatósugarán kívül történetekre az időhurokba kerültek már nem lehetnek hatással (vagyis, ha a valós időben nem jöttél el Todvarból, akkor már az időhurkokban sem teheted azt meg, mert az már a múlt megváltoztatása lenne, amit büntetlenül csak az időhurkon belül tehetsz meg). Ha valaki időközben érkezik az időhurok területére, akkor az már nem hagyhatja azt el, amennyiben nem tette azt meg az eredeti valóságban is. Azon személyek, amelyek az első időhurok előtti valóságban valamikor elhagyták a varázslat hatóterületét, az egyes időhurkokban is ugyanakkor teszik azt meg, és akárhogy is igyekezzen azt bárki megakadályozni, az időurak különféle véletlenek segítségével biztosítják a múlt sérthetlenségét. Ha a véletlen nem segít, akkor a próbálkozót sújtják halálra.

Ha egy időhurokban olyan esemény történne, amely miatt új időhurok kellene, hogy kezdődjön, akkor az új időhurok az előző kezdetkor indul újra, még akkor is, ha nem telt le egy teljes óra (vagyis, ha valami miatt az aquir az egyik időhurokban arra kényszerül, hogy idő előtt végezzen a Tersiussal, akkor is ugyanabba az időbe kerülnek vissza). A varázstárgy multiplikatív hatással sem képes egy óránál hosszabb időhurkot létrehozni így.

Nyomok és pletykák a várban

Az Iss-Iguard jelenlétének és tevékenységének nyomai:

- Halott górviki katona a barbakán északnyugati bástyájának láncaknájában Arcbőrét lenyúzták. A láncon vér csöpög le (észlelés próba). A testen külsérelmi nyom a hiányzó arcbőrön kívül nincs, de furcsa, hogy nem állt be a hullásápadtság (a színe a megdermedt vér hatására olyan, mintha még élne).
- Hiányzó gyalogos a kráni századból.
- Hiányzó gyalogos górviki várkatona a lakóbástyából. A társai nem találják, de a parancsnok nem keresi még.
- Halott gyertyaöntő a műhelyben, a viaszos kondérba dermedt viasz alatt, körülötte kifolyt viasz. Arcát lenyúzták, de szintén nem sápadt a holttest. A tűz nem ég a kondér alatt. Fontos! Amikor felderítenek, ha bejönnek ide, még ég a tűz.
- Egy halom gyertya kupacban, egy gyertyakötegbe rejtett Tersius-orgyilkos-bábu a gyertyaöntő műhelyben.
- A varga látta a műhelyéből távozó gyertyaöntőt egy marék fekete virrasztó-gyertyával. Szerinte a ravatalozóba ment.
- A sekrestyés látta az érkező apródot, aki a ravatalozóban fekvő lovaghoz jött virrasztani, és az érkező gyertyaöntőt – de távozni csak az apródot, persze nem figyelhet mindenre oda.
- A ravatalozóban fekszik a Ranagol által halálra sújtott, megtévedt lovag, nyitott koporsóban. Hátrébb három koporsó van egymáson, a két felső üres, az alsóban van az apród holtteste. Arcát lenyúzták, és szintén nem sápadt a holttest.
- A rendház északról második, felső emeleti cellájában, apród alakjában ül az aquir, páncéltisztogatást imitál (a halott lovag tornapáncélja) és közben figyeli az Öregtorony nyugati, harmadik szinti ablakát, várva az ügynök jelére.

A lovag halálával és a szüzrendi lány eltűnésével-megkerülésével kapcsolatos pletykák:

- A Sekrestyés szerint komolyan megharagudott Ranagol, mert a papság az eset óta folyamatosan aszkézist gyakorol és könyörög.
- A konyhalányok szerint az eltűnt és megkerült szüzrendi lánynak immár inkább köztük lenne a helye, nem a szüzek között, bizonyos okokból... A lovag úr meg talán megerőltette magát, abba halt bele...
- Az épülő tornyon dolgozó, messziről érkezett ácsok és kőművesek szerint valami nagy gazság folyik itt, és két társuk is eltűnt (valójában elszöktek, nem tetszett a munka), szerintük az apátúr üzelmei miatt, ami miatt mindez történt.

Egyéb pletykák (csak kérdezősködésre, górviki nyelven mondják, maguktól nem, a félelem miatt):

- A rúnatorony írődeákjai, akik az imádkozó és böjtölő papokat helyettesítik, meg vannak győződve, hogy újabb Sötét Együttállás közeleg, ezúttal a Hydra jegyében (badarság).
- A borospincében a napi munka elől bujkáló szolga szerint gyanús zajok, és kaparászás hallatszik a kút aknája felől (ott találta ki, csak hogy megússza a büntetést).
- Az egyik szakács szerint egy nősténydémon jár a várban, és megízetleníti az étket (valójában egy féltékeny mosogatónő a tettes).
- Az istállófiúk szerint az állatok néhány hete nyugtalanok, egyikük be is gyűjtött egy márkás lórúgást az arcára (ez az amundok közeledtének hatása).
- A fegyvertárban tanyázó Fegyvermester, komor és magányos alak, komoly elméletekkel rendelkezik egy közelgő földindulásról (depressziós gyilkos).

- A dormitóriumban szorgoskodó, takarító szolgák szerint a lovag urak igen rosszkedélyűek mostanában (elvégre egyik társuk becsülete megkérdőjeleződni látszik).
- A itatódvaron teregető szolgálónők egyike (fiatal, gorviki, szépség: 14) szemet vet a kráni férfiak közül a legmagasabb szépséggel rendelkezőre, vagy ha velük van, akkor a félaquirra, és magával hívja a szálására, hogy "el akar mondani valamit". Nem beszél krániul, de igyekszik megértetni magát. Ott megpróbálja elcsábítani a férfit. Ő egy boszorkánytanonc, varázshatalma nincs, de fél-kráni gyermeket akar, hátha némi aquir hatalom is jut majd neki.
- Ha a fegyvermester felől érdeklődnek, mindenki ismer valami sötét pletykát róla. Egyesek szerint volt fejvadász, démonimádó, eretnek vagy éppen ellenséges kém. Senki sem szereti, és nem bíznak benne. Aki nála tanult fegyvert forgatni az ugyan elismeri, hogy jó vívó, de abban azért kételkedik, hogy emberektől tanulta-e minden tudását.
- A szakácsok szerint a Kancellár nyakában függő jókora, súlyos medál varázserejű, és tisztátalan mágiát biztosít a viselőjének. (Nem igaz, de így a megnyúzott arcú holttestek, amik lehetnek Húsaszok boszorkánymesteri varázslat eredményei, rá terelhetik a gyanút.)

Egyéb információk - tanácsok

- A karakterek Birodalmi Fejvadászok. Semmiképpen nem szegülhetnek ellen a parancsoknak.
- A karakterek mindegyike kivételes éberséggel rendelkezik. Ezt fontos kihangsúlyozni, vagyis mesélés közben minden apró információt el kell mondani nekik, pl. apró légfuvallat a folyosón, a fáklyák kormos füstjének szaga, stb. Ezeknek az infóknak a 99% nem segíti elő a modul megoldását, de jó hangulatkeltő, és gyakran hamis nyomokkal is nehezíti a játékosok dolgát.
- A karakterek krániak. Fegyelemre, de bizonyos mértékben gondolkodásra nevelték őket. Bizonyos keretek között (megfelelő tisztelettel) elmondhatják a véleményüket, még ha az ellenkezik és a Meridiánéval, bár a végső döntésekben meg kell nyugodniuk. Amennyiben javaslatok vannak, azt a Meridián adott esetben kérheti, de alkalmas időpontban maguk is jelezhetik. Mindez nem bűn a Birodalmi Fejvadászklánban, és csak bizonyos határon túl okvetetlenkedés. Gorvikban félelemmel vegyes tisztelettel viseltetnek irántuk, de csak néhányuk ismeri a helyi nyelvet. Legtöbbjük nem esik abba a hibába, hogy bárkit is lenézzen, bár sok szempontból nem is tartják magukkal egyenrangúaknak a gorviki szövetségeseiket, mégsem törvényszerű, hogy lépten-nyomon megalázzák őket. Nekik már nincs szükségük rá, hogy így bizonyítsák kiemelkedettségüket.
- Erre a modulra hatványozottan igaz az arany szabály: nem szabad semmilyen formában érzékeltetni, hogy egy információ lényeges, vagy éppen lényegtelen-e? A legjobb, ha a fontos infók két-három lényegtelen között, elhintve kerülnek elmesélésre - nincs is rosszabb annál, mikor a játékosok a KM által hangsúlyozott részletekre mennek rá, így oldva meg a kalandot - ahelyett hogy gondolkodnának...
- A játékosokban nyilván felmerül majd, hogy karaktereik mit tudnak a Renegát c. regény eseményeiből? Nos a válasz: amit maga a játékos! Ezzel jól lehet szimulálni, hogy központilag nem voltak tájékoztatva, de nyilván hallottak kósza híreket. Fontos azonban, hogy mindez csupán pletyka-formában jutott el hozzájuk. A KM-nek nem kell sem megerősíteni, sem megcáfolni az információkat. Csak sejtelmesen mosolyogni...☺
- Felmerül még a pszí-telepátia használatának kérdése. Nos, a JK-k ismerik egymást, így képesek e diszciplína használatára - és elég kis távolságon belül is maradnak egymáshoz a váron belül, így minden esetben tudnak kommunikálni - hacsak a dinamikus pajzs ezt lehetetlenné nem teszi. Fontos azonban, hogy az elhasznált pszí-pontokat a játékosok vezessék. (Ha látják egymást: 1 pont/mondat, ha nem látják: 1 pont/szó). Természetesen a Kránban maradt bajtársak a

távolság miatt nem elérhetőek e módon, a Tersius és tárgyaló kísérete pedig a varázsló védőmágiája miatt nem lehet alanya telepátianak a tárgyalás során.

- Az időmágiát létrehozó varázstárgy működéséről a karakterek nem tudnak semmit. Azzal sincsenek tisztában, hogy hány hurok áll még rendelkezésükre, mert a Strategis háttal ül a terembe bepillantást engedő nyílásnak, így nem látszik, hogy a nyaklánc hat ékkövel díszes. A JK-k csupán annyit érzékelnek az időugrásokból, hogy végigfut rajtuk egy, a Strategistól induló (ha éppen figyelik a termet, ezt láthatják) gyorsan mozgó szürke derengésből font gyűrű, ami átrendezi az időt a tér e pontján. Amikor eléri őket, lelkükön felizzik a Birodalmi Pecsét, és megakadályozza, hogy emlékeik törölődjenek. A karakterek helyileg az egy órával ezelőtti tartózkodási helyükön (valószínűleg a kijelölt posztjukon) találják magukat.
- Bizonyos helyeken találhatóak utalások, hogy egy-egy karakternek az adott dolgokkal kapcsolatban van információja. Ezt egy kis papírlap segítségével, diszkrétan közöljük a játékosával, és ő majd előadja társainak, ha akarja.
- A kráni varázsló erős, e célra kifejlesztett mágiával óvja a tanácskozást. Ennek jelenléte miatt is hangsúlyozza: a vadászoknak se módjuk, se joguk nincs semmilyen okból megzavarni a tárgyalást. Maga a varázslat egy félgömb alakú mágikus falat hoz létre, ami északi irányba mutat, függőleges felülete pedig párhuzamos a Fogadóterem déli válaszfalával (és a varázsló hátával.) Hatása, hogy semmiféle hang nem tud rajta áthatolni, véd az általános mágikus formák ellen (a hatalomszavak ellen persze nem), és fizikailag is leküzdhetetlen korlátot jelent. Vagyis, a Fogadóterem gondosan bezárt ajtajait nem lehet kinyitni, és mivel valamivel túlhat a falakon, ebben a magasságban az Öregtornyot sem lehet megmászni - a kísérletező egyszerűen nem tudja a kezét a falhoz közelíteni. A Fogadóterem ablakai lefüggönyözöttek, így egyedül a déli válaszfal kémlelőnyílásán lehet figyelni a termet - illetve annak egy részét.

