Vajra Safahr

Faerûn - NPCs · https://sulkesligaen.no/docs/vajra-safahr/



Vajra Safahr

Tittel: Blackstaff

Funksjon: Leder av Blackstaff Tower og Force Grey i Waterdeep.

Egenskaper: Hun er en mektig magiker og en sentral autoritetsfigur i Waterdeep. Hun har stor innflytelse og ansvar for å beskytte byen mot skjulte trusler.

Handlinger og Interaksjoner

1. **Oppdrag og Allianser:**
   - Vajra gir oppdrag til gruppen som en del av hennes arbeid med å opprettholde orden i Waterdeep. Hun ser ut til å bruke gruppen som uoffisielle agenter for å håndtere spesifikke problemer.
   - Hun tilbyr belønninger for vellykket gjennomføring av oppdrag, som penger og andre ressurser.

2. **Magi og Kunnskap:**
   - Vajra har dyp kunnskap om magi og artefakter, inkludert **The Stone of Golorr**. Hun vet at steinen skjuler hemmeligheter og anerkjenner dens betydning for byen.
   - Hun har vist seg å kunne hjelpe til med avanserte magiske oppgaver, for eksempel å frigjøre **Primara**, enhjørningen som ble forvandlet til en statue.

3. **Relasjon til Force Grey:**
   - Vajra leder Force Grey, en gruppe som håndterer Waterdeeps farligste og mest sensitive oppdrag.
   - Hun samarbeider tett med gruppen og tilbyr å gi Force Grey æren for å finne skatten i Hvelvet, noe som tyder på at hun ønsker å fremme sitt nettverks posisjon i byen.

Personlighet og Motivasjon:

- Vajra fremstår som praktisk og strategisk. Hun er opptatt av å bruke ressurser effektivt, som å delegere oppgaver til pålitelige grupper.
- Hun er vennlig, men holder samtidig en viss distanse. Hennes fokus er tydelig på Waterdeeps sikkerhet og stabilitet.

Samarbeid og Belønning:

- Vajra belønner gruppens innsats med gull og magiske gjenstander, som er både insentiv og en måte å styrke deres evner for fremtidige oppdrag.
- Hun bruker allianser og gjensidig avhengighet som en taktikk for å håndtere komplekse situasjoner i Waterdeep.

1.

Viktige Interaksjoner i Historien

- **Frigjøring av Primara:** Vajra er en nøkkelspiller i å bryte forbannelsen som binder Primara som en statue. Selv om hun er usikker på om hun har kraften til å utføre dette alene, viser hun vilje til å hjelpe.
- **Informasjon om Azuredge:** Vajra mottar gruppens rapport om Azuredge-øksen og Mind Flayer-influensen på Meloon Wardragon. Hun belønner gruppen for å redde Meloon.
- **Blackstaff Tower:** Vajras base og kommandosentral. Her holder hun til og tar imot gruppen for møter og fordeling av oppdrag.
- **Oppdrag om Zelifarn:** Vajra ba gruppen undersøke den unge bronse dragen Zelifarn, og dette førte til verdifulle skatter og informasjon.

Oppsummering

Vajra Safahr er en kompleks, intelligent og ressurssterk leder som balanserer politikk, magi og allianser for å beskytte Waterdeep. Hun er en av de viktigste støttespillerne for gruppen i deres eventyr, og hennes innflytelse gir dem tilgang til ressurser og informasjon som er avgjørende for deres suksess.