Mi történik, ha...?

Álljon itt néhány jellemző "játékosi gondolkodásmódot" sejtető eset, és a hozzá illő válasz a KM részéről:

- A karakterek nekiállnak válogatás nélkül mindenkit legyilkolni, hátha köztük van a merénylő: nagyon rossz megoldás, főként hogy Kránnak érdeke a Gorvikkal való jó viszony, a Manifesztációs Háború miatt. Ha ez elkezdődik, azonnal érkezik az apát papjai kíséretében, hogy óva intse a karaktereket. Ha esetleg őt is bántalom éri, a Szűzrendet védő Démonlovag recsegve-ropogva életre kel... Ne feledkezzünk meg Terda Radovik, Gorvik egykori egyesítőjének lelkéről sem: vész esetén megszállhatja bármely Radovikánus lovag testét. Bár erre az esetre nem adunk pontos instrukciókat, de mindenképpen meglepően nagyhatalmú entitásról van szó... Végző esetben a Tersius avatkozik közbe, rettentő haraggal... A várbeli NJK-k és mellékszereplők nem jelenthetnek akadályt a Birodalmi Fejvadászoknak, így legyilkolásuk sem ütközik nehézségbe – gyakorlatilag érdemes csak arra dobni, hogy a fejvadászok támadása nem 01 illetve az esetleges ellentámadás nem 00-e? Egyéb esetben a harc kimenetele egyértelmű. Meg kell jegyezni, hogy az efféle gyilkolás rengeteg hibapontot is eredményez, ráadásul, ha az aquir búvóhelye (a Rendház) közelében történik, könnyen felriaszthatja a merénylőt, aki esetleg egy ablakból elvakkantott hatalomszóval végezhet a fejvadászokkal, idejekorán...
- A karakterek be akarnak hatolni a Szűzrend szállására: ez lehetetlen, ide csak felszentelt Ranagol-pap teheti be a lábát. A Mortelek bizonyos szempontból ennek számítanak – de ezt az eunuch őrség és az apát nem veszi figyelembe. Ha erővel próbálkoznak, a Szűzrend szállásának bejárata előtt álló hatalmas Démonlovag-szobor életre kel, és rájuk támad. Ő a Bestiáriumban ismertetett legerősebb Ranagol-küldött, és megvédi a Szűzrendet, mert ez az áldozati forma Ranagol számára nagyon fontos. Ha a karakterek felhagynak a behatolási kísérlettel, a szobor

nem üldözi őket. Az apát és a papok ájtatosságba merülve töltik idejüket (a szüzrendi lány és a lovag esete miatt), de egy ilyen támadás esetén varázslataikat ők is a behatolók ellen fordítják.

- A karakterek be akarnak hatolni a Rúnatorony pincetermébe. Itt két állig felfegyverzett lovag várja őket, akik harcolnak is, ha kell – a Fegyvermester mellett egyedül ők bírnak jelentősebb harcértékkel a várban – de még ők sem igazán esélyesek a karakterekkel szemben. Értékeik az NJK-knál találhatóak. Ha sikerül megölni őket, az persze negatív pont, de másképpen csak a Kancellár engedélyével lehet ide bejutni – ő azonban a tanácskozással van elfoglalva, a Szertartásmesterrel együtt igyekeznek illő estebédet összeállítani a kráni vendégek számára. Engedélyt nem ad a behatolásra.
- A terem ajtaja komoly mágikus védelemmel rendelkezik, a rajta látható veretek és rajzolatok által. Ha képzetlen karakter töri meg őket, azt egy hatalmas erejű (200E) asztrálhullámmal "hálálják meg", ami egymás ellen fordítja a pinceterem lépcsőjén tartózkodó összes karaktert. (Viszály + Gyilkos hajlam). A hatóidő 2 perc.
- A karakterek megtalálják a Tersius formázó orgyilkos-bábot, mielőtt az aquir magához veszi: ez a helyzet szép megoldáshoz vagy csúfos kudarchoz is vezethet. A bábu láttán bárki felismerheti, hogy ez a Tersius élethű, kicsinyített mása. Aki rájön, hogy valószínűleg ezen keresztül tudtak hozzáférni, és a mágikus védelmeken keresztül ártani neki, és csapdát állít az aquirnak, annak nyert ügye van – a saggitorok nyilai messziről végezhetnek a bábuért igyekvő orgyilkossal. Ez esetben a tanácskozás rendben lezajlik, majd a Strategis és a varázsló felgombolyítják az összeesküvést, kivégzik az amund-szakértő ügynököt, a fejtárgyak pedig kapnak pár elismerő pillantást a Tersiusától és a Pusztítóktól.

Ha azonban nem a csapda, hanem a bábu megsemmisítése, vagy várból való eltávolítása mellett döntenek, az nem éppen jó megoldás. Ha ugyanis ártalom éri, az a Tersiusra is hat – bár csak korlátozott mértékben, rossz közérzetet vagy legfeljebb néhány Fp elvesztését eredményezve – halálos csak a Hatalomszóval kombinálva lehet. Tehát, ha például a bábút kidobják a várból a szakadékba, vagy a kútba vetik, esetleg széttörik, azzal időlegesen megakadályozzák a merényletet – csak hogy a Tersius és a varázsló megérzi a negatív hatást. A varázsló visszaféjt a szimpatikus fonalat, majd egy óriási (70E) Elemi erő kitörést küld a bábura, ami természetesen kellemetlen hatással lesz a közelben tartózkodó JK-kra... Ha nincsenek a közelben, túlélnek ugyan a dolgot: ez esetben tanúi lehetnek, ahogy – miután a varázsló a Tersius kimenekítését elvégezte – a pusztítók felaprítják a várnépet. Rövidesen szellemnyelven érkezik az utolsó parancs: torokmetszés.

Amennyiben a karakterek magukhoz veszik a bábút, de elszalasztják az aquirt, az megvárja, hogy a krániak elhagyják az öregtoronyt – és a kapunál a távozó Tersius után rikoltja el halálos ígését, és innen indul újra az egy órás ciklus.

Megjegyzendő, hogy az aquir is érzékeli a bábu helyzetét, így ha az mozgásba lendül (elviszik), ő is utána ered, hogy végezzen a bitorlókkal, majd beteljesítse küldetését.

- A karakterek el akarják hagyni a várat: ez, ha sikerül, hibapontos akció, lévén nincs értelme. Alapvetően a lezárt Barbakán miatt nem is lehetséges, bár a falmászás nem esik nehezebbre a képzett karaktereknek. Amennyiben elhagyják a várat, a kint táborozó lovagok körében semmit nem fognak megtudni. Az időhurok hatóköréből nem tudnak távozni ennyi idő alatt.
- A karakterek be akarnak hatolni a tanácskozásra / értesíteni akarják a Tersius vagy kíséretét: erre a varázsló védőmágiája miatt esélyük sincs – legfeljebb, ha valamiféle feliratot mutatnak fel, mikor az amund ügynök félrehúzza a függönyt – de természetesen azonnal vissza is rántja, ha meglátja az árulkodó jelet. Ha esetleg kötéllel lógatnak be valakit az ablak elé, a Tersius és a varázsló is igencsak felbőszült arccal zavarja el az okvetetlenkedőt – és rántja össze a függönyt. Hangok nem hallatszanak se ki, se be, az ajtókat nem lehet kinyitni, a falakat nem lehet megbontani a védőmágia miatt a tanácskozás ideje alatt. Ráadásul parancsot is kaptak rá, hogy semmi esetre se zavarják meg a tárgyalást. A KM hasonn oda, hogy a játékosok belássák, nem ez a járható út, hisz nekik kell felderíteni a veszélyt - és semlegesíteni is!

- A karakterek fel akarják sorakoztatni, és szemmel akarják tartani a vár egész lakosságát a tanácskozás alatt: ez sem járható út. A közrendűekkel még csak működne a dolog, de a szűzrendbe továbbra sem tudnak behatolni ☺, a papok sem hagyják abba a szertartást, és őket is megvédheti a Démonlovag, a Fegyvermester kerek perccel megtagadja az együttműködést (jelleméből fakadóan), és a Rúnatorony őrei sem hagyják el a helyüket. A KM értesse meg a csapatot, hogy mindez nem járható út, mert nem tudják teljesen kiüríteni a várat. (Mindez viszont remek alkalom arra, hogy a KM a szűzrenddel kapcsolatos, hamis nyom felé terelje a figyelmet...)
- A csapat szétválik: ez nemcsak a mesélést nehezíti meg, de parancs szerint is tilos. Ráadásul nem is logikus, kiszolgáltatottá teszi a sequadion háló nélkül tevékenykedő csapatot. A KM utalhat rá, hogy a meridián mindezt hadvezetés képzettségénél fogva is tudja. Cél, hogy elkerüljük az „ahányan vannak - annyi felé mennek” effektust. Ráadásul ilyenkor valóban kiszolgáltatottak az aquir hatalomszavainak, hisz bármikor, bárhol rájuk idézhet kellemetlen hatásokat...
- Valamelyik karakter véletlenül botlik bele az aquirba: ilyenkor a kaland megoldása egyszerű lenne, hisz lehet hogy a "szerencsés" karakter meghal, de a következő hurokban tudni fogja, ki a gyilkos, és könnyű szerrel megoldja a kalandot. Az aquir azonban nem így öl. Ha magányos, viszonylag gyanútlan fejjeladással hozza össze a jószerecsé - lesből suttozja rá hatalomszavát, mely külsérelem nélkül végez a vadással. (pl. szívbénulás). Így ő csak a körülbelüli helyet fogja tudni, ahol az előző hurokban minden elfeketedett előtte. Az aquir persze született vadász. Nem küzd szemtől szembe, ha nem muszáj, és nem árulja el rejtekhelyét.
- Legyőzik az aquirt: ő ebben az esetben meghal, de nem változik vissza természetes alakjába. A holttest normál emberi hullának tűnik. Ha esetleg az aquir vérű vadász megkóstolja a halott vérének húsát, érzékelheti benne az od tovaillanó jelenlétét...
- Ha megölik az aquirt, de nem szerzik meg a gyertyát, akkor az amund ügynök megpróbálja megszerezni azt, majd amund asztrálmágiával szétszaggatni a Tersius lelkét. Ha sikerrel járna, és van még az ékkőben mágia, akkor új időhurok kezdődik ezen időpont előtt egy órával, és még élő aquirral. Megakadályozhatják benne, ha gyanús voltát jelentik a varázslónak, és nem engedik a tanácsot szétszéledni.
- Ha csak a gyertyát találják meg, de az aquirt nem, akkor az Iss-Iguard követni kezdi a nyomukat, hiszen érzi a gyertya hollétének a helyét. Leüvölti a csapatot, majd a megszerzett gyertyával kisiet a Rúnatorony hatótávjából, és akkor üvölti le a Tersius fejét, amikor az a kapuhoz ér. Ha van még az ékkőben mágia, akkor új időhurok kezdődik ezen az időpont előtt egy órával.

Értékelési rendszer

Hibapontos rendszer, a következő pontokkal:

Előtörténet értékelés:

- Hiányzó előtörténet karakterenként: +5 hibapont
- Előtörténet karakterenként: 0-tól -5 hibapontig
(Megjegyzés: az értékelés természetesen szukjektív, de az ötletes, fordultatos sztorik érnek többet. Az Ynev-kompatibilitás is fontos, de kisebb csúsztatások elnézhetőek, ha valóban ütős az előtörténet.)
- Minden egyes, logikusan, ötletesen felállított JK a kezdetkor: -3 hibapont
- Minden egyes nyilvánvalóan rossz helyen felállított JK a kezdetkor: +3 hibapont (a Tersius és a tanácskozás védelme szempontjából)

Mese alatti értékelés:

- Minden egyes újabb hurok, a kezdeti után: +5 hibapont
- Minden egyes, a JK-k által megölt NJK a várban, az aquiron kívül: +2 hibapont
- Minden egyes hurok, amelyben a csapat hosszabb időre szétválik: 5+5, vagyis +10 hibapont (parancsot kaptak az ellenkezőjére + taktikailag sebezhetővé teszi őket)
- Tersius, varázsló, vagy meridián parancsának megtagadása: +5 hibapont
- A JK-k mágikus befolyásolás nélküli, szabad akaratukból elkövetett egymás közti küzdelme, résztvevőnként: +5 hibapont
- A feladat feladása, mellözése: +10 hibapont (ez arra vonatkozik, ha egy kör passzívan folyik le)
- Tudatos várakozás a következő hurok kezdetére: 5 hibapont (nem tudhatják, hogy lesz e még?)
- Minden egyes JK halála (időhurkonként): +4 hibapont
- A tanácskozásra való behatolás, beüzenés kísérlete, esetenként: +2 hibapont
- A vár elhagyása: +2 hibapont/JK
- Hat hurok után élő aquir és halott Tersius: +20 hibapont

Mese végi értékelés:

- Minden egyes, a KM szerint nem megfelelően kijátszott JK: +5 hibapont
- Minden egyes, a KM szerint tökéletesen kijátszott karakter: -5 hibapont
- Ha sikerül az aquirt élve elfogni, és a Tersius elé állítani: -15 hibapont
- Ha a végén a Tersiusnak akarnak jelenteni: +3 hibapont (Nem ő a főnök ☺)

A legjobban értelemszerűen az a csapat teljesít, aki a legkevesebb hibaponttal végez, semlegesíti az aquirt és megvédi a Tersiusst.

Függelékek

- A választható JK-k értékei, leírásuk - táblázatban XLS
- A várban tartózkodó NJK-k helye, az általuk tudott infók, rövid leírásuk - táblázatban XLS
- Időrendi táblázat XLS
- Részletes, szintenkénti térkép JPG

AQUIR- Az iss-iguard faj

Magányos, rejtett életet élő faj. Egyedeiket legtöbbször senki sem látja eredti formájában, hiszen alakváltó képességük oly párját ritkítóan tökéletes, hogy még a legmerészebb léleklátók is csak találgathatják, vajon iss-iguarddal van-e dolguk. Sokuk más nemesaquir bőrében járja Krán hegyvölgyeit, s titkos céljaikat általában ezek szolgáljaival valósítatják meg. Az egyetlen dolog, amit felvett alakjuk képtelen lemásolni, az nyelvük titkos dialektusa – sokan vélik úgy, hogy ez a többi ősfaj igen nagy szerencséje. Ugyanis egy iss-iguardot semmi módon nem lehet megkülönböztetni attól, akinek a testét, emlékeit és tudását viseli. Oly tökéletes másolatok, hogy kívánni sem lehet jobbat – egyetlen árulójuk a testükben tárolt od lehet. Ha nem aquir alakot öltenek, akkor is képesek ugyanis használni hatalomszavaikat, s ha ezt például egy kutya alakjában és annak hangképző szerveivel teszik, az már okot adhat némi gyanakvásra.

Ez persze a legritkább esetekben fordul csak elő. Egy iss-iguard ugyanis mindig hátulról, sötétben csap le, legtöbbször nem is fegyvert vagy szavakat, hanem intrikát használ céljai eléréséhez. Mestere a lopózásnak és rejtőzésnek bármilyen alakot viseljen is éppen, s ha netán sikerülne valakinek elpusztítania, legutolsó alakját megtartja, s hacsak egy másik aquir nem kószolja meg húsát, hogy megérezze benne a gyorsan tovaillanó od ízét, senki nem képes megállapítani, melyik is lehetett az igazi...

Saját alakjuk semmilyen ismert lényre nem hasonlít – három lábukon stabilan állnak meg bármilyen terepen, négy karjuk tökéletes fogást biztosít számukra bármin vagy bárkin. Száz lábnyi ultralátással is rendelkeznek, s immunisak mindenféle méregre. Ezen tulajdonságaiknak azonban ritkán veszik csak hasznát, mivel fizikai képességeik csapnivalóak – kizárólag magas szellemi képességeikben bízhatnának, erre azonban nincs szükségük. Saját alakjukat ugyanis szinte sosem használják, hisz nem is lenne miért. Intelligenciájuk kiemelkedő, ám ezt egy felvett alakban is éppúgy ellenségeik ellen fordíthatják. Ennek egyetlen korlátja, hogy áldozatukat meg kell érinteniük, s ez bizonyos helyzetekben igen bonyolult lehet. Az alakváltás 3 kör alatt megy végbe, s kizárólag az élő szövetekre vonatkozik, felszerelésre, ruházatra nem. Ha levetnek egy alakot, azt többé nem képesek újra felölteni, kivéve persze, ha újra megérintik annak eredeti viselőjét – bár ezeket a szerencsétleneket ritkán hagyják életben.

Fájdalomtűrésük mindig éppen viselt alakjuktól függ, az asztrális és mentális támadásokra pedig immunisak, ám megérik azok mibenlétét és ennek megfelelően reagálhatnak – amit gyakran meg is tesznek, lévén kiváló színészek.

Céljaik kevesek előtt ismertek csak, s ezek legtöbbször maga is iss-iguard. Annyi bizonyos, hogy a többi aquirhoz hasonlóan szüntelen harcban állnak mindenkivel, aki közelebb él náluk a feketeérc-teléreik szívéhez.

Számuk és életkoruk ismeretlen, mivel igen ritkán állapítható meg egy tetemről, hogy az iss-iguard volt-e. Annyi bizonyos, hogy ott vannak Krán minden területén, s kevés titok van, miről így vagy úgy ne szerezzenek tudomást.

Az iss-iguardok hatalomszavai

Az iss-iguardok az aquir nyelv nemes dialektusát beszélik, ám a legtöbb alkalmazótól eltérően képesek szavaik mana-hálót rángató hatását csillapítani – ehhez csupán többlet odot kell a hatalomszóba csempészniük. Nemes nyelven kiejtett hatalomszavaik 3 Op-be kerülnek, s a szavak elrejtését ennek megduplázásával érhetik el. Od-pontjaik száma azonban elég magas, 50-60 körül mozog, így ez nem okoz problémát számukra.

Természetesen nem csak az itt felsorolt szavakat ismerik, de ezeket szívesen alkalmazzák, mert remekül illenek egyéb képességeikhez.

Gránitvér

Az áldozat vére megsűrűsödik, lelassul. Sebességük és minden harcértékük negyedére csökken, s ha megsebesülnek, vérük nem folyik el, zselészerű anyagként helyben marad. E szó egyszerre legfeljebb 10 élőlényen alkalmazható, hatóideje 3k10 kör. Friss halottakon is alkalmazható.

Nyúzás

E szó egy adott testfelület (egy láb, egy kar, mellkas+has, hát, fej) teljes megnyúzására szolgál. a bőr az adott testfelületről mintegy önálló életre kelve "mászik le", iszonyatos fájdalmat okozva (7k10 Fp). Ez egyetlen kör alatt végbe megy, s ezt követően az adott testfelületen heves vérzés indul meg, s elállításáig körönként 1 Ép veszteséget okoz. A szó egyszerre egy élőlényen alkalmazható, hatása végleges. Friss halottakon is alkalmazható.

Szívbenítés

Hatására az áldozat szíve megáll. Ez teljesen cselekvésképtelenné teszi a szerencsétlent, s körönként k2 Ép veszteséget okoz. A szó egyszerre egy élőlényre mondható, hatóideje 2k6 kör.

Vakítás

A szó kimondása fizikailag megsemmisíti a kiszemelt célpont látószerveit (szem, látóidegek, látóközpont), aki azonnal veszít k3+2 Ép-t és természetesen tökéletesen és véglegesen megvakul. A szó egyszerre egy élőlényre alkalmazható.

A modulban szereplő iss-iguard

Intelligencia: 19

Életeri pontok: 9

Od pontok: 52

Lopózás: 150%

Rejtőzködés: 170%

Asztrális és mentális ellenállás: immunis

Minden egyéb tulajdonsága (képesség, harcérték, fájdalomtűrés, méreg- és betegséggellenállás) felvett alakjától függ.

A szűzrendi lány és a lovag története

A szűzrendiek sétáltak az erdőben. Ez a lány elkéretözött pisilni. De a Feledés Moháján sikerült, így elaludt. Keresték. Egy lovag talált rá, és mivel ugye gorviki, stb. eszébe jutott, hogy mielőtt felébred a kislány, esetleg hmm... stb. Ezt Ranagol azzal honorálta, hogy mikor a lovag megpróbálta megérinteni a lányt, azonnal, külsérelmi nyom nélkül végzett vele. (Mivel a lovag a híve volt, nem igazán sértette meg vele az Egyezményt.)

A papok meglelték a lányt. Otthon bevizsgálták, és még OK-nak találták.

Azonban Ranagol nemtetszését ők is érzékelték bár nem értették az okát.

Így a papok hosszas engesztelő szertartásba mélyedtek az apátság területén, a szűzrend pedig a saját celláiban böjtöl.

Röviden ennyi. A cél az lett volna, hogy a lány legyen a gyanús, mert egy időre eltűnt szem elől, és mikor előkerült volt egy hulla. Ez ugye alakváltóra utal, miegymás.

Ráadásul a karakterek nem juthatnak be a szűzrend helyiségeibe, így bizonytalansági elemként jelen van a dolog az egész mese alatt. A story elemeit a várban lehet összeszedni, a sekrestyés pl. egészen sokat tud róla, de a lovag halálának okát senki sem ismeri.

KIEGÉSZÍTÉSEK - Krán fejedőszklánjai

"Sokféle hazug és téves szóbeszéd járja Ynev emberlakta vidékein a kráni fejedőszklánokról. Egyesek vérvívó szörnyeknek, vélik őket, akik emberi mivoltuk utolsó maradványait is rég maguk mögött hagyták már, mások azt hiszik róluk, csupa szoborszerű atléta természetű harcost számlálnak, akik csupán megszokásból gonoszak, mert ezt diktálják hazájuk hagyományai. Rebesgetik egyéb dolguk sincsen, minthogy folyton beleártsák magukat a külvilágban folyó eseményekbe, kalandozókkal és koronás főekkel perlekedjenek, kifürkészhetetlen uraik akaratát követve. Mindezen következtetéseket általában a hírhedt Anat-Akhan történetéből vonják le, amely nevezetes árulását megelőzően a jelentéktelenebb kráni határvidéki klánok közé tartozott. Valójában a kráni fejedőszklánok roppant kevésbé érdeklődnek mindaz, ami a birodalom határain kívül történik, és szerfelett ritka közöttük az olyan, aki a külvilági mércével szépnek volna nevezhető. Ami pedig azokat a vádakot illeti, hogy vérvívó szörnyetegek lennének - nos nem azok. Sokkal rosszabbak annál..."

Raoul Renier- Kráni krónika

Ynev egyetlen országában, kultúrájában sem jutott akkora szerep a fejedősz-szervezeteknek mint Shackallor Birodalmában. A fejedősz klánok tömörítik magukba a gyilkosokat, testőröket, elit katonákat - mindazokat, akik a harci művészeteket űzik. Számptalan sötét harcművészeti irányzat honos a Kráni Hegység bércei mögött: aquir harci iskolák, démoni idők hagyatékai, az északi Titkos Szekta sötét útra tért szerzeteseinek tanításai. Sok tucat stílus és irányzat, melyek több-kevesebb elmélyültséget, és általában kétes erkölcsi értékrendet követelnek a tanítványoktól. Cáfolhatatlan tény azonban, hogy a kráni fejedőszklánok járatosabbak a harcművészetekben gorkivi rokonaiknál: sokkal elmélyültebbek, előnyben részesítik a meditációs gyakorlatokat, a szellemi felkészültséget. Többet adnak az ősi hagyományokra, következképpen jóval szigorúbb klán-kódex szerint élnek és végzik munkájukat. Neveltetésük szigorú tekintélytiszteletre, féktelen, vad engedelmségre szorítja őket. Nem hiába mondják, a kráninál udvariasabb, csendesebb népség nincs a délvidéken, fokozottan igaz ez a hagyományok szigorában élő fejedőszklánokra. Habár veszedelmes gyilkosok, tudományukkal sosem büszkélkednek, már csak ezért sem, mert a feleslegesen kérkedőt hamar jeltelen sírba temetik óvatosabb társai. Kétféle rend létezik Kránban Szabad és Köteles.

Szabad Rendek

Mindazon kráni fejedősz-klánok összefoglaló elnevezése, amelyek nincsenek alárendelve a birodalmi kormányzatnak, és önállóan tevékenykednek, az általuk választott megbízókkal kötve magánkontraktusokat. A legtöbb Szabad Rend egy-két nemzedéken át létezik csupán, aztán kiirtják a riválisok: ezek jobbára közönséges utcai verekedők szervezetlen bandái, akiknek fogalmuk sincs róla, hogy mekkora fába vágják a fejszájukat. Hasonlóan amorf struktúrát mutat például az érdemein felül méltányolt Messeni Fejedősz-klán, amelyek kocsmasztal mellett hirdett hadisikerei túlnyomórészt hazug koholmányok. Igaz, hogy sikerült fennmaradniuk, sőt terjeszkedniük, de csak a birodalom periferiáján, a Külső Tartományok határvidékén. Valahányszor tapogatózni kezdtek befelé, gyorsan és kíméletlenül lesújtottak rájuk olyan klánok, mint a Hollószárnyak vagy a Fekete Özvegyek. Velük szembe nem állhattak meg a messeniek; túl esendők voltak, túl ingatagok, nem zárták eléggé a szívükbe a Kosfejes Úr tanításait. És azoktól a Szabad Rendektől, amelyek még beljebb, közvetlenül a Tiltott Határ szomszédságában székelnek, még a Hollószárnyak és a Fekete Özvegyek is tartanak. A csupa elf vadászból álló Shi-shiquan; az alakváltók Szóval Szólv Szövetsége; Káosz-Raddaq fanatikus Végvetői; s mind közül a legfélelmetesebb, a sötét rejtélyek övezte Shien-Gorr. Aligha akad olyan kráni a Középső Tartományban, akinek ne futna végig a hideg a hátán ezeknek a neveknek a hallatán.

Köteles Rendek

Mindazon kráni fejedősz-klánok gyűjtőneve, amelyek közvetlenül a birodalmat szolgálják, és nem fogadnak el magánmegbízásokat. Egyeseket közülük a Tizenhármak alapítottak, mások hosszú távra szóló kontraktusra léptek velük. Ide szokás sorolni azokat a rendeket is, amelyek valamilyen consulárnak és utódainak esküdtek engedelmséget, bár ők részérdeket képviselnek: szerződésük nem magához a birodalomhoz, csupán az egyik tartományához köti őket. A legnevezetesebb Köteles Rend minden bizonnyal a Birodalmi Fejedőszklánoké, akik senkinek nem tartoznak elszámolással a Tizenhármakon kívül. Hűségbélyeggel megjelölt vadászai joggal követelnek helyet maguknak a világ legfélelmetesebb harcosai között, ezért azonban egyéniségük és önálló énjük feladásával kell fizetniük. Hírnév tekintetében nem sokkal marad el mögöttük a Gyászkehely Testvériség, amely a káoszfények és a magasabb rendű élőholtak sorából toborozza vadászait, varázstudói pedig vulgharok, sötét mágiát űző démon-ember hibridek. Ez a szervezet a Tizenhármak közül kizárólag Gabhurgathol parancsainak engedelmeskedik, még akkor is, ha ez esetleg sérti a többiek érdekeit. Végezetül mindenképpen meg kell említeni, hogy Köteles Rend volt az áruló AhanNata'Khan is, amelynek a külvilág a kráni fejedőszklánokkal kapcsolatos gyér információi legjavát köszönheti.

Birodalmi Fejvadászklán

A rettegett szervezetet P.sz. 1224-ben alapították a Kráni Tizenhármak. Feladata a kezdetektől fogva a legfelsőbb birodalmi érdek foganatosítása volt a Fekete Határ mindkét oldalán. A klán nyolcvan fejvadászt és húsz szabadvadászt számlál. Előbbiek csoportban vagy varázstudók kíséretében tevékenykednek, utóbbiak önálló küldetéseket teljesítenek, vagy Meridiánként irányítják társaikat. A birodalmi fejvadászklán nem foglalkoztat transepcseket, azt minden bevetés során a Birodalom rendeli ki a fejvadászok mellé.

A Birodalmi Fejvadászklán, nem önálló fejvadász szervezet, nem képez gyerekeket, nem foglalkoztat kémeket, különféle mesterembereket, belső szabályai az ynevi lovagrendekét idézik. Közvetlenül a Tizenhármak irányítása alatt álló különleges alakulat ez, tagjai kirendelt transepcsek (varázstudók) és magas rangú birodalmi tisztviselők mellett teljesítenek szolgálatot.

A klán tagjai a Birodalom - és az utóbbi évezredben Gorvik - klánjaiból választott fejvadászok, hivatásuk legjobbjai, minden esetben emberek. A több évtizedes kiképzés során a birodalmi fejvadászok páratlan mentális csiszoltságra, számtalan különleges képességre tesznek szert. Mindannyian ismerik a mágiát, nem ritka közöttük, aki alkalmazza is; harcmódorukat démonoktól és aquiroktól lesték el, testüket évszázados gyakorlással és varázstudók segítségével készítik fel az emberpróbáló harcművészetre. Szigorú fegyelemben élnek, a klán törvényei önálló személyiségük levetkőzését is megköveteli tőlük. A klán fejvadásza a Birodalomért, a tudásáért él és hal, egyéni céljai, vágyai nincsenek. Elődeik tetteit emlékeztetükbe vésik, de neveket, arcokat nem jegyeznek fel.

A Birodalmi Klánba csak az kerülhet be, aki már számtalan sikeres küldetéssel bizonyította rátermettségét és Krán iránti hűségét. Ekkor csaknem évszázados kiképzésen esik át, melynek során elsajátítja a Birodalmi Klán titkos harcművészetét, s felkerül lelkére a Birodalom bélyege. Ez egyfajta igazoló jelként és hűség-kondicionálóként szolgál, mely fájdalommal, s alkalmanként halállal bünteti az engedetlenséget és a birodalomellenes gondolatokat, cselekedeteket.

(Meg kell jegyezni, hogy habár a Birodalmi Fejvadászklán secadionjaiban megkérőjelezhetetlen fegyelem uralkodik, a vadászok - mivel elismerten a legjobbak közé tartoznak - megfelelő tisztelettel megfogalmazhatják véleményüket vagy meglátásaikat, de a Meridian végső döntésében mindig meg kell nyugodniuk.)

Lopakodó

"Emberfejnyi, fekete gömb gurult az ágytakaróra. A fények homályba veszön, opálosan csillantak üvegsima felületén; amikor megérintette, mégis fémet érzett, Ősi, gonosz helyek anyagba sűrített sötétjét, a szent könyvben említett gigász démonok szemgolyóját képzelte ilyennek.

Éjszín árnyak, fémből öntött, fekete szobrok. Titokzatos fémöltözetük nem lemezekből vagy szemekből, szegecsekéből és szíjakból állt, összefüggő öntvényként ölelte körül testüket. Mikor mozdultak, nem csusszantak egymáson alkotórészek, nem gyűrődtek redőkre a különleges anyag, éppoly sima és egyenletes maradt, mint korábban. Akár a bőrre kent sötéten csillanó olaj, akár az életre kelt obszidián."

Dela Avery - A Renegát

Egy lopakodó több pusztá tárgyánál, jóllehet élőlénynél kevesebb. Mágia alkotta, önálló létformaként emlegetik a varázstudók. Saját akarattal nem rendelkezik, de asztrál- és mentáltesttel igen, igaz, csak csíra formájában. A szóbeszéd szerint az első Lopakodót a Tizenhármak teremtették segítségül a legveszedelmesebb aquir fajok megzabolásához; a Birodalom fejvadászai másként aligha szállhattak alá Fray-Grimonar aquir járataiba. A folyékony fémvértzet nélkül nem vehették fel a versenyt az odalent lakó vadászokkal.

A Birodalmi Fejvadászok különleges vértzete. Ez a különlegesség mind harcértékeiben (SFÉ: 10, MGT: 0), mind egyéb tulajdonságaiban megmutatkozik. A Lopakodót csak a mágikus fegyverek sebzik teljes sebzésüket, nem mágikus fegyver csak a felét sebzí. Ezenkívül képes használatát 4 órára láthatatlanná tenni, amit nem kell egyhuzamban elhasználnia. A Lopakodóval láthatatlanságába burkolózott fejvadász látja saját testét, valamint az azonos módon láthatatlanná vált más fejvadászokat. Alapesetben a Lopakodó +30%-ot ad a Rejtőzködésre és a Lopózásra. Mágikus tulajdonságokkal is bír. 30 E-nyi varázslatot tud semlegesíteni. Ezt nem teheti korlátlanul. Minden elhasznált E 4 óra után tér vissza. Az Asztrál- illetve Mentál típusú varázslatok elsőnek a Lopakodót támadják. Ezek ellen a ME-sa 45. A Lopakodó emocionális kapcsolatban van viselőjével, ezért tud a Lopakodó láthatatlanná válni, majd újra láthatóvá. Ezenkívül aquir hatalomszavakat is tud semlegesíteni. Erre naponta 15 Op-je van. Ebből is szembeütő, miért olyan félelmetes harcos a Lopakodót viselő fejvadász.

Ebből a különleges vértzeteből mindössze harminc létezik, mind a klán birtokában. Az ellopott, eltűnt (ilyesmi felettébb ritkán esik meg) Lopakodók azonnal használhatatlanná válnak.

Árnyékmozgás

Ha láthatatlan vagy, gyakorlatot igényel tudomást sem vened az egyenest rád szegeződő tekintetekről, ugyanakkor mégis figyelni mások mozdulatait. Hozzászoktál, hogy létezel a külvilág számára: figyelnek rád, kitérnek az utadból. Ha lankad az éberséged, egy szándékolatlan mozdulat eltalál, az oldaladba könyökölnek, neked ütköznek hátulról. Nem csak a magad szemével kell látnod, hanem mindazokéval, akik nem látnak téged.

A képzettségre akkor van szükség, ha láthatatlanná válik a fejedász a Lopakodóval, bár használatának nem előfeltétele, hogy lopakodóval alkalmazzák, az a lényeg, hogy a fejedász láthatatlan legyen. Használatkor nem ütközik bele senkibe és semmibe. Tulajdonképpen akrobatikus elhajlásokból és egyéb ruganyos mozgásokból áll. Ezenkívül azt is megtanulják, hogy a szemük sarkából figyeljenek meg mindenkit, hisz ha valakit meredten néznek, az gyanút fog. A képzettség +30-ot ad az Ugrás/akrobatika képzettséghez. Ha nem kráni karakter próbálja meg elsajátítani valamilyen módon, akkor 15 Kp-ra van szüksége ehhez.

Sequator

A közrendű harcosok belső kasztja a kráni fejedász-klánokban. A frissen felavatott növendékeket általában ide osztják be, hacsak nem bizonyulnak tehetséges íjásznak, mely utóbbi esetben Saggitorokhoz kerülnek. Többségük életük végéig megmarad ezen a fokozaton, de a legígéretesebb Vadászok is csak tíz év próbaidő után léphetnek elő az Occulisok, a Messorok vagy - ha netán aquir vér folyik az ereiben - a Mortelek közé. Egyébként prisequatori rang nem létezik; a Sequatorok legfőbb parancsnoka mindig az erre posztra kijelölt Mortel vagy Messor, aki velük szembe mint Meridian cselekedhet.

Saggitor

A kráni fejedász-klánok egyik belső kasztja, mely az íjászokat és (helyenként) a parittyásokat tömöríti. Némelykor külvilágiakkat is maguk közé fogadnak, különösen a birodalom gyepűvidékén vándorló nomádok soraiból. Ebbe a kasztba tartozó fejedászok bármelyik másik kaszt feladatát elláthatják, azonban munkájukat távolról végzik. Elrejtőznek a magaslati pontokon, fedezik társaikat, vagy orvlövészként végeznek a kijelölt célponttal. Közelharcba csak kényszerűségből bocsátkoznak.

Mortel

A kráni fejedász-klánok előkelő belső kasztja. Azokat az idősebb vadászokat sorolják ide, akik elég tapasztaltak már ahhoz, hogy egymagukban, társak nélkül hajtsák végre a rend által vállalt megbízásokat. Különösen kockázatos feladatok elvégzésére olykor több mortelből álló csoportot szoktak kijelölni - ekkor kerülnek bevetésre a Primortelek -; ezek az orgyilkos különítmények félelmetes hírnévnek örvendenek. Egy kráni sequadion gondolkodás nélkül magára hagyja a sebesültet - ha mortelek, éppenséggel el nem metszik a torkát. A küldetés sikeres, a túlélés mindennél fontosabb. A gyilkosok általában kegyetlenek és vérengzőek, tehát a klánban igen megbecsült helyük van. Nem ismerik a kegyelmet, ám senki nem osztotta olyan kíméletes hidegséggel, oly villanó gyorsasággal a halált, mint ők. Ebben áll művészetük lényege. Sosem bocsátkoznak nyílt harcba, ha tehetik. A mortelek mindenkinél jobban Lopakodnak, akár egy messort is képesek észrevétlenül megközelíteni.

Messor

Rangos belső kaszt a kráni fejedász-klánokban. "Testörző"-nek szokás fordítani: azok a vadászok tartoznak ide, akik más személyek testi épségére, megóvására szakosodtak. Szerepük főleg a köteles rendekben jelentős, hiszen ezeknek hivatalból a feladatkörükbe tartozik consularok és egyéb birodalmi tisztviselők védelme. A szabad rendeket sokkal ritkábbra bízzák meg testőrszolgálattal, ők elsősorban likvidálási kontraktusokat vállalnak. Messoraik azonban nekik is vannak, bár ezek inkább a klánon belül tevékenykednek; a beavatottakat és a rendi vezetőket őrzik, bár tulajdonképpen ők is beavatottak. A testőrök magas szinten űzik a harcművészetet és igen elmélyült gondolkodásúak. Egy messor soha nem nézi le az ellenfeleit - ő klánja legmegfontoltabb harcosa: ravaszabb az egyszerű sequatornál és higgadtabb a mortelemnél. Őket nem úgy oktatják, hogy minden körülmények közt egyformán harcoljanak, hanem, hogy használják ki a terepet. Ha teheti nem öl, mert a gyilkolás nem az ő művészete. Bár Klán-kódexe nem ad módot az irgalomra. Egy kráni fejedász ne ismerje a könyörületet. Egy messor maga a testet öltött nyugalom - hűvös és gördülékeny, akár a higany.

Occulis

A felderítők belső kasztja a kráni fejedász-klánokban. Feladatuk a hírszerzés az információ- gyűjtés, a terep előzetes kifürkészése. Előfordul az is, hogy kémként beépítik őket az ellenséges - vagy akár baráti - rendekbe, szervezetekbe. Az Occulisokon belül külön csoportot alkotnak a lovas nyargalók (csak kivételes esetben lehet JK), akiket nem ügynöki munkára alkalmazznak, hanem klánháborúk esetén harctéri felderítőnek.

Transceps

Szó szerinti fordításban: "átalakító". Általában a harcosok, fegyverforgatók támogatására beosztott kráni varázstudó megnevezése. Egyes fejedász-klánokban - főleg a Köteles Rendekben - önálló belső kasztot alkotnak. A fejedászokat irányító varázstudó (Kráni varázsló) megnevezése és rangja. A legtöbb birodalmi iskolában tanult varázstudó elsajátítja a transceps meditációt, melynek segítségével folyamatos mentális kapcsolatban állhat az irányítása alá tartozó fejedászokkal. Ennek legmagasabb szintje a sequadion-háló, amely teljes asztrális és mentális összeköttetést biztosít nem csak a transcepes felé, hanem a résztvevő fejedászok között is.

A transeps távolból végzi a fejedáskok mágikus védelmét, a szakmai kérdések kivételével (azok a Meridian hatáskörébe tartoznak) ő a csapat parancsnoka. A birodalmi fejedásklán nem foglalkoztat transepsket, azt minden bevetés során a Birodalom rendeli ki a fejedáskok mellé.

A Birodalmi Fejedásklán általában a saját transepséhez ragaszkodik. Kivülállót csak indokolt esetben fogadnak be, bármekkora is legyen a hatalma; és legyen akár a Belső Iskolák mágusa, hetekig gyakorlatoztatják, mielőtt éles bevetésen a tudata alá osztják a fejedáskait. És csak nagy létszámú csaptnál és különösen fontos küldetéseknél alkalmazták őket. Kis létszámuknál a Cascadisokat vetik be.

A M.A.G.U.S.-sal foglalkozók körében általános a nézet, hogy ha valaki kráni, akkor gonosz. Pedig nem, csak más. A kráni varázsló is más, általános jellemzője, hogy ő is a mozaikmágiát használja, csak hogy ő még pár különleges alkalmazását is elsajátít, így pl. a Nekromanciát, illetve a Mana-háló befolyásolását és irányítását. A kráni iskolák igen kemény elveikről és a belőlük kikerülők nagy tudásáról híresek. Ezek a varázslók igazodtak krán követelményeihez, céljuk a túlélés és ennek érdekében bizony semmitől sem riadnak vissza. A mentorok az új tanulmányok oktatása során tökéletesen feltérképezik tanítványukat és a neki legmegfelelőbb úton terelgetik előre. Az iskolák általában csak azonos fajba tartozókat oktatnak, és vannak félélf (ők gyakran ember iskolákban tanulnak), wier (a nekromancia igazi császárai) iskolák is.

Cascadis

A kráni fejedáskok egyik belső kasztja. A cascadisok magas fokon képzett mentalisták: feladatuk akció közben a szellemkapcsolat fenntartása a résztvevők között. Az akciót vezető Meridian a cascadison keresztül hangolja össze alárendeltjei tevékenységét, és általa közvetített metáparancsokkal irányítja őket. Ők nem álnak a Meridiánok felett, hanem azok beosztottjai.

Strategis

Csak nagy létszámú fejedásközegység bevetésére kivezényelt a hadvezetésben, a taktikában és a stratégiában rendkívül jártas személy. Általában a Birodalmi Légió embere, rangban ő is a Transeps alatt áll, de a Meridián felett. Természetesen csak a rá vonatkozó szakmai kérdésekben. Apró mozaikokból is képes kikövetkeztetni hihetetlen dolgokat, de ehhez időre van szüksége.

Tűmester

Elvétve előforduló beavatotti rang a kráni fejedásklánokban: elméletben a varázserejű tetoválások tudorait és készítőit illetné meg. Ez a mágikus tudomány a Külső és Középső Tartományokban gyakorlatilag teljesen feledésbe merült, az utolsó elismert tűmester csaknem tíz éve pusztult el a Holdralépők központi erődkavernájában, a Fekete Özvegy Rend rajtaütésekor.

Bűn és bűnhődés

Bűnnek neveztetik, ha a karakter vét a klánkódex ellen, vagy nem megfelelően játssza ki a kráni karaktert - ezek eldöntése minden esetben a KM jogköre. Néhány szabály (ezek klánonként változnak, ez a Birodalmiaké):

- A magasabb rangúak és a kiemelkedettek feltétlen tisztelete, a diszkrét udvariasság.
- Krán titkainak és értékeinek őrzése.
- Kötelességtudat, mentális uralom az érzelmek felett.
- Szellemi elmélyültség meditáció vagy ima által.
- Mértékletesség a hiábavaló kérkedés mellőzése.
- Ranagol felsőbbségének elismerése minden istenek felett.
- A klán hagyományainak ápolása, becsületének védelme, hírnevének öregbítése (a klán módszerei által).

Speciális képzettségek és diszciplínák

Képzettségek:

Harcművészet Birodalmi:

Harcművészeti stílus, amit a Birodalmi fejedelmeknek oktatnak. Pusztakezes harcmódor, értékei:

Alapfokon: KÉ:10, Té:12, Vé:14 Sebzés: k6+1

Mesterfokon +5KÉ, +10Té, +10Vé jár hozzá

Démoni Harcművészet:

A Birodalmi Fejedelmek megnövelt életkoruk első felében kiképzésen esnek át. Ennek része, hogy megidézett és megbolozott démonok is besegédkeznek a képzésbe, Xingek oktatják őket a harci technikák kifinomultabb formájára. Bár alapvetően pusztá kézre, sequorra és mara-sequorra oktatják, a technikák mindenféle harci szituációban alkalmazhatóak, ezért az alap harcértékeket módosítja.

Alapfokon: +10Ké, +20Té, +20Vé

Mesterfokon: +20Ké, +40Té, +40Vé +1tám/kör

Mágiaelmélet:

Ez a képzettség mágiaelméleti ismereteket biztosít a karakterek számára.

Alapfokon: A karakter ismeri a mágia különböző ágait, és rendelkezik azokkal az alapvető ismeretekkel, amelyek az ET-ben az egyes varázslattípusok előtt le vannak írva.

Mesterfokon: A karakter mélyebb ismeretekkel bír a mágia fókuszálása és a manaháló működése terén is.

Árnyékmozgás:

A lopkodóban való mozgás képessége. Az alapfok és a mesterfok között nincs lényegesen sok különbség, és a modul szempontjából érdektelen is.

Trancepsz háló használat:

A Birodalmi fejedelmek-klán különleges pszi alkalmazásának képessége.

Gyorsíjászat:

Az a fajta nyíllövési technika, amikor minimális célzás mellett gyorsabb tűzgyorsaságot ér el az íjász.

Alapfokon: +5KÉ, -40Cé +1lövés/kör

Mesterfokon: +10KÉ, -20Cé +1lövés/kör

Halálos vágás, Halálos lövés:

Ugyanaz, mint a Bajvívó különleges képessége. Az adott szám fölötti támadó vagy célzó dobás halálos seb okozását jelenti az elfszabású ellenfelekkel szemben.

Diszciplínák:**Fájdalomcsillapítás:**

Az elvesztett Fp-k okozta hátrány ideiglenes elnyomására szolgáló diszciplína. Egy óra múltán a fájdalom visszatér. Ha ezáltal 0 alá kerül a karakter Fp-inek száma, akkor elájul, de ÉP-t nem sebződik.

Telepátia:

A Trancepsz hálóra csatlakozott kráni fejevadászok pszi pont feláldozása nélkül is képesek üzeni egymásnak, akkor is, ha nem látják egymást, de nincsenek 100m-nél messzebb egymástól. Képesek képet kérni, illetve mindenkinek egyszerre üzeni.

Lelassult idő:

Hasonló a belső idő diszciplínához, de mégis más. A diszciplína használója nem gyorsul fel, mint a harcművészek, csak képes belső ritmusát annyira lelassítani, hogy a világot, mintegy lassított felvételnél tudja figyelni. Hasznos, ha fontos események minden apró részletét meg kell figyelni, vagy az azonnali döntést igénylő döntéseknél mérlegelési időhöz juttatja az embert. 5 pszi pontért lassít le egy szegmenst 1 környi időtartamra, és nem viseli meg a szervezetet.

Testsúlyváltoztatás:

Az ET-ben szereplő Pszi pont követelmények feléért képes a birodalmi fejevadász alkalmazni.

Nyom nélkül járás:

5 Pszi pont/kör. Nem az alkalmazó testsúlyára, hanem a talpa alatt lévő földre hat. Így jutottak át a vadászok az Emír díszkertjének ágyásain nyom nélkül.

Mágia észlelés:

4 Pszi pont. A kézben tartott tárgyról a karakter képes lesz megmondani, hogy van-e mágiks kisugárzása. Csak a leplezetlen mágiát érzékeli.

Mantra:

Azonnali mentális ÉS asztrális védelmet biztosít. 1Pszi pont/5E/perc. A karakter egy mantrát kezd el mondogatni magában, és erősen rá koncentrálva igyekszik mindenféle tudat vagy érelemre ható ingereket kiküszöbölni. Más pszi diszciplínát vagy varázslatot nem lehet mellette alkalmazni.

NEVEK

Barbakán

Valentino Felicio con Romires	Halott gorkivi
Truhkar Dreis	Eltűnt kráni
Brullar Fernesser hadnagy	Kráni tiszt

Tornaudvar

Estefano Paolo dran Aumerick	Rémtörténetet mesélő gyerek
Aleandro Alejandro dran Pardevicko	Kisgyerek aki bepisil
Antonio Roberto dran Armillo	Gyerekek
Alfonso Oliveira dran Cramillo	Gyerekek
Arturo Ernando dran Marquavick	Gyerekek
Gabriello Augusto dran Pardevicko	Gyerekek
Julio Raimundo dran Bedmundo	Gyerekek

Műhelyek

Marillo Roberto con Guillo	Halott gyertyaöntő
Marcello Julio dran Gacommo	Sánta fazekas
Felicio Bernardo dran Perellino	Kovács, aki látta a gyertyaöntőt
Vittorio Rolando dran Perellino	Kovács
Paolo Alfonso dran Santario	Kovácsinas
Franko Oliveira dran Gacommo	Kovácsinas
Augusto Vittorio dran Aumerick	Kovácsinas
Gabriello Marcello dran Artemiro	Páncélovács
Bernardo Pedro dran Aumerick	Inasa
Bonifacio Julio dran Gacommo	Inasa
Gabriello Casimiro dran Armillo	Fegyverkovács
Julio Paolo dran Adamevick	Inasa
Roberto Gabriello dran Bentes	Inasa
Arturo Antonio con Gacommo	Asztalos
Orlando Mattio con Romires	Asztalosinas
Casimiro Rolando dran Bedmundo	Asztalosinas
Ernando Raimundo con Perellino	Asztalosinas
Vittorio Gabriello dran Adamevick	Varga
Roberto Orlando con Aumerick	Bőrös mester
Pedro Gabriello dran Perellino	Bőrös Inas
Antonio Benedetto dran Adamevick	Bőrös Inas
Aleandro Gregorio dran Guliano	Ötvösmester
Valentino Teodoro dran Marquavick	Inasa
Antonio Antonio dran Santario	Inasa
Alfonso Bernardo dran Pardevicko	Szabó
Orlanda Ernanda dran Artemiro	Varrónő
Paola Felicia dran Gacommo	Varrólány
Franka Casimira dran Deardo	Varrólány
Lorensa Orlanda dran Armillo	Varrólány

Templom

Edmundo Marcello dran Cramillo	Sekrestyés
Ordovik atya	Apát
Naravik atya	Szűzrend-főnök
Mattio atya	pap
Pedro atya	pap
Marillo atya	pap

Refektórium

Carlo Mattio dran Armillo	Katona, aki étkezik
Raimundo Mattio dran Deardo	Katona, aki étkezik
Raimundo Franko dran Guillo	Katona, aki étkezik
Orlando Rolando dran Guliano	Katona, aki étkezik
Lorenzo Bonifacio con Aumerick	Katona, aki étkezik
Carlo Paolo dran Cramillo	Katona, aki étkezik
Gregorio Lorenzo dran Guillo	Katona, aki étkezik
Vittorio Gabriello dran Deardo	Katona, aki étkezik
Ernando Arturo con Deardo	Katona, aki étkezik
Aleandro Marco con Armillo	Katona, aki étkezik
Estefano Marco con Cramillo	Katona, aki étkezik
Raimundo Gabriello dran Artemiro	Katona, aki étkezik
Valentino Alejandro dran Artemiro	Katona, aki étkezik
Carlo Franko dran Aumerick	Katona, aki étkezik

Szolga szállások

Marcello Julio dran Gacommo	Sánta fazekas
Alfonso Raimundo dran Romires	Ács
Ernanda Augusta dran Aumerick	Ács felesége
Marillo Gregorio dran Deardo	Tintás Írnok
Rolanda Marca dran Adamevick	Tintás Írnok kedvese
Antonia Aleandra dran Pardevicko	Katonafeleség
Antonia Bernarda dran Gacommo	Katonafeleség

Vívóterem és kerengő

Karana ab Artia	Vívómester
Felicio Bonifacio dran Adamevick	apród
Lorenzo Oliveira dran Marquavick	apród
Aleandro Raimundo dran Artemiro	apród
Mattio Lorenzo con Adamevick	Lovag a kerengőben pihen

Istállóudvar+istállók

Karana ab Artia	Vívómester
Felicio Bonifacio dran Adamevick	apród
Lorenzo Oliveira dran Marquavick	apród
Aleandro Raimundo dran Artemiro	apród
Marillo Gregorio dran Deardo	Tintás Írnok
Garrada	Istállómester
Gabriello Augusto con Santario	Balhéző lovag
Julio Valentino dran Deardo	Patkolókovács
Oliveiro Lorenzo dran Armillo	Patkolókovács
Felicio Lorenzo dran Pardevicko	Istállósfű
Orlando Carlo dran Aumerick	Istállósfű
Julio Marcello dran Marquavick	Istállósfű
Paolo Bernardo dran Bentes	Istállósfű
Vittorio Antonio dran Santario	Istállósfű
Roberto Oliveira dran Marquavick	Istállósfű
Raimundo Estefano dran Armillo	Istállósfű
Vittorio Orlando dran Perellino	Istállósfű
Valentina Augusta dran Artemiro	Mosólányok
Gregoria Marca dran Pardevicko	Mosólányok

Gabriello atya	pap	Julia Bonifacia dran Santario	Mosólányok
Marcello atya	pap	Fabia Carla dran Perellino	Mosólányok
Bonifacio atya	pap	Artura Augusta dran Artemiro	Mosólányok
Orlando atya	pap	Mattia Carla dran Guillo	Mosólányok
Julio atya	pap	Gregoria Rolanda con Marquavick	Mosólányok
Pedro Valentino atya	pap	Roberto Gregorio dran Romires	Inas, aki akciózik
Bonifacio Edmundo con Marquavick	Halott lovag	Teodoro Aleandro dran Armillo	Kukta aki megveri majd
Fabio	Halott apród	Julio Aleandro dran Deardo	Kukta aki megveri majd
Szűrend		Rúnatorony	
Aleandra Marca	Az eltűnt de megkerült szűz	Fabio Benedetto con Pardevicko	Őrt álló lovag
Antonia	Szűz	Aleandro Teodoro con Romires	Őrt álló lovag
Bernarda Rolanda	Szűz	Marillo Gregorio dran Deardo	Tintás Írnok
Vittoria Alfonsa	Szűz	Casimiro Augusto con Guliano	A tintát kiborító írnok
Mattia Roberta	Szűz	Valentino Edmundo dran Adamevick	Írnok
Oliveira Bernarda	Szűz	Teodoro Benedetto dran Romires	Írnok
Marilla Gregoria	Szűz	Edmundo Orlando dran Deardo	Írnok
Paola Roberta	Szűz	Julio Raimundo dran Pardevicko	Írnok
Gabriella Orlanda	Szűz	Mattio Rolando dran Romires	Írnok
Teodora Edmunda	Szűz	Estefano Benedetto dran Adamevick	Írnok
Estefano Alfonso	Eunuch	Casimiro Teodoro dran Cramillo	Írnok
Arturo Gabriello	Eunuch	Rolando barát	Könyvtáros
Paolo Arturo	Eunuch	Teodoro barát	Könyvtáros
Felicio Teodoro	Eunuch	Bástya	
Gregorio Arturo	Eunuch	Valentino Casimiro dran Cramillo	Tizedes
Aleandro Casimiro	Eunuch	Bonifacio Gabriello dran Cramillo	Csaló katona
Öregtorony		Raimundo Felicio con Guillo	Katona
Borgada Torra ab Todvar	Főhadúr	Teodoro Fabio dran Marquavick	Katona
Farro Gorra ab Todvar	Hadúr	Teodoro Estefano dran Adamevick	Katona
Torni ab Acrado	Hadúr	Ernando Edmundo con Adamevick	Katona
Gandare ab Acrado	Hadúr	Rolando Marcello dran Perellino	Katona
Capullo Ferozza ab Todvar	Hadúr	Marcello Marco dran Cramillo	Katona
Cari Abrozo	Kancellár	Ernando Mattio dran Adamevick	Katona
Darnol Padana	Szertartásmester	Marco Arturo con Bedmundo	Katona
Fabio Marillo dran Cramillo atya	Bíborosi küldöttek	Vittorio Arturo dran Deardo	Katona
Edmundo Gregorio dran Berdo atya	Bíborosi küldöttek	Rolando Lorenzo dran Bentes	Katona
Gregorio Felicio dran Gacco atya	Bíborosi küldöttek	Valentino Bernardo dran Guliano	Katona
Casimiro Raimundo dran Aumerick	Amund szakértő	Paolo Roberto con Romires	Katona
Carlo Augusto dran Adamevick	Őrt álló katona a tetőn	Roberto Rolando con Guliano	Katona
Julio Benedetto dran Pardevicko	Őrt álló katona a tetőn	Valentino Vittorio dran Deardo	Katona
Augusto Estefano dran Pardevicko	Őrt álló katona a tetőn	Marcello Alfonso dran Artemiro	Katona
Bernardo Valentino dran Bentes	Őrt álló katona a tetőn	Casimiro Bonifacio con Romires	Katona
Augusto Bernardo con Aumerick	Őrt álló katona a tetőn	Julio Alfonso dran Gacommo	Katona
Aleandro Pedro dran Pardevicko	Őrt álló katona a tetőn	Ernando Lorenzo dran Bentes	Katona
Konyha		Roberto Julio dran Gacommo	Katona
Capollan	Konyhafőnök	Franko Augusto dran Guliano	Katona
Casimiro Julio con Bedmundo	Szakács, akit megvernek	Teodoro Ernando dran Romires	Katona
Alfonso Alfonso dran Guillo	Szakács	Ernando Antonio dran Bedmundo	Katona
Gabriello Fabio dran Aumerick	Szakács	Marillo Alfonso dran Aumerick	Katona
Roberto Gregorio dran Romires	Inas, aki akciózik	Paolo Augusto dran Gacommo	Katona
Teodoro Aleandro dran Armillo	Kukta aki megveri majd	Benedetto Rolando dran Deardo	Katona
Julio Aleandro dran Deardo	Kukta aki megveri majd	Marillo Mattio dran Perellino	Katona

Estefana Vittoria dran Bedmundo	A lány aki akciózik a pincében	Lovag és apród szállás	
Julio Arturo dran Adamevick	Cseléd	Fabio Teodoro dran Artemiro	A halott lovag apródja
Raimundo Bernardo dran Guliano	Cseléd	Julio Gregorio con Cramillo	Sérült lovag
Ernando Arturo dran Perellino	Cseléd	Gregorio Felicio dran Pardevicko	Apródja
Antonio Mattio dran Bedmundo	Cseléd	Pedro Arturo dran Artemiro	Apród
Lorenzo Casimiro dran Santario	Kukta	Alfonso Carlo dran Gacommo	Apród
Casimiro Marcello dran Bentes	Kukta		
Teodora Valentina dran Aumerick	Szolgálólány		
Rolanda Gabriella dran Bedmundo	Szolgálólány		
Bonifacia Julia dran Guliano	Szolgálólány		
Vittoria Alfonsa con Guillo	Szolgálólány		
Pedra Mattia dran Adamevick	Szolgálólány		
Mattia Marilla dran Bedmundo	Szolgálólány		
Carla Artura dran Bedmundo	Szolgálólány		
Raimunda Franka dran Guillo	Szolgálólány		
Rolanda Bernarda dran Deardo	Szolgálólány		

TODVARI MÉLTÓSÁGOK

RANG	NÉV	Alattvalók
Főhadúr	Borgada Torra ab Todvar	Hadurak, 24 lovag, 24 fegyverhordozó 50 apród
Hadúr	Farro Gorra ab Todvar	a fenti 24 lovag, 24 fegyverhordozó 50 apród
Hadúr	Torni ab Acrado	a fenti 24 lovag, 24 fegyverhordozó 50 apród
Hadúr	Gandare ab Acrado	a fenti 24 lovag, 24 fegyverhordozó 50 apród
Hadúr	Capullo Ferozza ab Todvar	a fenti 24 lovag, 24 fegyverhordozó 50 apród
Fegyvermester	Karana ab Artia	100 katona, fegyverkovács, páncélkovács
Apát	Ordovik atya	10 pap 10 íródeák
Szűzrend-főnök	Naravik atya	10 szűzrendi lány 6 eunuch őr
Kancellár	Cari Abrozo	100 szolgáló, gyertyaöntő, varga, szűcs
Szertartásmester	Darnol Padana	a fenti 100 szolgáló, gyertyaöntő, varga, szűcs
Konyhafőnök	Capollan	3 szakács 31 cseléd és konyhalány
Istállómester	Garrada	2 patkolókovács 12 istállófiú

Név	Nem	Feladat	Kinézet
Oliveiro Bonifacio dran Gacommo	férfi	Katona	vékony testalkatú, borostás, fekete szemű, fekete vállig érő hajú, csúf arcú férfi
Oliveiro Antonio dran Bedmundo	férfi	Katona	zömök testalkatú, bajszos, fekete szemű, fekete hosszú hajú, sápadt férfi
Franko Bernardo dran Armillo	férfi	Katona	kövér testalkatú, körszakállas, fekete szemű, fekete rövid hajú, hiányos fogú férfi
Benedetto Marcello dran Romires	férfi	Katona	alacsony testalkatú, borostás, fekete szemű, fekete hosszú hajú, pudvás fogú férfi
Alfonso Augusto dran Bedmundo	férfi	Katona	vékony testalkatú, borotvált, fekete szemű, fekete rövid hajú, széles szájú férfi
Augusto Teodoro dran Cramillo	férfi	Katona	izmos testalkatú, borotvált, fekete szemű, fekete tüskés hajú, ráncos férfi
Gabriello Marco dran Romires	férfi	Katona	zömök testalkatú, bajszos, fekete szemű, fekete tüskés hajú, sebhelyes arcú férfi
Franko Franko dran Armillo	férfi	Katona	zömök testalkatú, borotvált, fekete szemű, fekete hosszú hajú, mosolygós férfi
Ernando Felicio dran Perellino	férfi	Katona	vékony testalkatú, bajszos, fekete szemű, fekete hosszú hajú, csúf arcú férfi
Estefano Roberto dran Santario	férfi	Katona	magas testalkatú, körszakállas, fekete szemű, fekete hosszú hajú, sebhelyes arcú férfi
Julio Pedro dran Santario	férfi	Katona	izmos testalkatú, borotvált, fekete szemű, fekete rövid hajú, széles szájú férfi
Vittorio Oliveiro dran Romires	férfi	Katona	izmos testalkatú, borostás, fekete szemű, fekete tüskés hajú, elálló fülű férfi
Teodoro Bonifacio dran Adamevick	férfi	Katona	magas testalkatú, bajszos, fekete szemű, fekete hosszú hajú, csúf arcú férfi
Felicio Bernardo dran Artemiro	férfi	Katona	izmos testalkatú, borostás, fekete szemű, fekete vállig érő hajú, jó képű férfi
Antonio Felicio dran Cramillo	férfi	Katona	vékony testalkatú, körszakállas, fekete szemű, fekete rövid hajú, kiugró állú férfi
Rolando Mattio dran Armillo	férfi	Katona	alacsony testalkatú, bajszos, fekete szemű, fekete rövid hajú, mosolygós férfi
Felicio Mattio dran Marquavick	férfi	Katona	alacsony testalkatú, körszakállas, fekete szemű, fekete hosszú hajú, nagy orrú férfi
Marco Aleandro con Romires	férfi	Katona	magas testalkatú, körszakállas, fekete szemű, fekete tüskés hajú, sápadt férfi
Julio Paolo dran Bedmundo	férfi	Katona	behemót testalkatú, borotvált, fekete szemű, fekete rövid hajú, vastag ajkú férfi
Pedro Bernardo dran Perellino	férfi	Katona	alacsony testalkatú, bajszos, fekete szemű, fekete hosszú hajú, széles szájú férfi
Ernando Carlo dran Guillo	férfi	Katona	zömök testalkatú, borostás, fekete szemű, fekete tüskés hajú, fiatalos férfi
Casimiro Felicio dran Aumerick	férfi	Katona	alacsony testalkatú, bajszos, fekete szemű, fekete hosszú hajú, vastag ajkú férfi
Raimundo Estefano dran Cramillo	férfi	Katona	alacsony testalkatú, körszakállas, fekete szemű, fekete tüskés hajú, beteges férfi
Edmundo Gabriello dran Guillo	férfi	Katona	kövér testalkatú, bajszos, fekete szemű, fekete rövid hajú, csúf arcú férfi
Arturo Augusto con Armillo	férfi	Katona	behemót testalkatú, borostás, fekete szemű, fekete rövid hajú, ragyás képű férfi
Paolo Bernardo dran Romires	férfi	Katona	izmos testalkatú, bajszos, fekete szemű, fekete vállig érő hajú, jó képű férfi
Arturo Ernando dran Artemiro	férfi	Katona	izmos testalkatú, bajszos, fekete szemű, fekete rövid hajú, mosolygós férfi
Estefano Vittorio dran Artemiro	férfi	Katona	kövér testalkatú, borotvált, fekete szemű, fekete hosszú hajú, elálló fülű férfi
Bernardo Fabio con Gacommo	férfi	Katona	izmos testalkatú, borostás, fekete szemű, fekete tüskés hajú, elálló fülű férfi
Marcello Gregorio dran Perellino	férfi	Katona	behemót testalkatú, bajszos, fekete szemű, fekete hosszú hajú, sebhelyes arcú férfi
Augusto Marco con Armillo	férfi	Katona	behemót testalkatú, borostás, fekete szemű, fekete rövid hajú, vastag ajkú férfi
Aleandro Antonio dran Romires	férfi	Katona	zömök testalkatú, borostás, fekete szemű, fekete hosszú hajú, csúf arcú férfi
Alfonso Pedro dran Bedmundo	férfi	Katona	alacsony testalkatú, borostás, fekete szemű, fekete vállig érő hajú, mosolygós férfi

Paolo Gabriello con Gacommo	férfi	Katona	behemót testalkatú, körszakállas, fekete szemű, fekete rövid hajú, nagy orrú férfi
Roberto Oliveira dran Bedmundo	férfi	Katona	behemót testalkatú, bajszos, fekete szemű, fekete rövid hajú, hiányos fogú férfi
Vittorio Felicio dran Pardevicko	férfi	Katona	magas testalkatú, körszakállas, fekete szemű, fekete hosszú hajú, széles szájú férfi
Bernardo Estefano dran Armillo	férfi	Katona	magas testalkatú, borotvált, fekete szemű, fekete hosszú hajú, kiugró állú férfi
Gabriello Alfonso dran Romires	férfi	Katona	kövér testalkatú, bajszos, fekete szemű, fekete rövid hajú, hiányos fogú férfi
Ernando Franko dran Cramillo	férfi	Katona	vékony testalkatú, borotvált, fekete szemű, fekete hosszú hajú, mosolygós férfi
Benedetto Julio dran Santario	férfi	Katona	magas testalkatú, körszakállas, fekete szemű, fekete hosszú hajú, sápadt férfi
Orlando Orlando dran Bentes	férfi	Katona	behemót testalkatú, borotvált, fekete szemű, fekete vállig érő hajú, vastag ajkú férfi
Marco Estefano dran Perellino	férfi	Katona	izmos testalkatú, körszakállas, fekete szemű, fekete vállig érő hajú, jó képű férfi
Marillo Edmundo dran Adamevick	férfi	Katona	zömök testalkatú, bajszos, fekete szemű, fekete tüskés hajú, kiugró állú férfi
Antonio Ernando dran Bedmundo	férfi	Katona	magas testalkatú, borotvált, fekete szemű, fekete tüskés hajú, jó képű férfi
Bernardo Marillo con Gacommo	férfi	Katona	izmos testalkatú, bajszos, fekete szemű, fekete hosszú hajú, kiugró állú férfi
Ernando Mattio dran Romires	férfi	Katona	kövér testalkatú, körszakállas, fekete szemű, fekete hosszú hajú, sápadt férfi
Paolo Benedetto dran Armillo	férfi	Katona	zömök testalkatú, borostás, fekete szemű, fekete hosszú hajú, fiatalos férfi
Bernardo Mattio dran Marquavick	férfi	Katona	magas testalkatú, borotvált, fekete szemű, fekete tüskés hajú, nagy orrú férfi
Aleandro Arturo dran Artemiro	férfi	Katona	alacsony testalkatú, borotvált, fekete szemű, fekete tüskés hajú, csúf arcú férfi
Mattio Alejandro dran Bedmundo	férfi	Katona	izmos testalkatú, bajszos, fekete szemű, fekete tüskés hajú, gyermeki arcú férfi
Marcello Lorenzo dran Romires	férfi	Katona	alacsony testalkatú, borotvált, fekete szemű, fekete rövid hajú, vastag ajkú férfi
Gregorio Gabriello con Deardo	férfi	Katona	behemót testalkatú, borotvált, fekete szemű, fekete tüskés hajú, sápadt férfi
Carlo Casimiro con Santario	férfi	Katona	kövér testalkatú, bajszos, fekete szemű, fekete hosszú hajú, gyermeki arcú férfi
Alfonso Arturo con Adamevick	férfi	Katona	magas testalkatú, bajszos, fekete szemű, fekete rövid hajú, dús szemöldökű férfi
Alfonso Alfonso dran Deardo	férfi	Katona	magas testalkatú, borostás, fekete szemű, fekete hosszú hajú, gyermeki arcú férfi
Raimundo Augusto dran Marquavick	férfi	Katona	izmos testalkatú, bajszos, fekete szemű, fekete vállig érő hajú, hiányos fogú férfi
Arturo Bernardo dran Perellino	férfi	Katona	alacsony testalkatú, borostás, fekete szemű, fekete hosszú hajú, kiugró állú férfi
Paolo Arturo dran Pardevicko	férfi	Katona	alacsony testalkatú, borotvált, fekete szemű, fekete hosszú hajú, mosolygós férfi
Roberto Casimiro dran Bentes	férfi	Katona	vékony testalkatú, borostás, fekete szemű, fekete tüskés hajú, dús szemöldökű férfi
Arturo Fabio dran Romires	férfi	Katona	behemót testalkatú, körszakállas, fekete szemű, fekete hosszú hajú, mosolygós férfi
Roberto Fabio dran Santario	férfi	Katona	magas testalkatú, borostás, fekete szemű, fekete hosszú hajú, nagy orrú férfi
Vittorio Teodoro dran Cramillo	férfi	Katona	behemót testalkatú, borostás, fekete szemű, fekete rövid hajú, sebhelyes arcú férfi
Rolando Augusto dran Romires	férfi	Katona	kövér testalkatú, körszakállas, fekete szemű, fekete hosszú hajú, jó képű férfi
Ernando Gregorio con Artemiro	férfi	Katona	alacsony testalkatú, bajszos, fekete szemű, fekete vállig érő hajú, jó képű férfi
Valentino Pedro dran Cramillo	férfi	Katona	kövér testalkatú, borotvált, fekete szemű, fekete rövid hajú, jó képű férfi
Marcello Orlando dran Aumerick	férfi	Katona	vékony testalkatú, körszakállas, fekete szemű, fekete rövid hajú, elálló fülű férfi
Oliveiro Franko dran Bentes	férfi	Katona	zömök testalkatú, bajszos, fekete szemű, fekete vállig érő hajú, ragyás képű férfi
Casimiro Gabriello dran Santario	férfi	Katona	izmos testalkatú, bajszos, fekete szemű, fekete rövid hajú, sebhelyes arcú férfi

Bonifacio Benedetto dran Aumerick	férfi	Katona	magas testalkatú, borostás, fekete szemű, fekete hosszú hajú, mosolygós férfi
Marillo Marco dran Pardevicko	férfi	Katona	zömök testalkatú, borotvált, fekete szemű, fekete tüskés hajú, sebhelyes arcú férfi
Augusto Valentino dran Pardevicko	férfi	Katona	behemót testalkatú, borotvált, fekete szemű, fekete rövid hajú, nagy orrú férfi
Alfonso Alfonso dran Pardevicko	férfi	Katona	alacsony testalkatú, bajszos, fekete szemű, fekete tüskés hajú, ragyás képű férfi
Franko Felicio dran Pardevicko	férfi	Katona	izmos testalkatú, borotvált, fekete szemű, fekete vállig érő hajú, hiányos fogú férfi
Valentino Augusto dran Aumerick	férfi	Katona	izmos testalkatú, körszakállas, fekete szemű, fekete tüskés hajú, sápadt férfi
Ernando Alfonso dran Cramillo	férfi	Katona	magas testalkatú, körszakállas, fekete szemű, fekete rövid hajú, elálló fülű férfi
Gabriello Raimundo con Deardo	férfi	Katona	behemót testalkatú, borostás, fekete szemű, fekete tüskés hajú, nagy orrú férfi
Marillo Mattio dran Pardevicko	férfi	Katona	magas testalkatú, bajszos, fekete szemű, fekete rövid hajú, csúf arcú férfi
Orlando Estefano dran Gacommo	férfi	Katona	zömök testalkatú, körszakállas, fekete szemű, fekete rövid hajú, széles szájú férfi
Augusto Gabriello con Gacommo	férfi	Katona	vékony testalkatú, körszakállas, fekete szemű, fekete hosszú hajú, pudvás fogú férfi
Gregorio Gregorio dran Aumerick	férfi	Katona	magas testalkatú, borostás, fekete szemű, fekete rövid hajú, nagy orrú férfi
Edmundo Marco con Pardevicko	férfi	Katona	izmos testalkatú, borotvált, fekete szemű, fekete hosszú hajú, mosolygós férfi
Felicio Alfonso dran Guillo	férfi	Katona	izmos testalkatú, bajszos, fekete szemű, fekete tüskés hajú, fiatalos férfi
Roberto Bonifacio dran Guillo	férfi	Katona	vékony testalkatú, borotvált, fekete szemű, fekete tüskés hajú, dús szemöldökű férfi
Fabio Orlando dran Marquavick	férfi	Katona	magas testalkatú, körszakállas, fekete szemű, fekete hosszú hajú, jó képű férfi
Rolando Augusto dran Romires	férfi	Katona	alacsony testalkatú, borotvált, fekete szemű, fekete rövid hajú, elálló fülű férfi
Casimiro Paolo dran Aumerick	férfi	Katona	kövér testalkatú, körszakállas, fekete szemű, fekete tüskés hajú, pudvás fogú férfi
Lorenzo Oliveira dran Romires	férfi	Katona	izmos testalkatú, borotvált, fekete szemű, fekete tüskés hajú, ráncos férfi
Alfonso Marillo dran Guillo	férfi	Katona	izmos testalkatú, körszakállas, fekete szemű, fekete rövid hajú, mosolygós férfi
Bonifacio Arturo dran Armillo	férfi	Katona	zömök testalkatú, bajszos, fekete szemű, fekete rövid hajú, vastag ajkú férfi
Aleandro Oliveira dran Marquavick	férfi	Katona	alacsony testalkatú, borotvált, fekete szemű, fekete hosszú hajú, dús szemöldökű férfi
Paolo Edmundo con Aumerick	férfi	Katona	alacsony testalkatú, borostás, fekete szemű, fekete rövid hajú, kiugró állú férfi
Mattio Fabio dran Gacommo	férfi	Katona	behemót testalkatú, borotvált, fekete szemű, fekete rövid hajú, gyermeki arcú férfi
Franko Gabriello dran Guliano	férfi	Katona	kövér testalkatú, borostás, fekete szemű, fekete vállig érő hajú, ráncos férfi
Benedetto Fabio dran Guliano	férfi	Katona	izmos testalkatú, körszakállas, fekete szemű, fekete vállig érő hajú, beteges férfi
Bernardo Edmundo dran Artemiro	férfi	Katona	kövér testalkatú, borostás, fekete szemű, fekete tüskés hajú, fiatalos férfi
Pedro Raimundo dran Marquavick	férfi	Katona	magas testalkatú, borostás, fekete szemű, fekete vállig érő hajú, vastag ajkú férfi
Mattio Alejandro dran Gacommo	férfi	Katona	kövér testalkatú, borostás, fekete szemű, fekete rövid hajú, ráncos férfi
Gabriello Paolo con Aumerick	férfi	Katona	behemót testalkatú, borostás, fekete szemű, fekete tüskés hajú, nagy orrú férfi
Felicio Estefano dran Romires	férfi	Katona	zömök testalkatú, borostás, fekete szemű, fekete rövid hajú, ragyás képű férfi
Roberto Valentino dran Romires	férfi	Katona	vékony testalkatú, borotvált, fekete szemű, fekete tüskés hajú, jó képű férfi

KÖZRENDŰ NEVEK

Előnév férfi	Előnév nő	Köztag	Családnév			
Aleandro	Aleandra	dran	Marquavick	Gabriello Oliveiro dran Bentes	Oliveira Teodora dran Cramillo	borotvált
Alfonso	Alfonsa	dran	Adamevick	Aleandro Franko con Perellino	Antonia Casimira dran Bedmundo	körszakállas
Antonio	Antonia	dran	Romires	Raimundo Bonifacio con Santario	Teodora Franka dran Pardevicko	bajszos
Arturo	Artura	dran	Armillo	Gabriello Carlo dran Deardo	Rolanda Valentina con Artemiro	borostás
Augusto	Augusta	dran	Artemiro	Edmundo Franko dran Deardo	Benedetta Paola dran Bedmundo	
Benedetto	Benedetta	con	Bedmundo	Marco Teodoro dran Adamevick	Felicia Franka dran Bentes	tüskés
Bernardo	Bernarda		Guillo	Roberto Bernardo dran Deardo	Rolanda Roberta dran Deardo	rövid
Bonifacio	Bonifacia		Perellino	Antonio Marco dran Cramillo	Antonia Franka dran Bentes	vállig érő
Carlo	Carla		Aumerick	Arturo Bernardo dran Santario	Artura Julia dran Cramillo	hosszú
Edmundo	Edmunda		Bentes	Pedro Fabio dran Adamevick	Vittoria Mattia con Aumerick	
Ernando	Ernanda		Santario	Orlando Bernardo dran Bedmundo	Orlanda Franka con Cramillo	vékony
Estefano	Estefana		Deardo	Edmundo Oliveiro dran Perellino	Antonia Franka dran Perellino	magas
Fabio	Fabia		Pardevicko	Lorenzo Franko con Pardevicko	Julia Valentina dran Deardo	alacsony
Felicio	Felicia		Guliano	Marillo Arturo dran Bedmundo	Felicia Alfonsa dran Pardevicko	zömök
Franko	Franka		Gacommo	Aleandro Paolo dran Santario	Alfonsa Roberta dran Perellino	kövér
Gregorio	Gregoria		Cramillo	Felicio Lorenzo dran Guliano	Carla Franka dran Guillo	izmos
Julio	Julia		Morrick	Franko Orlando dran Guliano	Pedra Gabriella dran Armillo	behemót
Casimiro	Casimira		Ragganno	Casimiro Antonio dran Pardevicko	Franka Paola dran Romires	
Marcello	Marcella			Gregorio Valentino dran Pardevicko	Marilla Augusta con Aumerick	jó képű
Marillo	Marilla			Carlo Franko con Pardevicko	Bonifacia Bonifacia dran Perellino	csúf arcú
Marco	Marca			Felicio Gregorio dran Perellino	Paola Julia dran Cramillo	mosolygós
Oliveiro	Oliveira			Valentino Fabio dran Marquavick	Gregoria Teodora dran Guillo	fiatalos
Paolo	Paola			Bernardo Arturo con Armillo	Pedra Marca dran Aumerick	ráncos
Raimundo	Raimunda			Orlando Arturo dran Cramillo	Augusta Rolanda dran Deardo	beteges
Roberto	Roberta			Antonio Paolo dran Guillo	Franka Teodora dran Guillo	sápadt
Valentino	Valentina			Marco Marco dran Marquavick	Edmunda Mattia con Adamevick	vastag ajkú
Vittorio	Vittoria			Marco Bernardo con Artemiro	Bonifacia Casimira con Pardevicko	kiugró állú
Gabriello	Gabriella			Bonifacio Felicio dran Marquavick	Franka Edmunda dran Deardo	széles szájú
				Vittorio Aleandro con Adamevick	Artura Lorensa con Pardevicko	pudvás fogú
				Marcello Pedro dran Armillo	Orlanda Artura dran Deardo	hiányos fogú